

Iztok Jelen, Mitja Ukmar

DELOVNI LISTI

za izbirni predmet ŠAH – 1 (šahovske osnove)

Naloge na delovnih listih so razdeljene na tri ravni zahtevnosti:

Raven A – naloge primerne za učence, ki šele spoznavajo pravila šahovske igre.

Raven B – naloge za učence, ki že imajo nekaj šahovskih izkušenj.

Raven C – naloge za boljše šahiste oziroma za sposobnejše učence.

Delovni listi se lahko uporabljajo pri pouku izbirnega predmeta ŠAH.

Pri tiskanju se »vodni žig« ne vidi.

Za uporabo v kakršnekoli druge namene je potrebno soglasje avtorjev!

Verzija 2.05

DELOVNI LISTI za ŠAH – 1

KAZALO:

A) DELOVNI LISTI za vsebini 2 in 3	stran
Seznam delovnih listov	2
Raven A	6 – 15
Raven B	16 – 25
Raven C	26 – 35
Preizkusi se!	36 – 39
Rešitve (vsebini 2 in 3) A+B+C	40 – 42
B) DELOVNI LISTI za vsebino 4	stran
Seznam delovnih listov	3
Raven A	43 – 48
Raven B	49 – 53
Raven C	54 – 55
Preizkusi se!	56 – 59
Rešitve (vsebina 4) A+B+C	60
C) DELOVNI LISTI za vsebino 5	stran
Seznam delovnih listov	3
Raven A	61 – 65
Raven B	66 – 71
Raven C	72 – 76
Preizkusi se!	77 – 80
Rešitve (vsebina 5) A+B+C	81
D) DELOVNI LISTI za vsebino 6	stran
Seznam delovnih listov	4
Raven A	82 – 87
Raven B	88 – 91
Raven C	92 – 93
Preizkusi se!	94 – 97
Rešitve (vsebina 6) A+B+C	98
E) DELOVNI LISTI za vsebino 7	stran
Seznam delovnih listov	4
Raven A	99 – 110
Raven B	111 – 122
Raven C	123 – 126
Preizkusi se!	127 – 130
Rešitve (vsebina 7) A+B+C	131 – 133
F) DELOVNI LISTI za vsebino 8	stran
Seznam delovnih listov	5
Raven A	134 – 138
Raven B	139 – 144
Raven C	145 – 152
Preizkusi se!	153 – 156
Rešitve (vsebina 8) A+B+C	157

LEGENDA:

△ - beli na potezi

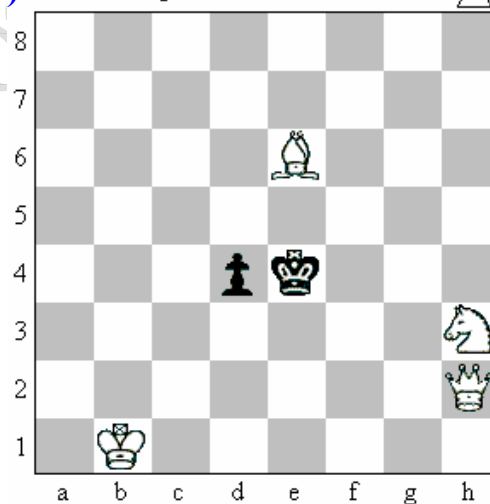
▼ - črni na potezi

125) – raven A

315) – raven B

429) – raven C

80) Mat v eni potezi!



Rešitev: 1)

Listi »Preizkusi se!« so primeri, kako si s pomočjo nalog z delovnih listov lahko pripravimo liste za eno izmed možnih oblik preverjanja in ocenjevanja znanja.

Na naslednjih straneh (2 do 5) je podroben seznam vseh delovnih listov. Hitro povezavo do izbranega lista vzpostavimo s klikom na **ime delovnega lista** v levem stolpcu razpredelnice!

Hitro povezavo nazaj na seznam dosežemo s klikom na **ime delovnega lista**, ki se nahaja na vrhu vsakega lista!

A) SEZNAM delovnih listov za vsebini 2 in 3

Hitra povezava do izbranega delovnega lista se vzpostavi s klikom na **ime** delovnega lista!

DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
A1	šahovnica - splošno	6
A2	šahovnica, pravila gibanja figur	7
A3	pravila gibanja figur	8
A4	pravila gibanja figur, udar na kralja	9
A5	pravila gibanja figur, udar na kralja	10
A6	pravila gibanja figur, udar na kralja	11
A7	vzetje, notacija	12
A8	mat v eni potezi	13
A9	mat v eni potezi, promocija	14
A10	rošada, vzetje pri prehodu (en passant)	15
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B1	pravila gibanja figur	16
B2	pravila gibanja figur	17
B3	pravila gibanja figur	18
B4	mat v eni potezi	19
B5	mat v eni potezi	20
B6	pat	21
B7	rošada, vzetje pri prehodu (en passant)	22
B8	mat v dveh potezah, promocija	23
B9	vzetje, notacija	24
B10	mat v eni potezah, notacija	25
DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C1	pravila gibanja figur	26
C2	pravila gibanja figur	27
C3	pravila gibanja figur, notacija	28
C4	vzetje, notacija	29
C5	vzetje, notacija	30
C6	mat v dveh potezah	31
C7	mat v dveh potezah	32
C8	pat	33
C9	pat, večni šah	34
C10*	rošada, vzetje pri prehodu (en passant)	35
PREIZKUSI SE! A		36,37
PREIZKUSI SE! B		38,39
REŠITVE A		40
REŠITVE B		41
REŠITVE C		42

Zahtevnejše naloge

B) SEZNAM delovnih listov za vsebino 4

DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
A11	materialna (menjalna) vrednost figur	43
A12	materialna (menjalna) vrednost figur	44
A13	materialna (menjalna) vrednost figur	45
A14	materialna (menjalna) vrednost figur	46
A15	materialna (menjalna) vrednost figur	47
A16	materialna (menjalna) vrednost figur	48
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B11	materialna (menjalna) vrednost figur	49
B12	materialna (menjalna) vrednost figur	50
B13	materialna (menjalna) vrednost figur	51
B14	materialna (menjalna) vrednost figur	52
B15	materialna (menjalna) vrednost figur	53
DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C11	materialna (menjalna) vrednost figur	54
C12	materialna (menjalna) vrednost figur	55
PREIZKUSI SE! C		56,57
PREIZKUSI SE! D		58,59
REŠITVE A+B+C		60

C) SEZNAM delovnih listov za vsebino 5

DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
A17	matiranje s trdnjavo	61
A18	matiranje s trdnjavo	62
A19	matiranje z damo	63
A20	matiranje – L+L , S+L	64
A21	napredovanje kmeta	65
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B16	matiranje s trdnjavo	66
B17	matiranje z damo	67
B18	matiranje – L+L , S+L	68
B19	napredovanje kmeta – opozicija	69
B20	napredovanje kmeta – opozicija	70
B21	napredovanje kmeta – pravilo kvadrata	71
DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C13*	matiranje z damo ali s trdnjavo	72
C14*	matiranje z damo	73
C15	matiranje – L+L , S+L	74
C16	napredovanje kmeta – opozicija	75
C17*	napredovanje kmeta – pravilo kvadrata	76
PREIZKUSI SE! E		77,78
PREIZKUSI SE! F		79,80
REŠITVE A+B+C		81

D) SEZNAM delovnih listov za vsebino 6

DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
A22	število udarov na prazni šahovnici	82
A23	število udarov na prazni šahovnici	83
A24	število udarov na prazni šahovnici	84
A25	število udarov na prazni šahovnici	85
A26	število udarov v začetni poziciji	86
A27	število udarov v začetni poziciji	87
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B22	število udarov	88
B23	število udarov v začetni poziciji	89
B24	število udarov v začetni poziciji	90
B25	število udarov v začetni poziciji	91
DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C18	število udarov	92
C19	število udarov	93
PREIZKUSI SE! G		94,95
PREIZKUSI SE! H		96,97
REŠITVE A+B+C		98

E) SEZNAM delovnih listov za vsebino 7

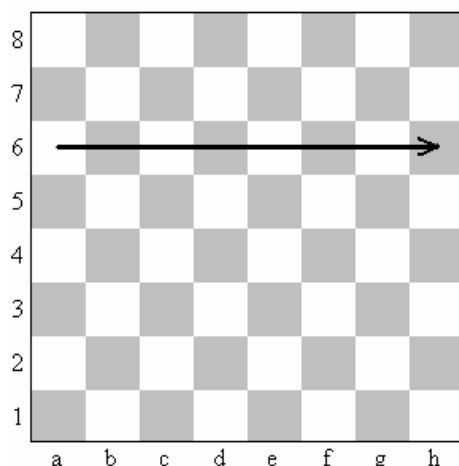
DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
A28	miniature	99
A29	miniature	100
A30	miniature	101
A31	miniature	102
A32	igra v otvoritvi	103
A33	igra v otvoritvi	104
A34	igra v otvoritvi	105
PRILOGA 1	»Ocenjujmo s Fritzem«	106,107
A35	ocenjevanje s Fritzem – uvodni list	108
A36	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	109
A37	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	110
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B26	miniature	111
B27	miniature	112
B28	miniature	113
B29	miniature	114
B30	igra v otvoritvi	115
B31	igra v otvoritvi	116
B32	igra v otvoritvi	117
B33	ocenjevanje s Fritzem – uvodni list	118
B34	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	119
B35	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	120
B36	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	121
B37	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	122

DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C20	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	123
C21	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	124
C22	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	125
C23*	ocenjevanje pozicije s Fritzevo pomočjo	126
PREIZKUSI SE! I		127,128
PREIZKUSI SE! J		129,130
REŠITVE A+B+C		131-133

F) SEZNAM delovnih listov za vsebino 8

DELOVNI LISTI - A	Učna tema	Stran
PRILOGA 2	»Načelo aktivnosti«	134
PRILOGA 3	»Računanje razvojnih tempov v otvoritvi«	135
A38	načelo aktivnosti	136
A39	načelo aktivnosti	137
A40	tempo	138
DELOVNI LISTI - B	Učna tema	
B38	načelo aktivnosti	139
B39	načelo aktivnosti	140
B40	tempo	141
B41	tempo	142
B42	gambitne otvoritve	143
B43	gambitne otvoritve	144
DELOVNI LISTI - C	Učna tema	
C24	načelo aktivnosti	145
C25	načelo aktivnosti	146
C26	enačba aktivnosti	147
C27	gambitne otvoritve	148
C28	gambitne otvoritve	149
C29	gambitne otvoritve	150
C30	gambitne otvoritve	151
C31*	tempo	152
PREIZKUSI SE! K		153,154
PREIZKUSI SE! L		155,156
REŠITVE A+B+C		157

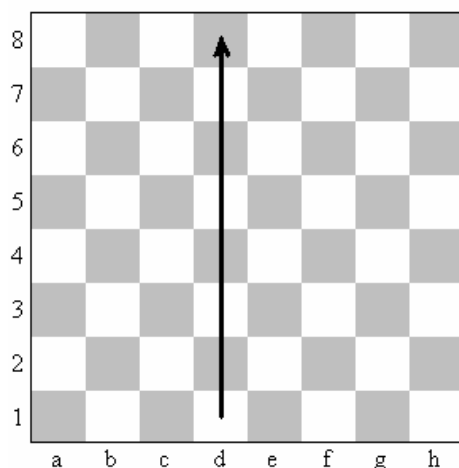
- 1) Kako imenujemo polja, ki jih povezuje puščica? Odg. _____



Katero polje je presek četrte vrste s poševnico a2-g8? _____

To polje imenujemo SEČIŠČE linij.

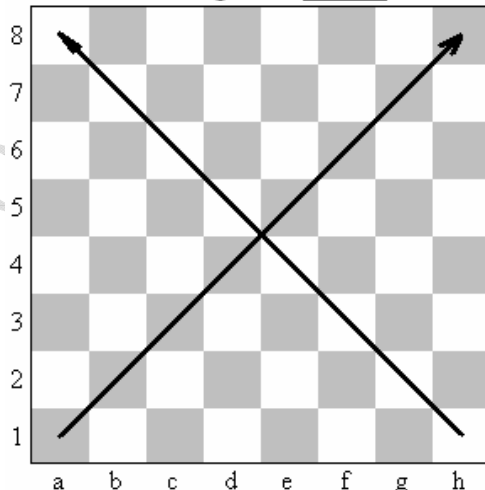
- 3) Kako imenujemo polja, ki jih povezuje puščica? Odg. _____



Katero polje je presek poševnice e1-a5 s tretjo vrsto? _____

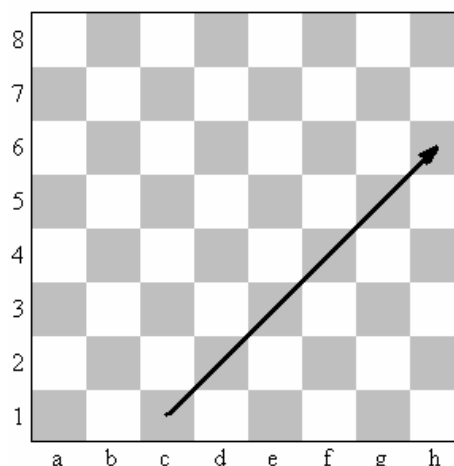
To polje imenujemo SEČIŠČE linij.

- 5) Katero polje je sečišče diagonal a1-h8 in h1-a8? Odgovor: _____



Kateri polji sta sečišči obeh diagonal z drugo vrsto? _____, _____

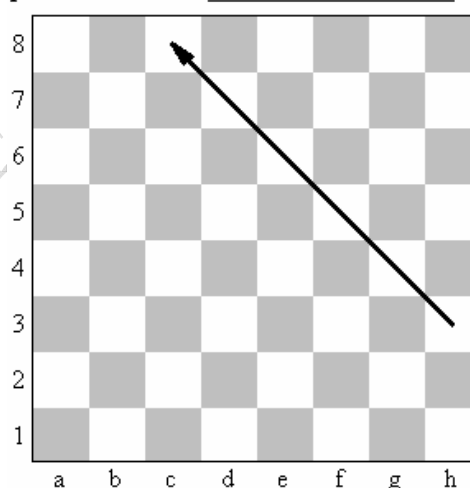
- 2) Kako imenujemo polja, ki jih povezuje puščica? ODG. _____



Katero polje je presek sedme vrste in b-navpičnice? _____

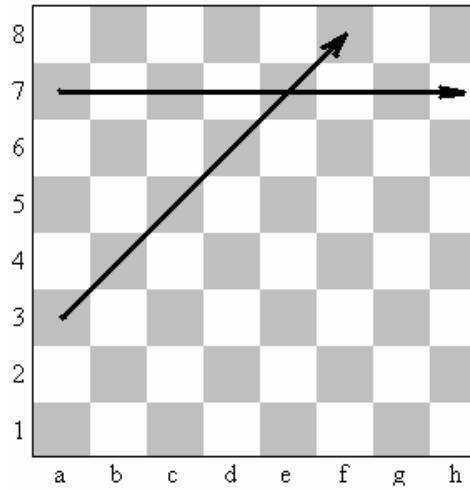
To polje imenujemo SEČIŠČE linij.

- 4) Kako imenujemo polja, ki jih povezuje puščica? ODG. _____



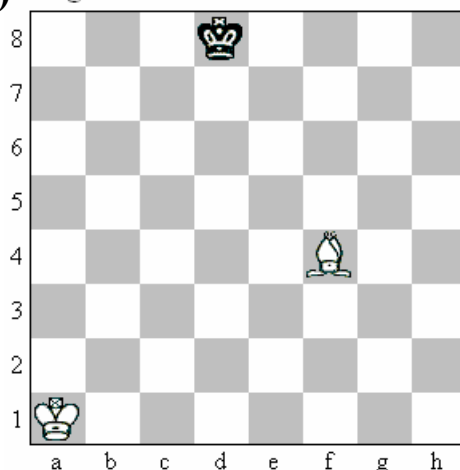
Katero polje je sečišče druge vrste s poševnico g1-a7? _____

- 6) Katero polje je sečišče med poševnico a3-f8 in sedmo vrsto? _____



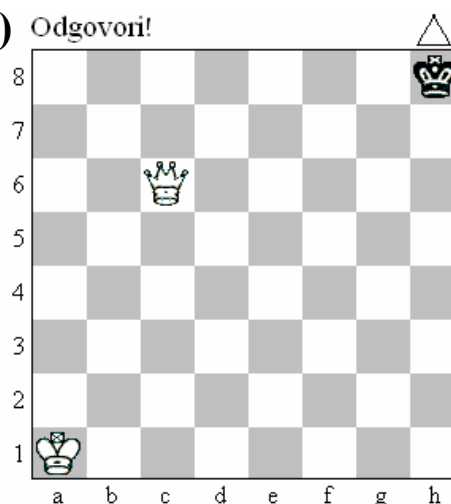
Kateri polji sta sečišči obeh linij z d-navpičnico? _____, _____

7) Odgovori!



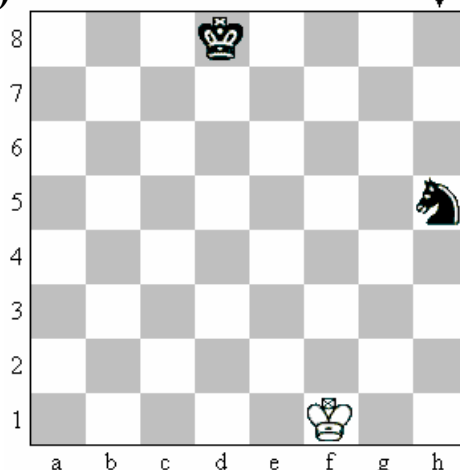
- a) Na kateri polji druge vrste deluje lovec? _____
 b) Na kateri polji c-navpičnice deluje lovec? _____

8) Odgovori!



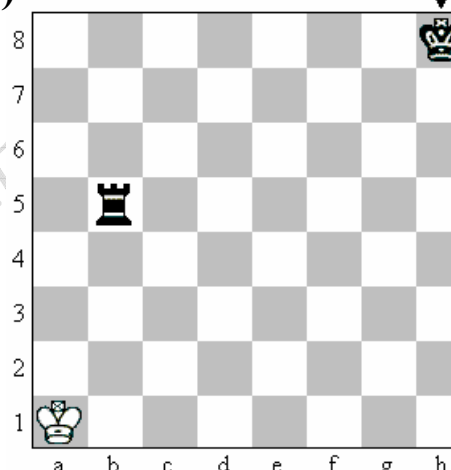
- a) Na katera polja sedme vrste deluje bela dama? _____
 b) Na katero polje poševnice d1-h5 deluje dama? _____

9) ODGOVORI!



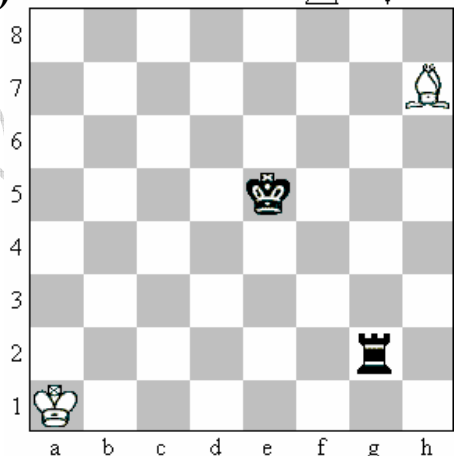
- a) Naštej vsa polja na katera deluje črni skakač! _____
 b) S katerega polja udari (napade) belega kralja? _____

10) ODGOVORI!



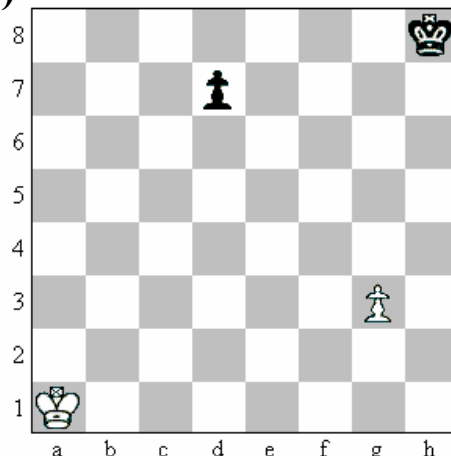
- a) Na katera polja pete vrste deluje črna trdnjava? _____
 b) Na kateri polji poševnce a2-g8 deluje trdnjava? _____, _____

11) ODGOVORI!



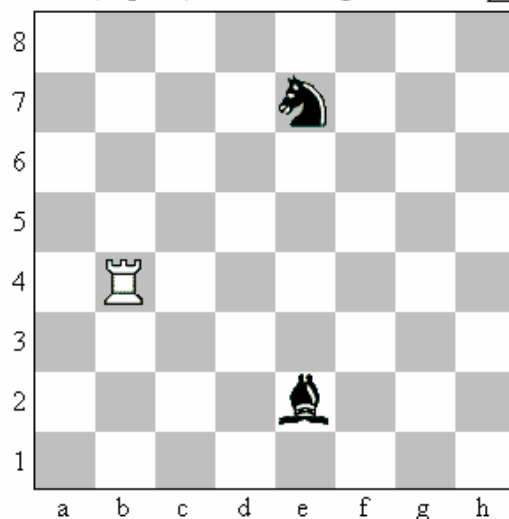
- a) Na kateri polji ne smeš igrati s črnim kraljem? _____
 b) Na kateri polji ne smeš igrati z belim kraljem? _____

12) ODGOVORI!



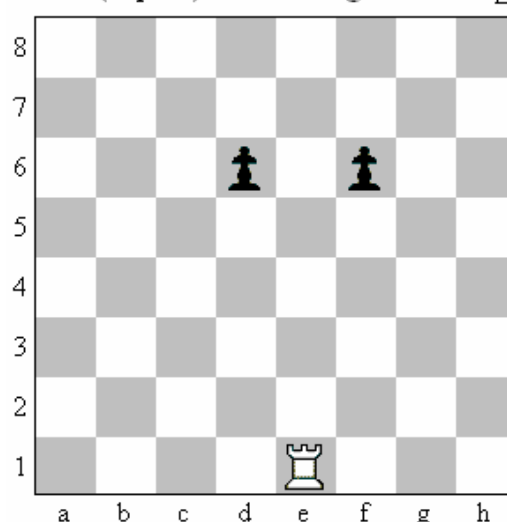
- a) Na katero polje poševnice h4-d8 deluje beli kmet? _____
 b) Na kateri polji šeste vrste deluje črni kmet? _____, _____

13) Udari (napadi) obe črni figuri hkrati! △



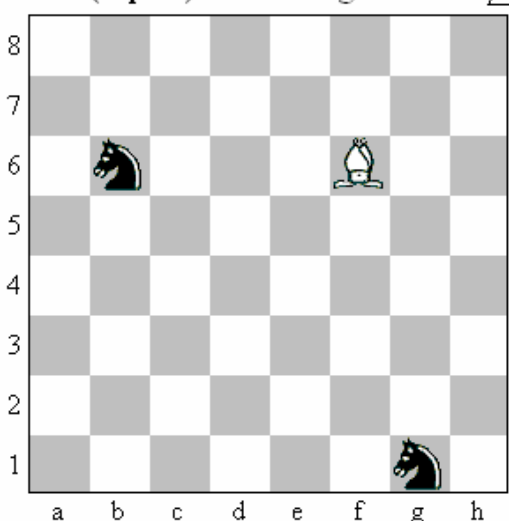
Rešitev: 1) _____

14) Udari (napadi) obe črni figuri hkrati! △



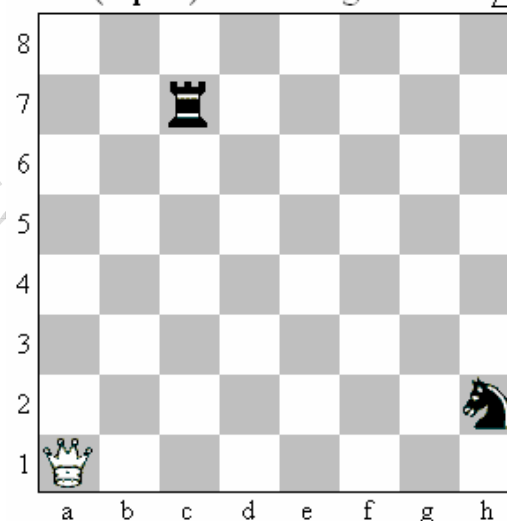
Rešitev: 1) _____

15) Udari (napadi) obe črni figuri hkrati! △



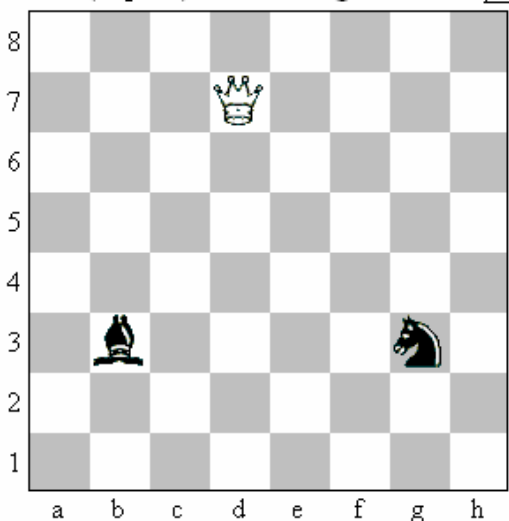
Rešitev: 1) _____

16) Udari (napadi) obe črni figuri hkrati! △



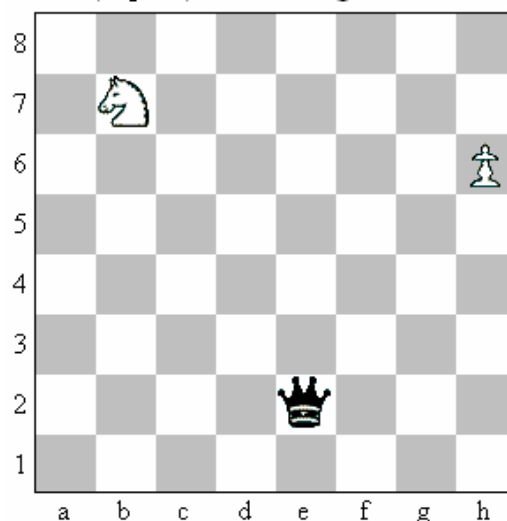
Rešitev: 1) _____

17) Udari (napadi) obe črni figuri hkrati! △



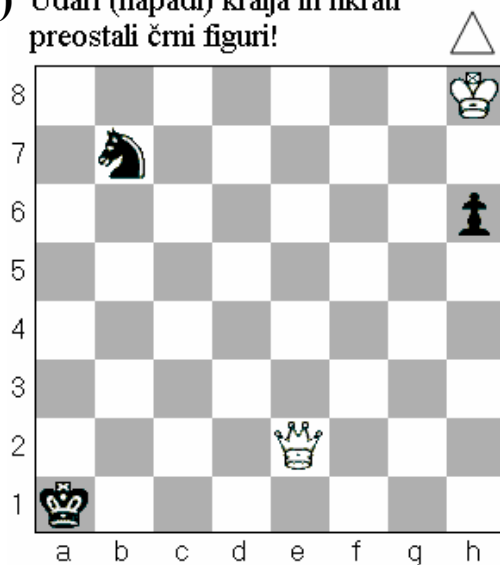
Rešitev: 1) _____

18) Udari (napadi) obe beli figuri hkrati! ▼



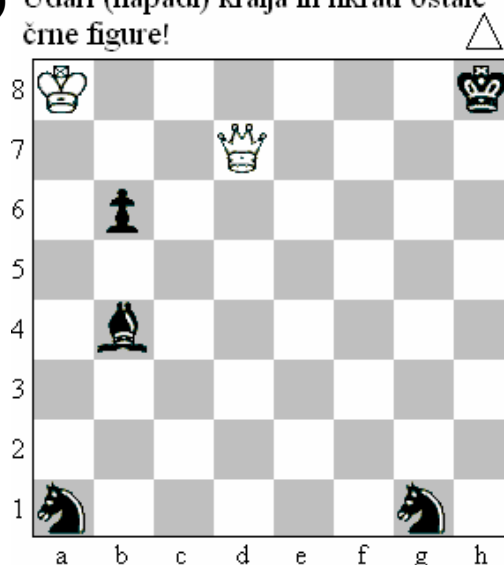
Rešitev: 1) _____

- 19) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



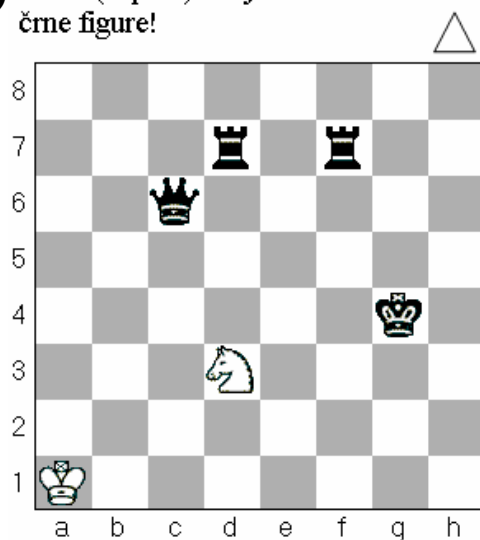
Zapis poteze: 1)

- 20) Udari (napadi) kralja in hkrati ostale črne figure!



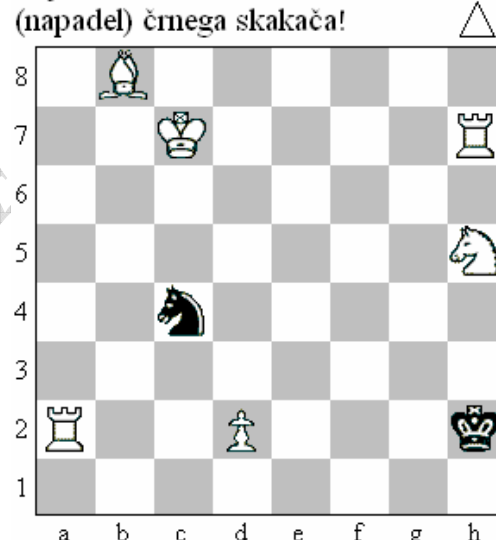
Zapis poteze: 1)

- 21) Udari (napadi) kralja in hkrati ostale črne figure!



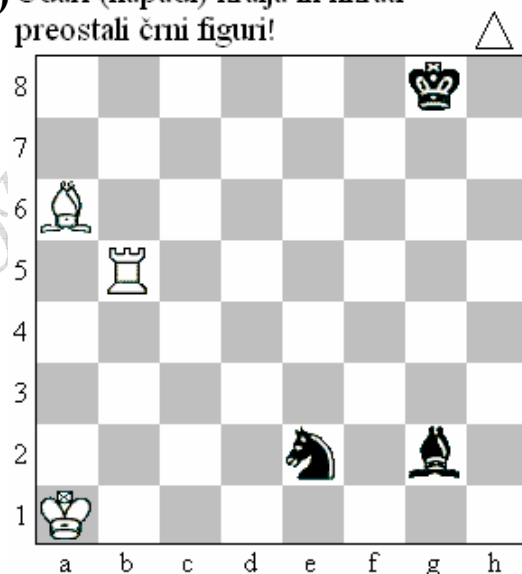
Zapis poteze: 1)

- 22) Daj šah tako, da boš hkrati udaril (napadel) črnega skakača!



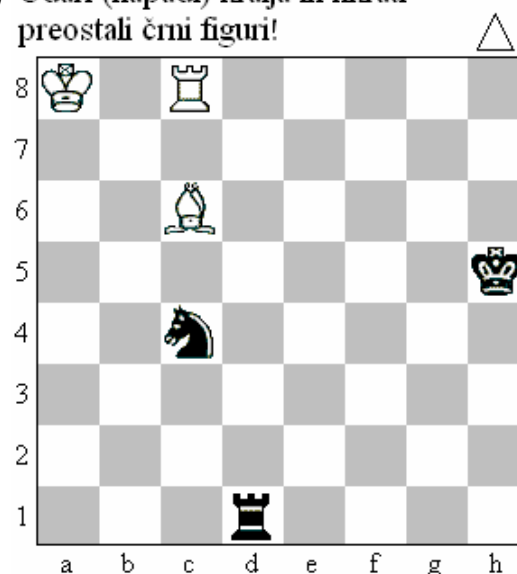
Zapis poteze: 1)

- 23) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



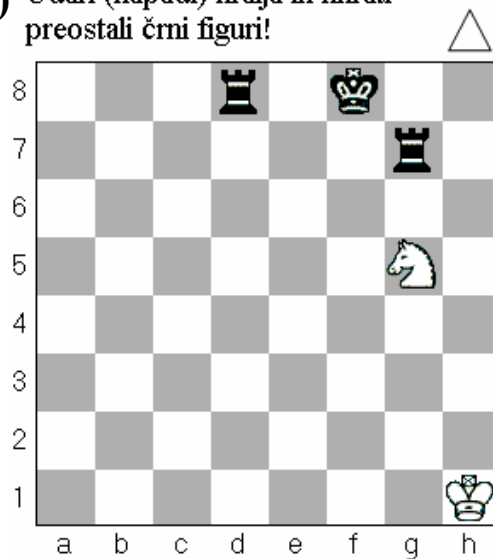
Zapis poteze: 1)

- 24) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



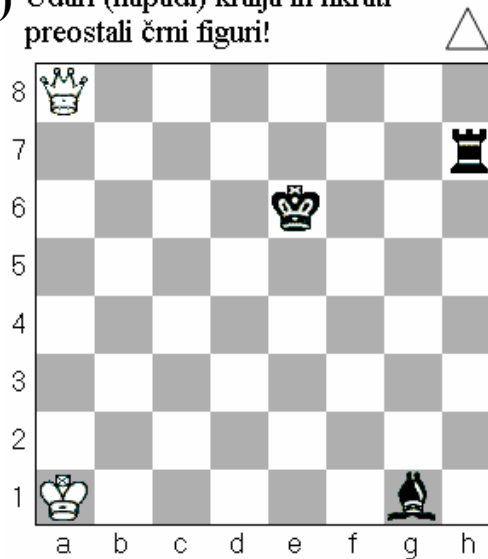
Zapis poteze: 1)

- 25) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



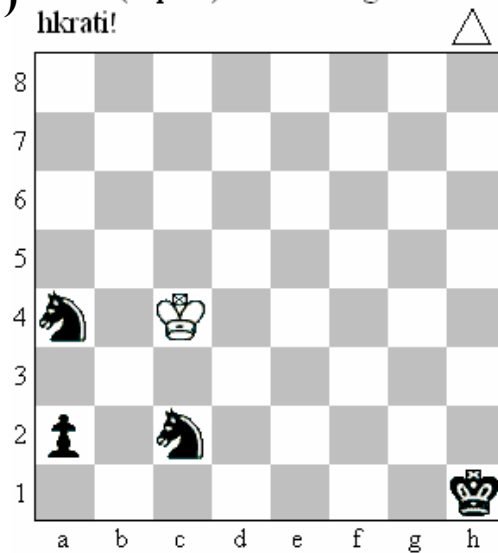
Zapis poteze: 1)

- 26) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



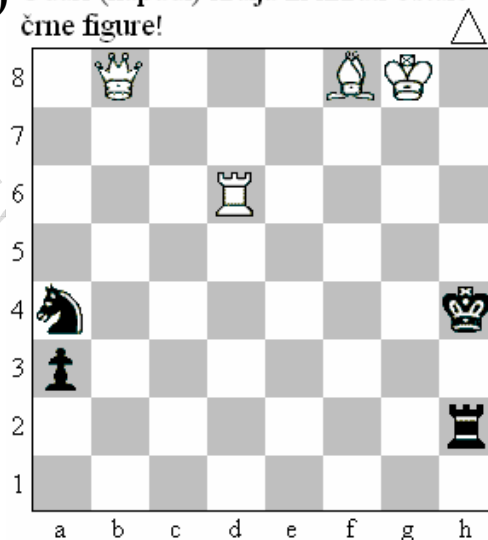
Zapis poteze: 1)

- 27) Udari (napadi) vse črne figure hkrati!



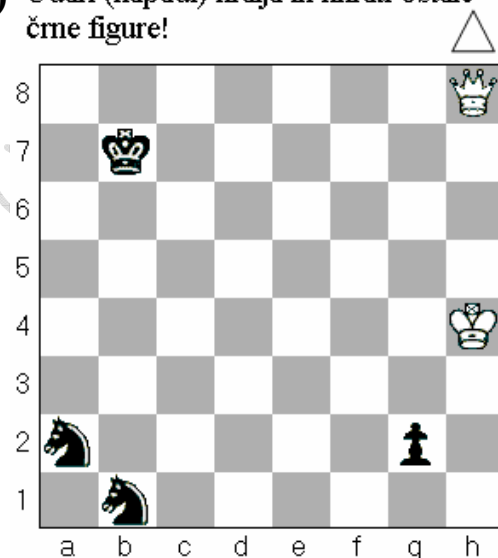
Zapis poteze: 1)

- 28) Udari (napadi) kralja in hkrati ostale črne figure!



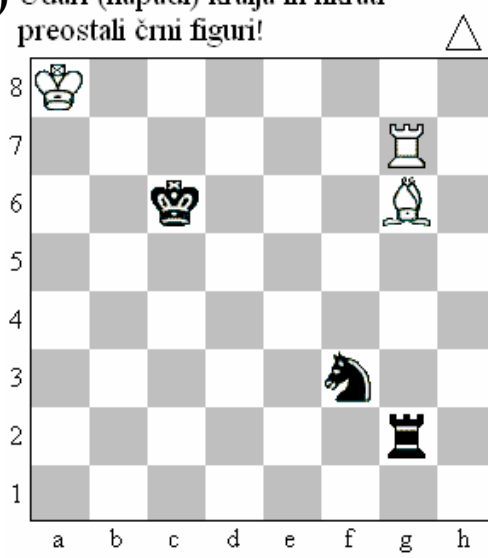
Zapis poteze: 1)

- 29) Udari (napadi) kralja in hkrati ostale črne figure!



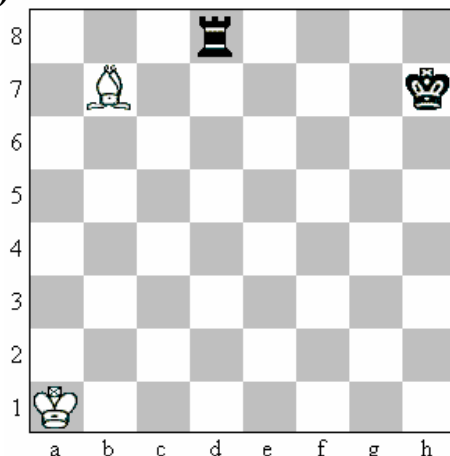
Zapis poteze: 1)

- 30) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!



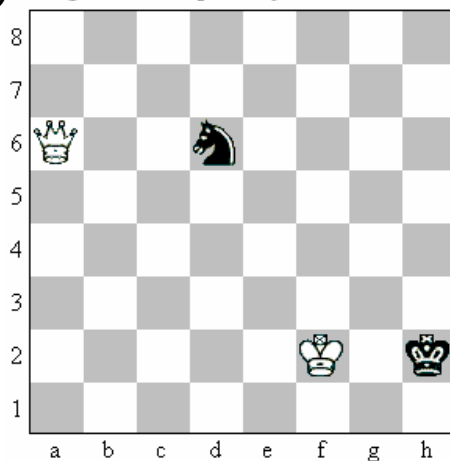
Zapis poteze: 1)

31) Odgovori na vprašanja !



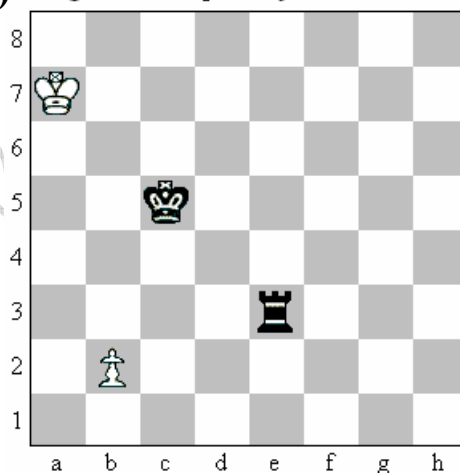
- a) Na katera polja hkrati delujeta lovec in trdnjava? _____
 b) Naštej poteze po katerih sta kralja v šahu! _____, _____, _____

33) Odgovori na vprašanja !



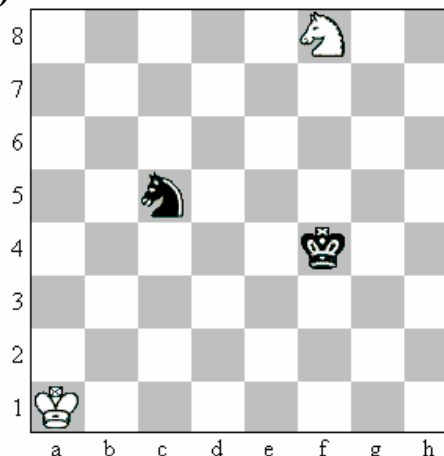
- a) Na katera polja hkrati delujeta dama in skakač? _____
 b) Po katerih potezah sta beli ali črni kralj v šahu? _____, _____

35) Odgovori na vprašanja !



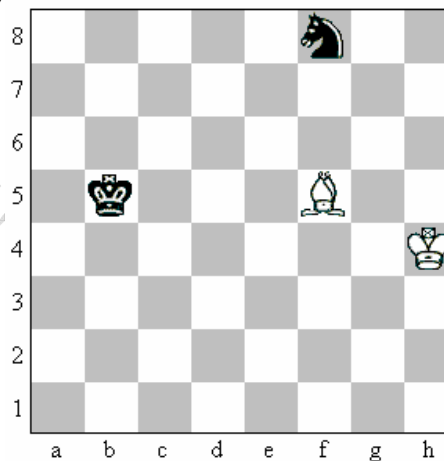
- a) Na kateri polji hkrati delujeta kmet in trdnjava? _____
 b) Po katerih potezah sta beli ali črni kralj v šahu? _____

32) Odgovori na vprašanja !



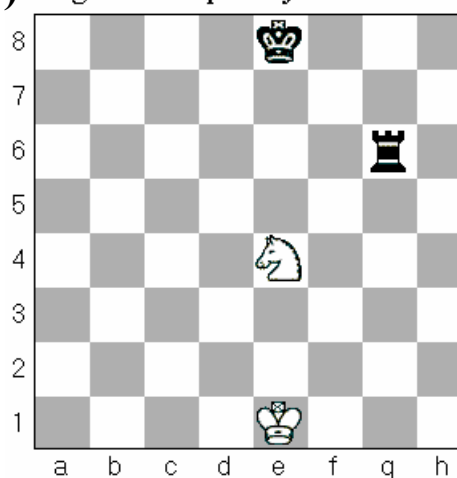
- a) Kateri polji sta pod udarom OBEH skakačev? _____
 b) Po katerih potezah sta beli ali črni kralj v šahu? _____

34) Odgovori na vprašanja !

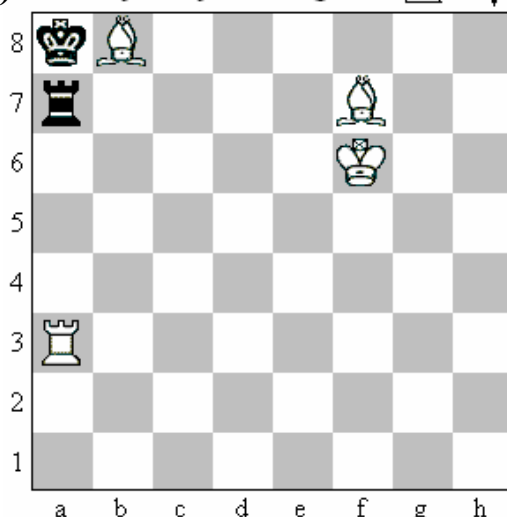


- a) Na katera polja hkrati delujeta lovec in skakač? _____
 b) Po katerih potezah sta beli ali črni kralj v šahu? _____, _____, _____

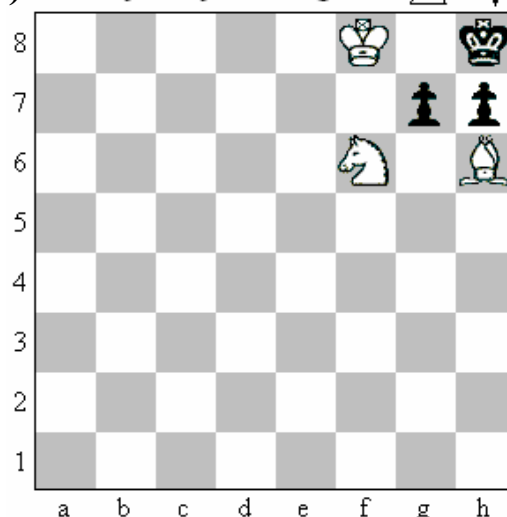
36) Odgovori na vprašanja!



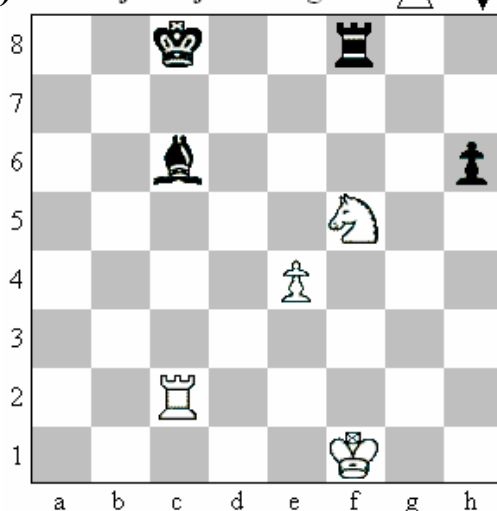
- a) Na katera polja hkrati delujeta skakač in trdnjava? _____, _____, _____
 b) Po katerih potezah sta beli ali črni kralj v šahu? _____, _____, _____

37) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

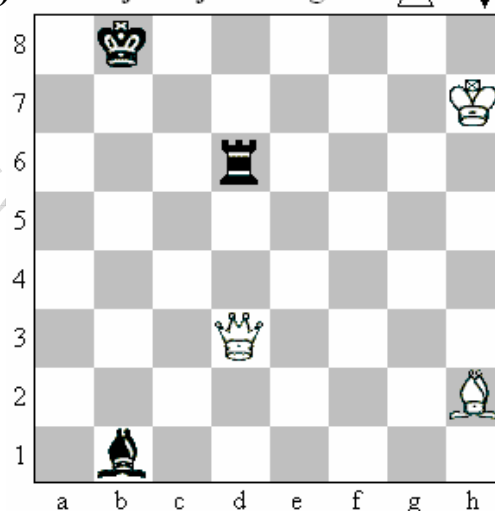
BELI: 1) _____, 1) _____
 ČRNI: 1) _____, 1) _____

38) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

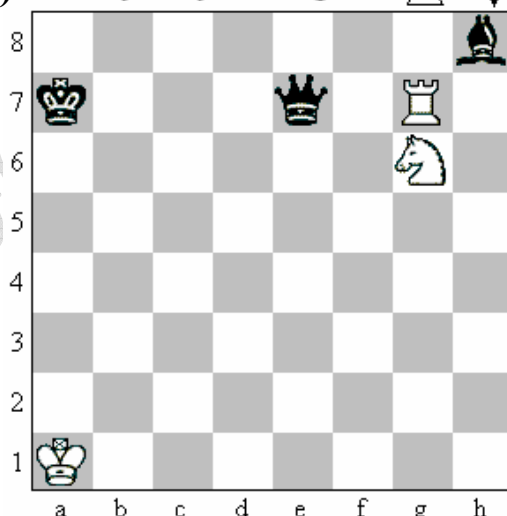
BELI: 1) _____, 1) _____
 ČRNI: 1) _____, 1) _____

39) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

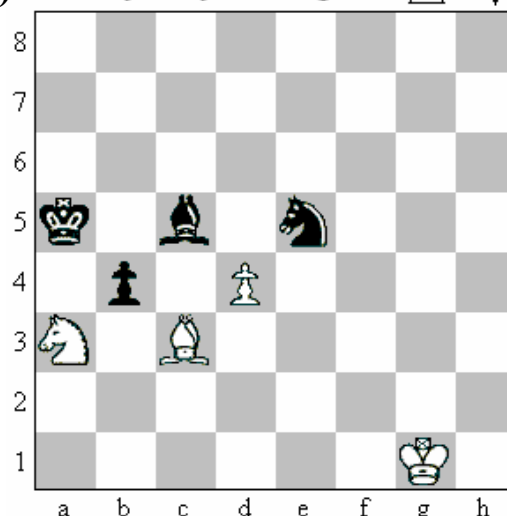
BELI: 1) _____
 ČRNI: 1) _____

40) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

BELI: 1) _____, 1) _____
 ČRNI: 1) _____

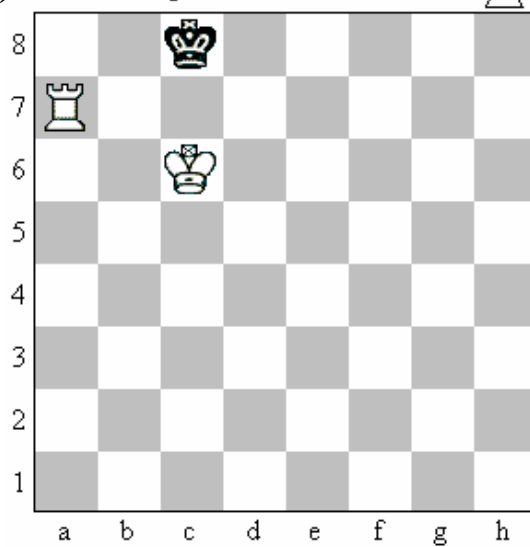
41) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

BELI: 1) _____, 1) _____
 ČRNI: 1) _____, 1) _____

42) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

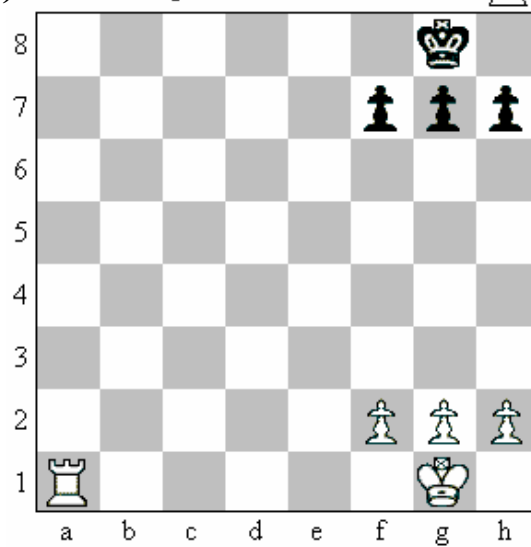
BELI: 1) _____, 1) _____
 ČRNI: 1) _____, 1) _____

43) Mat v eni potezi!



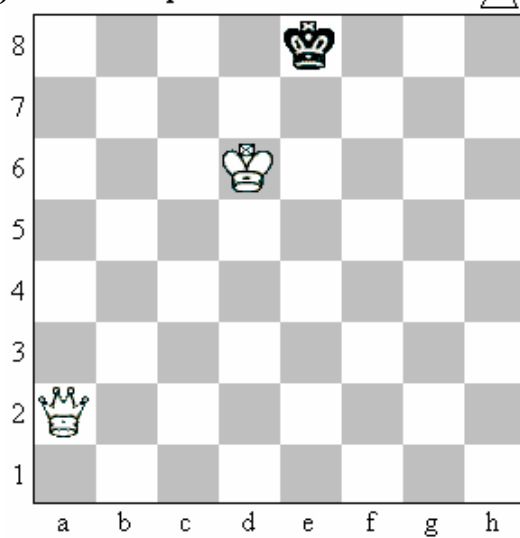
Rešitev: 1)

44) Mat v eni potezi!



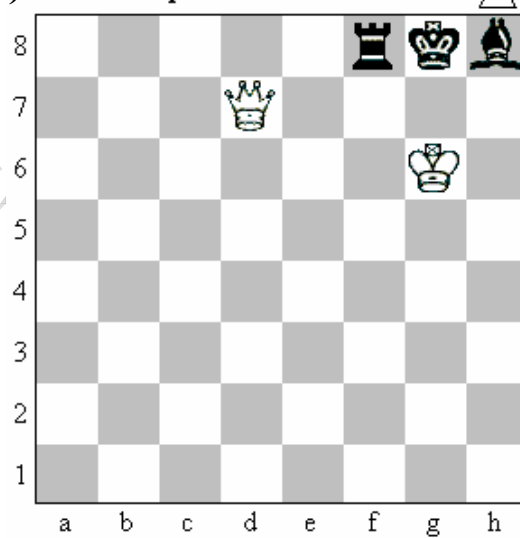
Rešitev: 1)

45) Mat v eni potezi!



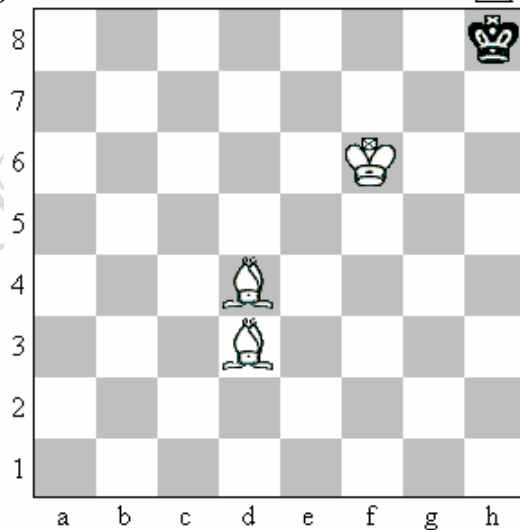
Rešitev: 1)

46) Mat v eni potezi!



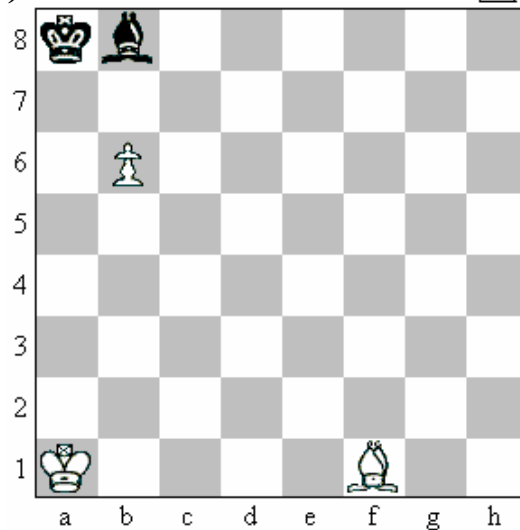
Rešitev: 1)

47) Mat v eni potezi!



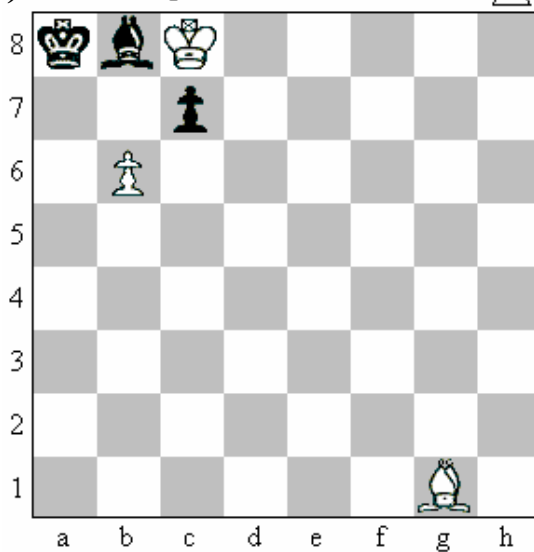
Rešitev: 1)

48) Mat v eni potezi!



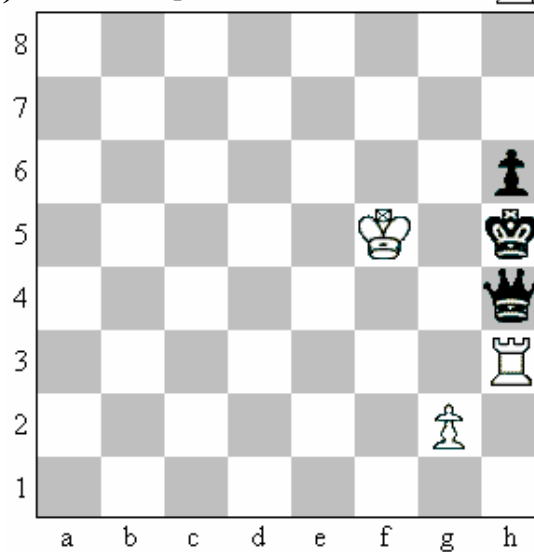
Rešitev: 1)

49) Mat v eni potezi!



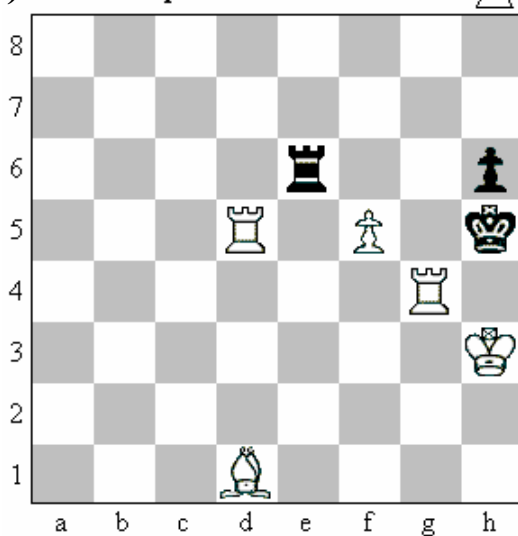
Rešitev: 1)

50) Mat v eni potezi!



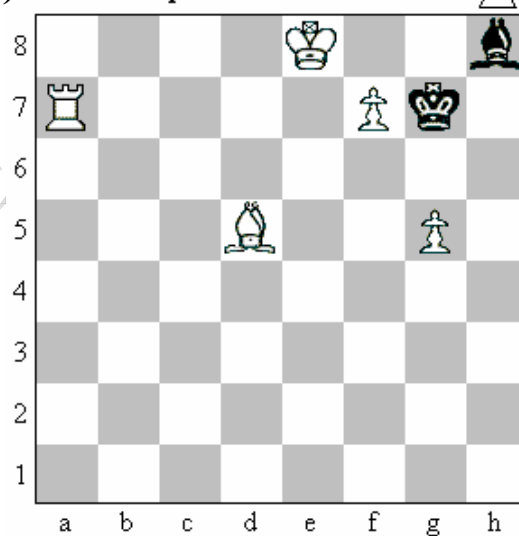
Rešitev: 1)

51) Mat v eni potezi!



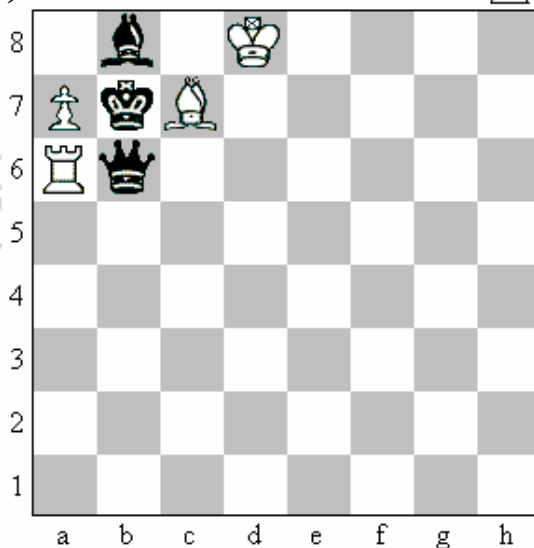
Rešitev: 1)

52) Mat v eni potezi!



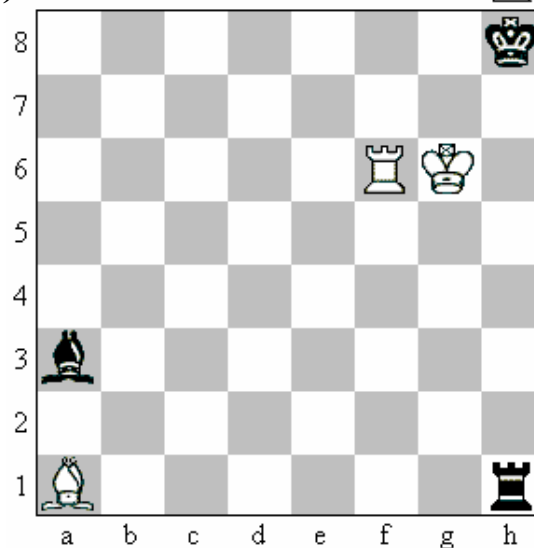
Rešitev: 1)

53) Mat v eni potezi!



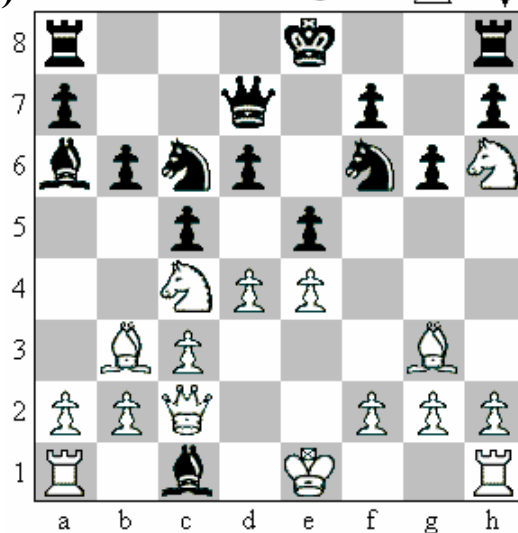
Rešitev: 1)

54) Mat v eni potezi!



Rešitev: 1)

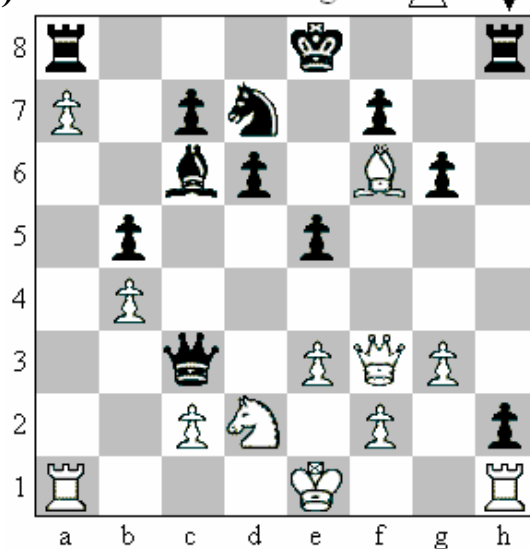
55) Katere rošade so mogoče? \triangle ali \blacktriangledown



Odg.: BELI:

ČRNI:

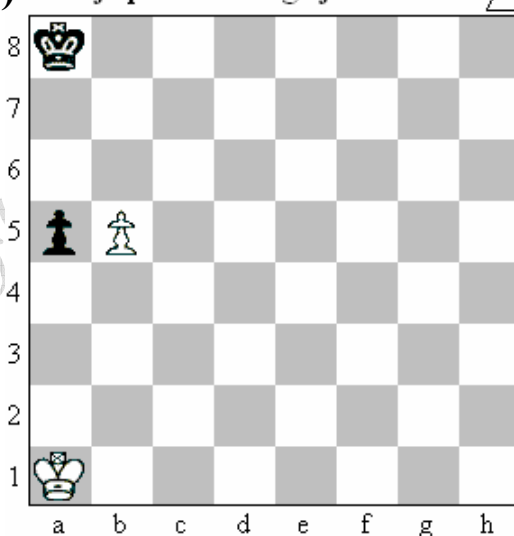
57) Katere rošade so mogoče? \triangle ali \blacktriangledown



Odg.: BELI:

ČRNI:

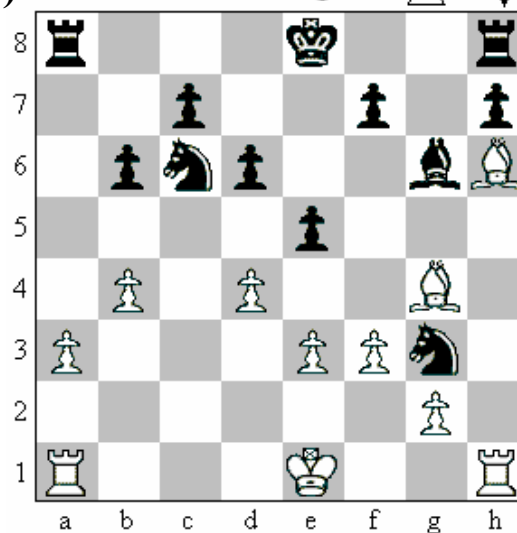
59) Zadnja poteza črnega je bila a6-a5. \triangle



Ali je poteza 1) b5xa6 e.p. mogoča?

Odgovor:

56) Katere rošade so mogoče? \triangle ali \blacktriangledown

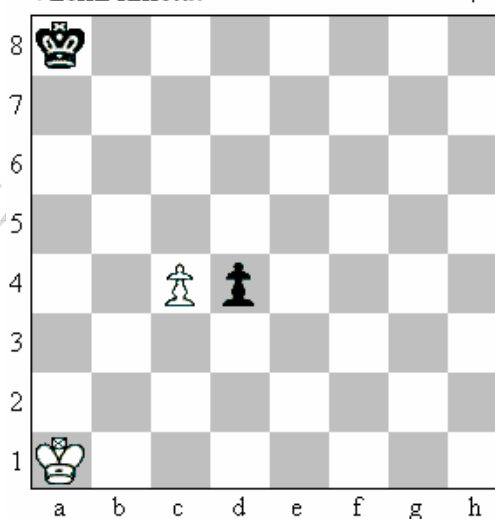


Odg.: BELI:

ČRNI:

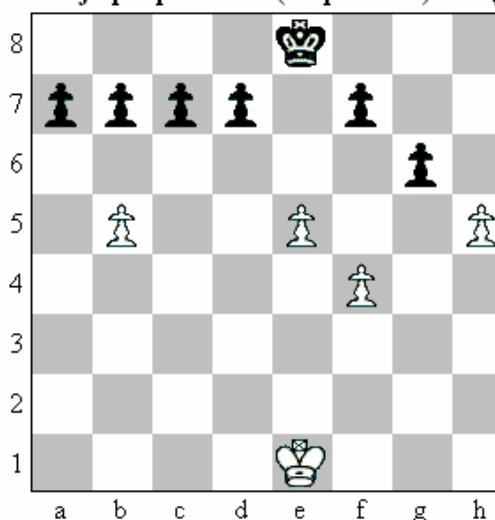
58) Beli je odigral 1) c2-c4.

Vzemi kneta!



Zapis poteze: 1) c4 _____

60) Po katerih potezah črnega je mogoče vzetje pri prehodu (en passant)? \blacktriangledown

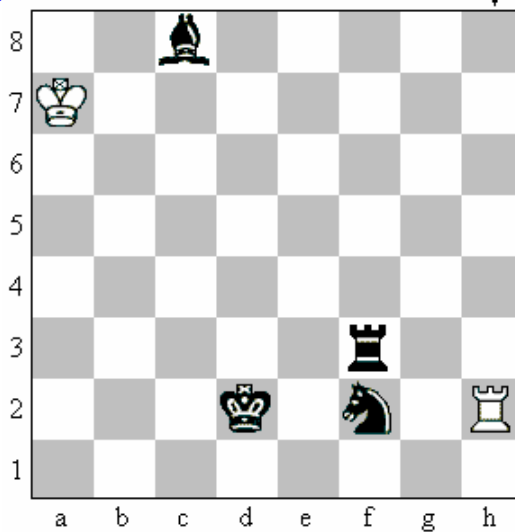


Zapis potez: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

B1

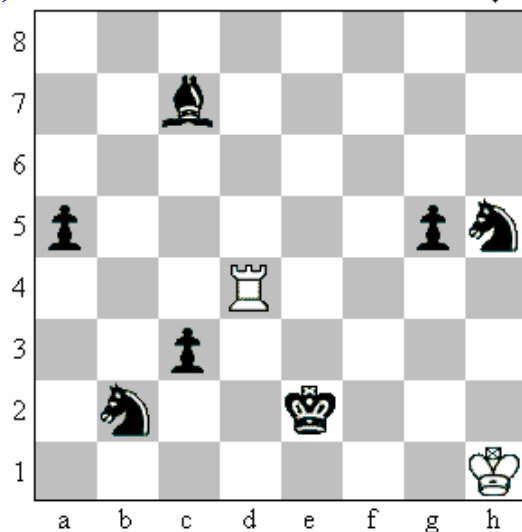
NAVODILO: najdi potezo črnega, po kateri bela figura nima več nobenega prostega polja!

61) Ujemi belo trdnjavo v kletko! ▼



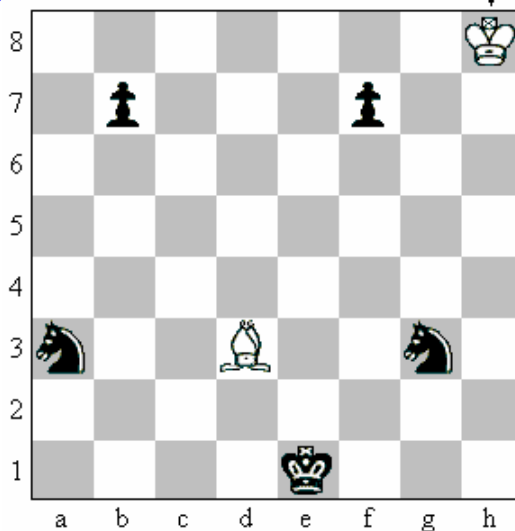
Rešitev: 1)

62) Ujemi belo trdnjavo v kletko! ▼



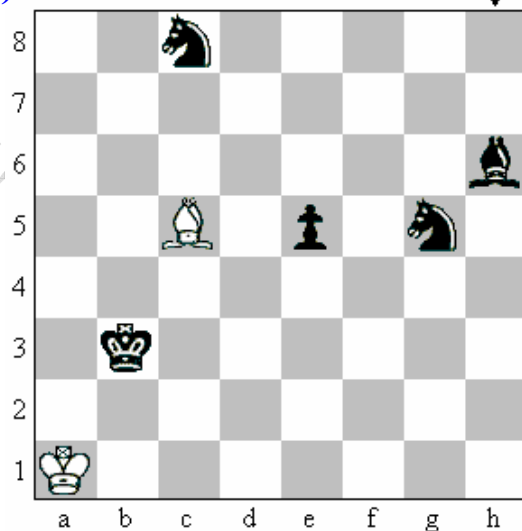
Rešitev: 1) ...

63) Ujemi belega lovca v kletko! ▼



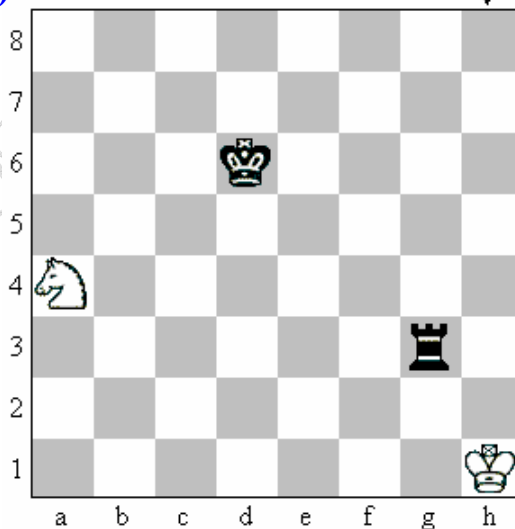
Rešitev: 1)

64) Ujemi belega lovca v kletko! ▼



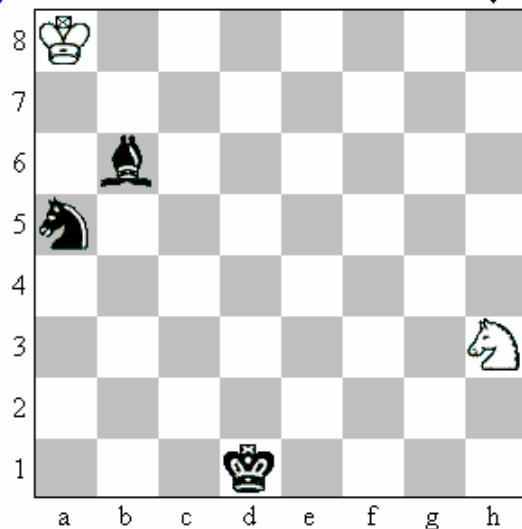
Rešitev: 1) ...

65) Ujemi belega skakača v kletko! ▼



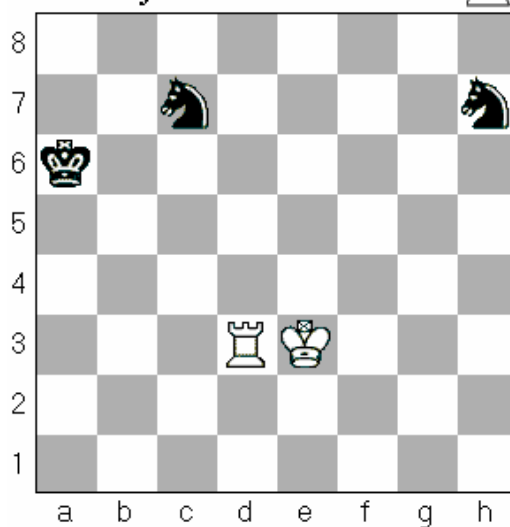
Rešitev: 1) ...

66) Ujemi belega skakača v kletko! ▼



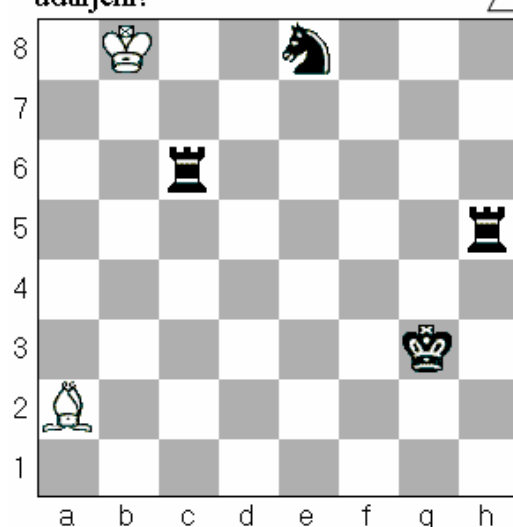
Rešitev: 1) ...

- 67) Beli odigra Td3-d7. Kateri figuri sta udarjeni?



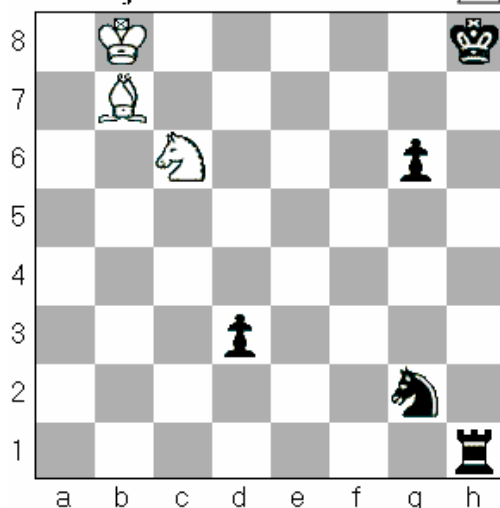
Odgovor: _____, _____

- 68) Beli odigra La2-f7. Kateri figuri sta udarjeni?



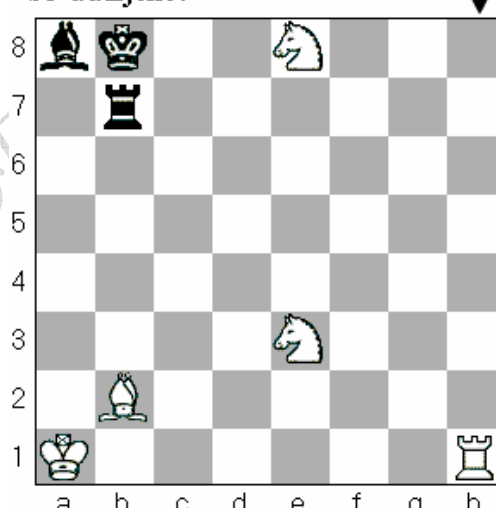
Odgovor: _____, _____

- 69) Beli odigra Sc6-e5. Katere figure so udarjene?



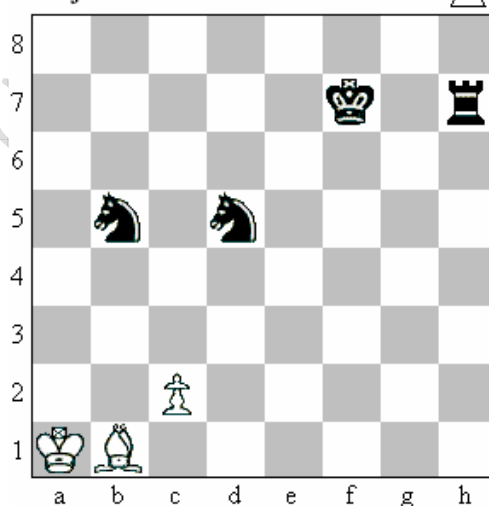
Odgovor: _____, _____, _____

- 70) Črni odigra Tb7-e7. Katere figure so udarjene?



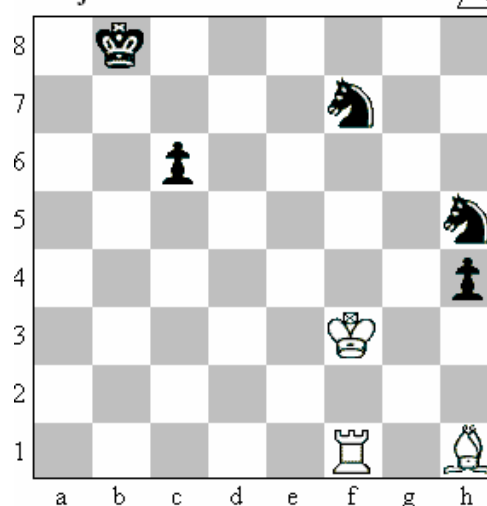
Odgovor: _____, _____, _____

- 71) Beli odigra c2-c4. Katere figure so udarjene?



Odg.: _____, _____, _____

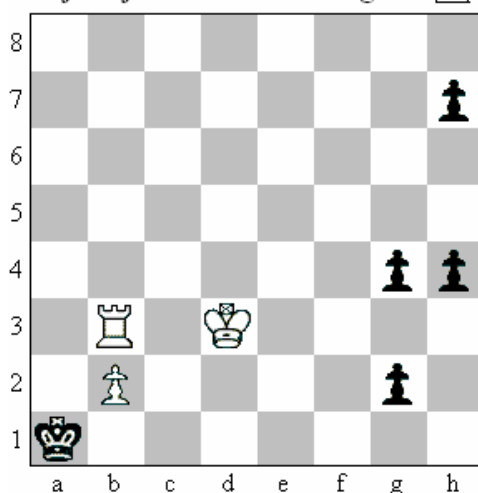
- 72) Beli odigra Kf3-g4. Katere figure so udarjene?



Odg.: _____, _____, _____

73) Igraj samo z belo trdnjavo!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △

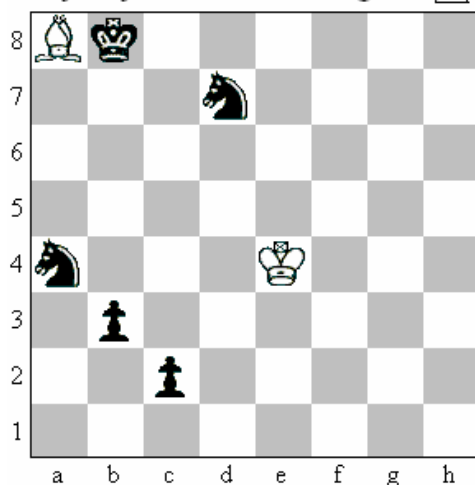


Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

75) Igraj samo z belim lovcem!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △

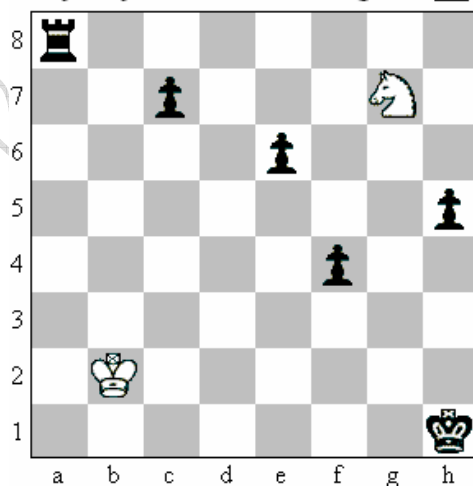


Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

77) Igraj samo s skakačem!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △

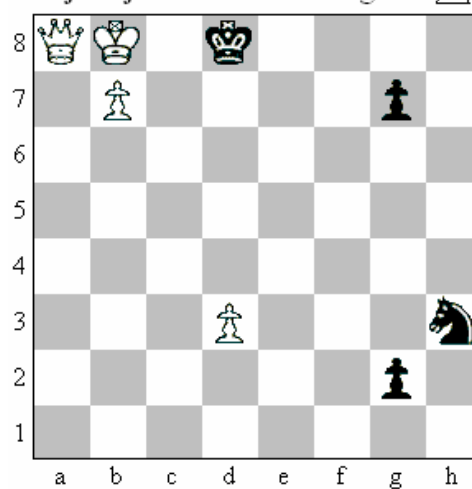


Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

74) Igraj samo z damo!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △

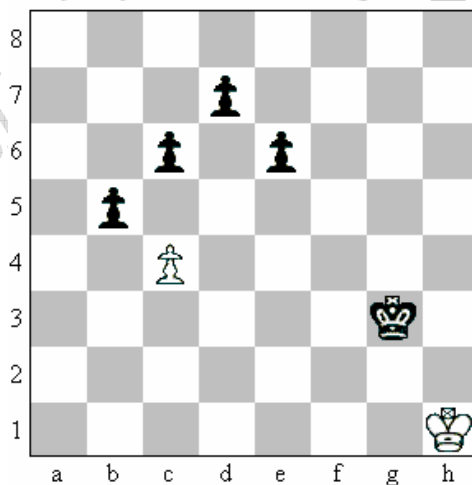


Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

76) Igraj samo z belim kmetom!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △

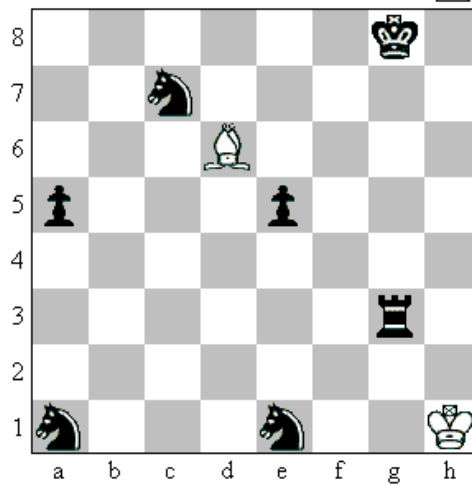


Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

78) Igraj samo z belim lovcem!

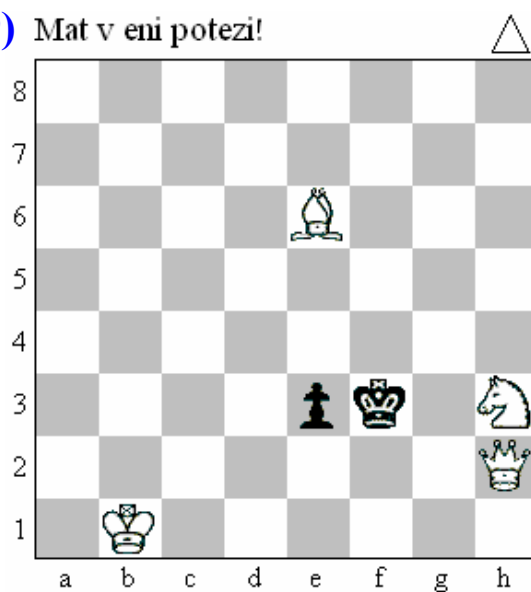
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____

4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

79) Mat v eni potezi!



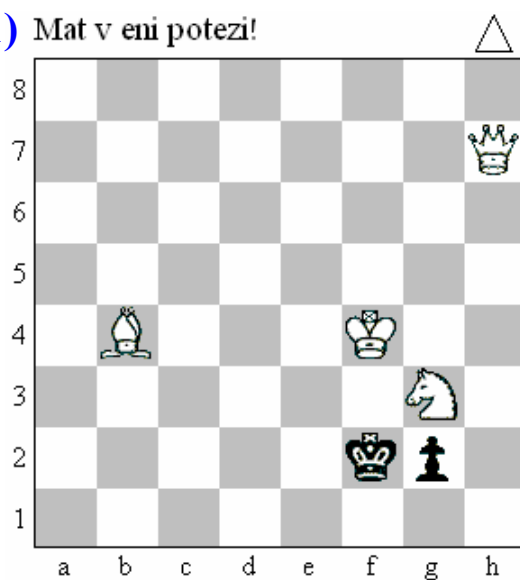
Rešitev: 1)

80) Mat v eni potezi!



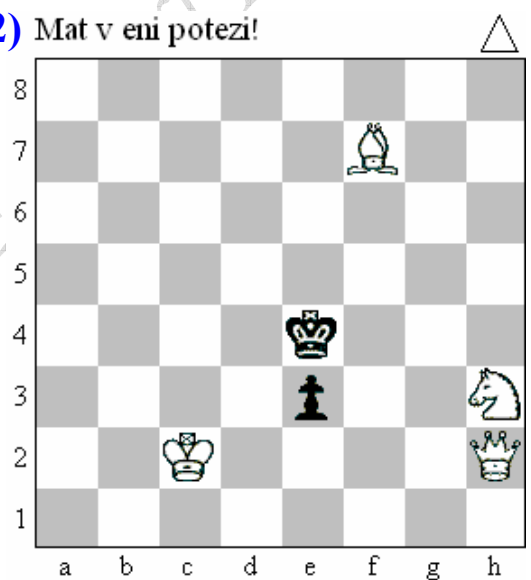
Rešitev: 1)

81) Mat v eni potezi!



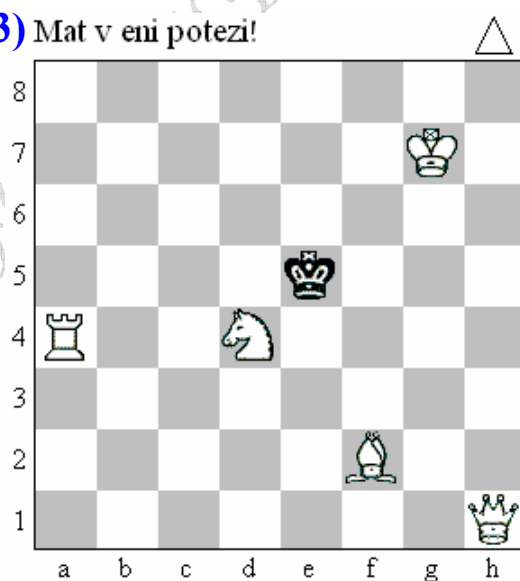
Rešitev: 1)

82) Mat v eni potezi!



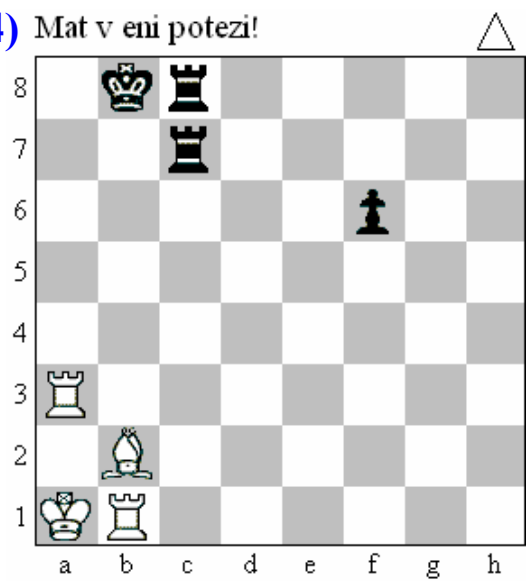
Rešitev: 1)

83) Mat v eni potezi!



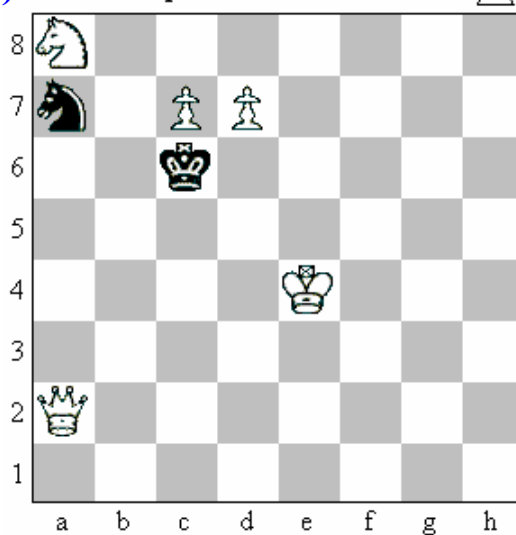
Rešitev: 1)

84) Mat v eni potezi!



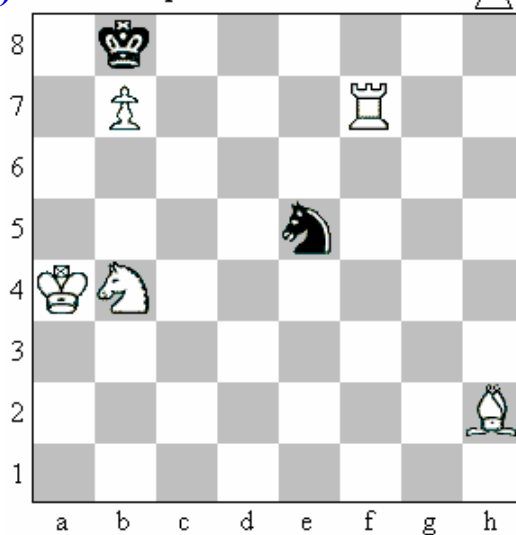
Rešitev: 1)

85) Mat v eni potezi!



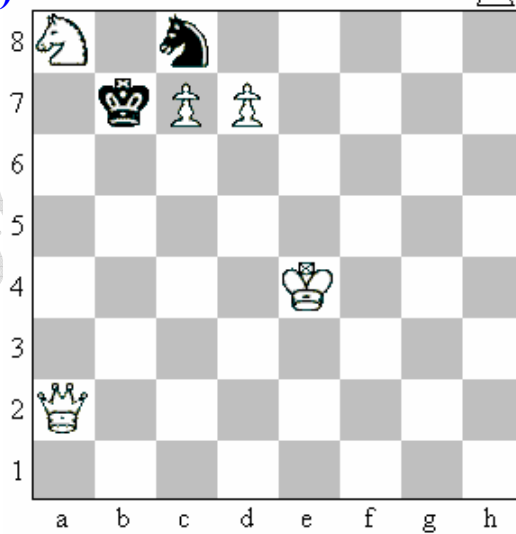
Rešitev: 1)

87) Mat v eni potezi!



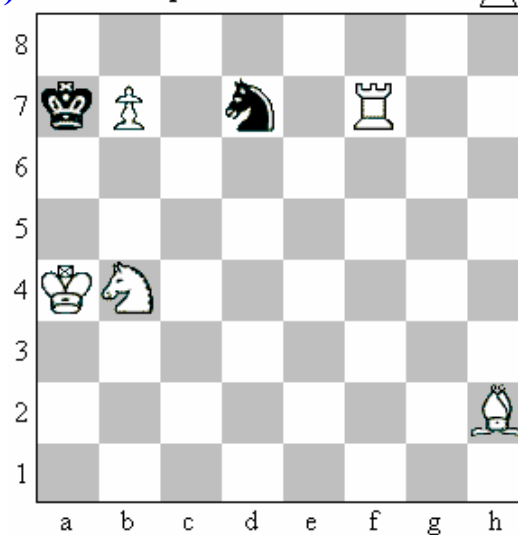
Rešitev: 1)

89) Mat v eni potezi!



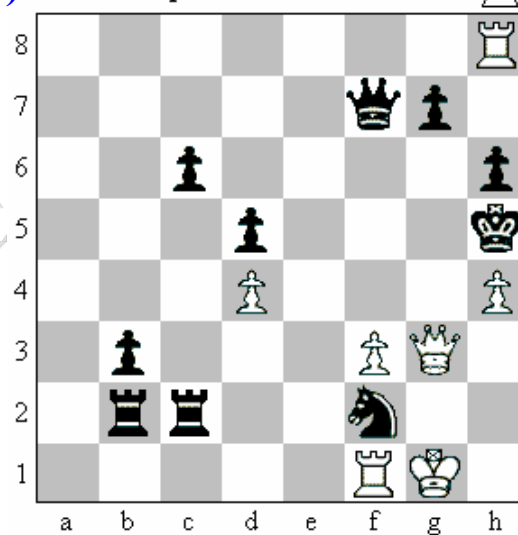
Rešitev: 1)

86) Mat v eni potezi!



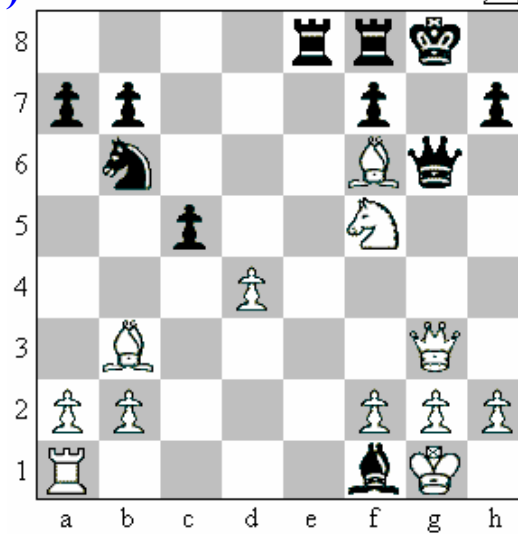
Rešitev: 1)

88) Mat v eni potezi!



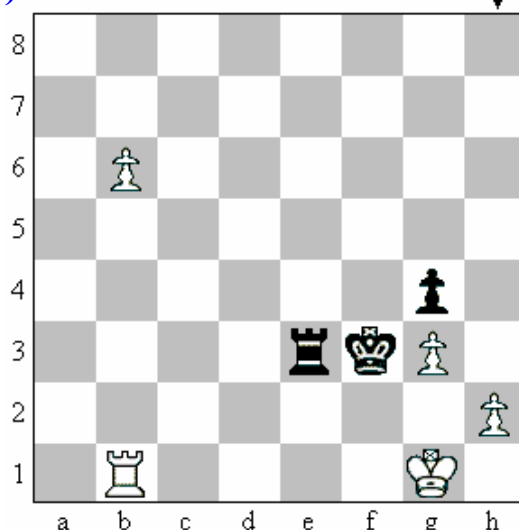
Rešitev: 1)

90) Mat v eni potezi!



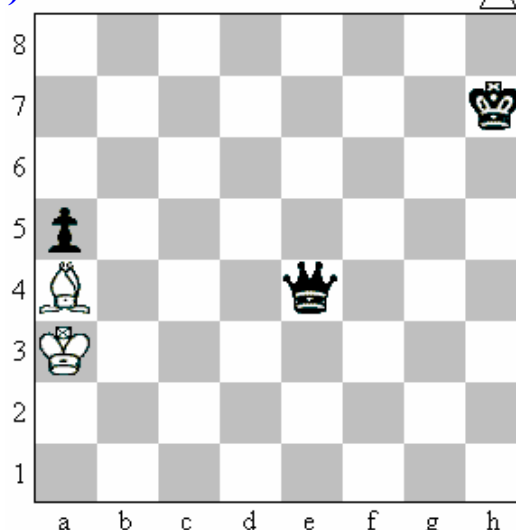
Rešitev: 1)

91) Črni remizira!



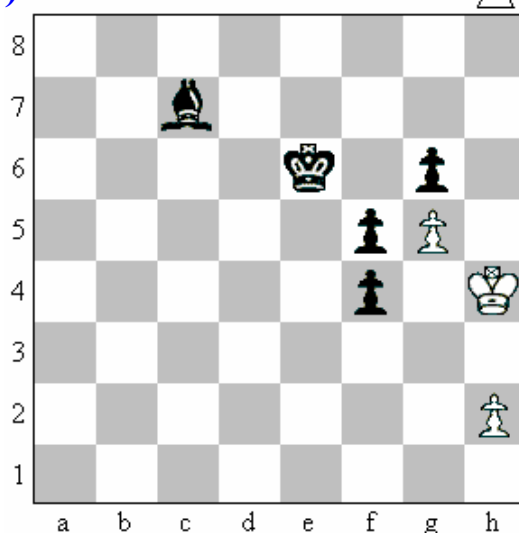
Zapiši samo prvo potezo: 1).....

92) Beli remizira!



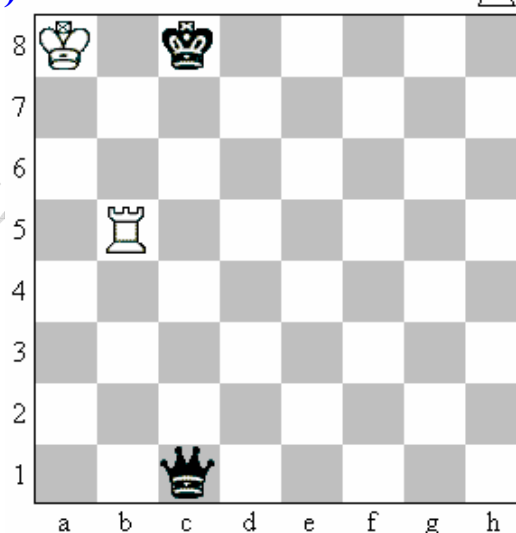
Zapiši samo prvo potezo: 1)

93) Beli remizira!



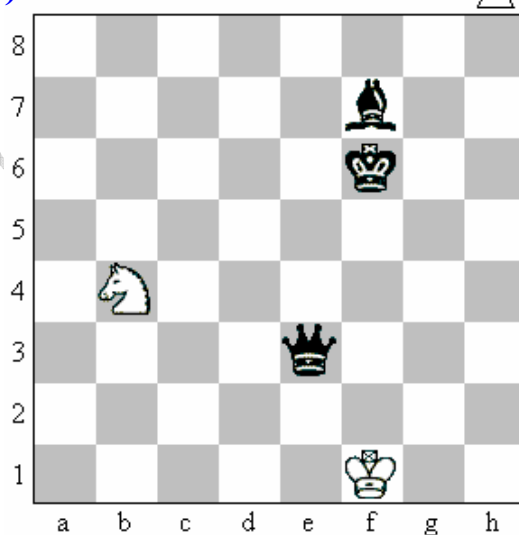
Zapiši samo prvo potezo: 1)

94) Beli remizira!



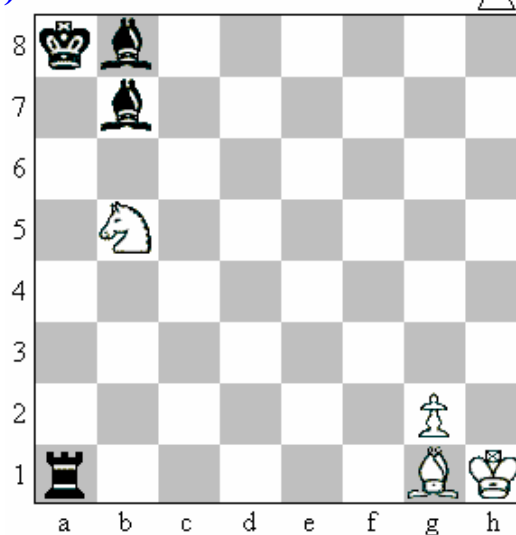
Zapiši samo prvo potezo: 1)

95) Beli remizira!



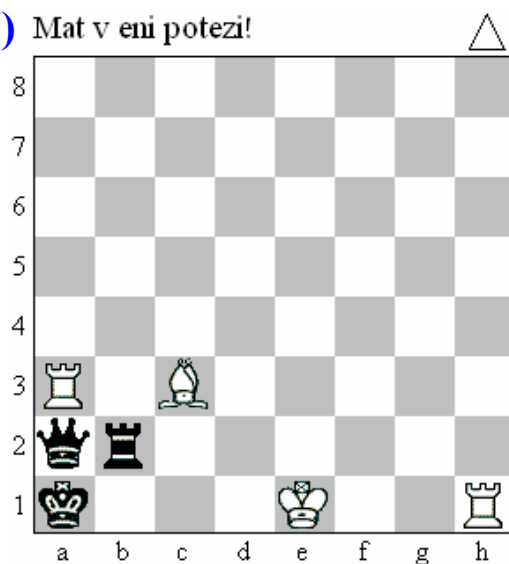
Zapiši samo prvo potezo: 1)

96) Beli remizira!



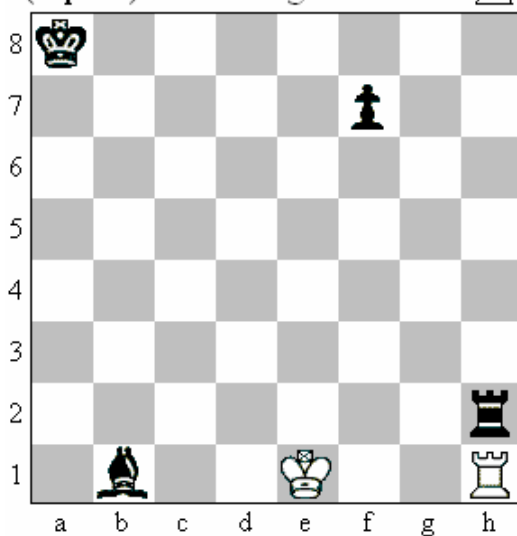
Zapiši samo prvo potezo: 1)

97) Mat v eni potezi!



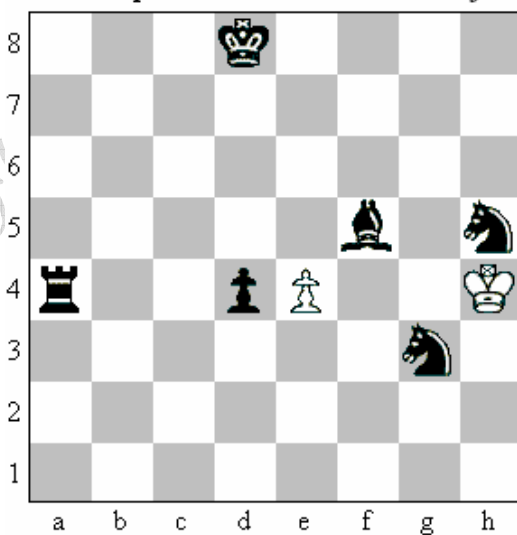
Rešitev: 1)

99) S katero potezo beli hkrati udari (napade) vse črne figure?



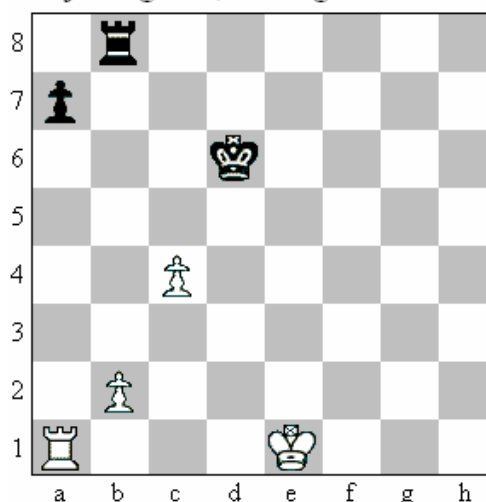
Rešitev: 1) _____

101) Zadnja poteza belega je bila e2-e4. S katero potezo da črni šah b. kralju?



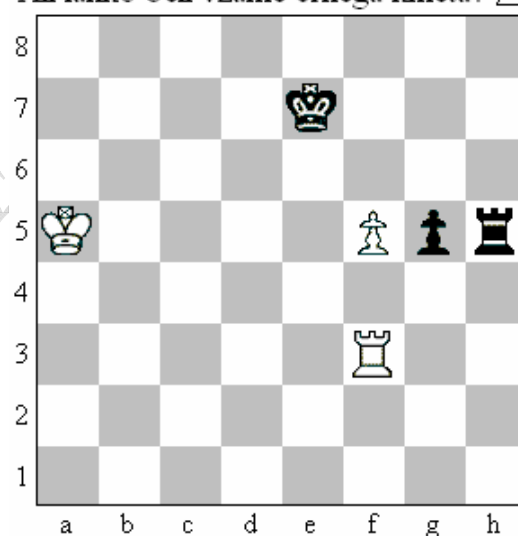
Rešitev: 1)

98) Črni vzame kneta na b2. Najdi odgovor, ki zmagaja!



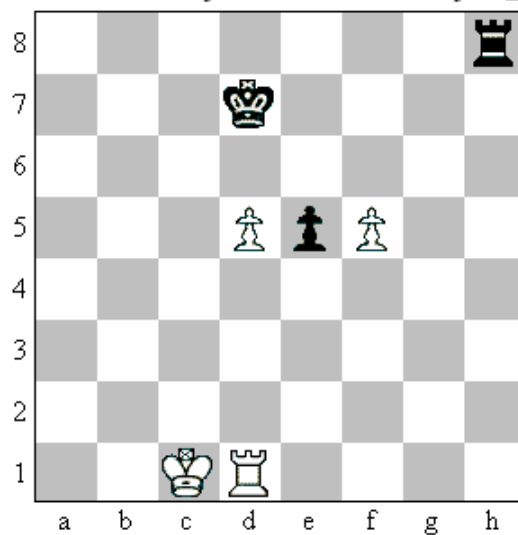
Rešitev: 1)..... Txb2 2) _____

100) Zadnja poteza črnega je bila g7-g5. Ali lahko beli vzame črnega kneta? △



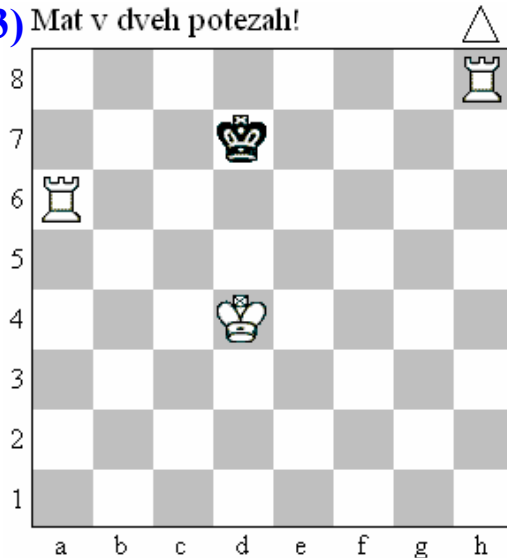
Odgovor:

102) Zadnja poteza črnega je bila e7-e5. Kako daš dvojni šah črnemu kralju? △



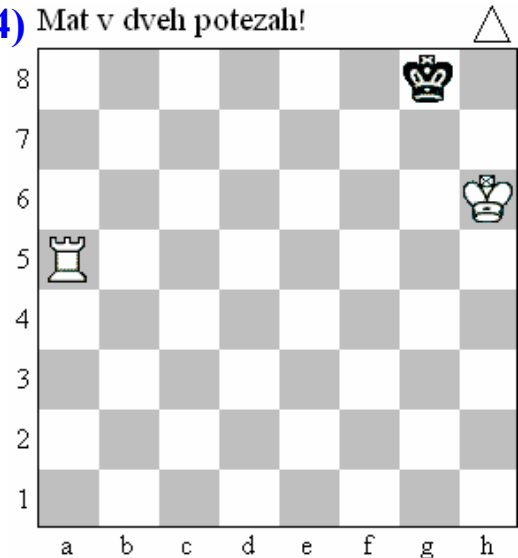
Rešitev: 1)

103) Mat v dveh potezah!



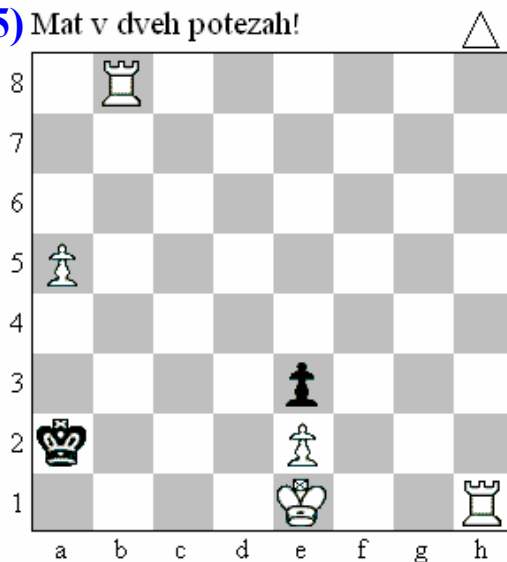
Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

104) Mat v dveh potezah!



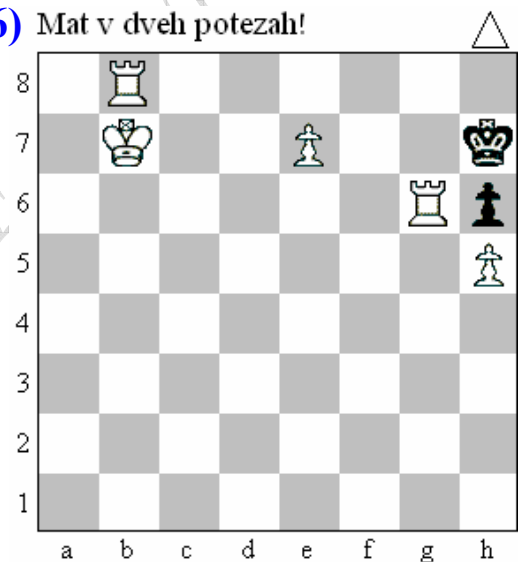
Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

105) Mat v dveh potezah!



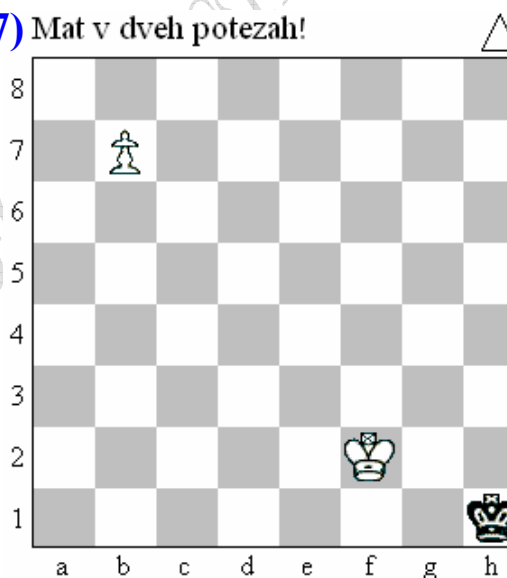
Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

106) Mat v dveh potezah!



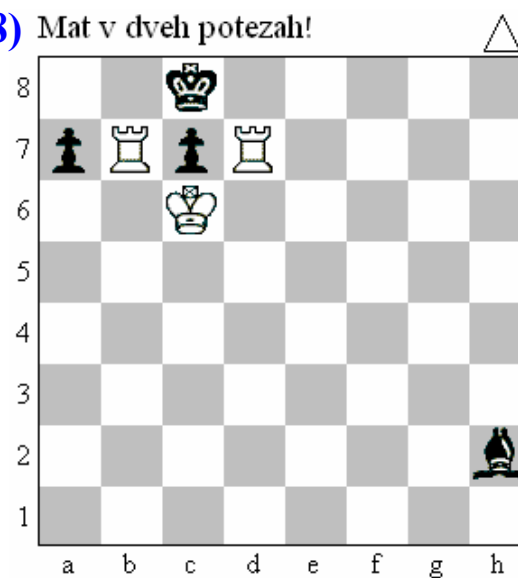
Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

107) Mat v dveh potezah!



Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

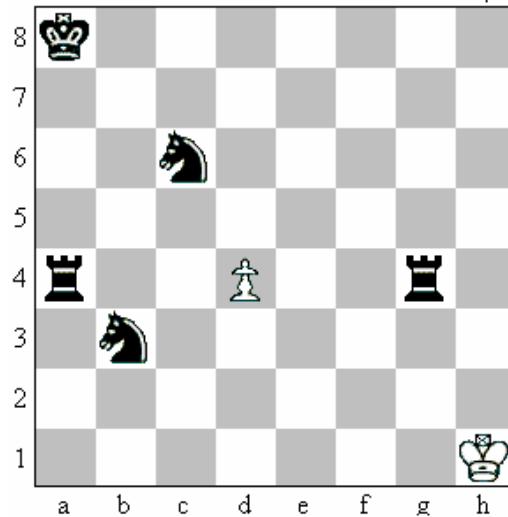
108) Mat v dveh potezah!



Zapiši samo prvo potezo! 1) _____

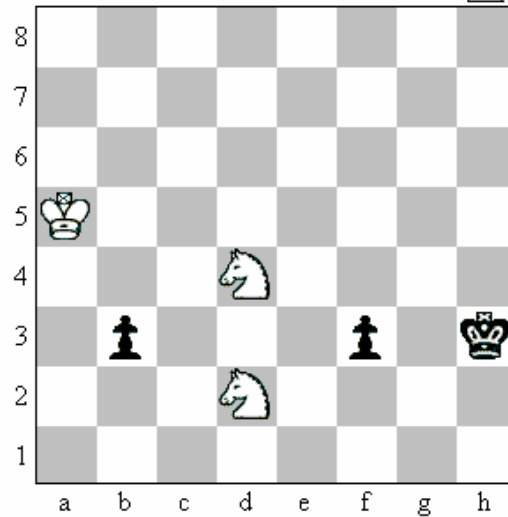
B9

109) Zapiši vsa vzetja, ki so mogoča! ▼



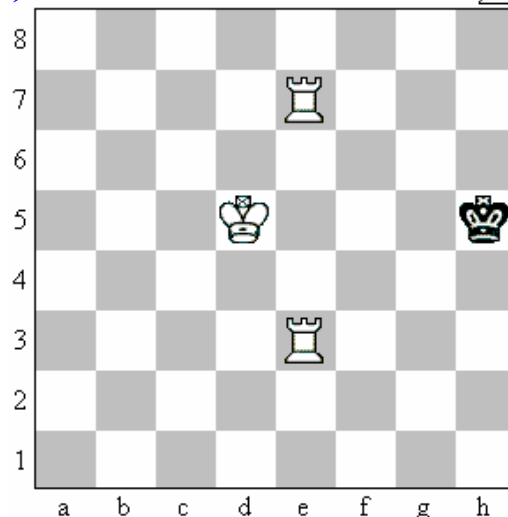
Zapis potez: 1) _____ 1) _____
1) _____ 1) _____

110) Zapiši vsa vzetja, ki so mogoča! △



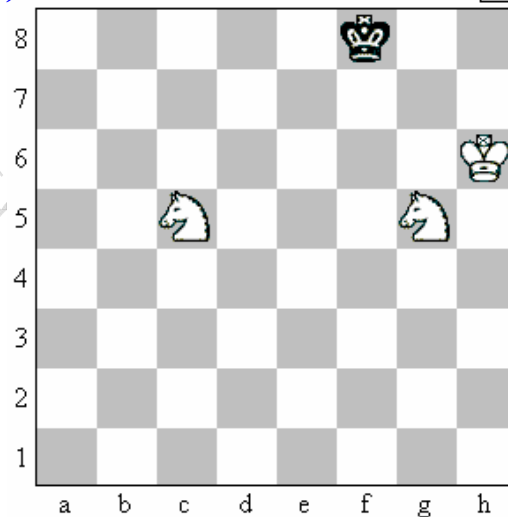
Zapis potez: 1) _____ 1) _____
1) _____ 1) _____

111) Zapiši vse mogoče udare na kralja △



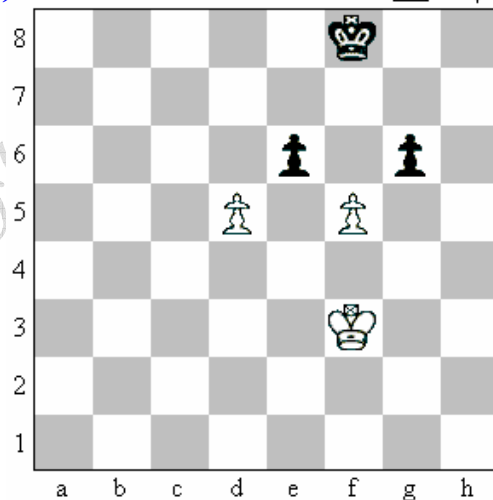
Zapis potez: 1) _____, 1) _____
1) _____, 1) _____

112) Zapiši vse mogoče udare na kralja △



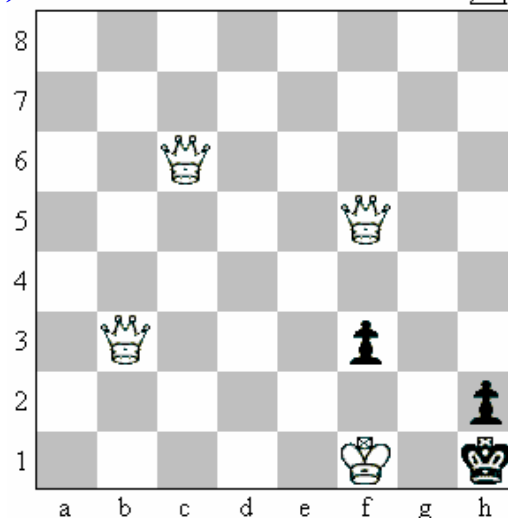
Zapis potez: 1) _____, 1) _____
1) _____, 1) _____

113) Zapiši vsa mogoča vzetja! △ ali ▼



BELI: 1) _____ 1) _____ 1) _____
ČRNI: 1) _____ 1) _____ 1) _____

114) Mat v eni potezi! △



Rešitve: 1) _____ 1) _____ 1) _____

115) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Kh1, Lb3, Sc4, Sg6, g2, h2

Črni: Kg8, Dd8, Ta1, Ta6, Lb1, g7, h7

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

116) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Kh6, Tf8, Lb2, Sc3, Sd6

Črni: Kh8, Dg8, Tb6, Ta5, Sd6

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

117) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Kg1, Dd8, Tg2, Tf1, Le2, Le1, Sh1, f2

Črni: Kh4, Tg5, De5, h3

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

118) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Ka1, Da6, Tb2, Th3, Lc1, a4

Črni: Ka3, Dc3, Lg6, Sd4, b5

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

119) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Ka2, Da3, Lf8, g7

Črni: Kh6, Tf2, Tb1, Lf5, c2, h5

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

120) Postavi pozicijo na šahovnico in reši nalogo!

Beli: Kd8, Dh8, Tg8, Th1, Lg1

Črni: Ka1, Te7, Lg5, Sd6, a2, b2

Kdor je na potezi, matira nasprotnika v eni potezi!

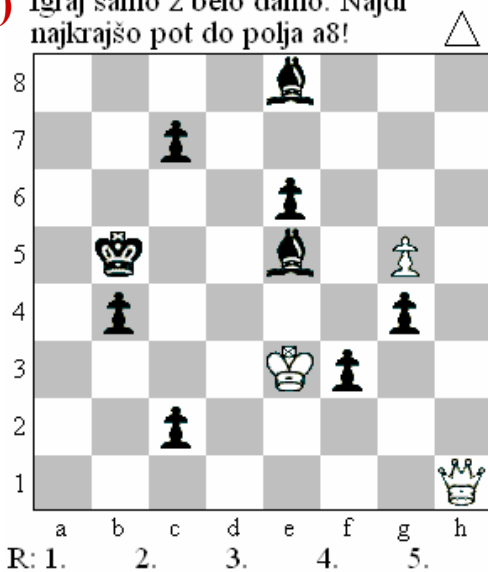
Rešitev: BELI: 1)

ČRNI: 1)

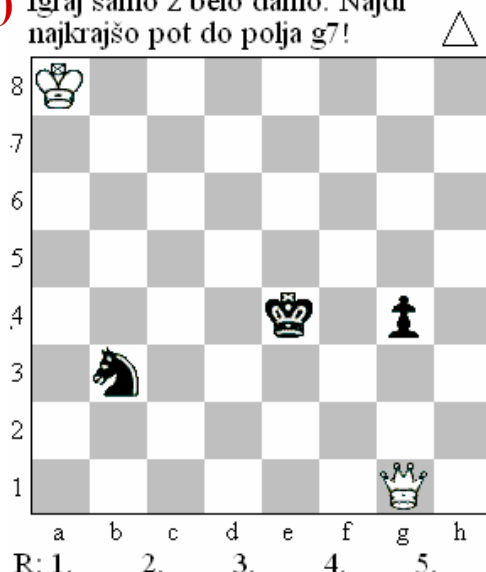
C1

NAVODILO (velja za vse naloge): izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure. Vzeti ne smeš nobene črne figure! Črni kralj ne sme biti v šahu!

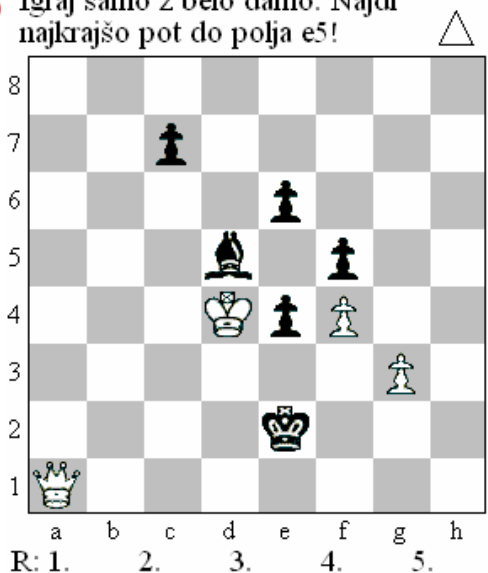
- 121)** Igraj samo z belo damo. Najdi najkrajšo pot do polja a8!



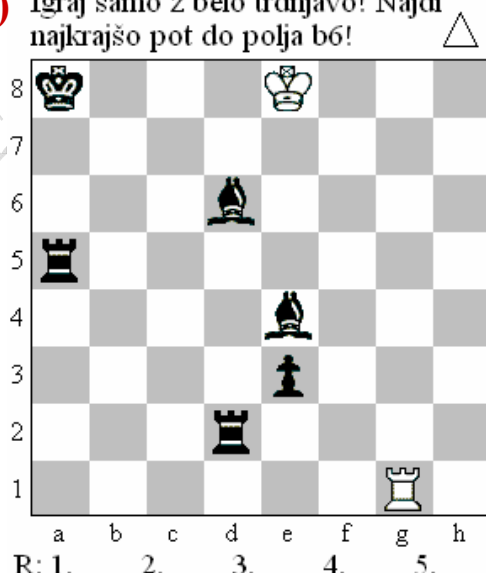
- 122)** Igraj samo z belo damo. Najdi najkrajšo pot do polja g7!



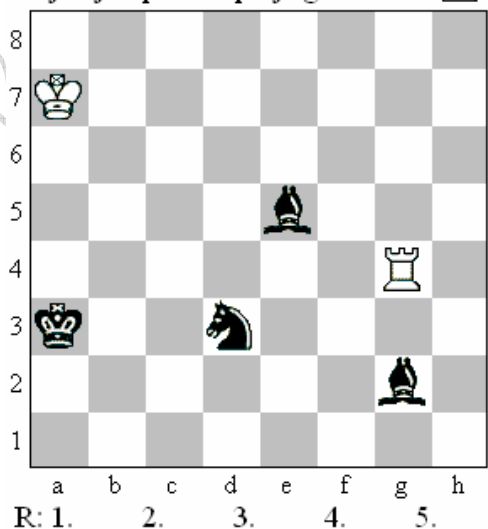
- 123)** Igraj samo z belo damo. Najdi najkrajšo pot do polja e5!



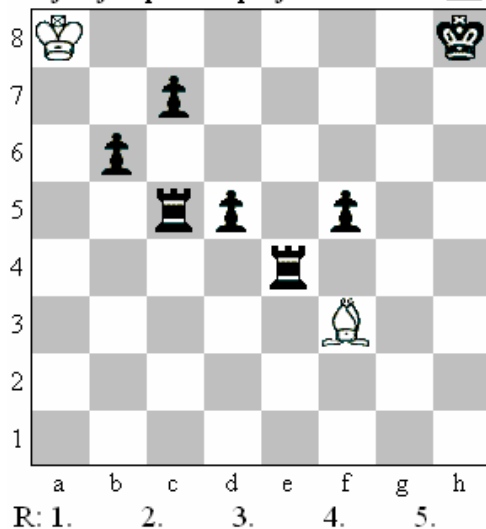
- 124)** Igraj samo z belo trdnjavo! Najdi najkrajšo pot do polja b6!



- 125)** Igraj samo z belo trdnjavo! Najdi najkrajšo pot do polja g1!



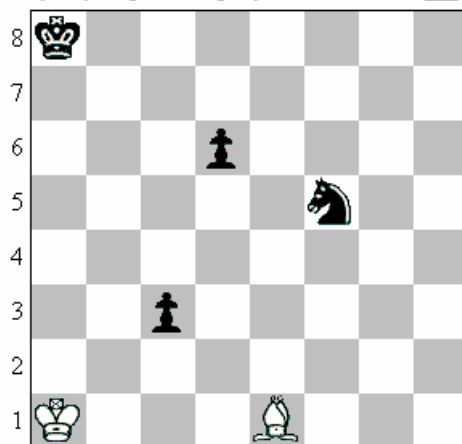
- 126)** Igraj samo z belim lovcem. Najdi najkrajšo pot do polja d7!



C2

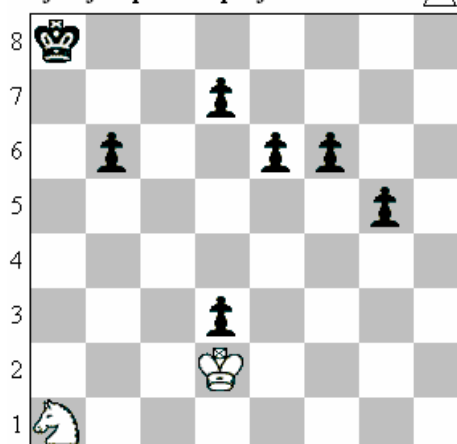
NAVODILO (velja za vse naloge): izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure.
Vzeti ne smeš nobene črne figure! Črni kralj ne sme biti v šahu!

- 127)** Igraj samo z belim lovcem. Najdi najkrajšo pot do polja h8! △



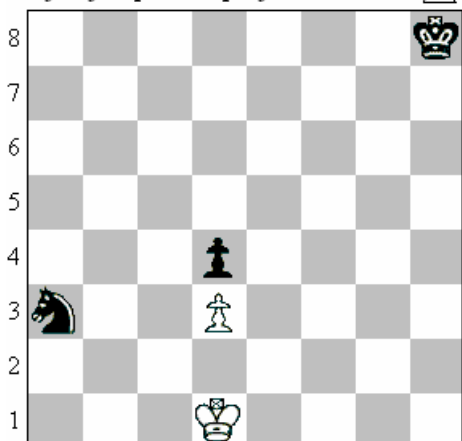
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 128)** Igraj samo z belim skakačem. Najdi najkrajšo pot do polja h8! △



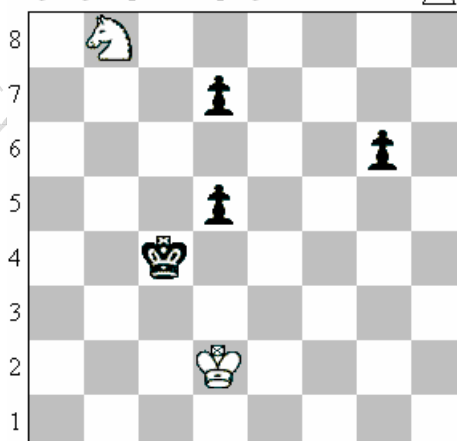
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 129)** Igraj samo z belim kraljem. Najdi najkrajšo pot do polja a8! △



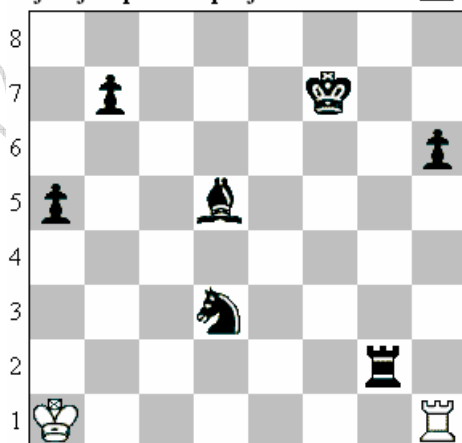
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 130)** Igraj samo z belim skakačem. Najdi najkrajšo pot do polja f1! △



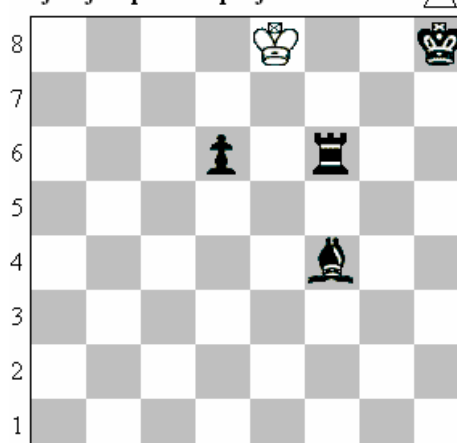
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 131)** Igraj samo z belo trdnjavo. Najdi najkrajšo pot do polja a8! △



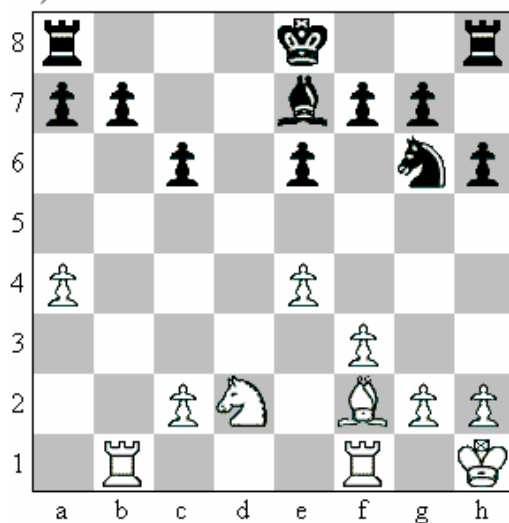
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 132)** Igraj samo z belim kraljem. Najdi najkrajšo pot do polja h5! △



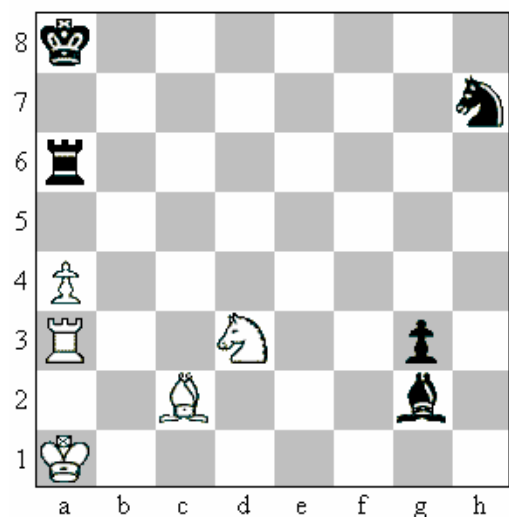
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

- 133)** Kateri beli figuri sta udarjeni po
1) Txb7 0-0-0 ?



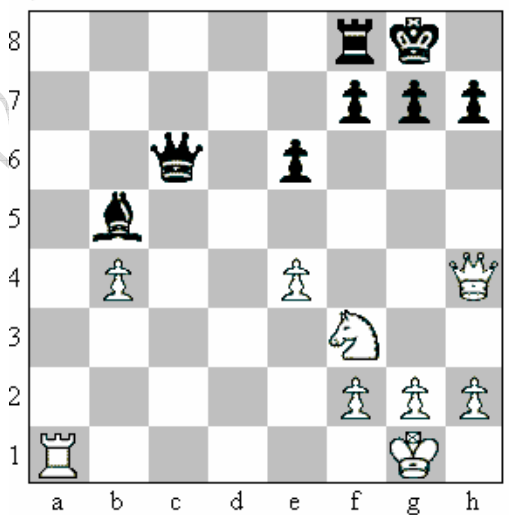
Odgovor: _____, _____

- 135)** Katere črne figure so udarjene po
1).... Tc6 2) Se1 ?



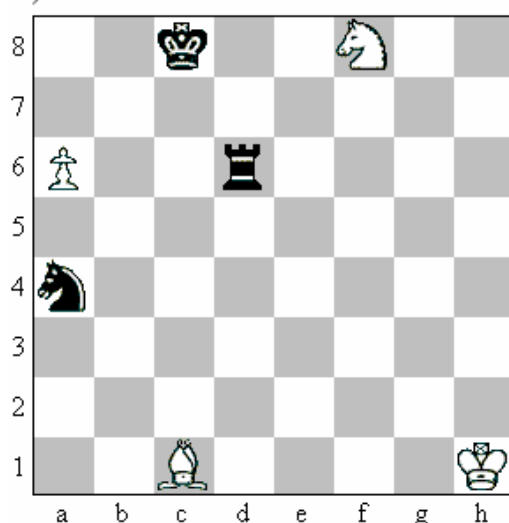
Odgovor: _____, _____, _____

- 137)** Katere bele figure so udarjene po
1) Sd4 Dc3 ?



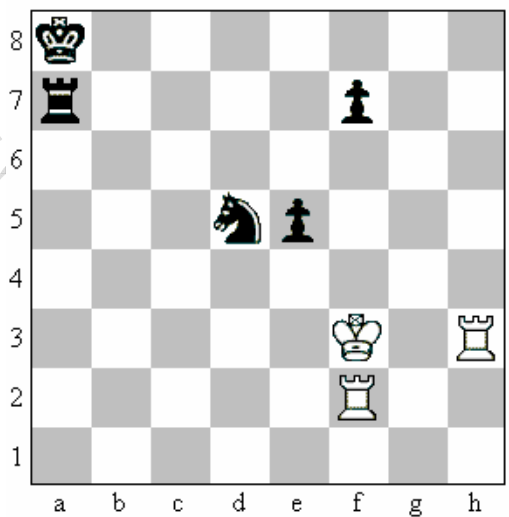
Odg.: _____, _____, _____

- 134)** Katere bele figure so udarjene po
1) Lf4 Tf6 ?



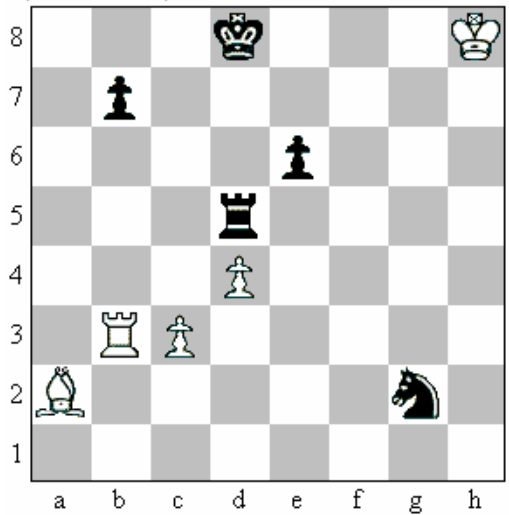
Odgovor: _____, _____, _____

- 136)** Katere črne figure so udarjene po
1)Ta3+ 2) Ke4 ?



Odg.: _____, _____, _____

- 138)** Katere črne figure so udarjene po
1)Ta5 2) Tb2 ?

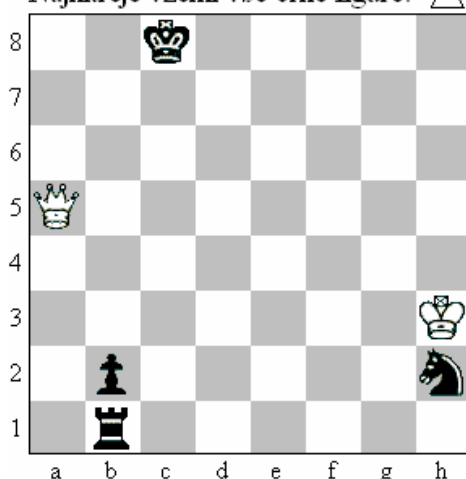


Odg.: _____, _____, _____

NAVODILO: izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure! Črni kralj ne sme biti v šahu!

139) Igraj samo z belo damo!

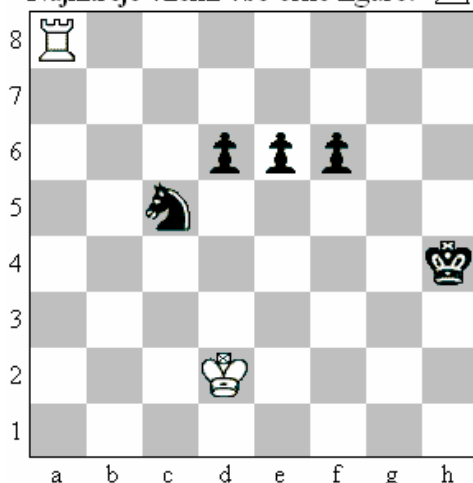
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

141) Igraj samo z belo trdnjavo!

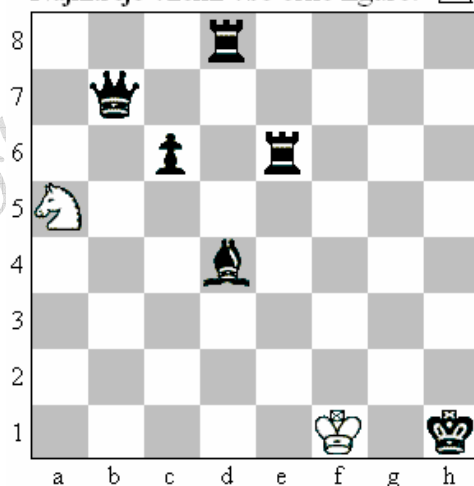
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

143) Igraj samo z belim skakačem!

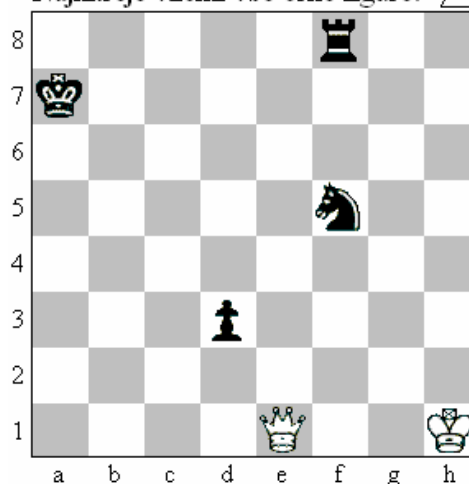
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

140) Igraj samo z belo damo!

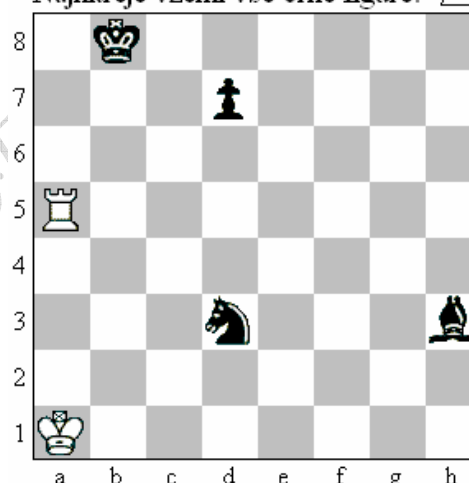
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

142) Igraj samo z belo trdnjavo!

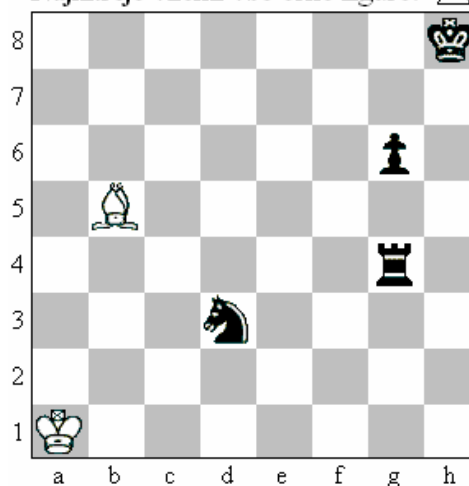
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

144) Igraj samo z belim lovцем!

Najhitreje vzemi vse črne figure! △



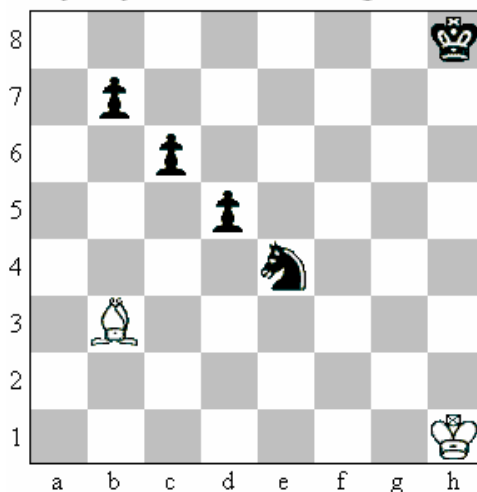
Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

C5

NAVODILO: izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure! Črni kralj ne sme biti v šahu!

145) Igraj samo z belim lovcem!

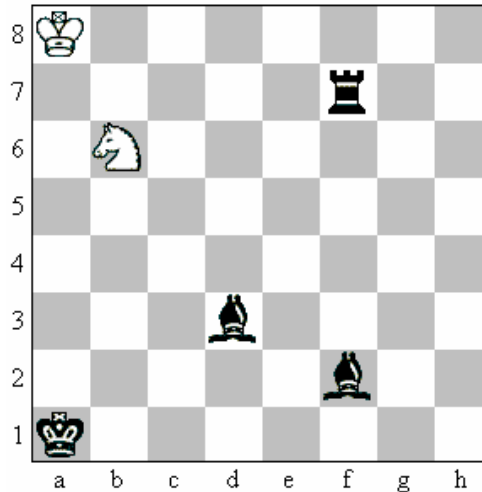
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

146) Igraj samo z belim skakačem!

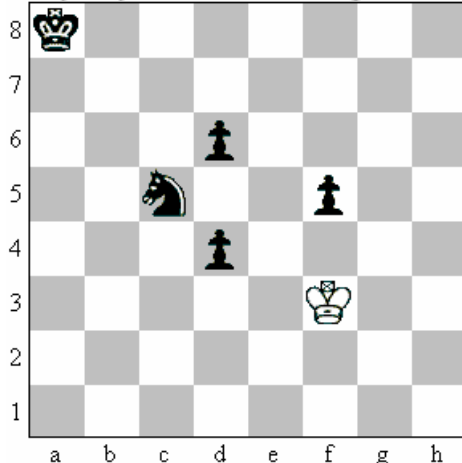
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

147) Igraj samo z belim kraljem!

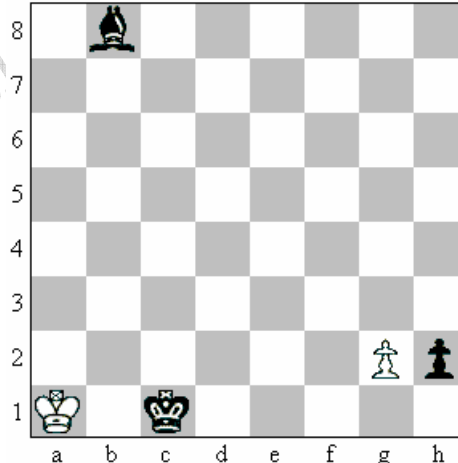
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

148) Igraj samo beli!

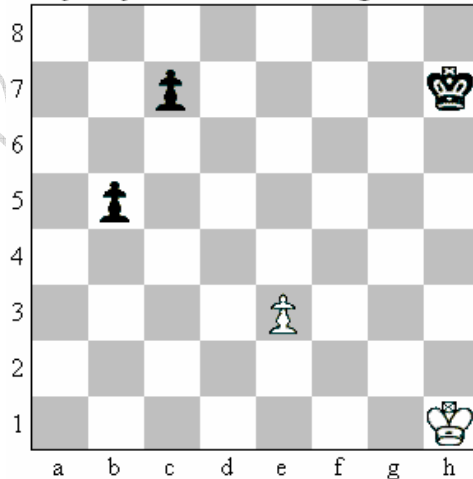
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

149) Igraj samo beli!

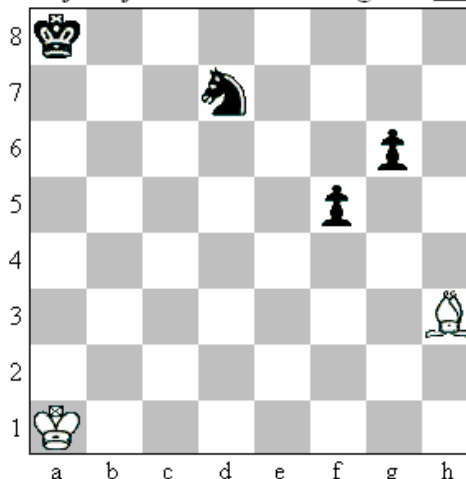
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

150) Igraj samo z belim lovcem!

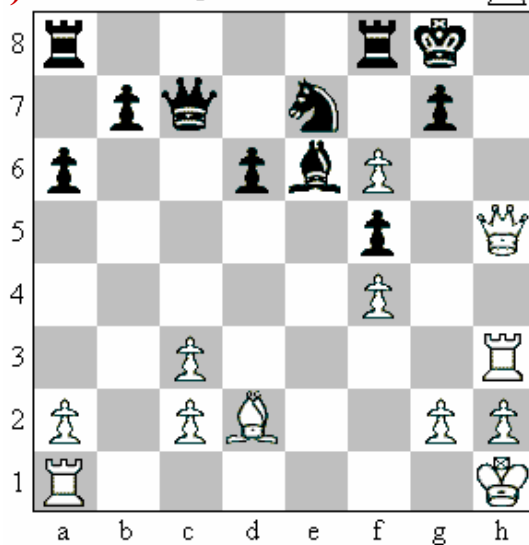
Najhitreje vzemi vse črne figure! △



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

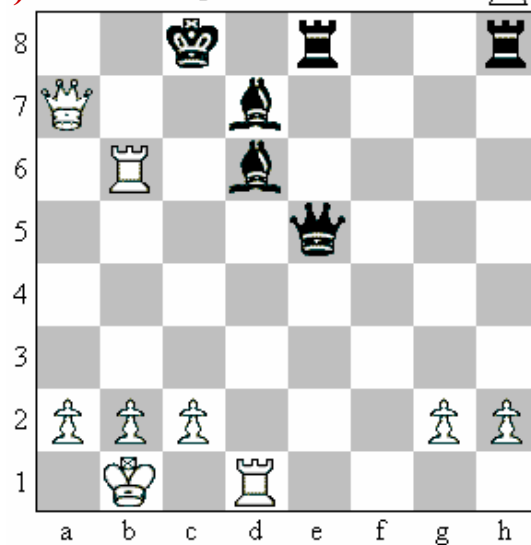
NAVODILO: pri vseh nalogah zapiši samo prvo potezo!

151) Mat v dveh potezah!



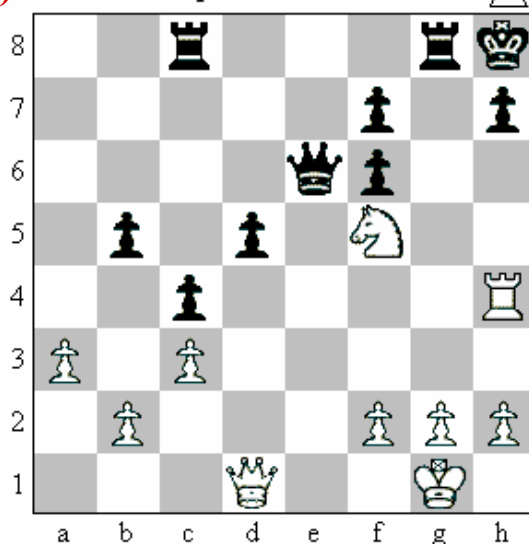
Rešitev: 1)

152) Mat v dveh potezah!



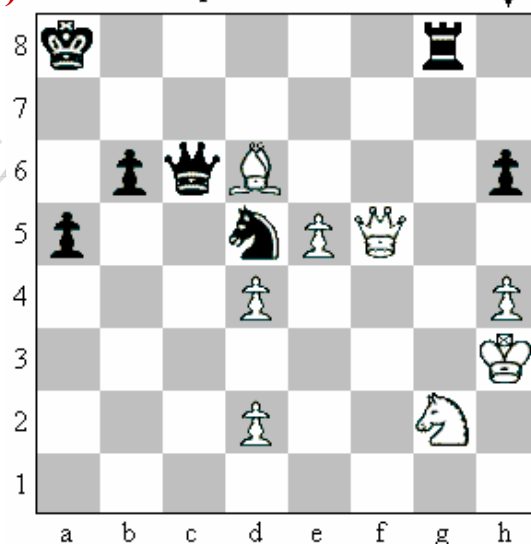
Rešitev: 1)

153) Mat v dveh potezah!



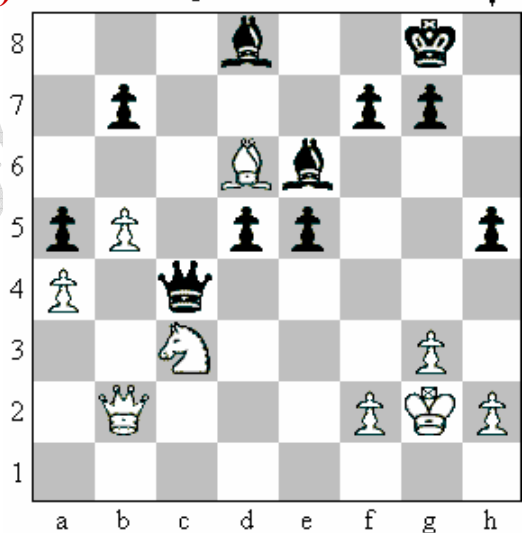
Rešitev: 1)

154) Mat v dveh potezah!



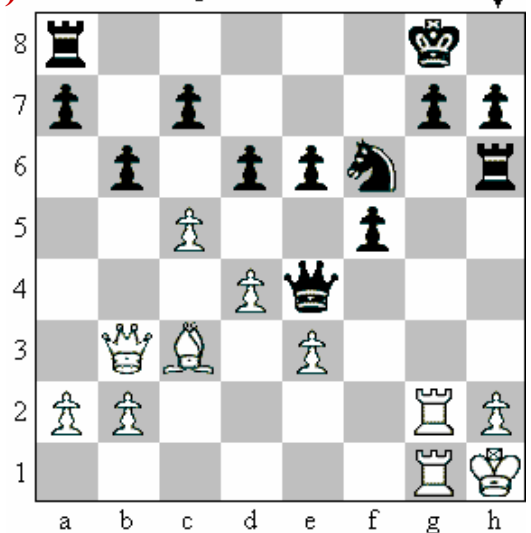
Rešitev: 1)

155) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1)

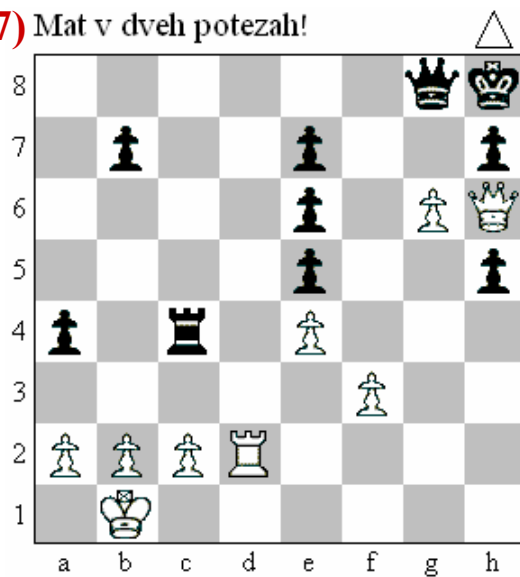
156) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1)

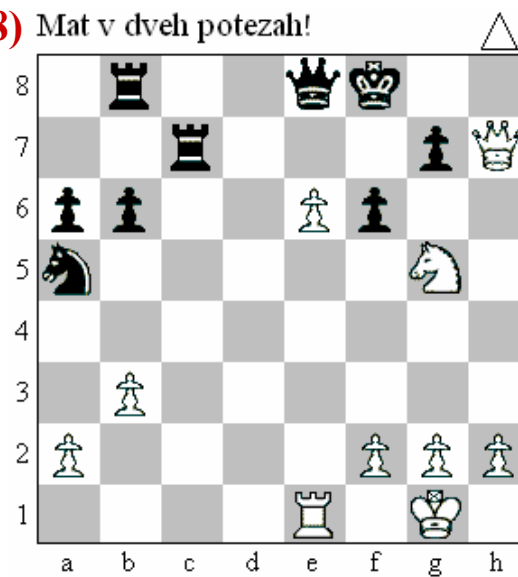
NAVODILO: pri vseh nalogah zapiši samo prvo potezo!

157) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1)

158) Mat v dveh potezah!



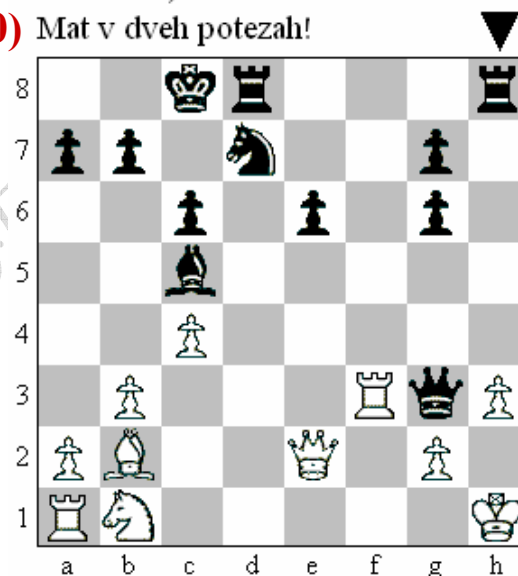
Rešitev: 1)

159) Mat v dveh potezah!



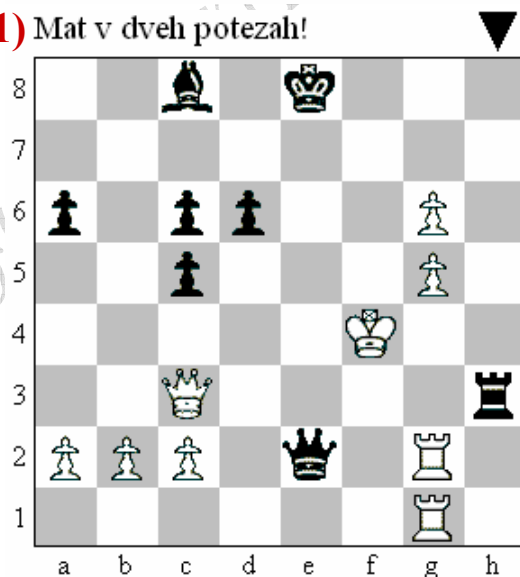
Rešitev: 1)

160) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1) ...

161) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1) ...

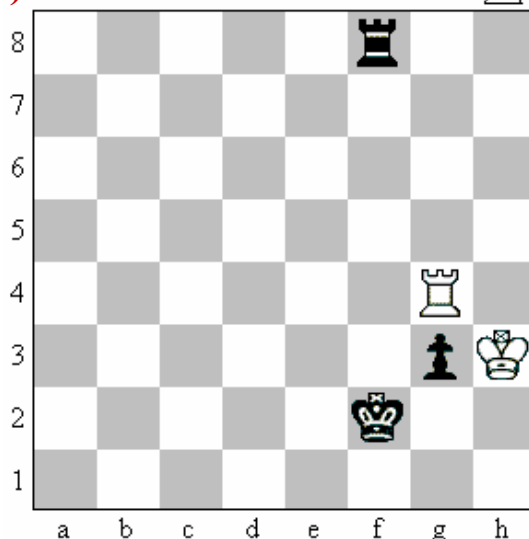
162) Mat v dveh potezah!



Rešitev: 1) ...

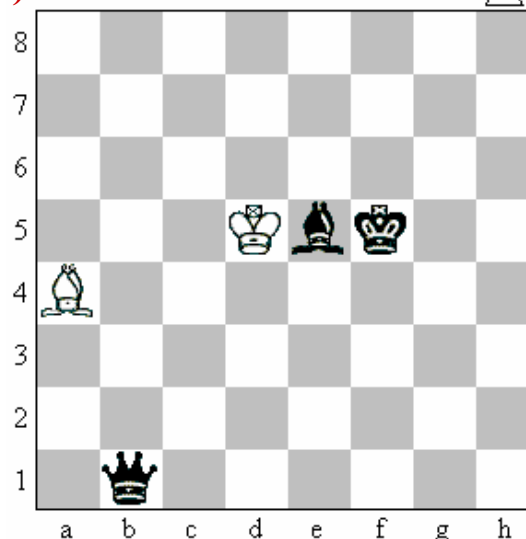
C8

163) Beli remizira!



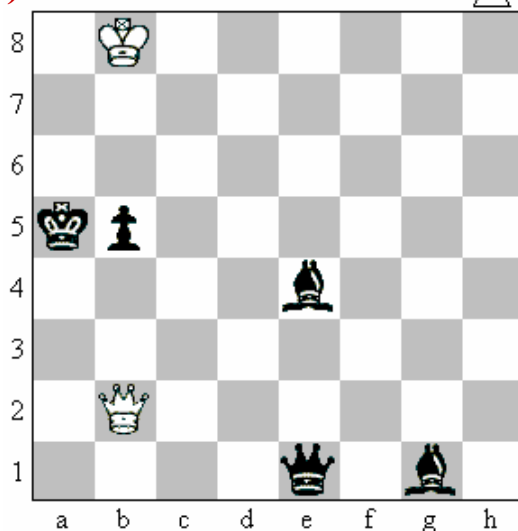
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

164) Beli remizira!



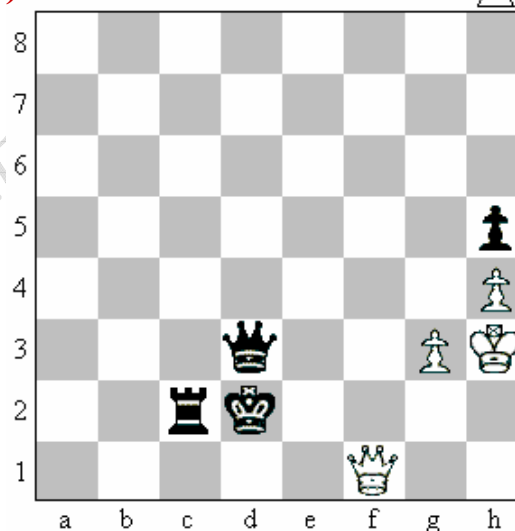
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

165) Beli remizira!



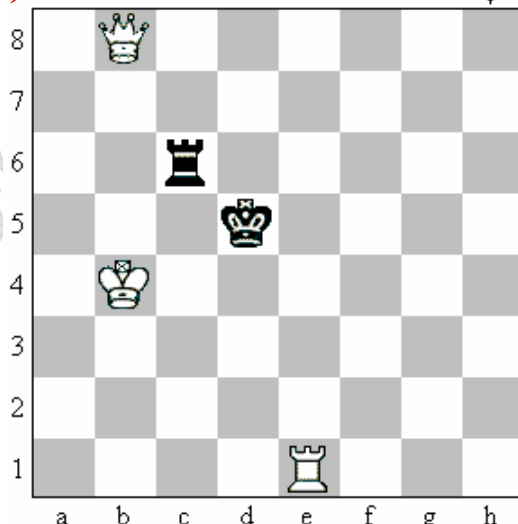
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

166) Beli remizira!



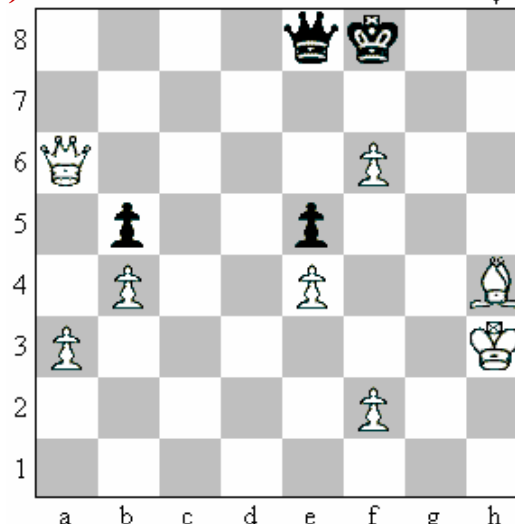
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

167) Črni remizira!



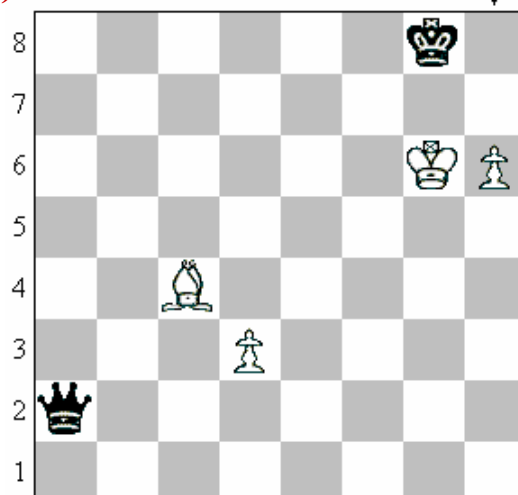
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

168) Črni remizira!



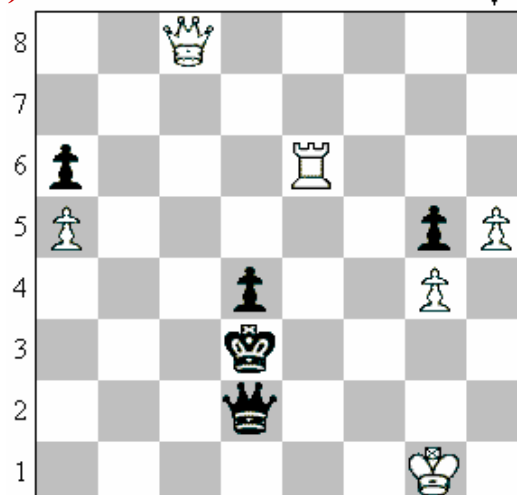
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

169) Črni remizira!



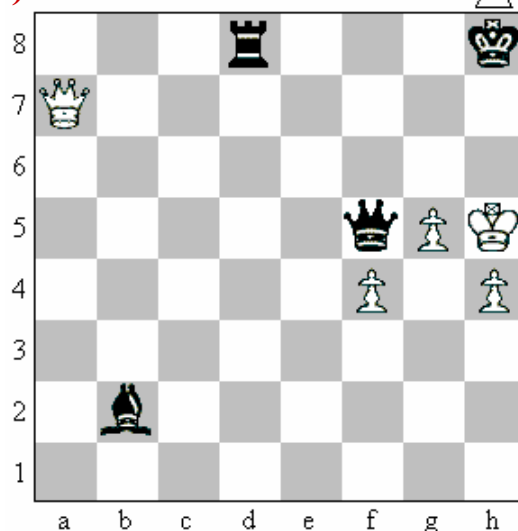
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

170) Črni remizira!



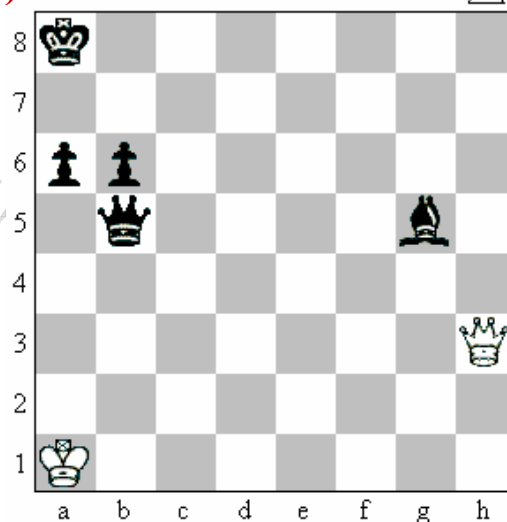
Zapiši samo PRVO potezo! 1)

171) Beli remizira!



Zapiši samo PRVO potezo! 1)

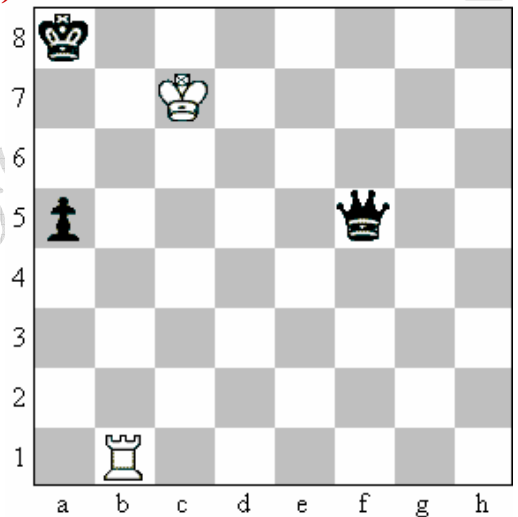
172) Na kakšen način beli remizira ?



Rešitev: 1) 2) 3)

Odgovor:

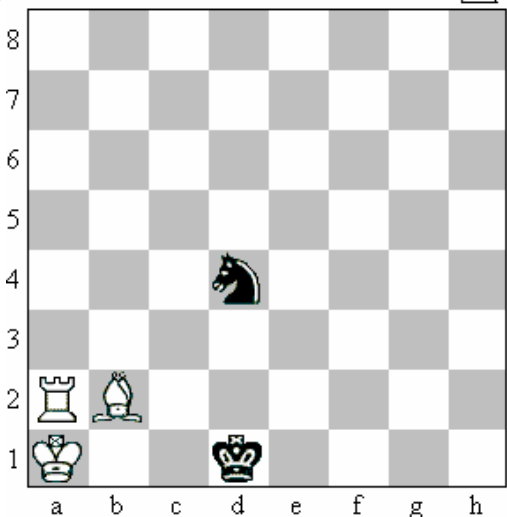
173) Na kakšen način beli remizira ?



Rešitev: 1) 2) 3)

Odgovor:

174) Na kakšen način beli remizira ?

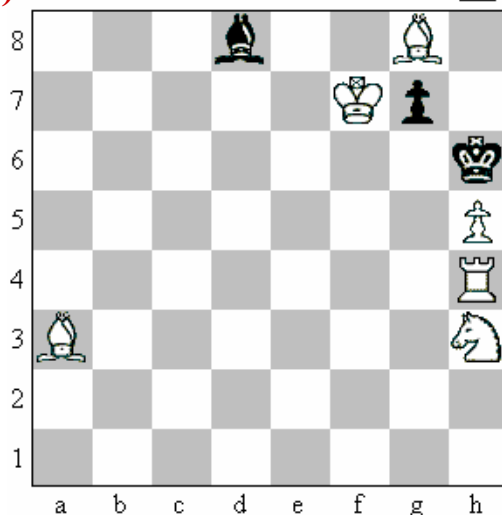


Rešitev: 1) 2) 3)

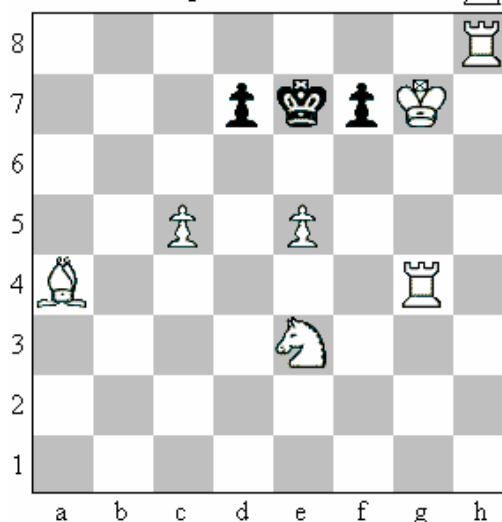
Odgovor:

C10

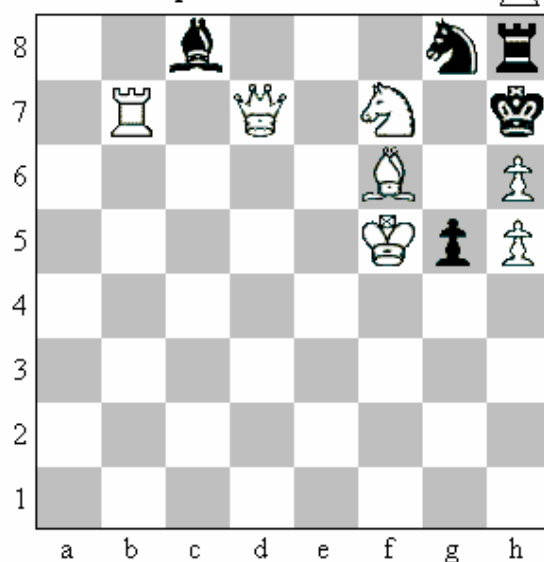
*Zahtevnejše naloge

175) Mat v dveh potezih!

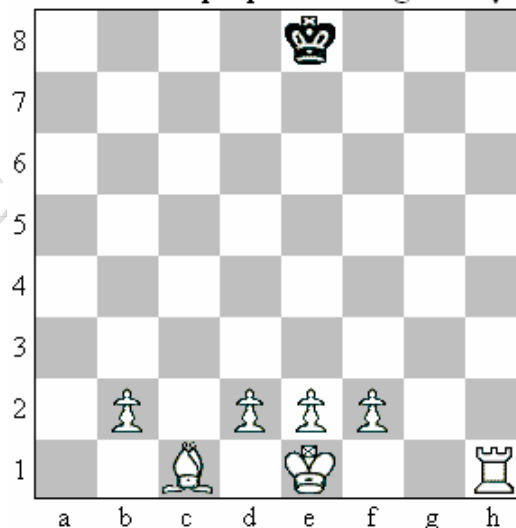
R(zapiši samo prvo potezo): 1)

176)* Mat v dveh potezih!

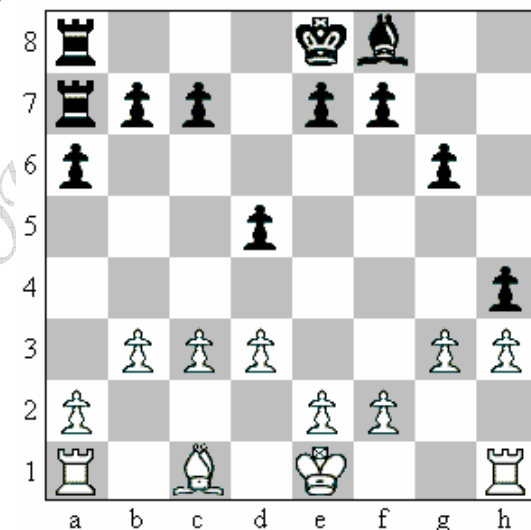
R(zapiši samo prvo potezo): 1)

177)* Mat v eni potezi!!!

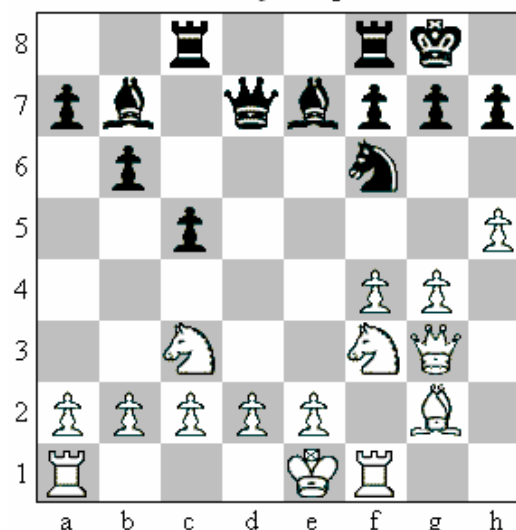
Rešitev: 1)

178)* Na potezi je ČRNI ! Ali beli lahko rokira po potezi črnega?

Odgovor:

179)* Ali lahko črni, ki je na potezi, rokira?

Odgovor:

180)* Ali lahko beli, ki je na potezi rokira?

Odgovor:

PREIZKUSI SE!

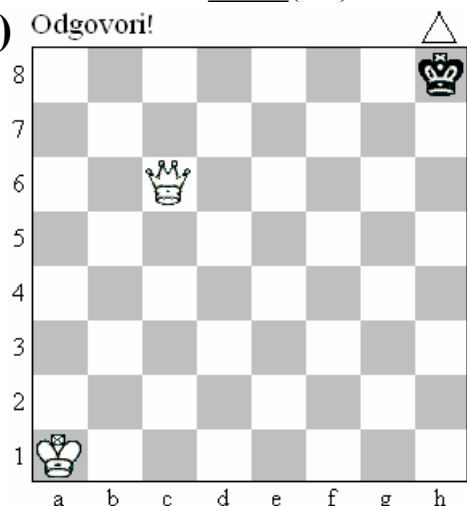
Dosežene točke: ____ (20t)

A

Ime in priimek: _____

1) Odgovori!

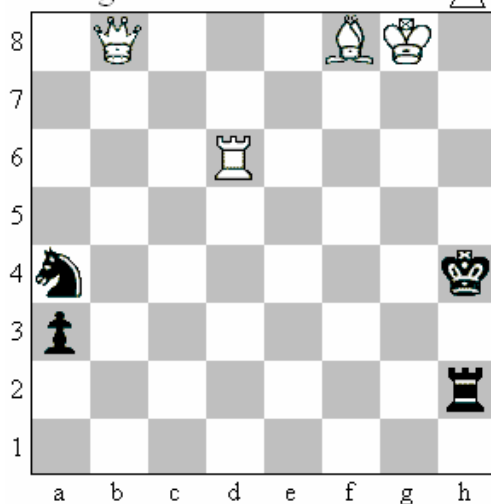
1t



- a) Na katera polja sedme vrste deluje bela dama? _____
 b) Na katero polje poševnice d1-h5 deluje dama? _____

3) Udari (napadi) kralja in hkrati ostale črne figure!

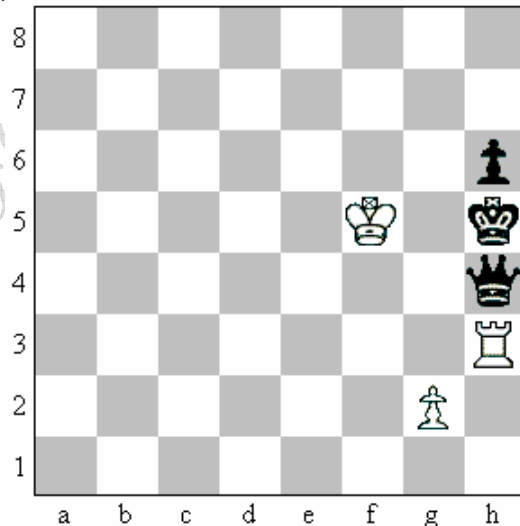
1t



Zapis poteze: 1) _____

5) Mat v eni potezi!

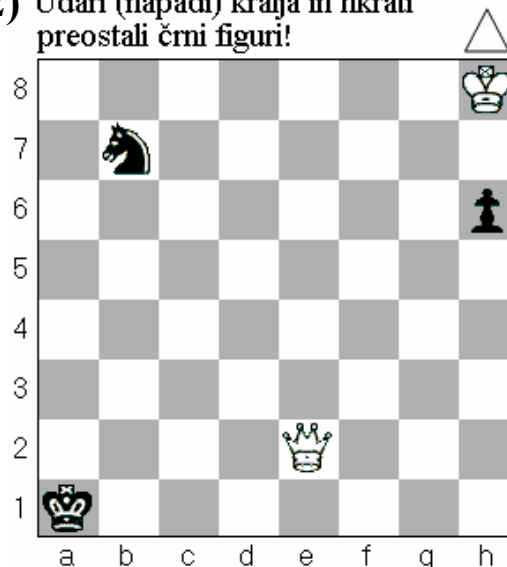
1t



Rešitev: 1) _____

2) Udari (napadi) kralja in hkrati preostali črni figuri!

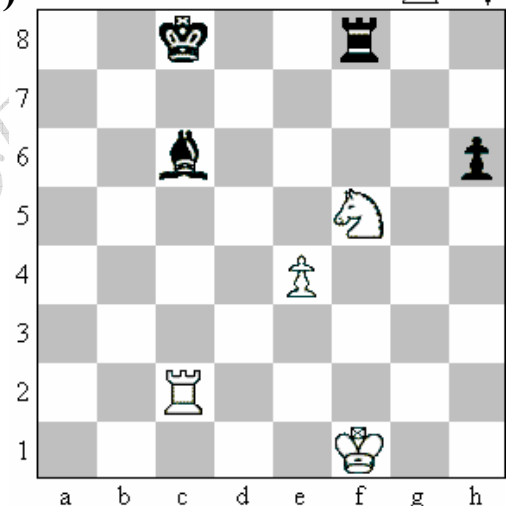
1t



Zapis poteze: 1) _____

4) Katera jemanja so mogoča? ☐ ali ☒

1t

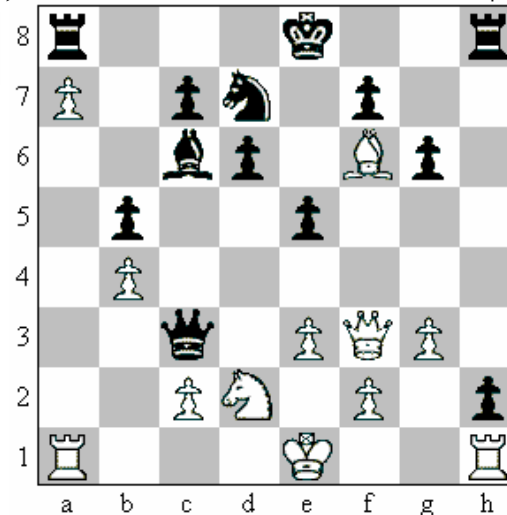


BELI: 1) _____

ČRNI: 1) _____

6) Katere rošade so mogoče? ☐ ali ☒

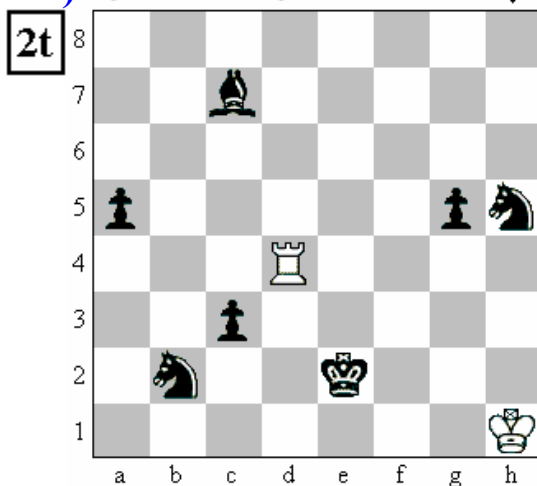
1t



Odg.: BELI: _____

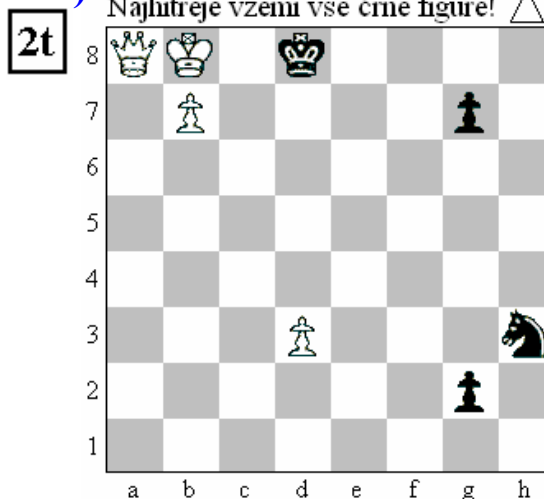
ČRNI: _____

7) Ujemi belo trdnjavo v kletko! ▼



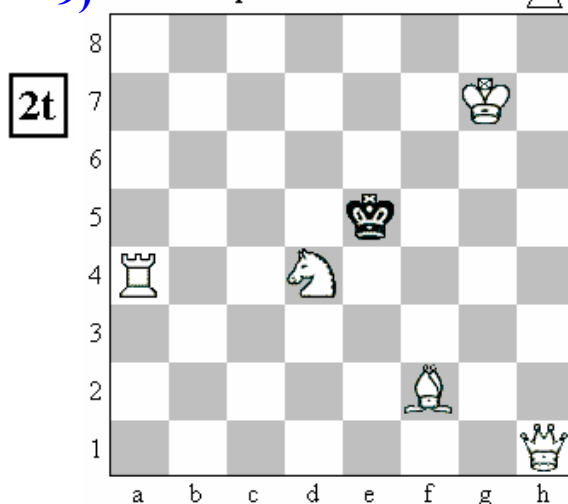
Rešitev: 1) ...

8) Igraj samo z belo damo!
Najhitreje vzemi vse črne figure! ▲



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

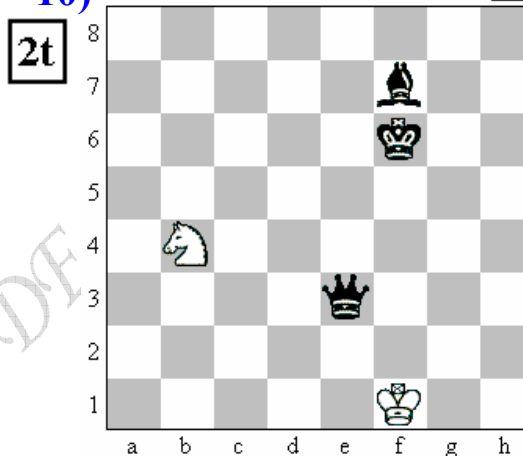
9) Mat v eni potezi! ▲



Rešitev: 1)

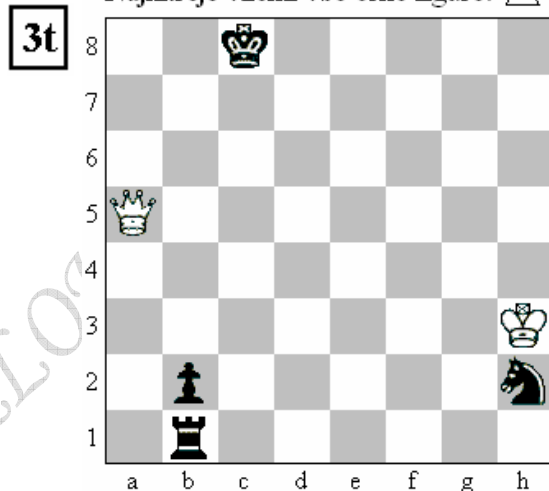
NAVODILO za nalogi 11 in 12: izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure!
Črni kralj ne sme biti v šahu!

10) Beli remizira! ▲



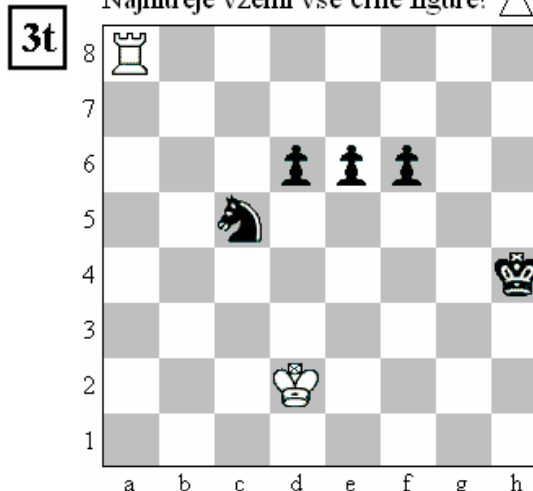
Zapiši samo prvo potezo: 1)

11) Igraj samo z belo damo!
Najhitreje vzemi vse črne figure! ▲



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

12) Igraj samo z belo trdnjavo!
Najhitreje vzemi vse črne figure! ▲



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!
10 – 13 točk ... bolj vadi doma!
manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!
6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmaguješ?

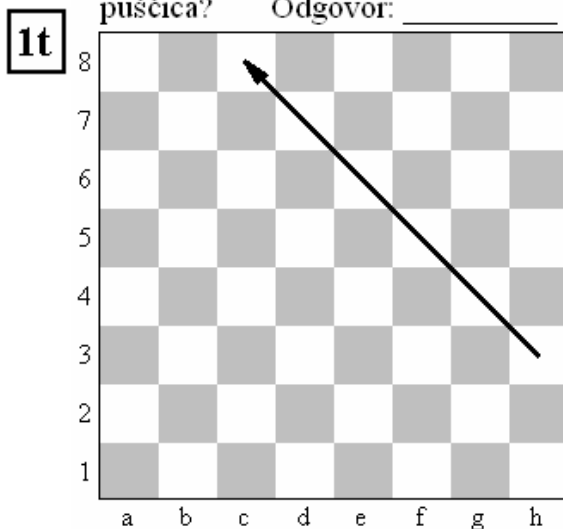
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

B

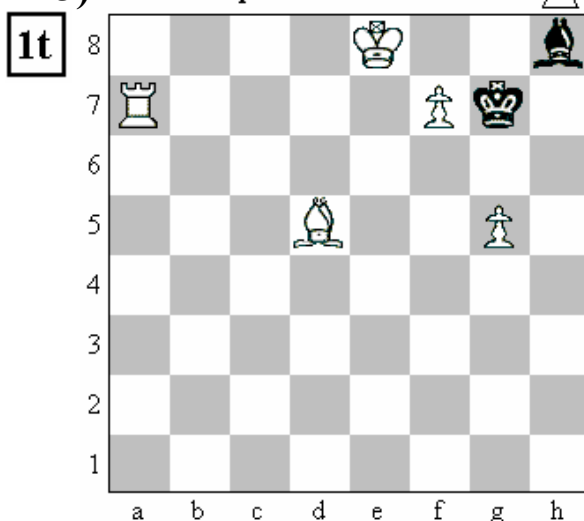
Ime in priimek: _____

- 1)** Kako imenujemo polja, ki jih povezuje puščica? Odgovor: _____



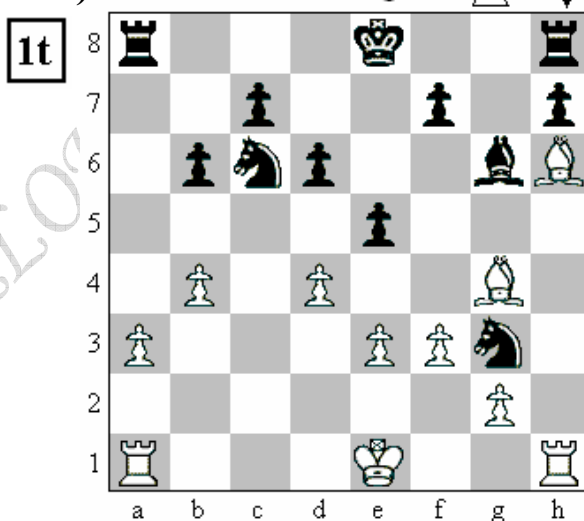
Katero polje je sečišče druge vrste s poševnico g1-a7? _____

- 3)** Mat v eni potezi! △



Rešitev: 1) _____

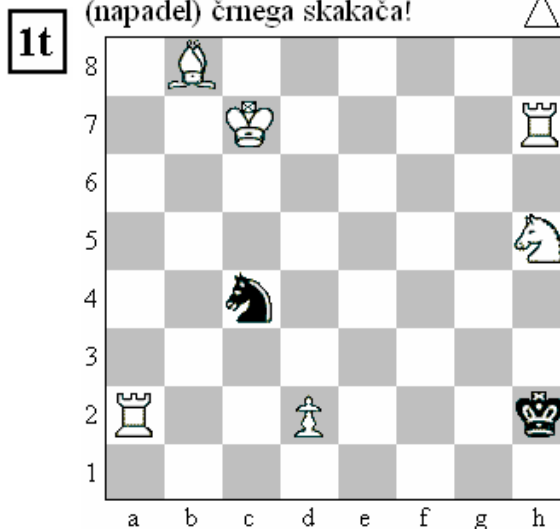
- 5)** Katere rošade so mogoče? △ ali ▼



Odg.: BELI: _____

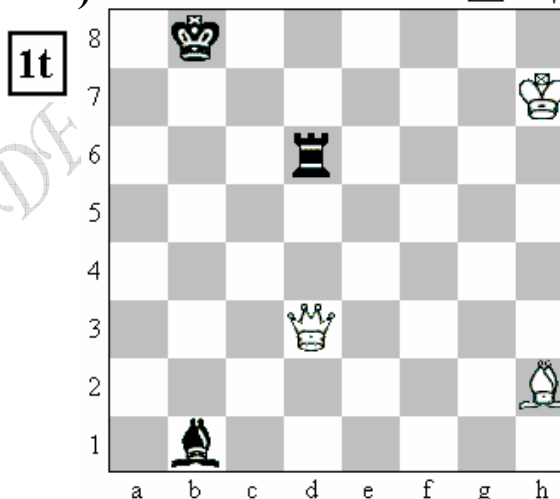
ČRNI: _____

- 2)** Daj šah tako, da boš hkrati udaril (napadel) črnega skakača! △



Zapis poteze: 1) _____

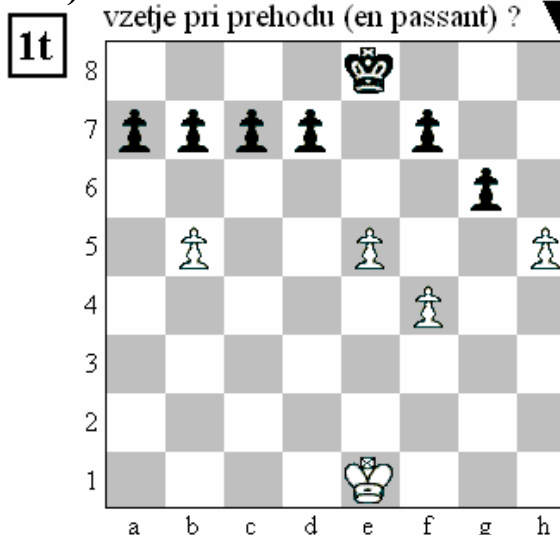
- 4)** Katera jemanja so mogoča? △ ali ▼



BELI: 1) _____, 1) _____

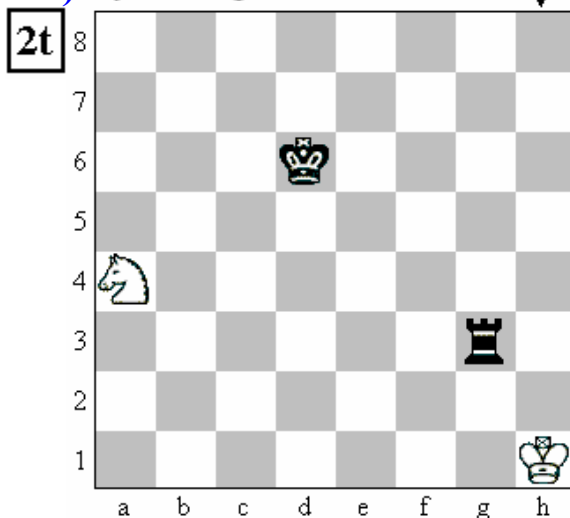
ČRNI: 1) _____

- 6)** Po katerih potezih črnega je mogoče vzetje pri prehodu (en passant)? ▼



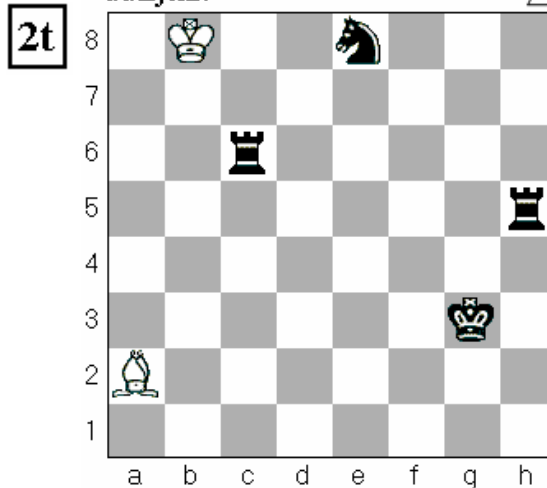
Zapis potez: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____

7) Ujemi belega skakača v kletko! ▼



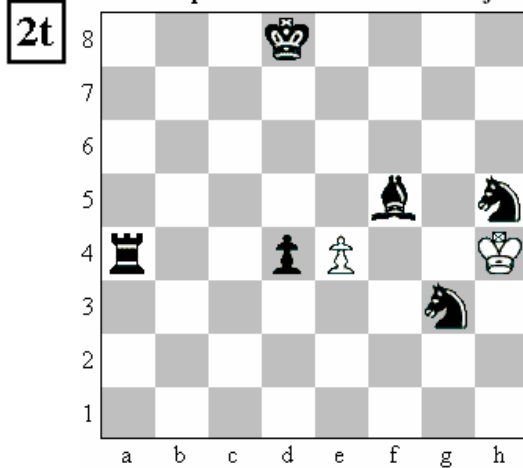
Rešitev: 1) ...

8) Beli odigra La2-f7. Kateri figuri sta udarjeni? ▲



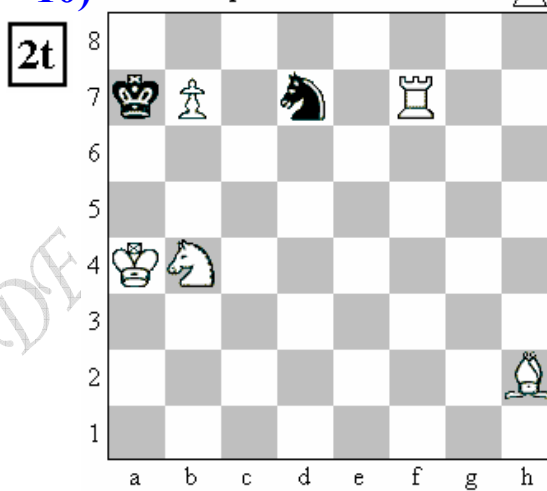
Odgovor: _____, _____

9) Zadnja poteza belega je bila e2-e4. S katero potezo da črni šah b. kralju? ▼



Rešitev: 1)

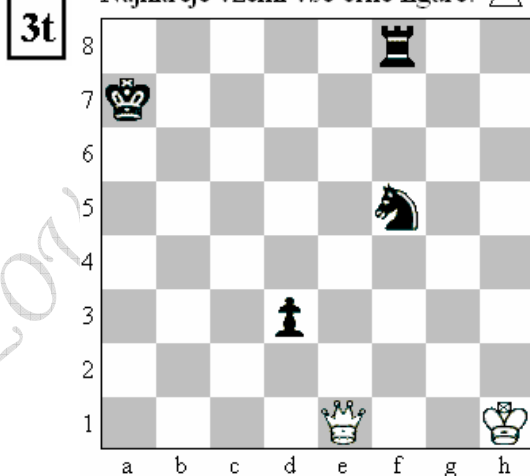
10) Mat v eni potezi! ▲



Rešitev: 1)

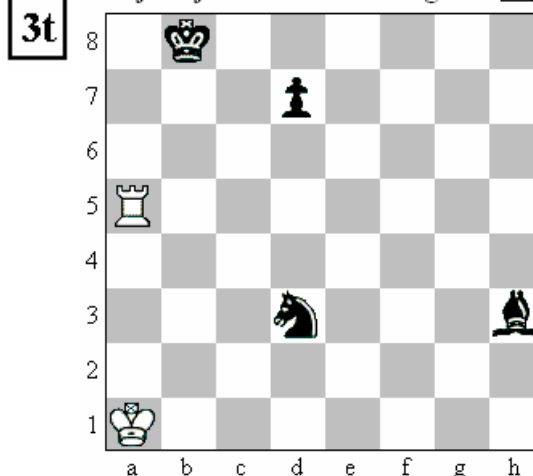
*NAVODILO za nalogi 11 in 12: izogibati se moraš poljem, na katera delujejo črne figure!
Črni kralj ne sme biti v šahu!*

11) Igraj samo z belo damo! Najhitreje vzemi vse črne figure! ▲



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

12) Igraj samo z belo trdnjavo! Najhitreje vzemi vse črne figure! ▲



Rešitev: 1) _____ 2) _____ 3) _____
4) _____ 5) _____ 6) _____ 7) _____

Nad 18 točk »mojstrski« rezultat! 14 – 17 točk malo ti manjka do najboljših!
10 – 13 točk vadi doma! 6 – 10 točk se čudiš, da ne zmaguješ?
manj kot 6 točk takoj se vpiši v šahovski krožek!

REŠITVE (vsebinsi 2 in 3)

Rešitve A:

- A1 – 1) a) šesta vrsta b) c4
2) a) poševnica c1-h6 b) b7
3) a) d-navpičnica b) c3
4) a) poševnica h3-c8 b) f2
5) a) nobeno b) b2 in g2
6) a) e7 b) d6 in d7
- A2 – 7) a) d2, h2 b) c1, c7
8) a) b7, c7, d7 b) f3
9) a) g7, f6, f4, g3 b) g3
10) a) a5, c5, d5, e5, f5, g5, h5 b) b3, d5
11) a) e4, f5 b) a2, b2
12) a) h4 b) c6, e6
- A3 – 13) R: 1) Te4
14) R: 1) Te6
15) R: 1) Ld4
16) R: 1) De5
17) R: 1) Dd3
18) R: 1) Da6
- A4 – 19) R: 1) Da6+
20) R: 1) Dd4+
21) R: 1) Se5+
22) R: 1) d3+
23) R: 1) Tg5+
24) R: 1) Lf3+
- A5 – 25) R: 1) Se6+
26) R: 1) Dg8+
27) R: 1) Kb3
28) R: 1) Td4+
29) R: 1) Db2+
30) R: 1) Le4+
- A6 – 31) a) a8, d5, c8 b) Le4+, Td1+, Ta8+
32) a) d7, e6 b) Sg6+, Se6+, Sb3+
33) a) b7, c8, b5, c4 b) Se4+, Dxd6+
34) a) d7, e6, g6, h7 b) Ld3+, Ld7+, Sg6+
35) a) a3, c3 b) b4+, Ta3+, Te7+
36) a) f6, d6, g3, g5 b) Sd6+, Sf6+, Tg1+
- A7 – 37) beli: 1) Txa7+, Lxa7 črni: 1) Txa3, Kxb8
38) beli: 1) Sxh7, Lxg7# črni: 1) gxh6, gxf6
39) beli: 1) Txc6+ črni: 1) Txf5+
40) beli: 1) Dxb1+, Lxd6+ črni: 1) Lxd3+
41) beli: 1) Sxe7, Sxh8 črni: 1) Dxc7+, Lxc7+
42) beli: 1) Lxb4+, dxc5 črni: 1) Lxd4+, bxc3
- A8 – 43) R: 1) Ta8 #
44) R: 1) Ta8 #
45) R: 1) Dg8 #
46) R: 1) Dh7 #
47) R: 1) Kf7 #
48) R: 1) Lg2 #
- A9 – 49) R: 1) b7 #
50) R: 1) g4 #
51) R: 1) fxe6 #
52) R: 1) f8S #
53) R: 1) a8D #
54) R: 1) Tf8 #
- A10 – 55) R: beli 0-0, črni 0-0-0
56) R: beli 0-0-0, črni nobena
57) R: beli 0-0-0, črni 0-0
58) R: 1) dxc3
59) ne
60) 1).....a5, c5, d5, f5

Rešitve B:

- B1 – 61) R: 1) Lh3
62) R: 1) Sf6
63) R: 1) f5
64) R: 1) Sh3
65) R: 1) Tb3
66) R: 1) Le3
- B2 – 67) R: 1) Sc7, Sh7
68) R: 1) Se8, Th5
69) R: 1) Sg2, d3, g6
70) R: 1) Se8, Se3, Th1
71) R: 1) Sb5, Sd5, Dh7
72) R: 1) Sh5, Sf7, h4, c6
- B3 – 73) R: 1) Tb7 2) Txx7 3) Txx4 4) Txx4 5) Txx2
74) R: 1) Da1 2) Dxx7 3) Dxx2 4) Dxx3
75) R: 1) Lc6 2) Lxd7 3) Lxa4 4) Lxb3 5) Lxa2
76) R: 1) cxb5 2) bxc6 3) cxd7 4) d8S 5) Sxe6
77) R: 1) Sxx5 2) Sxx4 3) Sxe6 4) Sxc7 5) Sxa8
78) R: 1) Lxc7 2) Lxa5 3) Lxe1 4) Lxx3 5) Lxe5 6) Lxa1
- B4 – 79) R: 1) Sg5 #
80) R: 1) De2 #
81) R: 1) Da7 #
82) R: 1) Df4 #
83) R: 1) Lg3 #
84) R: 1) Le5 #
- B5 – 85) R: 1) Dd5 #
86) R: 1) b8D #
87) R: 1) Sc6 #
88) R: 1) Dg5 #
89) R: 1) d8S #
90) R: 1) Sh6 #
- B6 – 91) R: 1) Te1+
92) R: 1) Lc2
93) R: 1) h3
94) R: 1) Tc5+
95) R: 1) Sd5+
96) R: 1) Sc7+
- B7 – 97) R: 1) 0-0 #
98) R: 2) 0-0-0
99) R: 1) 0-0
100) R: NE
101) R: 1) dxe3 +
102) R: 1) dxe6 +
- B8 – 103) R: 1) Th7+
104) R: 1) Tf5
105) R: 1) 0-0
106) R: 1) e8S
107) R: 1) b8T
108) R: 1) Tb8+
- B9 – 109) 1) Taxd4, Tgxd4, Sbx4, Scxd4
110) 1) S2xb3, S4xb3, S2xf3, S4xf3
111) 1) T3e5+, T7e5+, Th3+, Th7+
112) 1) Sce6+, Sge6+, Sd7+, Sh7+
113) Beli: 1) dxe6, fxe6, fxx6 Črni: 1) exd5, exf5, gxf5
114) 1) Dbxf3#, Dcxf3#, Dfxf3#
- B10 – 115) Beli: 1) Sd6# Črni: 1) Lc2#
116) Beli: 1) Sb5# Črni: 1) Sf7#
117) Beli: 1) f4# Črni: 1) h2#
118) Beli: 1) axb5# Črni: 1) Sb3#
119) Beli: 1) g8D# Črni: 1) c1S#
120) Beli: 1) Le3# Črni: 1) Tg7#

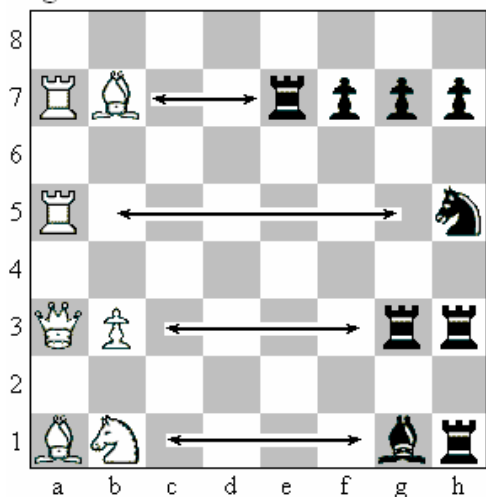
Rešitve C:

- C1 – 121) R: 1) Dh7 2) De4 3) Da8
122) R: 1) Da7 2) Dg7
123) R: 1) Dh1 2) Dh8 3) De5
124) R: 1) Tc1 2) Tc3 3) Tb3 4) Tb6
125) R: 1) Tg6 2) Tb6 3) Tb1 4) Tg1
126) R: 1) Lg2 2) Lf1 3) La6 4) Lc8 5) Ld7
- C2 – 127) R: 1) Lf2 2) Lb6 3) Ld8 4) Lf6 5) Lh8
128) R: 1) Sb3 2) Sd4 3) Sb5 4) Sd6 5) Sf7 6) Sh8
129) R: 1) Ke2 2) Kf3 3) Ke4 4) Kd5 5) Kc6 6) Kb7 7) Ka8
130) R: 1) Sa6 2) Sc7 3) Se8 4) Sf6 5) Sg4 6) Sh2 7) Sf1
131) R: 1) Tb1 2) Tb6 3) Td6 4) Td8 5) Ta8
132) R: 1) Kd7 2) Kc6 3) Kd5 4) Ke4 5) Kf3 6) Kg4 7) Kh5
- C3 – 133) R: Tb7, Sd2
134) R: Lf4, Sf8, a6
135) R: Lg2, Sh7, g3
136) R: Ta3, Sd5, e5, f7
137) R: Ta1, Sd4, b4
138) R: Sg2, b7, e6
- C4 – 139) R: 1) Da2 2) Dxb1 3) Dxb2 4) Dxb2
140) R: 1) Db4 2) Dxf8 3) Dxf5 4) Dxd3
141) R: 1) Td8 2) Txd6 3) Tc6 4) Txc5 5) Tc6 6) Txe6 7) Txf6
142) R: 1) Th5 2) Txb3 3) Txd3 4) Txd7
143) R: 1) Sxb7 2) Sxd8 3) Sxe6 4) Sxd4 5) Sxc6
144) R: 1) Ld7 2) Lxg4 3) Le2 4) Lxd3 5) Lxg6
- C5 – 145) R: 1) Ld1 2) Lg4 3) Lc8 4) Lxb7 5) Lxc6 6) Lxd5 7) Lxe4
146) R: 1) Sc8 2) Sd6 3) Sxf7 4) Se5 5) Sxd3 6) Sxf2
147) R: 1) Kf4 2) Kxf5 3) Kf6 4) Ke7 5) Kxd6 6) Kxc5 7) Kxd4
148) R: 1) g4 2) g5 3) g6 4) g7 5) g8D 6) Dxb8 7) Dxb2
149) R: 1) e4 2) e5 3) e6 4) e7 5) e8S 6) Sxc7 7) Sxb5
150) R: 1) Lf1 2) Lb5 3) Lxd7 4) Le8 5) Lxg6 6) Lxf5
- C6 – 151) R: 1) f7+
152) R: 1) Tb8+
153) R: 1) Th7+
154) R: 1) ... Sf4+
155) R: 1) ... Lh3+
156) R: 1) ... Txb2+
- C7 – 157) R: 1) Td8
158) R: 1) e7+
159) R: 1) g5+
160) R: 1) ... Txb3+
161) R: 1) ... Tf3+
162) R: 1) ... Th3+
- C8 – 163) R: 1) Tf4+
164) R: 1) Lc2+
165) R: 1) Dc3+
166) R: 1) De1+
167) R: 1) ... Tb6+
168) R: 1) ... De6+
- C9 – 169) R: 1) Kh8 La2 =
170) R: 1) Dc1+ Dxc1 =
171) R: 1) Dg7+ K(L) xg7 =
172) R: 1) Dc8+ 2) Dc7+ večni šah
173) R: 1) Tb8+ 2) Tb7+ 3) Tb6+ večni šah
174) R: 1) Sb3+ 2) Sd2+ večni šah
- C10 – 175) R: 1) Lc1+
176) R: 1) Te4
177) R: 1) h5xg6 mat zadnja poteza črnega je bila g7-g5!!
178) R: NE ! zadnja poteza belega je bila s kraljem ali s trdnjavo!
179) R: NE ! Th8 ---- a7– Črna trdnjava na a8 je že igrala !
180) R: NE ! Dd1 ---- g3 – Beli kralj je že igral!

Materialne (menjalne) vrednosti figur:

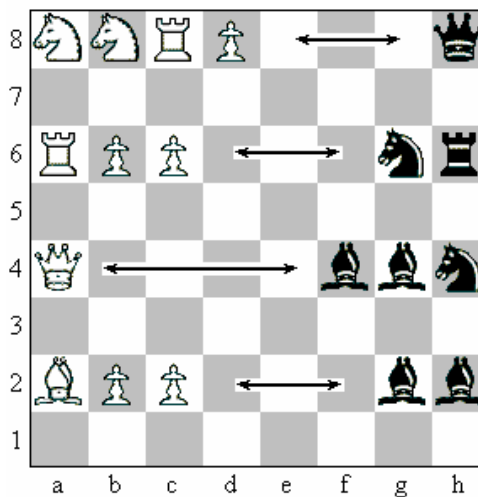
POMNI: ♔ = 9, ♖ = 5, ♙ = 3, ♘ = 3, ♟ = 1

- 181) V katerih vrstah je vrednost belih figur enaka vrednosti črnih?



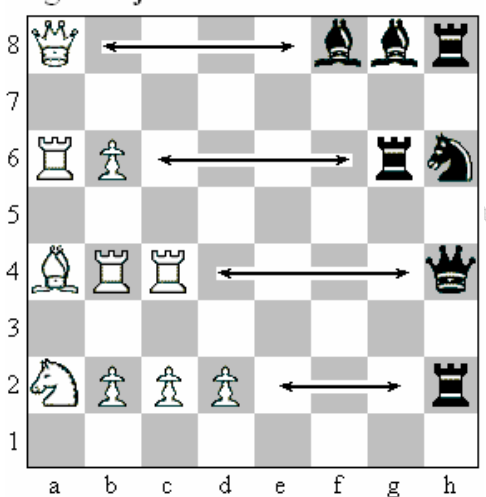
Obkroži pravilne odgovore: 1 3 5 7

- 182) V katerih vrstah je vrednost belih figur manjša od vrednosti črnih?



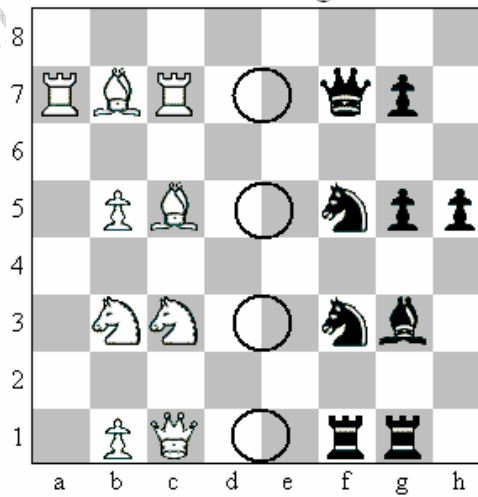
Obkroži pravilne odgovore: 2 4 6 8

- 183) V katerih vrstah je vrednost belih figur večja od vrednosti črnih?



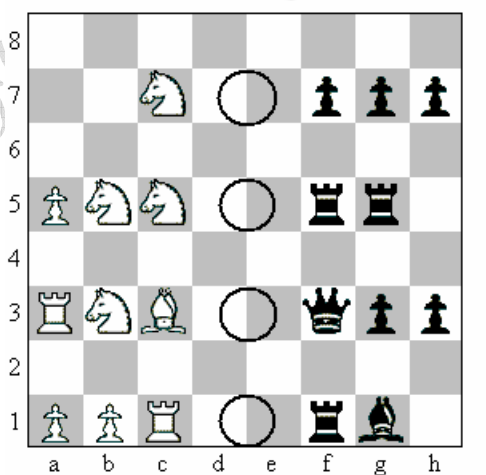
Obkroži pravilne odgovore: 2 4 6 8

- 184) Primerjaj vsoto vrednosti belih figur z vsoto vrednosti črnih figur!



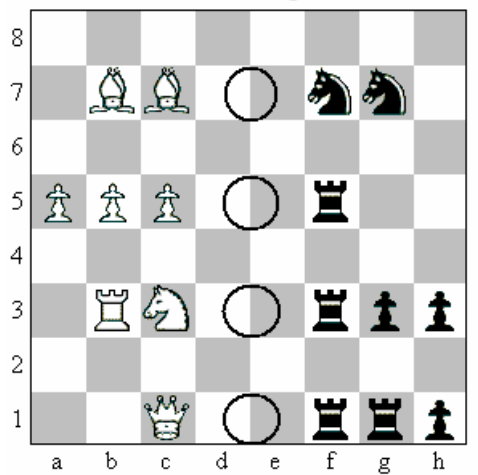
Vstavi v krog enega od znakov: > < =

- 185) Primerjaj vsoto vrednosti belih figur z vsoto vrednosti črnih figur!



Vstavi v krog enega od znakov: > < =

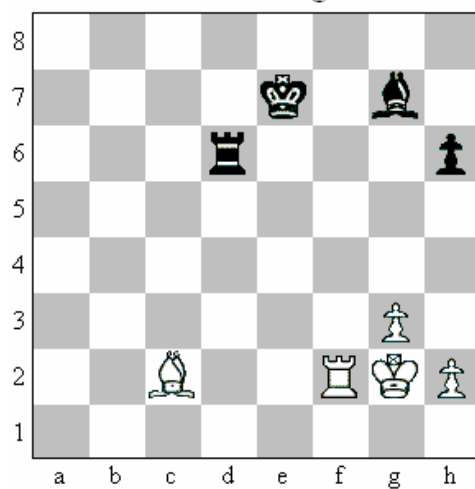
- 186) Primerjaj vsoto vrednosti belih figur z vsoto vrednosti črnih figur!



Vstavi v krog enega od znakov: > < =

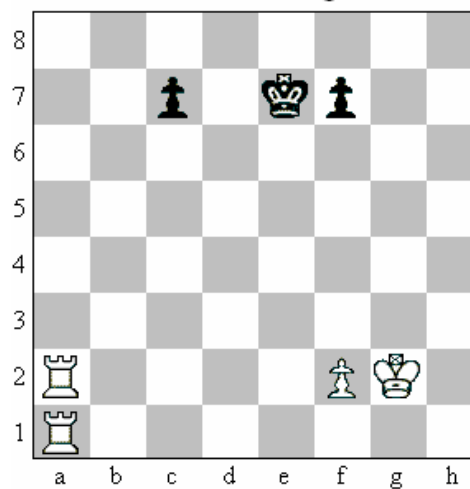
POMNI: ♔ = 9, ♖ = 5, ♘ = 3, ♞ = 3, ♙ = 1

- 187) Postavi na d7 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



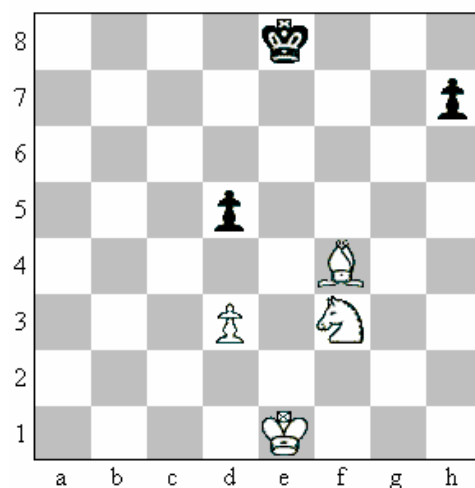
Odgovor: _____

- 188) Postavi na d6 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



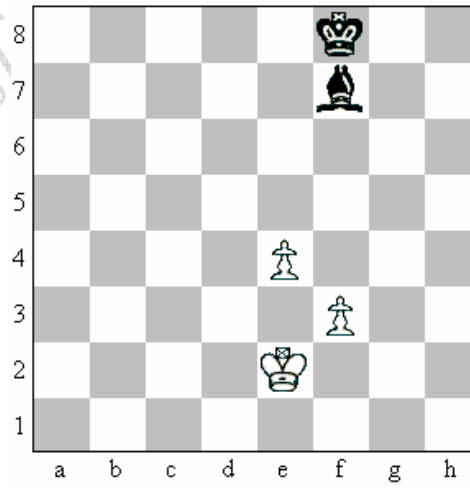
Odgovor: _____

- 189) Postavi na d7 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



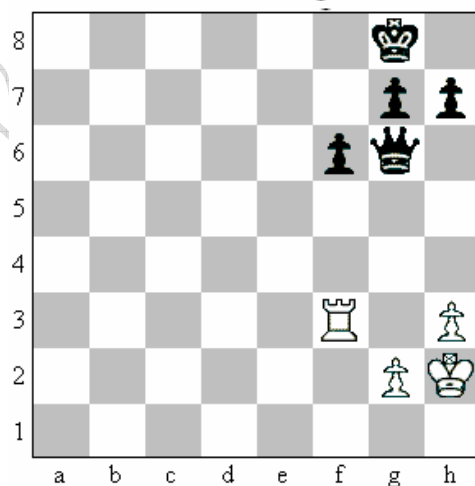
Odgovor: _____

- 190) Postavi na d4 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



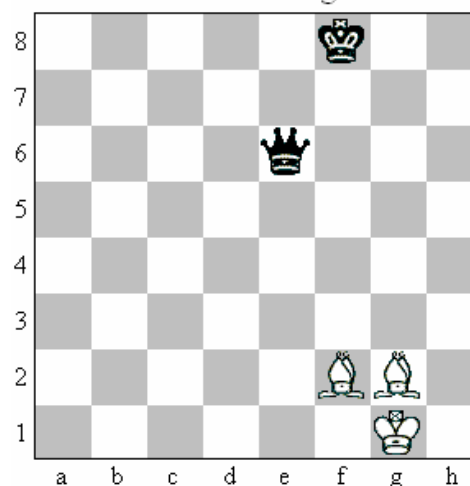
Odgovor: _____

- 191) Postavi na f2 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



Odgovor: _____

- 192) Postavi na e3 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!



Odgovor: _____

POMNI: razliko v vrednosti figur belega in črnega dobimo tako, da od materialne vrednosti BELIH figur **odštejemo** vrednost ČRNIH figur. V primeru, da je vrednost črnih figur večja, ima razlika predznak – !! Če je razlika enaka NIČ, je na šahovnici materialno ravnovesje.

Zgled:

A) **Beli** ima materialno prednost:


 $(5+5) - (3+3) = 4$
 Razlika je **POZITIVNO** število!!

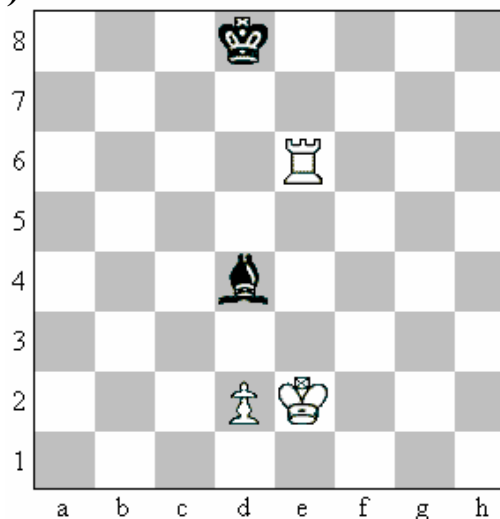
B) **Črni** ima materialno prednost:


 $(3+5) - (9+1) = -2$
 Razlika je **NEGATIVNO** število!!

POMNI:

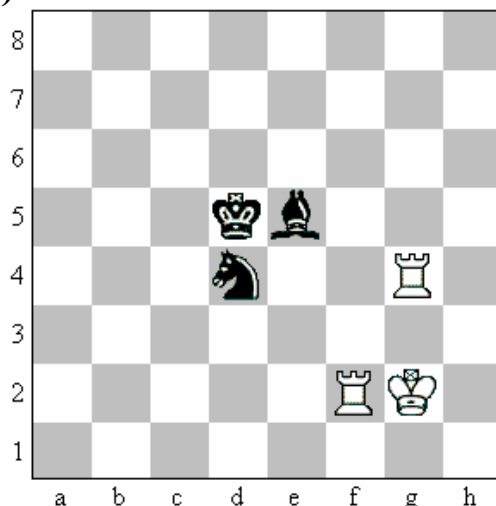
	= 9
	= 5
	= 3
	= 3
	= 1

193) Izračunaj RAZLIKO v materialu!



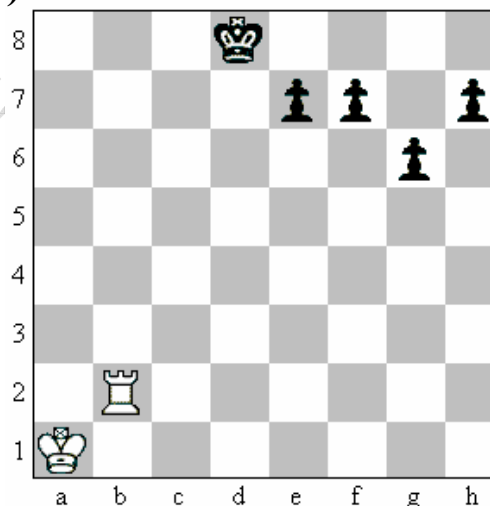
Obkroži pravičen odgovor! 1, 2, 3

194) Izračunaj RAZLIKO v materialu!



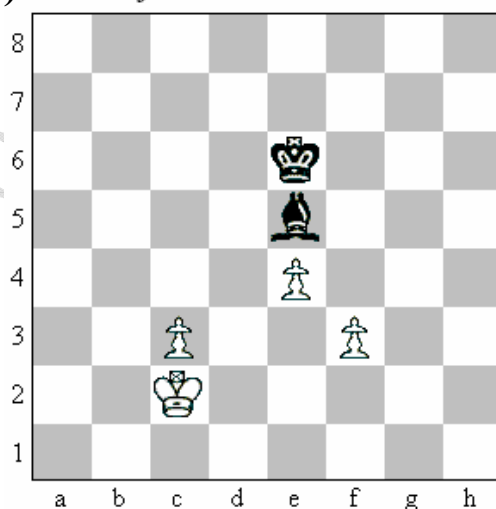
Obkroži pravičen odgovor! 2, 0, 4

195) Izračunaj RAZLIKO v materialu!



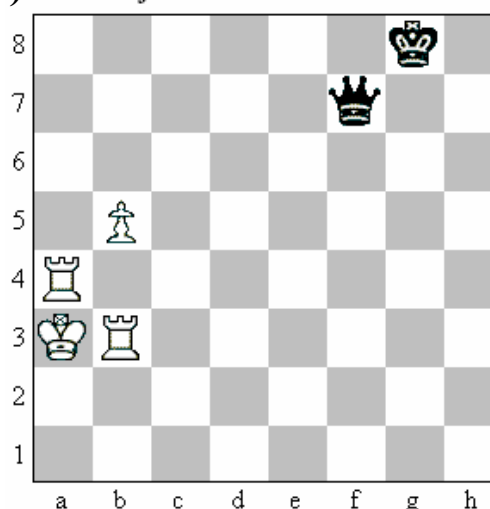
Obkroži pravičen odgovor! 0, -1, 1

196) Izračunaj razliko v materialu!



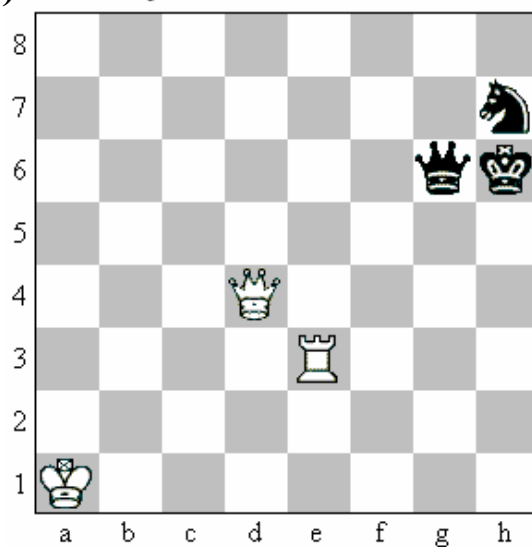
Obkroži pravičen odgovor! -3, 0, 3

197) Izračunaj RAZLIKO v materialu!



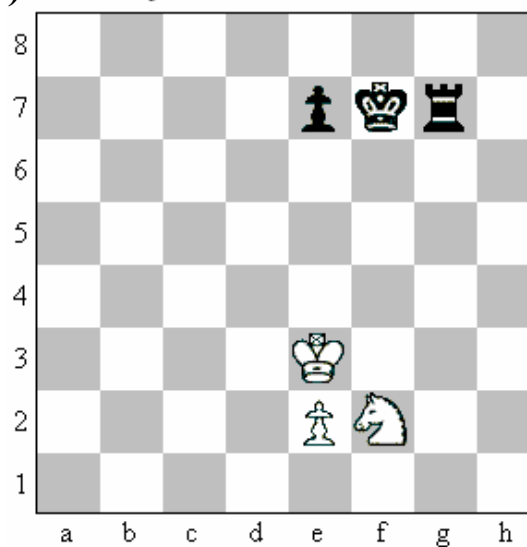
Obkroži pravičen odgovor! 0, 2, 1

198) Izračunaj razliko v materialu!



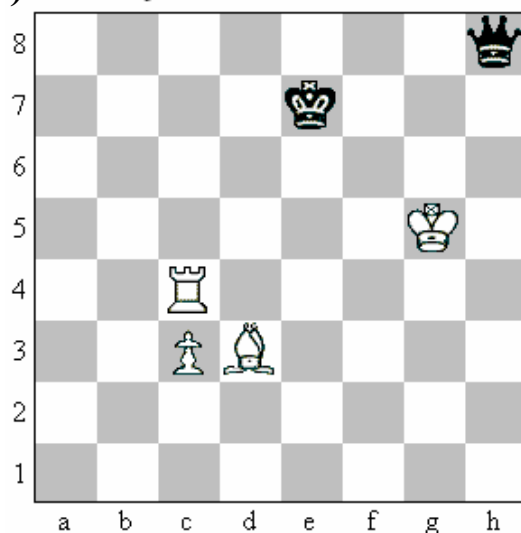
Zapiši razliko! _____

199) Izračunaj razliko v materialu!



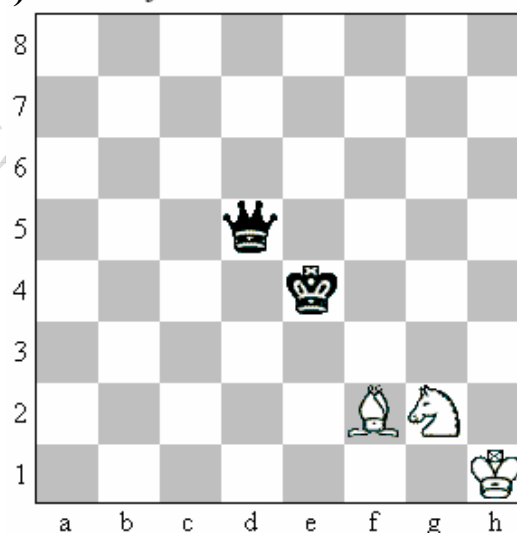
Zapiši razliko! _____

200) Izračunaj razliko v materialu!



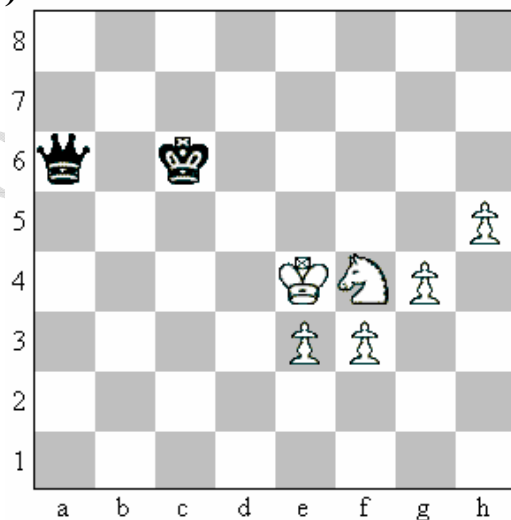
Zapiši razliko! _____

201) Izračunaj razliko v materialu!



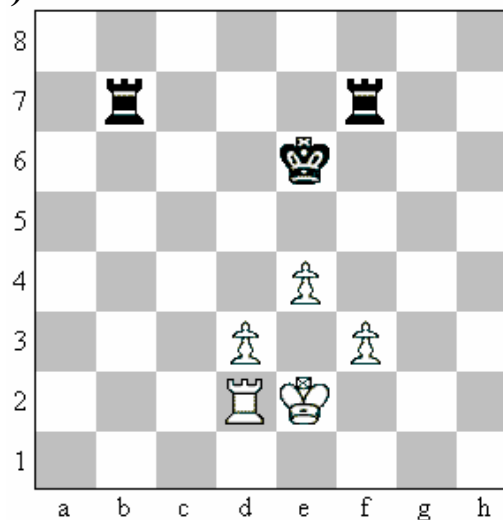
Zapiši razliko! _____

202) Izračunaj razliko v materialu!



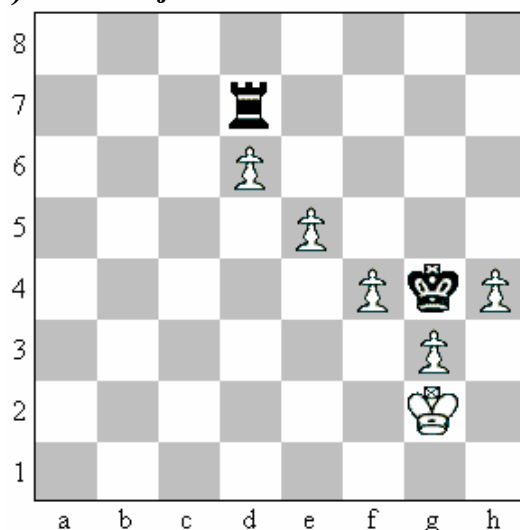
Zapiši razliko! _____

203) Izračunaj razliko v materialu!



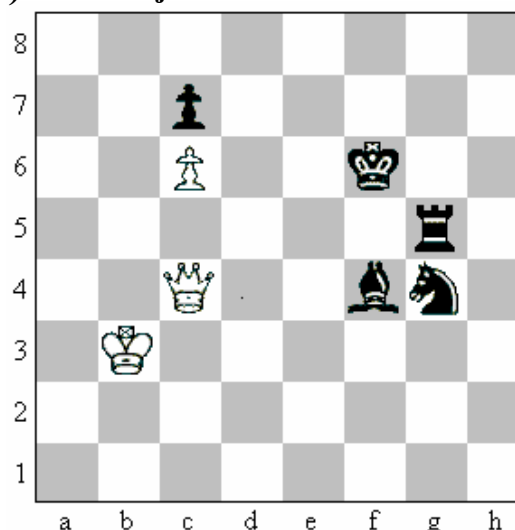
Zapiši razliko! _____

204) Izračunaj razliko v materialu!



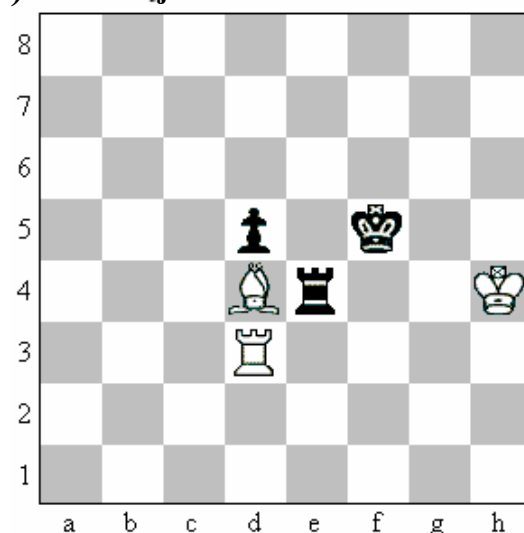
Zapiši razliko! _____

205) Izračunaj razliko v materialu!



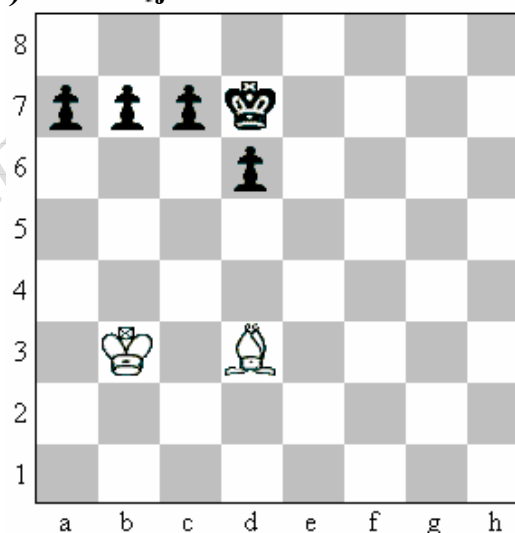
Zapiši razliko! _____

206) Izračunaj razliko v materialu!



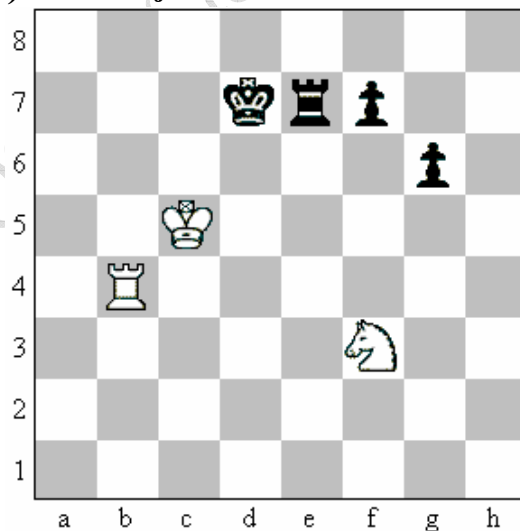
Zapiši razliko! _____

207) Izračunaj razliko v materialu!



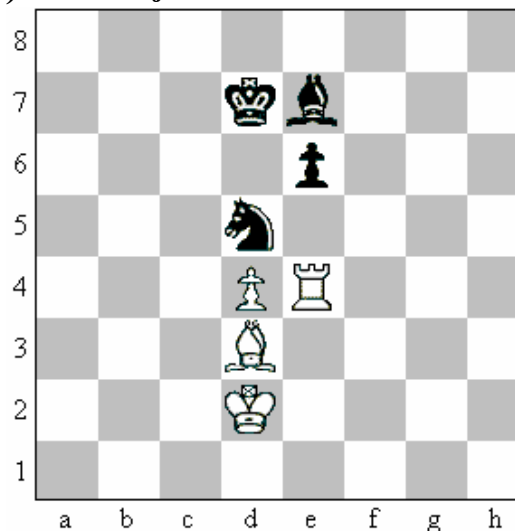
Zapiši razliko! _____

208) Izračunaj razliko v materialu!




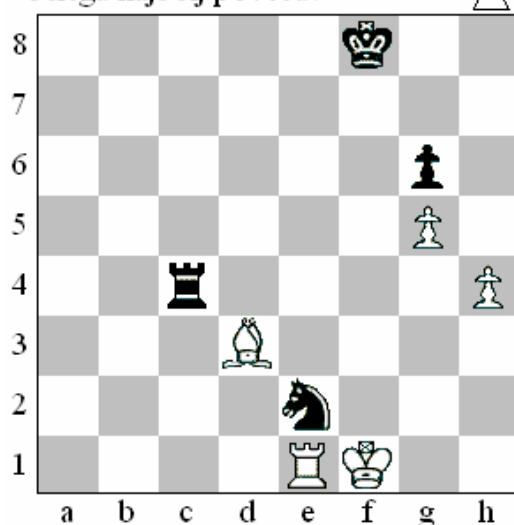
Zapiši razliko! _____

209) Izračunaj razliko v materialu!




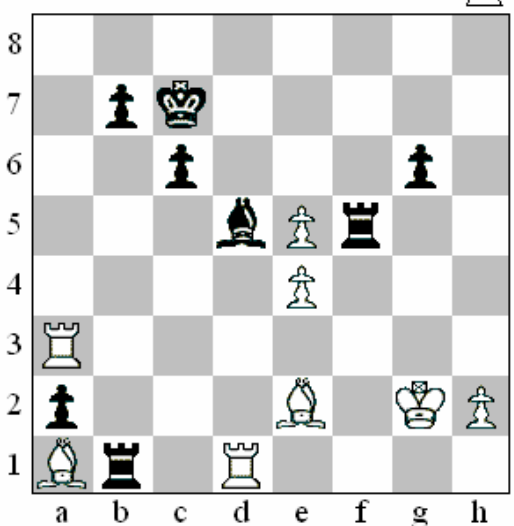
Zapiši razliko! _____

- 210) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 




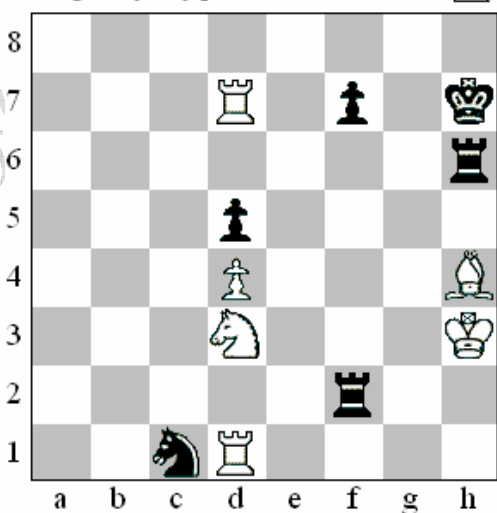
Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 212) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 




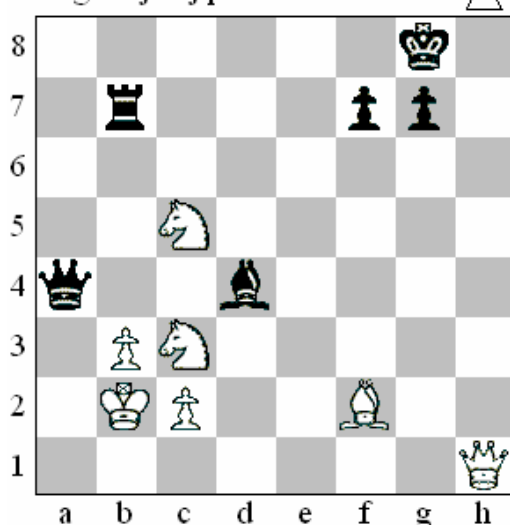
Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 214) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 




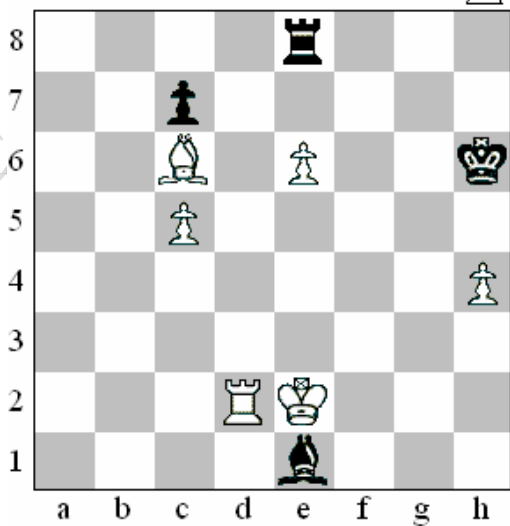
Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 211) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 




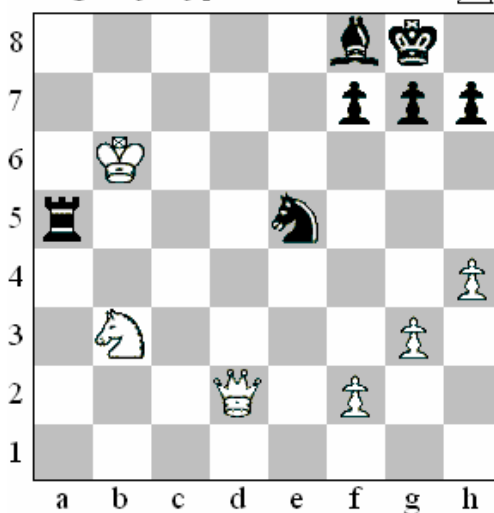
Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 213) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 



Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 215) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča? 



Zapiši prvo potezo! 1) _____

POMNI: razliko v vrednosti figur belega in črnega dobimo tako, da od materialne vrednosti **belih** figur **odštejemo** vrednost **črnih** figur. V primeru, da je vrednost črnih figur večja, ima razlika predznak – !! Če je razlika enaka **nič**, je na šahovnici materialno ravnovesje.

Zgled:

A) **Beli** ima materialno prednost:

$(1+5) - 3 = 3$
Razlika je **POZITIVNO** število!!

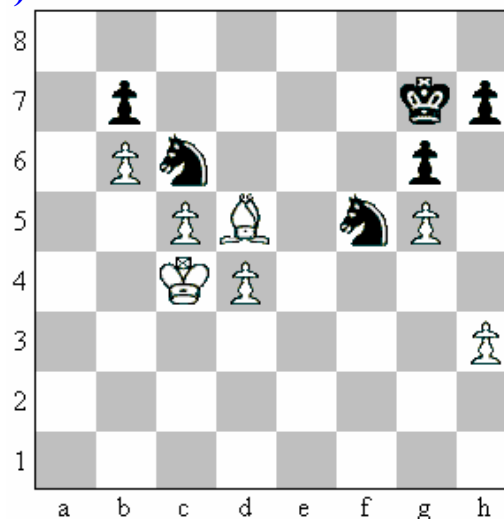
B) **Črni** ima materialno prednost:

$3 - (5+1) = -3$
Razlika je **NEGATIVNO** število!!

POMNI:

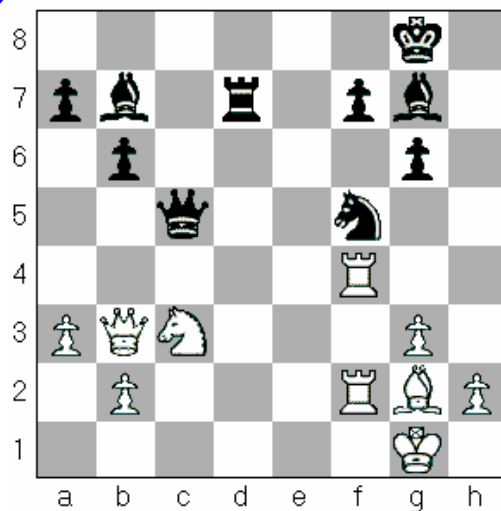
	= 9
	= 5
	= 3
	= 3
	= 3
	= 1

216) Izračunaj razliko v materialu!



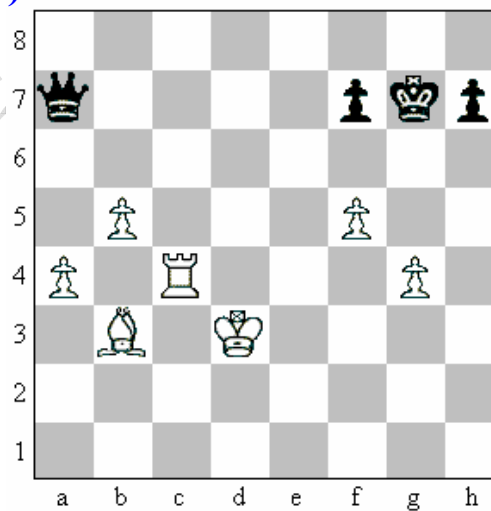
Obkroži pravičen odgovor! 1 , 0 , -1

217) Izračunaj razliko v materialu!



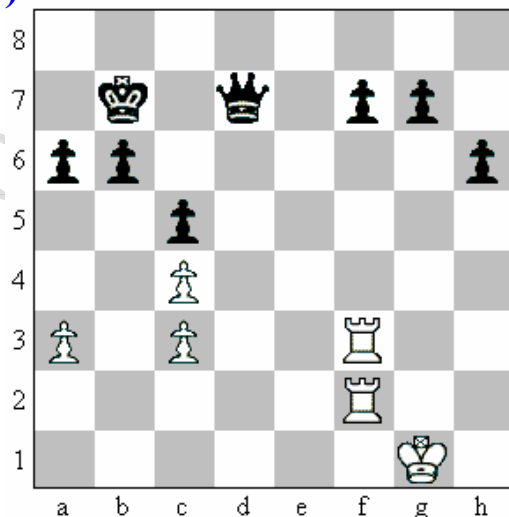
Obkroži pravičen odgovor! 1 , 2 , 3

218) Izračunaj razliko v materialu!



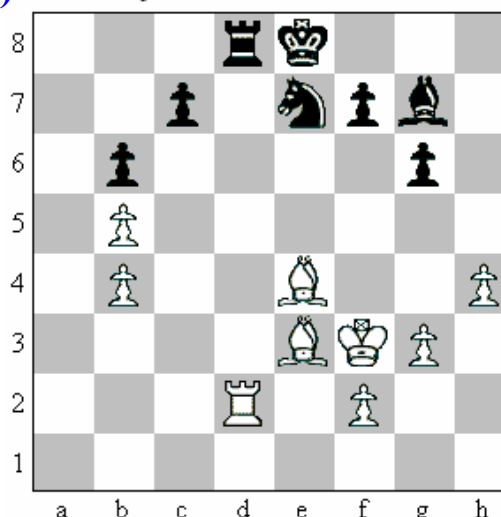
Obkroži pravičen odgovor! 2 , 0 , 1

219) Izračunaj razliko v materialu!



Obkroži pravičen odgovor! 1, -2 , -3

220) Izračunaj razliko v materialu!



Obkroži pravičen odgovor! 0 , 1 , 2

POMNI: razliko v vrednosti figur belega in črnega dobimo tako, da od materialne vrednosti **belih** figur **odštejemo** vrednost **črnih** figur. V primeru da je vrednost črnih figur večja, ima razlika predznak – !! Če je razlika enaka nič, je na šahovnici materialno ravnesje.

Zgled:

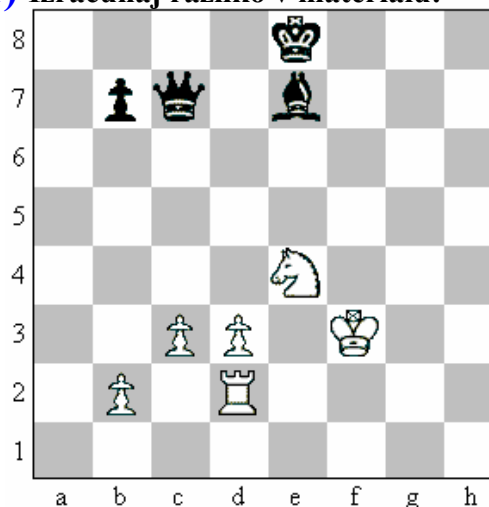
A) **Beli** ima materialno prednost:

$5 - 3 = 2$
Razlika je **POZITIVNO** število!!

B) **Črni** ima materialno prednost:

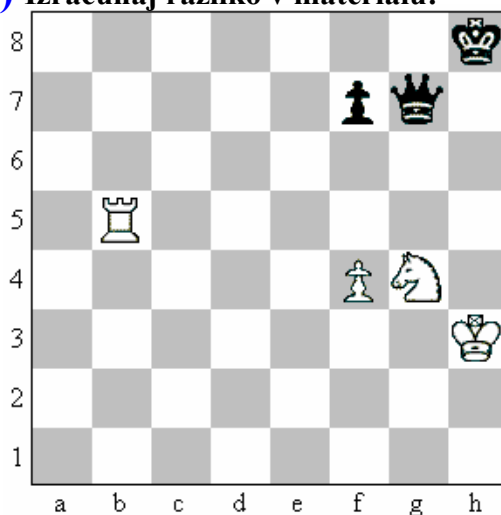
$0 - 3 = -3$
Razlika je **NEGATIVNO** število!!

221) Izračunaj razliko v materialu!



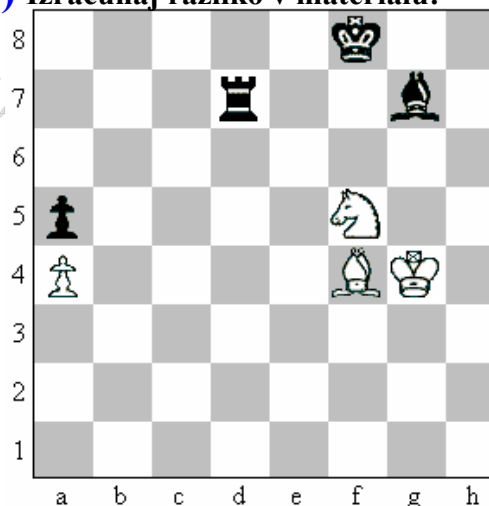
Zapiši razliko! _____

222) Izračunaj razliko v materialu!



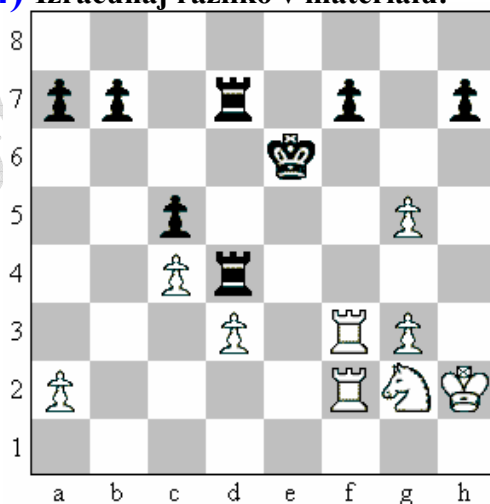
Zapiši razliko! _____

223) Izračunaj razliko v materialu!



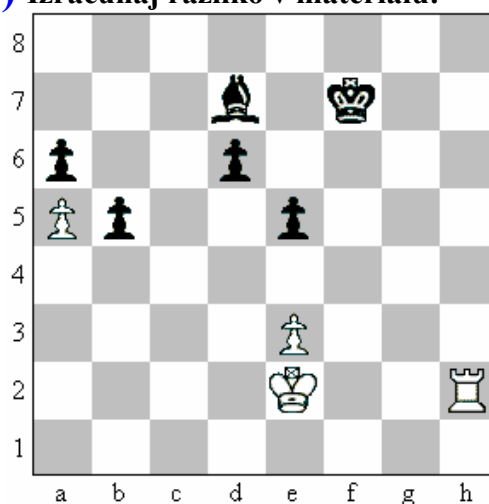
Zapiši razliko! _____

224) Izračunaj razliko v materialu!



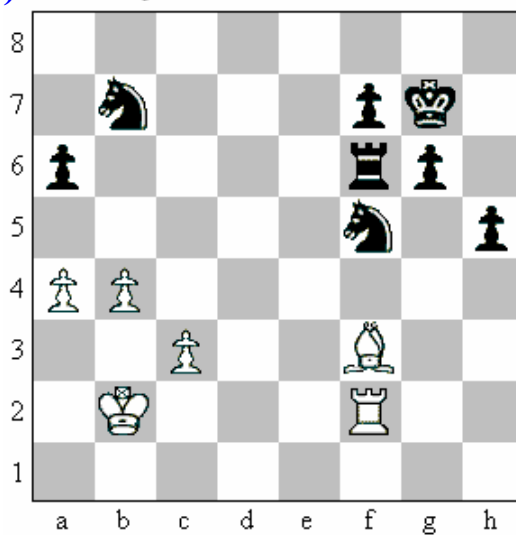
Zapiši razliko! _____

225) Izračunaj razliko v materialu!



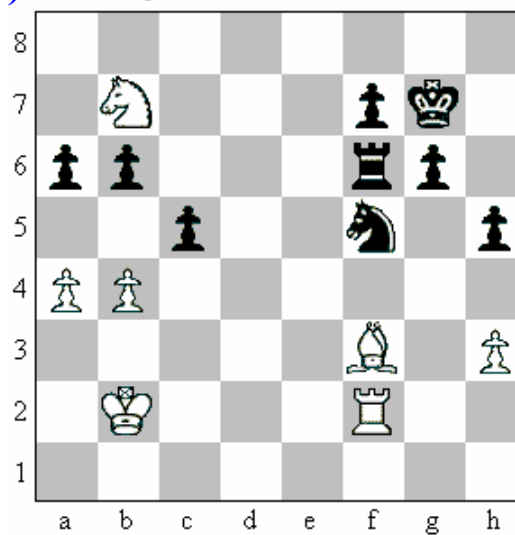
Zapiši razliko! _____

226) Izračunaj razliko v materialu!



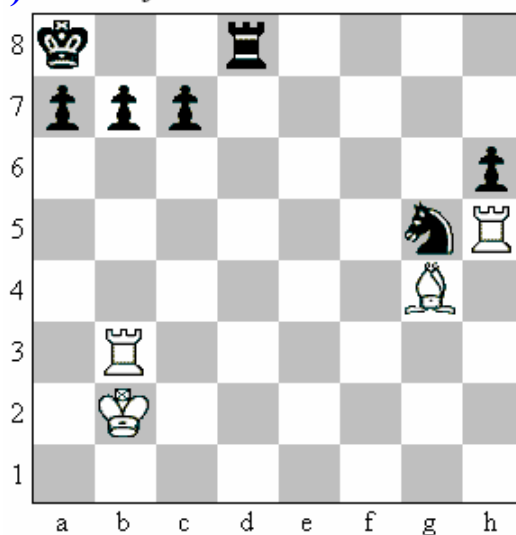
Zapiši razliko! _____

227) Izračunaj razliko v materialu!



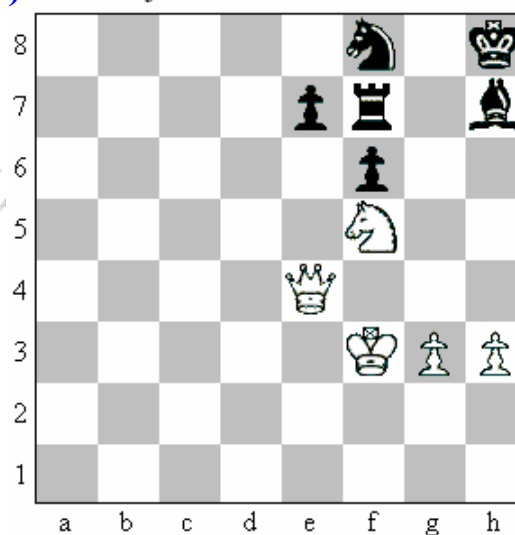
Zapiši razliko! _____

228) Izračunaj razliko v materialu!



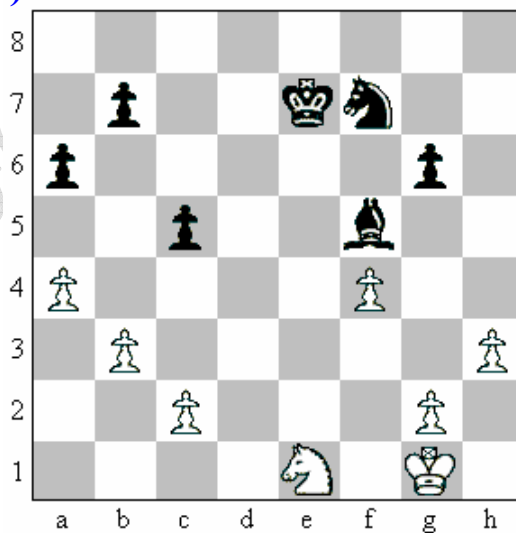
Zapiši razliko! _____

229) Izračunaj razliko v materialu!



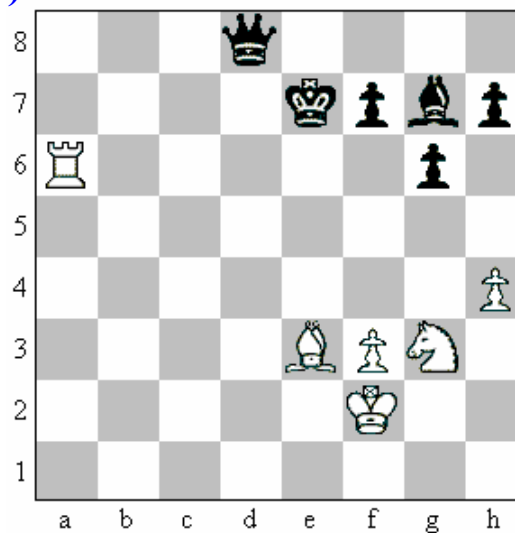
Zapiši razliko! _____

230) Izračunaj razliko v materialu!



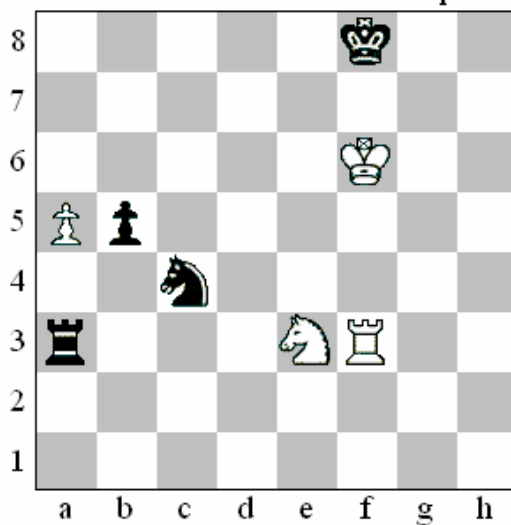
Zapiši razliko! _____

231) Izračunaj razliko v materialu!



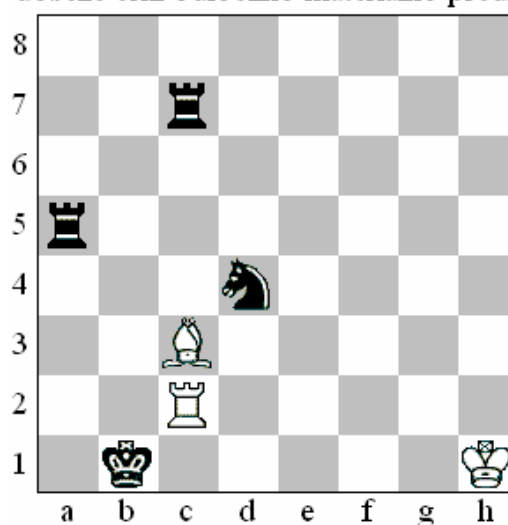
Zapiši razliko! _____

- 232) Beli odigra 1) Sxc4. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



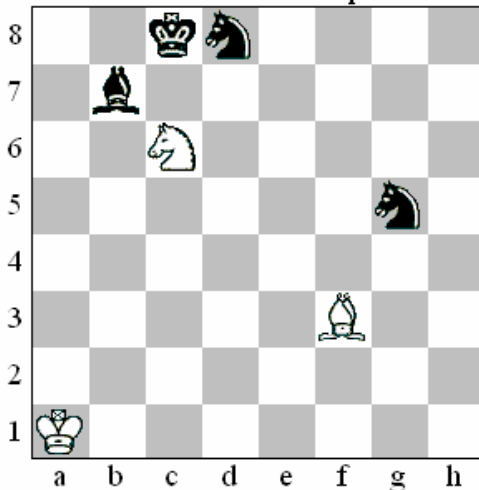
Rešitev: 1)

- 233) Beli odigra 1) Lxa5. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



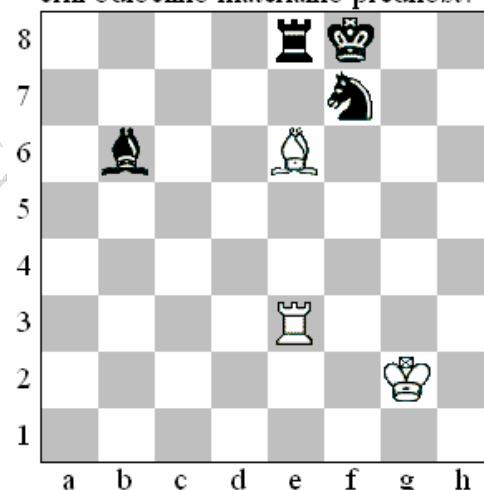
Rešitev: 1)

- 234) Beli odigra 1) Sxd8. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



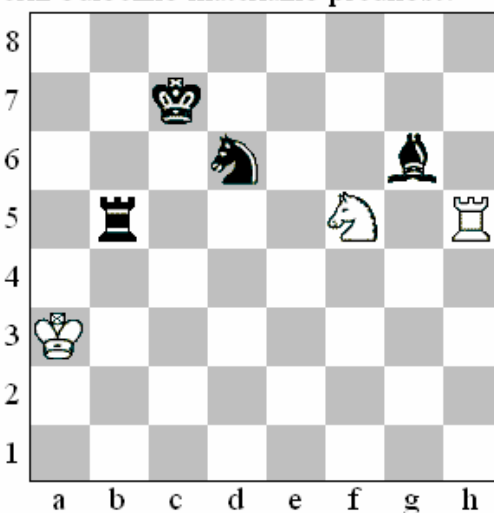
Rešitev: 1)

- 235) Beli odigra 1) Lxf7. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



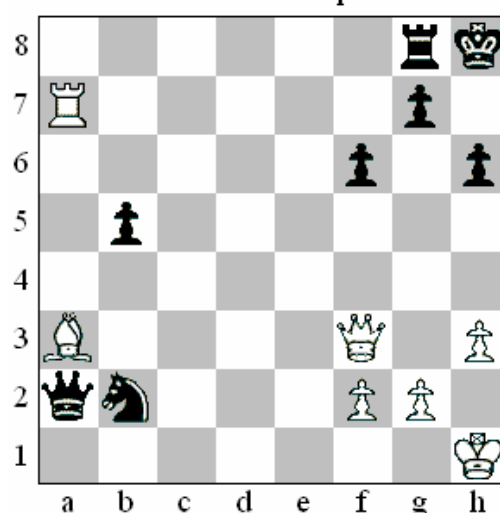
Rešitev: 1)

- 236) Beli odigra 1) Sxd6. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



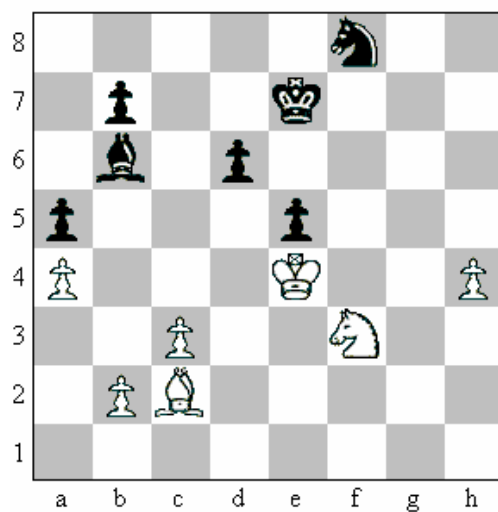
Rešitev: 1)

- 237) Beli odigra 1) Lxb2. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



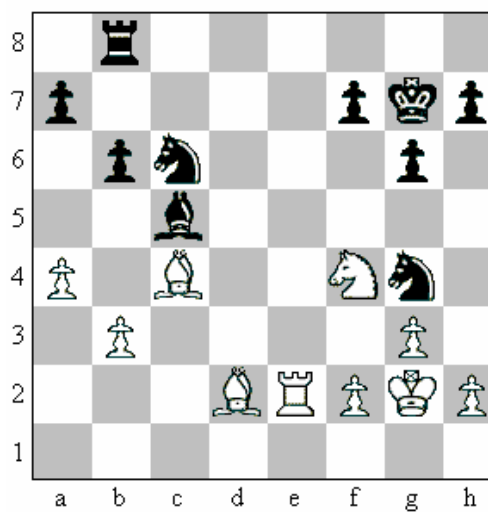
Rešitev: 1)

- 238) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) Sxe5 dxe5 2) Kxe5



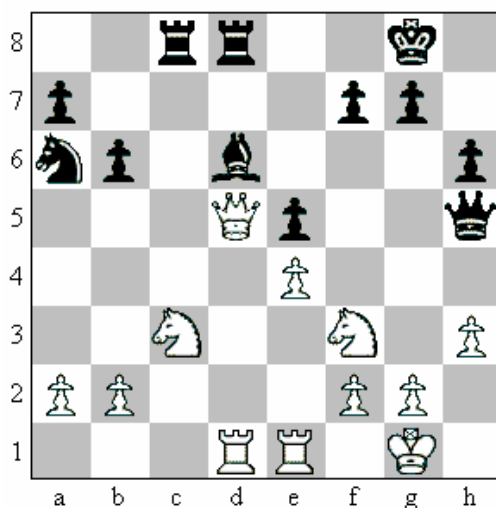
Zapiši razliko! _____

- 239) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) ... Sxf2 2) Txf2 Lxf2 3) Kxf2 !



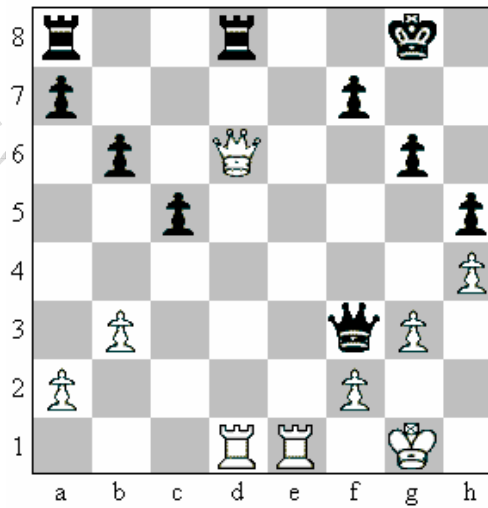
Zapiši razliko! _____

- 240) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) Dxd6 Txd6 2) Txd6 !



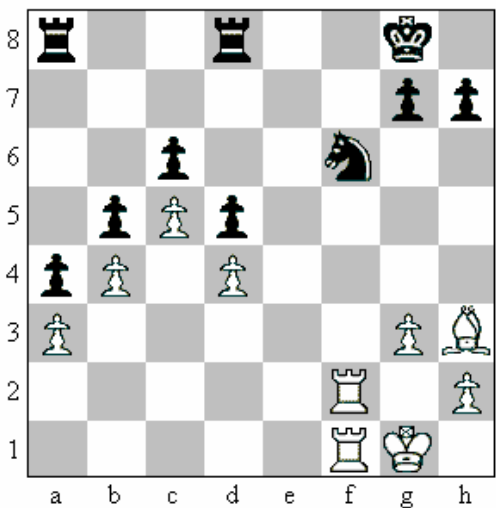
Zapiši razliko! _____

- 241) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) Dxd8+ Txd8 2) Txd8+ !



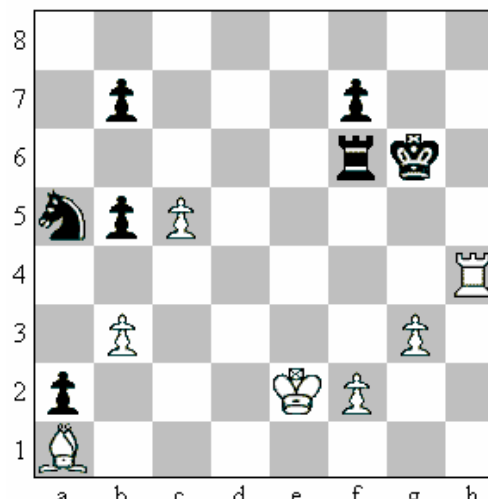
Zapiši razliko! _____

- 242) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) Txf6 gxf6 2) Txf6 !



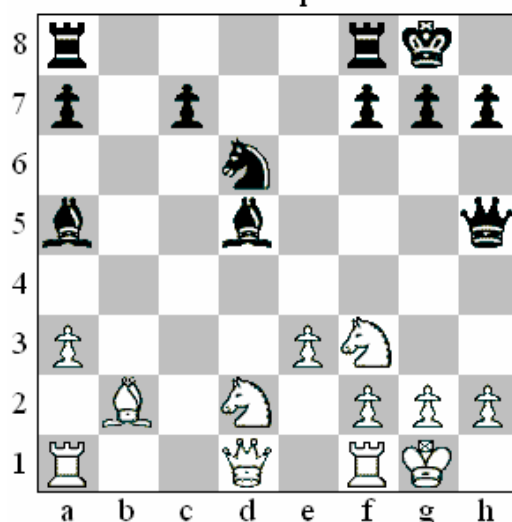
Zapiši razliko! _____

- 243) Izračunaj razliko v materialu po odigranih potezah: 1) Lxf6 Kxf6 !



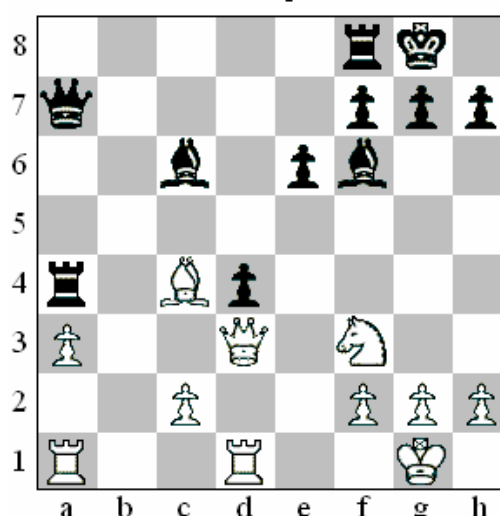
Zapiši razliko! _____

- 244)** Črni odigra 1) ... Sc4. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



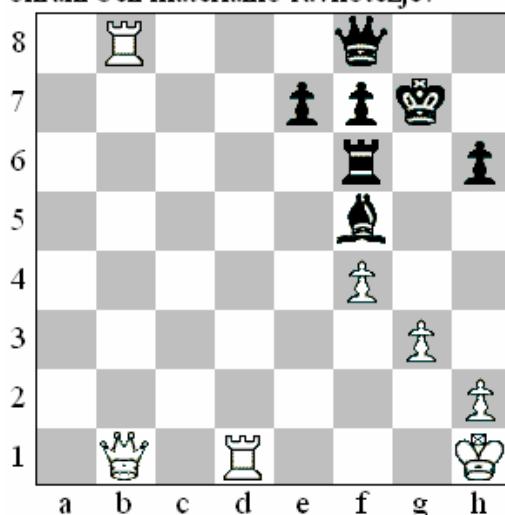
Rešitev: 1) ... Sc4 2) _____, 3) _____

- 245)** Beli odigra 1) Ta2. Kako črni doseže odločilno materialno prednost?



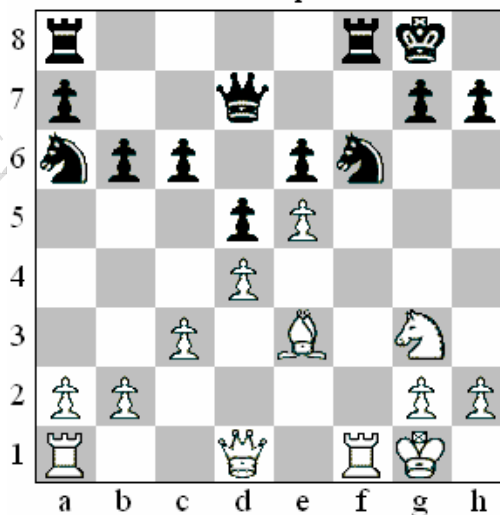
Rešitev: 1) Ta2 _____, 2) _____

- 246)** Črni odigra 1) ... Lxb1. Po kateri potezi ohrani beli materialno ravnotežje?



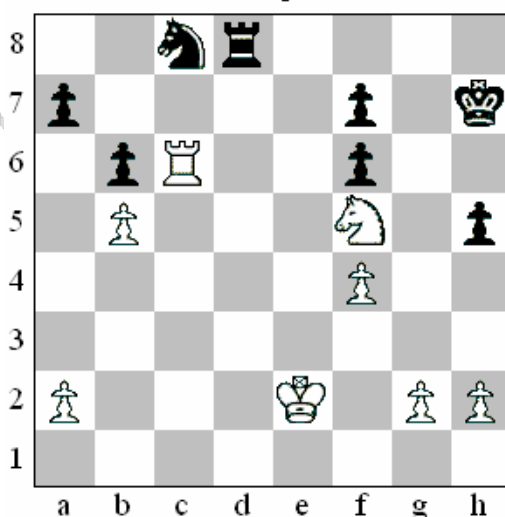
Rešitev: 1) ... Lxb1 2) _____

- 247)** Črni odigra 1) ... Se8. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



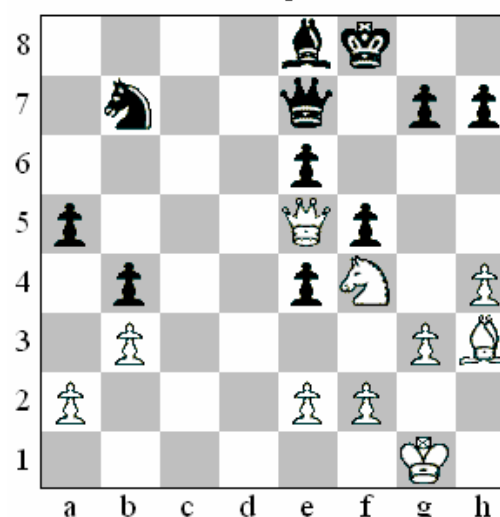
Rešitev: 1) ... Se8, 2) _____, 3) _____

- 248)** Črni odigra 1) ... Kg6. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



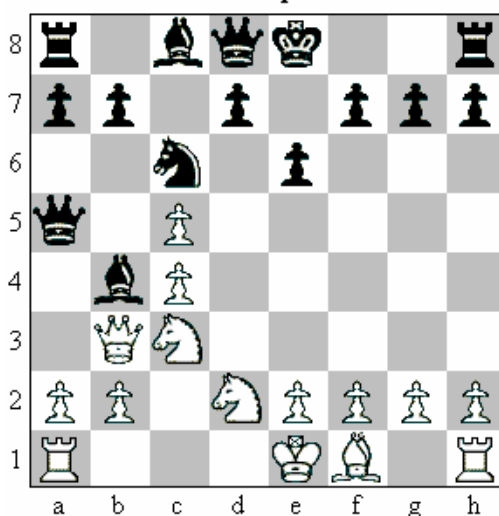
Rešitev: 1) ... Kg6, 2) _____, 3) _____

- 249)** Črni odigra 1) ... Sc5. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



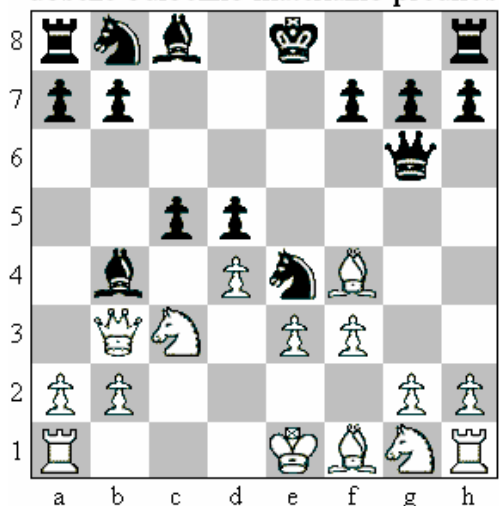
Rešitev: 1) ... Sc5 2) _____ 3) _____

- 250)** Beli odigra 1) 0-0-0. Kako črni doseže odločilno materialno prednost?



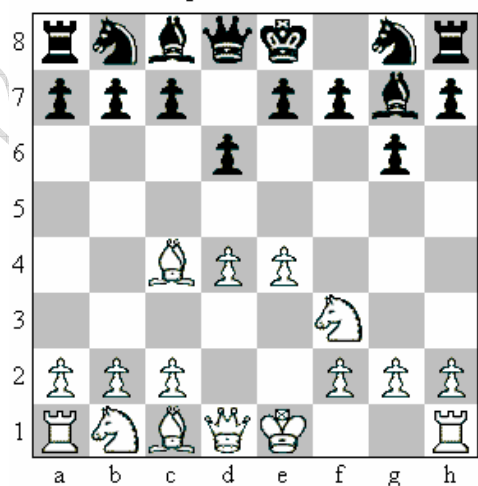
Rešitev: 1) 0-0-0 2) _____

- 252)** Črni odigra 1) Sxc3. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



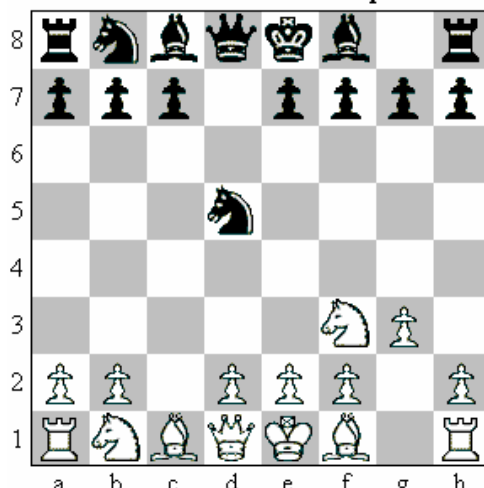
Rešitev: 1) Sxc3 2) _____
3) _____ 4) _____

- 254)** Črni odigra 1)... Sd7. Kako beli doseže belu odločilno prednost?



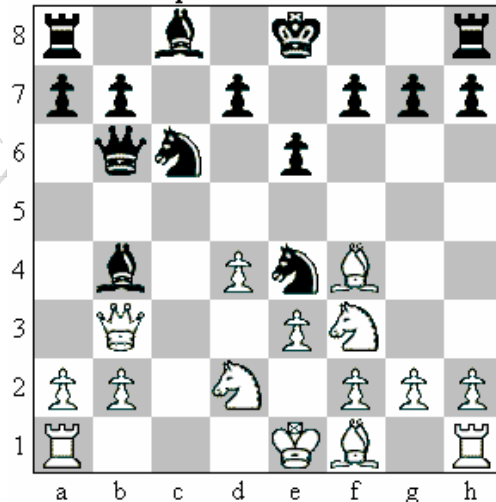
Rešitev: 1) Sd7 2) _____
3) _____

- 251)** Črni odigra 1) Lf5. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



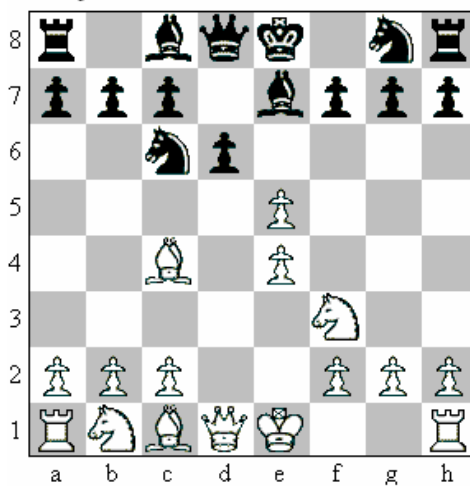
Rešitev: 1) Lf5 2) _____
3) _____

- 253)** Kako črni doseže odločilno materialno prednost?



Rešitev: 1) 2) _____
3) _____

- 255)** Črni odigra 1) Sxe5. Kako beli osvoji kmeta?



Rešitev: 1) Sxe5 2) _____
3) _____ 4) _____

PREIZKUSI SE !

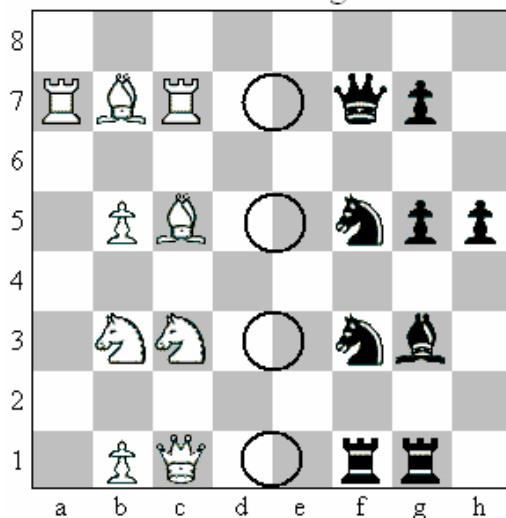
Dosežene točke: ____ (20t)

C

Ime in priimek: _____

- 1) Primerjaj vsoto vrednosti belih figur z vsoto vrednosti črnih figur!

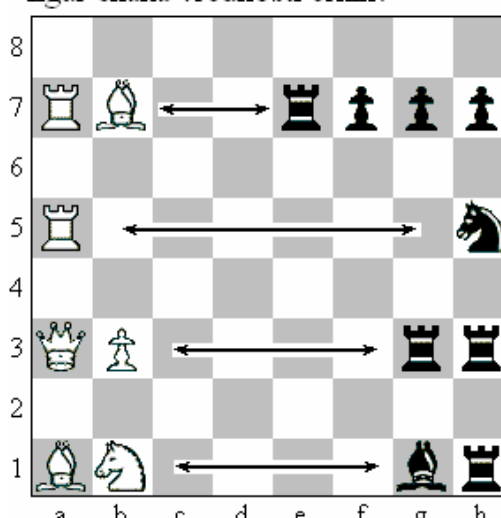
1t



Vstavi v krog enega od znakov: > < =

- 2) V katerih vrstah je vrednost belih figur enaka vrednosti črnih?

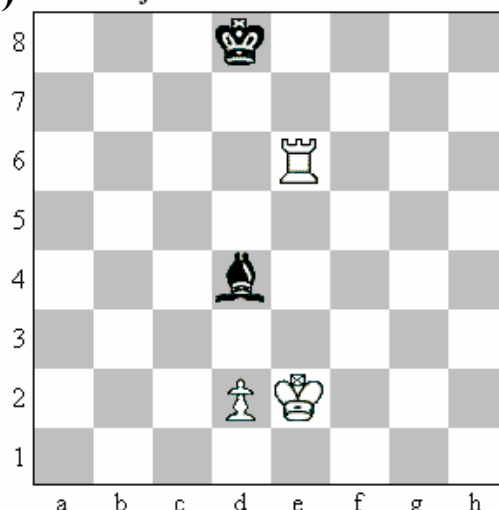
1t



Obkroži pravilne odgovore: 1 3 5 7

- 3) Izračunaj razliko v materialu!

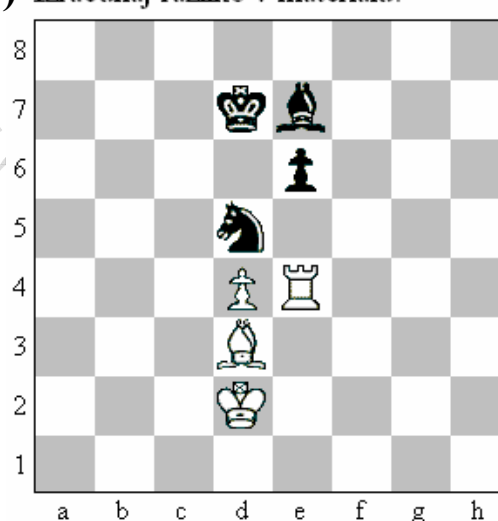
1t



Obkroži pravi odgovor! 1, 2, 3

- 4) Izračunaj razliko v materialu!

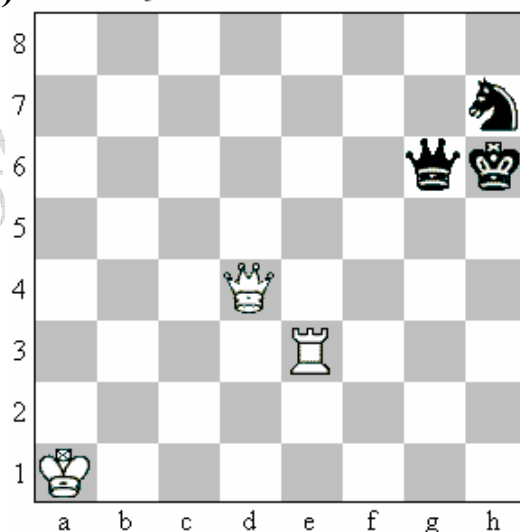
1t



Zapiši razliko! ____

- 5) Izračunaj razliko v materialu!

1t



Zapiši razliko! ____

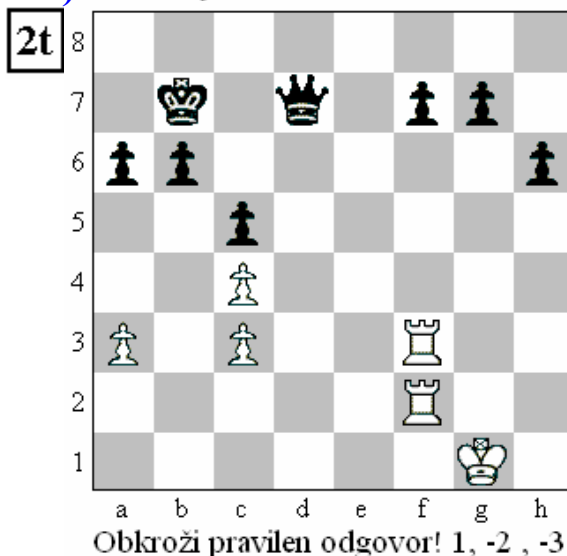
- 6) Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča?

1t

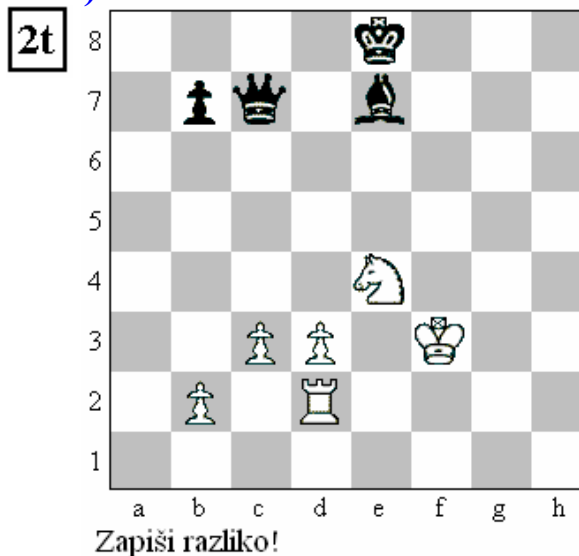


Zapiši prvo potezo! 1) ____

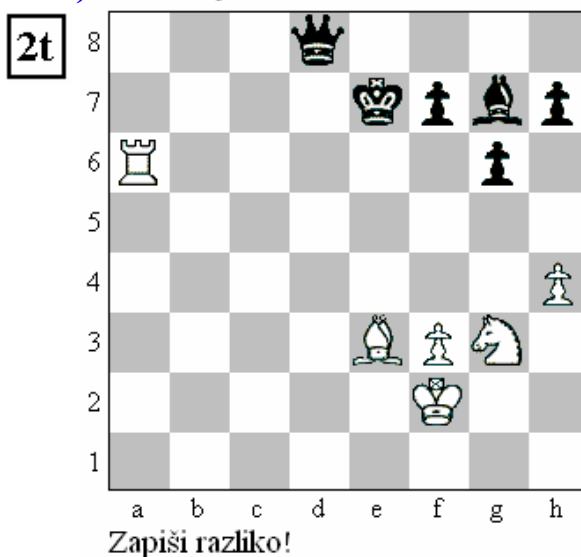
7) Izračunaj razliko v materialu!



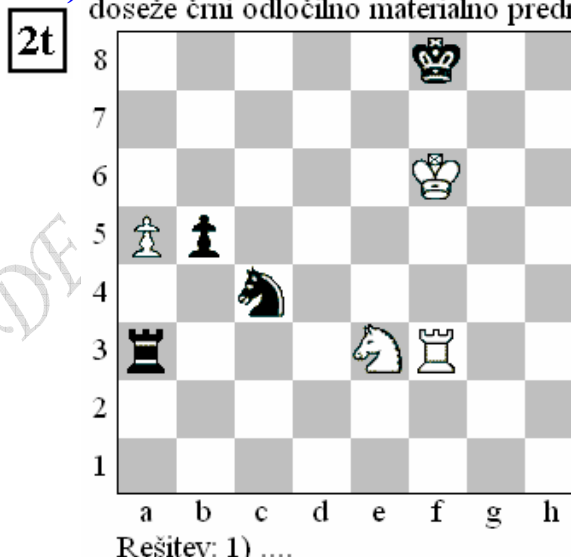
8) Izračunaj razliko v materialu!



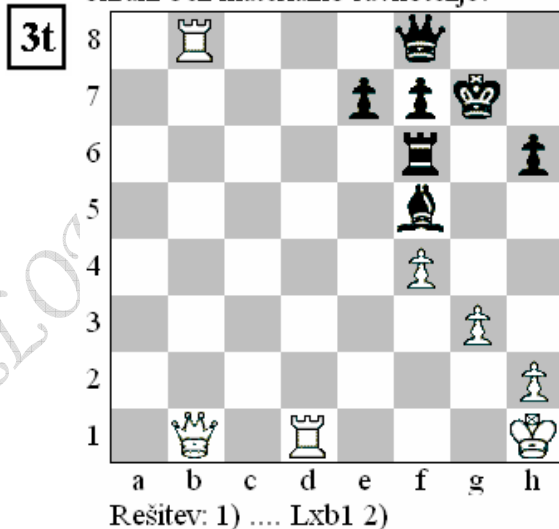
9) Izračunaj razliko v materialu!



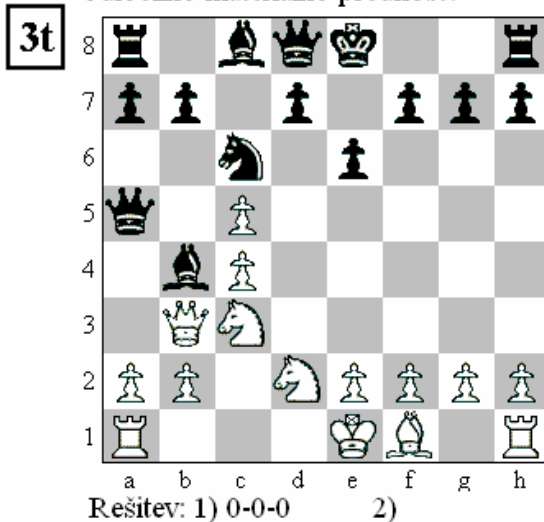
10) Beli odigra 1) Sxc4. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



11) Črni odigra 1) ... Lxb1. Po kateri potezi ohrani beli materialno ravnotežje?



12) Beli odigra 1) 0-0-0. Kako črni doseže odločilno materialno prednost?



Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!
10 – 13 točk ... bolj vadi doma!
manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!
6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmaguješ?

PREIZKUSI SE!

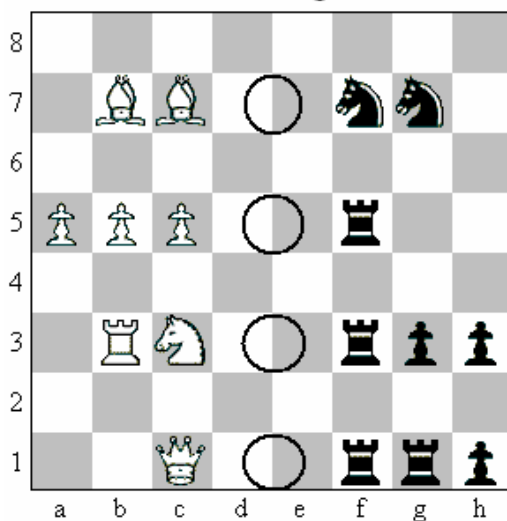
Dosežene točke: _____ (20t)

D

Ime in priimek: _____

- 1)** Primerjaj vsoto vrednosti belih figur z vsoto vrednosti črnih figur!

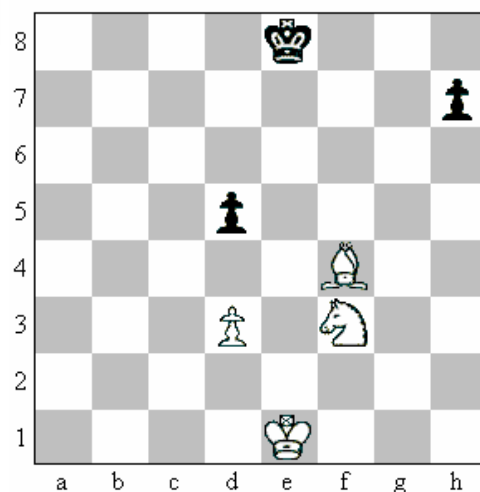
1t



Vstavi v krog enega od znakov: > < =

- 3)** Postavi na d7 dodatno figuro, da bo vrednost belih in črnih figur enaka!

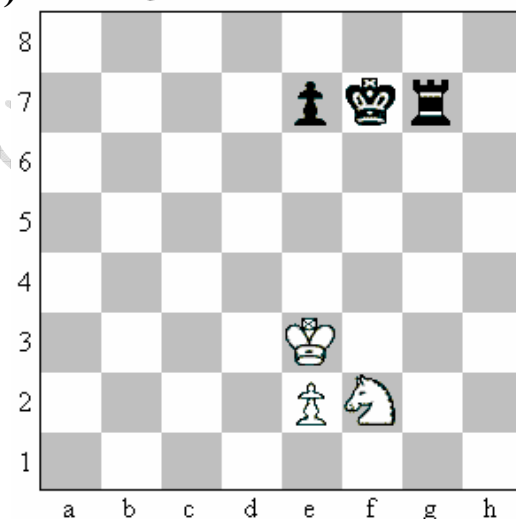
1t



Odgovor: _____

- 5)** Izračunaj razliko v materialu!

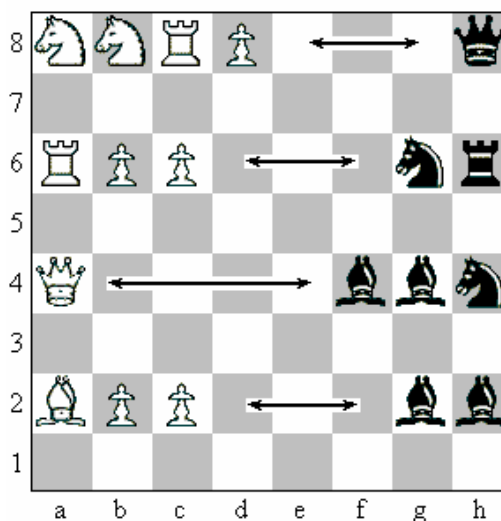
1t



Zapiši razliko! _____

- 2)** V katerih vrstah je vrednost belih figur manjša od vrednosti črnih?

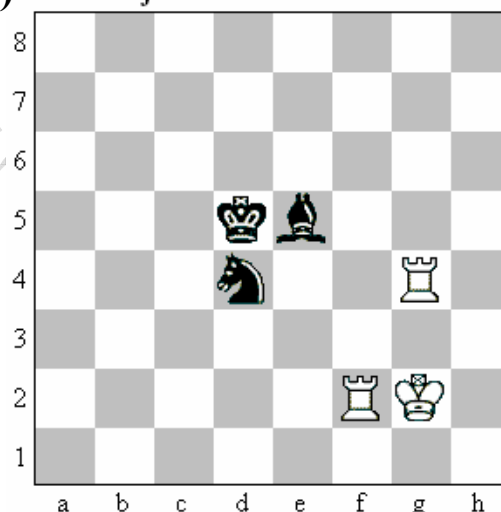
1t



Obkroži pravilne odgovore: 2 4 6 8

- 4)** Izračunaj razliko v materialu!

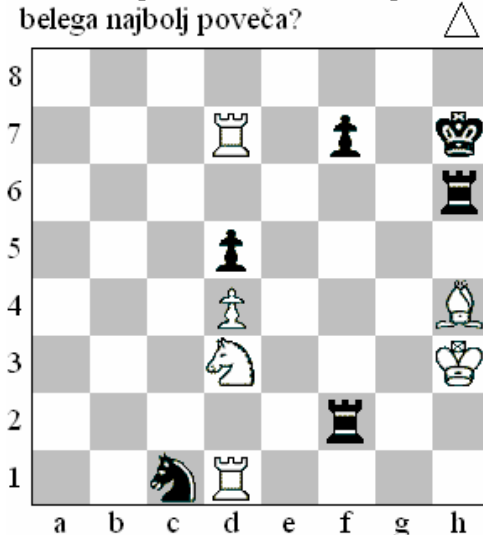
1t



Obkroži pravičen odgovor! 2 , 0 , 4

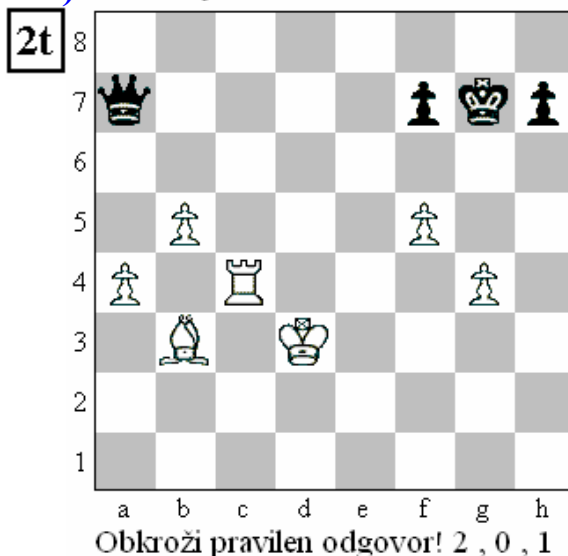
- 6)** Po kateri potezi se materialna prednost belega najbolj poveča?

1t

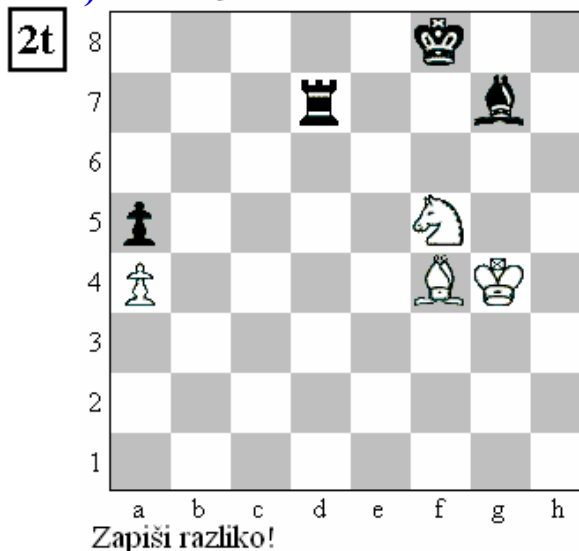


Zapiši prvo potezo! 1) _____

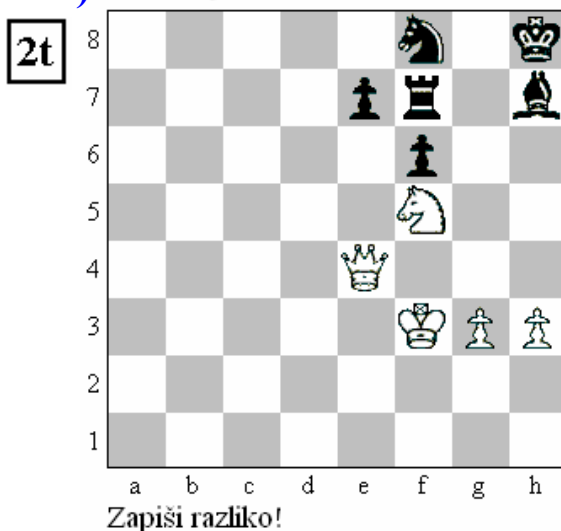
7) Izračunaj razliko v materialu!



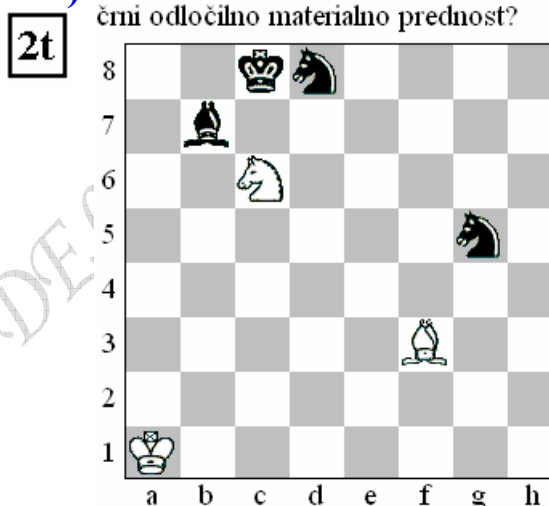
8) Izračunaj razliko v materialu!



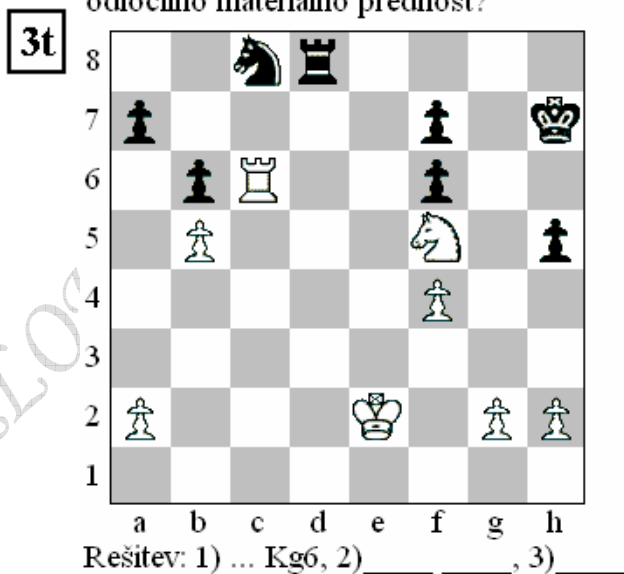
9) Izračunaj razliko v materialu!



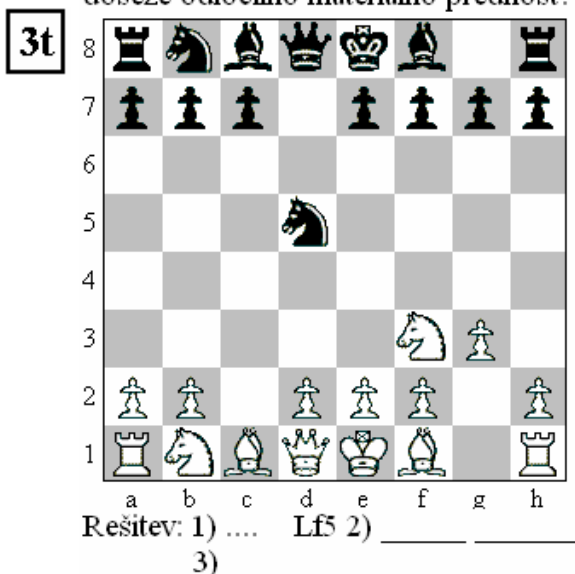
10) Beli odigra 1) Sxd8. Po kateri potezi doseže črni odločilno materialno prednost?



11) Črni odigra 1) ... Kg6. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



12) Črni odigra 1) Lf5. Kako beli doseže odločilno materialno prednost?



Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmaguješ?

REŠITVE (vsebina 4)

REŠITVE – A

- A11 – 181) 3,7
182) 2,6
183) 2,4
184) $1) = 3) = 5) < 7) >$
185) $1) < 3) = 5) < 7) =$
186) $1) < 3) > 5) < 7) =$
A12 – 187) črni kmet
188) črna dama
189) črna trdnjava
190) beli kmet
191) bela trdnjava
192) beli skakač (ali lovec)
A13 – 193) 3
194) 4
195) 1
196) 0
197) 2
A14 – 198) 2
199) -2
200) 0
201) -3
202) -2
203) -2
A15 – 204) 0
205) -2
206) 2
207) -1
208) 1
209) 2
A16 – 210) 1) Lxc4
211) 1) Sxa4
212) 1) exd5
213) 1) Lxe8
214) 1) Sxf2
215) 1) Sxa5

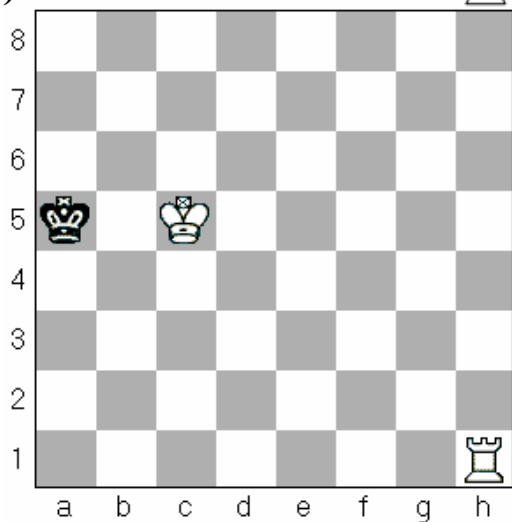
REŠITVE – B

- B11 – 216) -1
217) 2
218) 1
219) -2
220) 1
B12 – 221) -2
222) -1
223) -2
224) 3
225) 0
B13 – 226) -4
227) 0
228) 1
229) 1
230) -1
231) -2
B14 – 232) 1) Sxc4 Txf3+
233) 1) Lxa5 Txc2
234) 1) Sxd8 Lxf3
235) 1) Lxf7 Txe3
236) 1) Sxd6 Txe5
237) 1) Lxb2 Dxa7
B15 – 238) -1
239) 0
240) -1
241) 0
242) -1
243) 2

REŠITVE – C

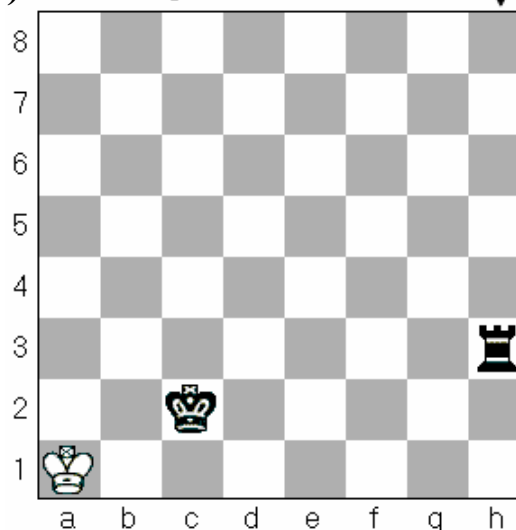
- C11 – 244) 1) ... Sc4 2) Lxc4 Lxc4 3) Dd4
245) 1) Ta2 Txc4 2) Dxc4 Ld5
246) 1) ... Lxb1 2) Tdxb1
247) 1) ... Se8 2) Txf8+ Kxf8 3) Df1+
248) 1) ... Kg6 2) Txc8 Txc8 3) Se7+
249) 1) ... Sc5 2) Dxc5 Dxc5 3) Sxe6+
C12 – 250) 1) 0-0-0 Sd4 2) Da4 Lxc3
251) 1) ... Lf5 2) e4 Lxe4 3) Da4+
252) 1) ... Sxc3 2) bxc3 La5 3) Lxb8 Txb8 4) Db5+
253) 1) ... g5 2) Lxg5 Lxd2+ 3) Sxd2 Da5
254) 1) ... Sd7 2) Lxf7+ Kxf7 3) Sg5+
255) 1) ... Sxe5 2) Sxe5 dxe5 3) Dh5 g6 Dxe5

256) Mat v eni potezi!



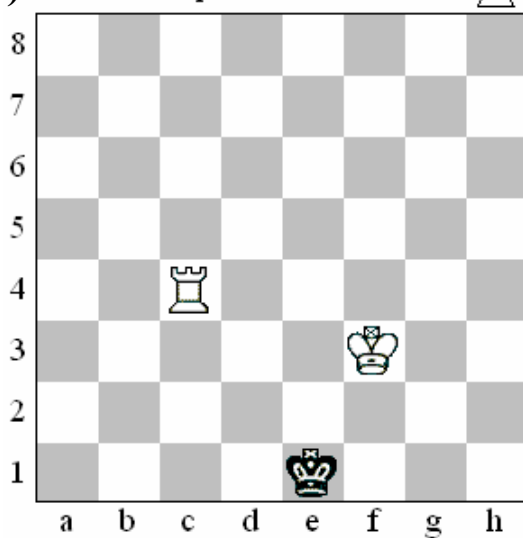
Rešitev: 1)

257) Mat v eni potezi!



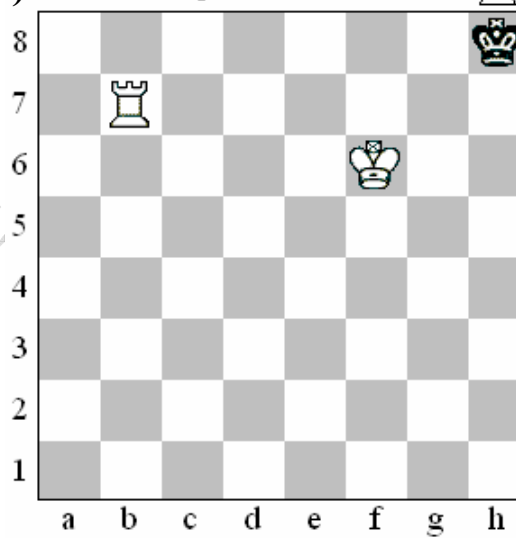
Rešitev: 1) ...

258) Mat v dveh potezah!



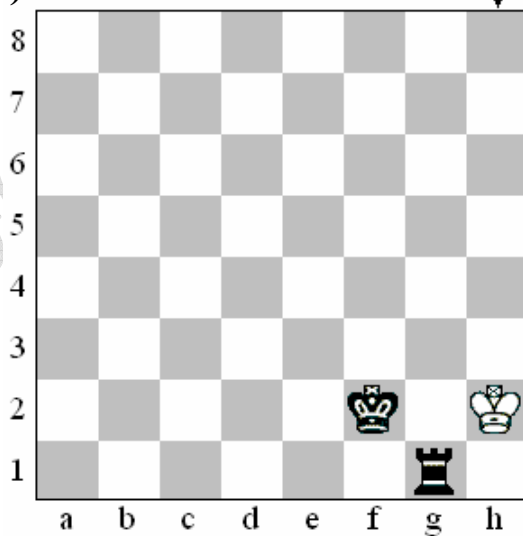
Zapiši prvo potezo! 1) _____

259) Mat v dveh potezah!



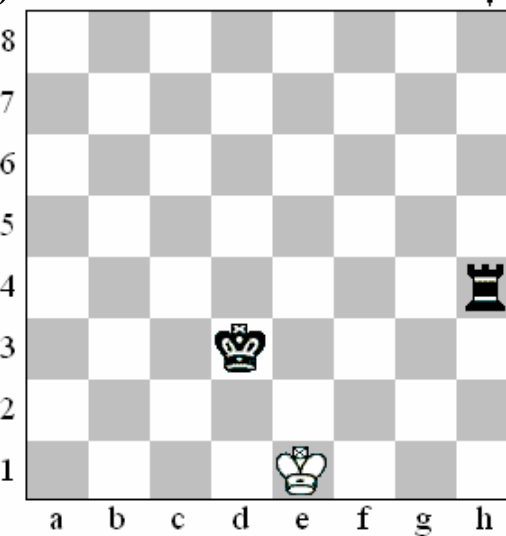
Zapiši prvo potezo! 1) _____

260) Mat v dveh potezah!



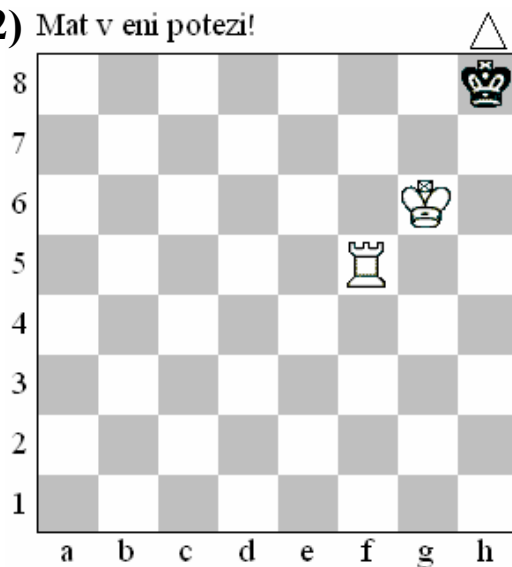
Zapiši prvo potezo! 1)..... _____

261) Mat v dveh potezah!



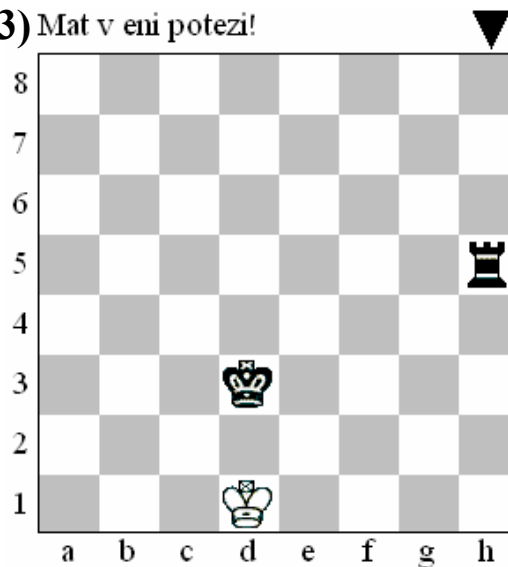
Zapiši prvo potezo! 1)..... _____

262) Mat v eni potezi!



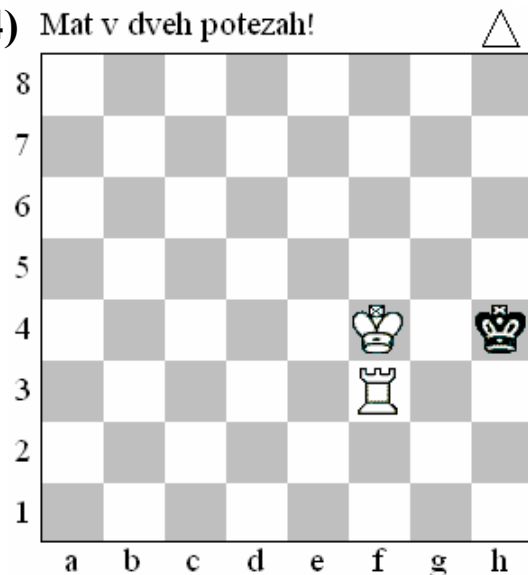
Rešitev: 1) _____

263) Mat v eni potezi!



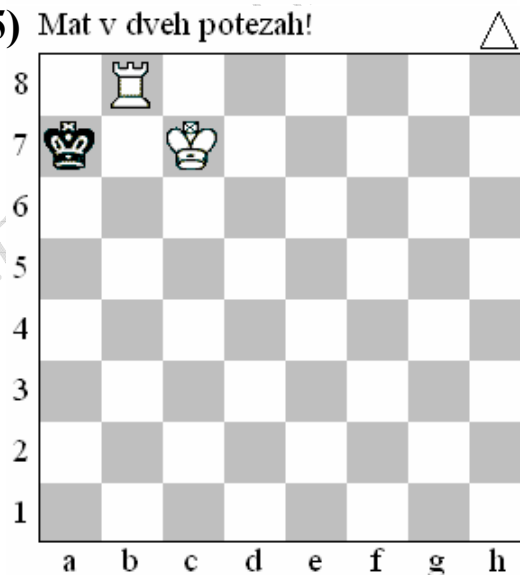
Rešitev: 1) _____

264) Mat v dveh potezah!



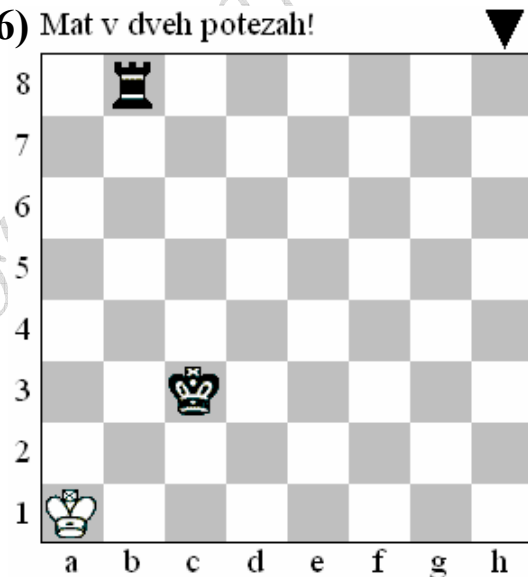
Zapiši prvo potezo! 1) _____

265) Mat v dveh potezah!



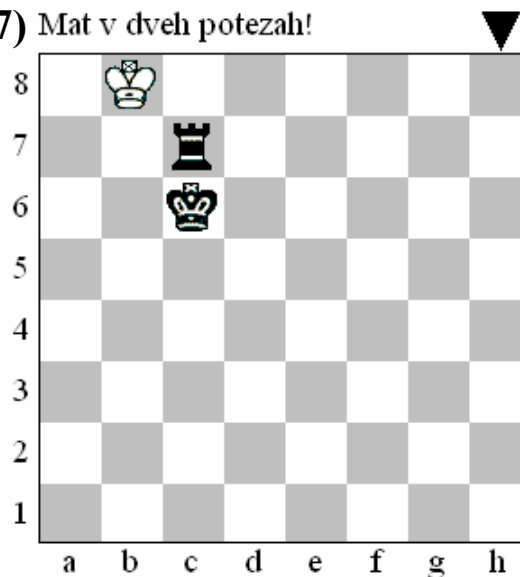
Zapiši prvo potezo! 1) _____

266) Mat v dveh potezah!



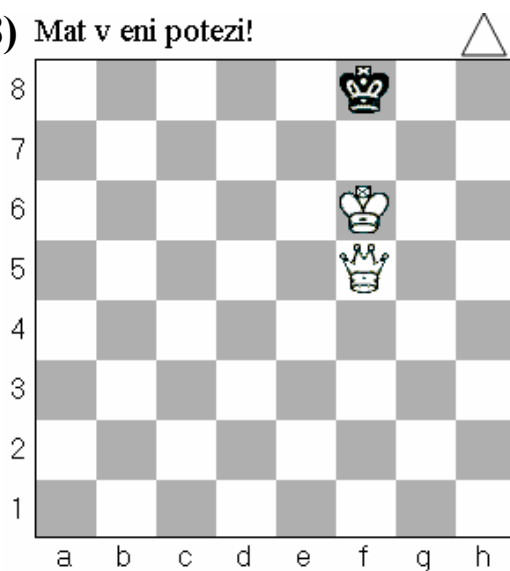
Zapiši prvo potezo! 1)..... _____

267) Mat v dveh potezah!



Zapiši prvo potezo! 1)..... _____

268) Mat v eni potezi!



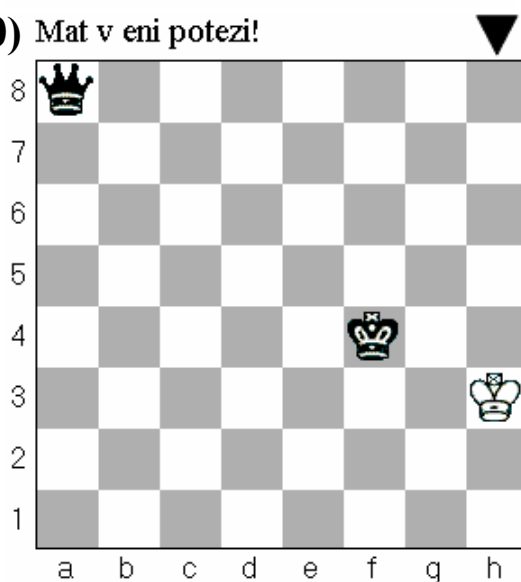
Rešitev: 1)

269) Mat v eni potezi!



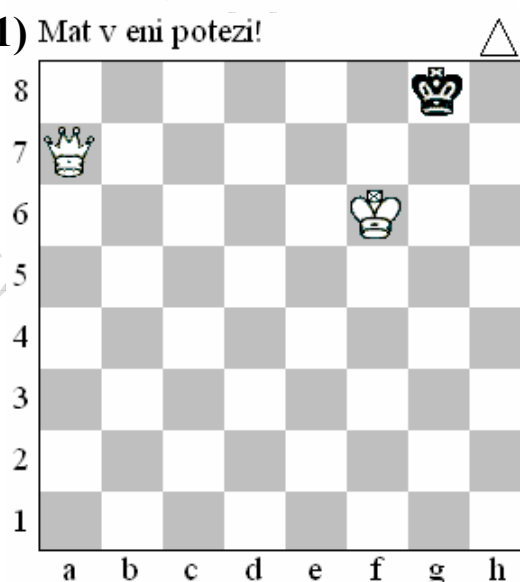
Rešitev: 1)

270) Mat v eni potezi!



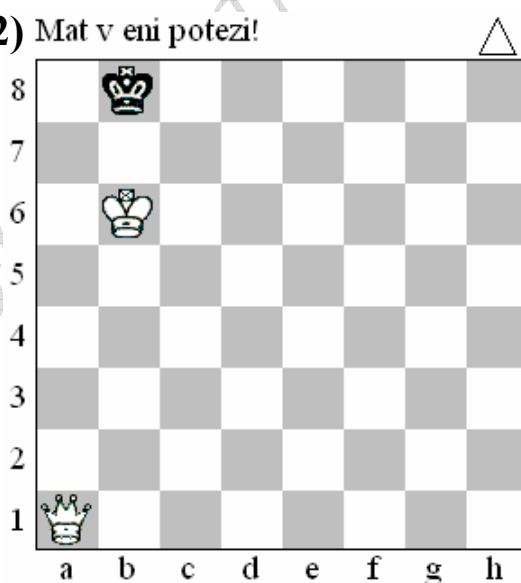
Rešitev: 1) ...

271) Mat v eni potezi!



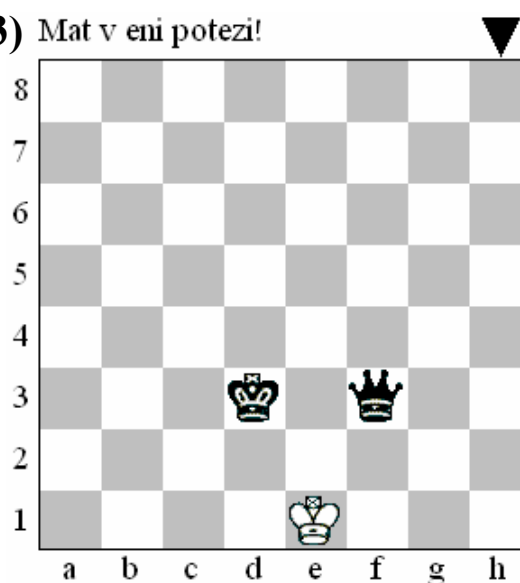
Rešitev: 1) _____

272) Mat v eni potezi!



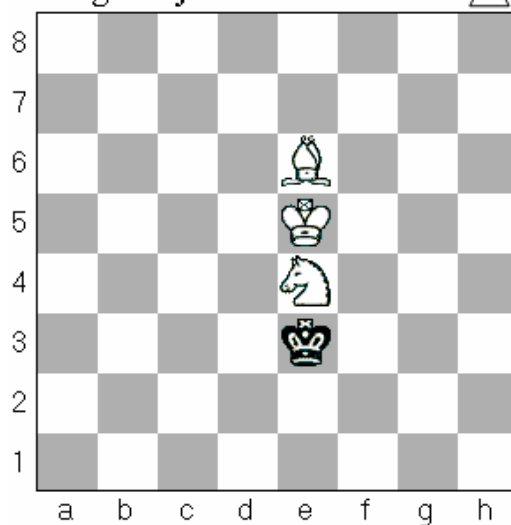
Rešitev: 1) _____

273) Mat v eni potezi!



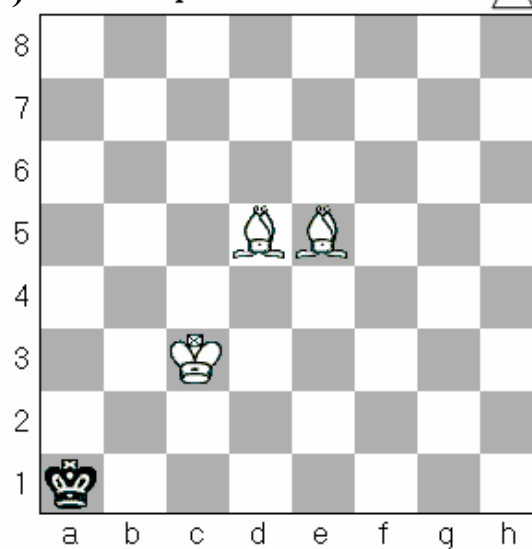
Rešitev: 1) _____

274) V katera kota mora beli potiskati črnega kralja?



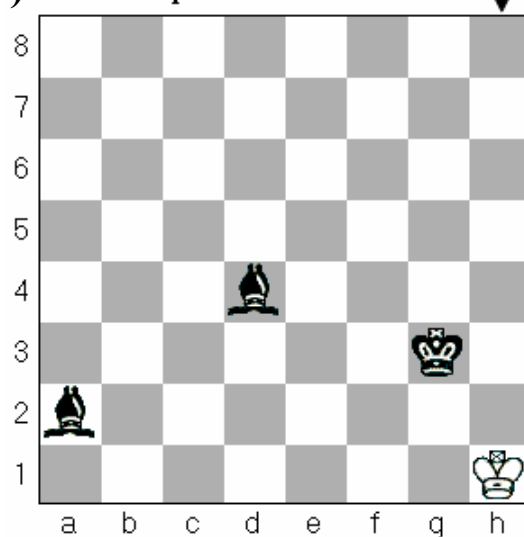
Odgovor: _____,

275) Mat v eni potezi!



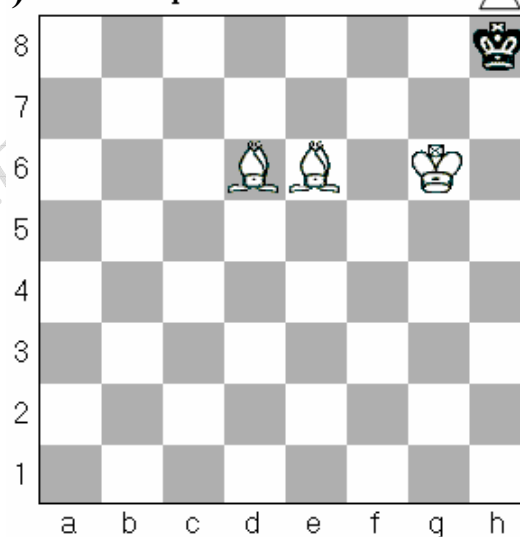
Rešitev: 1)

276) Mat v eni potezi!



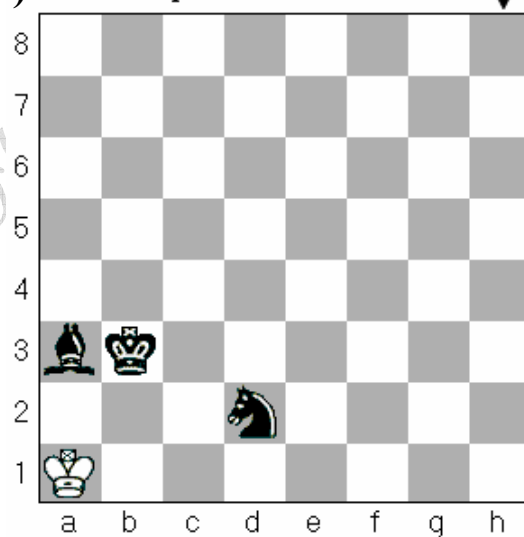
Rešitev: 1) ...

277) Mat v eni potezi!



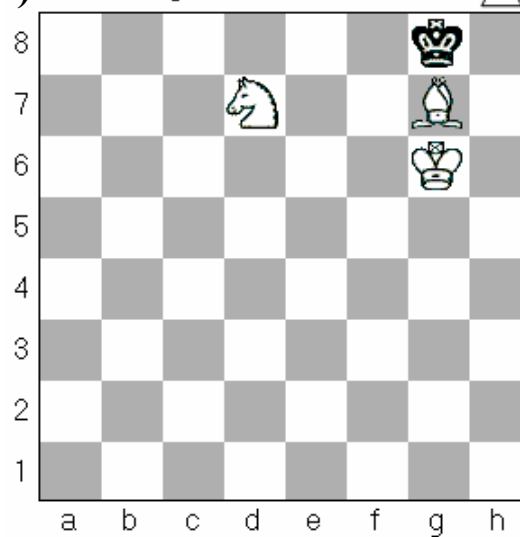
Rešitev: 1)

278) Mat v eni potezi!



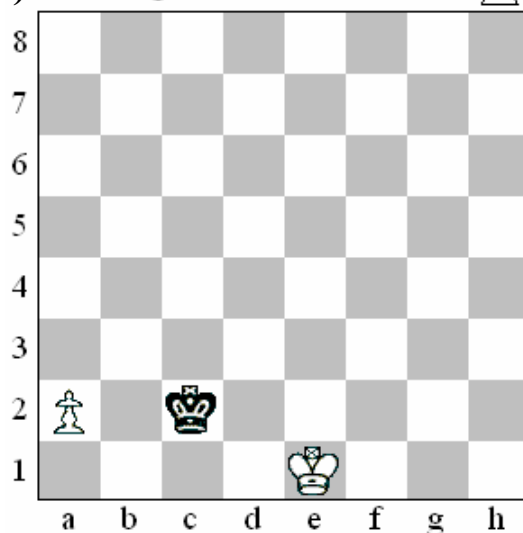
Rešitev: 1) ...

279) Mat v eni potezi!



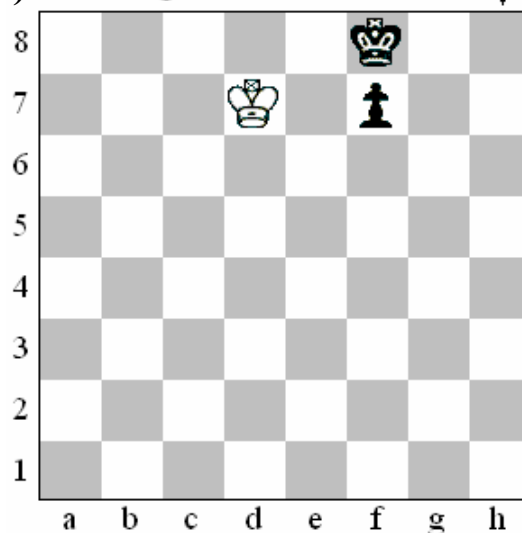
Rešitev: 1)

280) Beli zmagaja!



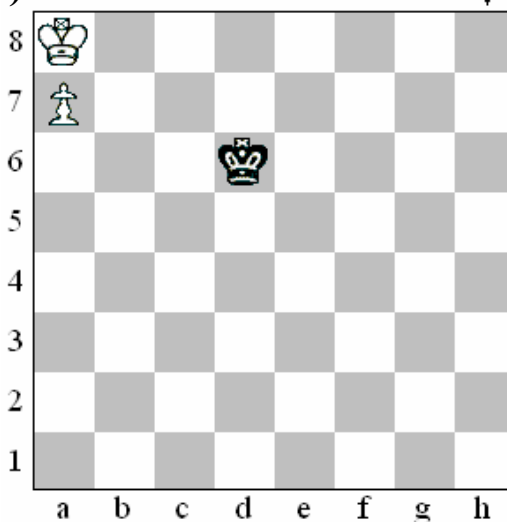
Zapiši prvo potezo! 1) _____

281) Črni zmagaja!



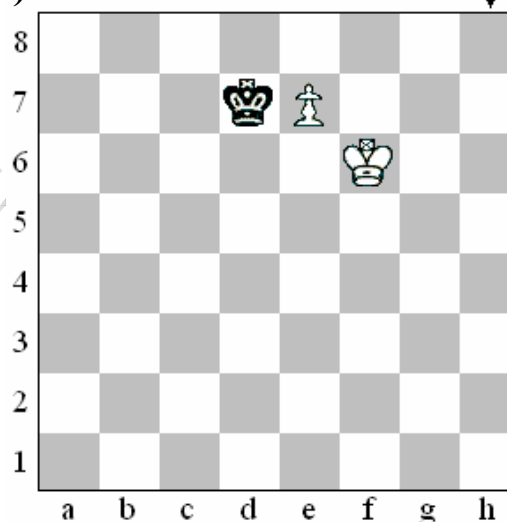
Zapiši prvo potezo! 1) _____

282) Črni remizira!



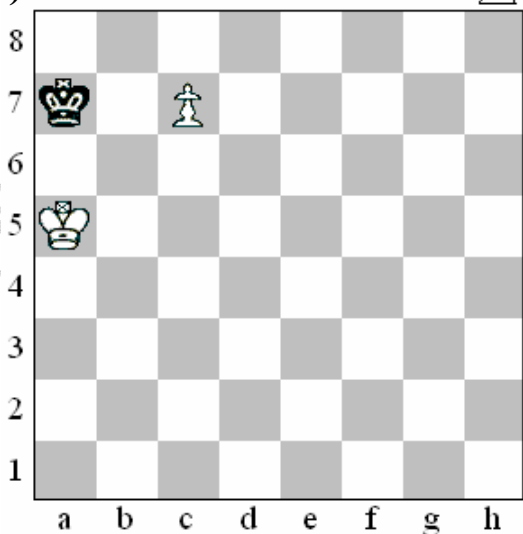
Zapiši prvo potezo! 1) _____

283) Črni remizira!



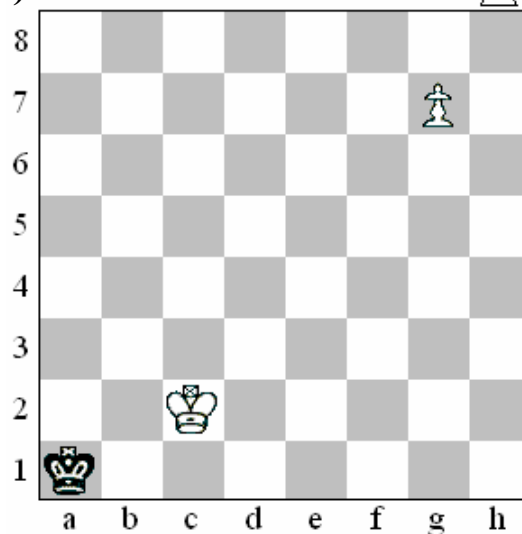
Zapiši prvo potezo! 1) _____

284) Beli zmagaja!



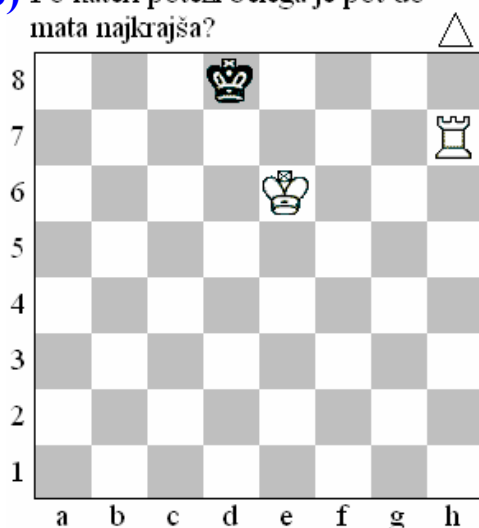
Zapiši prvo potezo: 1) _____

285) Mat v dveh potezih!



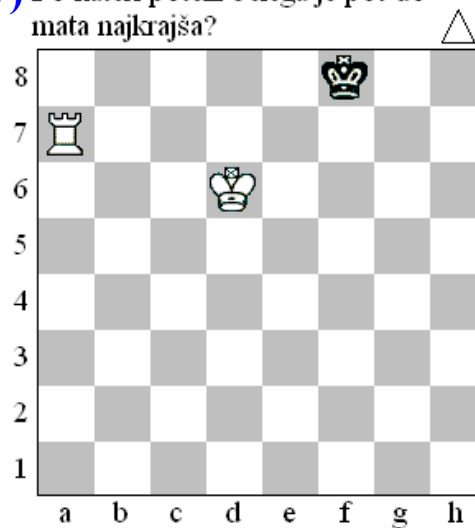
Zapiši prvo potezo: 1) _____

- 286) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



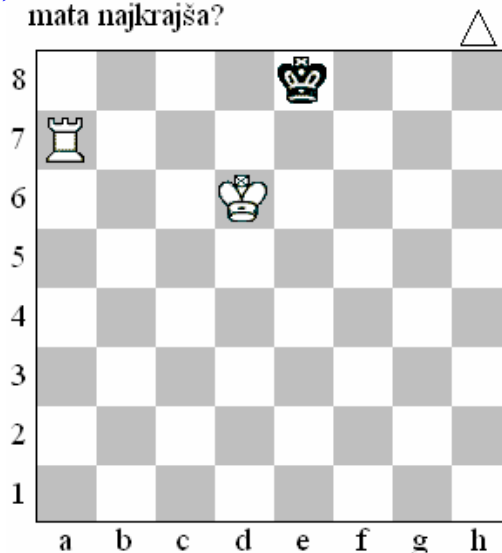
Rešitev: 1) _____

- 287) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



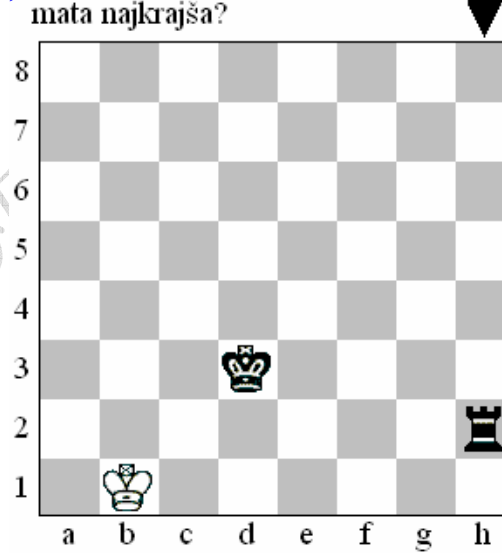
Rešitev: 1) _____

- 288) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



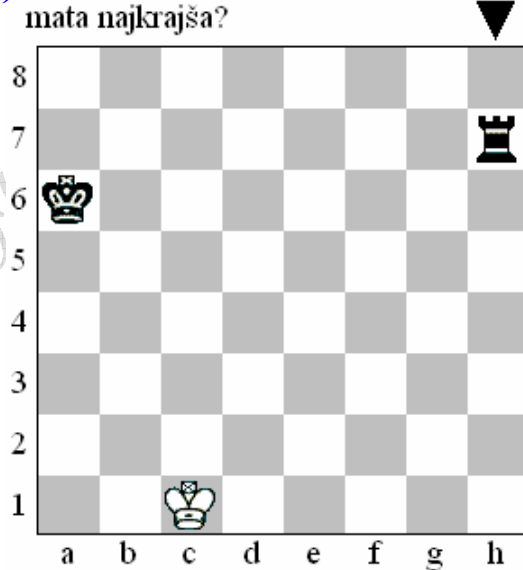
Rešitev: 1) _____

- 289) Po kateri potezi črnega je pot do mata najkrajša?



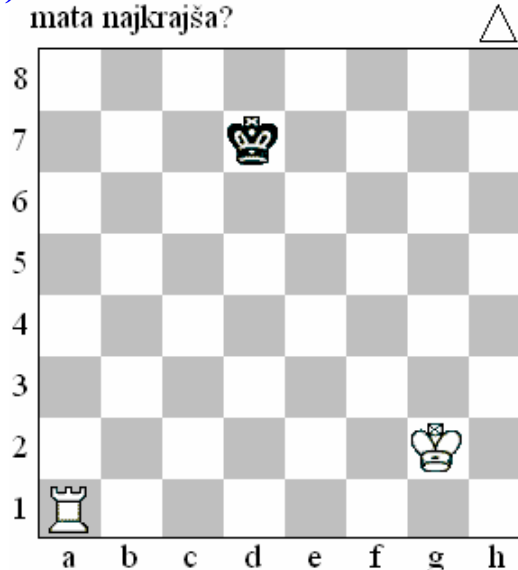
Rešitev: 1) _____

- 290) Po kateri potezi črnega je pot do mata najkrajša?



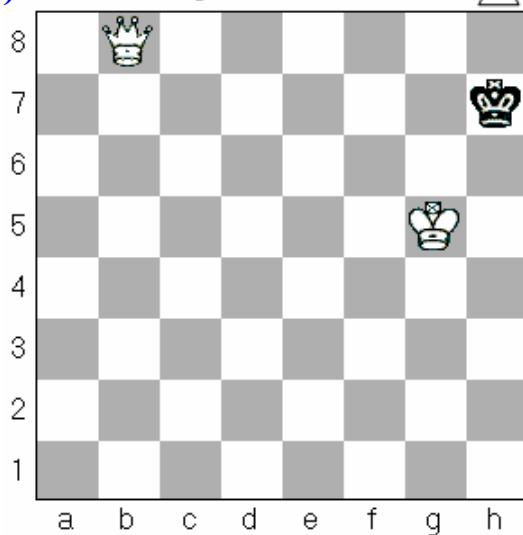
Rešitev: 1) _____

- 291) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



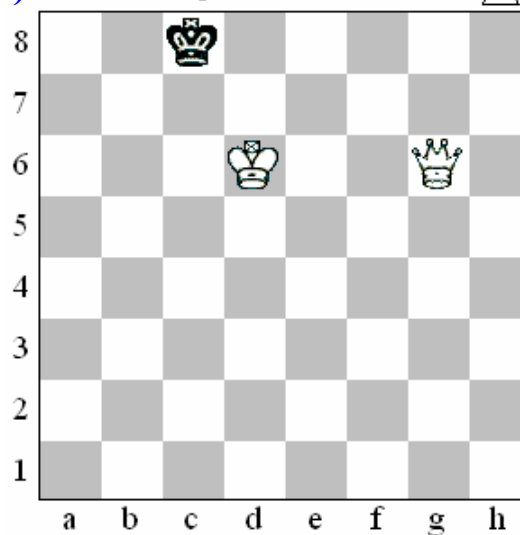
Rešitev: 1) _____

292) Mat v dveh potezah!



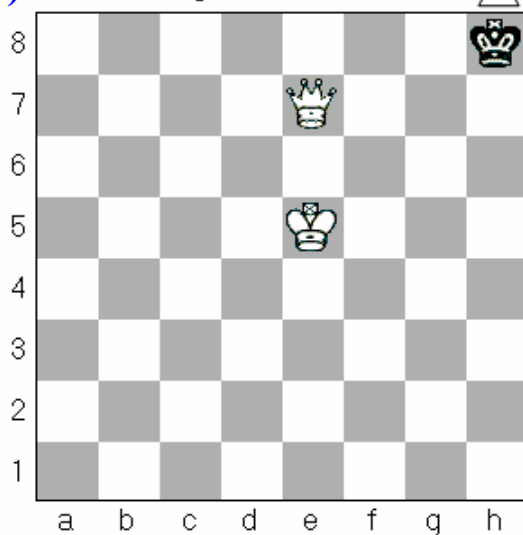
Zapiši prvo potezo: 1)

293) Mat v dveh potezah!



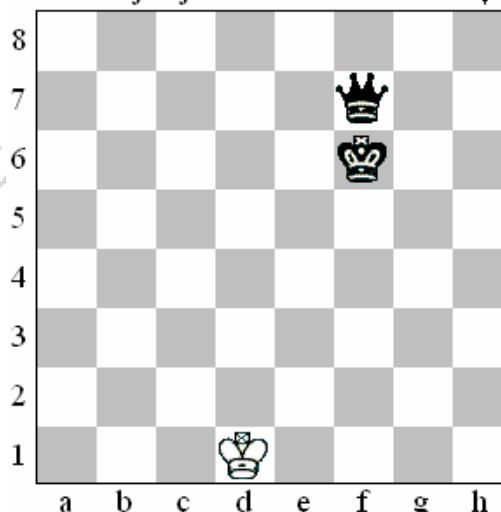
Zapiši prvo potezo! 1) _____

294) Mat v dveh potezah!



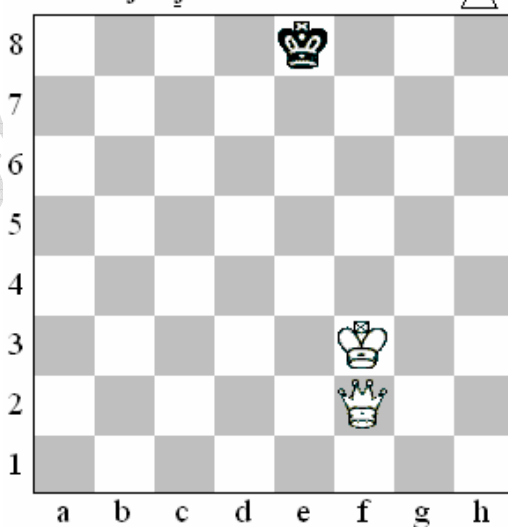
Zapiši prvo potezo: 1)

295) Po kateri potezi črnega je pot do mata najkrajša?



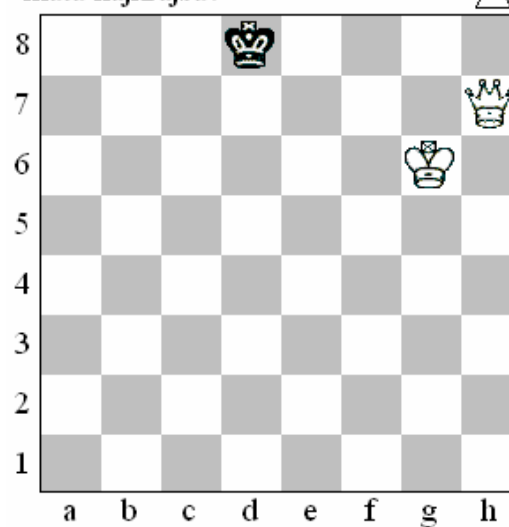
Rešitev: 1) _____

296) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



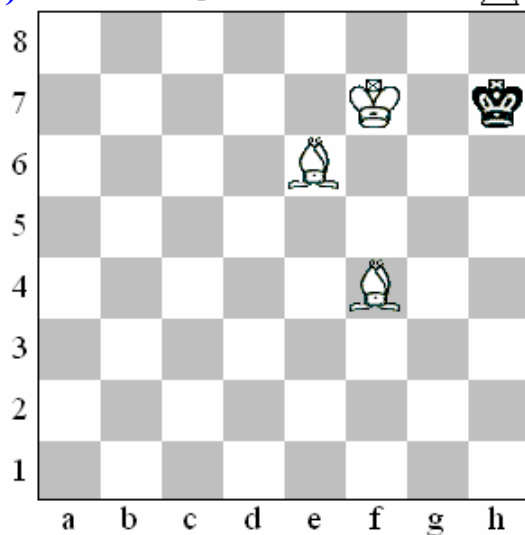
Rešitev: 1) _____

297) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?



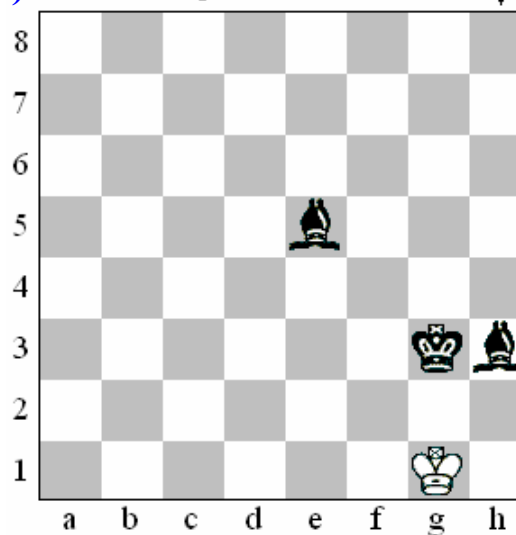
Rešitev: 1) _____

298) Mat v dveh potezah!



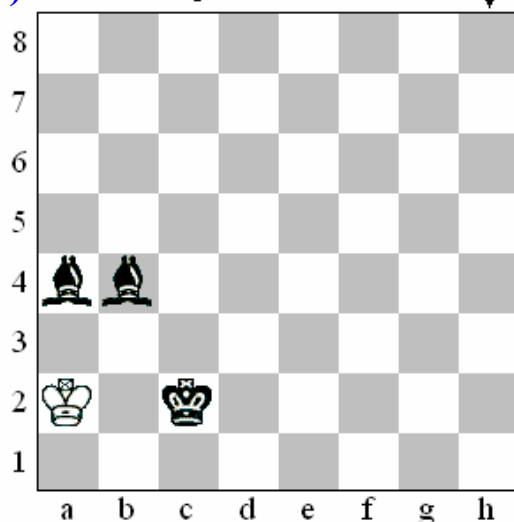
Zapiši prvo potezo! 1) _____

299) Mat v dveh potezah!



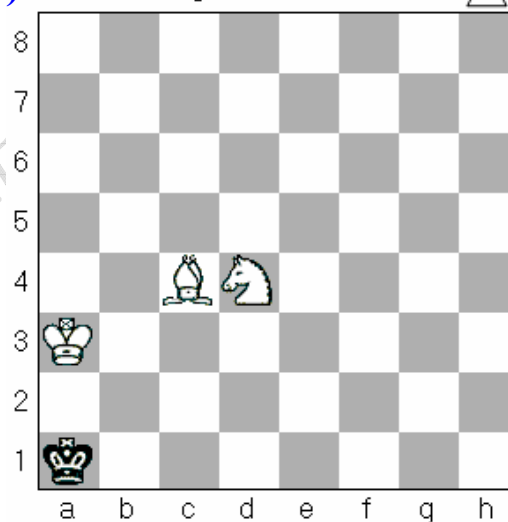
Zapiši prvo potezo! 1) _____

300) Mat v dveh potezah!



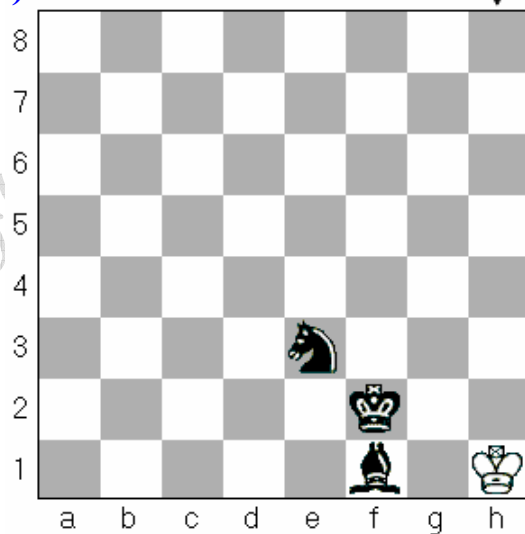
Zapiši prvo potezo! 1) _____

301) Mat v dveh potezah!



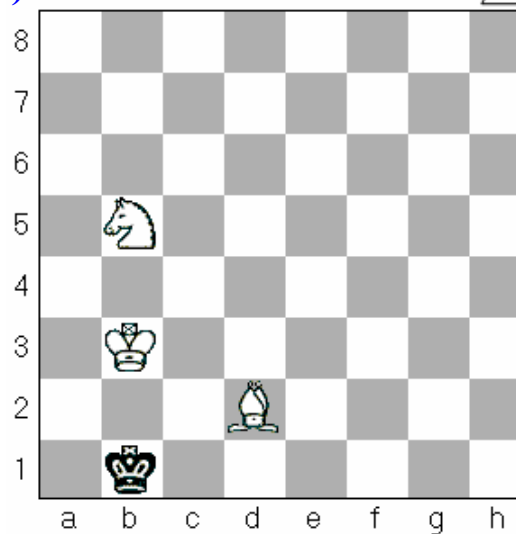
Zapiši prvo potezo! 1) _____

302) Mat v dveh potezah!



Zapiši prvo potezo! 1) ... _____

303) Mat v dveh potezah!



Zapiši prvo potezo! 1) _____

POMNI! OPOZICIJA je položaj, pri katerem si kralja stojita nasproti in se medsebojno ovirata!

Kralj je pred svojim kmetom:

Kralj ni pred svojim kmetom:

ZGLED A



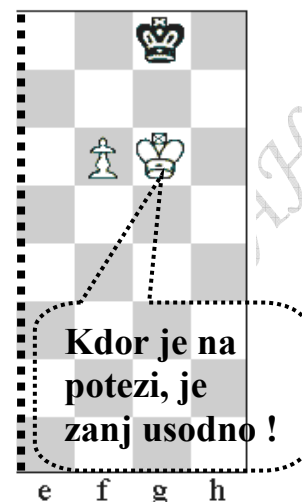
ZGLED B



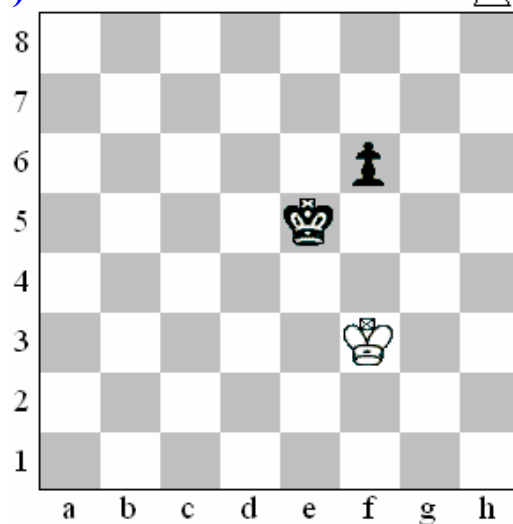
ZGLED C



ZGLED D

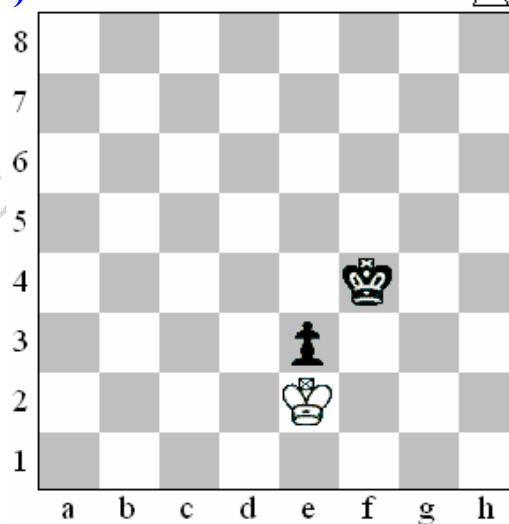


304) Beli remizira!



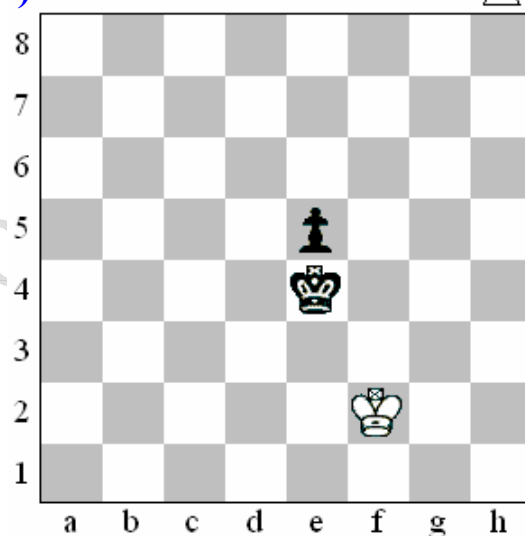
Zapiši prvo potezo! 1) _____

305) Beli remizira!



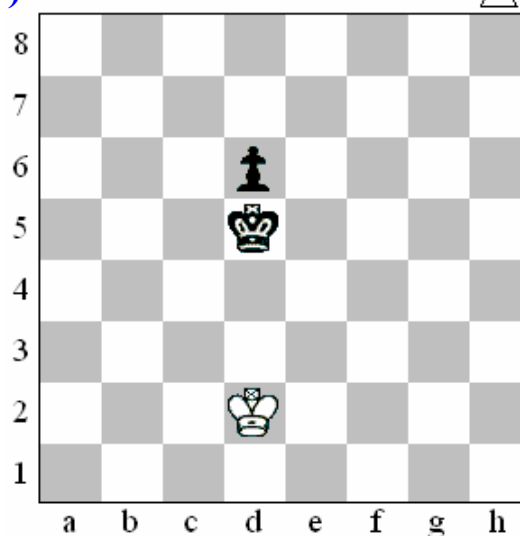
Zapiši prvo potezo! 1) _____

306) Beli remizira!



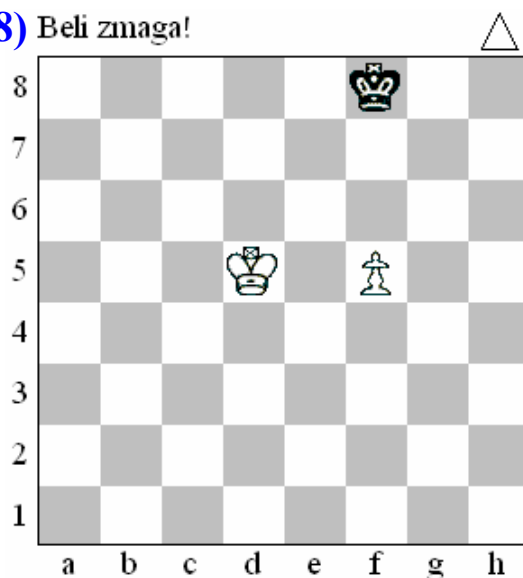
Zapiši prvo potezo! 1) _____

307) Beli remizira!



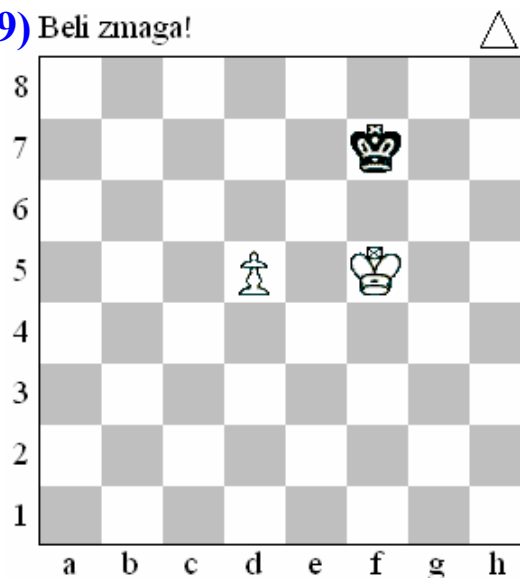
Zapiši prvo potezo! 1) _____

308) Beli zmaga!



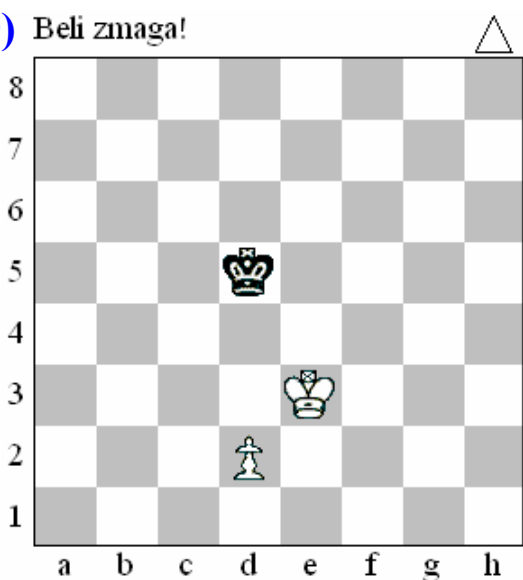
Zapiši prvo potezo! 1) _____

309) Beli zmaga!



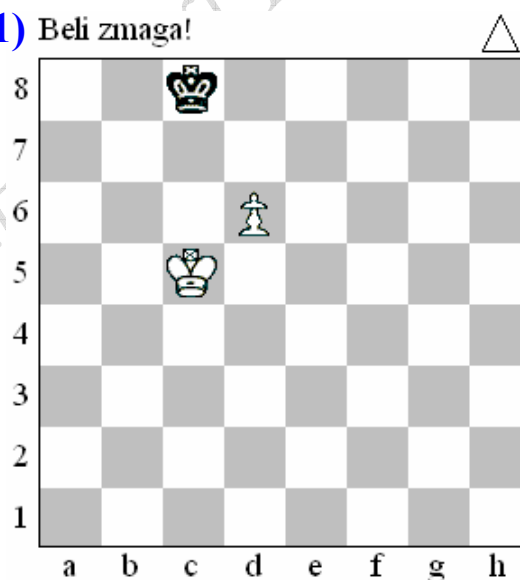
Zapiši prvo potezo! 1) _____

310) Beli zmaga!



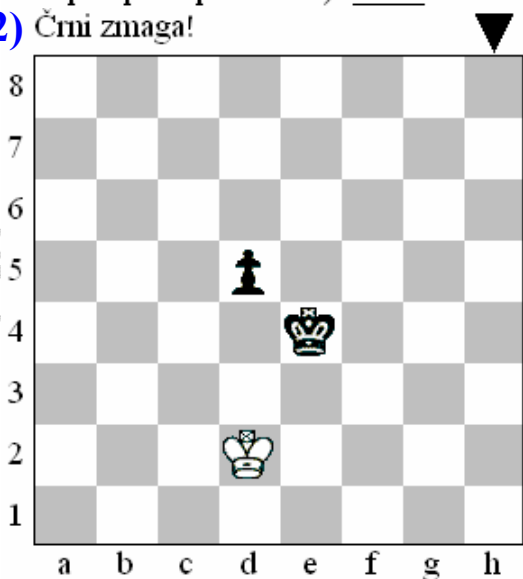
Zapiši prvo potezo! 1) _____

311) Beli zmaga!



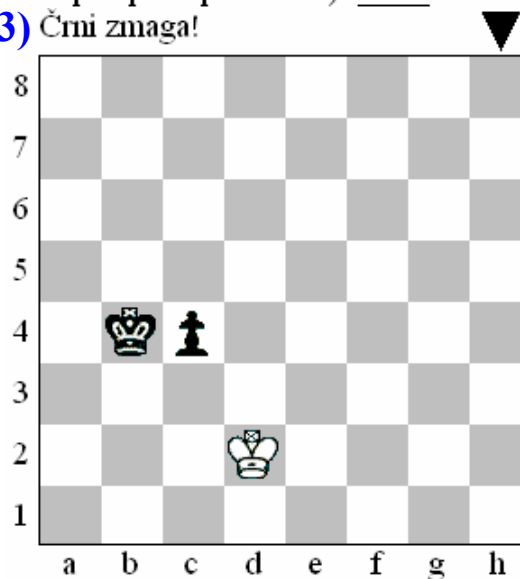
Zapiši prvo potezo! 1) _____

312) Črni zmaga!



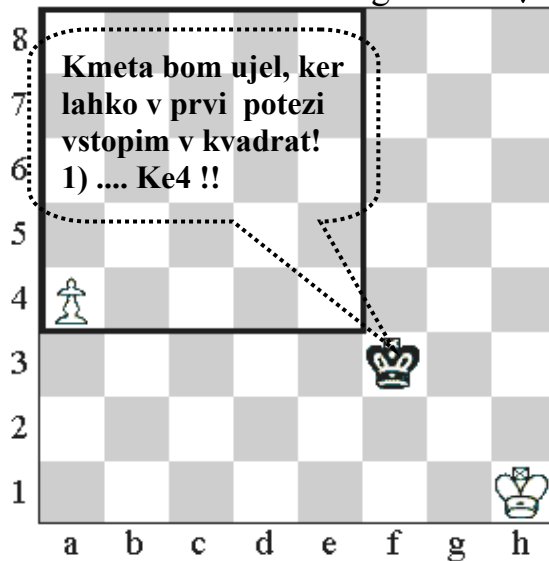
Zapiši prvo potezo! 1) ... _____

313) Črni zmaga!

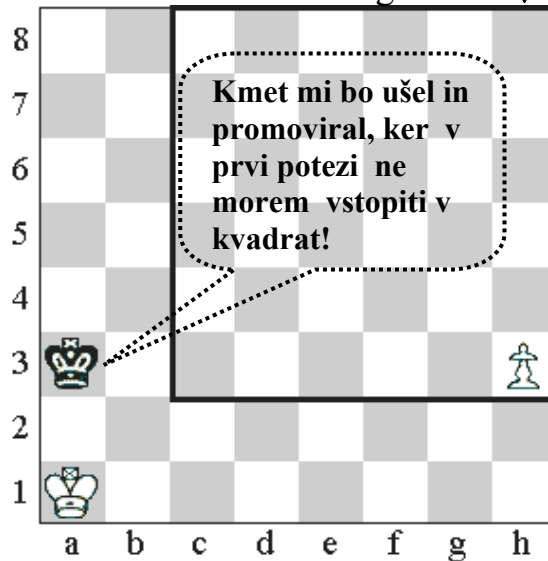


Zapiši prvo potezo! 1) ... _____

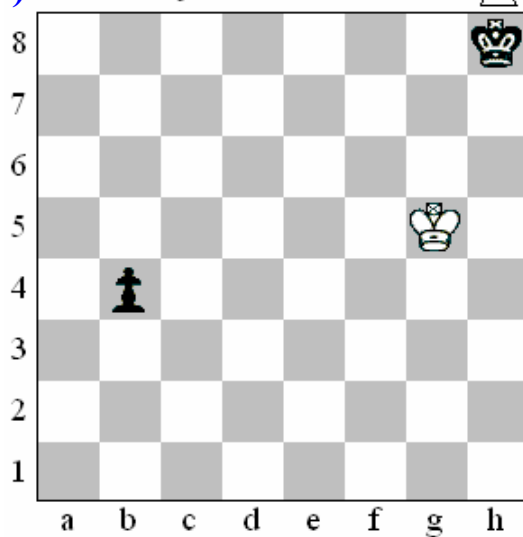
Pravilo kvadrata – zgled 1 ▼



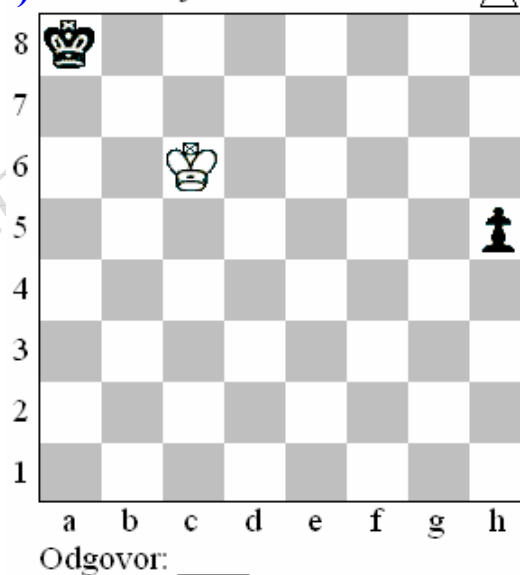
Pravilo kvadrata – zgled 2 ▼



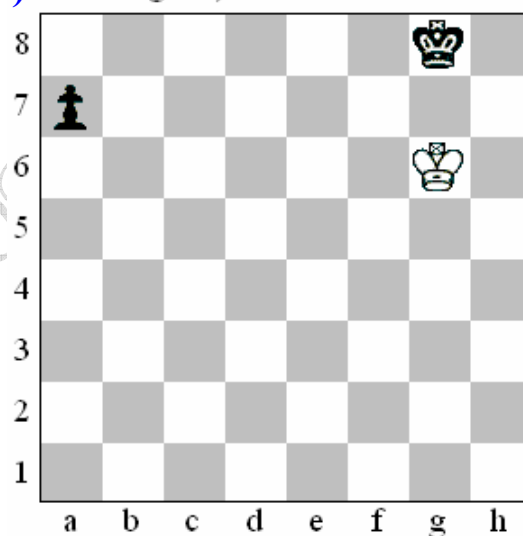
314) Ali lahko ujameš kneta? ▲



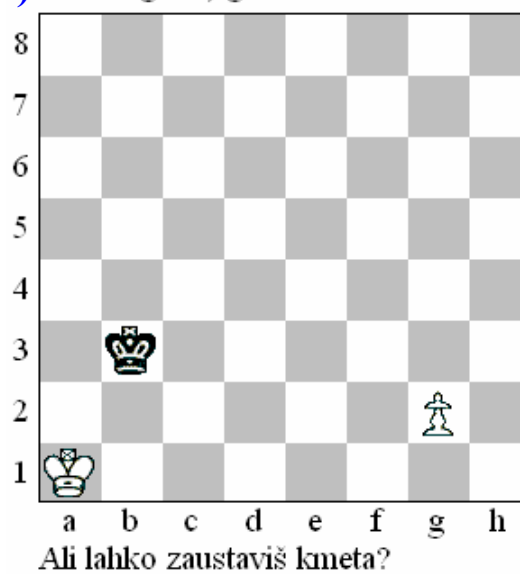
315) Ali lahko ujameš kneta? ▲



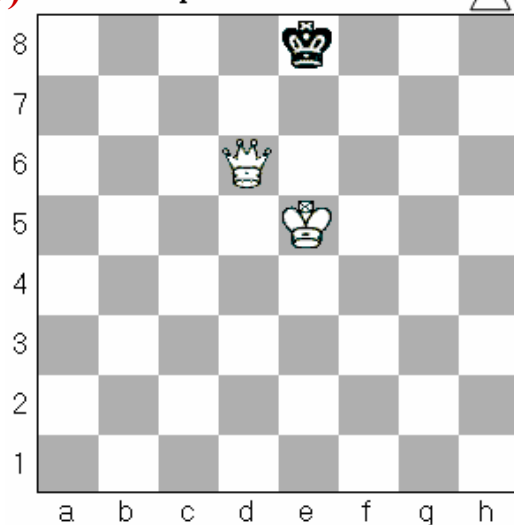
316) Črni odigra 1) ... a5.



317) Beli odigra 1) g4.

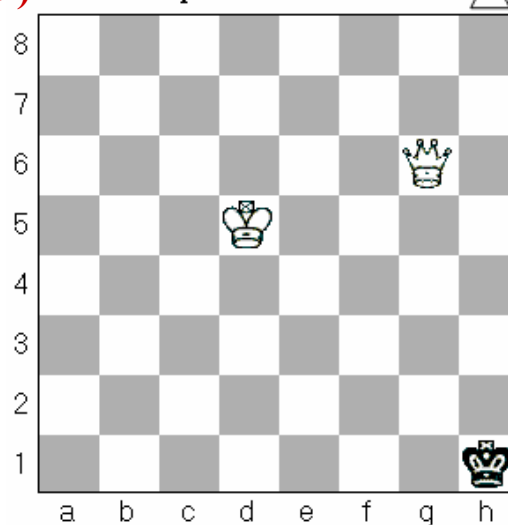


318) Mat v treh potezah!



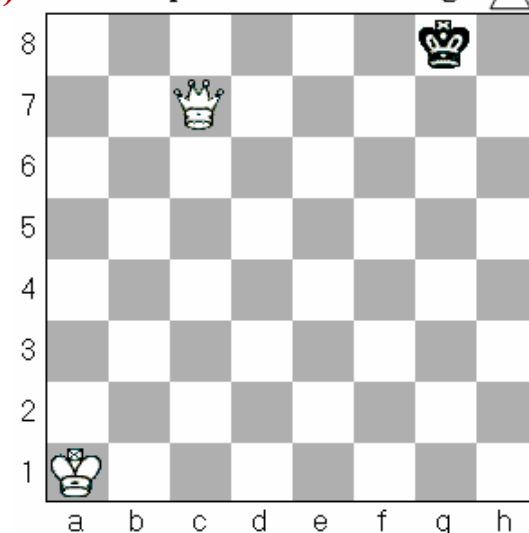
Zapiši prvo potezo: 1)

319) Mat v treh potezah!



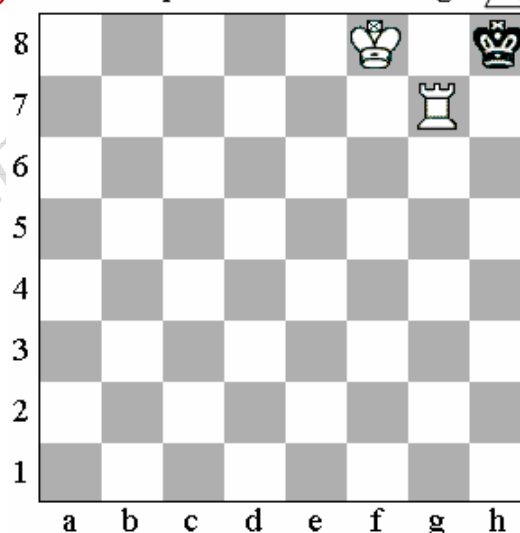
Zapiši prvo potezo: 1)

320)* V koliko potezah matiraš črnega? △



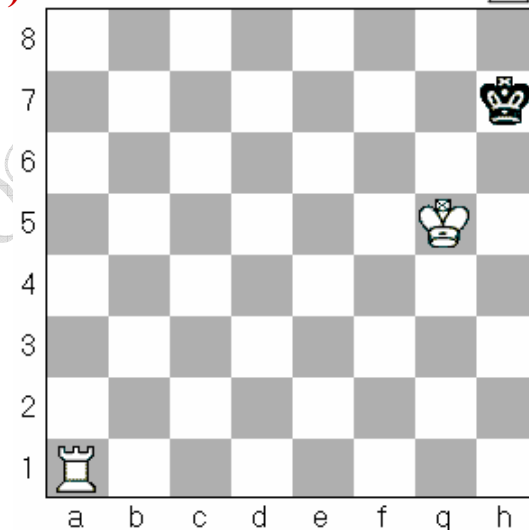
R: _____ Zapiši prvo potezo: 1)

321)* V koliko potezah matiraš črnega? △



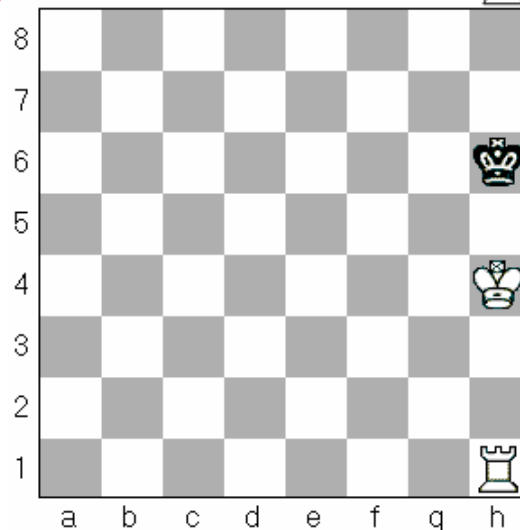
R: _____ Zapiši prvo potezo! 1)

322)* V koliko potezah matiraš črnega? △



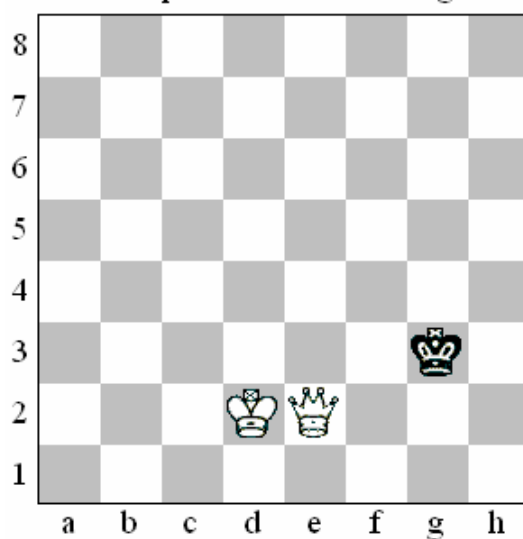
R: _____ Zapiši prvo potezo: 1)

323)* V koliko potezah matiraš črnega? △



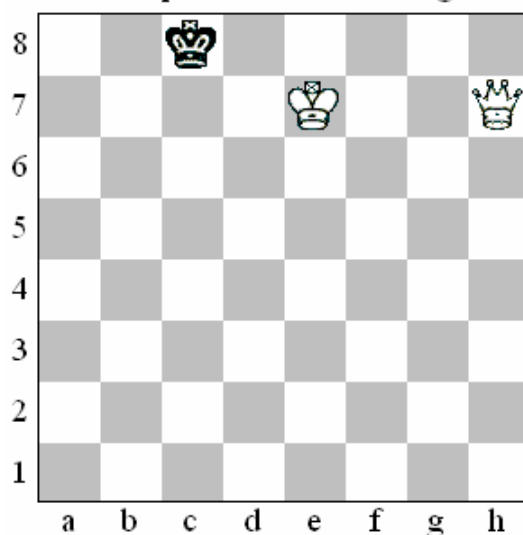
R: _____ Zapiši prvo potezo: 1)

324)* V koliko potezah matiraš črnega?



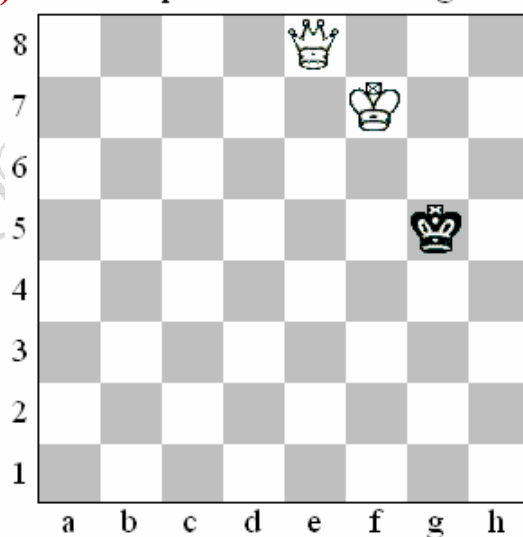
Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

326)* V koliko potezah matiraš črnega?



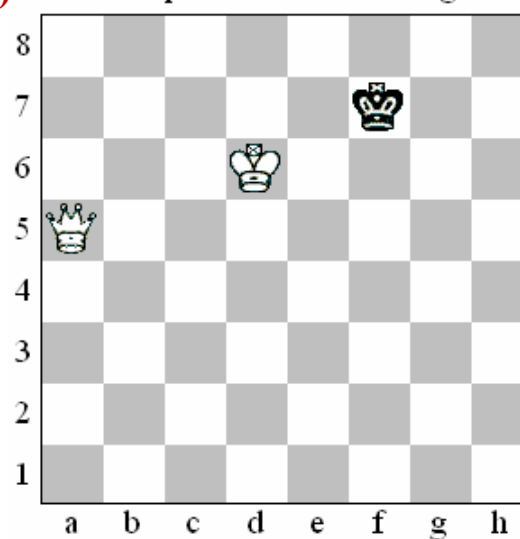
Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

328)* V koliko potezah matiraš črnega?



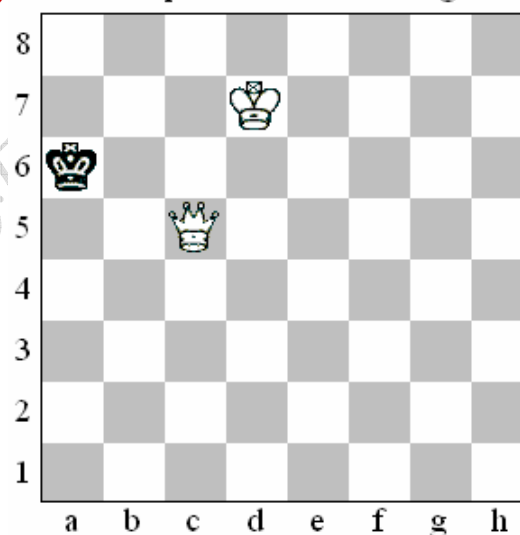
Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

325)* V koliko potezah matiraš črnega?



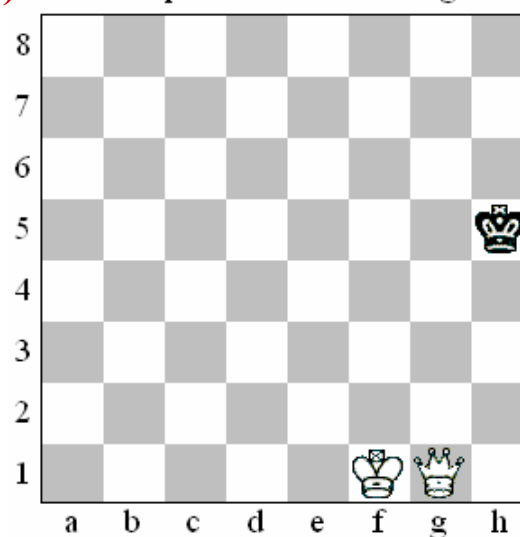
Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

327)* V koliko potezah matiraš črnega?

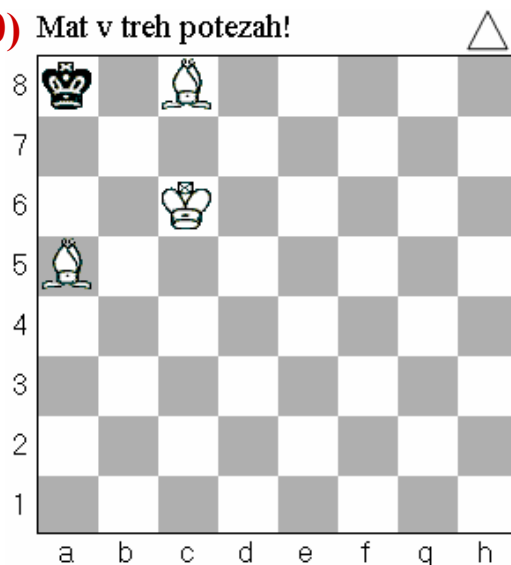


Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

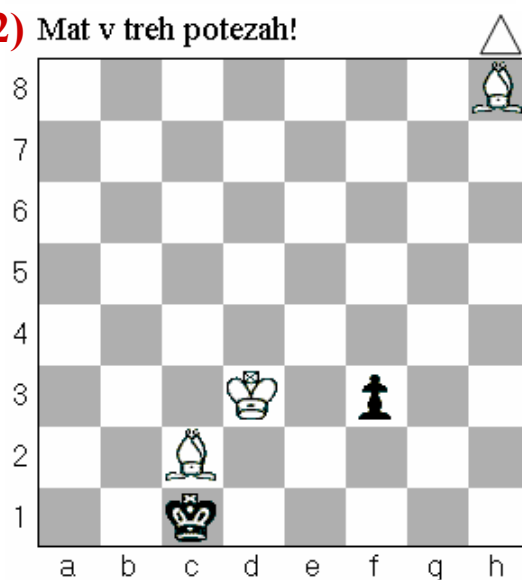
329)* V koliko potezah matiraš črnega?



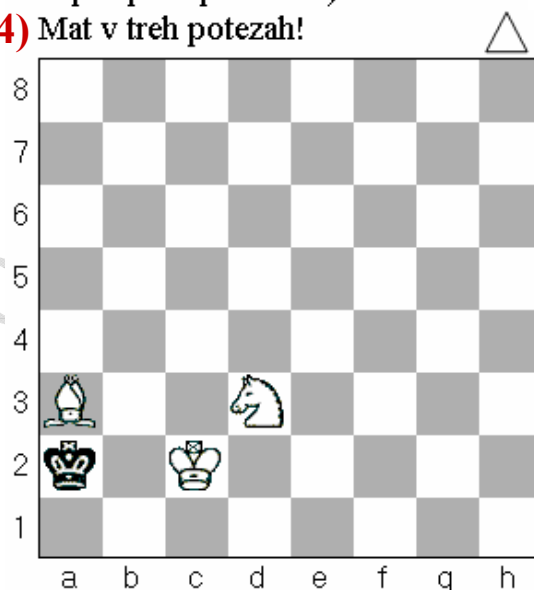
Odg.:__ Zapiši prvo potezo! 1)

330) Mat v treh potezah!

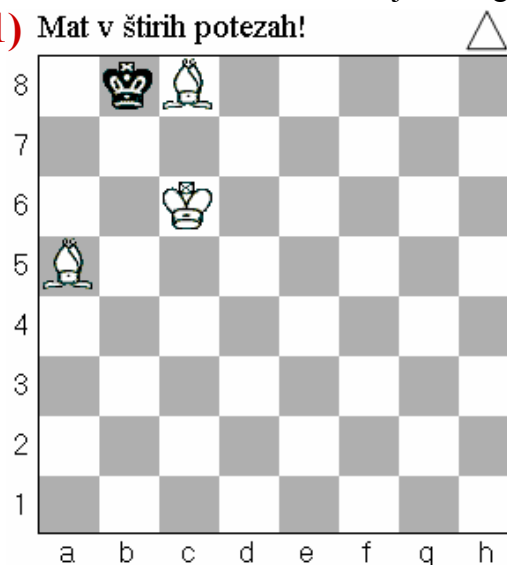
Zapiši prvo potezo! 1)

332) Mat v treh potezah!

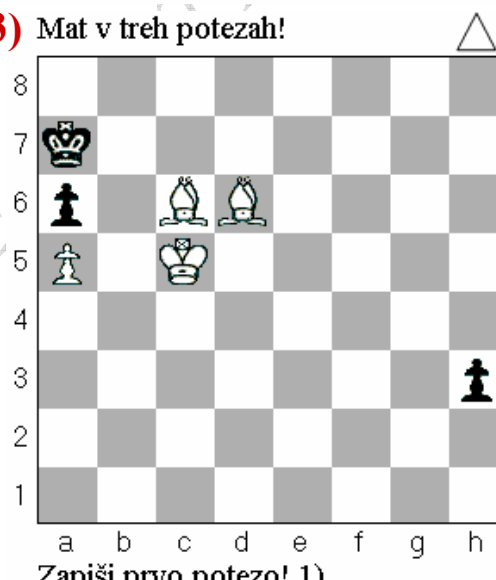
Zapiši prvo potezo! 1)

334) Mat v treh potezah!

Zapiši prvo potezo! 1)

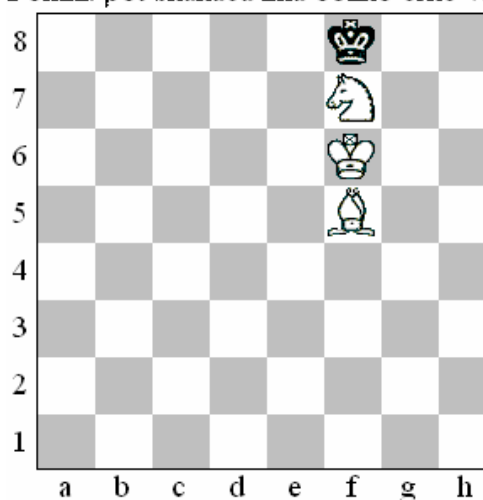
331) Mat v štirih potezah!

Zapiši prvo potezo! 1)

333) Mat v treh potezah!

Zapiši prvo potezo! 1)



335)* Na diagramu je značilna pozicija po prvi fazi matiranja z lovцем in skakačem. Katere so značilne poteze skakača v drugi fazi matiranja? Pomni: pot skakača ima obliko črke W !!

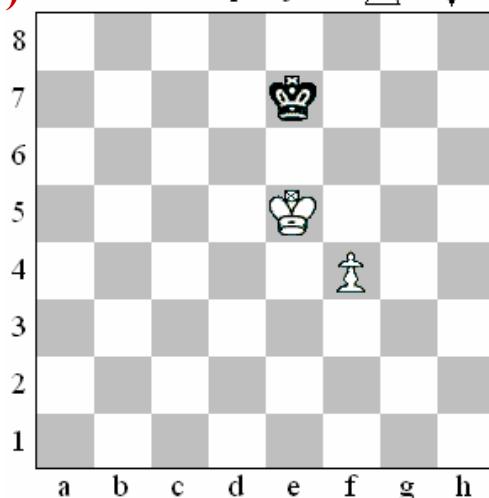


Rešitev: _____

C16



Kako se konča partija, če je na potezi beli in kako, če je na potezi črni? V primeru, da zmaga beli vpiši rezultat 1 : 0, v primeru da črni remizira vpiši REMI. Kjer naloga zahteva zapiši tudi prvo potezo!

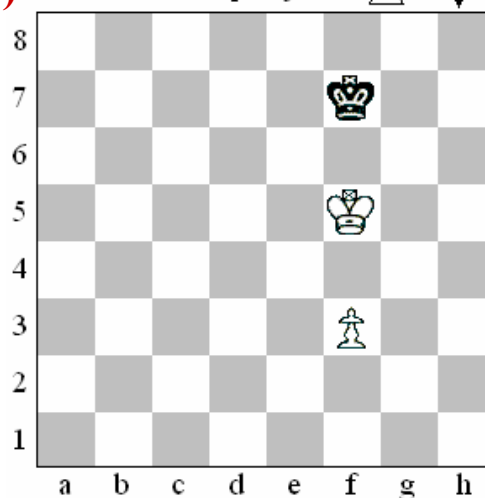
336) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT:



Črni na potezi: REZULTAT:

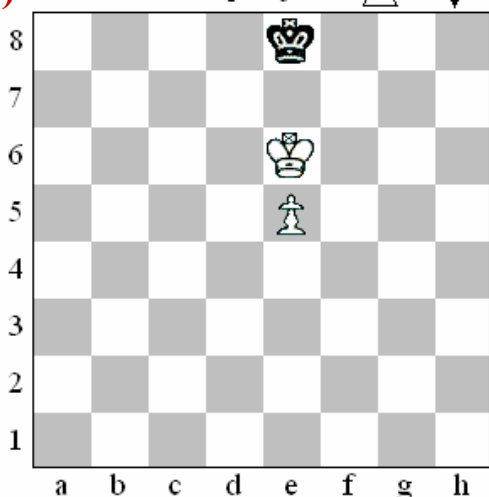
337) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT: 1) _____

Črni na potezi: REZULTAT:

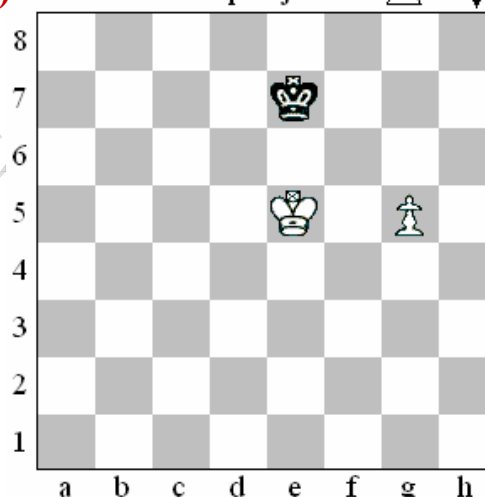
338) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT:



Črni na potezi: REZULTAT:

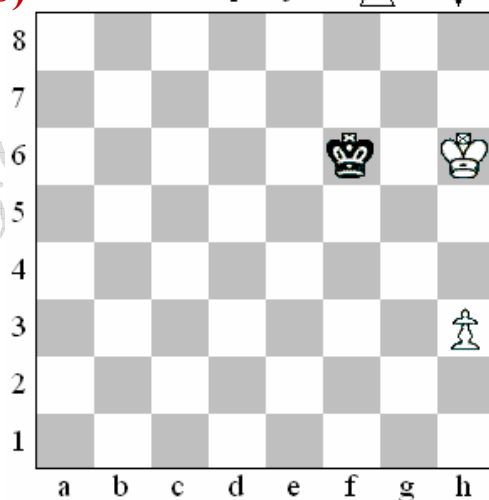
339) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT: 1) _____



Črni na potezi: REZULTAT: 1) _____

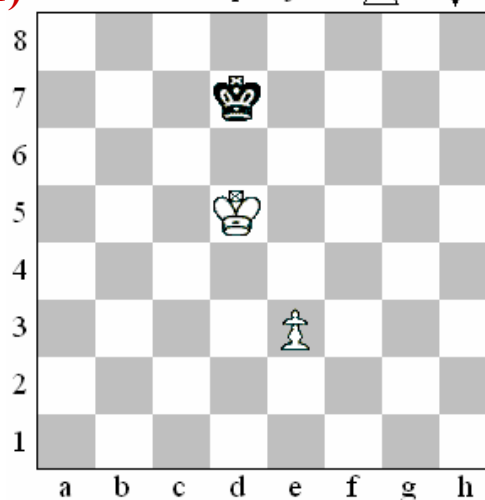
340) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT:

Črni na potezi: REZULTAT:

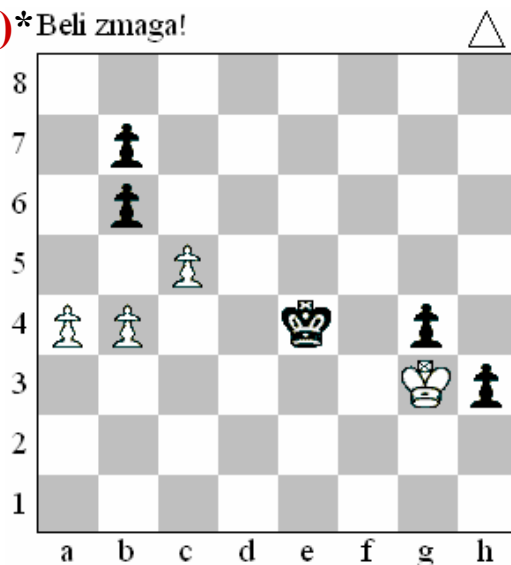
341) Kako se konča partija?  ali 



Beli na potezi: REZULTAT:

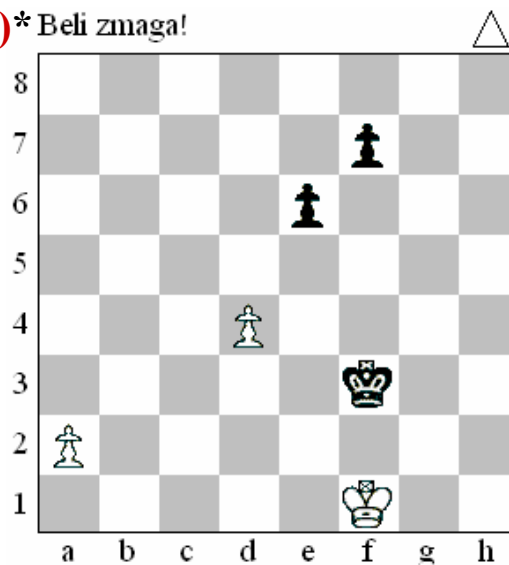
Črni na potezi: REZULTAT:

342)* Beli zmaga!



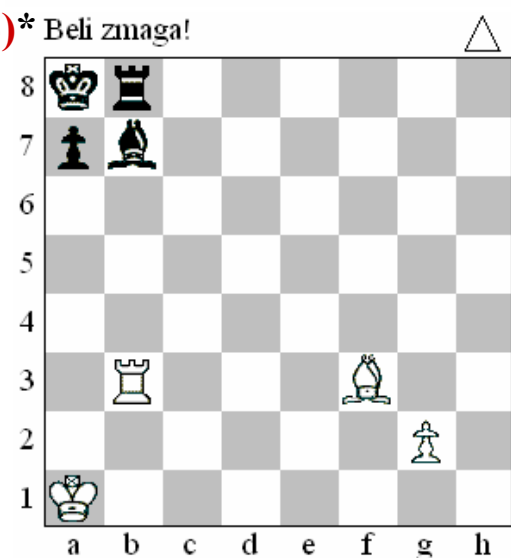
Rešitev: 1) _____, 2) _____

343)* Beli zmaga!



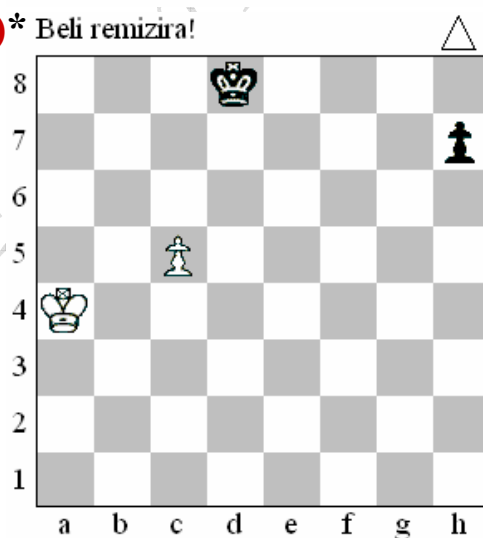
Rešitev: 1) _____, 2) _____

344)* Beli zmaga!



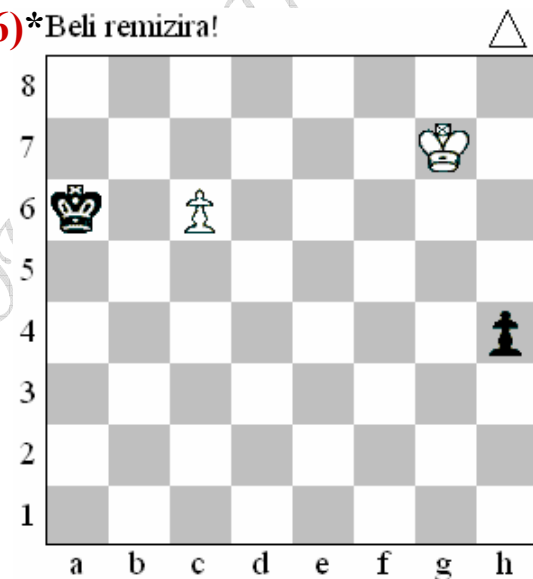
Rešitev: 1) _____, 2) _____

345)* Beli remizira!



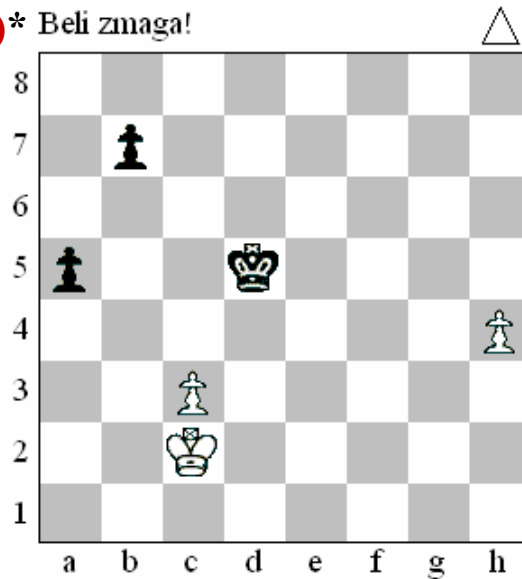
Rešitev: 1) _____, 2) _____
3) _____

346)* Beli remizira!



Rešitev: 1) _____, 2) _____
3) _____

347)* Beli zmaga!



Rešitev: 1) _____, 2) _____

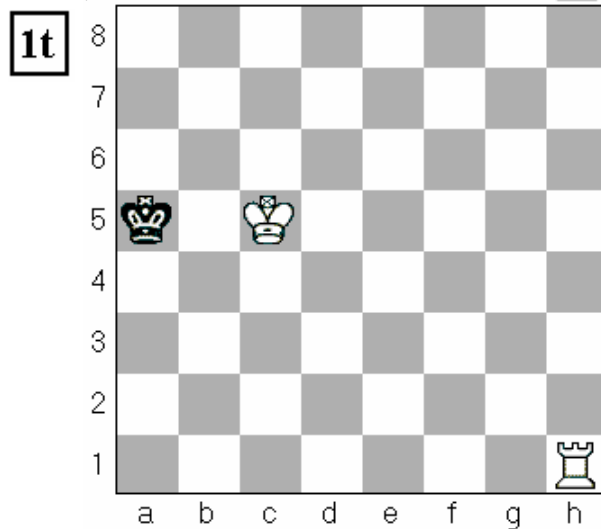
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

E

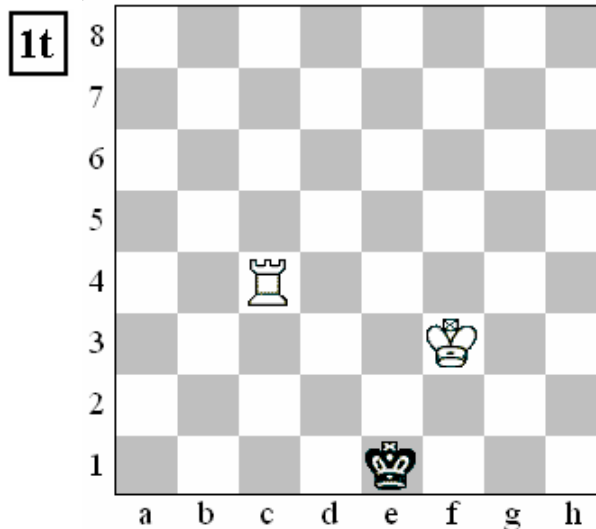
Ime in priimek: _____

1) Mat v eni potezi!



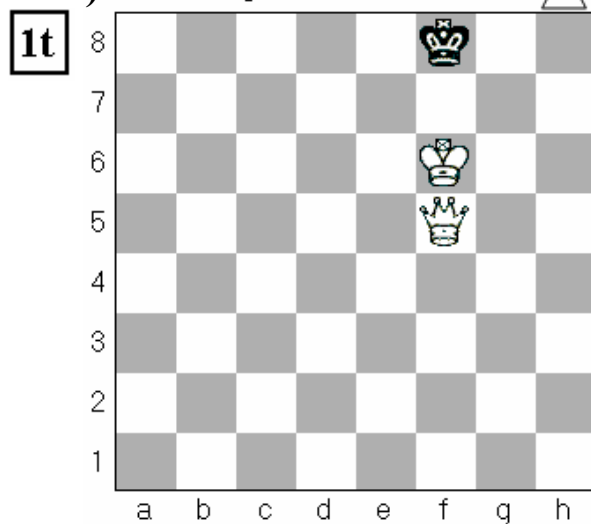
Rešitev: 1) _____

2) Mat v dveh potezah!



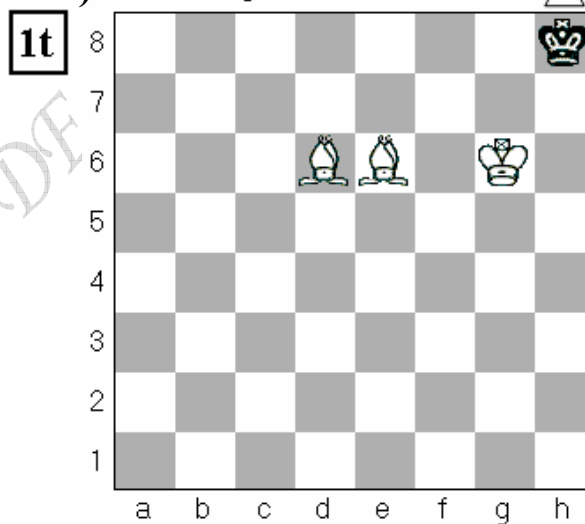
Zapiši prvo potezo! 1) _____

3) Mat v eni potezi!



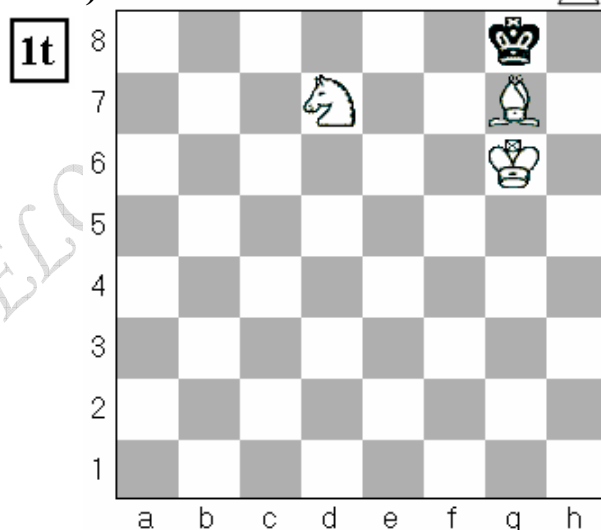
Rešitev: 1) _____

4) Mat v eni potezi!



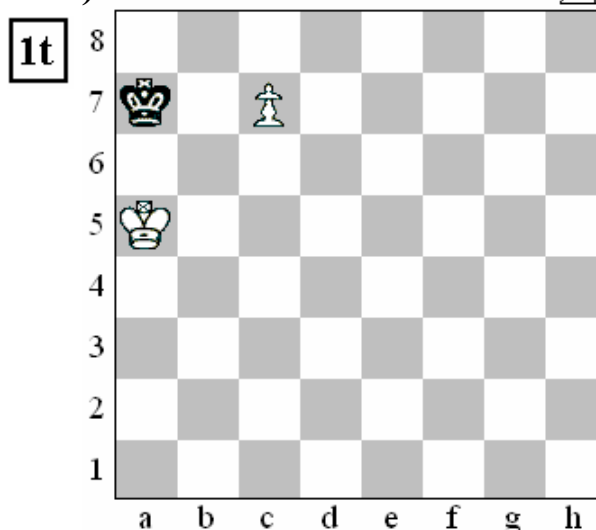
Rešitev: 1) _____

5) Mat v eni potezi!



Rešitev: 1) _____

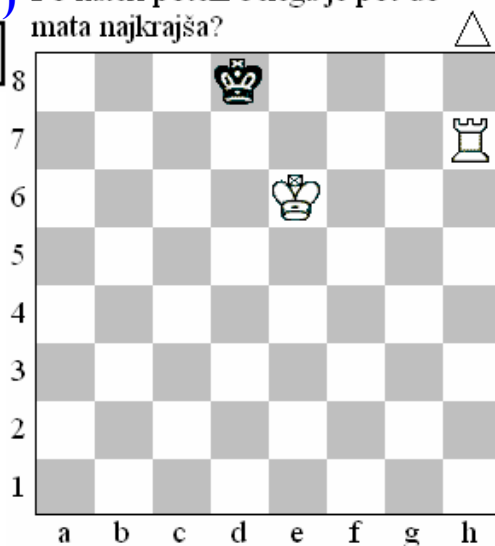
6) Beli zmaga!



Zapiši prvo potezo: 1) _____

7) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?

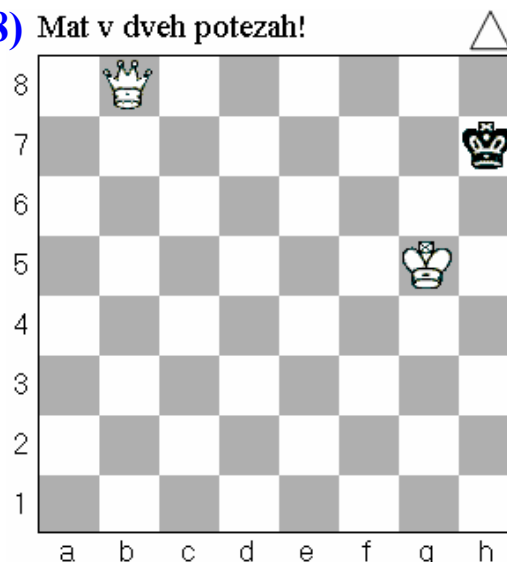
2t



Rešitev: 1) _____

8) Mat v dveh potezah!

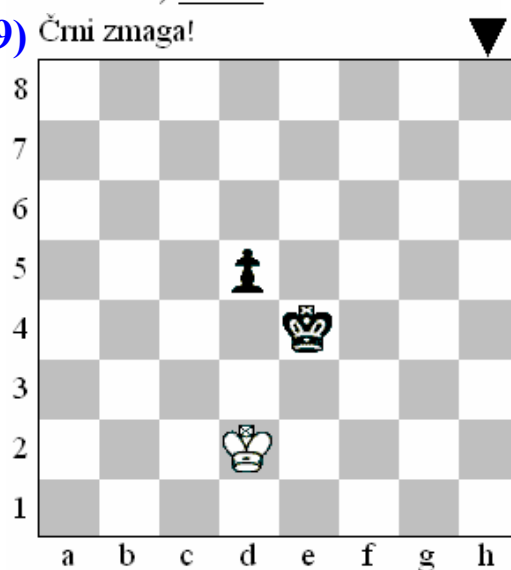
2t



Zapiši prvo potezo: 1) _____

9) Črni zmagaja!

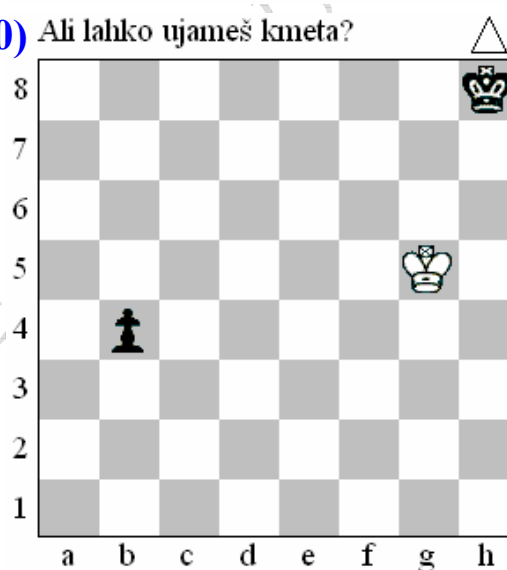
2t



Zapiši prvo potezo! 1) ... _____

10) Ali lahko ujameš kmeta?

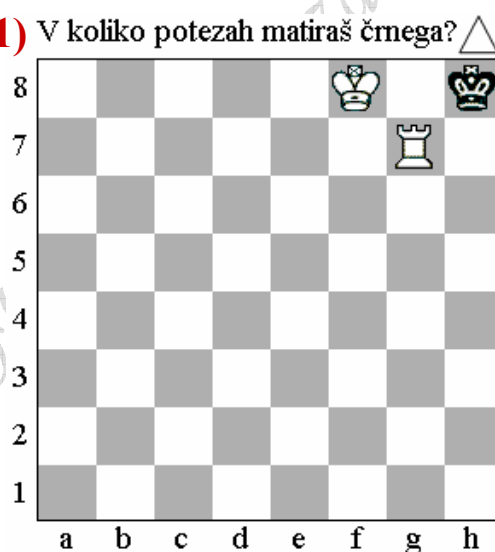
2t



Odgovor: _____

11) V koliko potezah matiraš črnega?

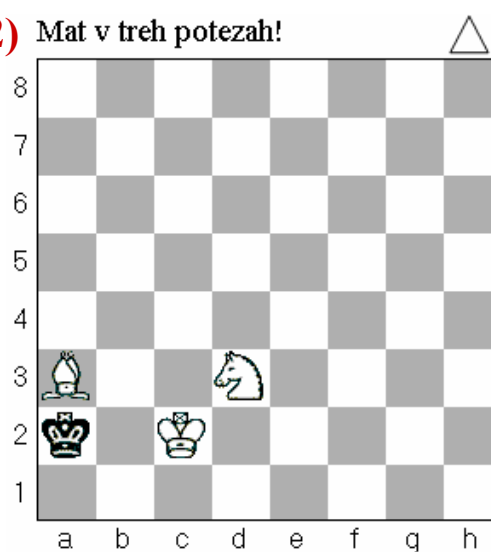
3t



R: _____ Zapiši prvo potezo! 1) _____

12) Mat v treh potezah!

3t



Zapiši prvo potezo! 1) _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

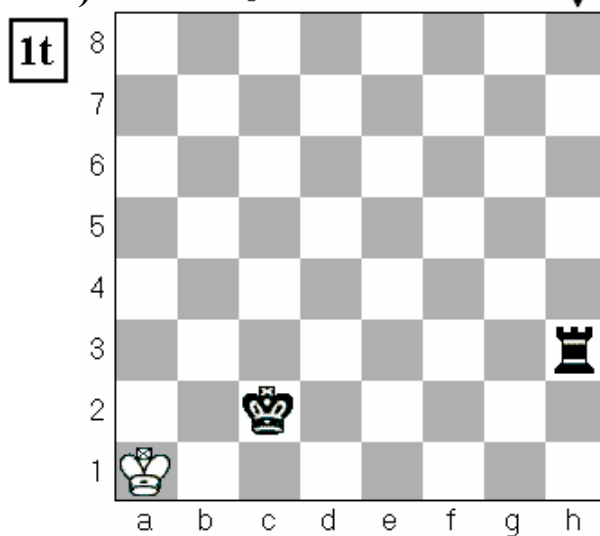
14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmaguješ?

PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

1) Mat v eni potezi!

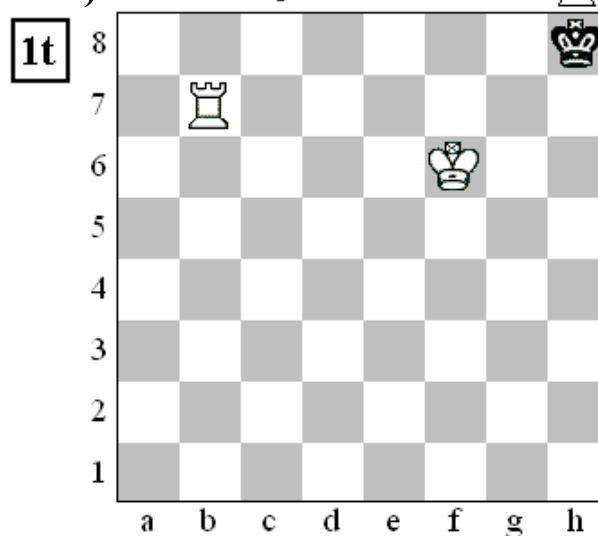


Rešitev: 1) ...

F

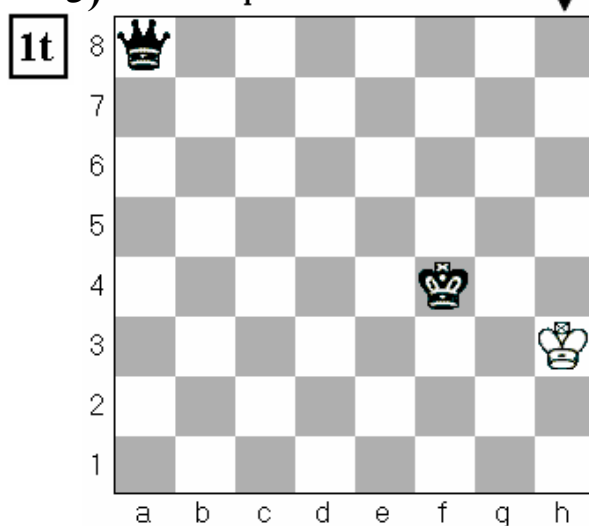
Ime in priimek: _____

2) Mat v dveh potezah!



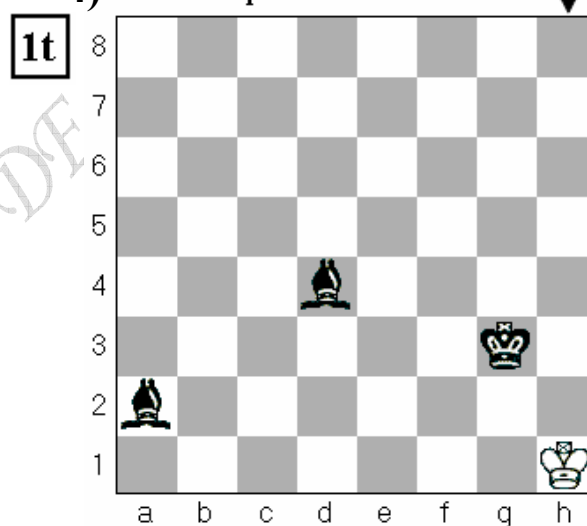
Zapiši prvo potezo! 1) _____

3) Mat v eni potezi!



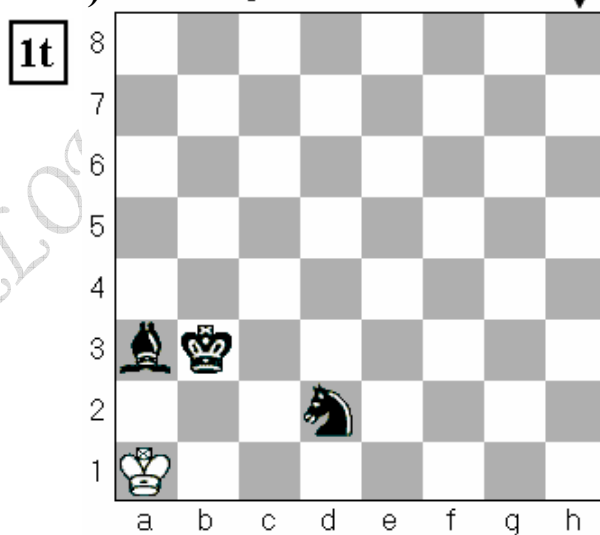
Rešitev: 1) ...

4) Mat v eni potezi!



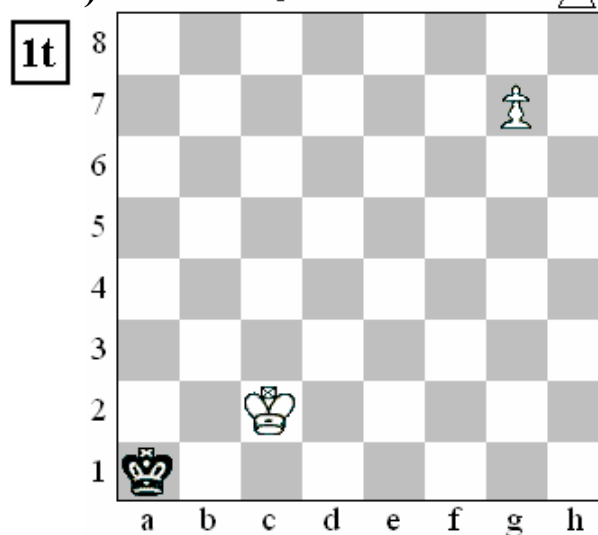
Rešitev: 1) ...

5) Mat v eni potezi!



Rešitev: 1) ...

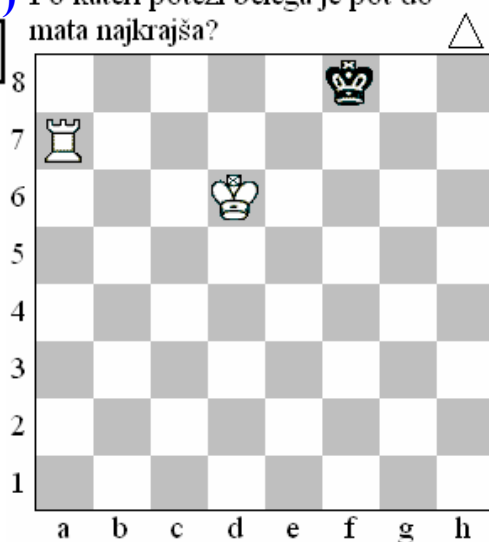
6) Mat v dveh potezah!



Zapiši prvo potezo: 1) _____

- 7) Po kateri potezi belega je pot do mata najkrajša?

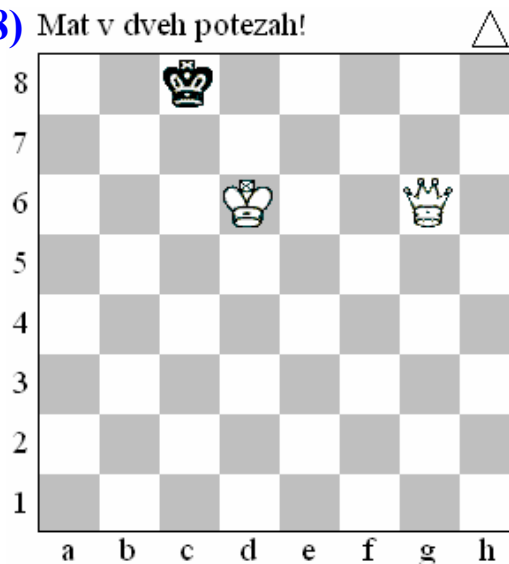
2t



Rešitev: 1) _____

- 8) Mat v dveh potezah!

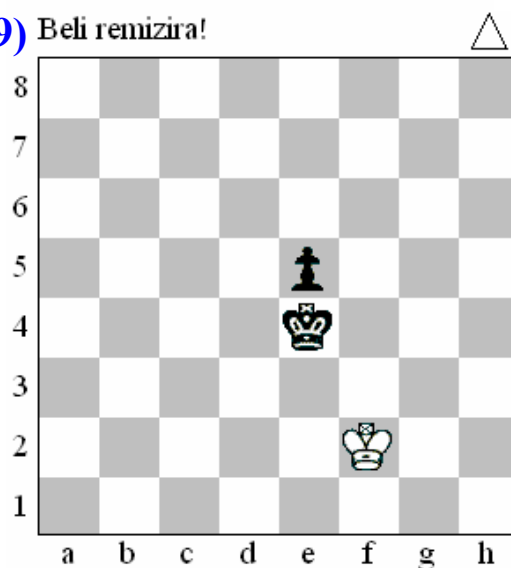
2t



Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 9) Beli remizira!

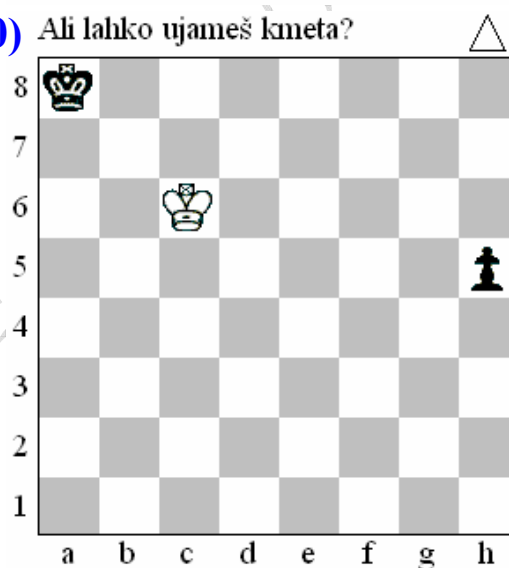
2t



Zapiši prvo potezo! 1) _____

- 10) Ali lahko ujameš kmeta?

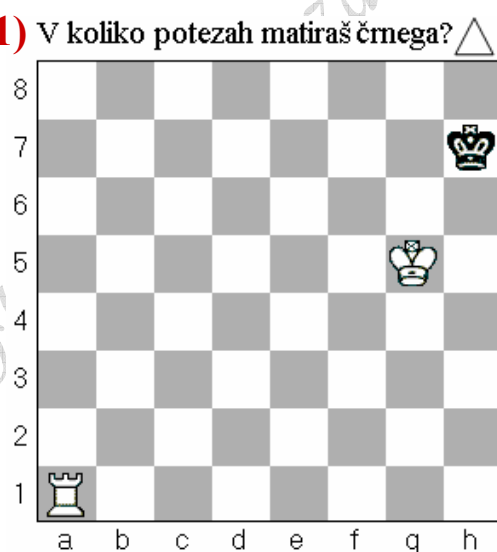
2t



Odgovor: _____

- 11) V koliko potezah matiraš črnega?

3t



R: _____ Zapiši prvo potezo: 1) _____

- 12) Mat v treh potezah!

3t



Zapiši prvo potezo! 1) _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmagaš?

REŠITVE (vsebinska 5)

REŠITVE – A

- A17 – 256) 1) Ta1#
257) 1) Ta3#
258) 1) Td4
259) 1) Kg6
260) 1) ... Tg3
261) 1) ... Tf4
A18 – 262) 1) Tf8#
263) 1) ... Th1#
264) 1) Kf5
265) 1) Tb6
266) 1) ... Kc2
267) 1) ... Kb6
A19 – 268) 1) Dc8#
269) 1) Da1#
270) 1) ... Dh1#
271) 1) Dg7#
272) 1) Dh8#
273) 1) ... De2#
A20 – 274) h1, a8
275) 1) Kc2#
276) 1) ... Ld5#
277) 1) Le5#
278) 1) ... Lb2#
279) 1) Sf6#
A21 – 280) 1) a4
281) 1) ... f5
282) 1) ... Kc7
283) 1) ... Ke8
284) 1) c8T
285) 1) g8T

REŠITVE – C

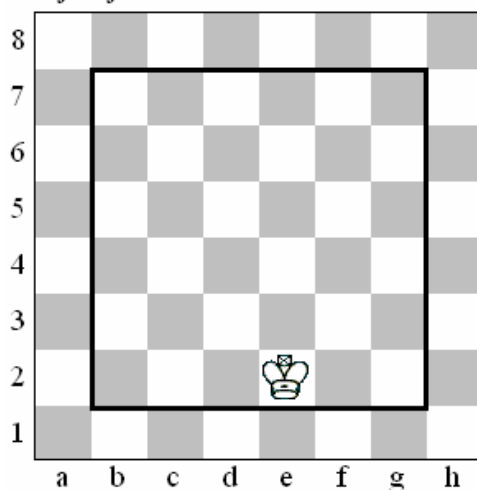
- C13 – 318) 1) Dc7
319) 1) Ke4
320) R: #6 1) Kb2
321) R: #3 1) Tg6
322) R: #3 1) Kf6
323) R: #5 1) Tg1
C14 – 324) R: #4 1) Ke3
325) R: #3 1) Dg5
326) R: #3 1) Kd6
327) R: #3 1) Db4
328) R: #3 1) De4
329) R: #4 1) Dg7
C15 – 330) 1) Kc7
331) 1) Kd7
332) 1) La1
333) 1) Lh1
334) 1) Lc1
335) Se5, Sd7, Sc5, Sb7
C16 – 336) BELI na potezi: remi
337) BELI na potezi: 1:0 1) f4
338) BELI na potezi: 1:0
339) BELI na potezi: 1:0 1) g6
340) BELI na potezi: remi
341) BELI na potezi: 1:0
C17 – 342) 1) c6 bxc6 2) a5
343) 1) d5 exd5 2) a4
344) 1) Txb7 Txb7 2) g4
345) 1) Kb5 h5 2) Kc6 Kc8 3) Kd5
346) 1) Kf6 Kb6 2) Ke5 Kxc6 3) Kf4
347) 1) c4+ Ke5 2) c5

REŠITVE - B

- B16 – 286) 1) Tg7
287) 1) Ke6
288) 1) Tb7
289) 1) ... Kc3
290) 1) ... Th2
291) 1) Ta6
B17 – 292) 1) Kf6
293) 1) Db1
294) 1) Kf6
295) 1) ... Da2
296) 1) Da7
297) 1) Db7
B18 – 298) 1) Lf5+
299) 1) ... Ld4+
300) 1) ... Lb3+
301) 1) Sb3+
302) 1) ... Lg2+
303) 1) Sa3+
B19 – 304) 1) Ke3
305) 1) Ke1
306) 1) Ke2
307) 1) Kd3
B20 – 308) 1) Ke6
309) 1) d6
310) 1) Kd3
311) 1) Kc6
312) 1) ... Kd4
313) 1) ... Kb3
B21 – 314) NE
315) DA
316) NE
317) DA

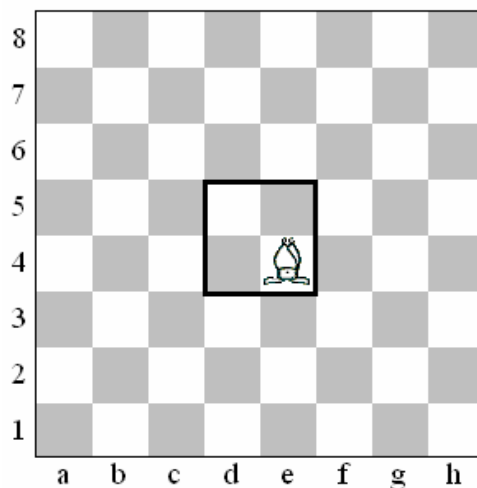
- ČRNI na potezi: 1:0
ČRNI na potezi: 1:0
ČRNI na potezi: 1:0
ČRNI na potezi: remi 1) Kf7
ČRNI na potezi: remi
ČRNI na potezi: 1:0

- 348) Na poljih znotraj kvadrata ima kralj največje število udarov. Koliko?



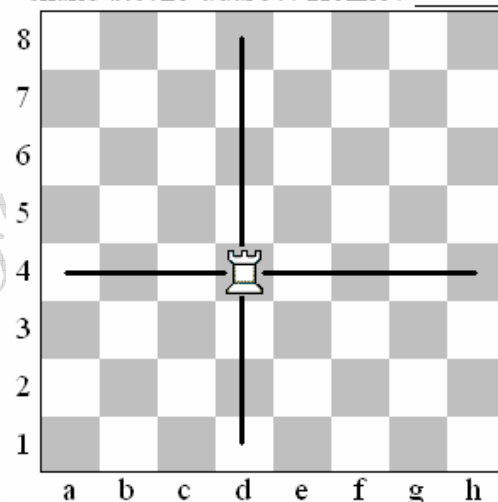
Odgovor: _____

- 350) Na poljih znotraj kvadrata ima lovec največje število udarov. Koliko?



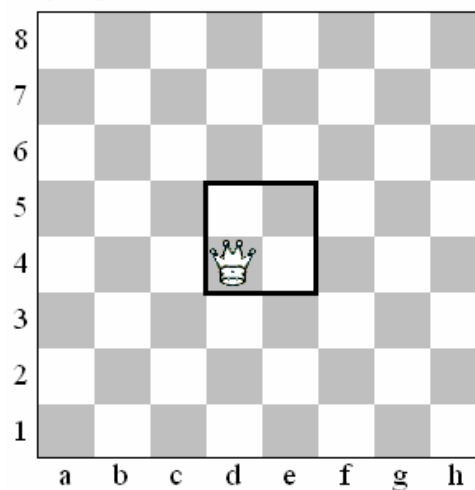
Odgovor: _____

- 352) Trdnjava ima na vseh poljih šahovnice enako število udarov! Koliko? _____



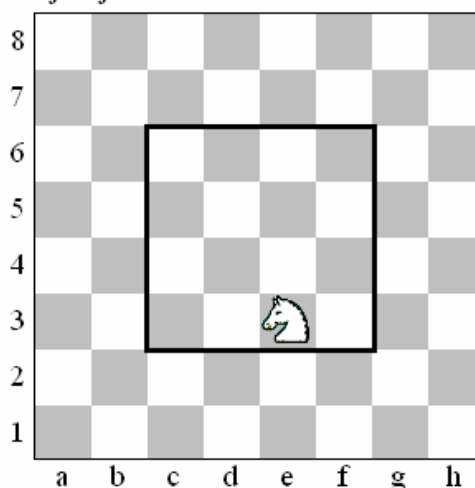
Ali to velja še za katero figuro? _____

- 349) Na poljih znotraj kvadrata ima dama največje število udarov. Koliko?



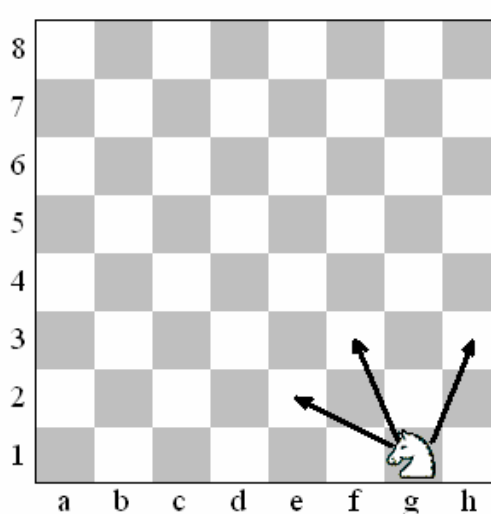
Odgovor: _____

- 351) Na poljih znotraj kvadrata ima skakač največje število udarov. Koliko?



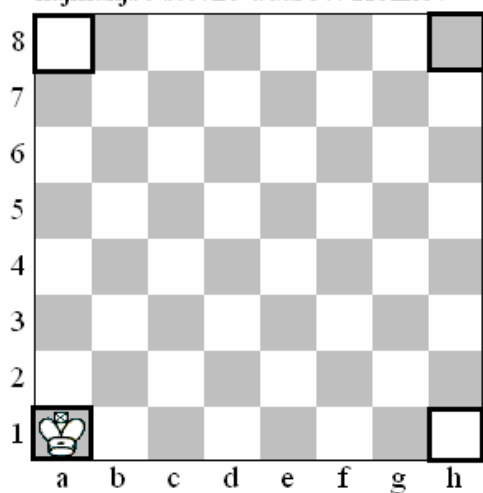
Odgovor: _____

- 353) Naštej vsa polja, na katerih ima skakač TRI udare. _____



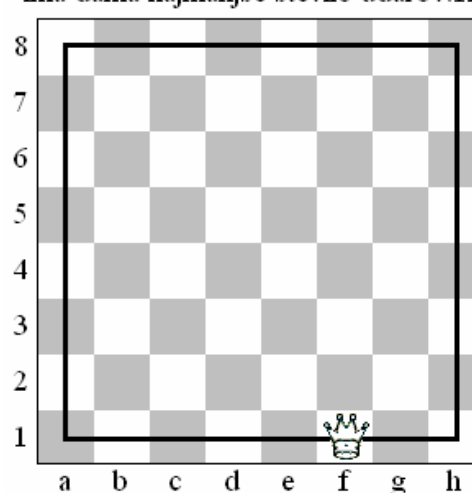
Odgovor: g1, _____

- 354) Na označenih poljih ima kralj najmanjše število udarov. Koliko?



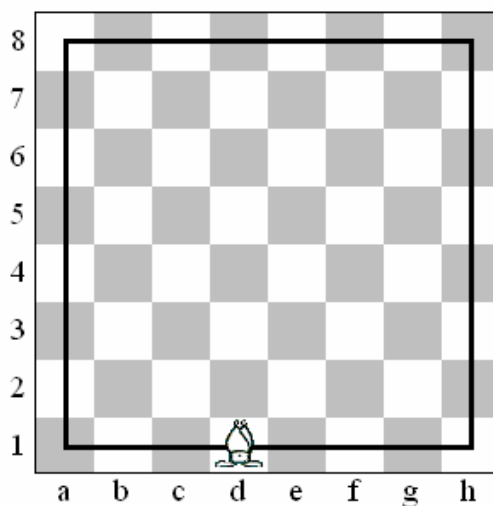
Odgovor: _____

- 355) S črto so označena robna polja, na katerih ima dama najmanjše število udarov. Koliko?



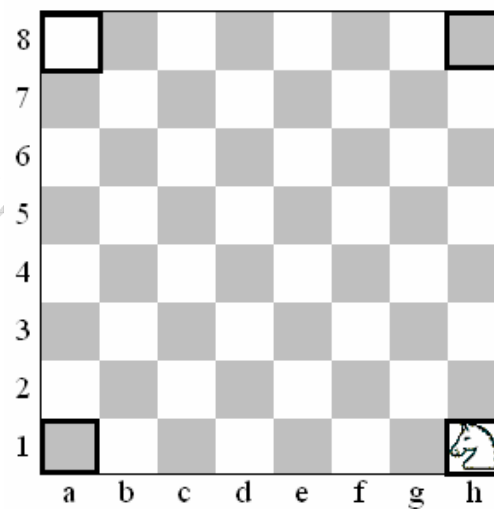
Odgovor: _____

- 356) S črto so povezana robna polja, na katerih ima lovec najmanjše število udarov. Koliko?



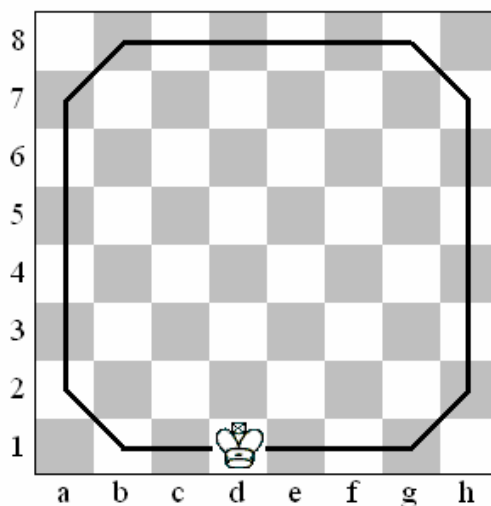
Odgovor: _____

- 357) Na označenih poljih ima skakač najmanjše število udarov. Koliko?



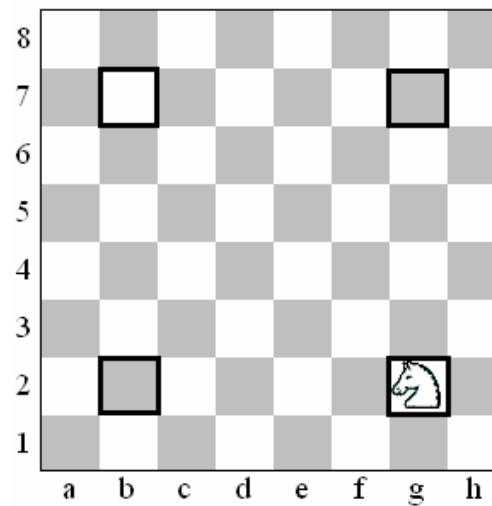
Odgovor: _____

- 358) S črto so povezana polja, na katerih ima kralj enako število udarov. Koliko?



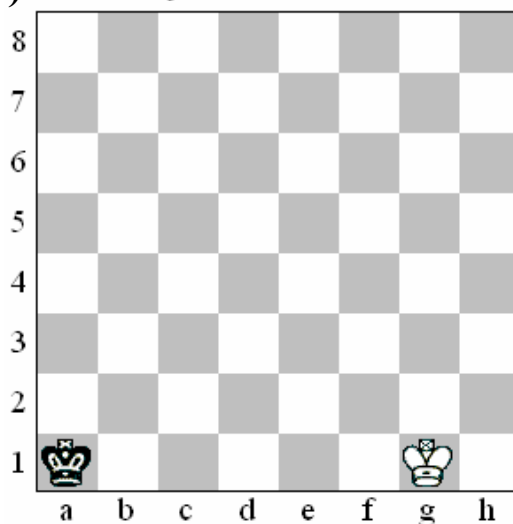
Odgovor: _____

- 359) Na označenih poljih ima skakač enako število udarov. Koliko?



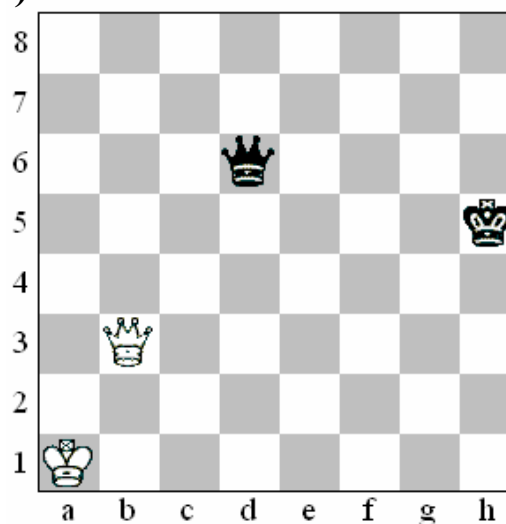
Odgovor: _____

360) Kateri kralj ima več udarov?



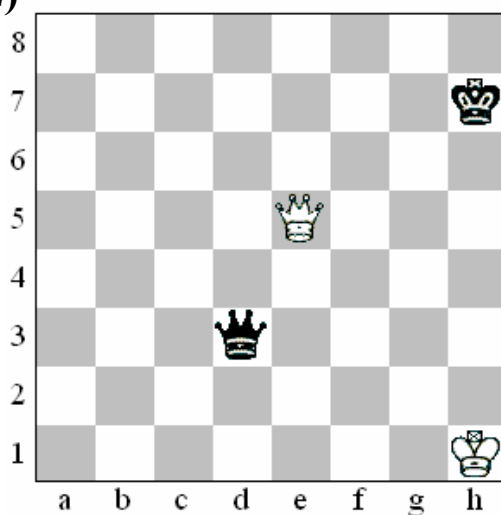
Odgovor: _____

361) Katera dama ima več udarov?



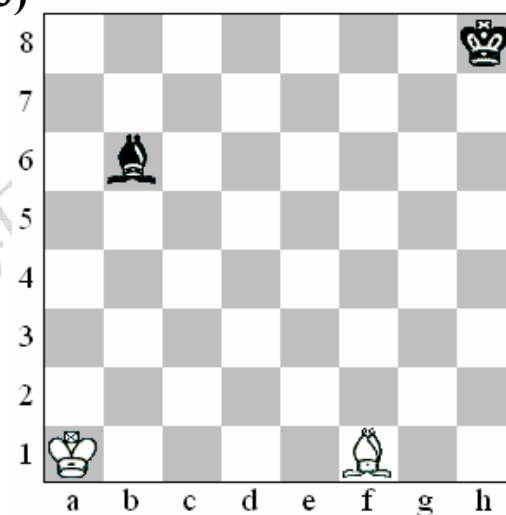
Odgovor: _____

362) Katera dama ima več udarov?



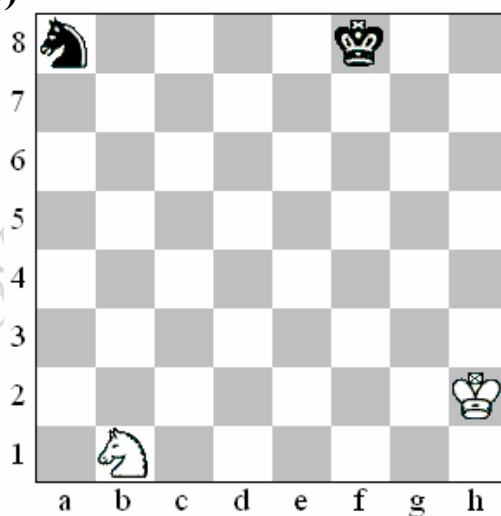
Odgovor: _____

363) Kateri lovec ima več udarov?



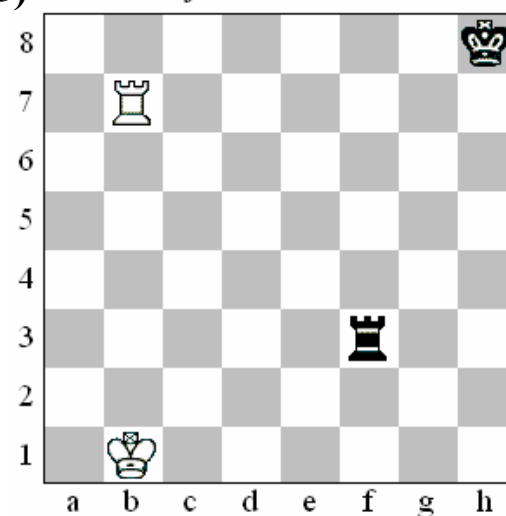
Odgovor: _____

364) Kateri skakač ima več udarov?



Odgovor: _____

365) Katera trdnjava ima več udarov?



Odgovor: _____

V začetni poziciji imata **beli** in **črni** po 18 udarov. Na desnem diagramu so označeni udari črnih figur.

KMETJE : 6×2 udara + 2×1 udar = 14 udarov

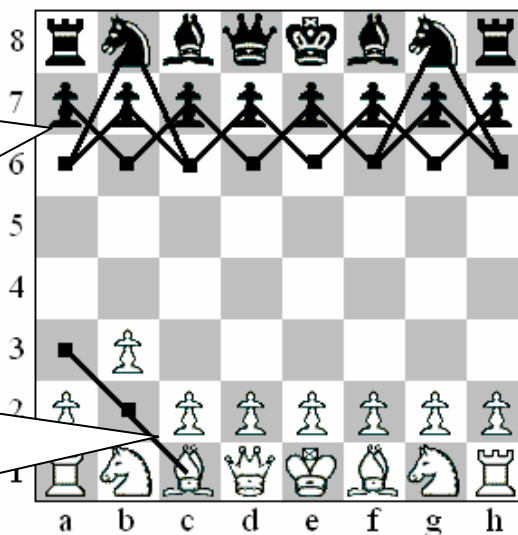
SKAKAČA: 2×2 udara = 4 udari

ZGLED: Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) b3 ?

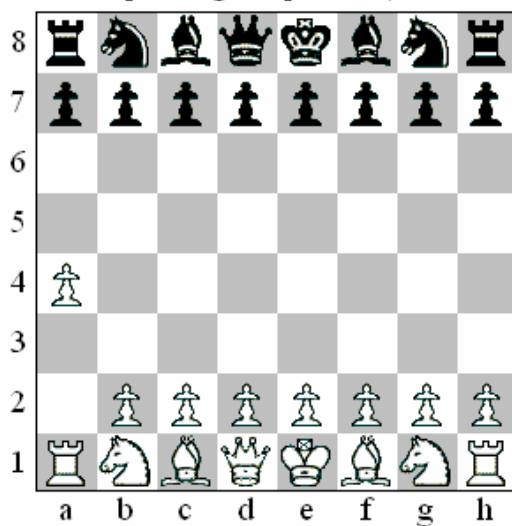
Odgovor: Lc1

a) V začetni poziciji je število njegovih udarov **nič**, po potezi 1) b3 pa ima **dva** udara!

b) Vsem ostalim figuram se število udarov ni spremenilo!

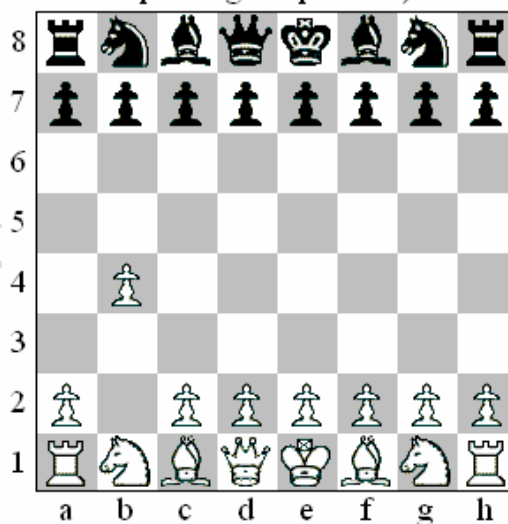


366) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) a4 ?



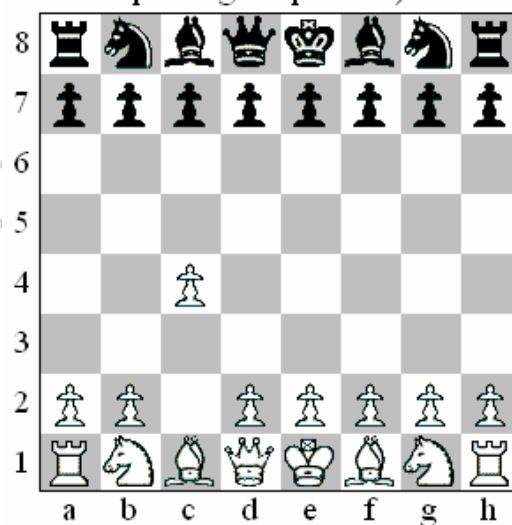
Odgovor: _____

367) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) b4 ?



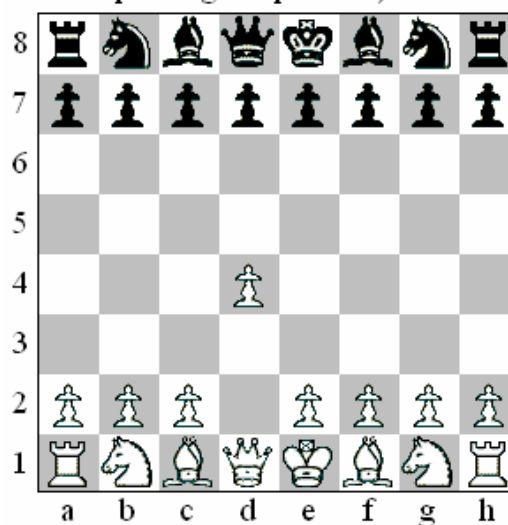
Odgovor: _____

368) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) c4 ?



Odgovor: _____

369) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) d4 ?



Odgovor: _____

V začetni poziciji imata **beli** in **črni** po 18 udarov. Na desnem diagramu so označeni udari črnih figur.

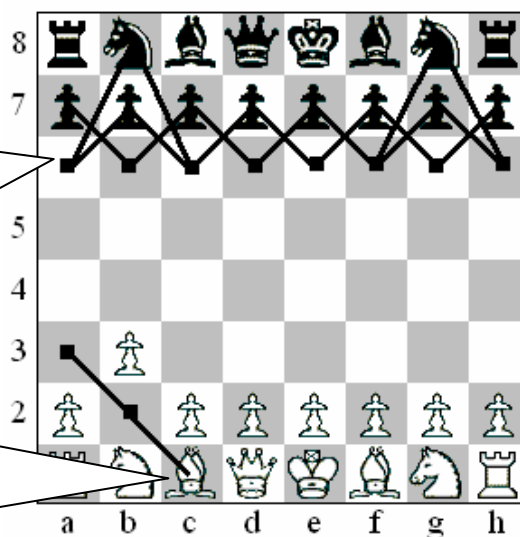
KMETJE : 6×2 udara + 2×1 udar = 14 udarov
SKAKAČA: 2×2 udara = 4 udari

ZGLED: Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) b3 ?

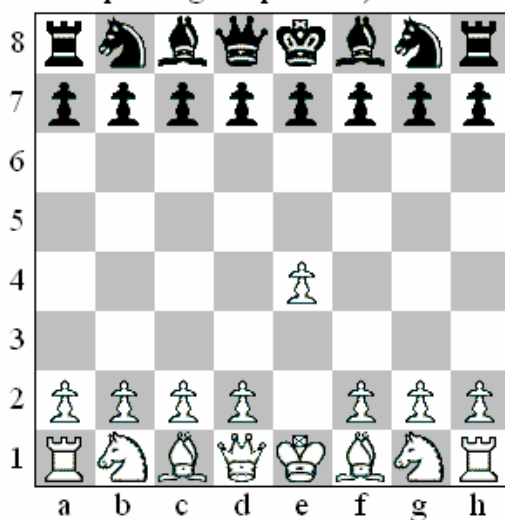
Odgovor: Lc1

a) V začetni poziciji je število njegovih udarov **nič**, po potezi 1) b3 pa ima **dva** udara!

b) Vsem ostalim figuram se število udarov ni spremenilo!

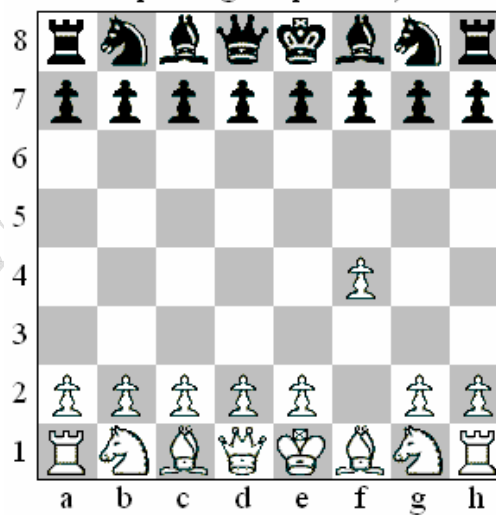


370) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) e4 ?



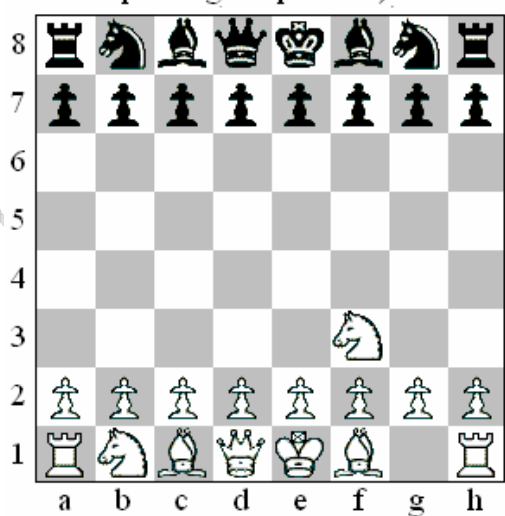
Odgovor: _____

371) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) f4 ?



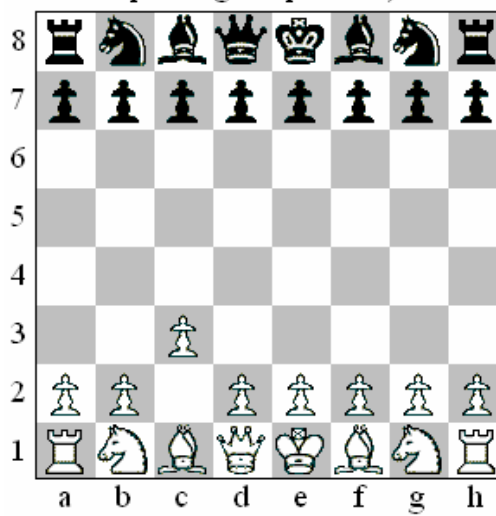
Odgovor: _____

372) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) Sf3 ?



Odgovor: _____

373) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) c3 ?



Odgovor: _____

V začetni poziciji imata **beli** in **črni** po 18 udarov. Na desnem diagramu so označeni udari črnih figur.

KMETJE : 6×2 udara + 2×1 udar = 14 udarov

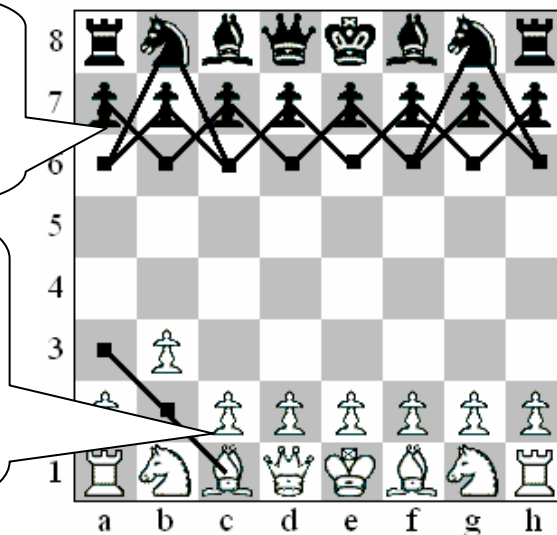
SKAKAČA: 2×2 udara = 4 udari

ZGLED: Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) b3 ?

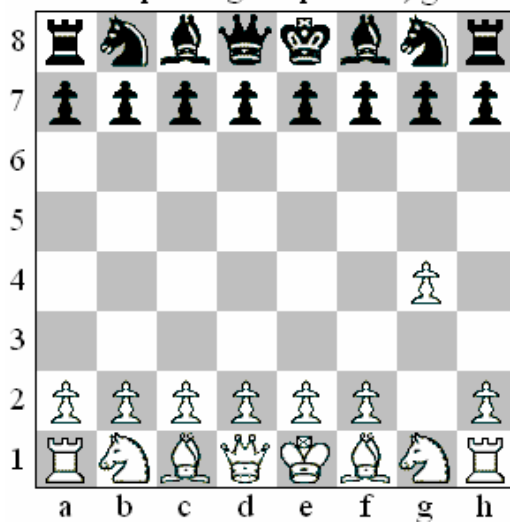
Odgovor: Lc1

a) V začetni poziciji je število njegovih udarov **nič**, po potezi 1) b3 pa ima **dva** udara!

b) Vsem ostalim figuram se število udarov ni spremenilo!

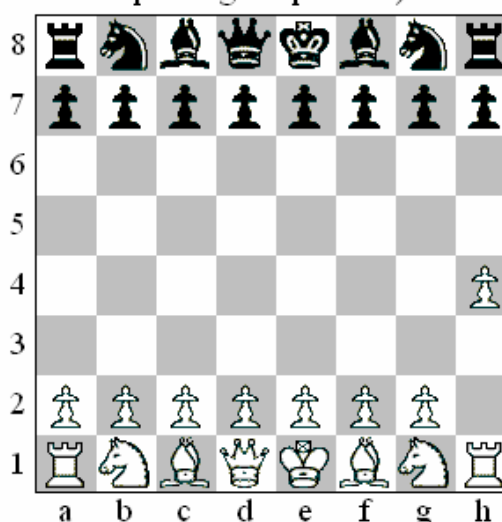


374) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) g4 ?



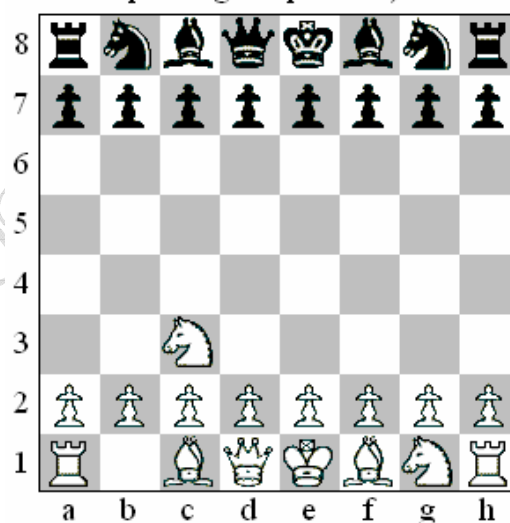
Odgovor: _____

375) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) h4 ?



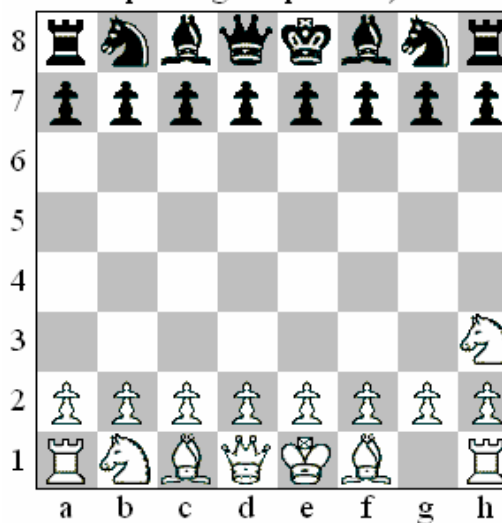
Odgovor: _____

376) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) Sc3 ?



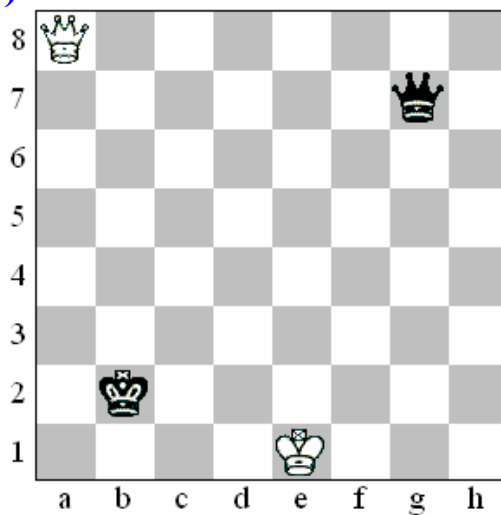
Odgovor: _____

377) Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) Sh3 ?



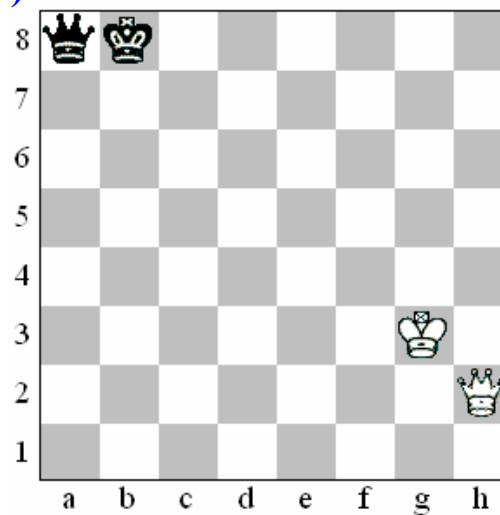
Odgovor: _____

378) Katera dama ima več udarov?



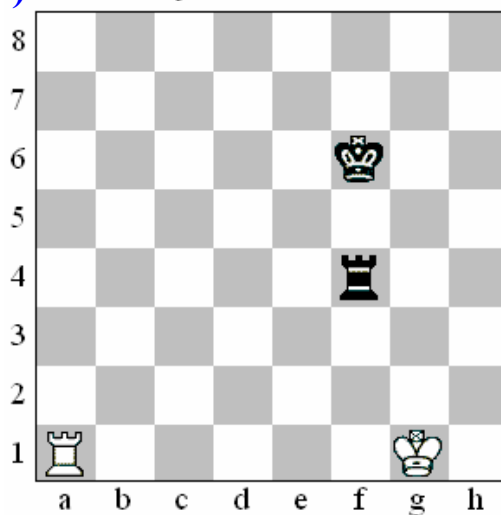
Odgovor: _____

379) Katera dama ima več udarov?



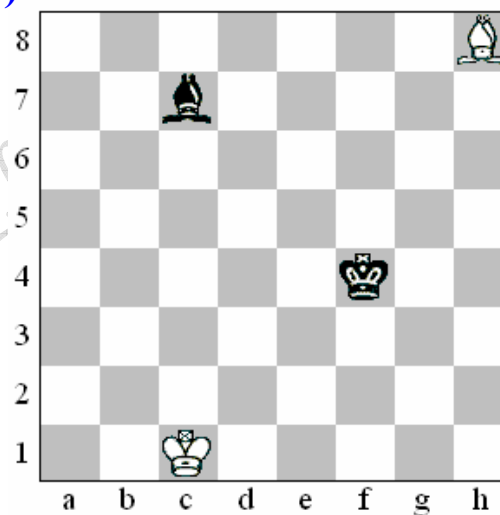
Odgovor: _____

380) Katera trdnjava ima več udarov?



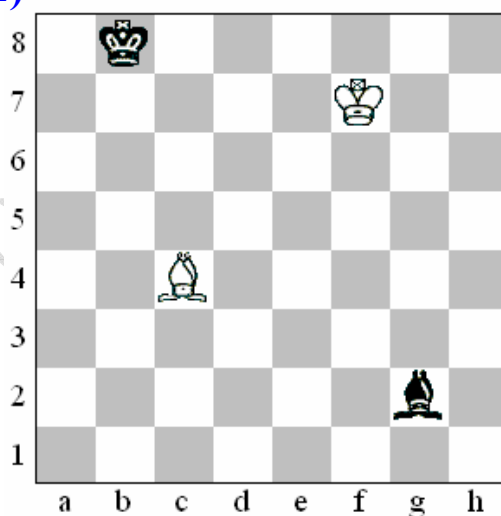
Odgovor: _____

381) Kateri lovec ima več udarov?



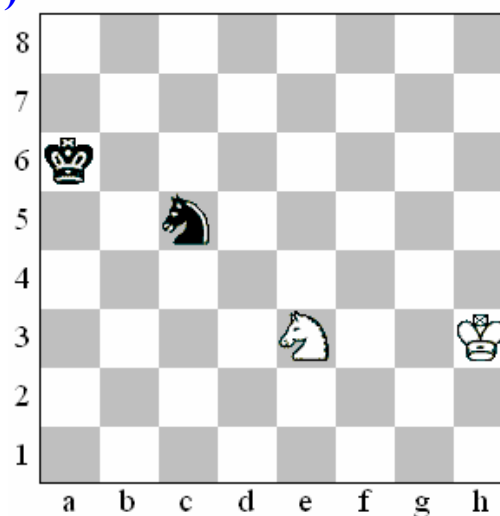
Odgovor: _____

382) Kateri lovec ima več udarov?



Odgovor: _____

383) Kateri skakač ima več udarov?

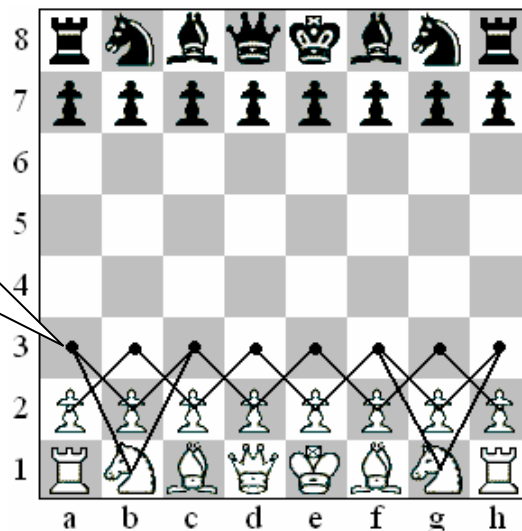


Odgovor: _____

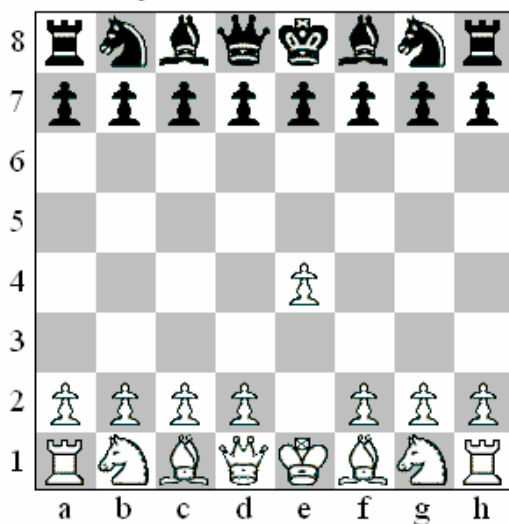
V začetni poziciji imata beli in črni po 18 udarov:
 KMETJE : 6×2 udara + 2×1 udar = 14 udarov
 SKAKAČA: 2×2 udara = 4 udari

NASVET – velja za vse naloge!

- 1) Ugotovi **katerim** figuram se je po prvi potezi belega spremenilo število udarov.
- 2) Ugotovi **za koliko se razlikuje** število udarov teh figur po prvi potezi od števila udarov v začetni poziciji.

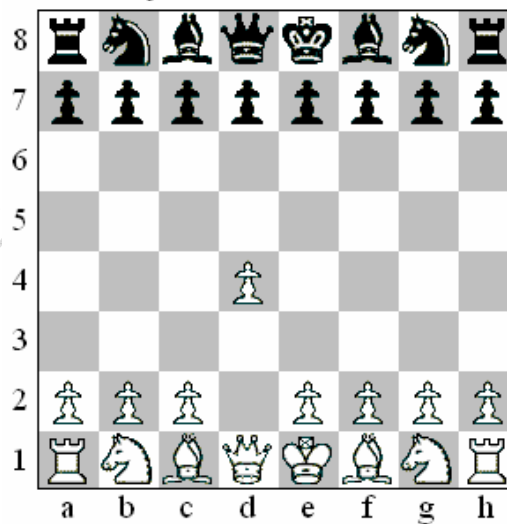


384) Za koliko je beli po potezi 1) e4 povečal število svojih udarov?



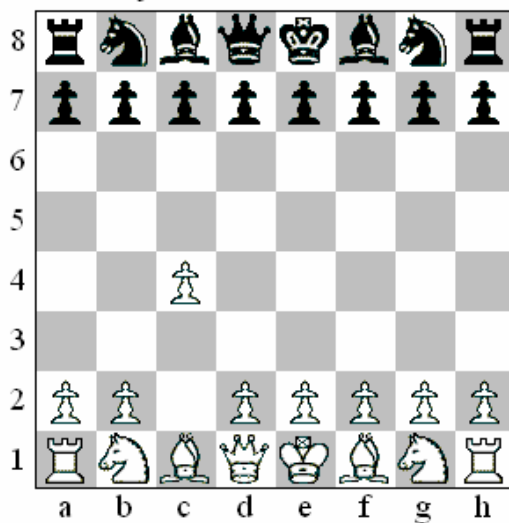
Odgovor: _____

385) Za koliko je beli po potezi 1) d4 povečal število svojih udarov?



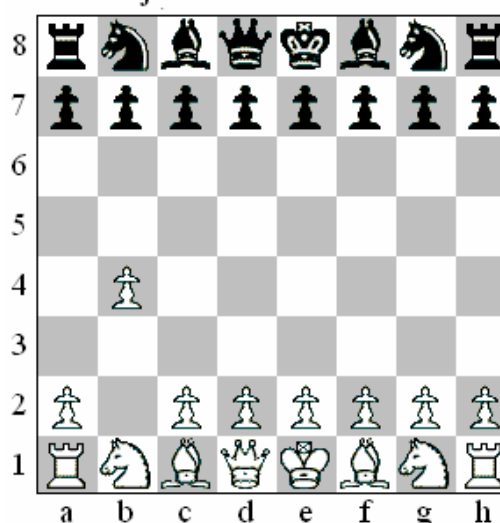
Odgovor: _____

386) Za koliko je beli po potezi 1) c4 povečal število svojih udarov?



Odgovor: _____

387) Za koliko je beli po potezi 1) b4 povečal število svojih udarov?

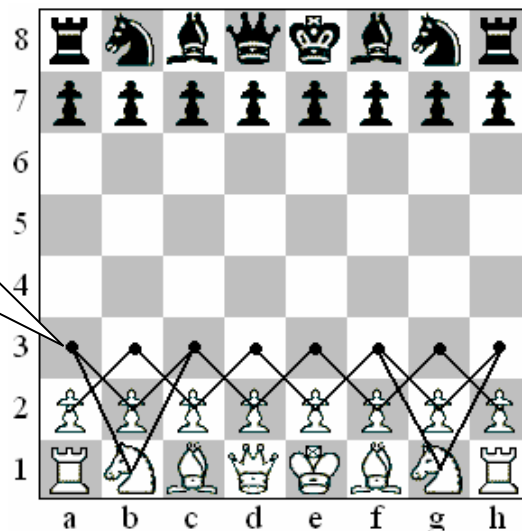


Odgovor: _____

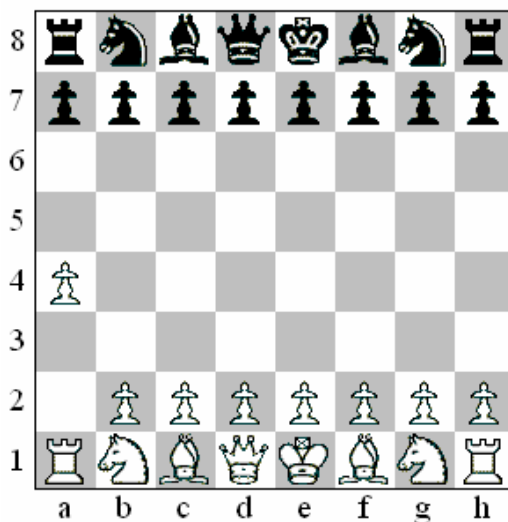
V začetni poziciji imata beli in črni po 18 udarov:
 KMETJE : $6 \times 2 \text{ udara} + 2 \times 1 \text{ udar} = 14 \text{ udarov}$
 SKAKAČA: $2 \times 2 \text{ udara} = 4 \text{ udari}$

NASVET – velja za vse naloge!

- 1) Ugotovi **katerim** figuram se je po prvi potezi belega spremenilo število udarov.
- 2) Ugotovi **za koliko se razlikuje** število udarov teh figur po prvi potezi od števila udarov v začetni poziciji.

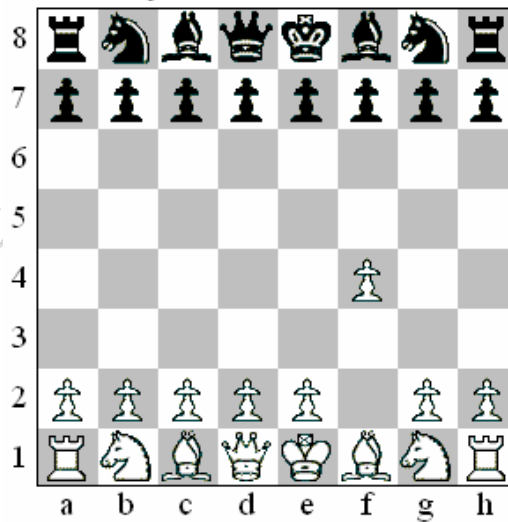


388) Za koliko je beli po potezi 1) a4 povečal število svojih udarov?



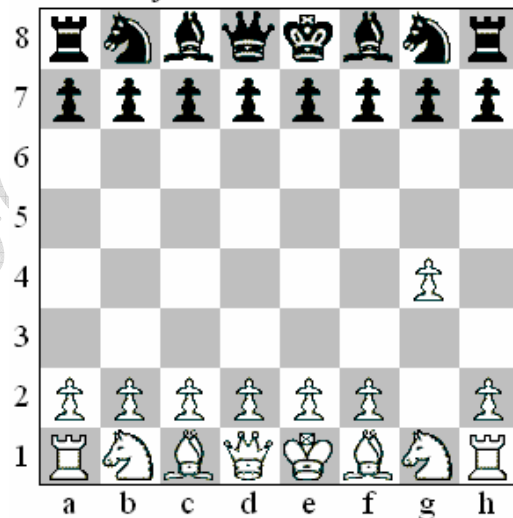
Odgovor: _____

389) Za koliko je beli po potezi 1) f4 povečal število svojih udarov?



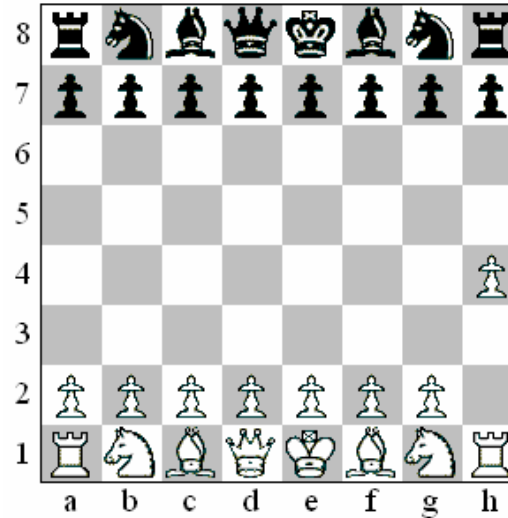
Odgovor: _____

390) Za koliko je beli po potezi 1) g4 povečal število svojih udarov?



Odgovor: _____

391) Za koliko je beli po potezi 1) h4 povečal število svojih udarov?

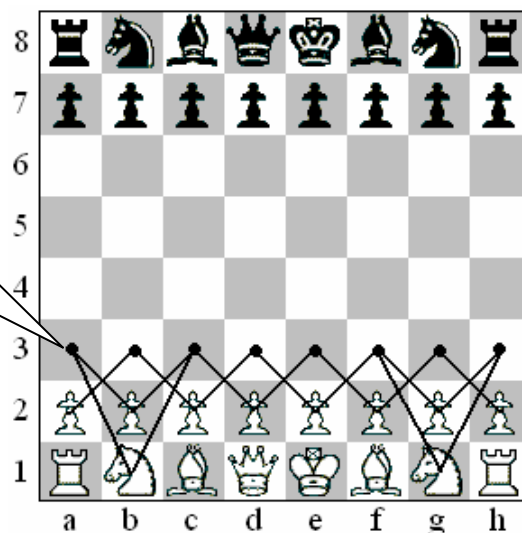


Odgovor: _____

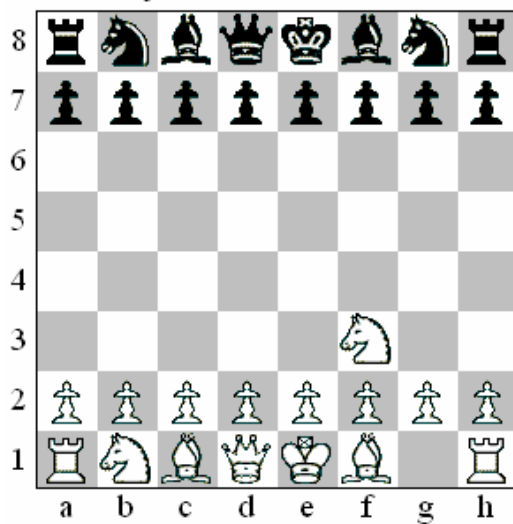
V začetni poziciji imata beli in črni po 18 udarov:
 KMETJE : 6×2 udara + 2×1 udar = 14 udarov
 SKAKAČA: 2×2 udara = 4 udari

NASVET – velja za vse naloge!

- 1) Ugotovi **katerim** figuram se je po prvi potezi belega spremenilo število udarov.
- 2) Ugotovi **za koliko se razlikuje** število udarov teh figur po prvi potezi od števila udarov v začetni poziciji.

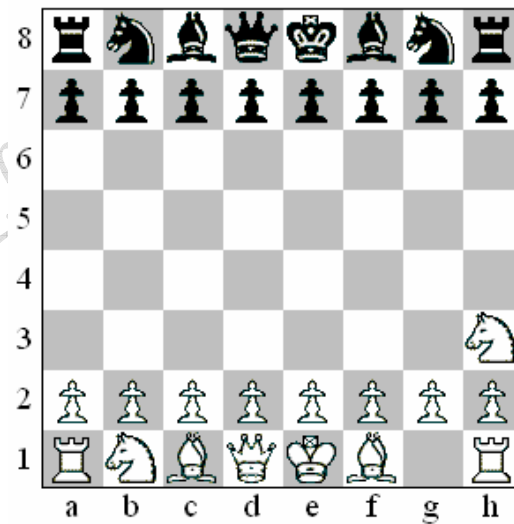


392) Za koliko je beli po potezi 1) Sf3 povečal število svojih udarov?



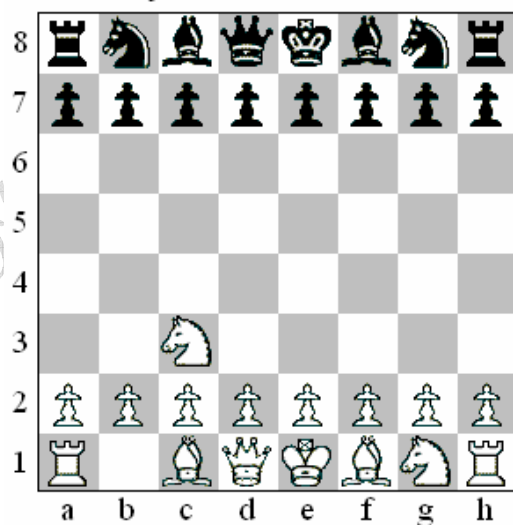
Odgovor: _____

393) Za koliko je beli po potezi 1) Sh3 povečal število svojih udarov?



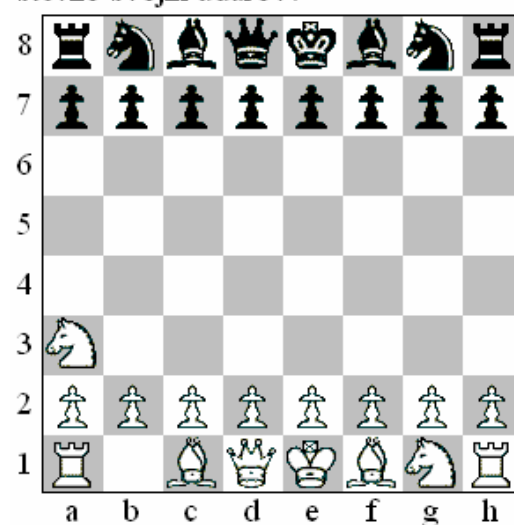
Odgovor: _____

394) Za koliko je beli po potezi 1) Sc3 povečal število svojih udarov?



Odgovor: _____

395) Za koliko je beli po potezi 1) Sa3 povečal število svojih udarov?

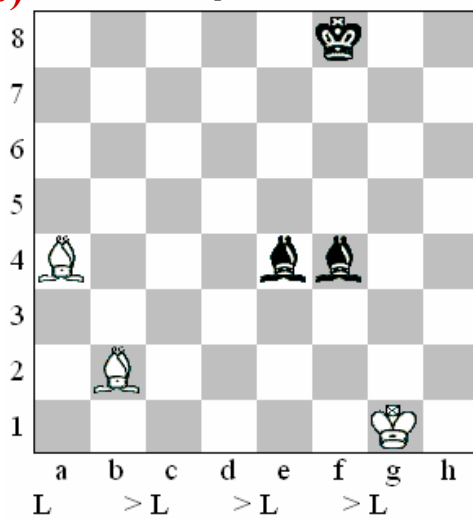


Odgovor: _____

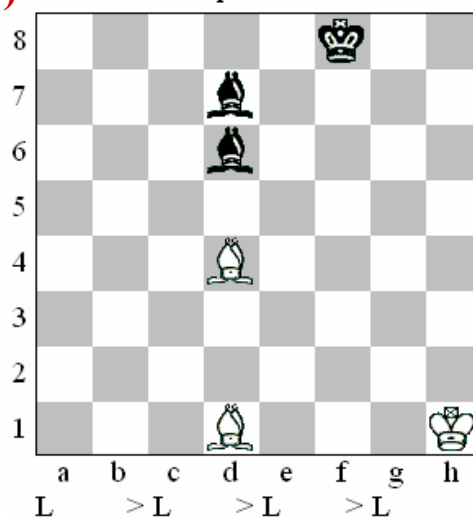
C18

NAVODILO: Pri vseh nalogah razvrsti figure po številu udarov. Začni s figuro z največjim številom udarov! **PRIMER** (396): $Le4 > Lf4 > \dots$

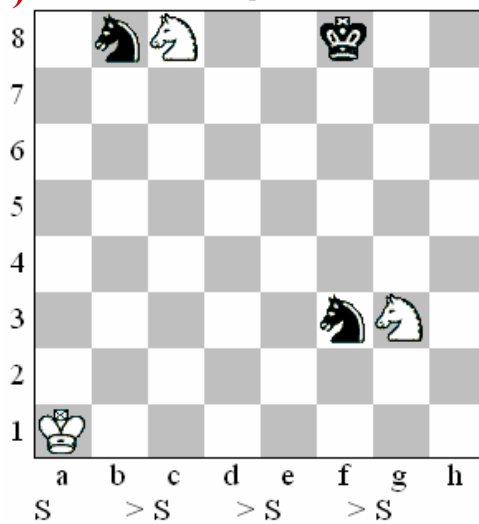
396) Razvrsti lovce po številu udarov!



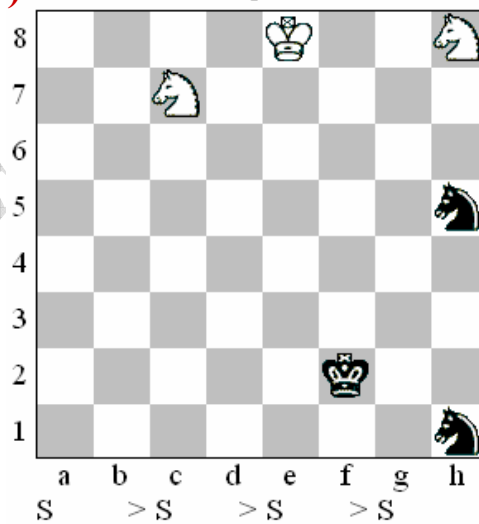
397) Razvrsti lovce po številu udarov!



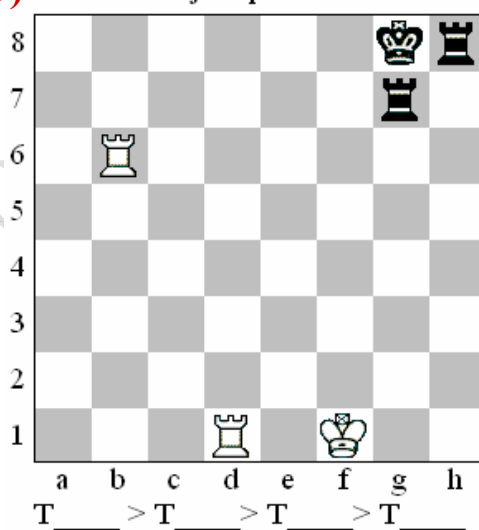
398) Razvrsti skakače po številu udarov!



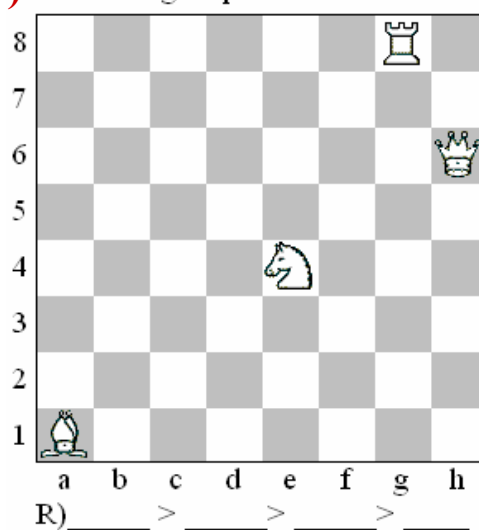
399) Razvrsti skakače po številu udarov!



400) Razvrsti trdnjave po številu udarov!

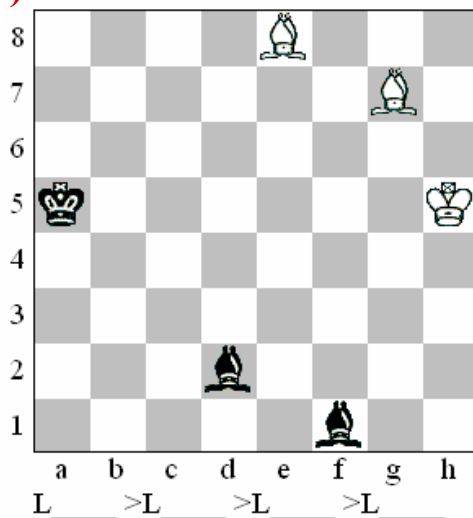


401) Razvrsti figure po številu udarov!

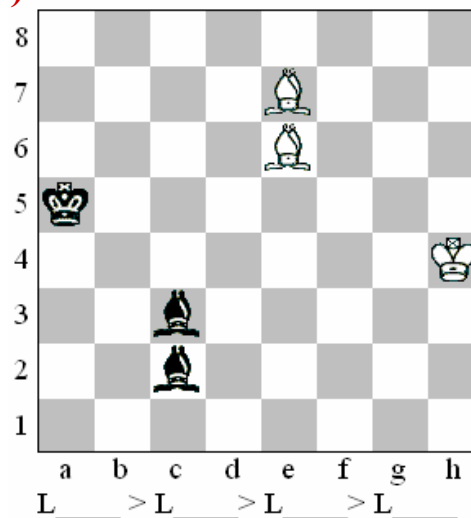


NAVODILO: Pri vseh nalogah razvrsti figure po številu udarov. Začni s figuro z največjim številom udarov! **PRIMER** (402): Lg7 > Ld2 >

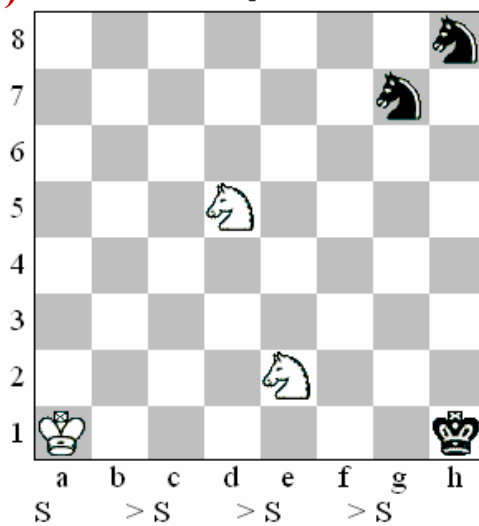
402) Razvrsti lovce po številu udarov!



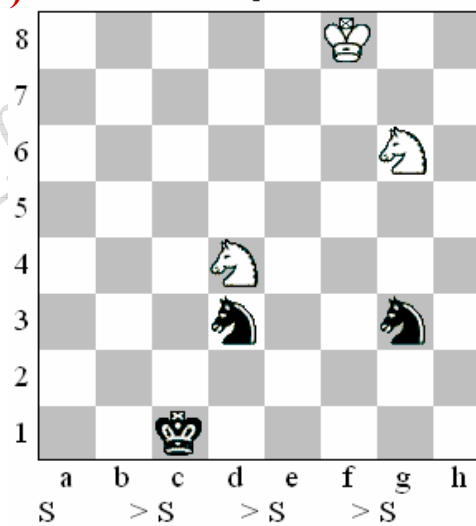
403) Razvrsti lovce po številu udarov!



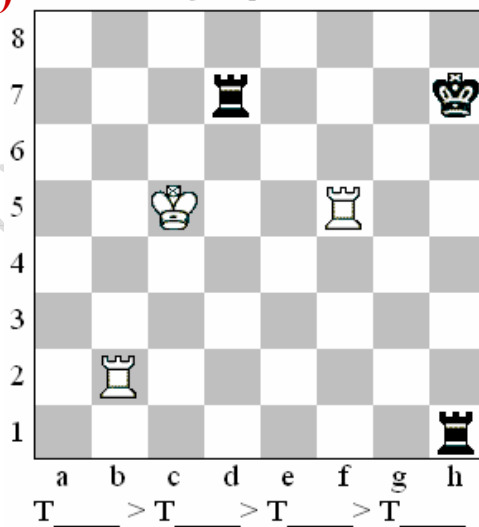
404) Razvrsti skakače po številu udarov!



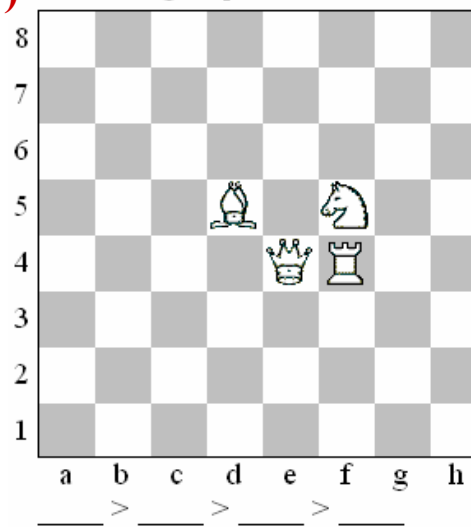
405) Razvrsti skakače po številu udarov!



406) Razvrsti trdnjave po številu udarov!



407) Razvrsti figure po številu udarov!



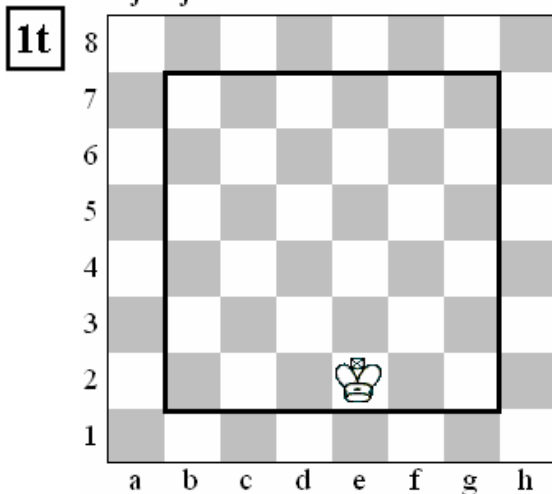
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

G

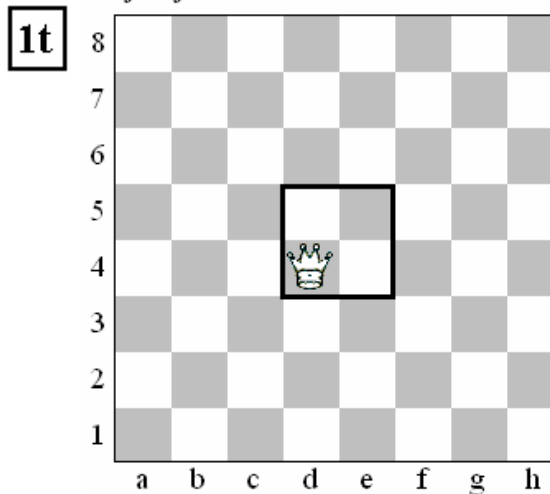
Ime in priimek: _____

- 1)** Na poljih znotraj kvadrata ima kralj največje število udarov. Koliko?



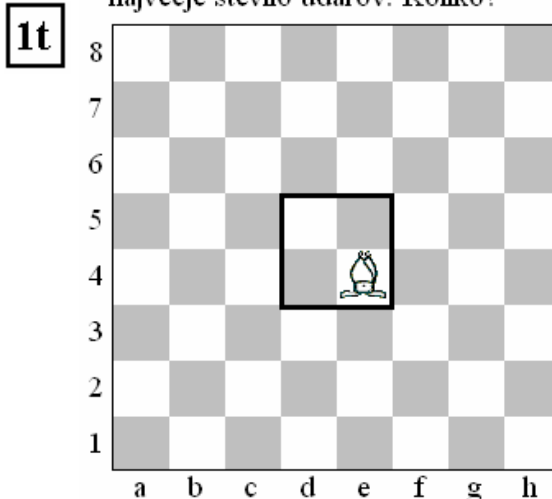
Odgovor: _____

- 2)** Na poljih znotraj kvadrata ima dama največje število udarov. Koliko?



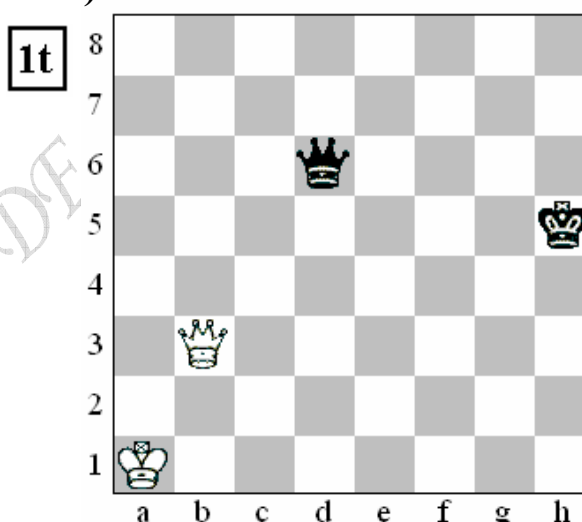
Odgovor: _____

- 3)** Na poljih znotraj kvadrata ima lovec največje število udarov. Koliko?



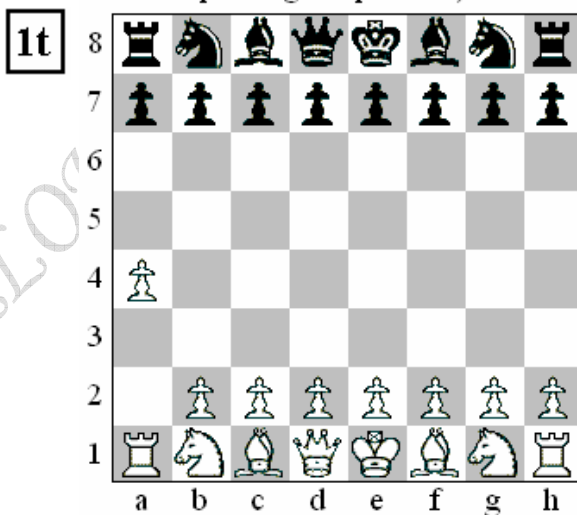
Odgovor: _____

- 4)** Katera dama ima več udarov?



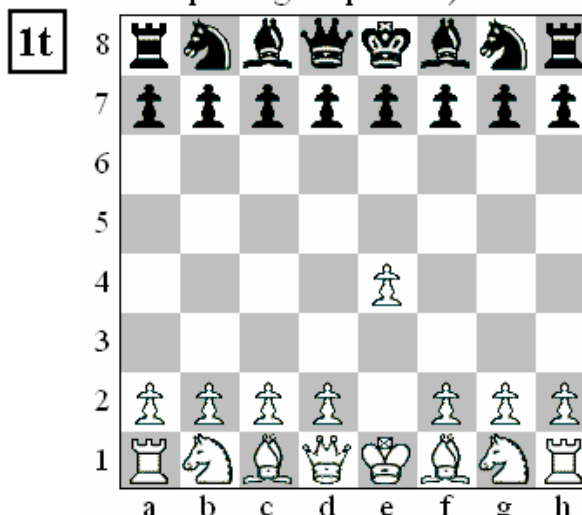
Odgovor: _____

- 5)** Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) a4 ?



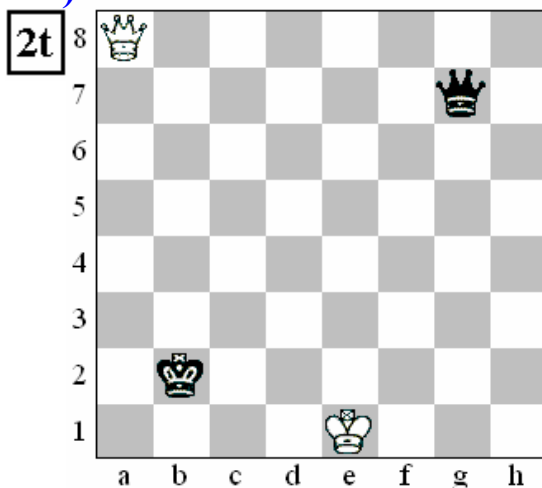
Odgovor: _____

- 6)** Katerim figuram se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) e4 ?



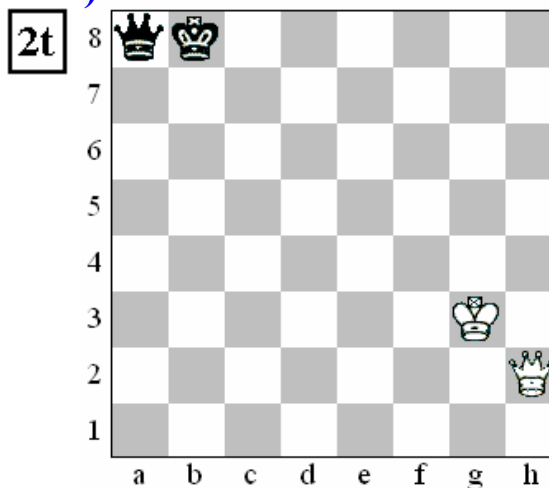
Odgovor: _____

7) Katera dama ima več udarov?



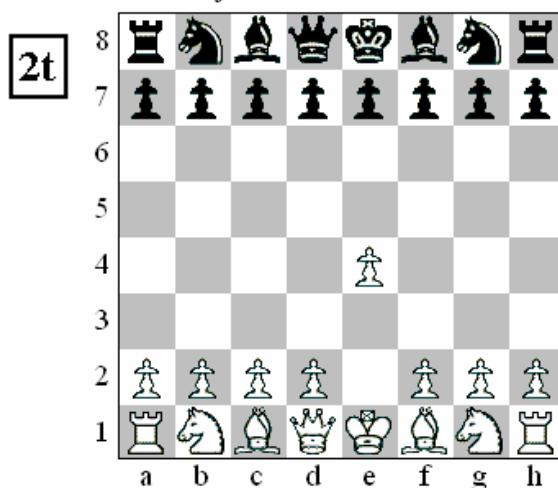
Odgovor: _____

8) Katera dama ima več udarov?



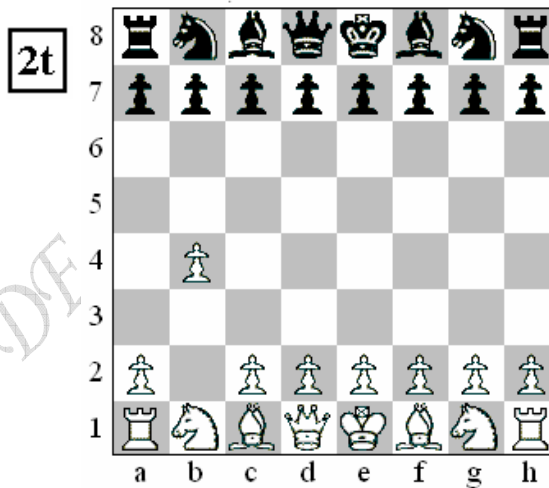
Odgovor: _____

9) Za koliko je beli po potezi 1) e4 povečal število svojih udarov?



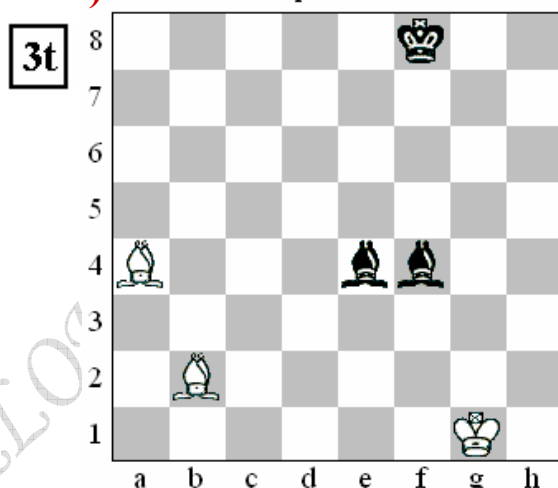
Odgovor: _____

10) Za koliko je beli po potezi 1) b4 povečal število svojih udarov?



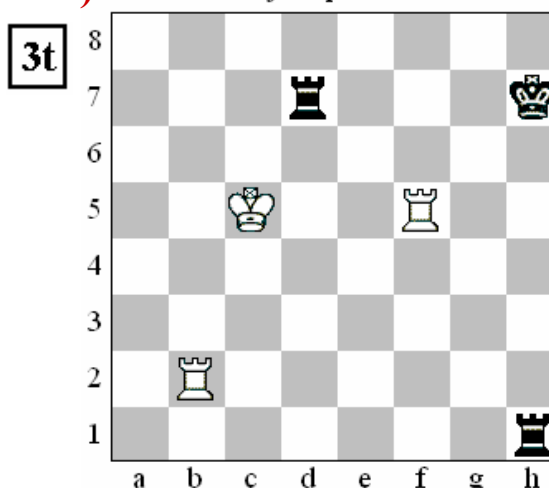
Odgovor: _____

11) Razvrsti lovce po številu udarov!



L____ > L____ > L____ > L____

12) Razvrsti trdnjave po številu udarov!



T____ > T____ > T____ > T____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmagaš?

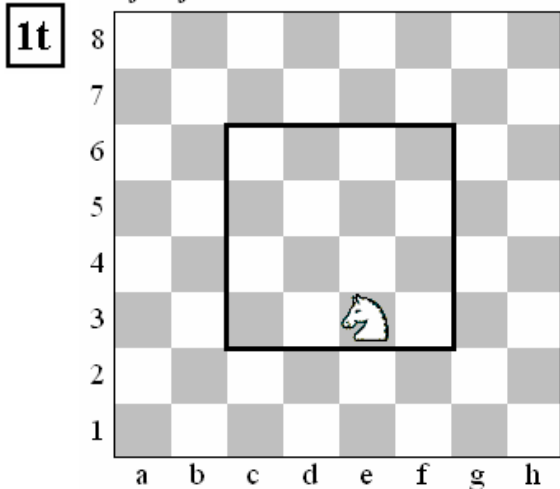
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

H

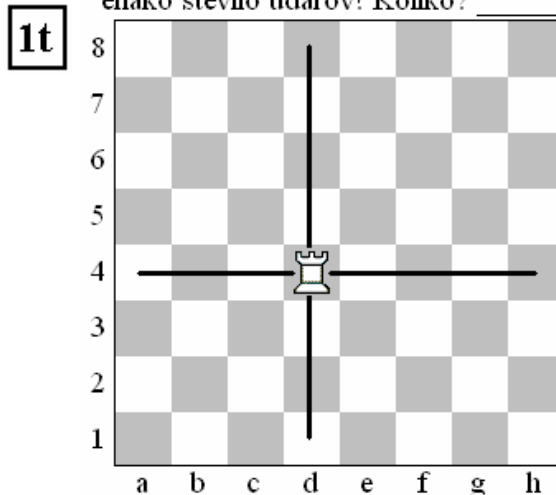
Ime in priimek: _____

- 1) Na poljih znotraj kvadrata ima skakač največje število udarov. Koliko?



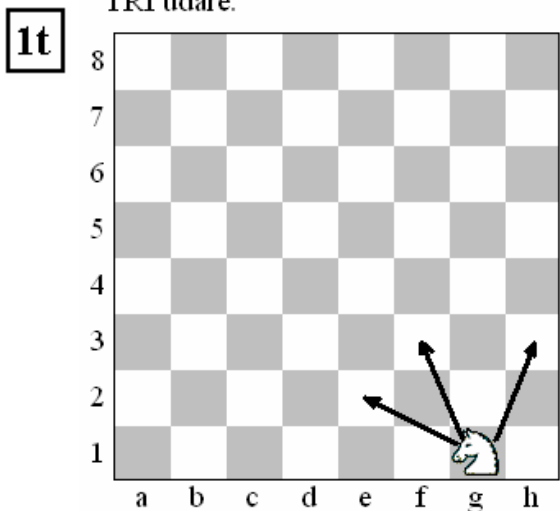
Odgovor: _____

- 2) Trdnjava ima na vseh poljih šahovnice enako število udarov! Koliko?



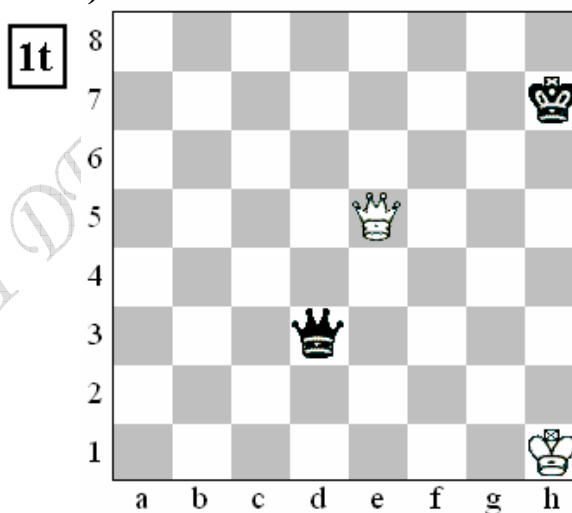
Ali to velja še za katero figuro? _____

- 3) Naštej vsa polja, na katerih ima skakač TRI udare.



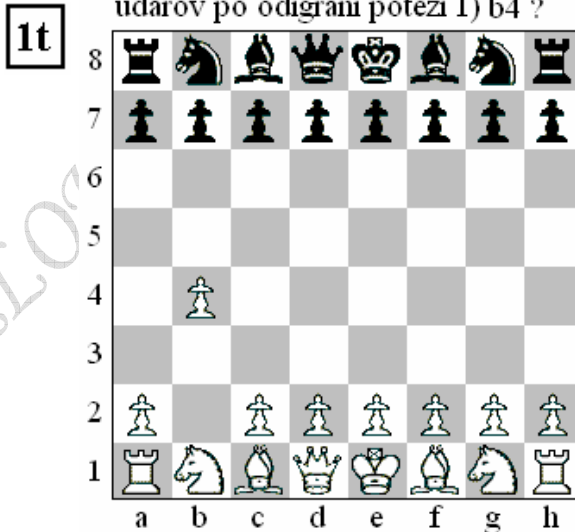
Odgovor: g1, _____

- 4) Katera dama ima več udarov?



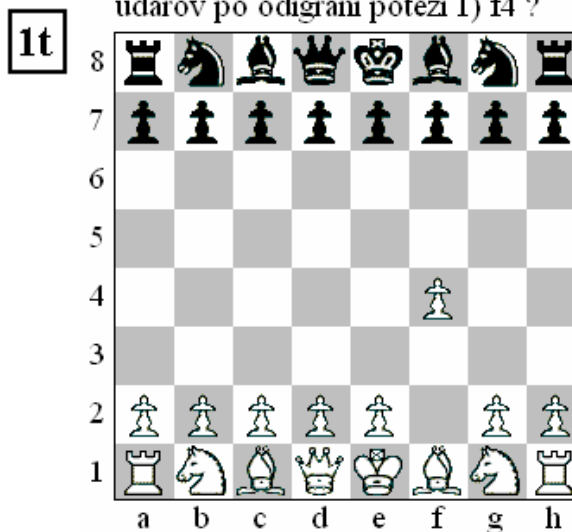
Odgovor: _____

- 5) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) b4 ?



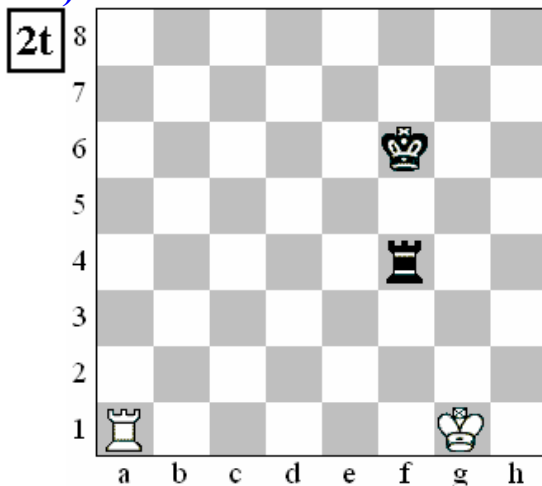
Odgovor: _____

- 6) Kateri figuri se je spremenilo število udarov po odigrani potezi 1) f4 ?



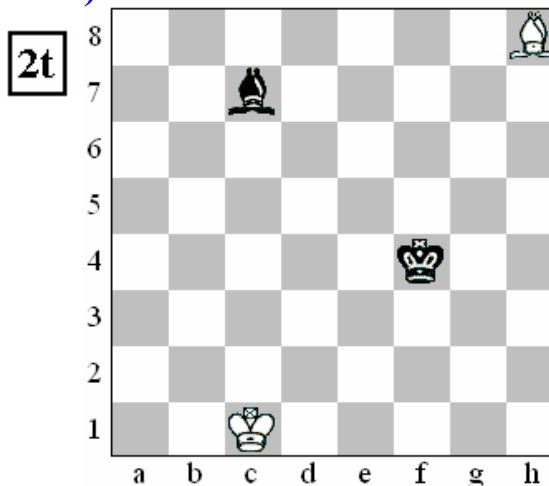
Odgovor: _____

7) Katera trdnjava ima več udarov?



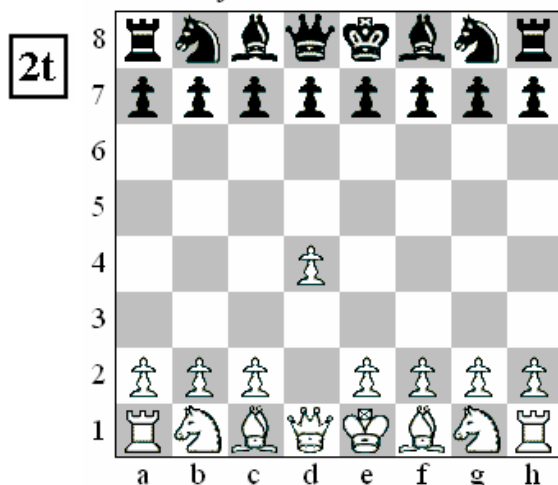
Odgovor: _____

8) Kateri lovec ima več udarov?



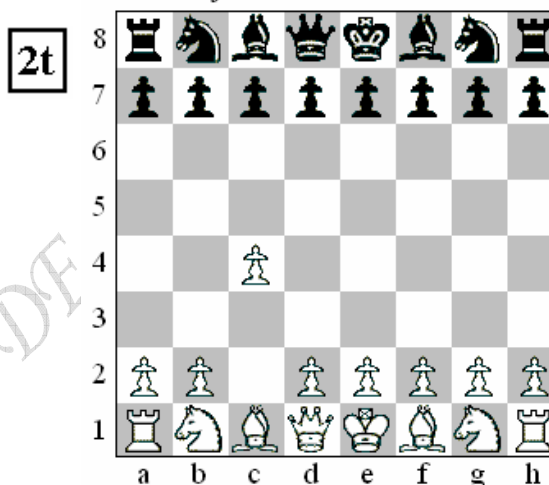
Odgovor: _____

9) Za koliko je beli po potezi 1) d4 povečal število svojih udarov?



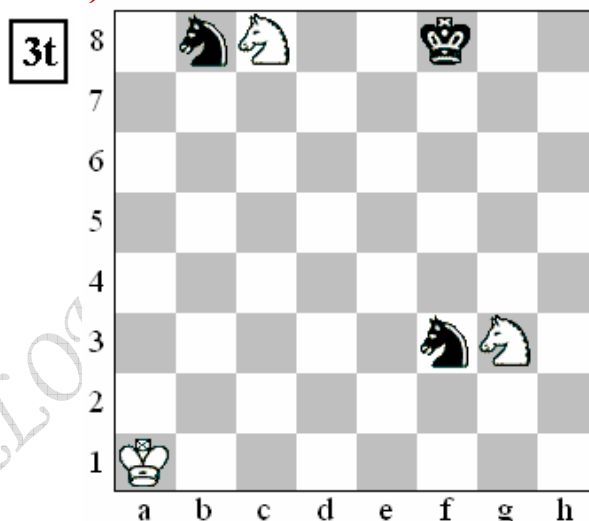
Odgovor: _____

10) Za koliko je beli po potezi 1) c4 povečal število svojih udarov?



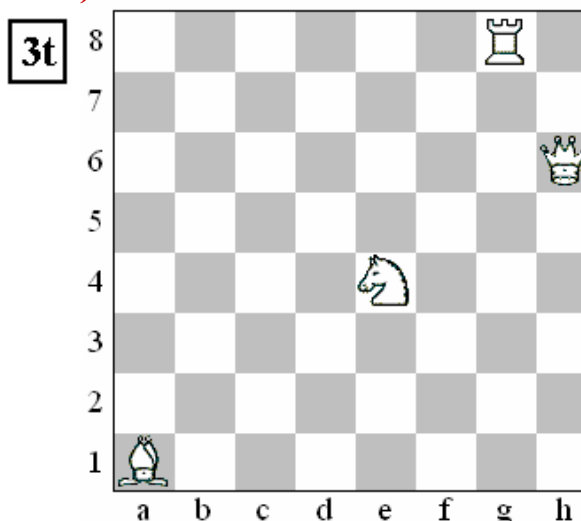
Odgovor: _____

11) Razvrsti skakače po številu udarov!



S _____ > S _____ > S _____ > S _____

12) Razvrsti figure po številu udarov!



R) _____ > _____ > _____ > _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čудиš, da ne zmagaš?

REŠITVE (vsečina 6)

Rešitve A:

A22 – 348) 8 udarov
349) 27 udarov
350) 13 udarov
351) 8 udarov
352) 14 udarov
353) g1, h2, h7, g8, b8, a7, a2, b1

A23 – 354) 3 udare
355) 21 udarov
356) 7 udarov
357) 2 udara
358) 5 udarov
359) 4 udare

A24 – 360) beli K
361) črna D
362) bela D
363) črni L
364) beli S
365) črna T

A25 – 366) Ta1
367) Lc1
368) Dd1
369) Dd1, Ke1, Lc1, Sb1

A26 – 370) Ke1, Dd1, Lf1, Sg1
371) Ke1
372) Sg1, Th1, g2, e2
373) Dd1, Sb1, b2, d2

A27 – 374) Lf1
375) Th1
376) Sb1, Ta1, b2, d2
377) Sg1, Th1, g2

Rešitve B:

B22 – 378) obe enako
379) bela D
380) bela T
381) beli L
382) oba enako
383) beli S

B23 – 384) za 11 udarov
385) za 9 udarov
386) za 3 udare
387) za 2 udara

B24 – 388) za 2 udara
389) za 1 udar
390) za 2 udara
391) za 2 udara

B25 – 392) za 2 udara
393) za 1 udar
394) za 2 udara
395) za 1 udar

Rešitve C:

C18 – 396) Le4 > Lf4 > Lb2 > La4
397) Ld4 > Ld6 > Ld7 > Ld1
398) Sf3 > Sg3 > Sc8 > Sb8
399) Sc7 > Sh5 > Sh8 > Sh1
400) Tb6 > Tg7 > Td1 > Th8
401) Dh6 > Tg8 > Se4 > La1

C19 – 402) Lg7 > Ld2 > Lf1 > Le8
403) Le6 > Lc3 > Lc2 > Le7
404) Sd5 > Se2 > Sg7 > Sh8
405) Sd4 > Sd3 > Sg3 > Sg6
406) Tb2 > Td7 > Th1 > Tf5

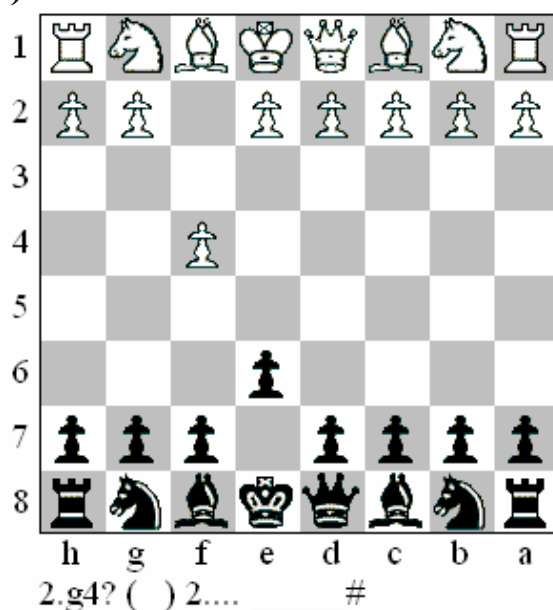
MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

Pogoste vrste napak v miniataturah:

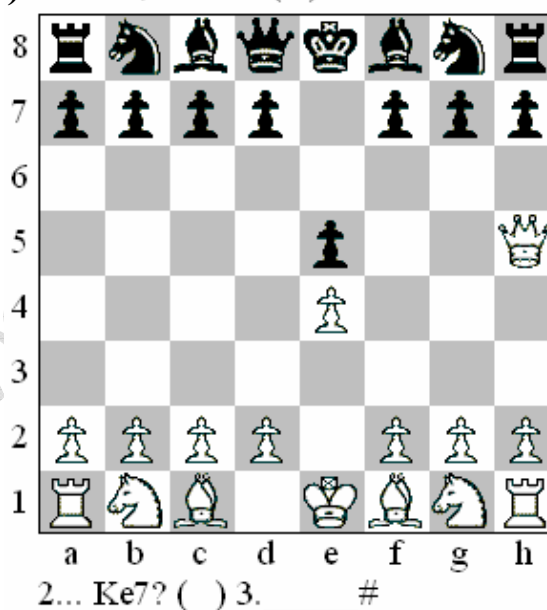
- Poteza, s katero igralec preneha z dotedanjim varovanjem polj, ki so pomembna za varnost njegovega kralja.
 - Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
 - Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre ali pa spregleduje nasprotnikovo grožnjo.
- Napake, spregledi ter druge slabe poteze obeh nasprotnikov so označene s vprašajem (?). Ugotovi za katero vrsto napake gre in v oklepaj zapiši ustrezno črko (A, B, C).
 - Najdi potezo, ki matira in jo zapiši pred znakom za matiranje: #.

*Pozicije na vseh diagramih so nastale po potezah, ki so zapisane **nad** diagramom!*

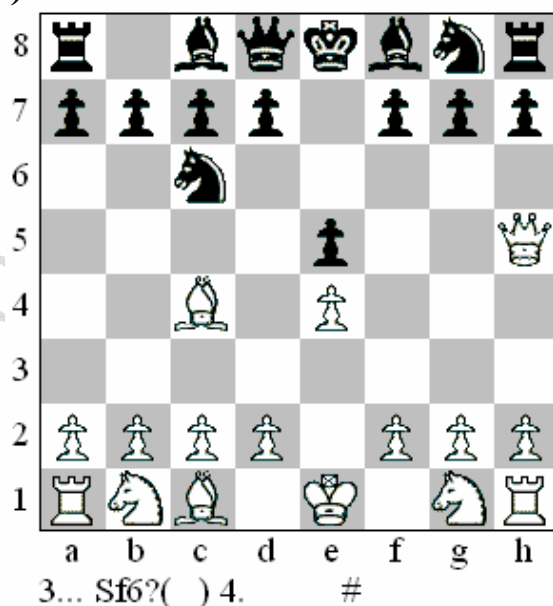
408) 1.f4 e6



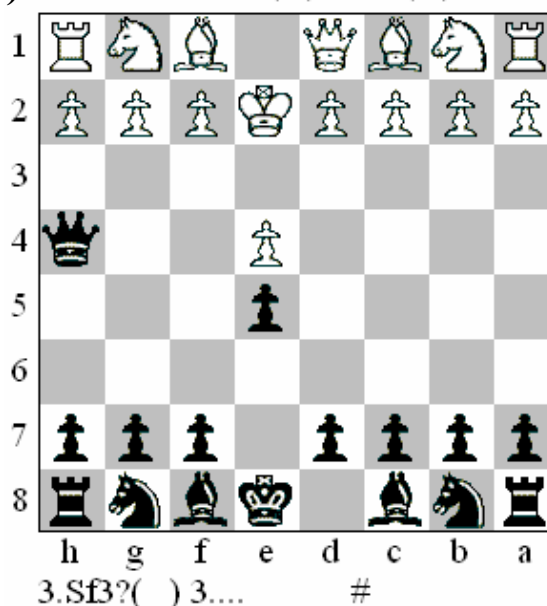
409) 1.e4 e5, 2.Dh5? ()



410) 1.e4 e5, 2.Dh5 Sc6, 3.Lc4



411) 1.e4 e5, 2. Ke2? () Dh4? ()



MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

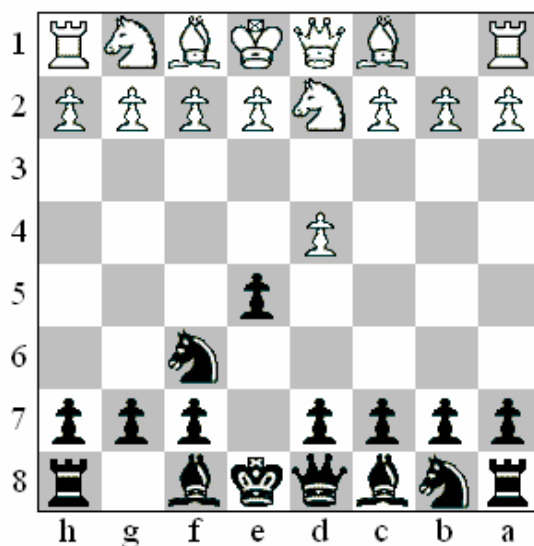
Pogoste vrste napak v miniaturah:

- A. Poteza, s katero igralec preneha z dotedanjim varovanjem polj, ki so pomembna za varnost njegovega kralja.
 - B. Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
 - C. Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre ali pa spregleduje nasprotnikovo grožnjo
- 1) Napake, spregledi ter druge slabe poteze obeh nasprotnikov so označene s vprašajem (?). Ugotovi za katero vrsto napake gre in v oklepaj zapiši ustrezno črko (A, B, C).
- 2) Najdi potezo, ki matira in jo zapiši pred znakom za matiranje: #.

Pozicije na vseh diagramih so nastale po potezah, ki so zapisane nad diagramom!

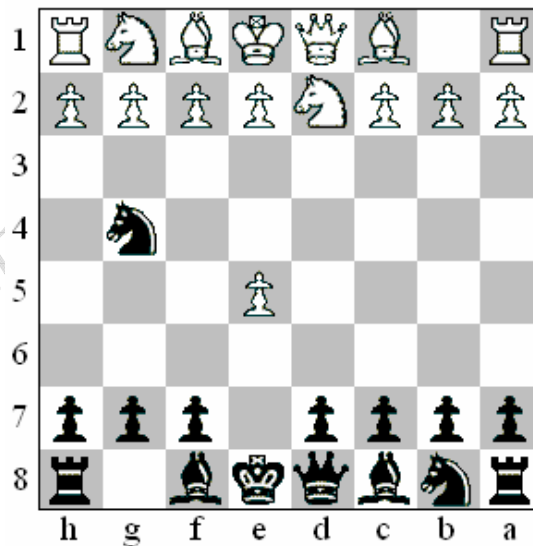
412) Diagram A

1. d4 Sf6, 2. Sd2 e5



413) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

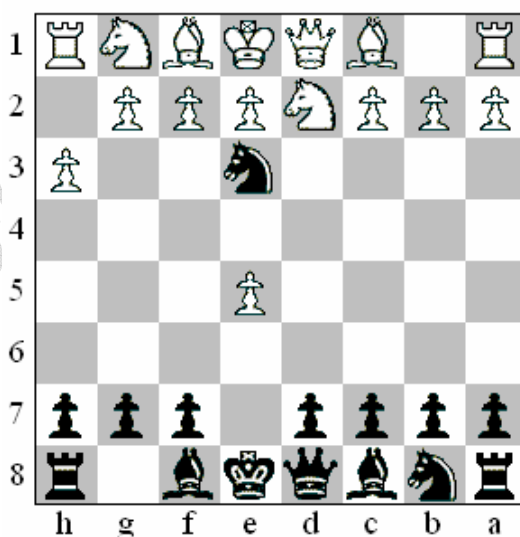
3. dxe5 Sg4



4. h3? ()

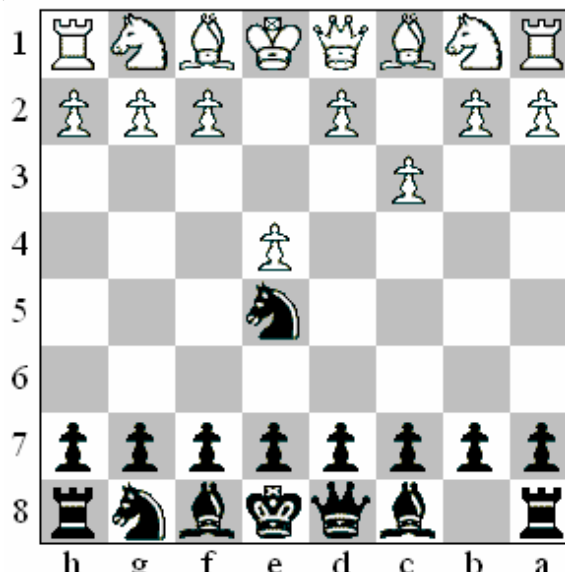
414) Diagram C (nadaljevanje diagrama B)

4.... Se3!



5. fxe3 Dh4+ 6. g3 _____#

415) 1. e4 Sc6, 2. c3 Se5? ()



3. Se2? () 4.... _____#

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

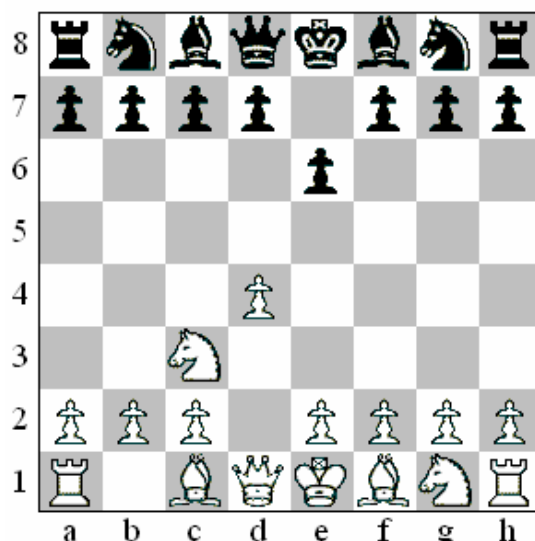
Pogoste vrste napak v miniaturah:

- Poteza, s katero igralec preneha z dotedanjim varovanjem polj, ki so pomembna za varnost njegovega kralja.
 - Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
 - Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre ali pa spregleduje nasprotnikovo grožnjo.
- Napake, spregledi ter druge slabe poteze obeh nasprotnikov so označene s vprašajem (?). Ugotovi za katero vrsto napake gre in v oklepaj zapiši ustrezno črko (A, B, C).
 - Najdi potezo, ki matira in jo zapiši pred znakom za matiranje: #.

Pozicije na vseh diagramih so nastale po potezah, ki so zapisane **nad** diagramom!

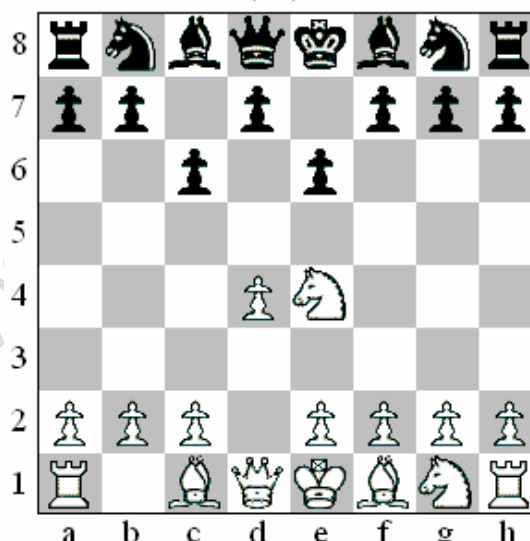
416) Diagram A

1.d4 e6, 2.Sc3



417) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

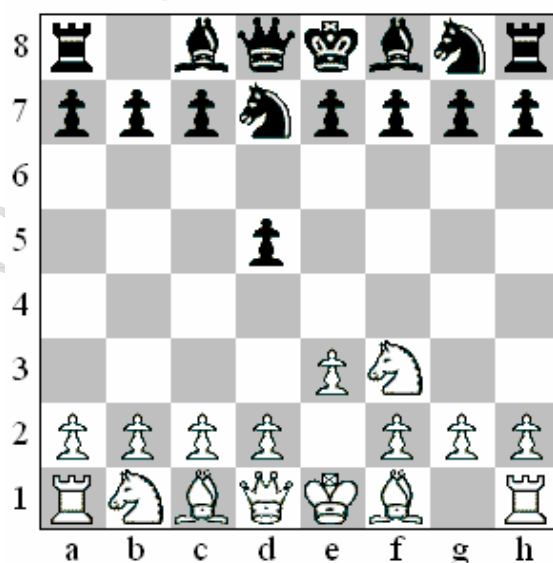
2... c6, 3. Se4?()



3.... Se7?() 4. _____#

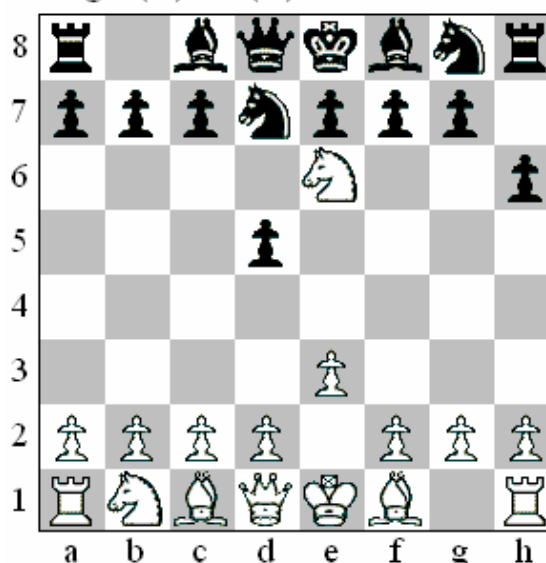
418) Diagram A

1.Sf3 d5, 2.e3 Sd7



419) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

3.Sg5?() h6?() 4.Se6!! 1:0



(4.... fxe6, 5.Dh5+ g6, 6. _____#)

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

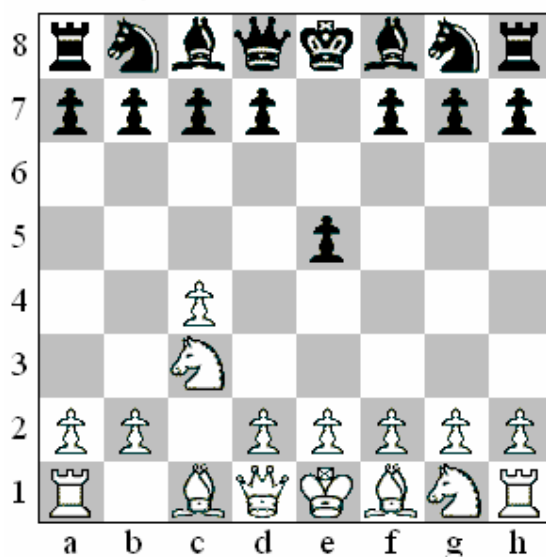
Pogoste vrste napak v miniaturah:

- Poteza, s katero igralec preneha z dotedanjim varovanjem polj, ki so pomembna za varnost njegovega kralja.
 - Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
 - Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre ali pa spregleduje nasprotnikovo grožnjo
- Napake, spregledi ter druge slabe poteze obeh nasprotnikov so označene s vprašajem (?). Ugotovi za katero vrsto napake gre in v oklepaj zapiši ustrezno črko (A, B, C).
 - Najdi potezo, ki matira in jo zapiši pred znakom za matiranje: #.

*Pozicije na vseh diagramih so nastale po potezah, ki so zapisane **nad** diagramom!*

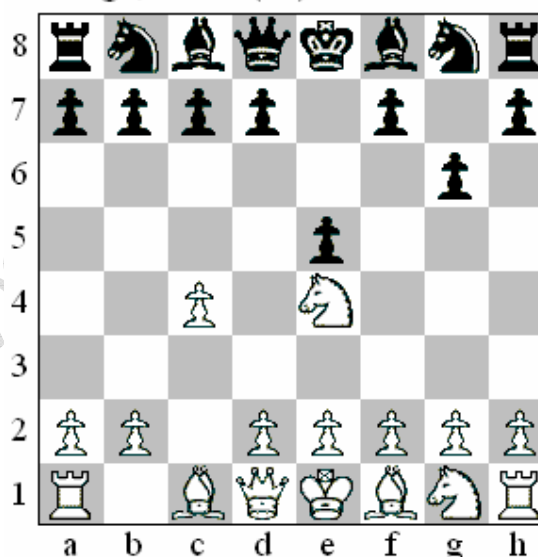
420) Diagram A

1.c4 e5, 2.Sc3



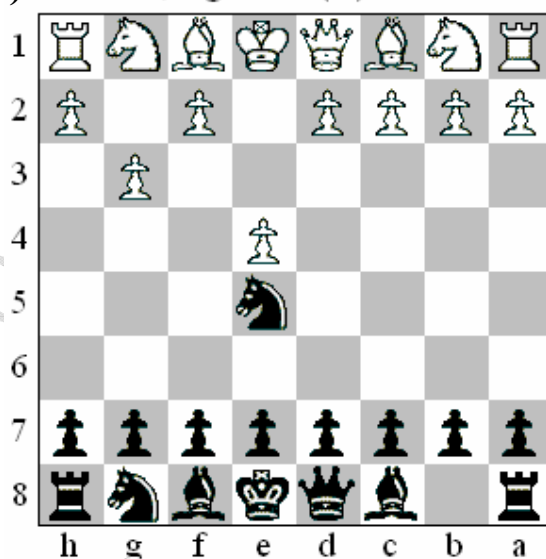
421) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

2.... g6, 3.Se4?()



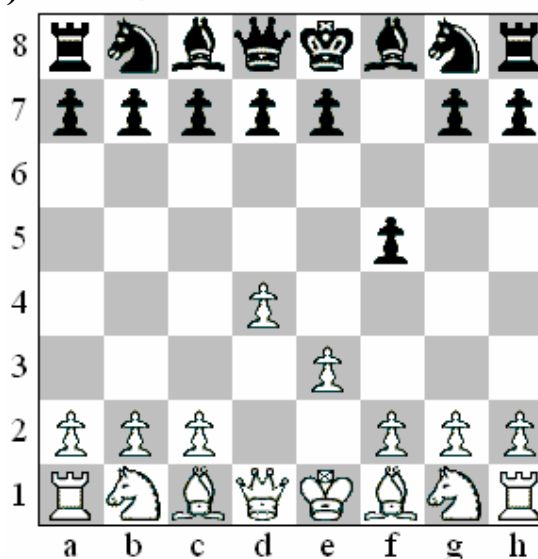
3....Se7?() 4. _____#

422) 1.e4 Sc6, 2.g3 Se5?()



3.Se2?() 3.... _____#

423) 1.d4 f5, 2.e3



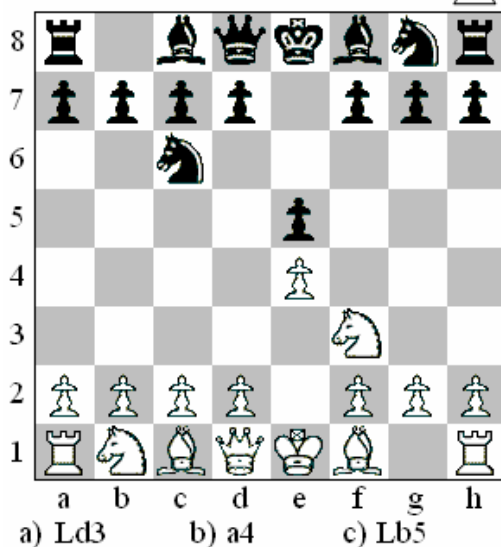
2.... g5?() 3. _____#

Prva priporočila za igro v otvoritvi

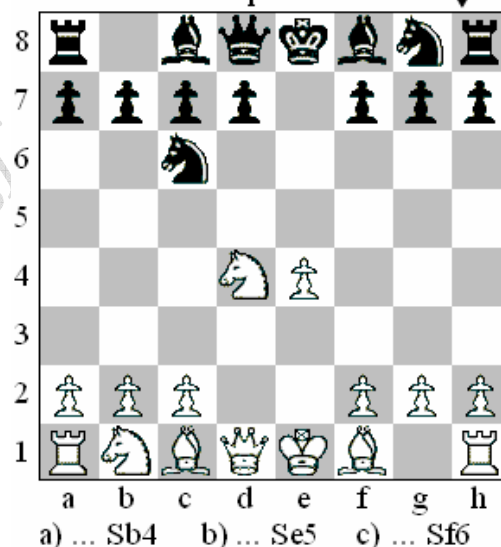
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi.
Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

NAVODILO: upoštevaj priporočila za igro v otvoritvi in izberi eno od treh ponujenih potez!

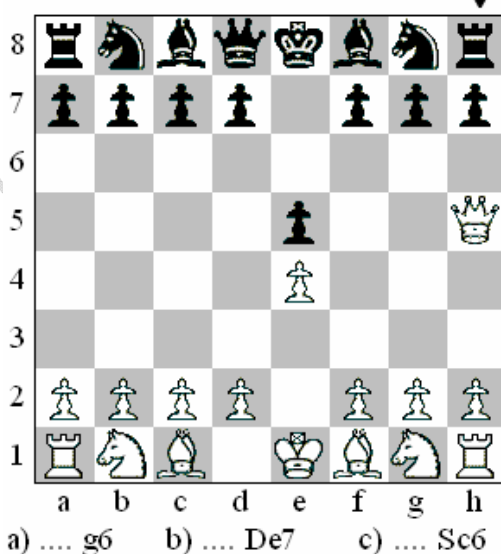
- 424) Izberi najboljše nadaljevanje za belega!
Obkroži izbrano potezo!



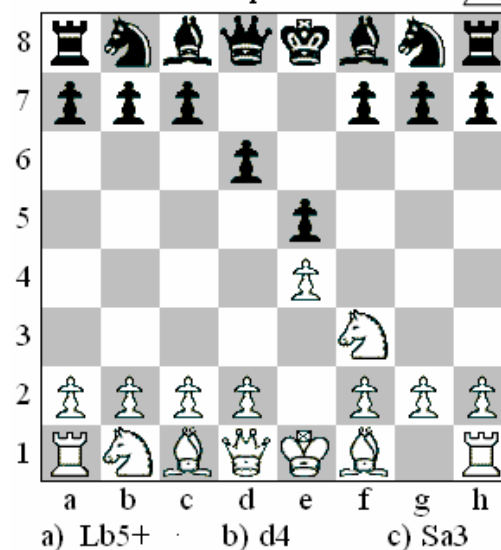
- 425) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 426) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 427) Izberi najboljše nadaljevanje za belega!
Obkroži izbrano potezo!

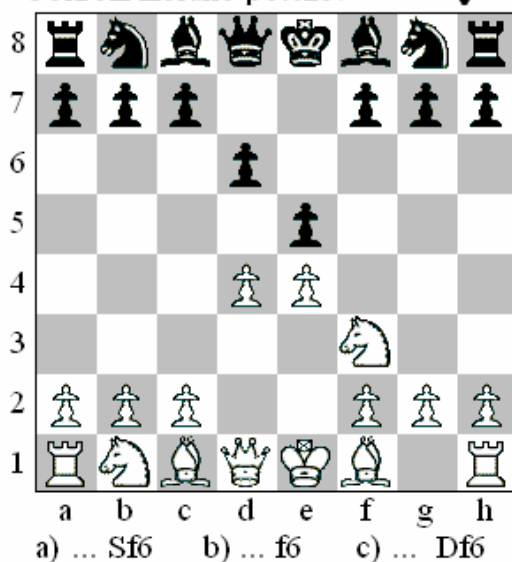


Prva priporočila za igro v otvoritvi

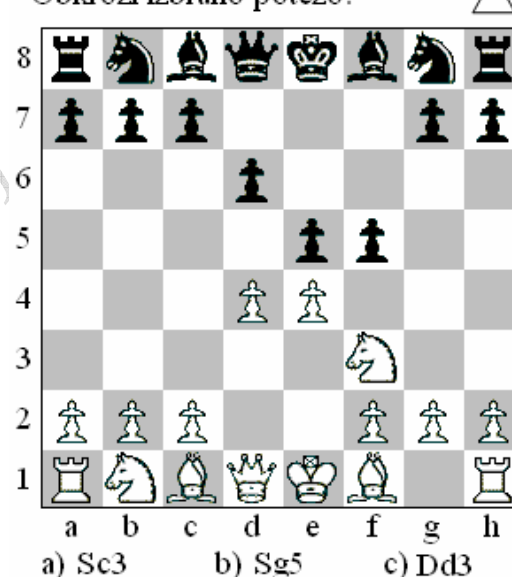
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi.
Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

NAVODILO: upoštevaj priporočila za igro v otvoritvi in izberi eno od treh ponujenih potez!

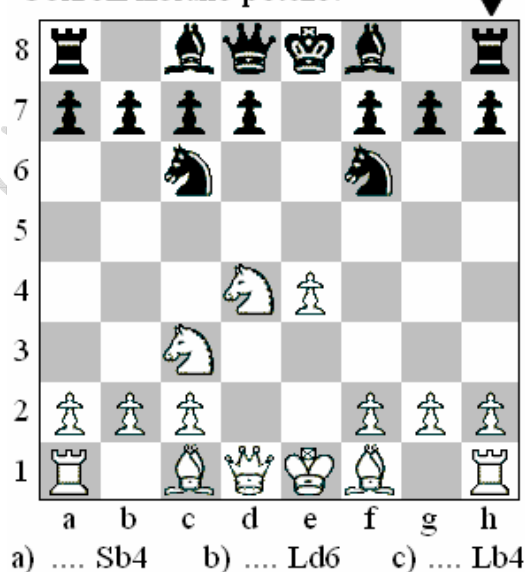
- 428) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



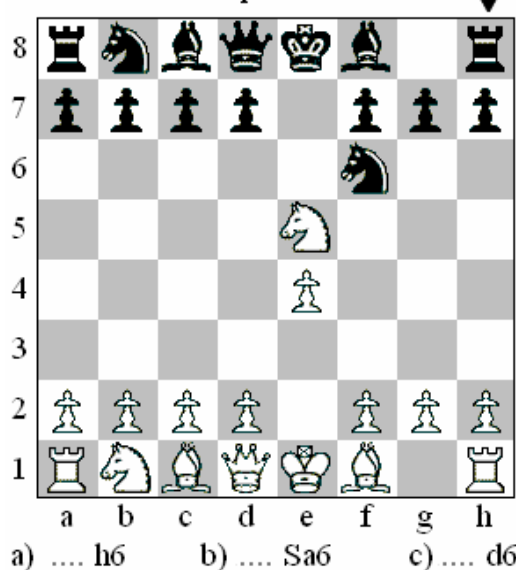
- 429) Izberi najboljše nadaljevanje za belega!
Obkroži izbrano potezo!



- 430) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 431) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!

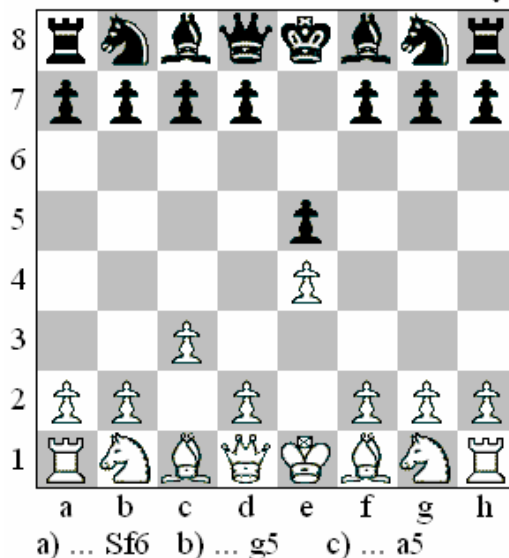


Prva priporočila za igro v otvoritvi

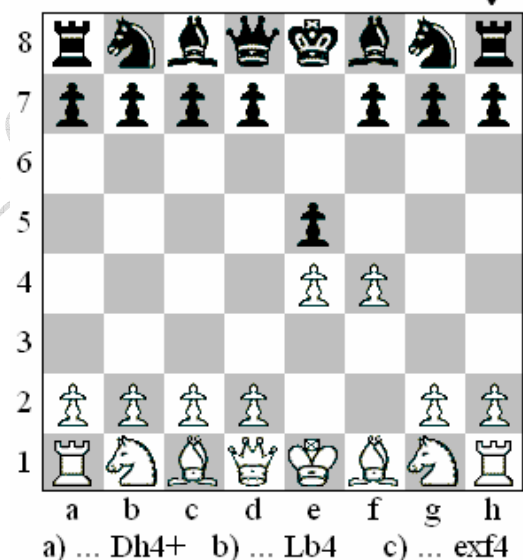
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi.
Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

NAVODILO: upoštevaj priporočila za igro v otvoritvi in izberi eno od treh ponujenih potez!

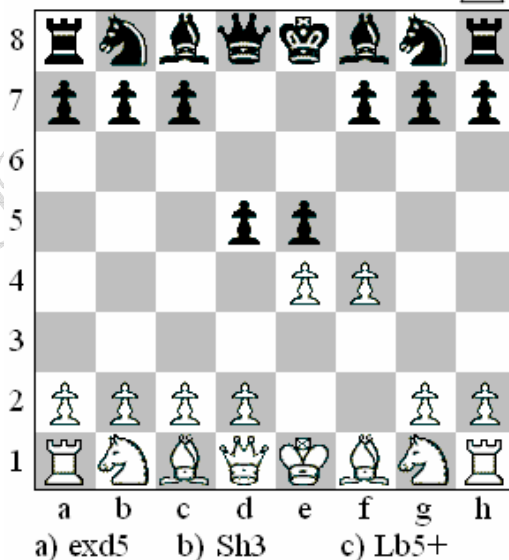
- 432)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



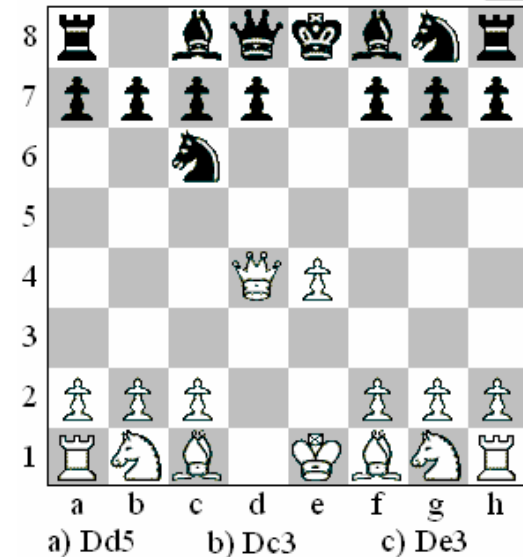
- 433)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 434)** Izberi najboljše nadaljevanje za belega!
Obkroži izbrano potezo!



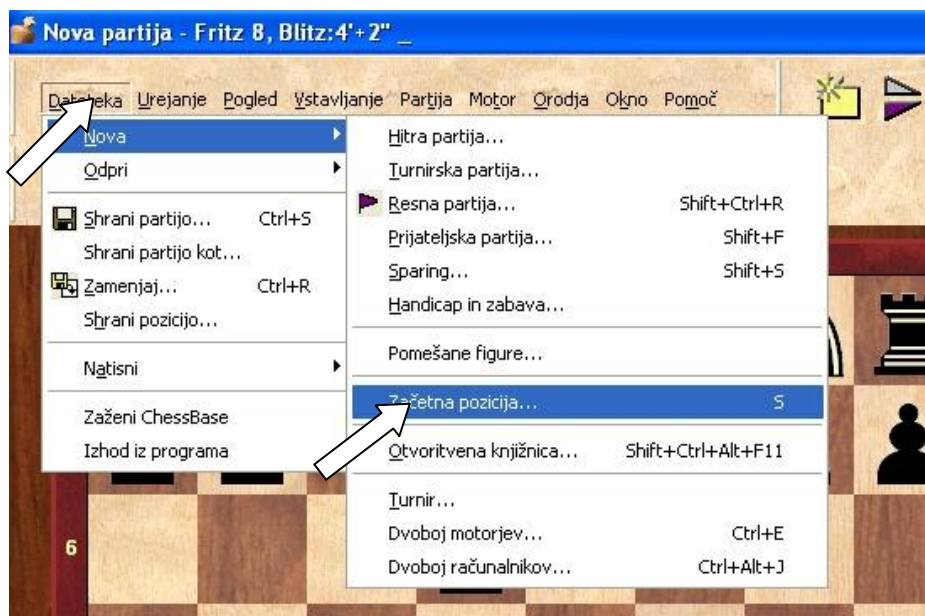
- 435)** Izberi najboljše nadaljevanje za belega!
Obkroži izbrano potezo!



OCENJUJMO S FRITZEM

A) Kako postavimo na šahovnico FRITZA poljubno pozicijo?

1. korak Kliknemo na »**Datoteka**« – »**Nova**« – »**Začetna pozicija**«



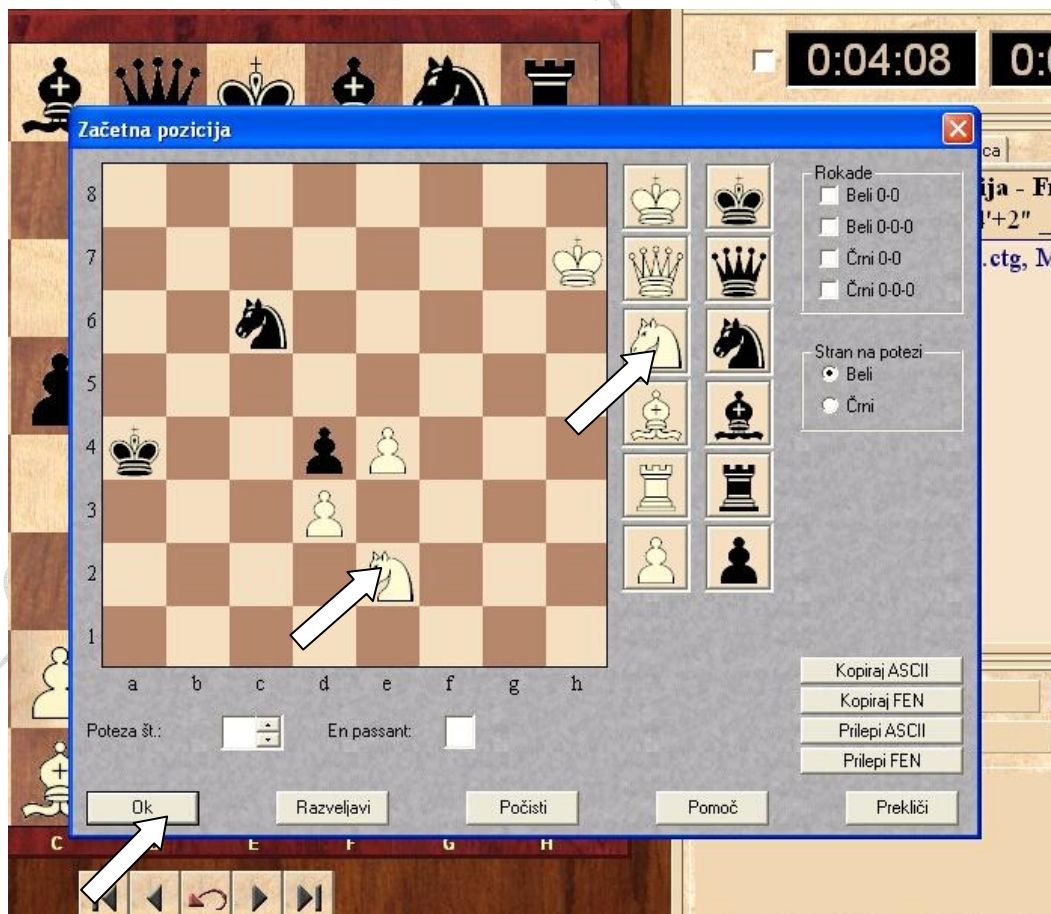
puščica pomeni klik
z **levim** miškinim gumbom

puščica pomeni klik
z **desnim** miškinim gumbom

2. korak Postavitev izbrane pozicije:

A) Kliknemo na »**Počisti**« in šahovnica se sprazni.

B) Kliknemo na izbrano figuro na desni strani in jo s klikom na polje postavimo na šahovnico.



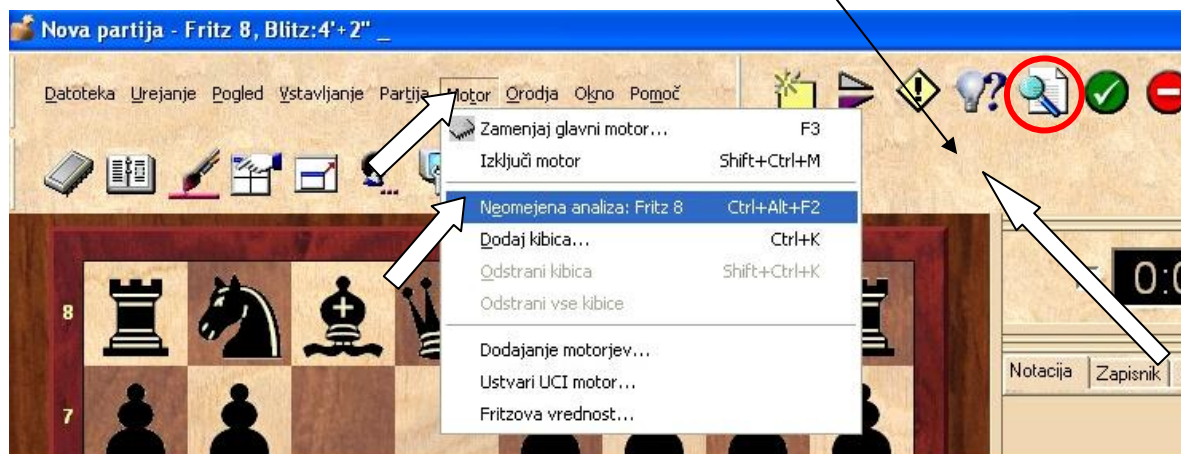
C) S klikom na »**OK**« je pozicija pripravljena za ocenjevanje!

B) Kako vključimo NEOMEJENO ANALIZO?

A) Kliknemo na »Motor« – »Neomejena analiza« ali

B) Kliknemo na ikono NEOMEJENA ANALIZA –

Ikono dobimo tako, da z desnim gumbom kliknemo na prazen prostor in odkljukamo polje »Partija«.



Odpre se okno v katerem program Fritz ocenjuje pozicijo! Slika prikazuje **tri** najboljša nadaljevanja za belega. Število nadaljevanj lahko spremenimo s klikom na + ali –. Podrobnejšo razlago tega okna najdeš na delovnih listih A35 ali B33.



V primeru da je okno zaprto, ga odpremo tako, da kliknemo z desnim gumbom miške na polje ob šahovnici in odkljukamo »Glavni motor«.



A35 – OCENJEVANJE POZICIJ V OTVORITVAH S FRITZEVO POMOČJO

Pozicija je položaj figur na šahovnici, ki nastane med šahovsko igro. Pozicijo ocenimo tako, da povemo kako veliko prednost ima beli ali črni. Npr. ocenimo: »Beli ima veliko prednost.« Pozicijo zna ocenjevati tudi računalniški šahovski analizator Fritz. Kako veliko prednost ima beli nam Fritz oceni številsko. Npr. če oceni, da je ta prednost enaka številu

- 1,5 (**pozitivno** število) – pomeni, da je prednost **belega** enaka vrednosti enega in pol kmeta.
- -0,31 (**negativno** število) – pomeni, da v resnici prednosti nima beli ampak **črni**: ta prednost je nekoliko manjša od tretjine vrednosti enega kmeta.

Vrstica, v kateri ocenjuje Fritz pozicijo pred začetkom igre, ima lahko npr. takšen videz:



Oglejmo si po vrsti, od leve proti desni, kaj pomenijo znaki v vrstici:

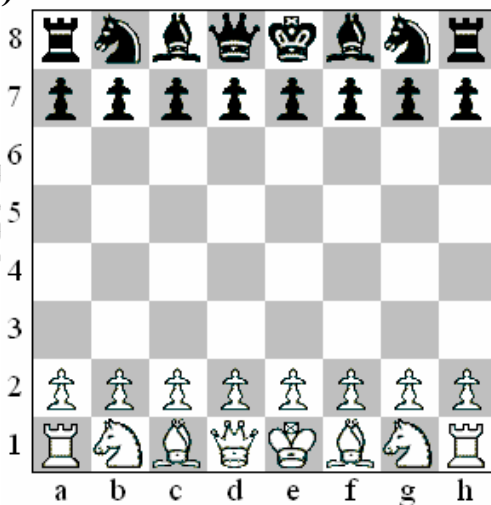
- »1.« je zaporedna številka vrstice. Vrstic je lahko več (na gornji sliki so tri): v prvi preučuje Fritz najboljši možen začetek partije, v drugi naslednji najboljši itd. Nas zanima samo najboljša igra.
- »=« je ocena pozicije, ki je označena z dogovorjenim znakom – simbolom. Simbol »=« pomeni, da je pozicija približno enaka, se pravi, da niti beli niti črni nimata pomembnejše prednosti. To nas ne čudi, saj takoj vidimo, da sta bela in črna vojska še v začetnem položaju. Edina prednost, ki jo ima beli pred črnim, je prednost, da prvi odigra potezo. S številom izražena je ta prednost zelo majhna.
- »0,22« je s številom izražena prednost belega v primerjavi s številom 1, ki predstavlja vrednost enega kmeta. Kot smo povedali že prej, je ta prednost tako majhna, da pozicijo ocenjujemo kot »igra je enaka«.
- »1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ...« je prikaz nekajpoteznega poteka najboljšega nadaljevanja za belega in črnega. Z njim poskuša Fritz utemeljiti pravilnost svoje ocene.

Opazil boš, da Fritz, medtem ko razmišlja, svojo številsko oceno pozicije nekoliko spreminja. Ocena se nekoliko spreminja ne le v odvisnosti od dolžine razmišljanja, ampak tudi od zmogljivosti računalnika. Tudi najbolj zmogljivi računalniki in tudi najboljši šahisti si niso povsem soglasni v oceni pozicije. Številsko oceniti šahovsko pozicijo na desetinko vrednosti kmeta natančno, je tudi za šahovske mojstre pretežka naloga. S pomočjo dobrega računalnika lahko pozicije v otvoritvah ocenimo na približno tretjino vrednosti kmeta natančno.

NAVODILO: 1. Izračunaj razliko v številu udarov med belim in črnim.

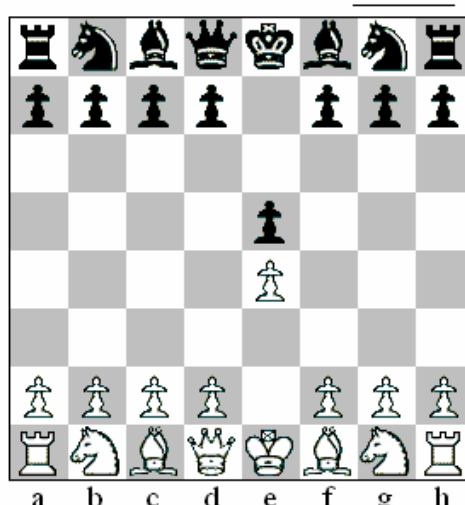
2. Številsko oceni poziciji s Fritzevo pomočjo. Pri drugem diagramu moraš najprej odigrati potezni par zapisan nad diagramom. Zapiši oceno po 30 sekundah Fritzevega razmišljanja. Pomagaj si z navodili »Ocenjujmo s Fritzem«!

436) Razlika _____



Številsko ocena _____

437) 1.e4 e5 Razlika _____



Številsko ocena _____

Zakaj takšni oceni? Ali je nanju vplivala razlika v številu udarov med belim in črnim?

Odgovor:

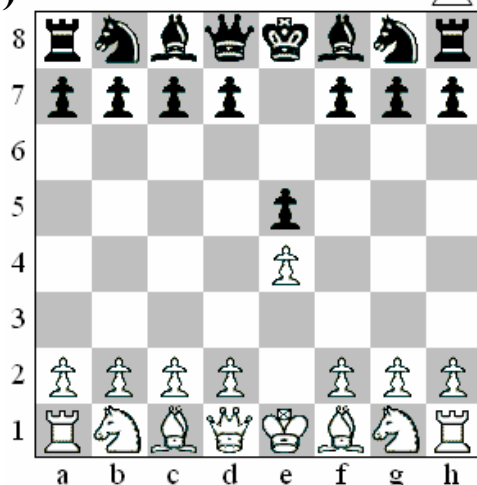
A36

Vse naloge reši s pomočjo Fritza. Pomagaj si z navodili »Ocenjujmo s Fritzem«.

NAVODILO: odpri program Fritz, začni »**ново partijo**« in vključi »**neomejeno analizo**«. Naravnaj število vrstic, ki jih prikazuje Fritz, na tri. Odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo, ki je zapisana pod diagramom boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic.

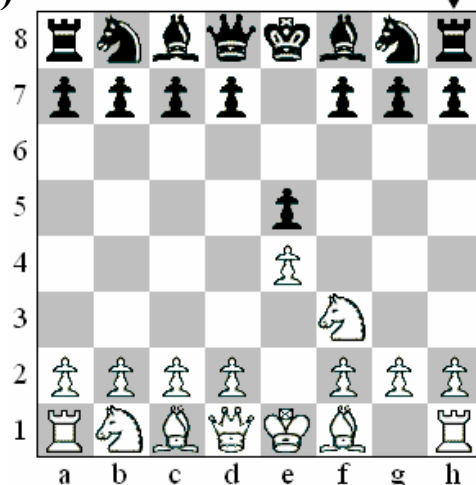
Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo.

438) 1.e4 e5



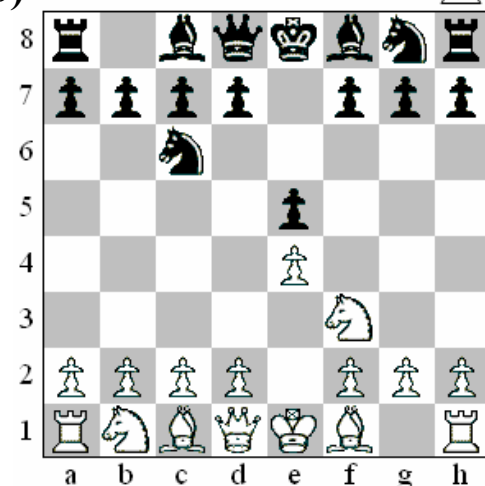
2.Sf3 Številsko ocena: _____

439) 1.e4 e5 2.Sf3



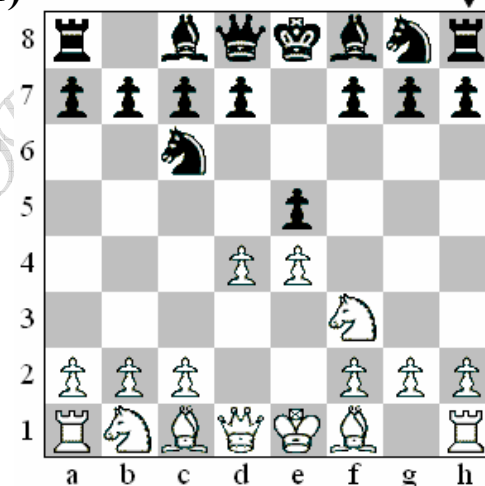
2.... Sc6 Številsko ocena: _____

440) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6



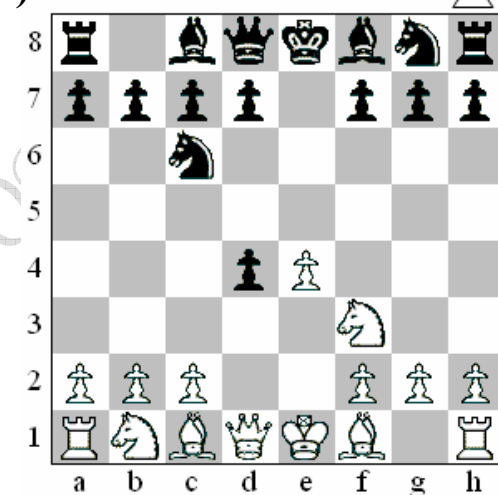
3.d4 Številsko ocena: _____

441) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4



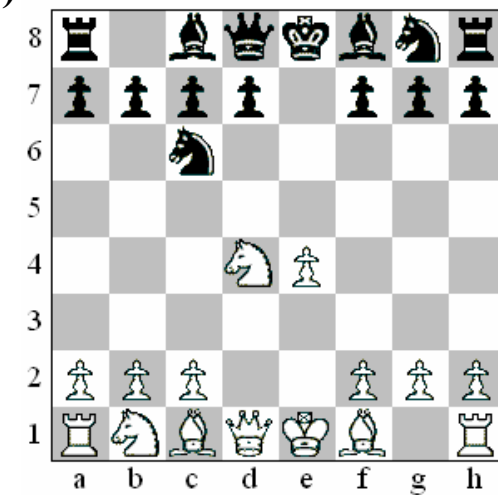
3.... exd4 Številsko ocena: _____

442) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4



4.Sxd4 Številsko ocena: _____

443) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4



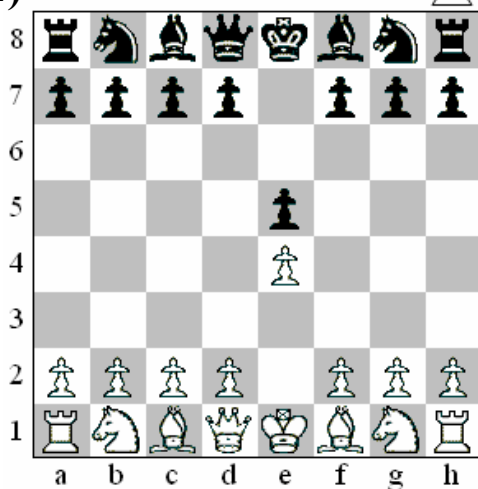
4.... Lc5 Številsko ocena: _____

Vse naloge reši s pomočjo Fritza. Pomagaj si z navodili »Ocenjujmo s Fritzem«.

NAVODILO: odpri program Fritz, začni »**ново partijo**« in vključi »**neomejeno analizo**«. Naravnaj število vrstic, ki jih prikazuje Fritz, na tri. Odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo, ki je zapisana pod diagramom boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic.

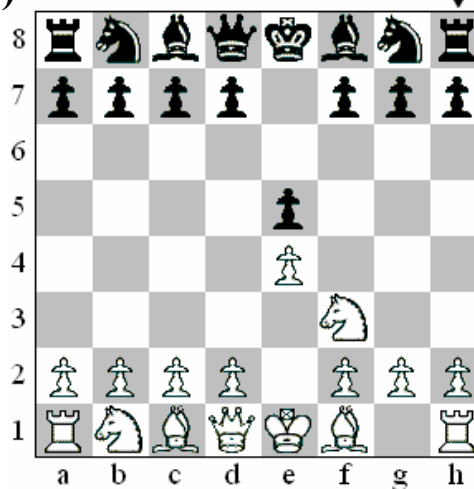
Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo.

444) 1.e4 e5



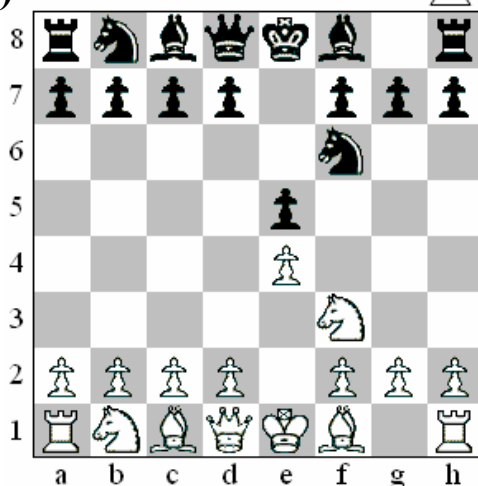
2.Sf3 Številska ocena: _____

445) 1.e4 e5 2.Sf3



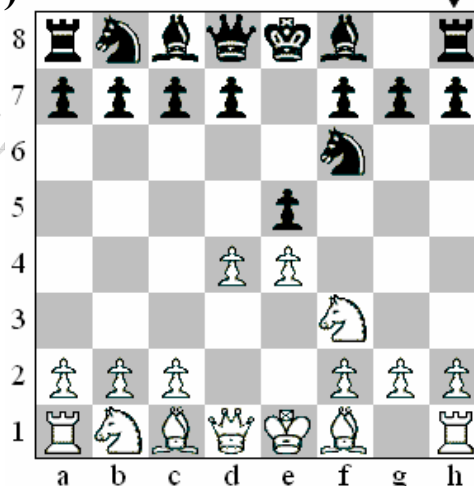
2.... Sf6 Številska ocena: _____

446) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6



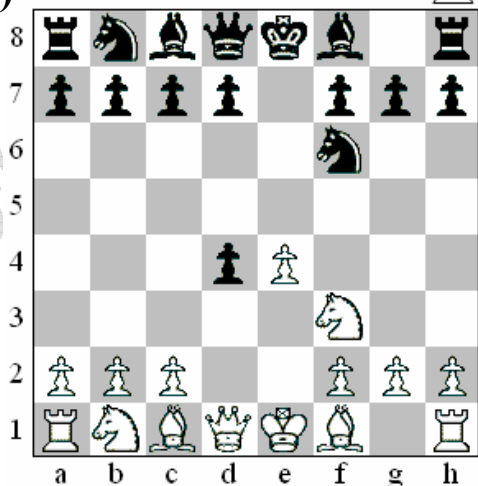
3. d4 Številska ocena: _____

447) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4



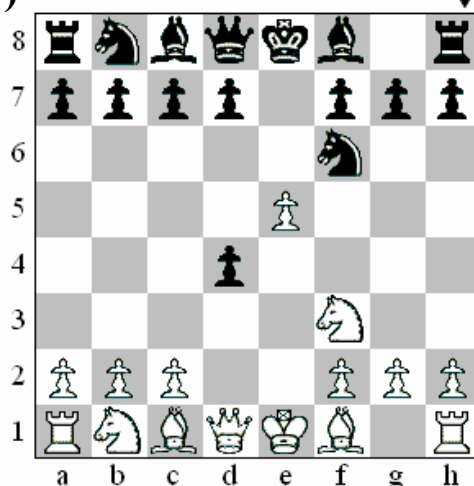
3.... exd4 Številska ocena: _____

448) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4



4. e5 Številska ocena: _____

449) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5



4.... Se4 Številska ocena: _____

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

- 1) Poišči grobe napake, spreglede (za potezo zapiši **dva** vprašaja!) ter druge slabe poteze (označi z **enim** vprašajem) **obeh** nasprotnikov. Ugotovi tudi za katero vrsto napake gre in za vprašajem zapiši ustrezno črko (A, B, C, D, ali E). Oboje vpiši na črtnico za potezo! Če oceniš, da je poteza dobra, koristna, pusti prostor za potezo prazen!

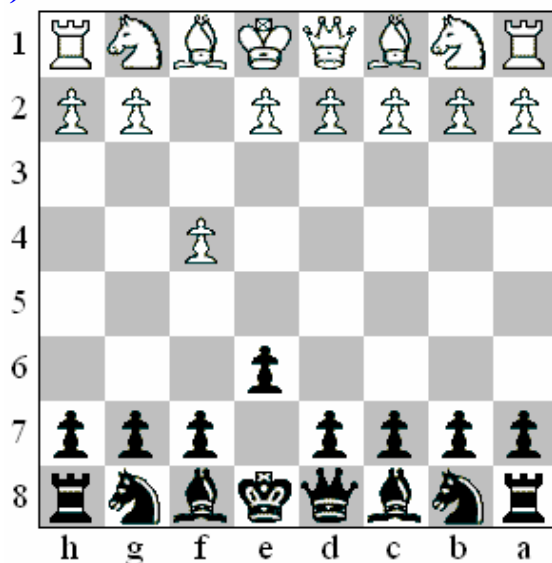
Pogoste vrste napak v miniaturah:

- A. Poteza, ki opušta varovanje polj, pomembnih za varnost kralja.
- B. Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
- C. Poteza s kmetom, ki onemogoči, da bi igralec nasprotnikovi figuri še lahko zaprl odprto linijo do svojega kralja.
- D. Poteza, ki spregleda nasprotnikovo grožnjo.
- E. Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre.

- 2) Najdi potezo, ki matira, jo zapiši in pripiši znak za matiranje: #

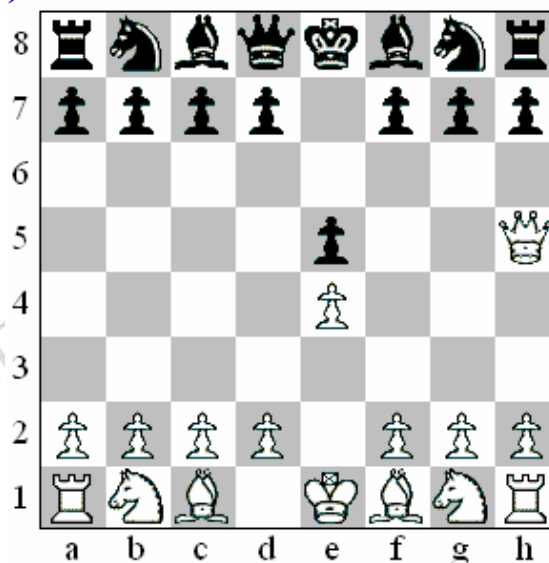
Primer (450) : 2.g4 ?C

450) 1.f4 e6



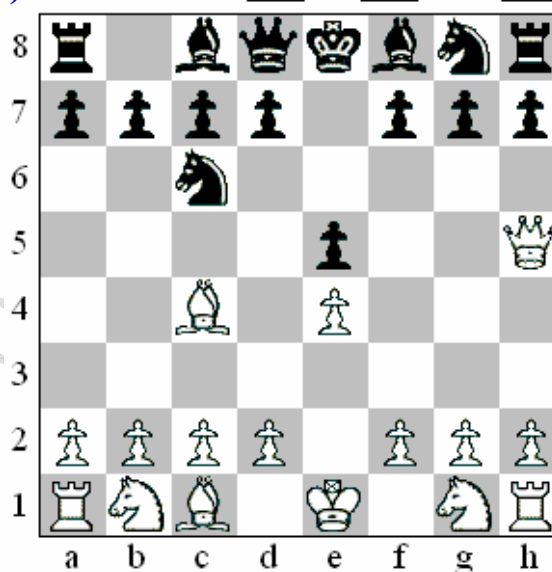
2.g4 2....

451) 1.e4 e5 2.Dh5



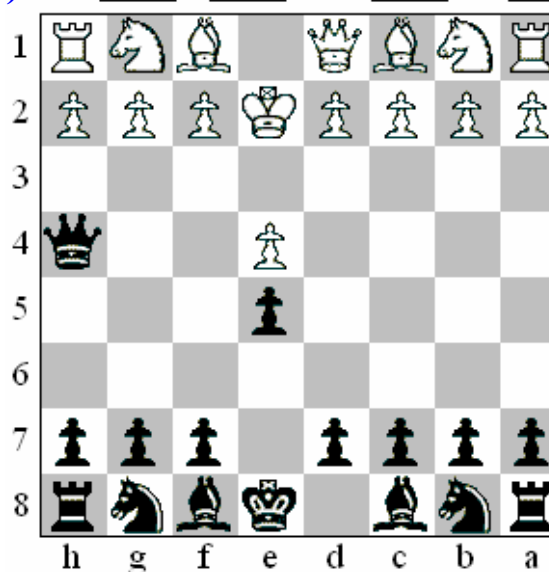
2.... Ke7 3.

452) 1.e4 e5 2.Dh5 Sc6 3.Lc4



3... Sf6 4.

453) 1.e4 e5 2.Ke2 Dh4



3.Sf3 3....

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

- 1) Poišči grobe napake, spreglede (za potezo zapiši **dva** vprašaja!) ter druge slabe poteze (označi z **enim** vprašajem) **obeh** nasprotnikov. Ugotovi tudi za katero vrsto napake gre in za vprašajem zapiši ustrezno črko (A, B, C, D, ali E). Oboje vpiši na črtico za potezo! Če oceniš, da je poteza dobra, koristna, pusti prostor za potezo prazen!

Pogoste vrste napak v miniaturah:

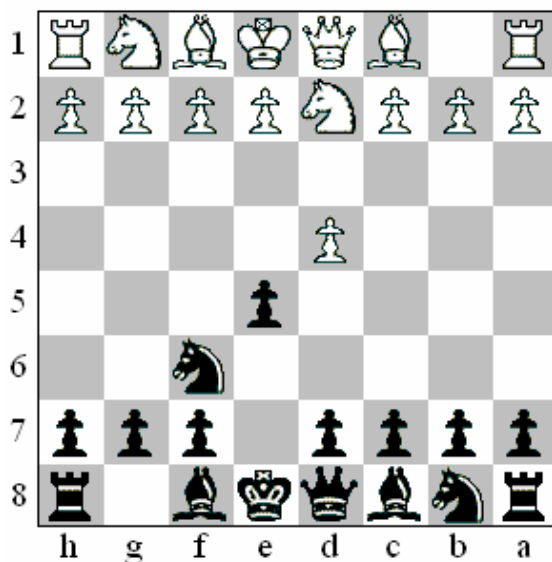
- A. Poteza, ki opušta varovanje polj, pomembnih za varnost kralja.
- B. Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
- C. Poteza s kmetom, ki onemogoči, da bi igralec nasprotnikovi figuri še lahko zaprl odprto linijo do svojega kralja.
- D. Poteza, ki spregleda nasprotnikovo grožnjo.
- E. Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre.

- 2) Najdi potezo, ki matira, jo zapiši in pripiši znak za matiranje: #

Primer (457) : 3.Se2 ??A

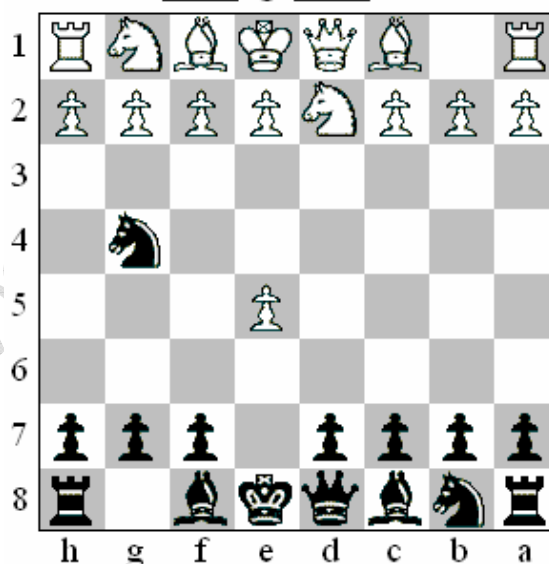
454) Diagram A

1. d4 Sf6 2. Sd2 e5



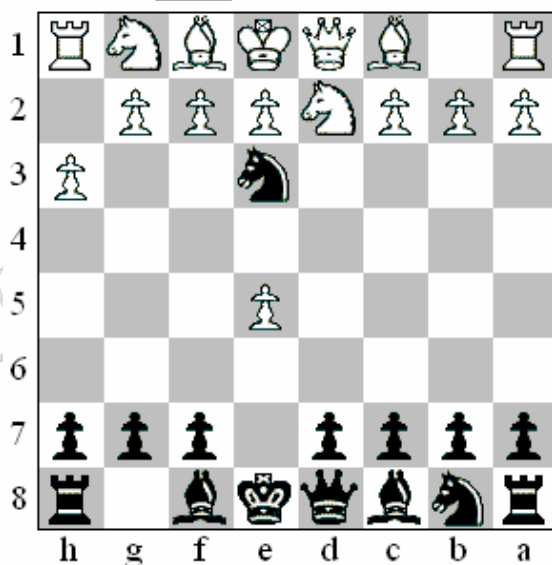
455) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

3. dxe5... Sg4



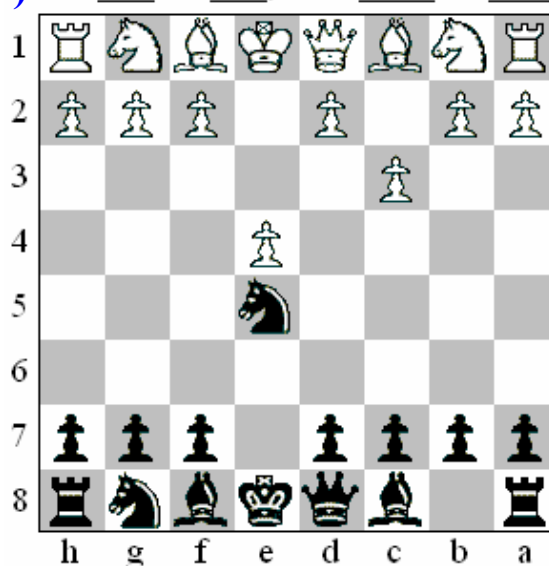
456) Diagram C (nadaljevanje diagrama B)

4.... Se3



5. fxe3 Dh4+, 6. g3....

457) 1. e4 Sc6, 2. Sc3 Se5



3. Se2 3....

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

- 1) Poišči grobe napake, spreglede (za potezo zapiši **dva** vprašaja!) ter druge slabe poteze (označi z **enim** vprašajem) **obeh** nasprotnikov. Ugotovi tudi za katero vrsto napake gre in za vprašajem zapiši ustrezno črko (A, B, C, D, ali E). Oboje vpiši na črtico za potezo! Če oceniš, da je poteza dobra, koristna, pusti prostor za potezo prazen!

Pogoste vrste napak v miniaturah:

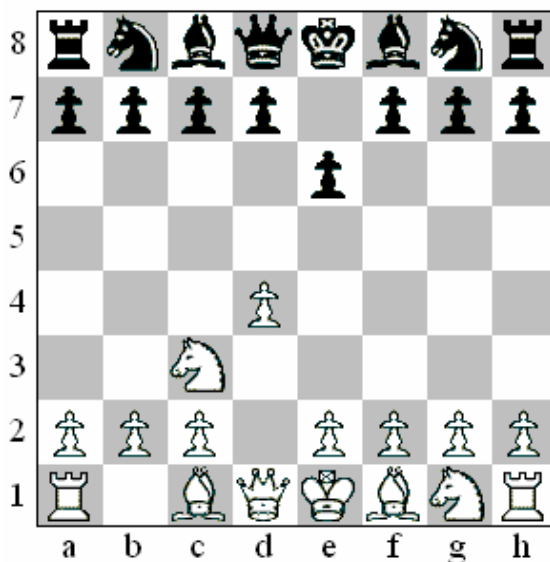
- A. Poteza, ki opušta varovanje polj, pomembnih za varnost kralja.
- B. Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
- C. Poteza s kmetom, ki onemogoči, da bi igralec nasprotnikovi figuri še lahko zaprl odprto linijo do svojega kralja.
- D. Poteza, ki spregleda nasprotnikovo grožnjo.
- E. Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre.

- 2) Najdi potezo, ki matira, jo zapiši in pripiši znak za matiranje: #

Primer (459) : 3....Se7 ??A

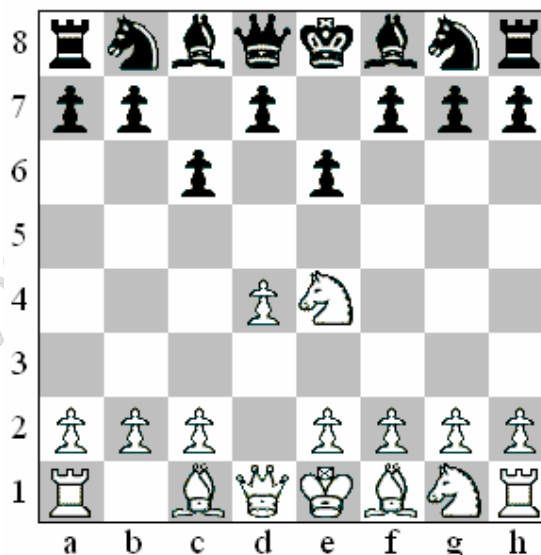
458) Diagram A

1. d4 e6, 2. Sc3



459) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

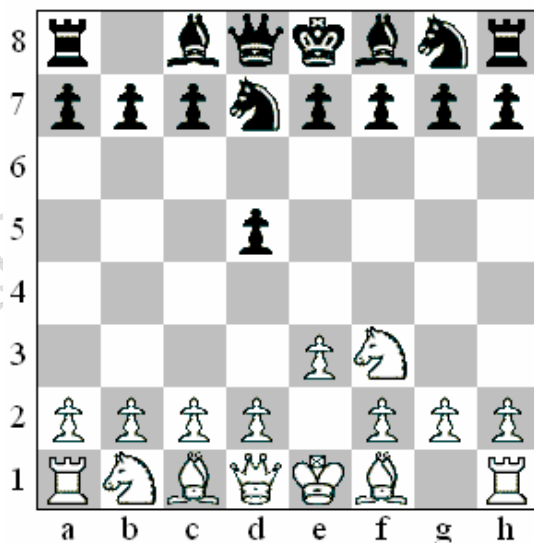
2.... c6, 3. Se4



3.... Se7, 4. _____

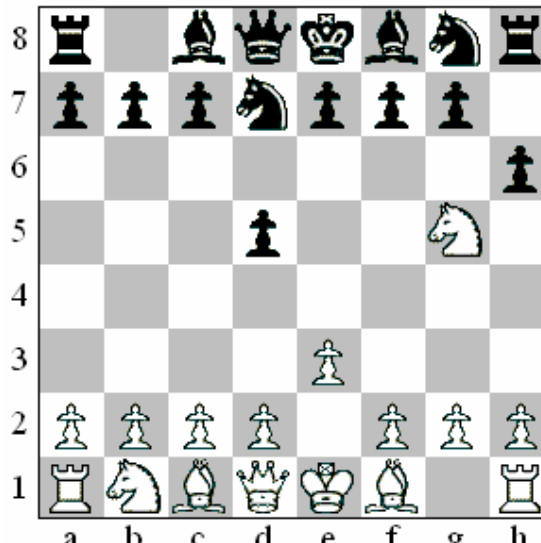
460) Diagram A

1. Sf3 d5, 2. e3 Sd7



461) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)

3. Sg5 h6



4. Se6! (4.... fxe6, 5. Dh5+ g6 6. _____)

MINIATURE so izredno kratke partije, ki se hitro končajo zaradi grobe napake enega od igralcev.

- 1) Poišči grobe napake, spreglede (za potezo zapiši **dva** vprašaja!) ter druge slabe poteze (označi z **enim** vprašajem) **obeh** nasprotnikov. Ugotovi tudi za katero vrsto napake gre in za vprašajem zapiši ustrezno črko (A, B, C, D, ali E). Oboje vpiši na črtico za potezo! Če oceniš, da je poteza dobra, koristna, pusti prostor za potezo prazen!

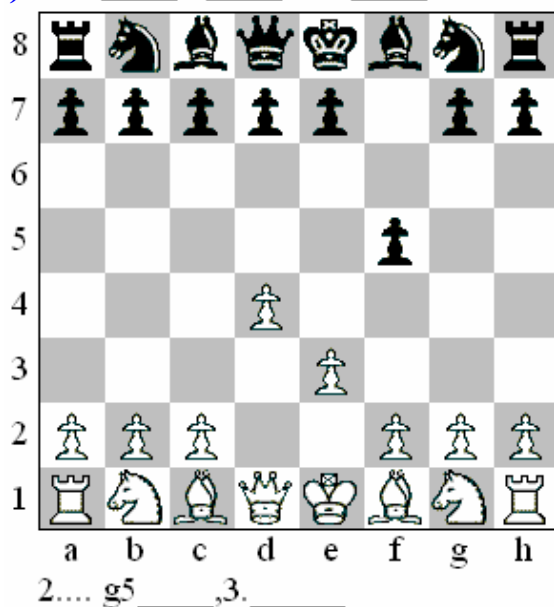
Pogoste vrste napak v miniaturah:

- A. Poteza, ki opušča varovanje polj, pomembnih za varnost kralja.
- B. Nepotrebno igranje z isto figuro dvakrat ali poteza, ki postavi figuro na nestabilen položaj, s katerega jo bo nasprotnik lahko odganjal.
- C. Poteza s kmetom, ki onemogoči, da bi igralec nasprotnikovi figuri še lahko zaprl odprto linijo do svojega kralja.
- D. Poteza, ki spregleda nasprotnikovo grožnjo.
- E. Poteza, ki ne sodi ne v prej navedene vrste napak, vendar je v nasprotju s pravili dobre šahovske igre.

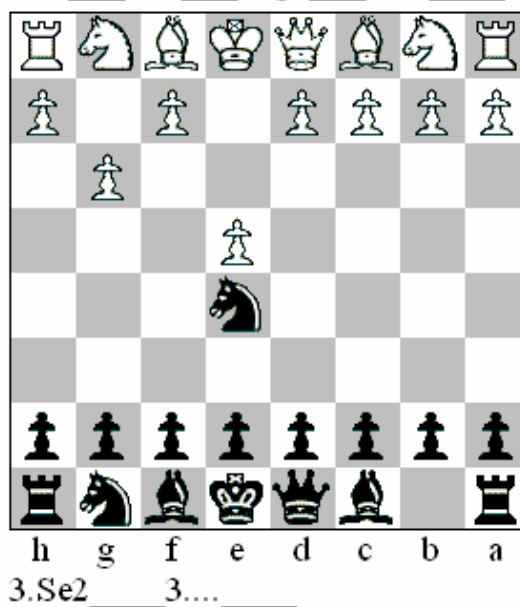
- 2) Najdi potezo, ki matira, jo zapiši in pripiši znak za matiranje: #

Primer (462) : 2.... g5 ??C

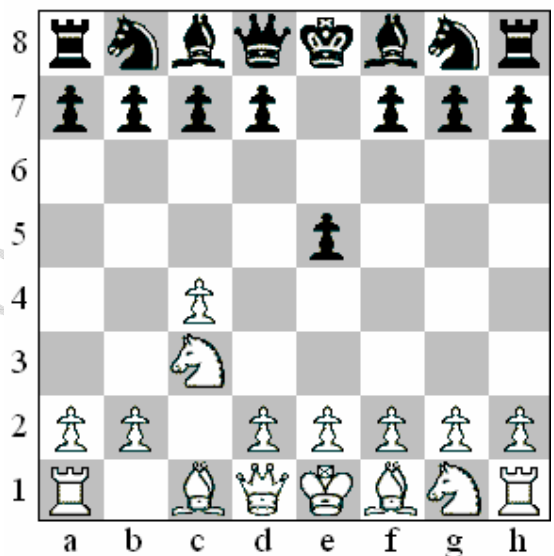
462) 1.d4 f5, 2.e3



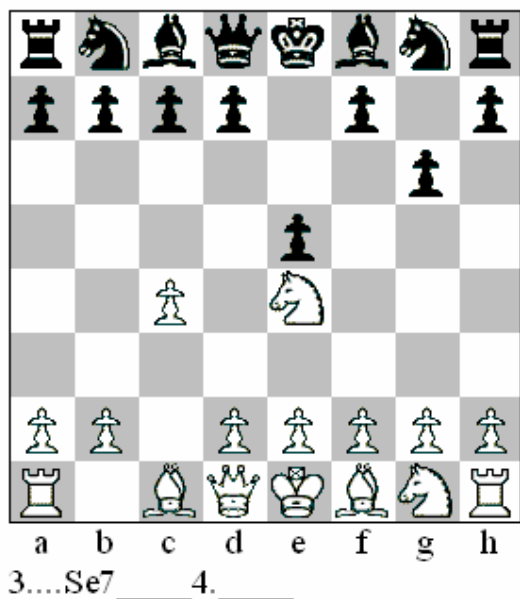
463) 1.e4 Sc6, 2.g3 Se5



464) Diagram A
1.c4 e5, 2.Sc3



465) Diagram B (nadaljevanje diagrama A)
2.... g6 3.Se4

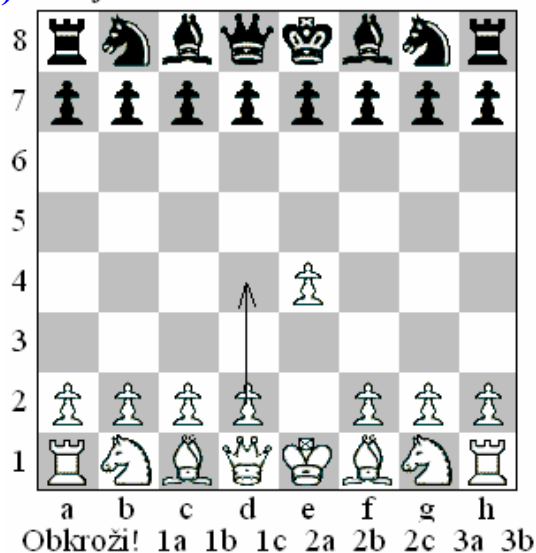


Prva priporočila za igro v otvoritvi

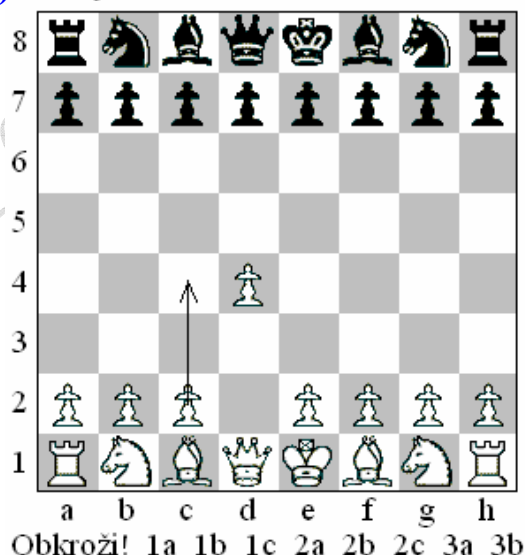
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi. Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

VELJA ZA VSE NALOGE: v čem je prednost poteze, ki stoji levo od znaka » > «, pred potezo, ki stoji desno od njega? Odgovoriš s tem, da pod diagramom obkrožiš dvojico številke in črke, ki se nanaša na ustrezno točko iz gornjih priporočil (npr. dvojico: 2c). Pri nekaterih nalogah je možnih več odgovorov!

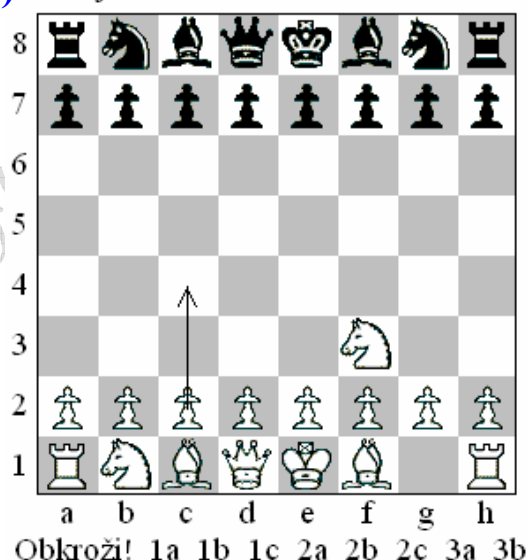
466) Zakaj 1.e4 > 1.d4



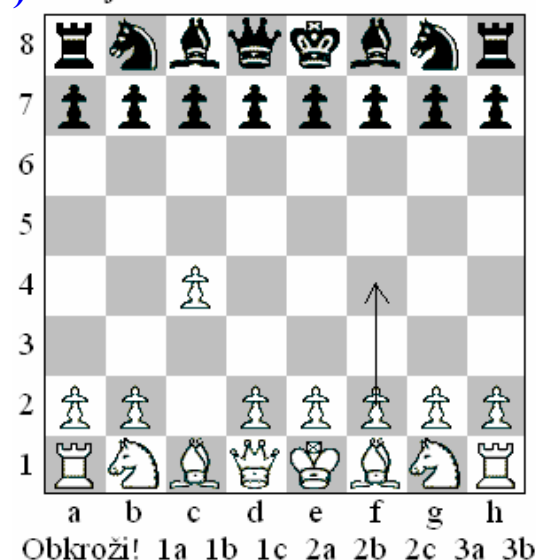
467) Zakaj 1.d4 > 1.c4 ?



468) Zakaj 1.Sf3 > c4 ?



469) Zakaj 1.c4 > f4 ?

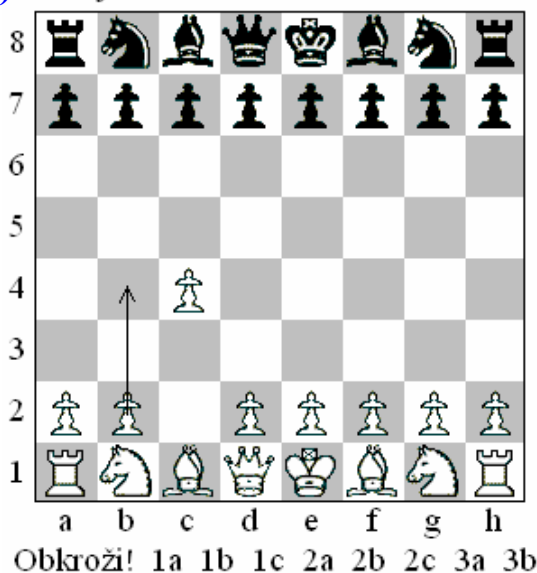


Prva priporočila za igro v otvoritvi

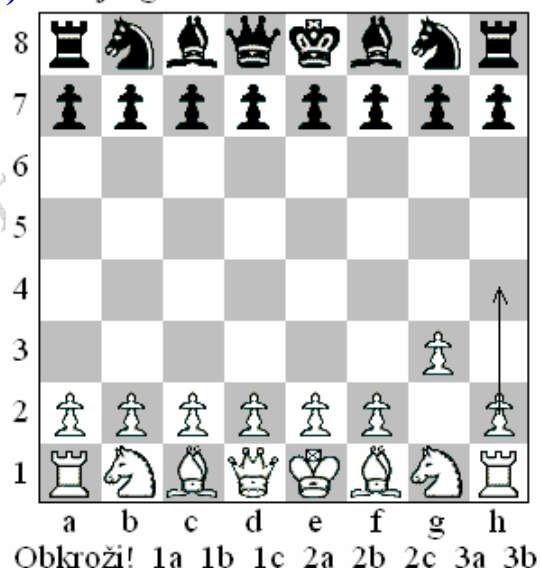
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**.
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi. Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**.
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

VELJA ZA VSE NALOGE: v čem je prednost poteze, ki stoji levo od znaka » > «, pred potezo, ki stoji desno od njega? Odgovoriš s tem, da pod diagramom obkrožiš dvojico številke in črke, ki se nanaša na ustrezno točko iz gornjih priporočil (npr. dvojico: 2c). Pri nekaterih nalogah je možnih več odgovorov!

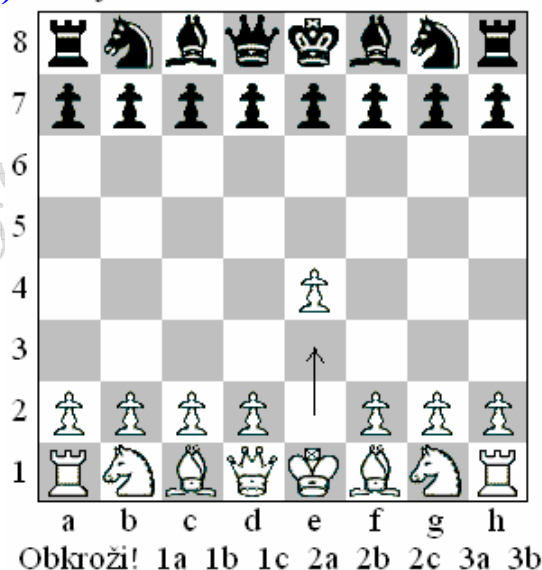
470) Zakaj 1.c4 > 1.b4 ?



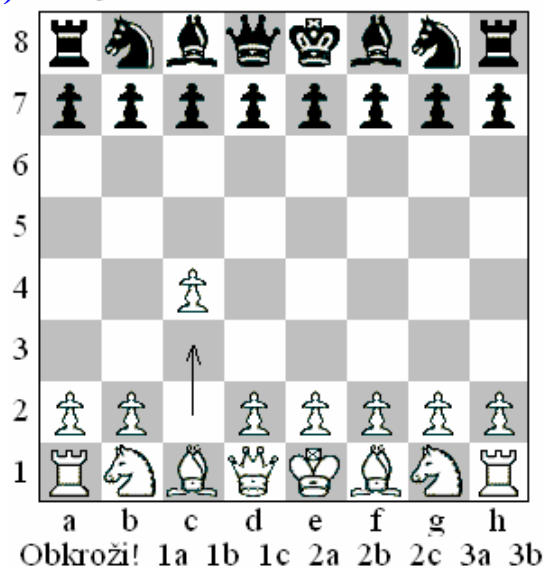
471) Zakaj 1.g3 > 1.h4 ?



472) Zakaj 1.e4 > 1.e3 ?



473) Zakaj 1.c4 > 1.c3 ?

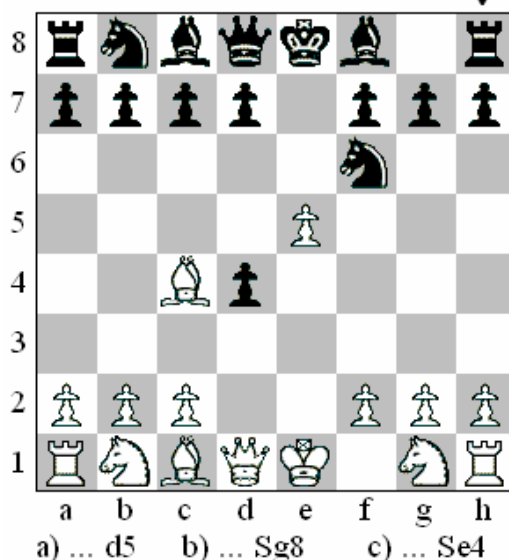


Prva priporočila za igro v otvoritvi

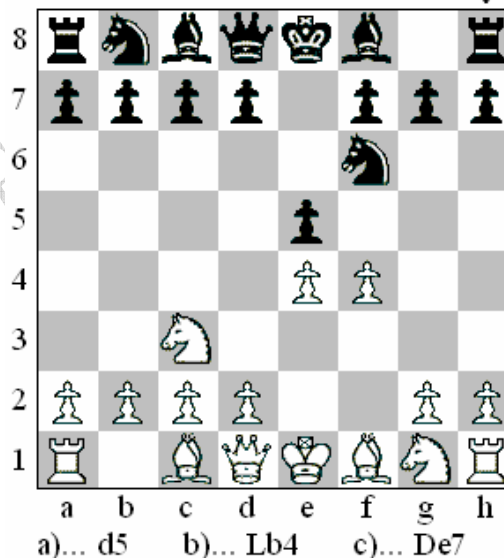
- 1) Poskrbeti moramo za **hiter razvoj figur**.
 - a) Razvoj figur mora biti usklajen z načrtom naše igre v otvoritvi. Stremeti moramo za čim večjo udarnost svojih figur.
 - b) Z isto figuro ni priporočljivo igrati večkrat, če v to nismo prisiljeni.
 - c) Poskrbeti moramo za varnost svojega kralja.
- 2) Figure moramo razvijati **na aktivne položaje**, to je: na položaje,
 - a) odkoder nadzorujejo središčna in druga pomembna polja,
 - b) kjer imajo čim večjo gibljivost,
 - c) kjer je njihov položaj varen in stabilen (nasprotnik jih ne bo mogel preganjati).
- 3) Boriti se moramo za **središčna polja**.
 - a) Kdor je gospodar središča ima za svoje aktivnosti več prostora.
 - b) Udarnost figur (razen trdnjave in kmeta) je na središčnih poljih (d4, d5, e4, e5) največja.

NAVODILO: upoštevaj priporočila za igro v otvoritvi in izberi eno od treh ponujenih potez!

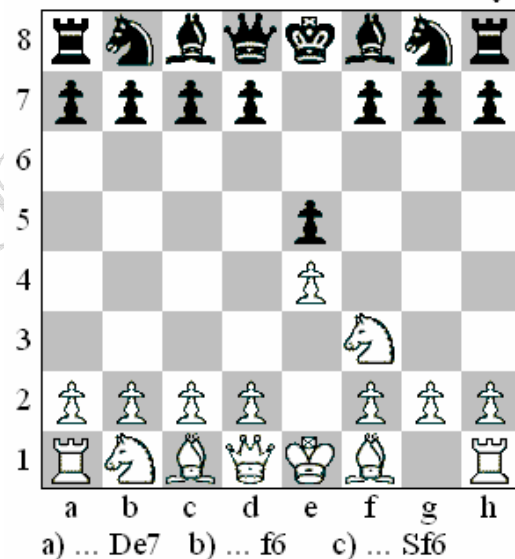
- 474)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



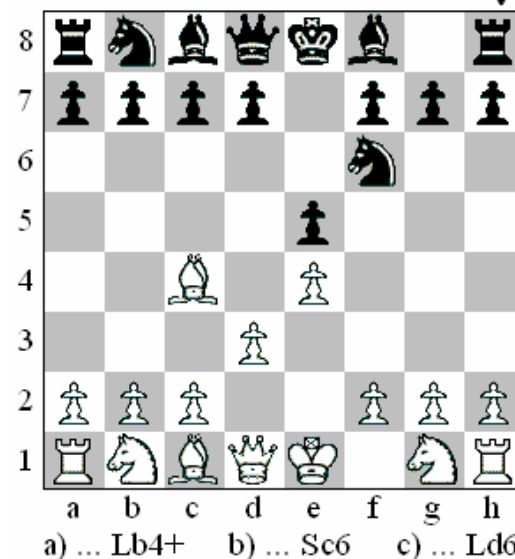
- 475)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 476)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



- 477)** Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!



B33**– OCENJEVANJE POZICIJ V OTVORITVAH S FRITZEVO POMOČJO**

Pozicija je položaj figur na šahovnici, ki nastane med šahovsko igro. Pozicijo ocenimo tako, da povemo kako veliko prednost ima beli ali črni. Npr. ocenimo: »Beli ima veliko prednost.« Pozicijo zna ocenjevati tudi računalniški šahovski analizator Fritz. Kako veliko prednost ima beli nam Fritz oceni številsko. Npr: če oceni, da je ta prednost enaka številu

- 1,5 (**pozitivno** število) – pomeni, da je prednost **belega** enaka vrednosti enega in pol kmeta.
- - 0,31 (**negativno** število) – pomeni, da v resnici prednosti nima beli ampak **črni**: ta prednost je nekoliko manjša od tretjine vrednosti enega kmeta.

Vrstica, v kateri ocenjuje Fritz pozicijo pred začetkom igre, ima lahko npr. takšen videz:



Oglejmo si po vrsti, od leve proti desni, kaj pomenijo znaki v vrstici:

- »1.« je zaporedna številka vrstice. Vrstic je lahko več (na gornji sliki so tri): v prvi preučuje Fritz najboljši možen začetek partije, v drugi naslednji najboljši itd. Nas zanima samo najboljša igra.
- »=« je ocena pozicije, ki je označena z dogovorjenim znakom – simbolom. Simbol »=« pomeni, da je pozicija približno enaka, se pravi, da niti beli niti črni nimata pomembnejše prednosti. To nas ne čudi, saj takoj vidimo, da sta bela in črna vojska še v začetnem položaju. Edina prednost, ki jo ima beli pred črnim, je prednost, da prvi odigra potezo. S številom izražena je ta prednost zelo majhna.
- »0,22« je s številom izražena prednost belega v primerjavi s številom 1, ki predstavlja vrednost enega kmeta. Kot smo povedali že prej, je ta prednost tako majhna, da pozicijo ocenjujemo kot »igra je enaka«.
- »1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3. d4 ...« je prikaz nekajpoteznega poteka najboljšega nadaljevanja za belega in črnega. Z njim poskuša Fritz utemeljiti pravilnost svoje ocene.

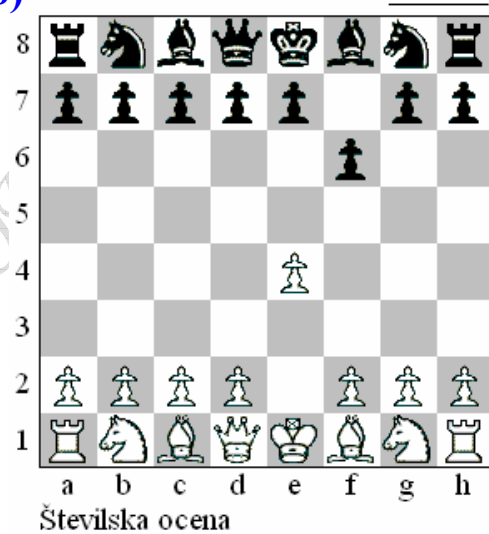
Opazil boš, da Fritz, medtem ko razmišlja, svojo številsko oceno pozicije nekoliko spreminja. Ocena se nekoliko spreminja ne le v odvisnosti od dolžine razmišljanja, ampak tudi od zmogljivosti računalnika. Tudi najbolj zmogljivi računalniki in tudi najboljši šahisti si niso povsem soglasni v oceni pozicije. Številsko oceniti šahovsko pozicijo na desetinko vrednosti kmeta natančno, je tudi za šahovske mojstre pretežka naloga. S pomočjo dobrega računalnika lahko pozicije v otvoritvah ocenimo na približno tretjino vrednosti kmeta natančno.

NAVODILO: 1. Izračunaj razliko v številu udarov med belim in črnim.

2. Številsko oceni poziciji s Fritzevo pomočjo. Pri obeh diagramih moraš najprej odigrati potezni par zapisan nad diagramom. Zapiši oceno po 30 sekundah Fritzevega razmišljanja. Pomagaj si z navodili »Ocenjujmo s Fritzem«!

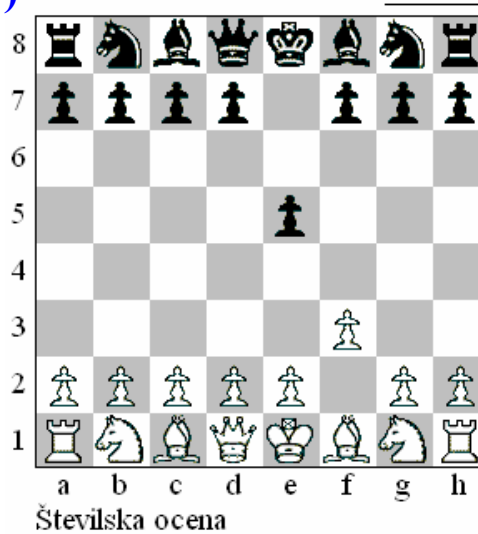
478) 1. e4 f6

Razlika _____



479) 1. f3 e5

Razlika _____



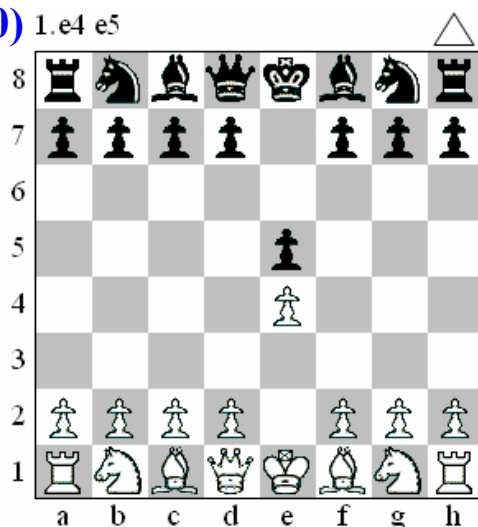
Zakaj takšni oceni? Ali je nanju vplivala razlika v številu udarov med belim in črnim?

Odgovor:

B34

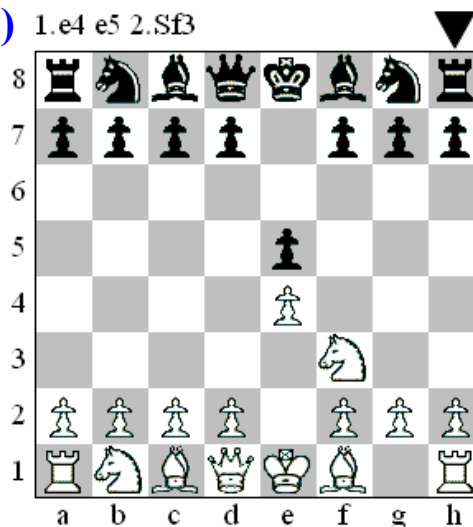
NAVODILO: odpri program Fritz, začni »**ново partijo**« in vključi »**neomejeno analizo**«. Naravnaj število vrstic, ki jih prikazuje Fritz, na tri. Odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo A boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic. Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo. Potezo B pa moraš odigrati. Spet počakaj približno 10 sekund in vpiši številsko oceno, ki se nahaja pod številko 1.

480) 1.e4 e5



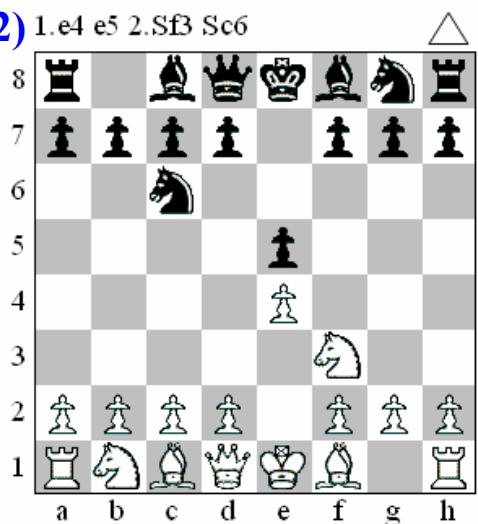
- A) 2.Sf3 Številska ocena: _____
B) 2.c4 Številska ocena: _____

481) 1.e4 e5 2.Sf3



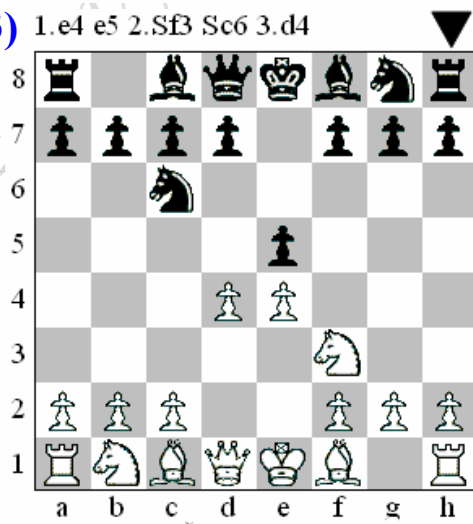
- A) 2.... Sc6 Številska ocena: _____
B) 2.... f6 Številska ocena: _____

482) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6



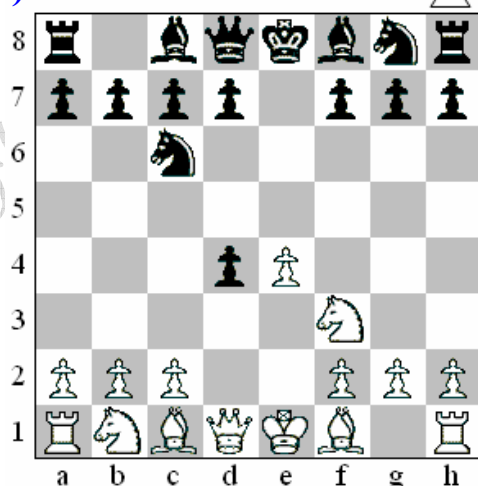
- A) 3.d4 Številska ocena: _____
B) 3.b4 Številska ocena: _____

483) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4



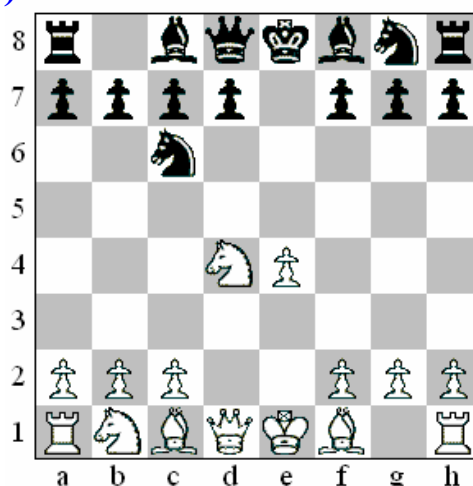
- A) 3.... exd4 Številska ocena: _____
B) 3.... Df6 Številska ocena: _____

484) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4



- A) 4.Sxd4 Številska ocena: _____
B) 4.e5 Številska ocena: _____

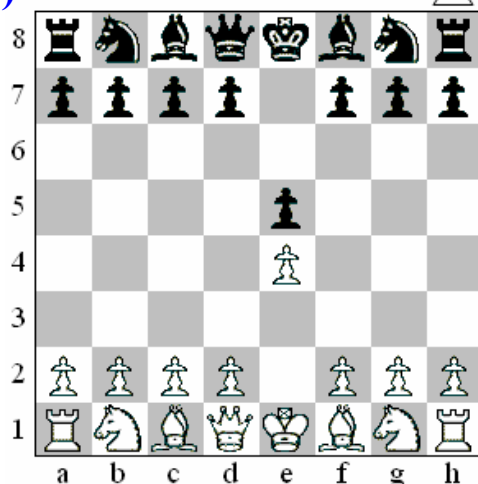
485) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4



- A) 4.... Lc5 Številska ocena: _____
B) 4.... d5 Številska ocena: _____

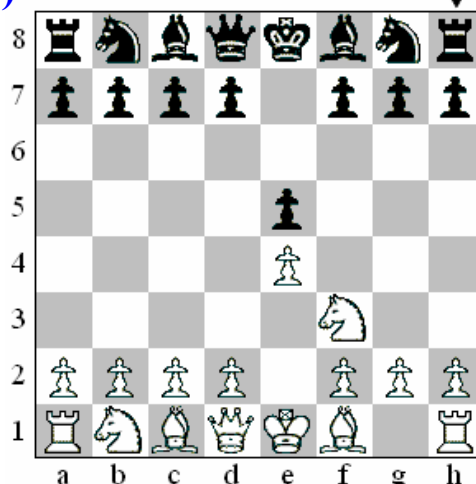
NAVODILO: odpri program Fritz, začni »**ново partijo**« in vključi »**neomejeno analizo**«. Naravnaj število vrstic, ki jih prikazuje Fritz, na tri. Odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo A boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic. Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo. Potezo B pa moraš odigrati. Spet počakaj približno 10 sekund in vpiši številsko oceno, ki se nahaja pod številko 1.

486) 1.e4 e5



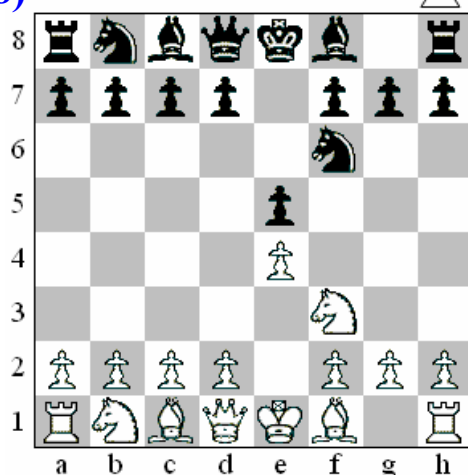
- A) 2.Sf3 Številska ocena: _____
B) 2.f4 Številska ocena: _____

487) 1.e4 e5 2.Sf3



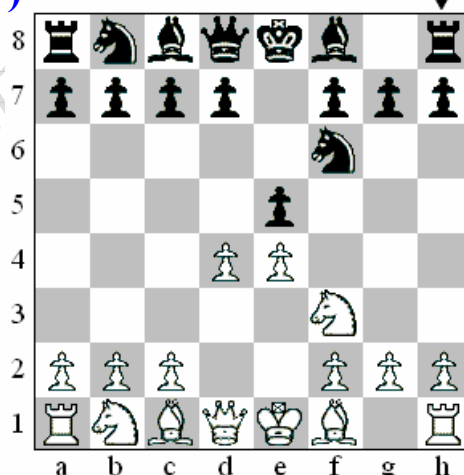
- A) 2.... Sf6 Številska ocena: _____
B) 2.... d5 Številska ocena: _____

488) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6



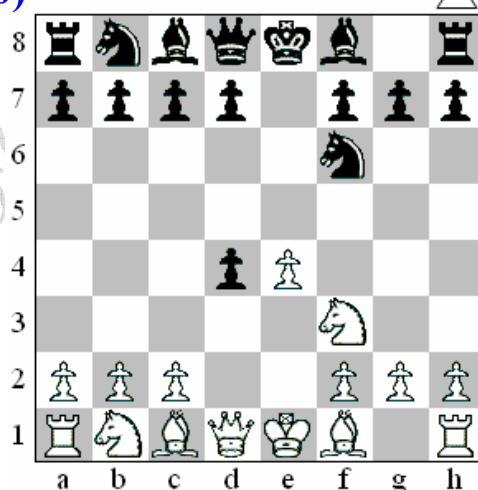
- A) 3. d4 Številska ocena: _____
B) 3. c4 Številska ocena: _____

489) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4



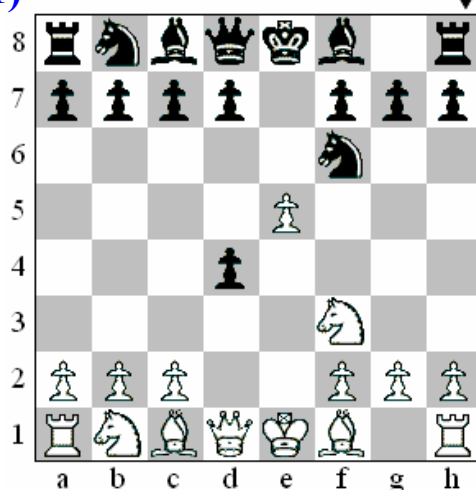
- A) 3.... exd4 Številska ocena: _____
B) 3.... De7 Številska ocena: _____

490) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4



- A) 4. e5 Številska ocena: _____
B) 4. c3 Številska ocena: _____

491) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 exd4 4.e5



- A) 4.... Se4 Številska ocena: _____
B) 4.... Sg4 Številska ocena: _____

B36

NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možnosti.

a) Najdi najboljše nadaljevanje (obkroži potezo!). Odgovora na najboljšo potezo ni potrebno zapisati.

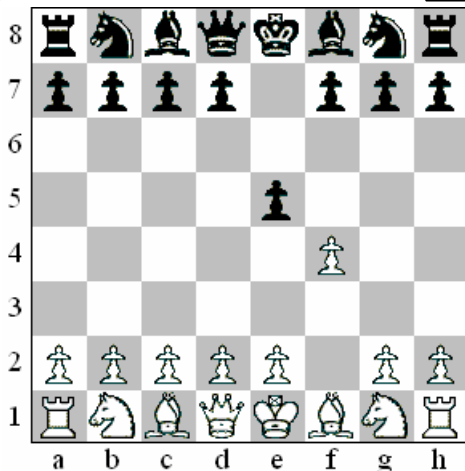
b) Na preostali dve potezi predlagaj najboljši odgovor nasprotnika.

c) Odpri program FRITZ in oceni svoje izbrane poteze! V tabelo vpiši besedno oceno pozicije!

Besedna ocena pozicije	Številska ocena Fritza
Beli ima majhno prednost	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	1,4 ali več
Črni je dobljen	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	- 0,27 do 0,27

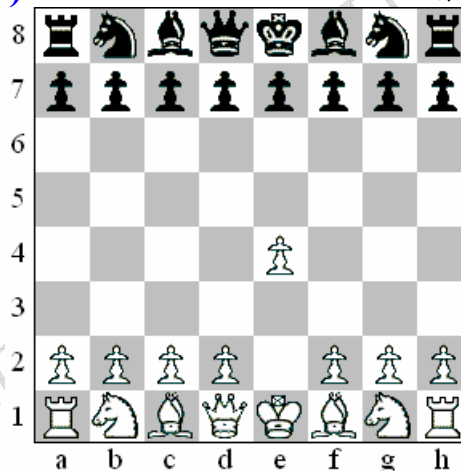
POMAGAJ SI Z NAVODILI
»OCENJUJMO S FRITZEM«!

492) 1. f4 e5



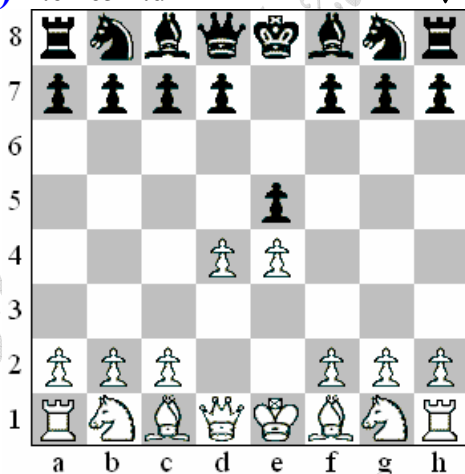
poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
2) h4	3)	
2) fxe5	3)	
2) g4	3)	

493) 1. e4



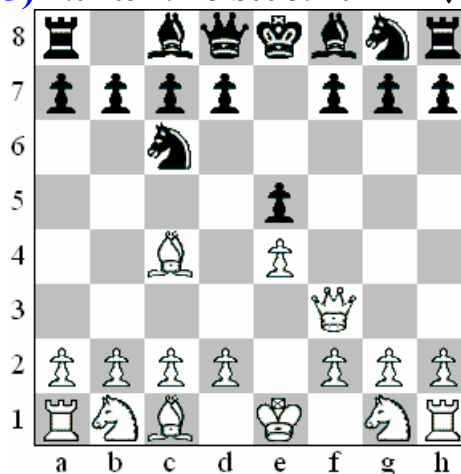
poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
1) ... g5	2)	
1) ... f5	2)	
1) ... e5	2)	

494) 1. e4 e5 2. d4



poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
2).... f5	3)	
2).... g6	3)	
2).... exd4	3)	

495) 1. e4 e5 2. Df3 Sc6 3. Lc4



poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
3) Sd4	4)	
3) d5	4)	
3) Sf6	4)	

B37

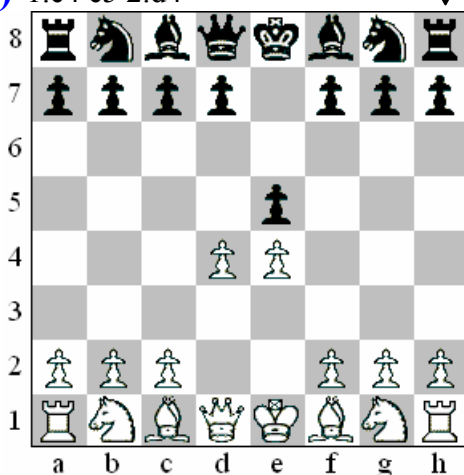
NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možnosti.

- Najdi najboljše nadaljevanje (obkroži potezo!). Odgovora na najboljšo potezo ni potrebno zapisati.
- Na preostali dve potezi predlagaj najboljši odgovor nasprotnika.
- Odpri program FRITZ in oceni svoje izbrane poteze! V tabelo vpiši besedno oceno pozicije!

Besedna ocena pozicije	Številska ocena Fritza
Beli ima majhno prednost	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	1,4 ali več
Črni je dobljen	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	- 0,27 do 0,27

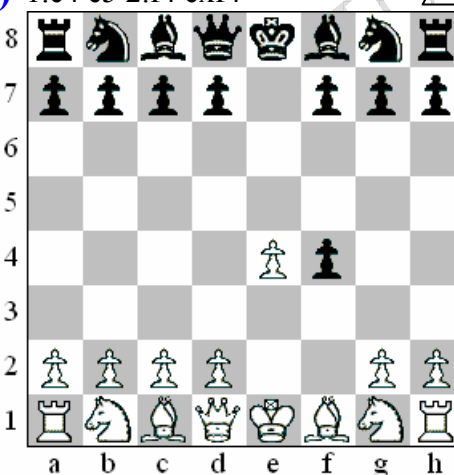
POMAGAJ SI Z NAVODILI
»OCENJUJMO S FRITZEM«!

496) 1.e4 e5 2.d4



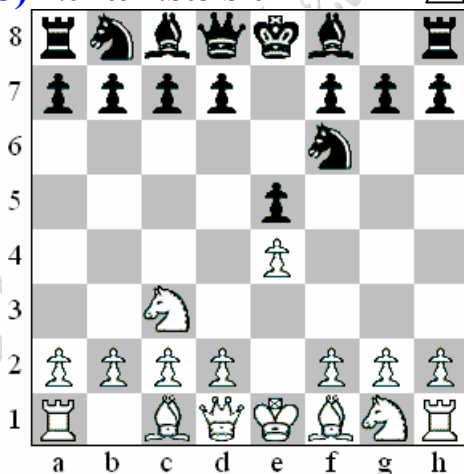
poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
2) ... g5	3)	
2) ... exd4	3)	
2) ... c5	3)	

497) 1.e4 e5 2.f4 exf4



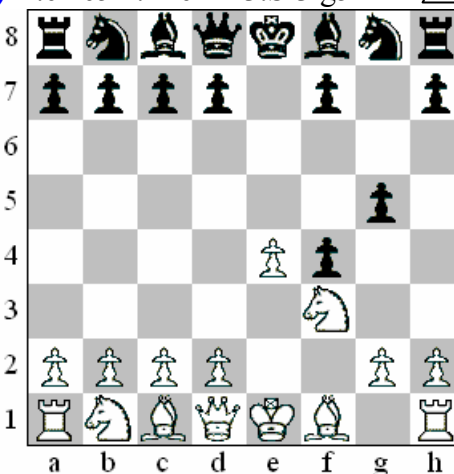
poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
2) d4	2) ...	
2) g3	2) ...	
2) Sf3	2) ...	

498) 1.e4 e5 2.Sc3 Sf6



poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
3) g4	3) ...	
3) b4	3) ...	
3) Sf3	3) ...	

499) 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 g5



poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
4) Lc4	4) ...	
4) d3	4) ...	
4) Se5	4) ...	

C20

NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možne poteze!

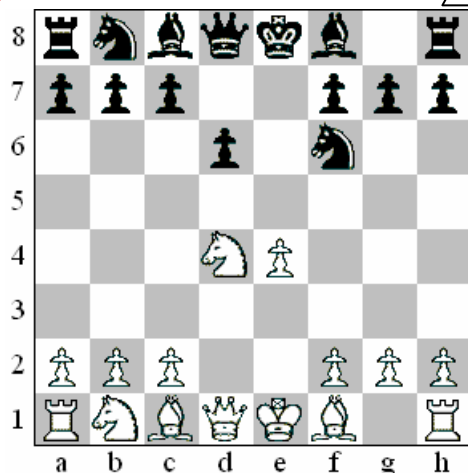
a) Najdi najboljše nadaljevanje (obkroži potezo!). Odgovora na najboljšo potezo ni potrebno zapisati.

b) Na preostali dve potezi predlagaj najboljši odgovor nasprotnika in oceni pozicijo s simbolno oceno.

c) Svojo oceno pozicije preveri s šahovskim analizatorjem. Fritz naj vsako potezo ocenjuje približno 10 sekund!

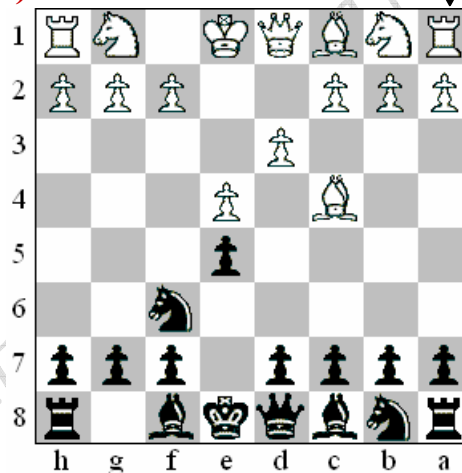
Besedna ocena pozicije	Simbolna ocena	Številska ocena Fritza
Beli ima majhno prednost	\pm	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	\pm	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	$+-$	1,4 ali več
Črni je dobljen	$-+$	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	\mp	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	\mp	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	$=$	- 0,27 do 0,27

500) 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3. d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 ▲



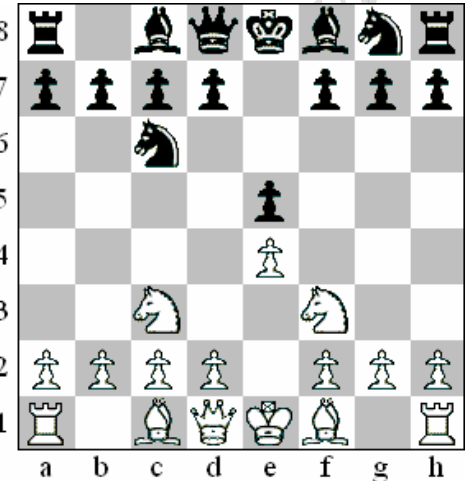
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
5) c3	5)		
5) Dh5	5)		
5) Sc3	5)		

501) 1.e4 e5 2.Lc4 Sf6 3.d3 ▼



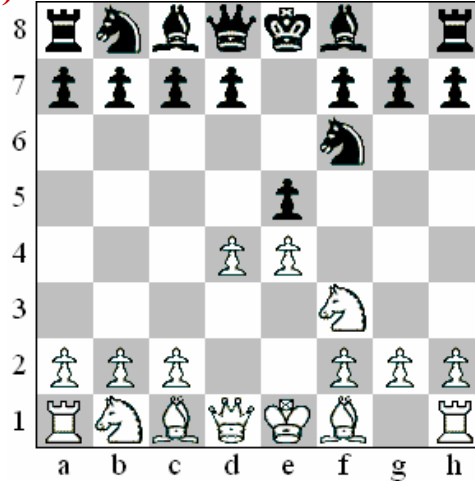
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) g5	4)		
3) Sc6	4)		
3) Sxe4	4)		

502) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 ▼



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Df6	4)		
3) g5	4)		
3) Sf6	4)		

503) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ▼



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sg4	4)		
3) exd4	4)		
3) d6	4)		

C21

NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možne poteze!

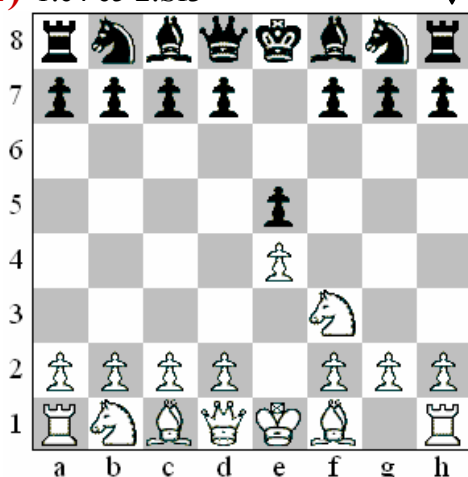
a) Najdi najboljše nadaljevanje (obkroži potezo!). Odgovora na najboljšo potezo ni potrebno zapisati.

b) Na preostali dve potezi predlagaj najboljši odgovor nasprotnika in oceni pozicijo s simbolno oceno.

c) Svojo oceno pozicije preveri s šahovskim analizatorjem. Fritz naj vsako potezo ocenjuje približno 10 sekund!

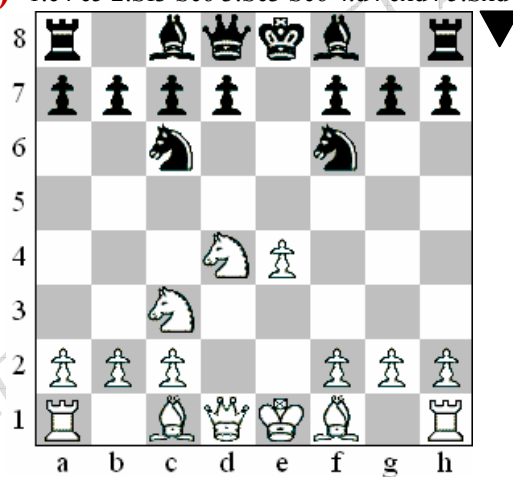
Besedna ocena pozicije	Simbolna ocena	Številska ocena Fritz
Beli ima majhno prednost	\pm	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	\pm	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	$+-$	1,4 ali več
Črni je dobljen	$-+$	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	\mp	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	\mp	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	$=$	- 0,27 do 0,27

504) 1.e4 e5 2.Sf3



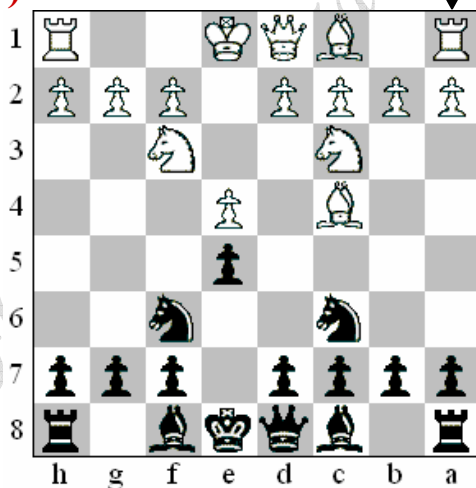
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
2) Df6	3)		
2) f6	3)		
2) Sf6	3)		

505) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sc6 4.d4 exd4 5.Sxd4



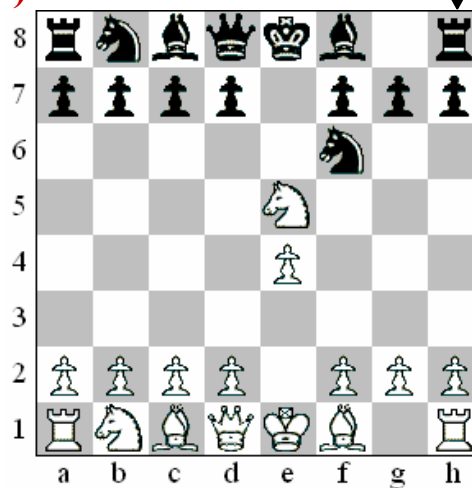
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
5) Ld6	6)		
5) d5	6)		
5) Lb4	6)		

506) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Lc4



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sxe4	5)		
4) d6	5)		
4) g6	5)		

507) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sxe4	4)		
3) d5	4)		
3) d6	4)		

C22

NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možne poteze!

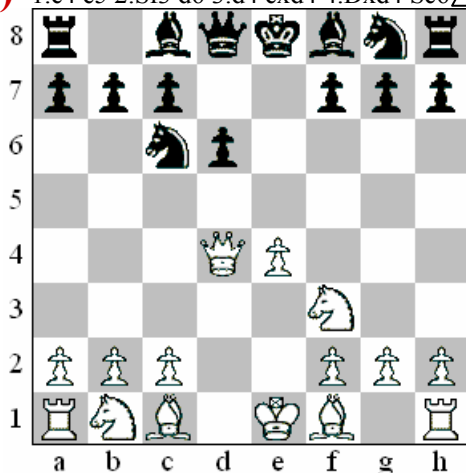
a) Najdi najboljše nadaljevanje (obkroži potezo!). Odgovora na najboljšo potezo ni potrebno zapisati.

b) Na preostali dve potezi predlagaj najboljši odgovor nasprotnika in oceni pozicijo s simbolno oceno.

c) Svojo oceno pozicije preveri s šahovskim analizatorjem. Fritz naj vsako potezo ocenjuje približno 10 sekund!

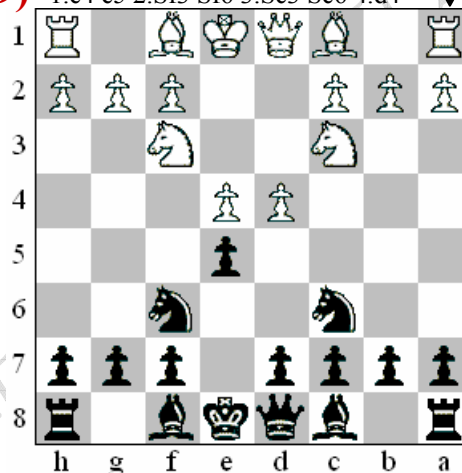
Besedna ocena pozicije	Simbolna ocena	Številska ocena Fritz
Beli ima majhno prednost	\pm	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	\pm	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	$+-$	1,4 ali več
Črni je dobljen	$-+$	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	\mp	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	\mp	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	$=$	- 0,27 do 0,27

508) 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4 Sc6 ▲



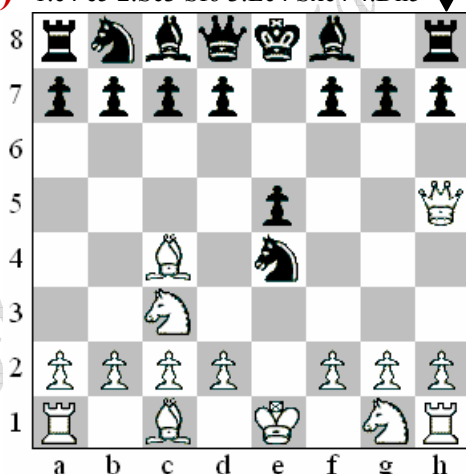
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
5) Lb5	5)		
5) Lg5	5)		
5) Dd5	5)		

509) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sc3 Sc6 4.d4 ▼



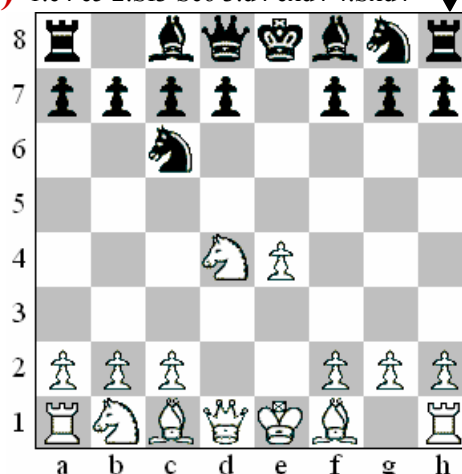
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) exd4	5)		
4) d6	5)		
4) De7	5)		

510) 1.e4 e5 2.Sc3 Sf6 3.Lc4 Sxe4 4.Dh5 ▼



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sg5	5)		
4) d5	5)		
4) Sd6	5)		

511) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 ▼



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sf6	4)		
3) d5	4)		
3) De7	4)		

C23

*Zahtevnejše naloge

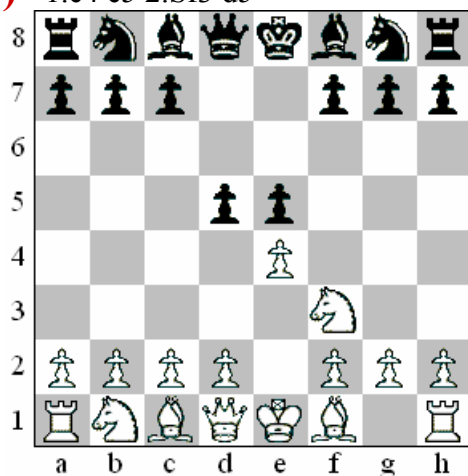
NAVODILO: Pri vseh nalogah so za stran, ki je na potezi ponujene tri možne poteze.

Na vse tri poteze predlagaj najboljši odgovor nasprotnika! Oceni pozicijo s simbolno potezo!

Svojo oceno pozicije preveri s šahovskim analizatorjem. Fritz naj vsako potezo ocenjuje približno 10 sekund!

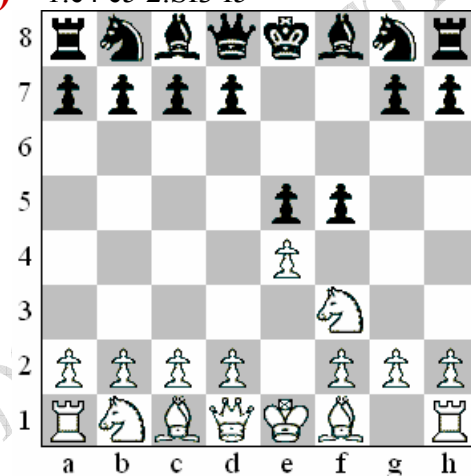
Besedna ocena pozicije	Simbolna ocena	Številska ocena Fritza
Beli ima majhno prednost	\pm	0,28 do 0,69
Beli ima veliko prednost	\pm	0,7 do 1,39
Beli je dobljen	$+-$	1,4 ali več
Črni je dobljen	$-+$	- 1,4 ali manj
Črni ima veliko prednost	\mp	- 1,39 do - 0,7
Črni ima majhno prednost	\mp	- 0,69 do - 0,28
Enaka igra	$=$	- 0,27 do 0,27

512)* 1.e4 e5 2.Sf3 d5 




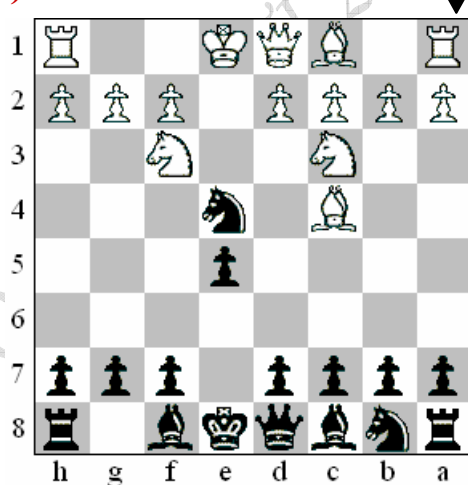
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
3) Sxe5	3)		
3) exd5	3)		
3) d4	3)		

513)* 1.e4 e5 2.Sf3 f5 



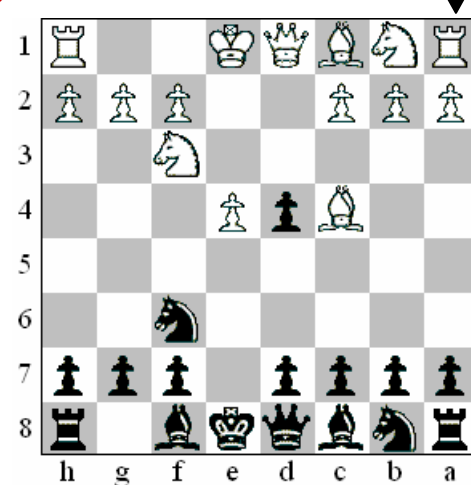
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
3) Lc4	3)		
3) Sxe5	3)		
3) exf5	3)		

514)* 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Lc4 Sxe4 4.Sc3 



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sxc3	5)		
4) Sc6	5)		
4) Sd6	5)		

515)* 1.e4 e5 2.Lc4 Sf6 3.d4 exd4 4.Sf3 



poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sc6	5)		
4) Sxe4	5)		
4) d5	5)		

PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

I

Ime in priimek: _____

NAVODILO: pri nalogah 5 in 6 vpiši številsko oceno Fritza za pozicijo, ki nastane po potezi zapisani pod diagramom!

Pri nalogah 9, 10, 11 in 12 odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo A boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic. Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo. Potezo B pa moraš odigrati. Spet počakaj približno 10 sekund in vpiši številsko oceno, ki se nahaja pod številko 1.

1) Izberi najboljše nadaljevanje za belega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

a b c d e f g h

a) Ld3 b) a4 c) Lb5

2) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

a b c d e f g h

a) ... Sb4 b) ... Se5 c) ... Sf6

3) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

a b c d e f g h

a) ... Sf6 b) ... f6 c) ... Df6

4) Izberi najboljše nadaljevanje za belega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

a b c d e f g h

a) Sc3 b) Sg5 c) Dd3

5) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4

1t

a b c d e f g h

4.Sxd4 Številska ocena: _____

6) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4

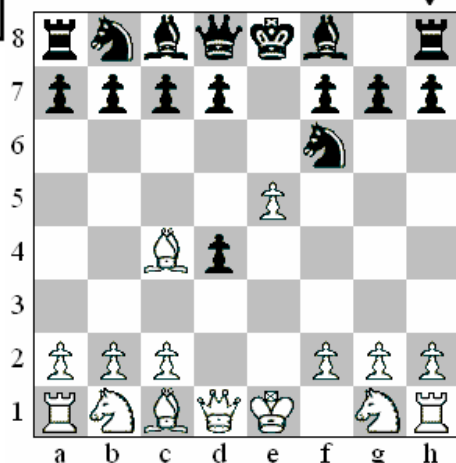
1t

a b c d e f g h

4.... Lc5 Številska ocena: _____

- 7) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!

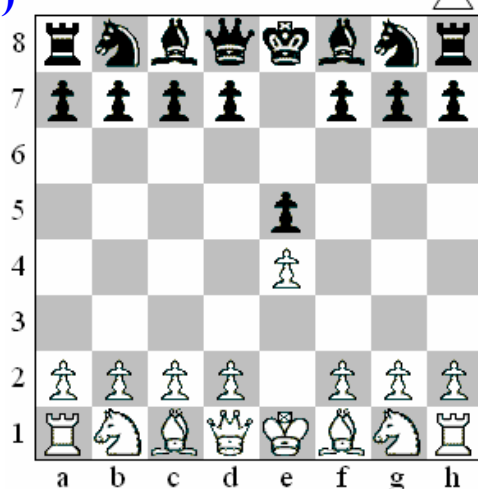
2t



a) ... d5 b) ... Sg8 c) ... Se4

- 9) 1. e4 e5

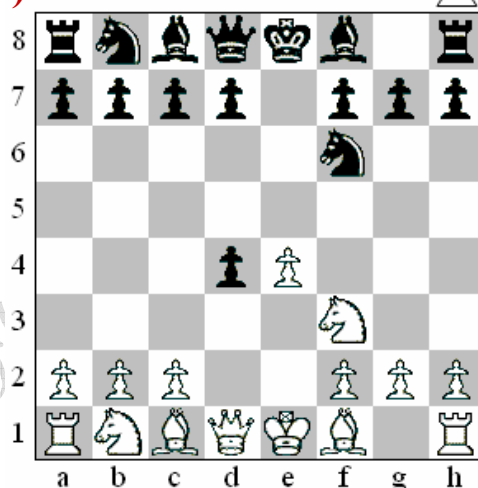
2t



A) 2. Sf3 Številskaa ocena: _____
B) 2. f4 Številskaa ocena: _____

- 11) 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4

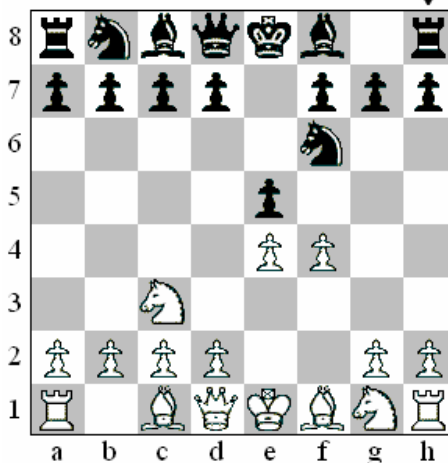
3t



A) 4. e5 Številskaa ocena: _____
B) 4. c3 Številskaa ocena: _____

- 8) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!

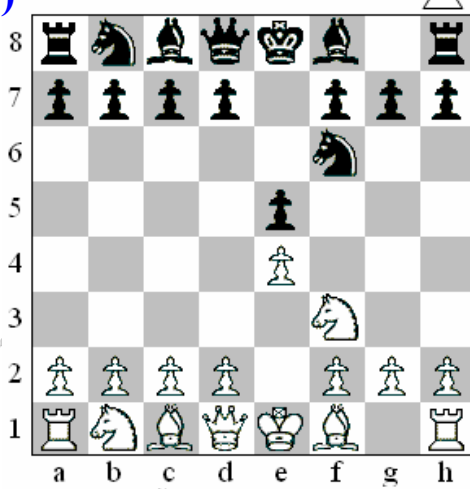
2t



a) ... d5 b) ... Lb4 c) ... De7

- 10) 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6

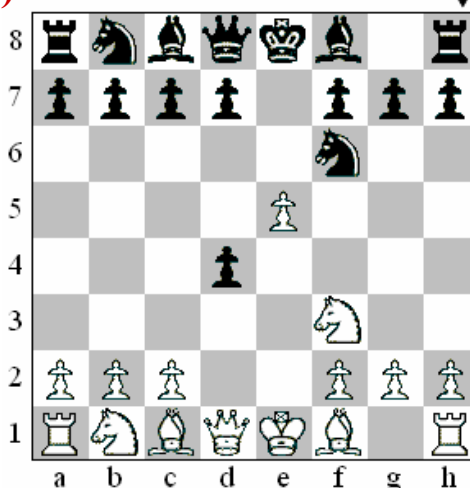
2t



A) 3. d4 Številskaa ocena: _____
B) 3. c4 Številskaa ocena: _____

- 12) 1. e4 e5 2. Sf3 Sf6 3. d4 exd4 4. e5

3t



A) 4.... Se4 Številskaa ocena: _____
B) 4.... Sg4 Številskaa ocena: _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!
10 – 13 točk ... bolj vadi doma!
manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!
6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmagaš?

PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

J

Ime in priimek: _____

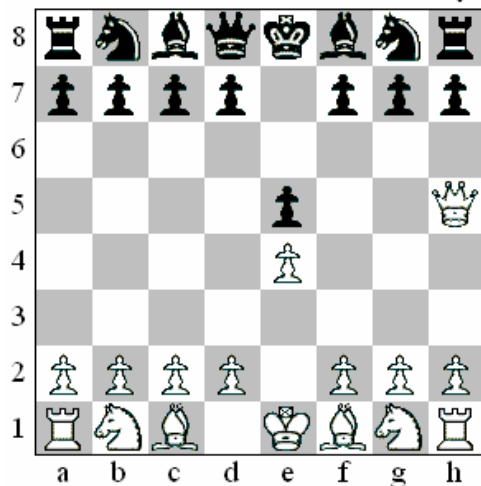
NAVODILO: pri nalogah 5 in 6 vpiši številsko oceno Fritza za pozicijo, ki nastane po potezi zapisani pod diagramom!

Pri nalogah 9, 10, 11 in 12 odigraj poteze, ki so zapisane nad diagramom. Potezo A boš našel na prvem mestu v eni izmed vrstic. Počakaj približno 10 sekund in vpiši trenutno številsko oceno za to potezo. Potezo B pa moraš odigrati. Spet počakaj približno 10 sekund in vpiši številsko oceno, ki se nahaja pod številko 1.

1) Izberi najboljšo nadaljevanje za črnega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

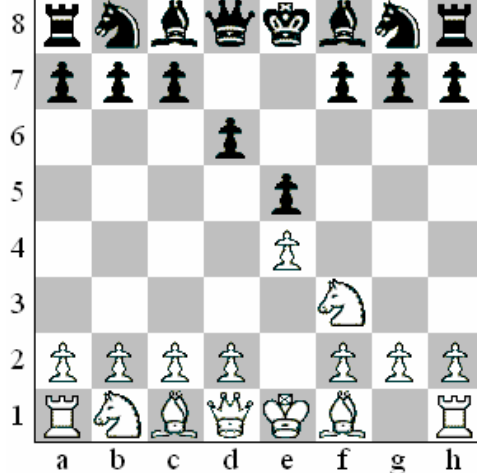


a) g6 b) De7 c) Sc6

2) Izberi najboljšo nadaljevanje za belega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

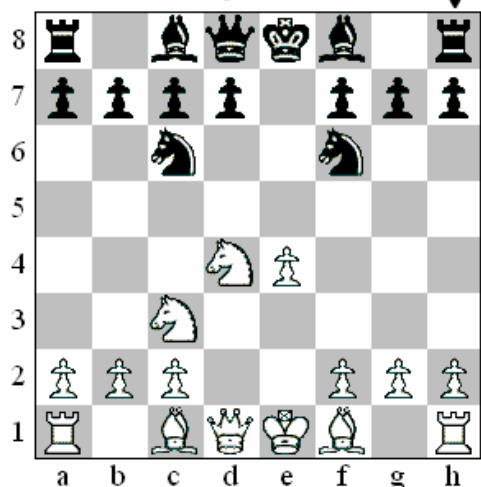


a) Lb5+ b) d4 c) Sa3

3) Izberi najboljšo nadaljevanje za črnega!

Obkroži izbrano potezo!

1t

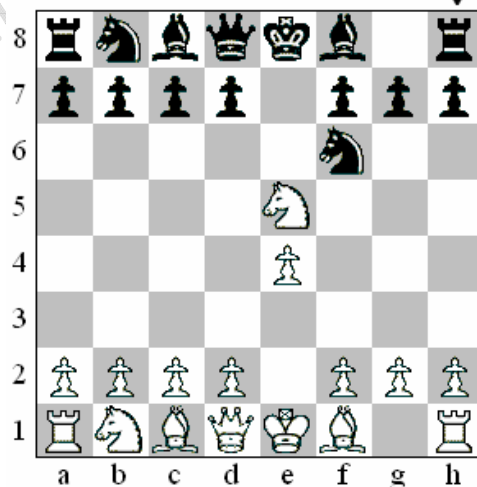


a) Sb4 b) Ld6 c) Lb4

4) Izberi najboljšo nadaljevanje za črnega!

Obkroži izbrano potezo!

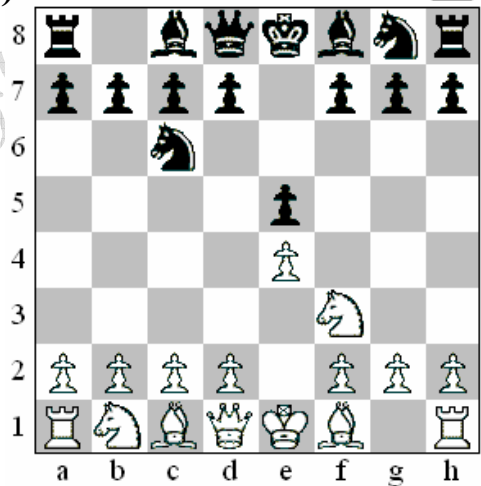
1t



a) h6 b) Sa6 c) d6

5) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6

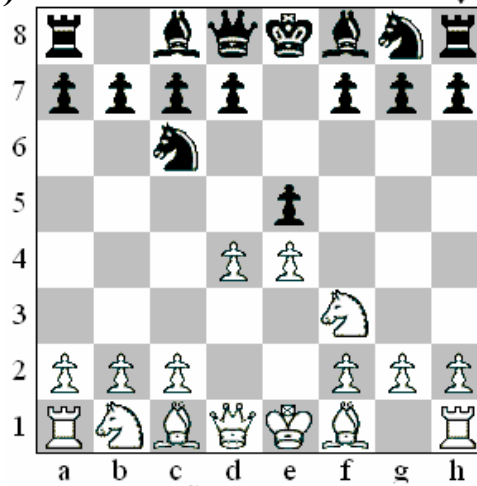
1t



3.d4 Številska ocena: _____

6) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4

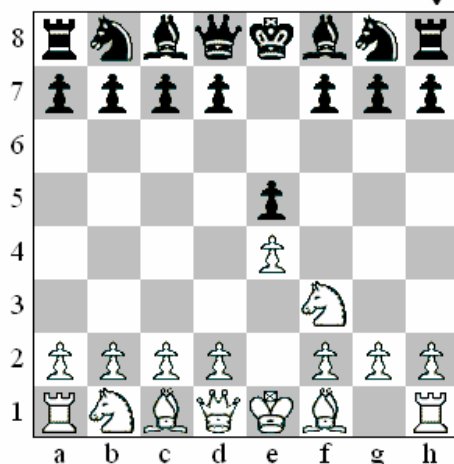
1t



3.... exd4 Številska ocena: _____

- 7) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!

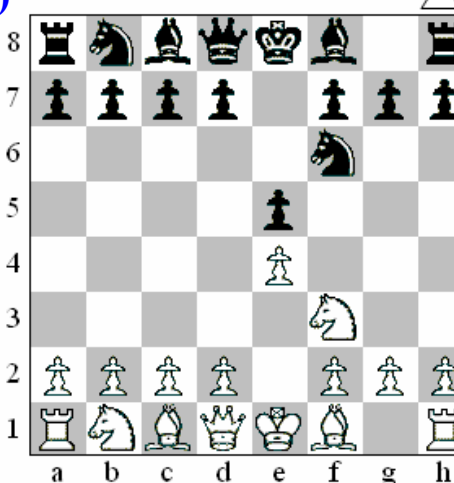
2t



a) ... De7 b) ... f6 c) ... Sf6

- 9) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6

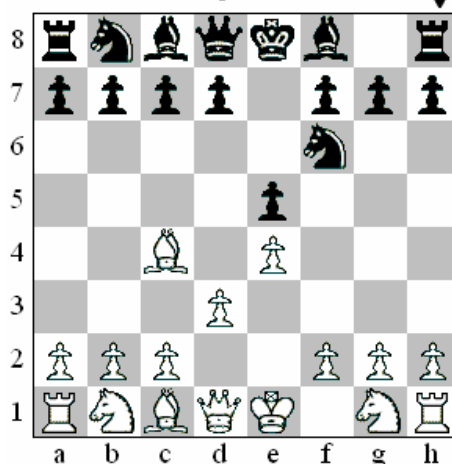
2t



A) 3. d4 Številčna ocena: _____
B) 3. c4 Številčna ocena: _____

- 8) Izberi najboljše nadaljevanje za črnega!
Obkroži izbrano potezo!

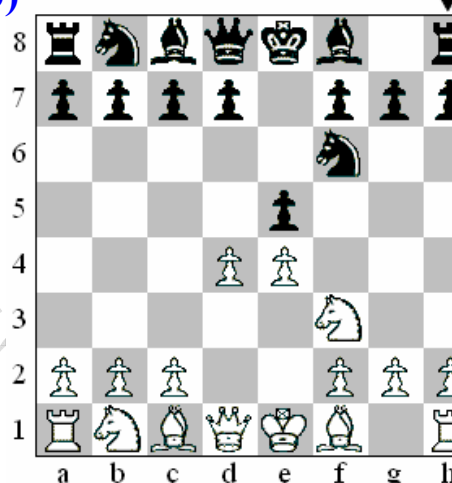
2t



a) ... Lb4+ b) ... Sc6 c) ... Ld6

- 10) 1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.d4

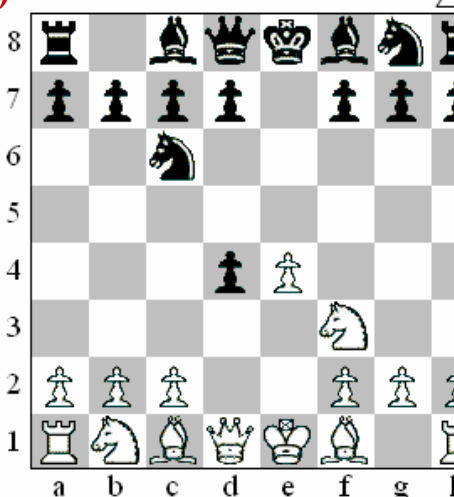
2t



A) 3... exd4 Številčna ocena: _____
B) 3... De7 Številčna ocena: _____

- 11) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4

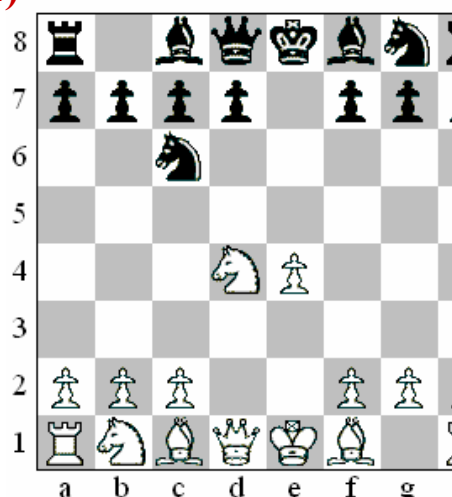
3t



A) 4.Sxd4 Številčna ocena: _____
B) 4.e5 Številčna ocena: _____

- 12) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4

3t



A) 4... Lc5 Številčna ocena: _____
B) 4... d5 Številčna ocena: _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!
10 – 13 točk ... bolj vadi doma!
manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!
6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmagaš?

REŠITVE (vsebina 7)

Rešitve A:

- A28 – 408) 2.g4?A, 2...Dh4#
409) 2.Dh5?B, 2...Ke7??C, 3.De5#
410) 3...Sf6??C, 4.Dxf7#
411) 2.Ke2??C, 2...Dh4?B, 3.Sf3??C, 3...Dxe4#
- A29 – 412) ----
413) 4.h3??A
414) 6...Dxg3#
415) 2...Se5?B, 3.Se2??A, 3...Sd3#
- A30 – 416) ---
417) 3.Se4?B, 3...Se7??A, 4.Sd6#
418) ---
419) 3.Sg5?B, 3...h6??A, 6.Dg6#
- A31 – 420) ---
421) 3.Se4?B, 3...Se7??A, 4.Sf6#
422) 2...Se5?B, 3.Se2??A, 3...Sf3#
423) 2...g5??A 3.Dh5#
- A32 – 424) Lb5
425) ... Sf6
426) ... Sc6
427) d4
- A33 – 428) ... Sf6
429) Sc3
430) ... Lb4
431) ... d6:
- A34 – 432) ... Sf6
433) ... exf4
434) exd5
435) De3

Uporaba FRITZA (A35, A36 in A37):

- a) Številski ocena pozicije računalniškega analizatorja je odvisna od nastavitve programa in zmogljivosti računalnika!
b) * Rezultati učencev so lahko različni. Za pravilne odgovore štejemo številski vrednosti, ki se od navedenih razlikujejo za največ 0,4!

- A35 – 436) Razlika je NIČ, številski ocena = 0,18
437) Razlika je NIČ, številski ocena = 0,18
- | | |
|-------------------|-------------------|
| A36 – 438) 0,15 * | A37 – 444) 0,15 * |
| 439) 0,19 | 445) 0,19 |
| 440) 0,25 | 446) 0,15 |
| 441) 0,22 | 447) 0,22 |
| 442) 0,22 | 448) 0,12 |
| 443) 0,32 | 449) 0,13 |

Rešitve B:

- B26 – 450) 2.g4??C, 2...Dh4#
451) 2.Dh5?B, 2...Ke7??E, 3.De5#
452) 3...Sf6??D, 4.Dxf7#
453) 2.Ke2??E, 2...Dh4?B, 3.Sf3??D, 3...Dxe4#
- B27 – 454) ----
455) 4.h3??A
456) 6... Dxg3#
457) 2...Se5?B, 3.Se2??A, 3...Sd3#
- B28 – 458) ---
459) 3.Se4?B, 3...Se7??A, 4.Sd6#
460) ---
461) 3.Sg5?B, 3...h6??A, (...6.Dg6#)
- B29 – 462) 2...g5??C, 3.Dh5#
463) 2...Se5?B, 3.Se2??C, 3...Sf3#
464) ---
465) 3.Se4?B, 3...Se7??D 4.Sf6#
- B30 – 466) 1a (po 1.e4 se število udarov poveča za 11, po 1. d4 pa samo za 9).
467) 1a ali 2a (po 1.d4 se število udarov poveča za 9, po 1. c4 pa samo za 3; obe potezi delujeta na eno središčno polje, vendar deluje prva tudi na eno polsrediščno).
468) 2a ali 1a (po 1. Sf3 se število udarov in varovanj poveča za 6: za 2 udara in 4 varovanja, po 1.c4 pa samo za 3: za 3 udare in 0 varovanj; poleg tega 1.Sf3 udarja na dve središčni polji, 1.c4 pa samo na eno).
469) 1a ali 1c (po 1.c4 se število udarov poveča za 3, po potezi 1.f4 pa samo za 1; poleg tega poteza 1. f4 slabi položaj svojega kralja in s tem zmanjšuje njegovo varnost).
- B31 – 470) 2a ali 1a (poteza 1.c4 udarja na središčno polje d5, število udarov se poveča za 3; poteza 1.b4 udarja na polsrediščno polje c5, število udarov se poveča za 2).
471) 2a ali 1c (razlika v številu udarov pred in po odigrani potezi je v obeh primerih enaka: 2, vendar po 1.g3 beli kmet udarja na polsrediščno polje, po 1.h4 pa ne; po potezi 1.h4 kasnejša mala rošada ne bo več tako varna).

472) 2a ali 3a (po potezi 1. e4 ali 1.e3 se kmetu število udarov ne spremeni, se pa po 1.e3 udara sosednjih kmetov spremenita v varovanji; število udarov ostalih figur se v obeh primerih poveča za 11; poteza 1. e3 dodatno ovira lovca c1 pri razvoju; obe potezi delujeta na središče z enakim številom udarov, vendar 1.e4 udarja na nasprotnikovo polovico in se s tem bori za več središčnega prostora kot poteza e3).

473) 2a ali 3a (po potezi 1. c4 ali 1.c3 se kmetu število udarov ne spremeni, se pa po 1.e3 udara sosednjih kmetov spremenita v varovanji; v obeh primerih se dami poveča število udarov za 3, vendar poteza 1. c3 preprečuje svojemu skakaču namestitvev na najbolj aktivno razvojno polje c3; 1.c4 udarja na nasprotnikovo polovico in se s tem bori za več središčnega prostora kot poteza c3).

B32 – 474) a 475) a 476) c 477) b

Uporaba FRITZA (B33 do B37):

Številska ocena pozicije računalniškega analizatorja je odvisna od nastavitve programa in zmogljivosti računalnika!

Rezultati učencev so lahko različni. Za pravilne odgovore štejemo številске vrednosti, ki se od navedenih razlikujejo za največ 0,4!

** Pri nalogah na listih B34 in B35 mora biti poteza A ocenjena kot boljša od poteze B.

B33 – 478) Razlika : 14 v korist belega Številska ocena: 0,78*

479) Razlika : 14 v korist črnega Številska ocena: – 0,44*

B34** – 480) A) 0,15* B) – 0,4

481) A) 0,19 B) 0,9

482) A) 0,25 B) – 0,68

483) A) 0,22 B) 0,53

484) A) 0,22 B) – 0,5

485) A) 0,32 B) 0,56

B35** – 486) A) 0,15 B) – 0,34

487) A) 0,19 B) 0,53

488) A) 0,15 B) – 0,25

489) A) 0,22 B) 0,43

490) A) 0,12 B) – 0,68

491) A) 0,13 B) 0,93

Kot pravilne odgovore štejemo ocene, ki se od rešitve ne razlikujejo za več kot eno ocenitveno območje. (B36 in B37)

B36 – 492)

493)

poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
2) h4	3).... Le7	Črni ima veliko prednost
2) fxe5	-----	
2) g4	3)....Dh4#	Mat belemu

poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
1) g5	2) d4	Beli ima veliko prednost
1) f5	2) exf5	Beli ima veliko prednost
1) e5	-----	

494)

495)

poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
2).... f5	3) exf5	Beli ima veliko prednost
2).... g6	3) dxe5	Beli ima veliko prednost
2).... exd4	-----	

poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
3) Sd4	4) Dfx7#	Mat črnemu
3) d5	4) Lxd5	Beli ima veliko prednost
3) Sf6	-----	

B37 – 496)

497)

poteza črnega	p. belega	Besedna ocena pozicije
2) g5	3) Sf3	Beli je dobljen
2) exd4	-----	
2) c5	3) dxe5	Beli ima veliko prednost

poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
2) d4	2)....Dh4+	Črni ima veliko prednost
2) g3	2).... ffg3	Črni ima veliko prednost
2) Sf3	-----	

498)

499)

poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
3) g4	3)....d5	Črni ima veliko prednost
3) b4	3)....Lxb4	Črni ima veliko prednost
3) Sf3	-----	

poteza belega	p. črnega	Besedna ocena pozicije
4) Lc4	-----	
4) d3	4).... g4	Črni ima veliko prednost
4) Se5	4)....De7	Črni ima veliko prednost

Rešitve C:

Uporaba FRITZA (C20 do C23):

Številčna ocena pozicije računalniškega analizatorja je odvisna od nastavitve programa in zmogljivosti računalnika!

* Rezultati učencev so lahko različni. Za pravilne odgovore štejemo številčne vrednosti, ki se od navedenih razlikujejo za največ 0,4!

C20

500			
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
5) c3	5)... Sxe4	\mp	- 0,41*
5) Dh5	5)... Sxh5	-+	- 8,69
5) Sc3	-----		

502			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Df6	5) Lc4	\pm	0,78
4) g5	5) d4	\pm	1,18
4) Sf6	-----		

C21

504			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
2) Df6	3) Sc3	\pm	0,78
2) f6	3) Sxe5	\pm	1
2) Sf6	-----		

506			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sxe4	-----		
4) d6	5) Sg5	\pm	0,81
4) g6	5) Sg5	\pm	1

C22

508			
poteza belega	p. črnega	ocena	Fritz
5) Lb5	-----		
5) Lg5	5)... Sxd4	-+	- 3,69
5) Dd5	5) ... Sf6	=	- 0,09

510			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) Sg5	5) d4	\pm	0,75
4) d5	5) Dxe5+	\pm	1
4) Sd6	-----		

C23

512			
p. belega	poteza črnega	ocena	Fritz
3) Sxe5	3).... Ld6	\pm	0,41
3) exd5	3).... Dxd5	\pm	0,41
3) d4	3).... dxe4	=	0,22

514			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sxc3	4) dxc3	=	0,1
3) Sc6	4) Sxe4	=	- 0,19
3) Sd6	4) Lb3	=	0,18

501			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) g5	4) Lxg5	\pm	1,25
3) Sc6	-----		
3) Sxe4	4) dxe4	+-	2,81

503			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sg4	4) h3	\pm	1,15
3) exd4	-----		
3) d6	4) dxe5	\pm	0,4

505			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
5) Ld6	6) Sf5	\pm	0,72
5) d5	6) Lb5	\pm	0,84
5) Lb4	-----		

507			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sxe4	4) De2	\pm	0,78
3) d5	4) exd5	\pm	0,72
3) d6	-----		

509			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) exd4	-----		
3) d6	4) Lb5	\pm	0,56
3) De7	4) Lg5	\pm	0,75

511			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
3) Sf6	-----		
3) d5	4) Lb5	\pm	0,53
3) De7	4) Sc3	\pm	0,72

513			
p. belega	poteza črnega	ocena	Fritz
3) Lc4	3).... Sc6	\pm	0,72
3) Sxe5	3).... Df6	\pm	0,85
3) exf5	3).... Sf6	\pm	0,78

515			
poteza črnega	p. belega	ocena	Fritz
4) ... Sc6	5) e5	=	- 0,22
4) Sxe4	5) Dxd4	=	- 0,25
4) d5	5) exd5	=	0,15

PRILOGA 2 – NAČELO AKTIVNOSTI

Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

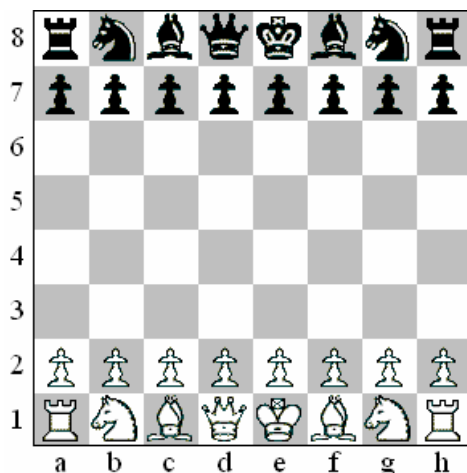
Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Praktični nasvet: Odločimo se za potezo, po kateri bo aktivnost naših figur naraščala čim hitreje v primerjavi z aktivnostjo nasprotnikovih figur.

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima veliko udarov, nadzoruje pomembna polja in je njen položaj varen.

Primer:

A) Ali je bolje 1.e4 ali 1.d4?



Po 1.e4 se število udarov poveča za 11, beli vzpostavi nadzor nad središčnim poljem d5 in polsrediščnima poljema f5 ter c4.

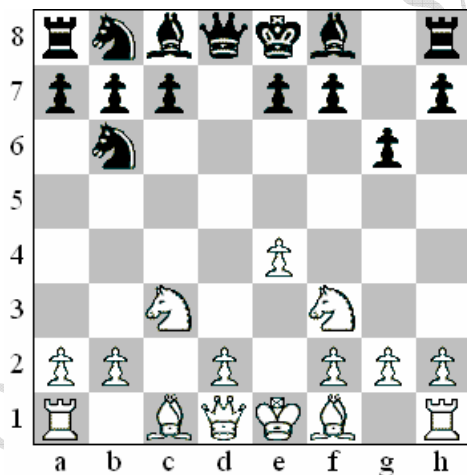
Po 1.d4 se število udarov poveča za 9, beli vzpostavi nadzor nad središčnim poljem e5 in polsrediščnima poljema c5 ter f4.

S potezo 1.e4 beli črnemu ne prepreči najaktivnejše, simetrične poteze 1... e5, po kateri ostane razlika v aktivnosti med belo in črno pozicijo nespremenjena.

1.d4 črnemu preprečuje najaktivnejšo potezo 1... e5. Črni nima poteze, s katero bi lahko izkoristil dejstvo, da poteza 1.d4 ni bila najbolj aktivna.

Zaključek: potezi 1.e4 in 1.d4 sta enako dobri.

B) Ali je bolje 6.d4 ali 6.h3?



Po 6. d4 se število udarov poveča za 10, beli vzpostavi nadzor nad središčnim poljem e5 in polsrediščnima poljema c5 ter f4.

Po 6. h3 se število udarov poveča za 2, beli vzpostavi nadzor nad poljem g4.

6.d4 je torej navidez neprimerno aktivnejše kot 6.h3. Vendar ima po 6.d4 črni zelo aktivno potezo 6...Lg4, po kateri lahko začne usklajen napad na točko d4. 6.h3 prepreči potezo Lg4 in s tem tudi nasprotnikov načrt. Potezo d4 bo beli odigral potezo kasneje.

Zaključek, do katerega so prišli šahovski mojstri: 6.h3 je bolje od 6.d4. (Ta naloga bi bila tudi za analizator Fritz zelo trd oreh.)

PRILOGA 3 – TEMPO

RAČUNANJE RAZVOJNIH TEMPOV V OTVORITVI

TEMPO. Izraz »tempo« (iz latinščine tempus = čas) v šahovski partiji pomeni:

- a) koristno porabljen potezo za razvoj, aktiviranje figur ali prevzem oziroma vzdrževanje pobude
- b) z grožnjo pridobljen čas (poteza!) za prosto izbiro akcije.

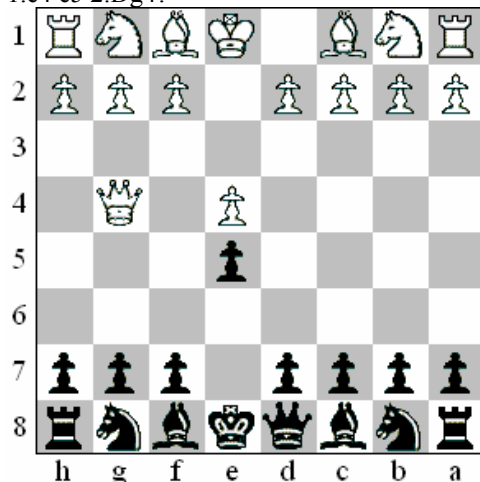
RAZVOJNI TEMPO je poteza, ki razvije figuro. Takšna poteza je dobra, če prispeva tudi k dolgoročnemu razvoju. Če nimamo tehtnega razloga se igranju potez, ki izgubljajo razvojne tempe, izogibamo.

Za računanje razvojnih tempov v otvoritvi privzamemo naslednja pravila:

- Če v otvoritvi odigramo potezo, ki razvije figuro, potem **razvojnega tempa nismo izgubili**. Izjema: igranje z isto figuro dvakrat ali večkrat pomeni **izgubo razvojnega tempa**. Če že razvito figuro vrnemo na polje, kjer je stala prej, smo izgubili **dva razvojna tempa**!
- Kmeta **razvijemo** s potezo, ki deluje na središčno polje in hkrati poveča število udarov naših figur. Skakača, lovca in damo razvijemo s premestitvijo iz osnovne na kako drugo vrsto. Kralja razvijemo z rošado, trdnjavo pa z namestitvijo na odprto ali polodprto linijo.
- Prednosti prve poteze, ki jo ima beli, pri izračunavanju razvojnih tempov ne štejemo (seveda pa jo moramo upoštevati pri oceni pozicije).
- Obračun razvojnih tempov napravimo za vsak takt posebej in seštejemo po vseh taktih.

1) Primer kako kaznujemo slabo razvojno potezo, ki ne prispeva k dolgoročnemu razvoju:

1.e4 e5 2.Dg4?

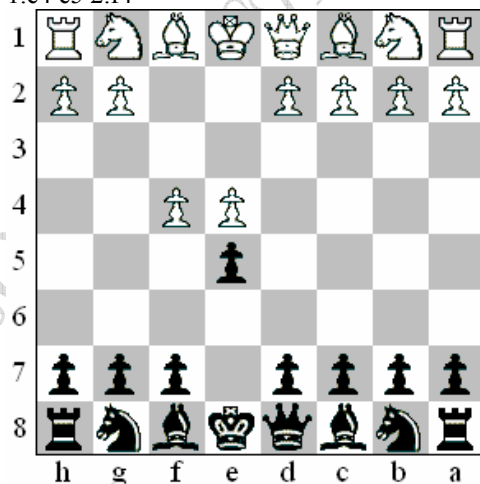


Obračunaj razvojne tempe po 2...Sf6!

Beli je razvil damo na g4 in s tem povečal število udarov za 11. Vendar je bila poteza odigrana v nasprotju z načelom aktivnosti, ker je izpostavila damo kasnejšim udarom črnih figur. Najboljši odgovor črnega je 2...Sf6, po katerem se sicer skupno število udarov črnega celo zmanjša (za 1), vendar poteza omogoča, da bo v nadaljevanju aktivnost figur naraščala črnemu hitreje kot belemu. Obračun trenutne razlike v razvojnih tempih med belim in črnim tudi po drugem taktu ostaja nespremenjen: nič, saj nobena stran doslej ni izgubila razvojnega tempa. Razlika v številu udarov, ki je bila po prvem taktu nič pa se je po drugem spremenila v korist belega. Vendar bo beli v naslednji potezi izgubil tempo saj nima druge izbire, kot da umakne damo. Povsem zadovoljivega umika nima. Recimo, da se dama umakne na razmeroma najbolj varen položaj na e2. Vendar se s tem belemu zmanjša število udarov za 12! Po odgovoru 3... Sc6 bo imel črni že jasno razvojno prednost in nevarno pobudo.

2) Primer dveh dobrih razvojnih potez, čeprav neenakovrednih po številu udarov:

1.e4 e5 2.f4



Obračunaj razvojne tempe po 2...d5!

Po 2.f4 je beli sicer udaril na središčno polje e5 (in s tem seveda tudi na kmeta, ki stoji na tem polju), vendar je število udarov povečal samo za 1. Njegov f-kmet še vedno udarja samo na dve polji (prej je udarjal na e3 in g3, zdaj udarja na e5 in g5), vendar je nov udar pridobil kralj – polje f2. Belemu komajda še lahko priznamo, da ni izgubil razvojnega tempa. Poteza 2.f4 je dobra iz drugih razlogov: njena ideja je, da v zameno za trenutni zaostanek v številu udarov pridobi kmetsko prevlado v središču. Na primer: po 2...exf4 (izguba razvojnega tempa) 3.Sf3 bi beli nadzoroval vsa središčna polja. Po energičnem odgovoru 2...d5 pa je drugače: število udarov črnega se poveča kar za 9! V primerjavi z 2.f4 ima poteza 2...d5 še to prednost, da udarja tudi na ploskna polja in ne slabi položaja svojega kralja. Po 2...d5 ostaja končni obračun razvojnih tempov sicer nespremenjen – nič, vendar ima črni precejšno prednost v številu udarov. To pa še ne pomeni, da je črni že prevzel pobudo. Na potezi je beli, ki lahko vzame kmeta d5...

NAČELO AKTIVNOSTI

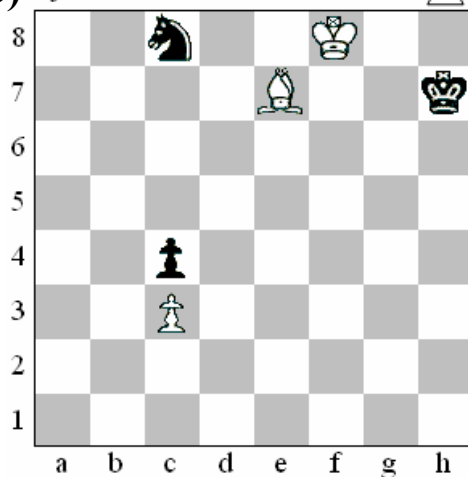
Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima **veliko udarov**, nadzoruje **pomembna polja** in je njen **položaj varen**.

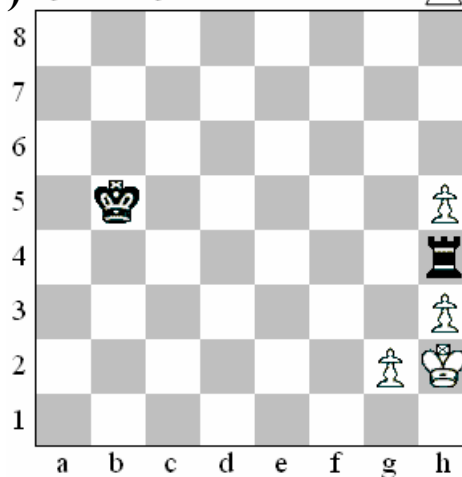
Pri vseh nalogah je črna figura na **robu** šahovnice (ima **manjše** število udarov), **ne** nadzoruje pomembnih polj in **nima** pomoči ostalih figur. Izkoristi večjo aktivnost belih figur, ranljivost črne figure in poišči najhitrejšo pot do zmage!

516) Ujemi skakača v kletko!



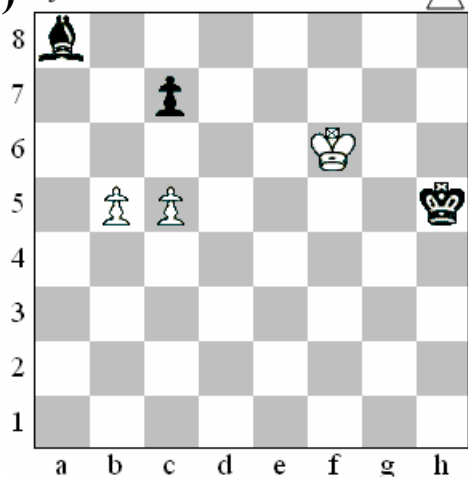
Zapiši prvo potezo: 1) _____

517) Ujemi trdnjavo v kletko!



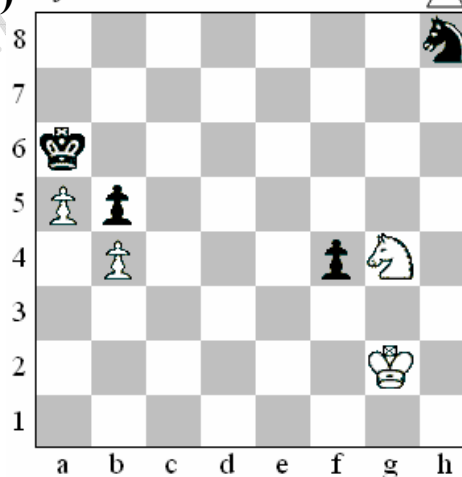
Zapiši prvo potezo: 1) _____

518) Ujemi lovca v kletko!



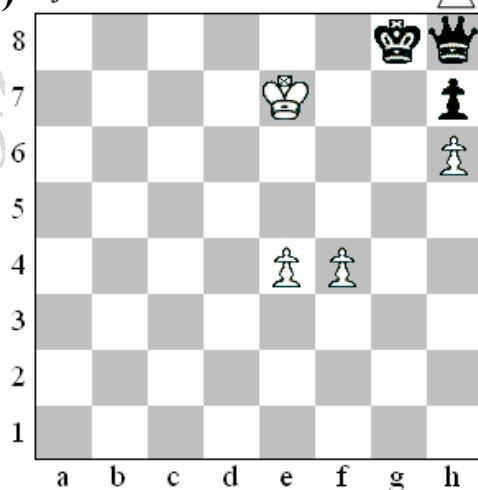
Zapiši prvo potezo: 1) _____

519) Ujemi skakača v kletko!



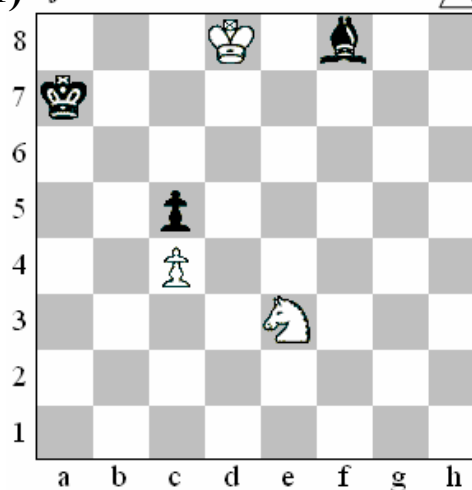
Zapiši prvo potezo! 1) _____

520) Ujemi damo v kletko!



Zapiši prvo potezo: 1) _____

521) Ujemi lovca v kletko!



Zapiši prvo potezo: 1) _____

NAČELO AKTIVNOSTI

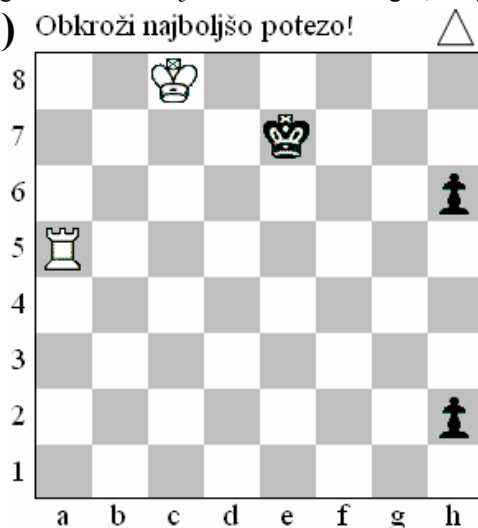
Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima **veliko udarov**, nadzoruje **pomembna polja** in je njen **položaj varen**.

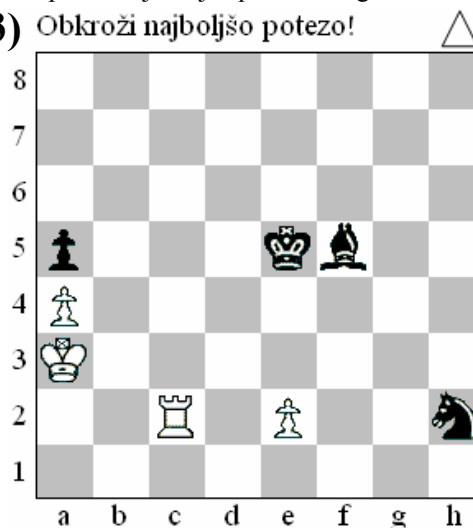
Pri vseh nalogah je črna figura na **robu** šahovnice (ima **manjše** število udarov), **ne** nadzoruje pomembnih polj in **nima** pomoči ostalih figur. Izkoristi večjo aktivnost belih figur, ranljivost črne figure in poišči najhitrejšo pot do zmage!

522) Obkroži najboljšo potezo!



A) Ta1 B) Th5

523) Obkroži najboljšo potezo!



A) Tc5+ B) e4

524) Obkroži najboljšo potezo!



A) Df5+ B) De5

525) Obkroži najboljšo potezo!



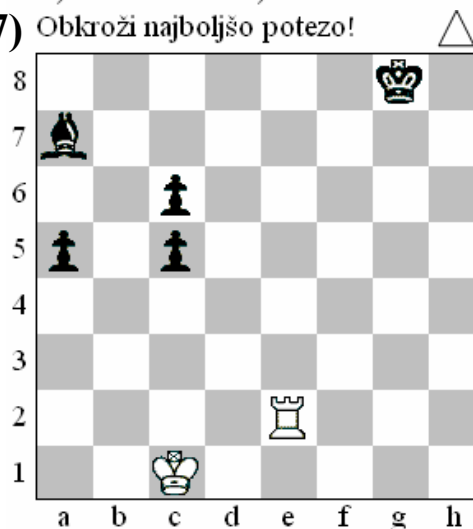
A) Lh7 B) Le4

526) Obkroži najboljšo potezo!



A) Se6 B) Se4

527) Obkroži najboljšo potezo!

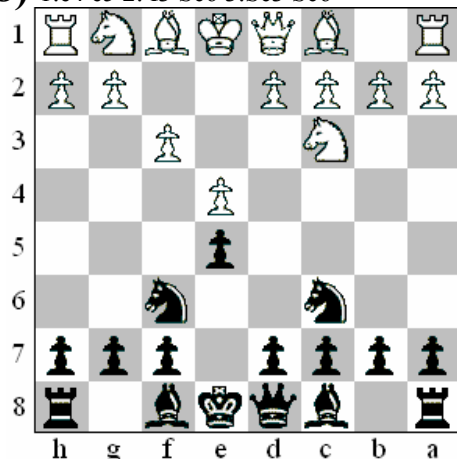


A) Te8+ B) Te7

Če v otvoritvi odigramo potezo, ki razvije figuro, potem **razvojnega tempa nismo izgubili**. Izjema: igranje z isto figuro dvakrat ali večkrat pomeni **izgubo razvojnega tempa**. Če že razvito figuro vrnemo na polje, kjer je stala prej, smo izgubili **dva razvojna tempa**! Kralja **razvijemo** z rošado, trdnjavo pa z rošado ali z namestitvijo na odprto ali polodprto linijo. Lovca, skakača in damo razvijemo s premestitvijo iz osnovne na kako drugo vrsto. Kmeta razvijemo s potezo, ki deluje na središčno polje in hkrati poveča število udarov naših figur.

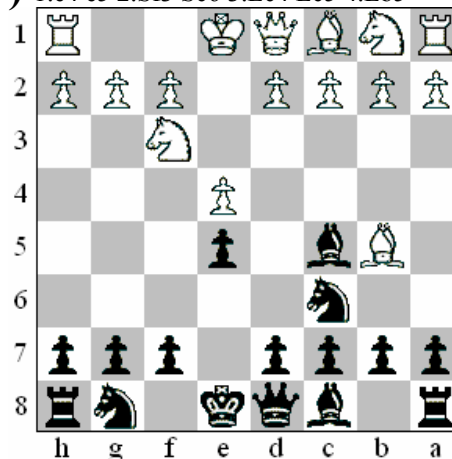
Navodilo: postavi na šahovnico začetno pozicijo in odigraj zapisane poteze. Če katera med njimi izgubi tempo (ali dva), jo zapiši pod diagram, v oklepaj pa zapiši število izgubljenih tempov (1 ali 2).

528) 1.e4 e5 2. f3 Sc6 3.Sc3 Sc6



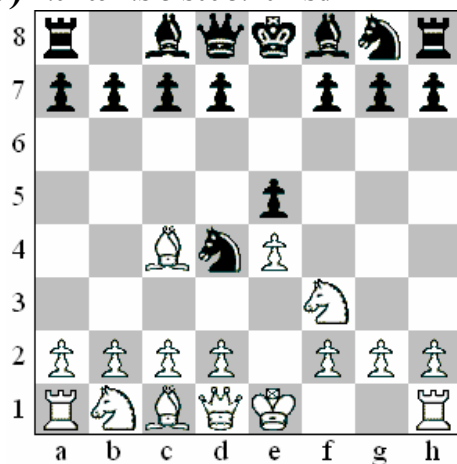
Zapis poteze: _____ ()

529) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.Lb5



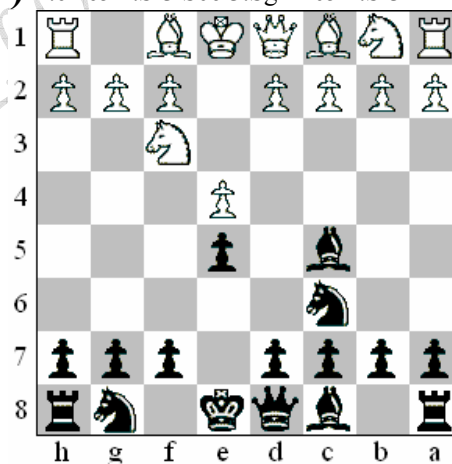
Zapis poteze: _____ ()

530) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sd4



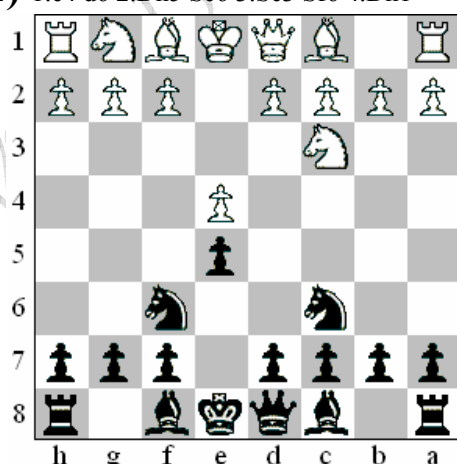
Zapis poteze: _____ ()

531) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sg1 Lc5 4.Sf3



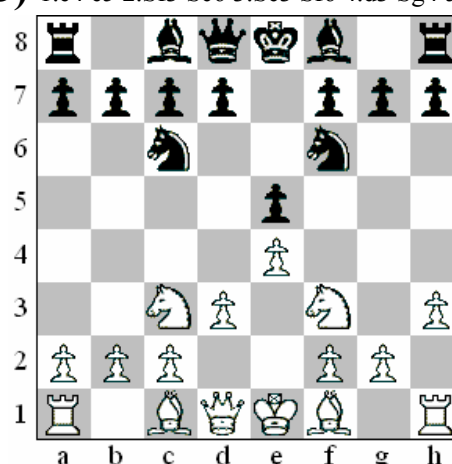
Zapis poteze: _____ ()

532) 1.e4 d6 2.Dh5 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.Dh1



Zapis poteze: _____ ()

533) 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.d3 Sg4 5.h3 Sf6



Zapis poteze: _____ ()

NAČELO AKTIVNOSTI

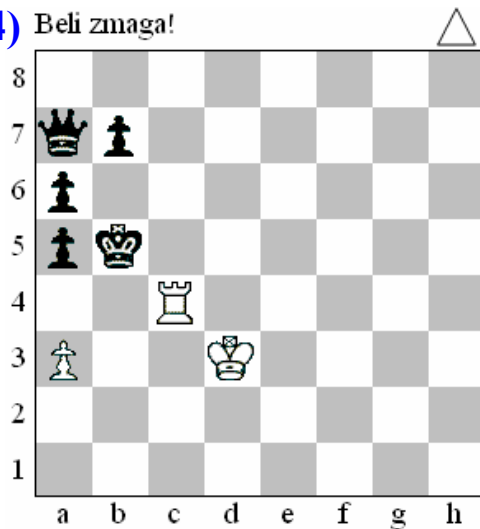
Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima **veliko udarov**, nadzoruje **pomembna polja** in je njen **položaj varen**.

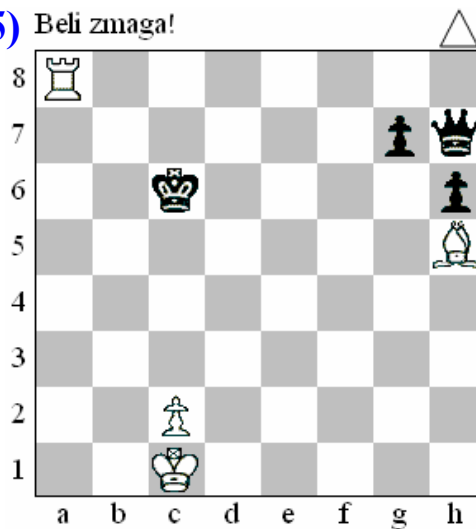
Pri vseh nalogah je črna figura na **robu** šahovnice (ima **manjše** število udarov), **ne** nadzoruje pomembnih polj in **nima** pomoči ostalih figur. Izkoristi večjo aktivnost belih figur, ranljivost črne figure in poišči najhitrejšo pot do zmage!

534) Beli zmaga!



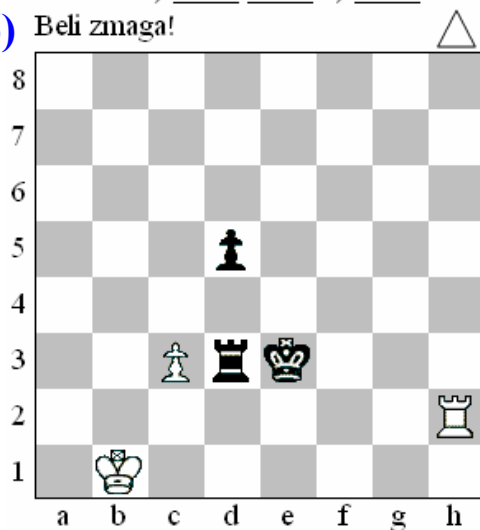
Rešitev: 1) _____ 2) _____

535) Beli zmaga!



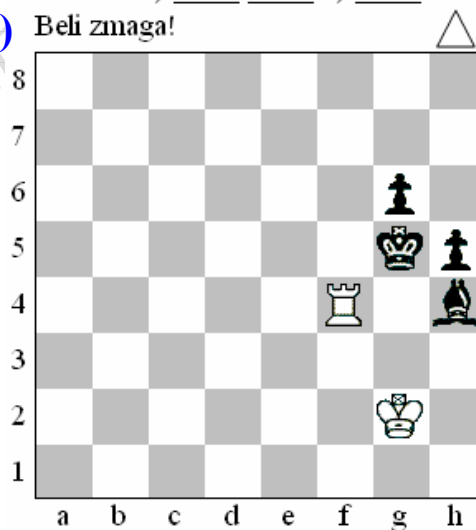
Rešitev: 1) _____ 2) _____

536) Beli zmaga!



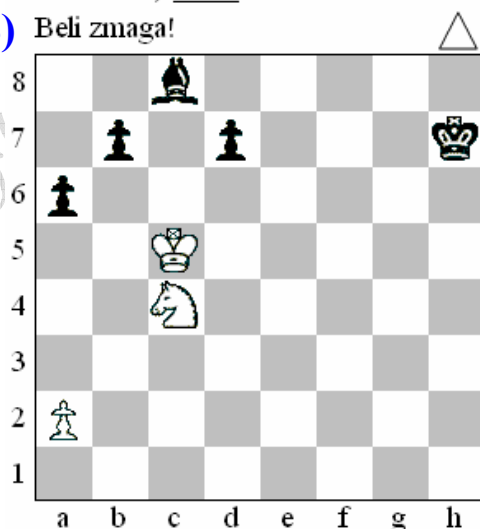
Rešitev: 1) _____

537) Beli zmaga!



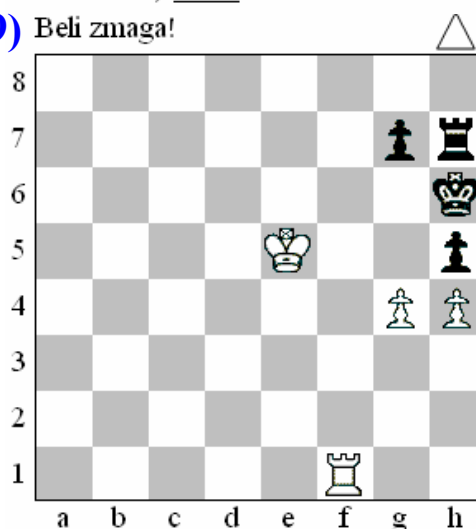
Rešitev: 1) _____

538) Beli zmaga!



Rešitev: 1) _____ 2) _____

539) Beli zmaga!



Rešitev: 1) _____ 2) _____

NAČELO AKTIVNOSTI

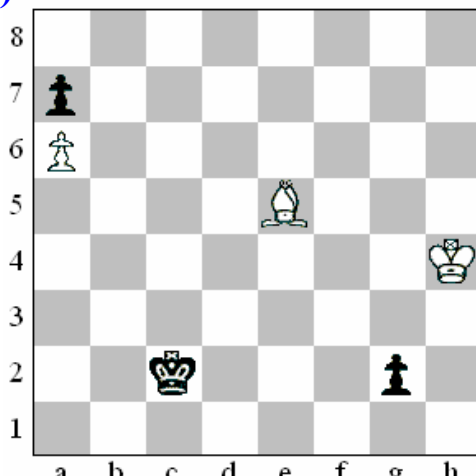
Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima **veliko udarov**, nadzoruje **pomembna polja** in je njen **položaj varen**.

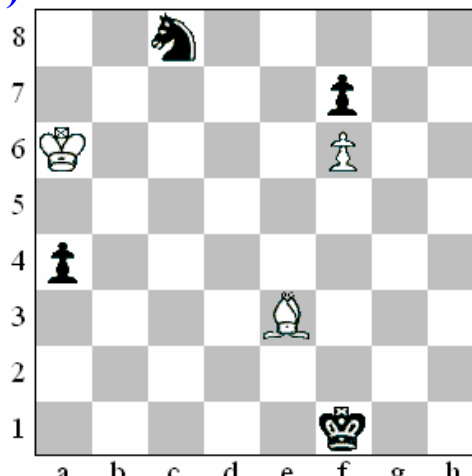
Pri vseh nalogah je črna figura na **robu** šahovnice (ima **manjše** število udarov), **ne** nadzoruje pomembnih polj in **nima** pomoči ostalih figur. Izkoristi večjo aktivnost belih figur, ranljivost črne figure in poišči najhitrejšo pot do zmage!

540) Obkroži najboljšo potezo! △



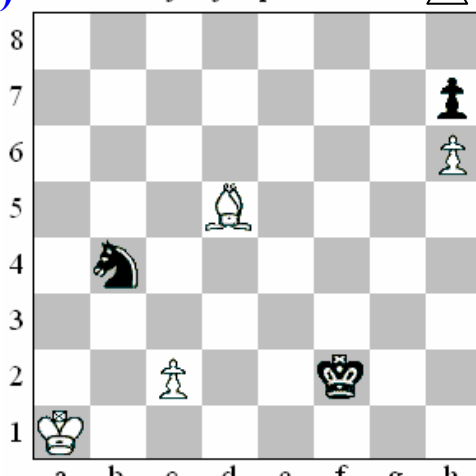
A) Ld4 B) Lh2 C) Kh3

541) Obkroži najboljšo potezo! △



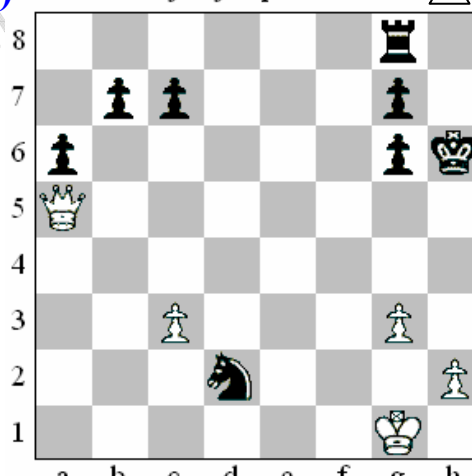
A) Lc5 B) Lf4 C) Kb7

542) Obkroži najboljšo potezo! △



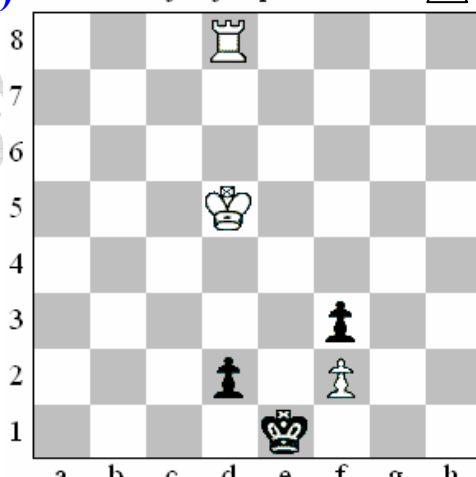
A) Lg8 B) Lb3 C) Le4

543) Obkroži najboljšo potezo! △



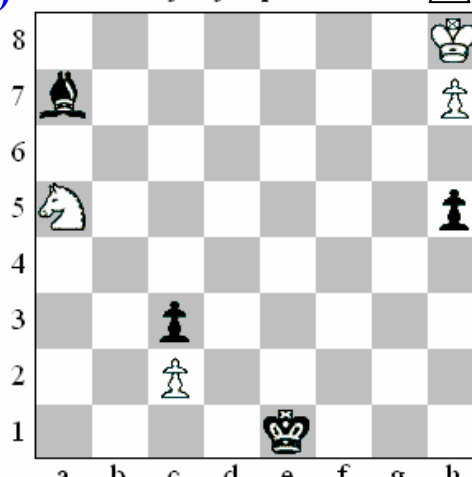
A) Dd5 B) Da2 C) c4

544) Obkroži najboljšo potezo! △



A) Kc4 B) Ke4 C) Te8+

545) Obkroži najboljšo potezo! △

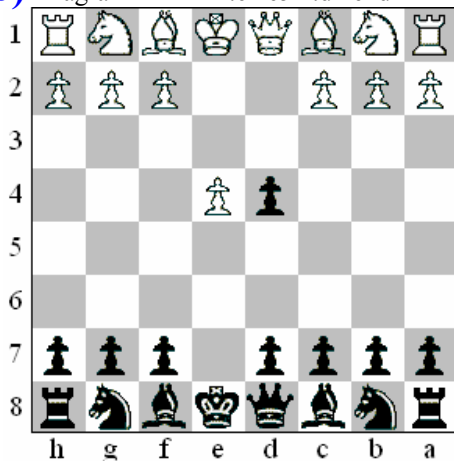


A) Sb3 B) Kg8 C) Sc6

Če v otvoritvi odigramo potezo, ki razvije figuro, potem **razvojnega tempa nismo izgubili**. Izjema: igranje z isto figuro dvakrat ali večkrat pomeni **izgubo razvojnega tempa**. Če že razvito figuro vrnemo na polje, kjer je stala prej, smo izgubili **dva razvojna tempa**! Kralja **razvijemo** z rošado, trdnjavo pa z rošado ali z namestitvijo na odprto ali polodprto linijo. Lovca, skakača in damo razvijemo s premestitvijo iz osnovne na kako drugo vrsto. Kmeta razvijemo s potezo, ki deluje na središčno polje in hkrati poveča število udarov naših figur.

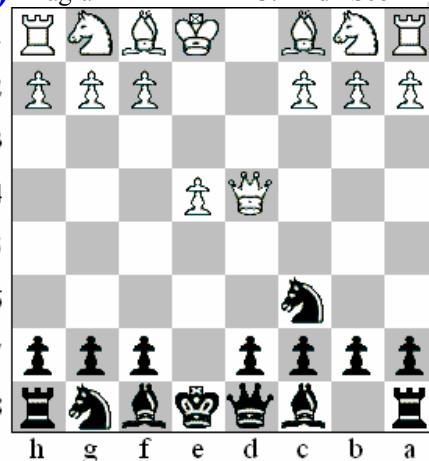
Navodilo: Diagrami A do F prikazujejo uvodne takte neke partije. Poteze, ki so izguba tempa za belega ali črnega, zapiši pod diagram, v oklepaj pa zapiši število izgubljenih tempov (1 ali 2).

546) Diagram A 1.e4 e5 2.d4 exd4 △



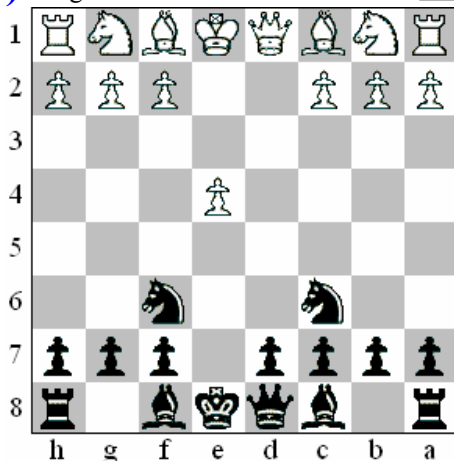
Zapis poteze: _____ ()

547) Diagram B 3. Dxd4 Sc6 △



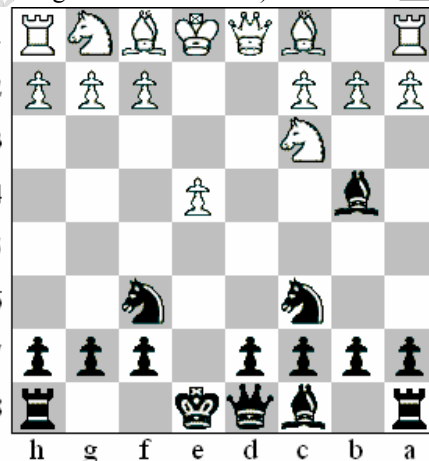
Zapis poteze: _____ ()

548) Diagram C 4.Dd1 Sf6 △



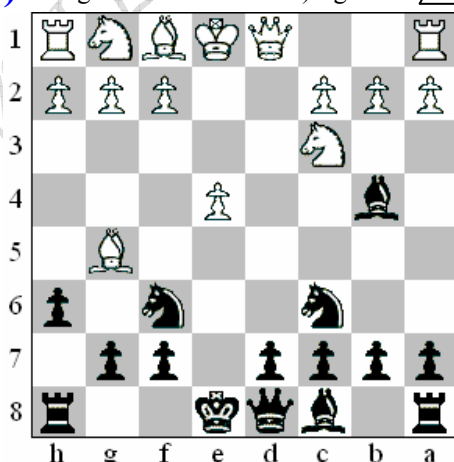
Zapis poteze: _____ ()

549) Diagram D 5) Sc3 Lb4 △



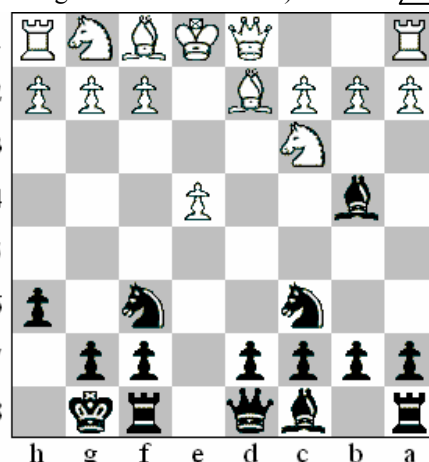
Zapis poteze: _____ ()

550) Diagram E 6) Lg5 h6 △



Zapis poteze: _____ ()

551) Diagram F 7) Ld2 O-O △

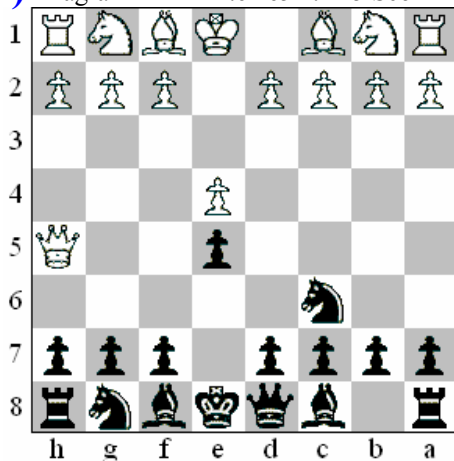


Zapis poteze: _____ ()

Če v otvoritvi odigramo potezo, ki razvije figuro, potem **razvojnega tempa nismo izgubili**. Izjema: igranje z isto figuro dvakrat ali večkrat pomeni **izgubo razvojnega tempa**. Če že razvito figuro vrnemo na polje, kjer je stala prej, smo izgubili **dva razvojna tempa**! Kralja **razvijemo** z rošado, trdnjavo pa z rošado ali z namestitvijo na odprto ali polodprto linijo. Lovca, skakača in damo razvijemo s premestitvijo iz osnovne na kako drugo vrsto. Kmeta razvijemo s potezo, ki deluje na središčno polje in hkrati poveča število udarov naših figur.

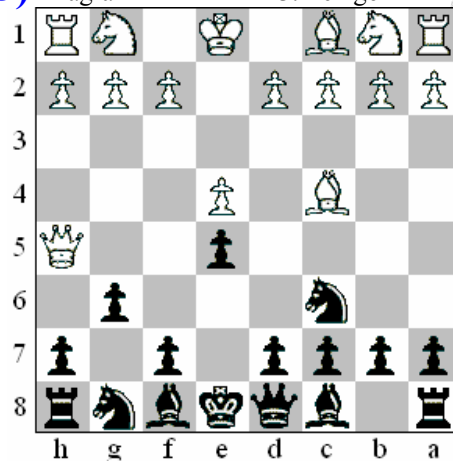
Navodilo: Diagrami A do F prikazujejo uvodne takte neke partije. Poteze, ki so izguba tempa za belega ali črnega, zapiši pod diagram, v oklepaj pa zapiši število izgubljenih tempov (1 ali 2).

552) Diagram A 1.e4 e5 2.Dh5 Sc6 △



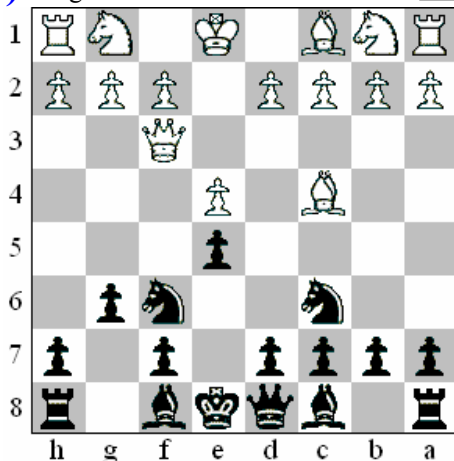
Zapis poteze: _____ ()

553) Diagram B 3. Lc4 g6 △



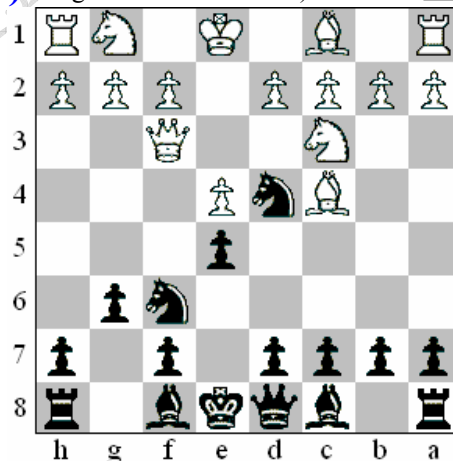
Zapis poteze: _____ ()

554) Diagram C 4.Df3 Sf6 △



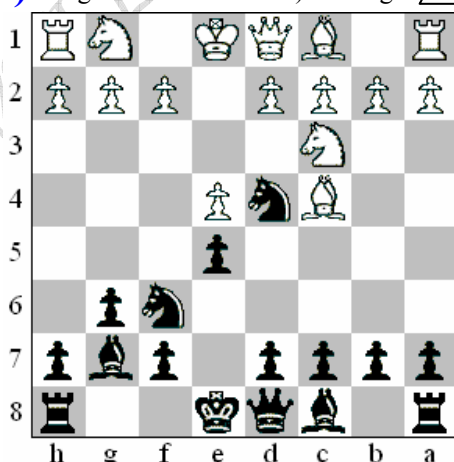
Zapis poteze: _____ ()

555) Diagram D 5) Sc3 Sd4 △



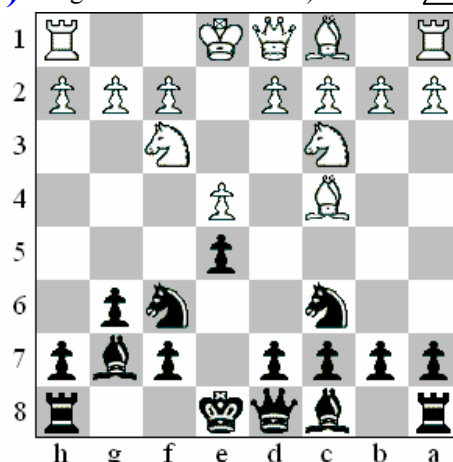
Zapis poteze: _____ ()

556) Diagram E 6) Dd1 Lg7 △



Zapis poteze: _____ ()

557) Diagram F 7) Sf3 Sc6 △

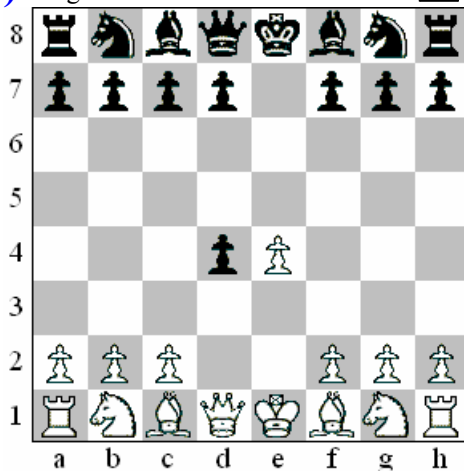


Zapis poteze: _____ ()

V gambitnih otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetškega središča.

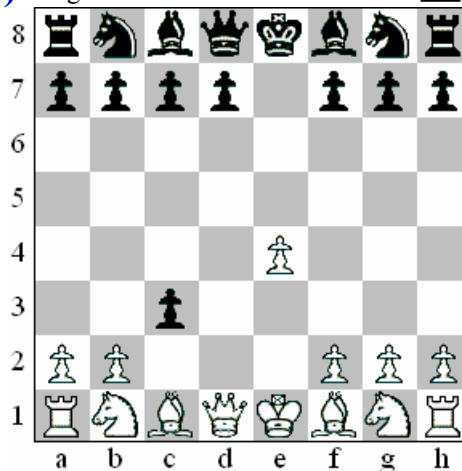
NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši poteze, ki predstavljajo **izgubo tempa** za belega **ali** črnega.

558) Diagram A 1.e4 e5 2.d4 exd4 △



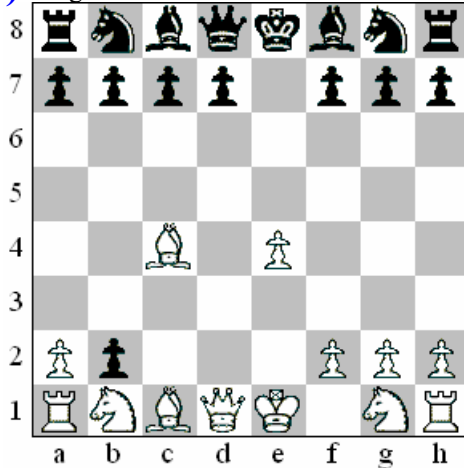
Zapis poteze: _____

559) Diagram B 3. c3 dxc3 △



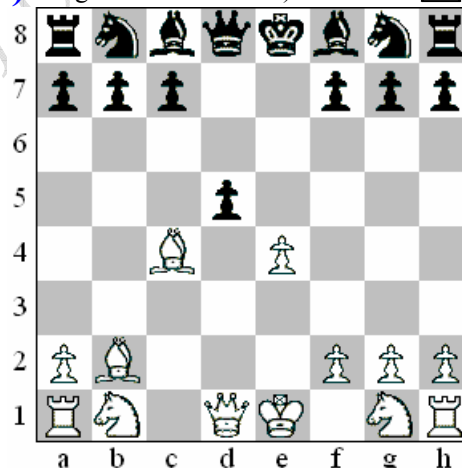
Zapis poteze: _____

560) Diagram C 4.Lc4 exb2 △



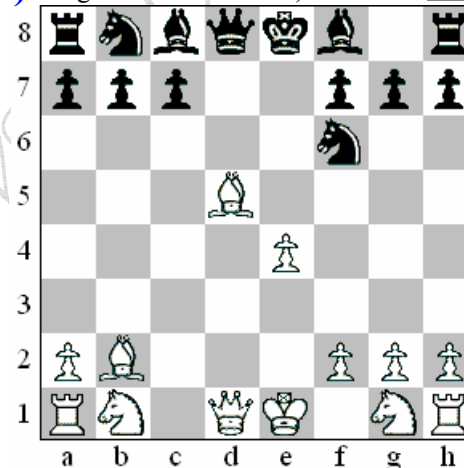
Zapis poteze: _____

561) Diagram D 5) Lxb2 d5 △



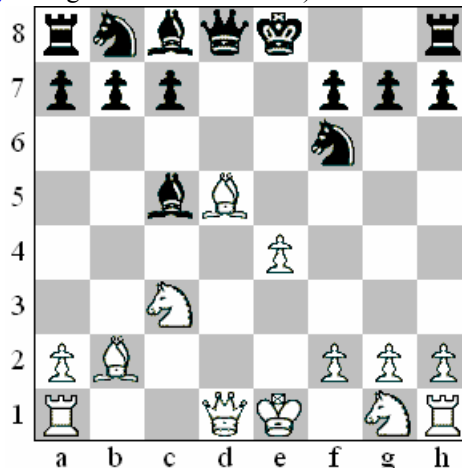
Zapis poteze: _____

562) Diagram E 6) Lxd5 Sf6 △



Zapis poteze: _____

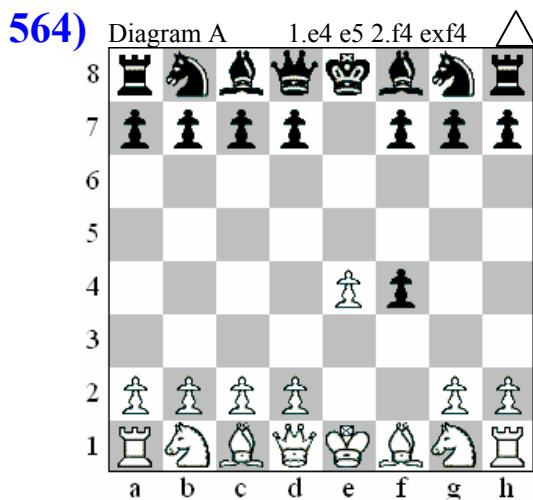
563) Diagram F 7) Sc3 Lc5 △



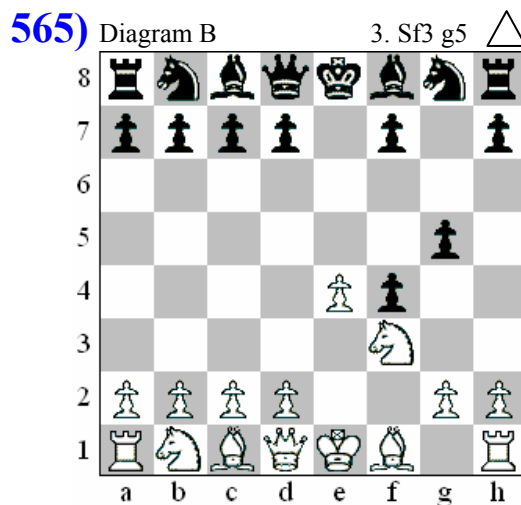
Zapis poteze: _____

V gambitnih otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetskega središča.

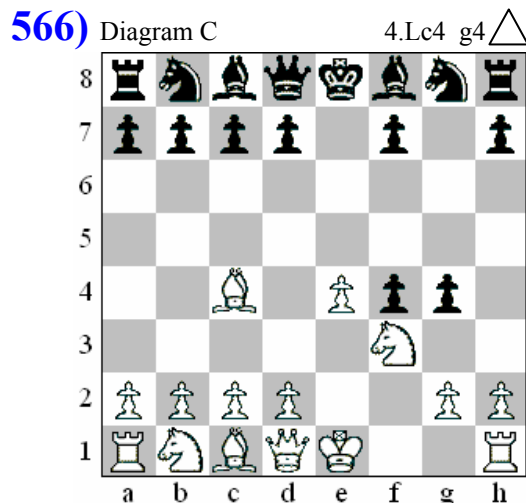
NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši poteze, ki predstavljajo **izgubo tempa** za belega **ali** črnega.



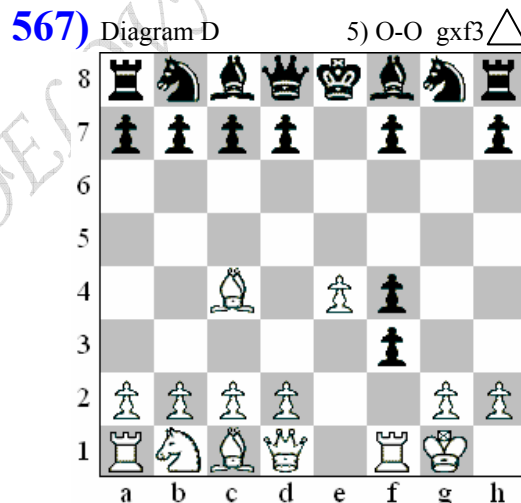
Zapis poteze: _____



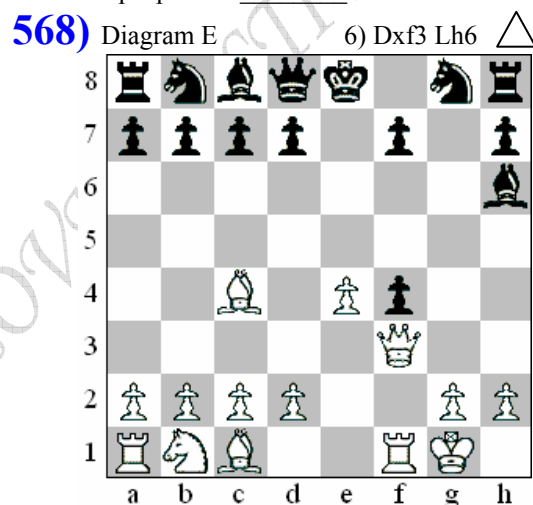
Zapis poteze: _____



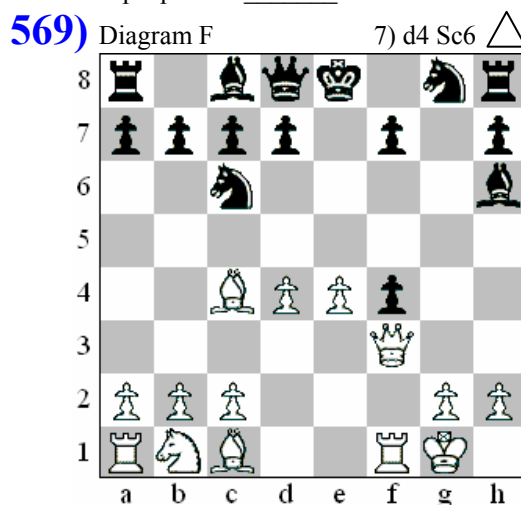
Zapis poteze: _____



Zapis poteze: _____



Zapis poteze: _____



Zapis poteze: _____

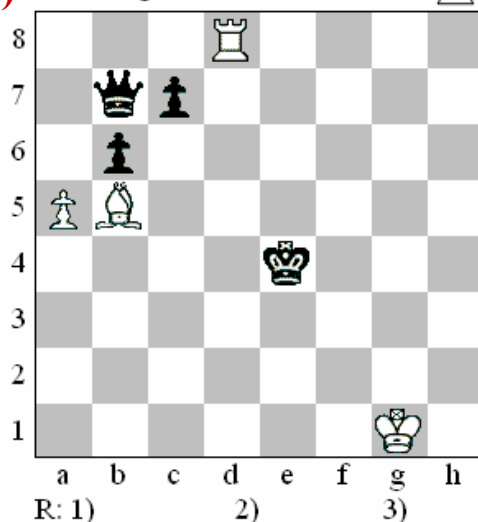
Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

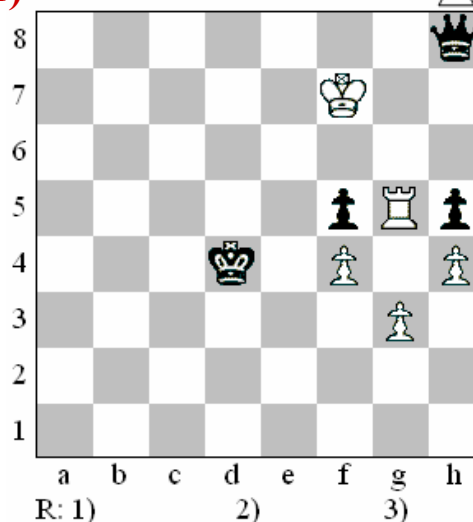
Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima **veliko udarov**, nadzoruje **pomembna polja** in je njen **položaj varen**.

Pri vseh nalogah je črna figura na **robu** šahovnice (ima **manjše** število udarov), **ne** nadzoruje pomembnih polj in **nima** pomoči ostalih figur. Izkoristi večjo aktivnost belih figur, ranljivost črne figure in poišči najhitrejšo pot do zmage!

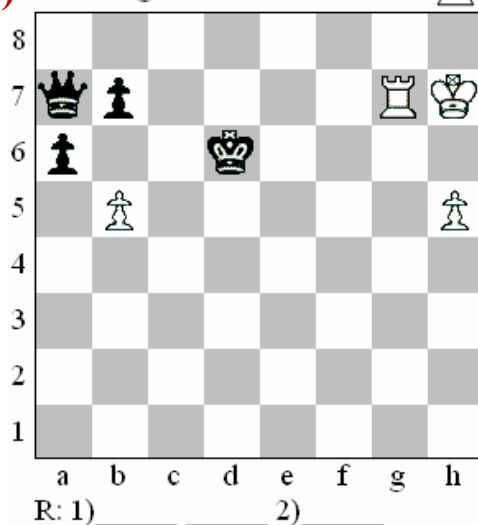
570) Beli zmaga!



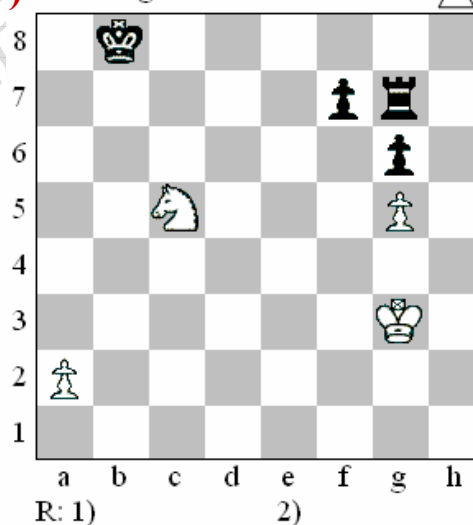
571) Beli remizira!



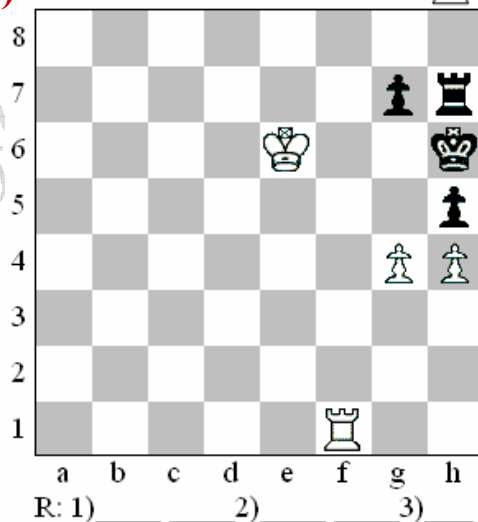
572) Beli zmaga!



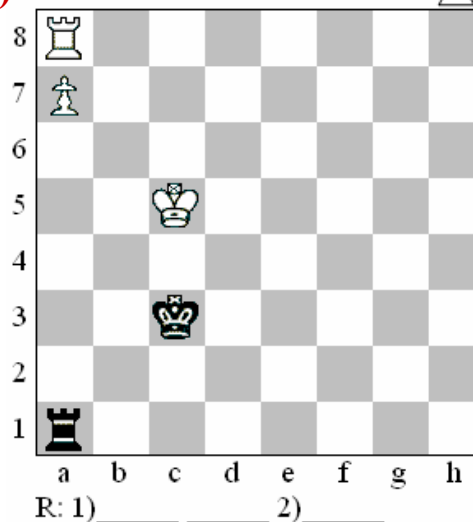
573) Beli zmaga!



574) Beli zmaga!



575) Beli zmaga!



NAČELO AKTIVNOSTI

Stremimo k temu, da bo aktivnost naših figur naraščala hitreje od nasprotnikovih.

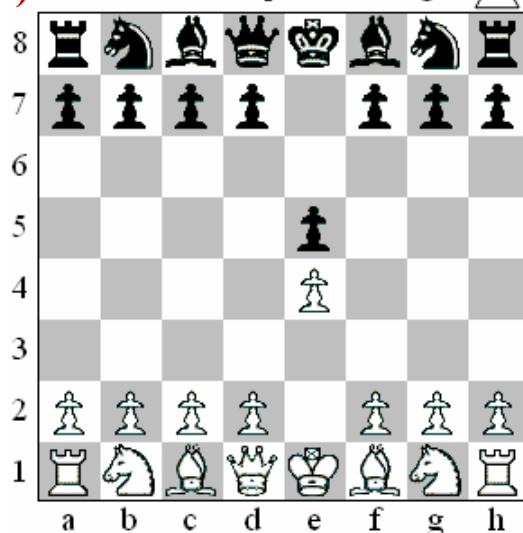
Načelo aktivnosti ima dve lici, napadalno in preprečevalno: **potrebno je stremeti k čim večji aktivnosti svojih figur in preprečevati aktivnost nasprotnikovih figur.**

Praktični nasvet: Odločimo se za potezo, po kateri bo aktivnost naših figur naraščala čim hitreje v primerjavi z aktivnostjo nasprotnikovih figur.

Kdaj je figura aktivna? Figura je najbolj aktivna takrat kadar ima veliko udarov, nadzoruje pomembna polja in je njen položaj varen.

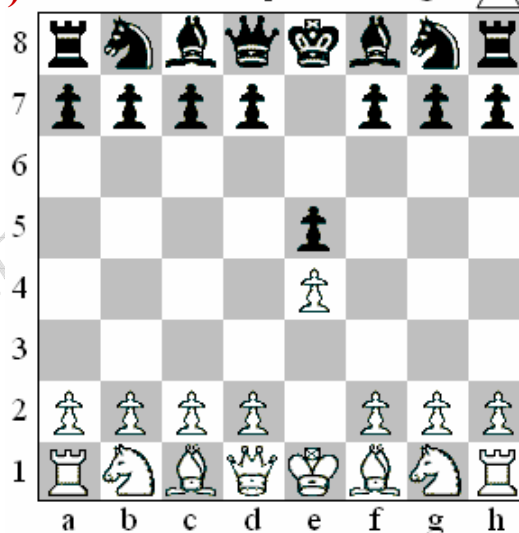
NAVODILO: Obkroži tisto izmed predlaganih potez, ki se bolj ravna po načelu aktivnosti!

576) Obkroži izbrano potezo belega! ▲



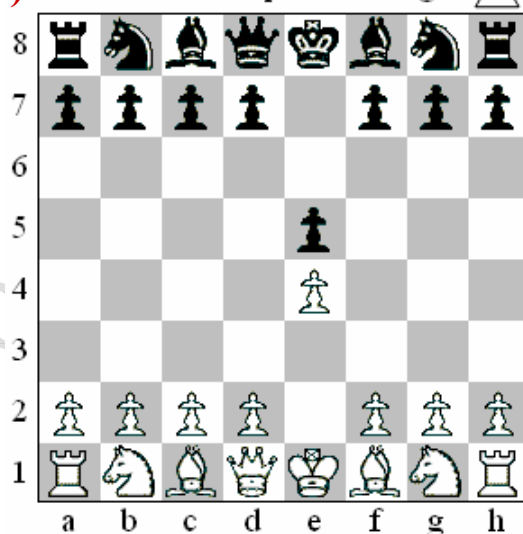
A) 2. Sf3 B) 2. Dh5

577) Obkroži izbrano potezo belega! ▲



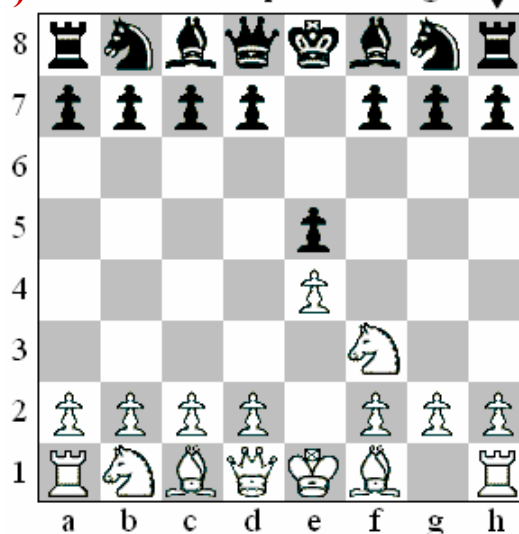
A) 2. Sf3 B) 2. Sc3

578) Obkroži izbrano potezo belega! ▲



A) 2. d4 B) 2. f4

579) Obkroži izbrano potezo črnega! ▼



A) 2 ... d5 B) 2 ... f5

ENAAČBA AKTIVNOSTI

Razlika v aktivnosti med belo in črno pozicijo je enaka vsoti materialne in nematerialne prednosti belega.

Enačba aktivnosti:

$$A_b - A_{\text{č}} = M + N$$

A_b – aktivnost bele pozicije je vsota aktivnosti vseh belih figur

$A_{\text{č}}$ – aktivnost črne pozicije je vsota aktivnosti vseh belih figur

M – materialna prednost belega

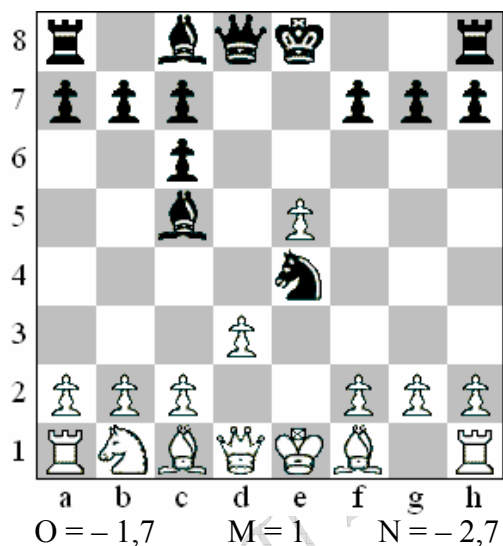
N – nematerialna prednost belega

Čim **večja** je aktivnost **belih** figur v primerjavi z aktivnostjo **črnih** figur tem **večjo prednost** ima beli!

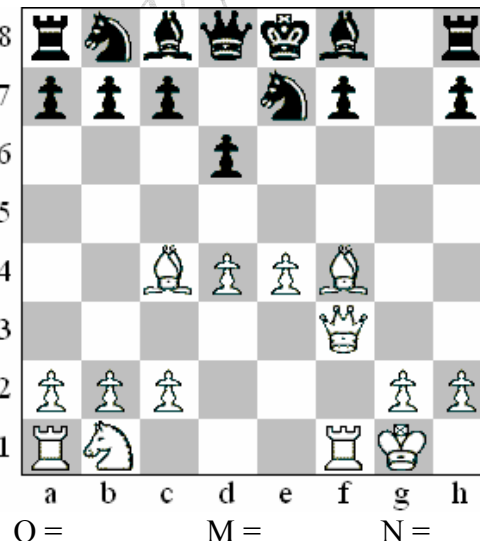
Razlika v aktivnosti med belo in črno pozicijo ($A_b - A_{\text{č}}$) je enaka številski oceni pozicije. Številsko oceno pozicije približno izračuna analizator Fritz in jo označimo s črko O.

NAVODILO: Fritz naj analizira pozicijo približno eno minuto, nato vpiši njegovo številsko oceno (O) ter izračunaj najprej prispevek M, nato pa še N.

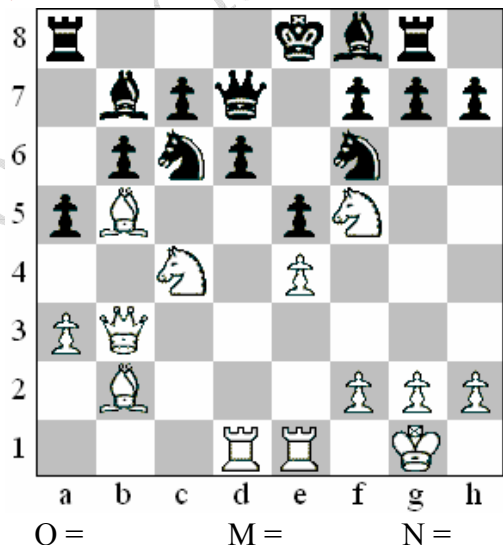
580) Primer rešene naloge:



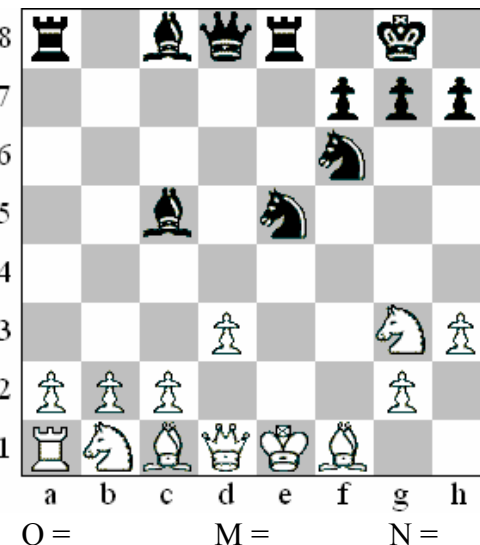
581) Vpiši O, izračunaj N in M!



582) Vpiši O, izračunaj N in M!



583) Vpiši O, izračunaj N in M!

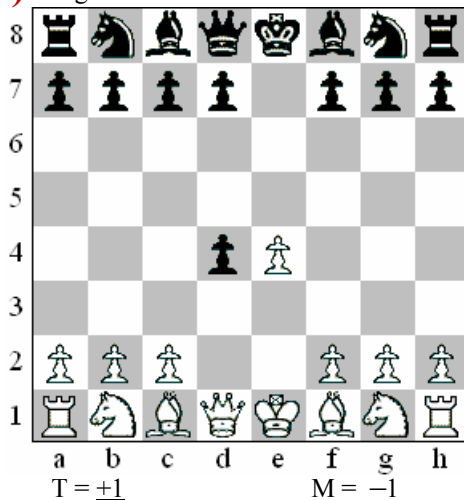


POMNI: v **gambitnih** otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetskega središča.

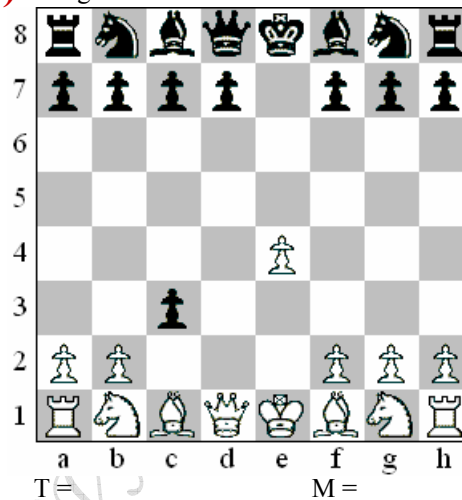
NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši **obračun razvojnih tempov (T)** in **razliko v materialu (M)** po vsaki potezi črnega.

Zgled (584): T = +1 (prednosti prve poteze ne štejemo), M = -1

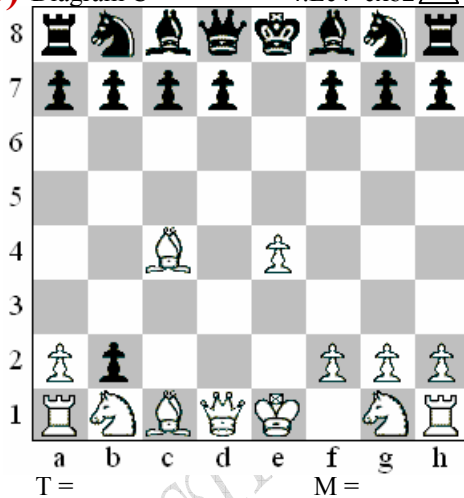
584) Diagram A 1.e4 e5 2.d4 exd4 △



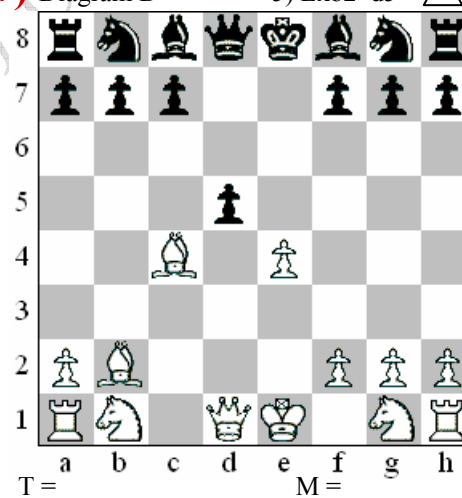
585) Diagram B 3. c3 dxc3 △



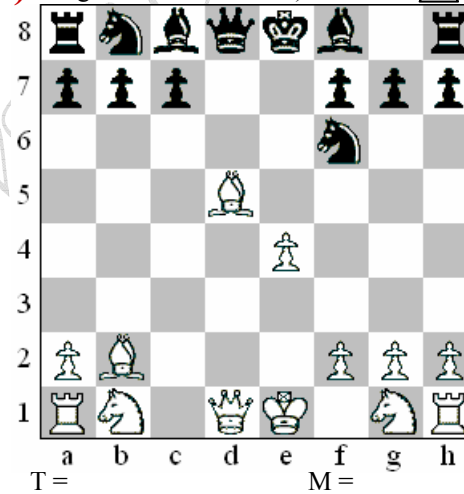
586) Diagram C 4.Lc4 cxb2 △



587) Diagram D 5) Lxb2 d5 △



588) Diagram E 6) Lxd5 Sf6 △



589) Diagram F 7) Sc3 Lc5 △

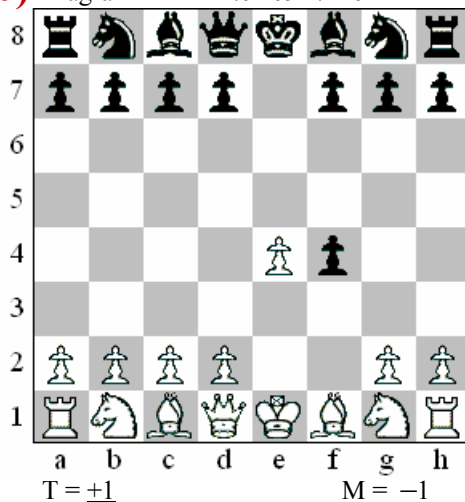


POMNI: v **gambitnih** otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetskega središča.

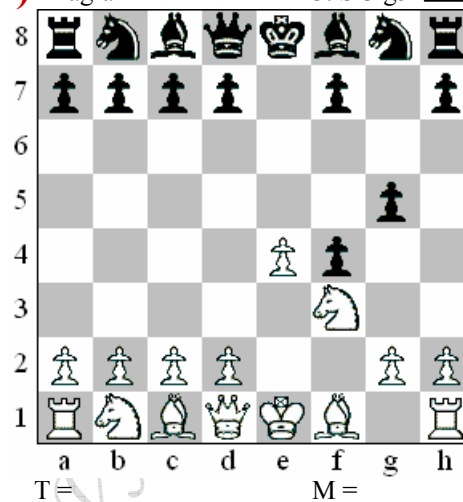
NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši **obračun razvojnih tempov (T)** in **razliko v materialu (M)** po vsaki potezi črnega.

Zgled (590): T = +1 (prednosti prve poteze ne štejemo), M = -1

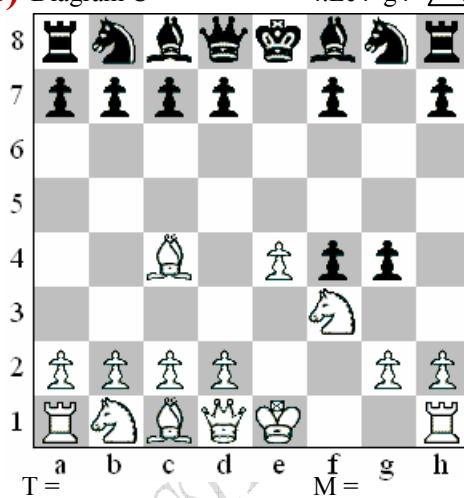
590) Diagram A 1.e4 e5 2.f4 exf4 △



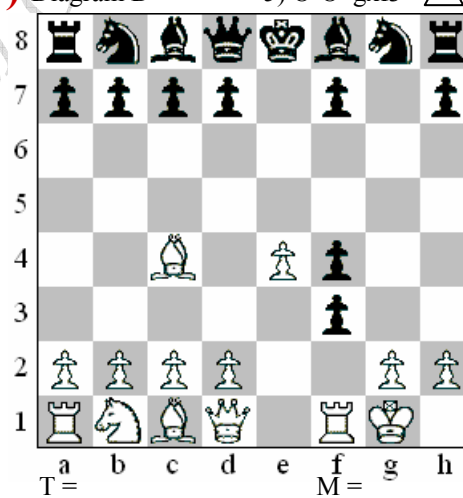
591) Diagram B 3. Sf3 g5 △



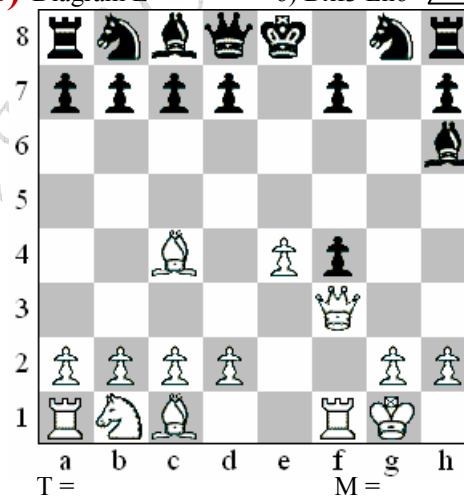
592) Diagram C 4.Lc4 g4 △



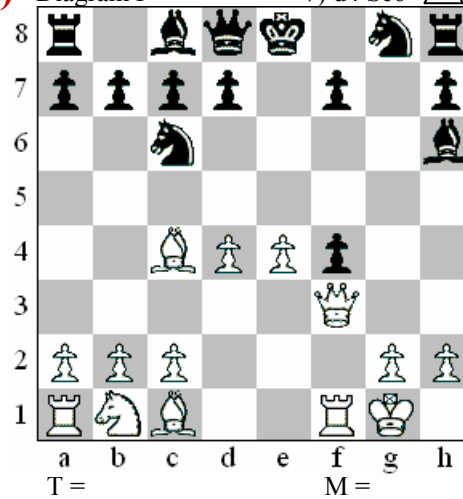
593) Diagram D 5) O-O gxf3 △



594) Diagram E 6) Dxf3 Lh6 △



595) Diagram F 7) d4 Sc6 △

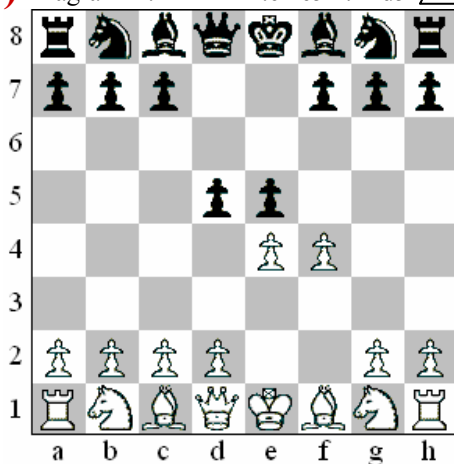


POMNI: v **gambitnih** otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetskega središča.

NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši **obračun razvojnih tempov (T)** in **razliko v materialu (M)** po vsaki potezi črnega.

Zgled (596): T = 0 (prednosti prve poteze ne štejemo), M = 0

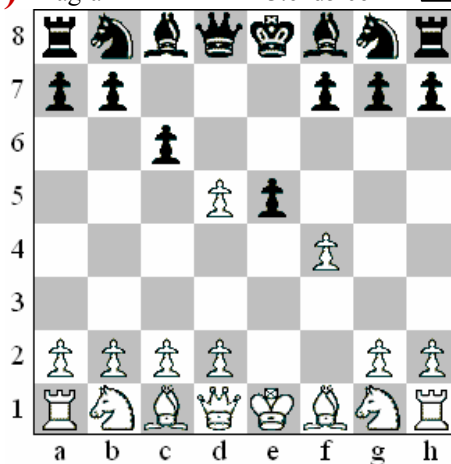
596) Diagram A: 1.e4 e5 2.f4 d5



T = 0

M = 0

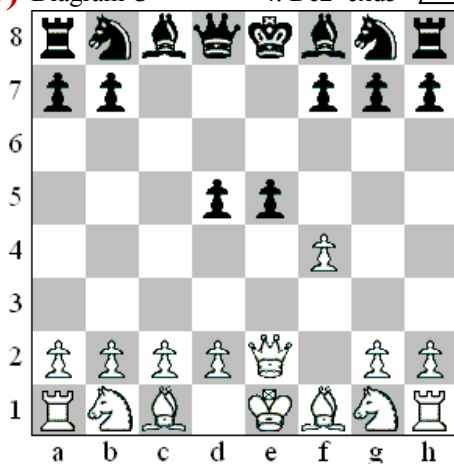
597) Diagram B 3.exd5 c6



T = ____

M = ____

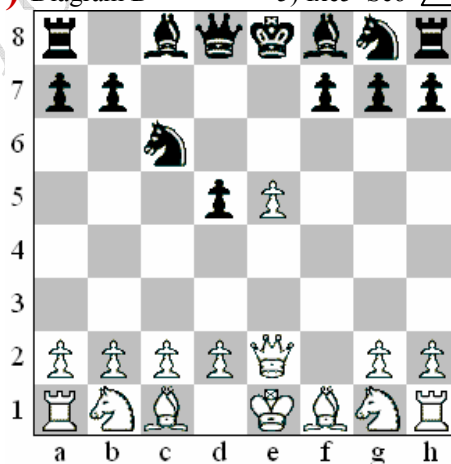
598) Diagram C 4. De2 cxd5



T = ____

M = ____

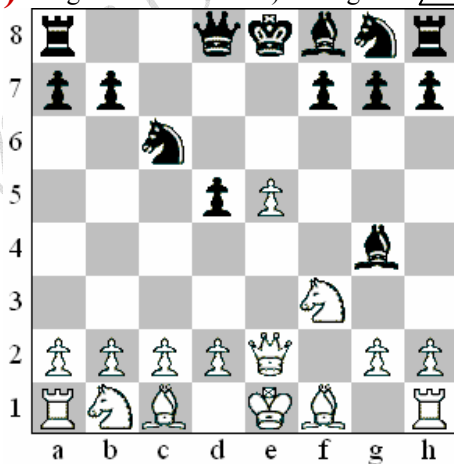
599) Diagram D 5) fxe5 Sc6



T = ____

M = ____

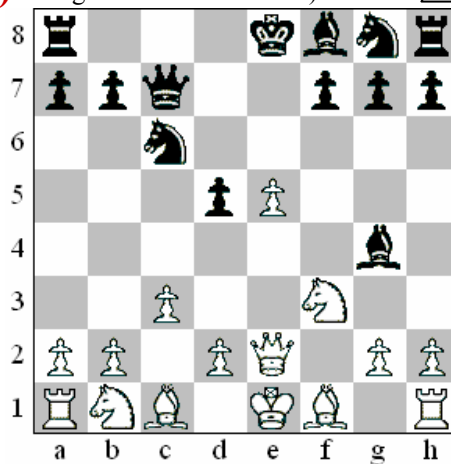
600) Diagram E 6) Sf3 Lg4



T = ____

M = ____

601) Diagram F 7) c3 Dc7



T = ____

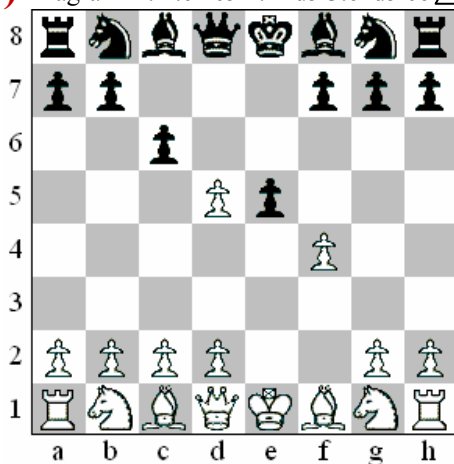
M = ____

POMNI: v **gambitnih** otvoritvah žrtvujemo material v zameno za razvojno prednost ali za izpodkopavanje kmetskega središča.

NAVODILO: Diagrami A do F prikazujejo 7 začetnih taktov gambitne otvoritve. Pod diagrame zapiši **obračun razvojnih tempov (T)** in **razliko v materialu (M)** po vsaki potezi črnega.

Zgled (602): T = -1 (prednosti prve poteze ne štejemo), M = -1

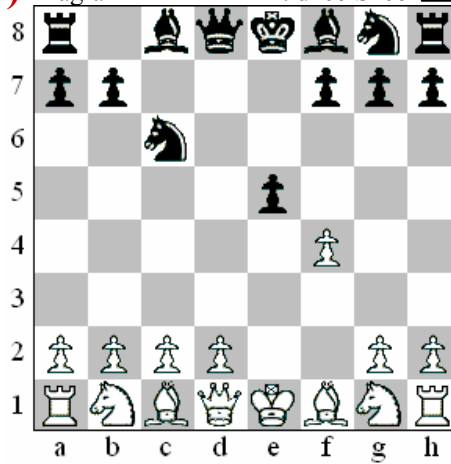
602) Diagram A: 1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 c6 △



T = -1

M = -1

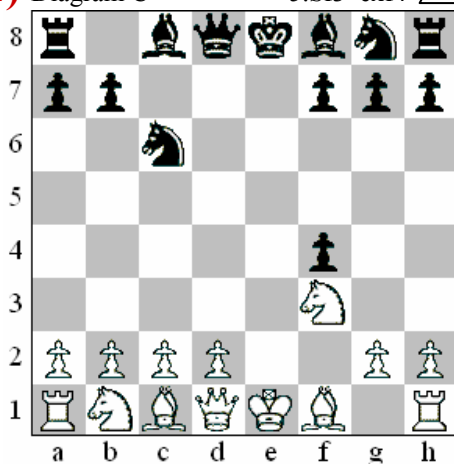
603) Diagram B 4. dxc6 Sxc6 △



T = ____

M = ____

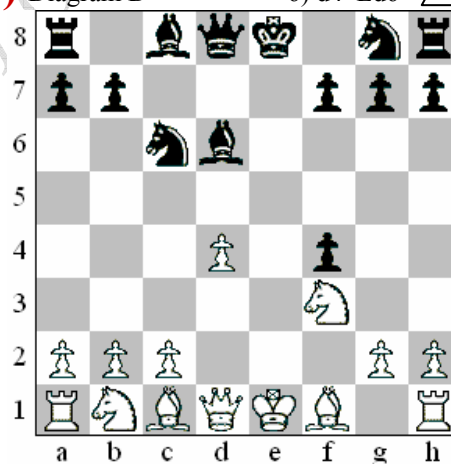
604) Diagram C 5. Sf3 exf4 △



T = ____

M = ____

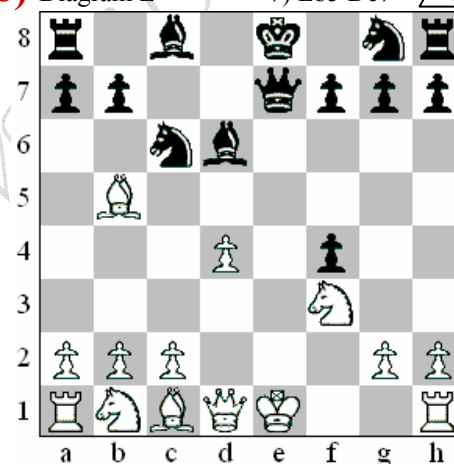
605) Diagram D 6) d4 Ld6 △



T = ____

M = ____

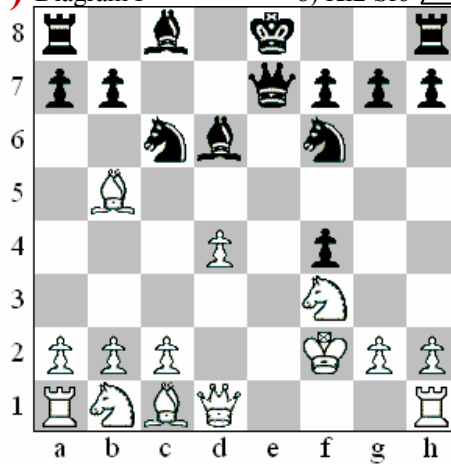
606) Diagram E 7) Lb5 De7+ △



T = ____

M = ____

607) Diagram F 8) Kf2 Sf6 △



T = ____

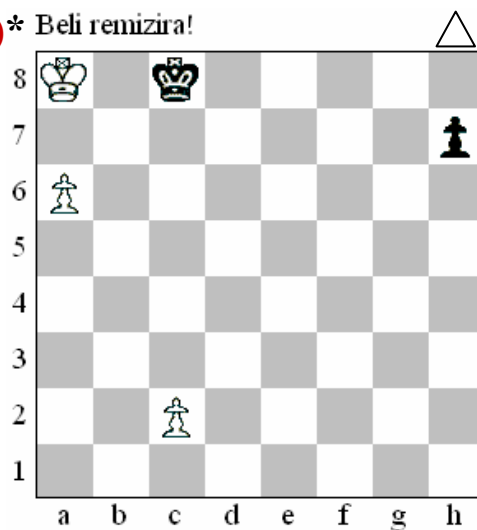
M = ____

Izraz »tempo« v šahovski partiji lahko pomeni:

- koristno porabljen potezo za razvoj, aktiviranje figur ali prevzem oziroma vzdrževanje pobude
- z grožnjo pridobljen čas (poteza!) za prosto izbiro akcije

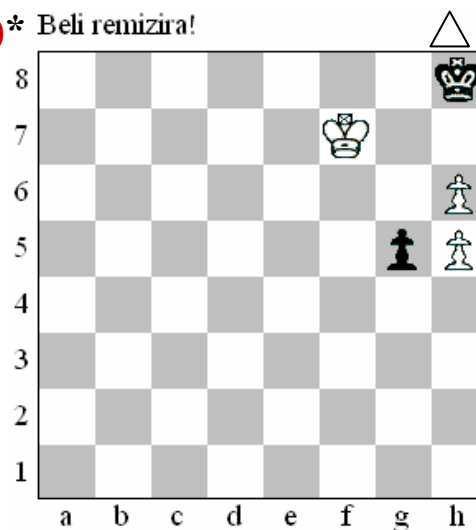
Igranje **nekoristne** poteze povzroči **izgubo** tempa! V izjemnih pozicijah, posebno končnicah, nam to lahko koristi!

608)* Beli remizira!



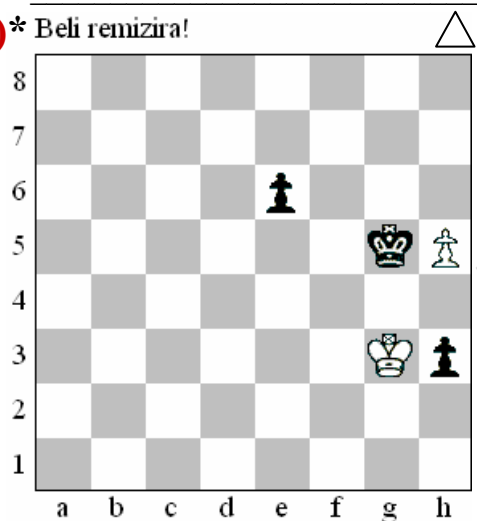
Rešitev: _____

609)* Beli remizira!



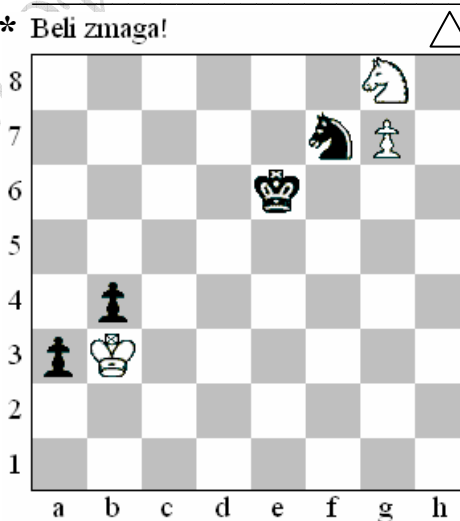
Rešitev: _____

610)* Beli remizira!



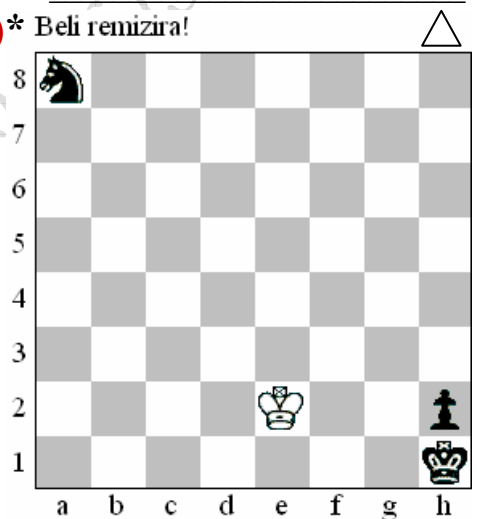
Rešitev: _____

611)* Beli zmaga!



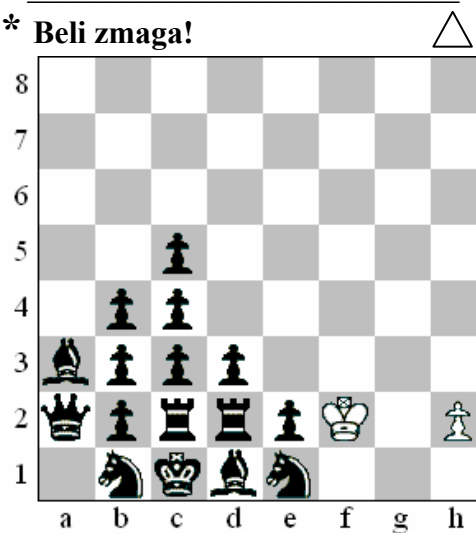
Rešitev: _____

612)* Beli remizira!



Rešitev: _____

613)* Beli zmaga!



Rešitev: _____

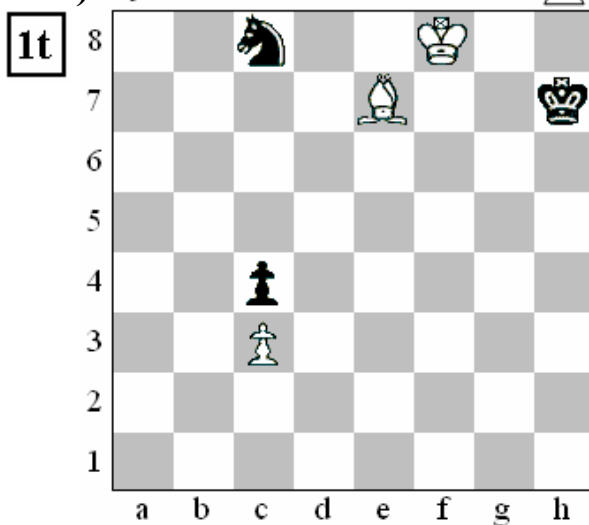
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

K

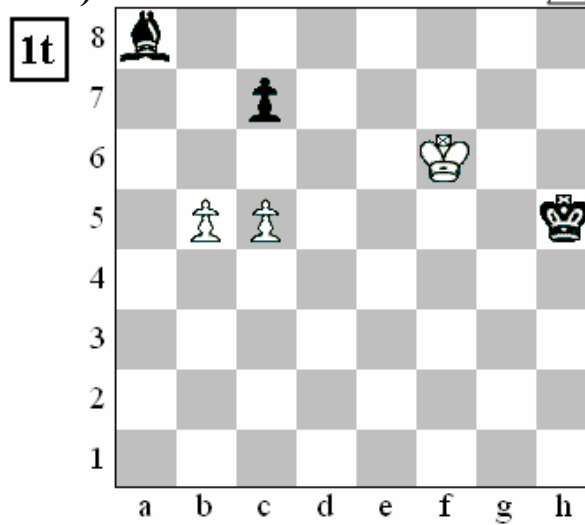
Ime in priimek: _____

1) Ujemi skakača v kletko!



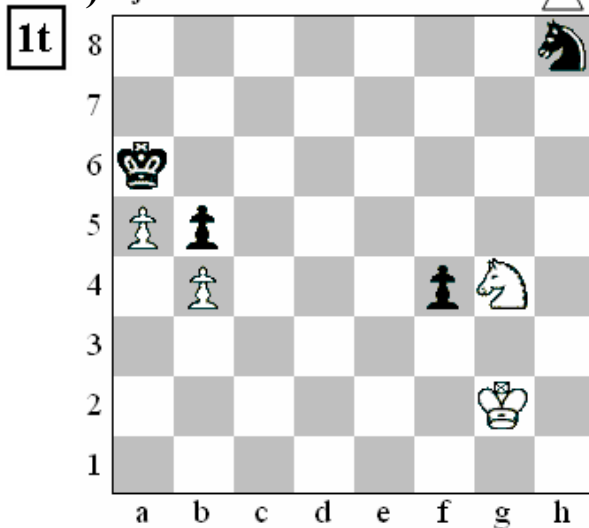
Zapiši prvo potezo: 1) _____

2) Ujemi lovca v kletko!



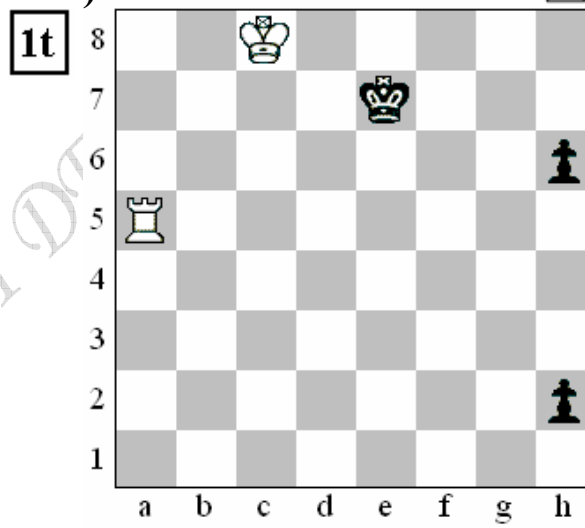
Zapiši prvo potezo: 1) _____

3) Ujemi skakača v kletko!



Zapiši prvo potezo! 1) _____

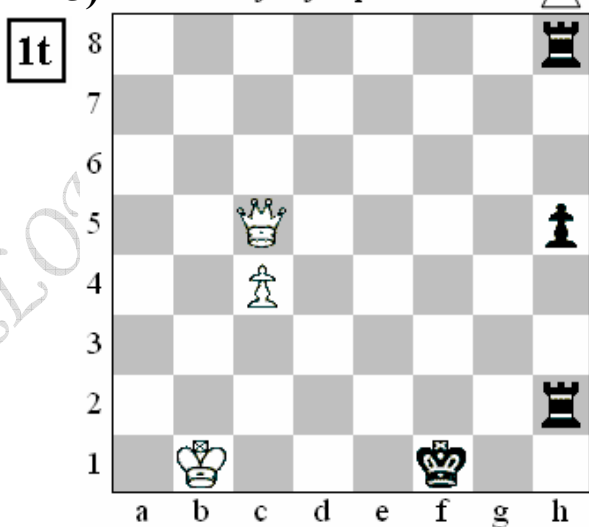
4) Obkroži najboljšo potezo!



A) Ta1

B) Th5

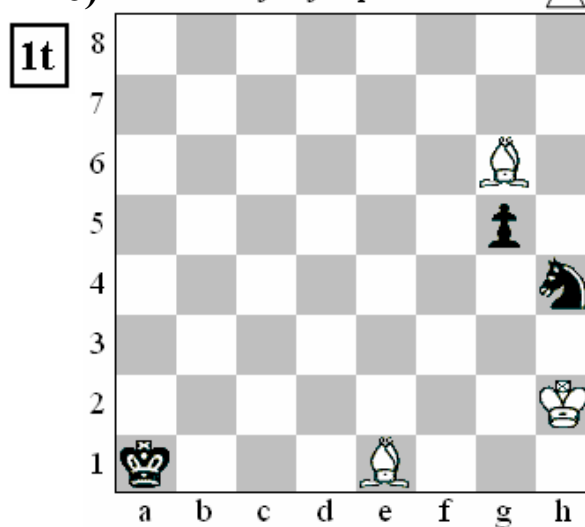
5) Obkroži najboljšo potezo!



A) Df5+

B) De5

6) Obkroži najboljšo potezo!

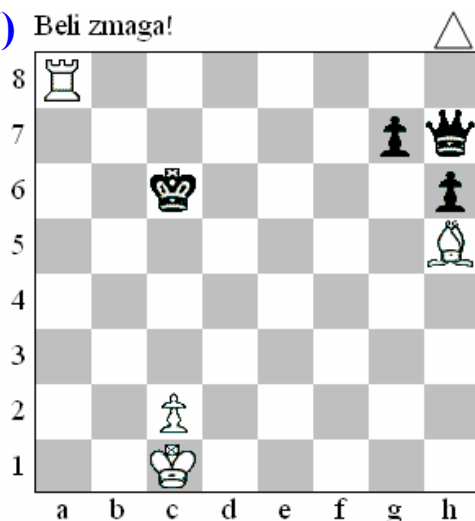


A) Lh7

B) Le4

7) Beli zмага!

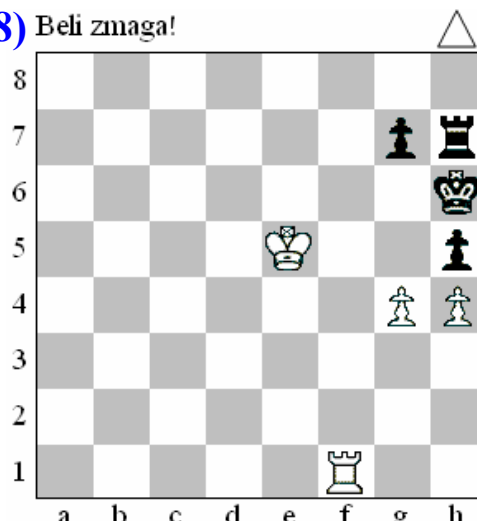
2t



Rešitev: 1) _____ 2) _____

8) Beli zмага!

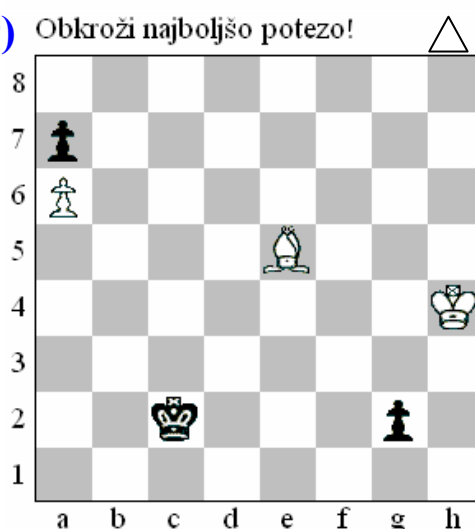
2t



Rešitev: 1) _____ 2) _____

9) Obkroži najboljšo potezo!

2t



A) Ld4 B) Lh2 C) Kh3

10) Obkroži najboljšo potezo!

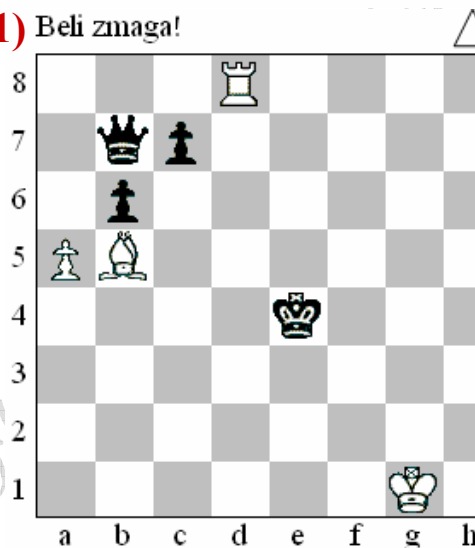
2t



A) Dd5 B) Da2 C) c4

11) Beli zмага!

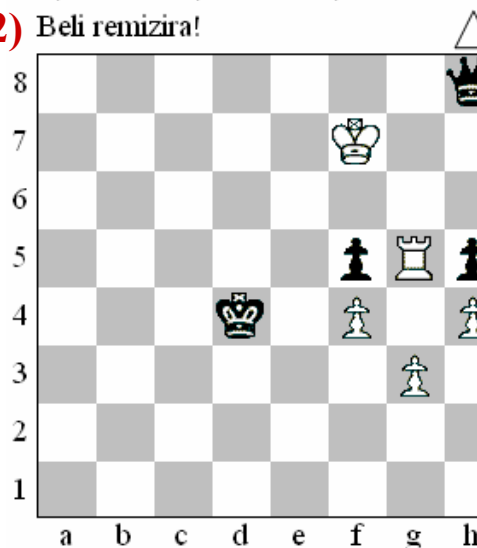
3t



R: 1) _____ 2) _____ 3) _____

12) Beli remizira!

3t



R: 1) _____ 2) _____ 3) _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čudiš, da ne zmaguješ?

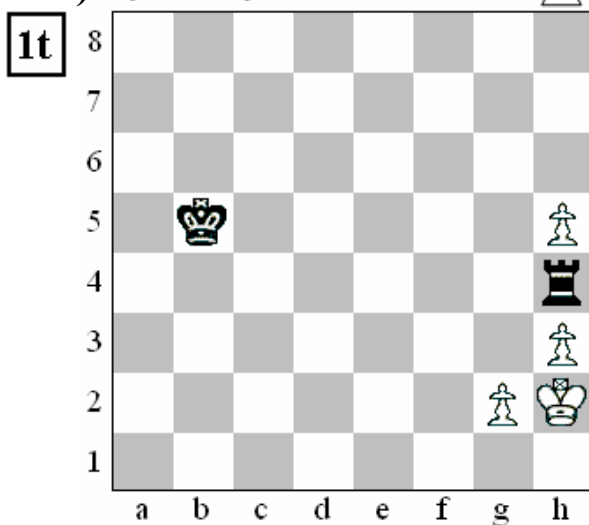
PREIZKUSI SE!

Dosežene točke: _____ (20t)

L

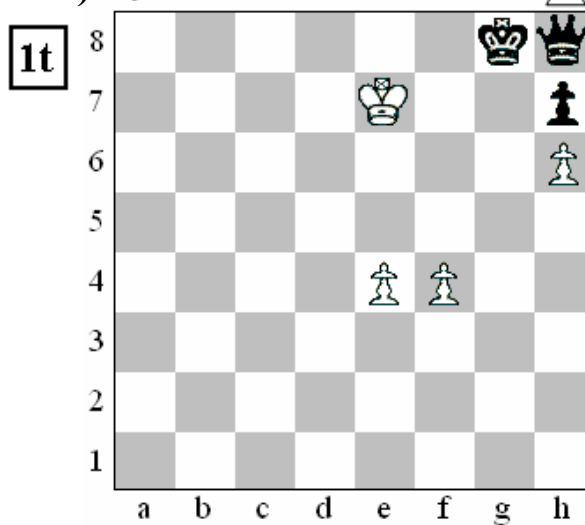
Ime in priimek: _____

1) Ujemi trdnjavo v kletko!



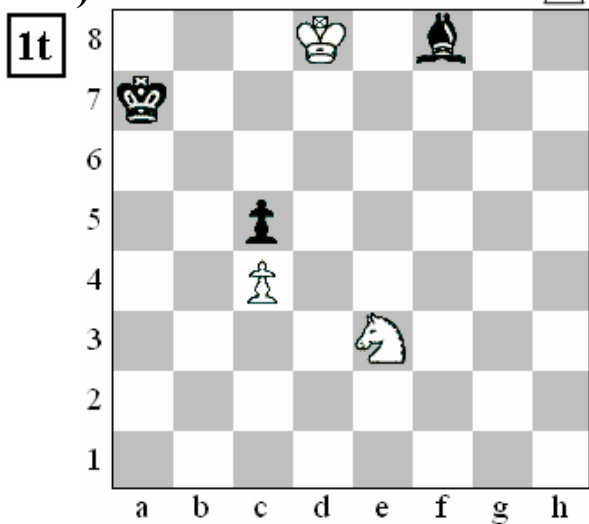
Zapiši prvo potezo: 1) _____

2) Ujemi damo v kletko!



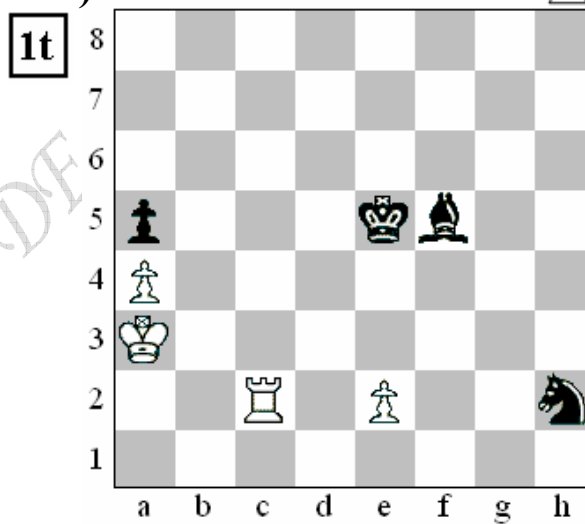
Zapiši prvo potezo: 1) _____

3) Ujemi lovca v kletko!



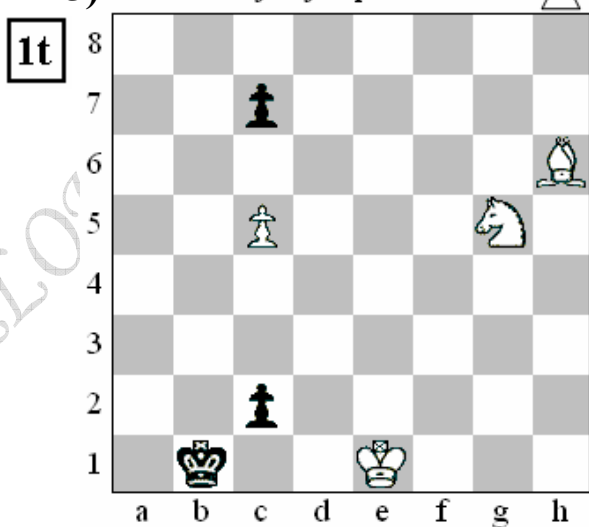
Zapiši prvo potezo: 1) _____

4) Obkroži najboljšo potezo!



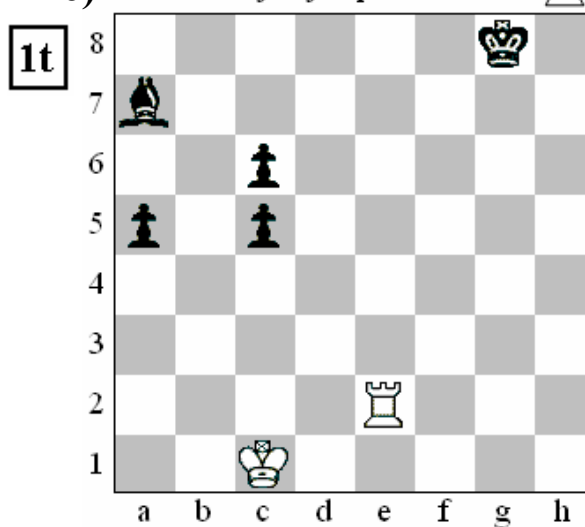
A) Tc5+ B) e4

5) Obkroži najboljšo potezo!



A) Se6 B) Se4

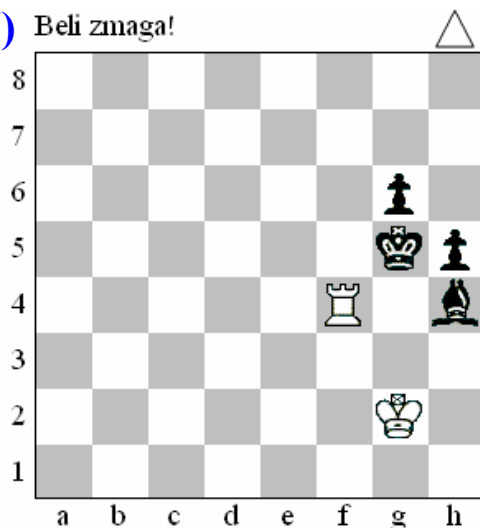
6) Obkroži najboljšo potezo!



A) Te8+ B) Te7

7) Beli zmaga!

2t



Rešitev: 1) _____

9) Obkroži najboljšo potezo!

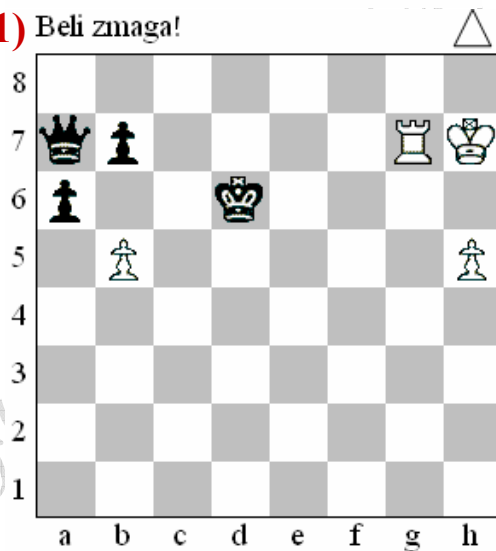
2t



A) Lg8 B) Lb3 C) Le4

11) Beli zmaga!

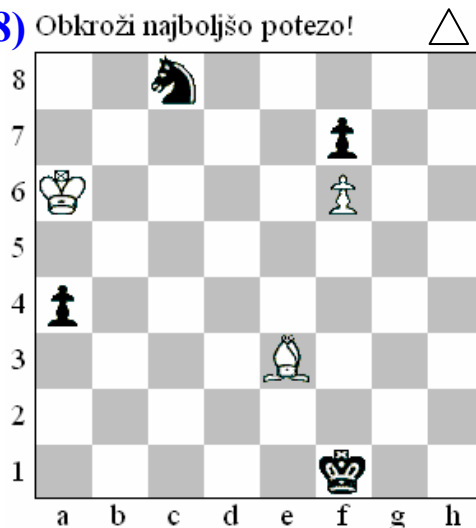
3t



R: 1) _____ 2) _____

8) Obkroži najboljšo potezo!

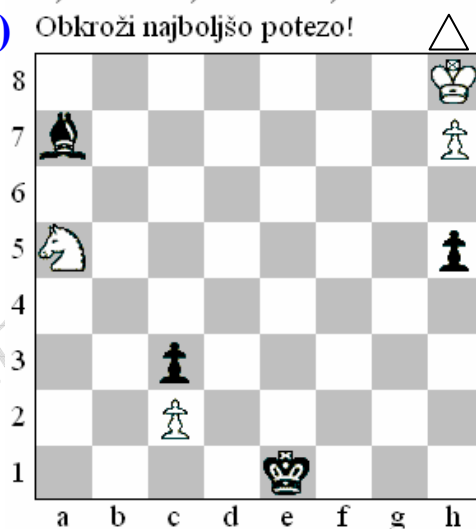
2t



A) Lc5 B) Lf4 C) Kb7

10) Obkroži najboljšo potezo!

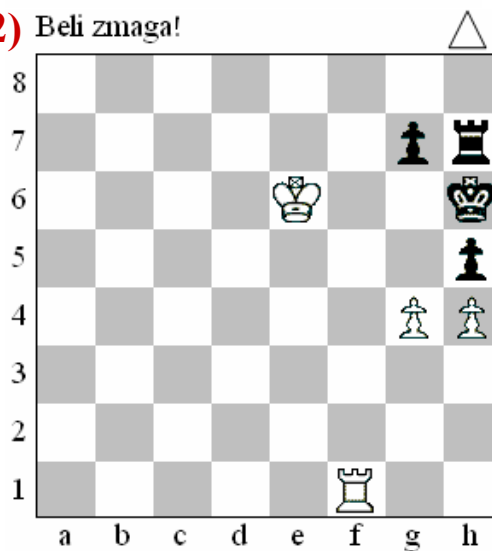
2t



A) Sb3 B) Kg8 C) Sc6

12) Beli zmaga!

3t



R: 1) _____ 2) _____ 3) _____

Nad 18 točk ... »mojstrski« rezultat!

10 – 13 točk ... bolj vadi doma!

manj kot 6 točk ... takoj se vpiši v šahovski krožek!

14 – 17 točk ... malo ti manjka do najboljših!

6 – 10 točk ... se čудиš, da ne zmaguješ?

REŠITVE (vsebina 8)

Rešitve A:

A38 – 516) 1) Lc5
517) 1) g4
518) 1) c6
519) 1) Se5
520) 1) e5
521) 1) Sf5
A39 – 522) Th5
523) e4
524) De5
525) Le4
526) Se6
527) Te7

A40 – 528) 2) f3 (1)
529) 4) Lb5 (1)
530) 3)....Sd4 (1)
531) 3) Sg1 (2)
532) 4) Dd1 (2)
533) 4)....Sg4 (1)

Rešitve B:

B38 – 534) 1) a4+ Kb6 2) Tc8
535) 1) Lg6 Dxc6 2) Ta6+
536) 1) Kc2
537) 1) Te4
538) 1) Sd6 b6+ 2) Kxb6
539) 1) g5+ Kg6 2) Tf8
B39 – 540) Ld4
541) Lc5
542) Le4
543) Dd5
544) Ke4
545) Sc6

B40 – 546) 2) exd4(1)
547) ---
548) 4) Dd1(2)
549) ---
550) 6) ... h6(1)
551) 7) Ld2(1)
B41 – 552) ---
553) 3) ... g6(1)
554) 4) Df3(1)
555) 5) ... Sd4(1)
556) 6) Dd1(2)
557) ---

B42 – 558) 2).... exd4
559) 3) ... dxc3
560) 4) ... cxb2
561) ---
562) 6) Lxd5
563) ---
B43 – 564) 2) ... exf4
565) 3) ... g5
566) 4) ... g4
567) 5) ... gxf3
568) ---
569) ---

Rešitve C:

C24 – 570) 1) a6 Da7 2) Lc6+ Ke5 3) Ta8
571) 1) Tg8 Dh7+ 2) Tg7 Dh6 3) Tg6
572) 1) b6 Db8 (Dxb6) 2) Tg8 (Tg6+)
573) 1) Sd7+ Kc7 2) Sf6
574) 1) g5+ Kg6 2) Tf8 (Ke7) Th8 3) Ke7 (Tf8)
575) 1) Tc8 Txa7 2) Kb6+

C27 – 584) T = +1 , M = - 1
585) T = +2 , M = - 2
586) T = +3 , M = - 3
587) T = +4 , M = - 2
588) T = +3 , M = - 1
589) T = +3 , M = - 1

C29 – 596) T = 0 , M = 0
597) T = - 1 , M = +1
598) T = 0 , M = 0
599) T = - 1 , M = +1
600) T = - 1 , M = +1
601) T = - 2 , M = +1

C25 – 576) Sf3
577) Sf3
578) d4
579) ... d5

C28 – 590) T = +1 , M = - 1
591) T = +2 , M = - 1
592) T = +3 , M = - 1
593) T = +4 , M = - 4
594) T = +4 , M = - 3
595) T = +4 , M = - 3

C30 – 602) T = - 1 , M = + 1
603) T = - 2 , M = + 1
604) T = - 1 , M = 0
605) T = - 1 , M = 0
606) T = - 1 , M = 0
607) T = - 2 , M = 0

C26 – 580) Zgled

581) O = 0,4	M = - 2	N = 2,4
582) O = 1,7	M = - 3	N = 4,7
583) O = - 2,7	M = 3	N = - 5,7

C31 – 608) 1) a7 h5 2) c3! h4 3) c4 h3 4) c5 h2 5) c6 h1D pat.....ali 1) h6 2) c4! =

609) 1) Kf6! g4 2) Kg6 g3 3) h7 g2 4) Kh6 g1D,T pat

610) 1) Kh2!! 2) Kxh5 Kxh3 =

611) 1) Ka2! Kd6 2) Se7 Sh6 3) Sf5+ in beli dobi.....ali 1) ... Ke5 2) Sf6 Sh6 3) Sg4+ in beli dobi

612) 1) Kf1 =

613) 1) Kxe1 Da1 2) h3!! Da2 7) h8S Da1 11) Sxc5 Da1 14) Sxc4 Da2 15) Sa5 Da1 16) Sxb3#