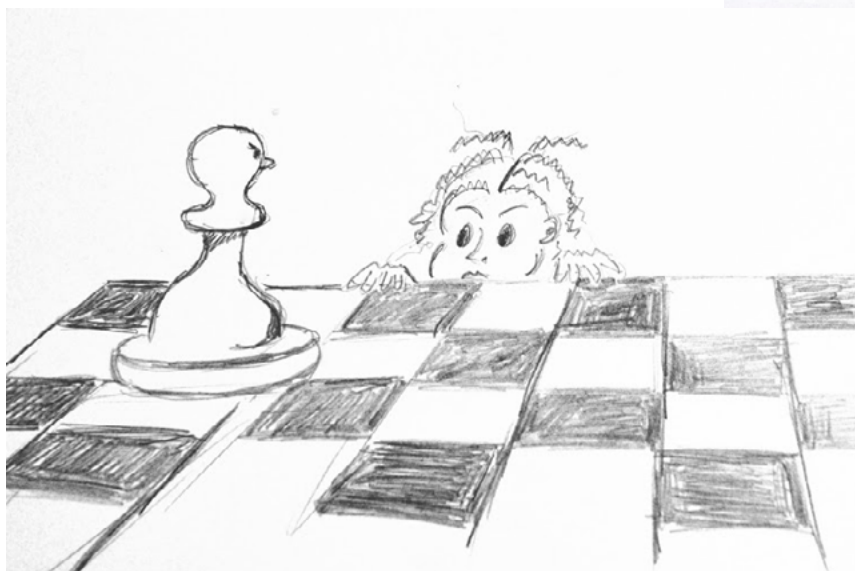
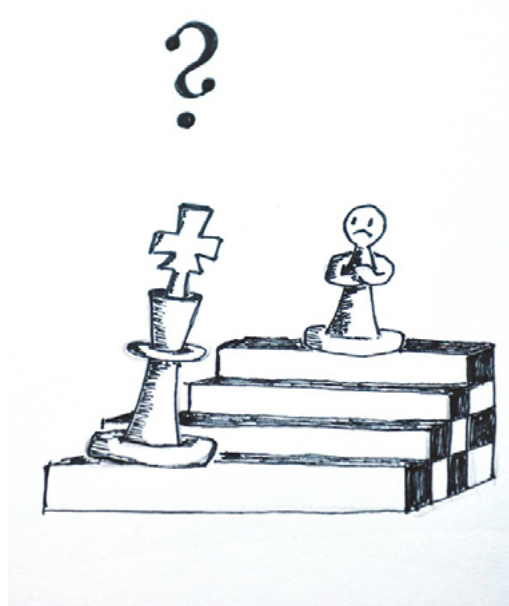


Stockholms Schackförbunds Nybörjarkurs Online 2021





INBJUDAN NYBÖRJARKURS ONLINE

Vill du lära dig spela schack?

Stockholms Schackförbund inbjuder alla som vill lära sig att spela schack till en online-nybörjarkurs. Det är helt gratis att delta på kursen.

Kursen är inriktad först och främst för nybörjare i Stockholms-området som vill lära sig att spela, men också för lärare som finns i skolor runt om i Sverige och som deltar med sina klasser i schacktävlingar som till exempel Schackfyran.

Kursen leds av Per Brodén som är en av Stockholms Schackförbunds mest erfarna ledare av att vara ute i skolorna och lära barn att spela schack.

Kursdagar: torsdagarna 14, 21 och 28 januari samt 4 februari 2021
Klockan: 19:00-20:30

Tycker du nybörjarkursen verkar intressant så anmäler du dig per e-post till Tomas Silfver på e-postadressen: Tomas.Silfver@stockholmsschack.se
Vid anmälan anger du namn, telefon och e-postadress.

Har du några frågor går det bra att ringa eller mejla:

Tomas Silfver 076-807 19 60, Tomas.Silfver@stockholmsschack.se
Per Brodén 073-414 61 48, per.broden@stockholmsschack.se
Jonas Sandbom 073-613 19 73, jonas.sandbom@stockholmsschack.se

Kursen kommer att hållas via Zoom. Det är bra om du som deltagare har laddat ner programvaran på din dator, <https://zoom.us/download>, innan kursstart.

OBS! MAXIMALT 50 deltagare!

För Stockholms Schackförbunds Informationsutskott

Tomas Silfver



Program Stockholms Schackförbunds nybörjarkurs i schack

Dag 1: 2021-01-14, 19:00-20:30

- Pjäsernas gång
- Schackbrädet (koordinater)
- Pjäsernas värde
- Schack och matt
- Matt med två torn (<https://www.youtube.com/watch?v=Uwo1rUhlqMw>)

Dag 2: 2021-01-21, 19:00-20:30

- Schackets historia
- Skillnad mellan schack och matt och patt
- Specialdrag, rockad och en passant
- Bondeförvandling (promovering)
- Schack och matt med kung och dam mot kung

Dag 3: 2021-01-28, 19:00-20:30

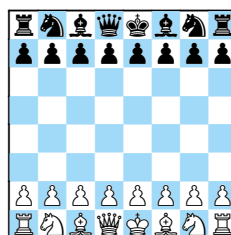
- Punktmatt (till exempel. Pussmatt: <https://www.youtube.com/watch?v=fvSl7iKloUg>)
- Schackknepp gaffel
- Schackknepp avdragare
- Schackknepp bindning
- Schackknepp instängning
- Schackknepp överlastning

Dag 4 2021-02-04, 19:00-20:30

- Varför centrum är viktigt
- Principer i spelöppningen
- Hur ett parti avslutas (Schack och matt, patt, överenskommelse {ge upp, bjuda remi}, m.m)
- Schack och matt-kombinationer
- Tränings- och spelsidor (schack.se, lichess.org, chess.com, chessity.com)
- Schackmaterial (Svenska Schackbutiken 031-24 47 14, Svenskt Schackstöd, 070-515 09 02)
- Frågor

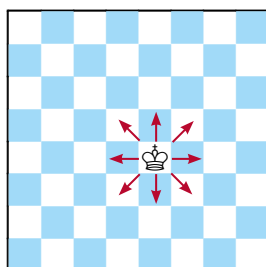
SCHACK

Så här ska pjäserna stå när man startar ett schackparti:



Kungen

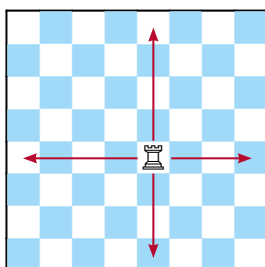
Värde: Ovärderlig



Kungen går ett steg i taget åt vilket håll som helst, rakt eller snett. Kungen är den viktigaste pjäsen – spelet går ut på att fånga motståndarens kung.

Tornet

Värde: 5 poäng



Tornet går rakt, det vill säga framåt, bakåt eller åt sidan. Tornet kan flytta ett eller flera steg i taget.

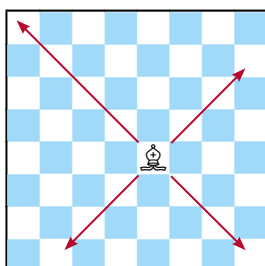
Schack - När en av motståndarens pjäser hotar kungen säger man att den står i schack.

Schack matt - I schack vinner den som först fångar in motståndarens kung. Det kallas "schack matt" och innebär att kungen står i schack och inte kan komma undan.

Pjäsernas värde - I schack vinner den som gör schack matt, och inte den som har flest poäng. Ändå har man ett poängsystem i schack för att visa att alla pjäser inte är lika starka.

Löparen

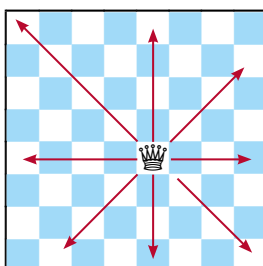
Värde: 3 poäng



Löparen går snett, eller diagonalt, som det kallas i schack. Den kan därför aldrig flyttas från en vit till en svart ruta eller tvärtom.

Damen

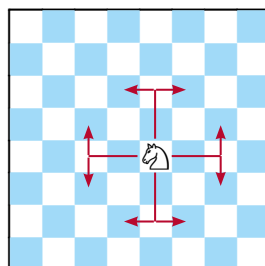
Värde: 9 poäng



Damen går antingen rakt eller snett och rör sig alltså som torn och löpare tillsammans. Damen är spelets starkaste pjäs.

Springaren

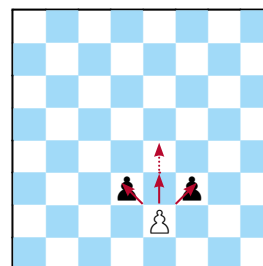
Värde: 3 poäng



Springaren är den enda pjäs som får hoppa över andra pjäser. Den går som ett "L", två steg rakt och ett åt sidan.

Bonden

Värde: 1 poäng



Bonden kan bara gå framåt. Den går rakt, men slår snett framför sig. Bonden går ett steg i taget, utom första gången den flyttar då den kan gå ett eller två steg. När en bonde har gått över hela brädet och när kanten får den bytas ut mot en dam, ett torn, en löpare eller en springare.

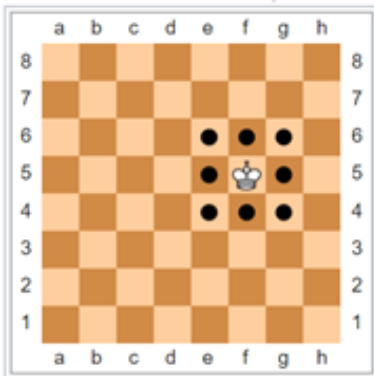
Dag 1

Dag 1

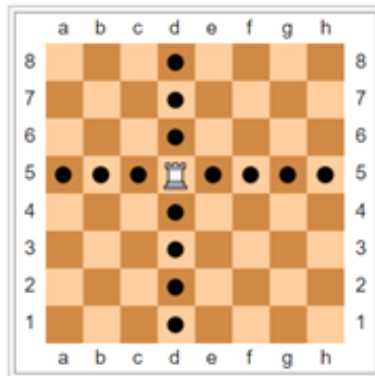
Pjäsernas gång

Det finns bara 6 olika schackpjäser: kung, dam (drottning), torn, löpare, springare (häst) och bonde. När man lärts sig hur dessa flyttar, se nedan, kan man spela schack.

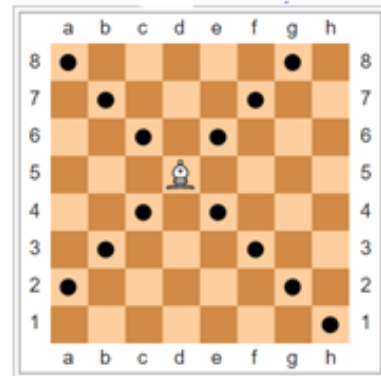
Kungen



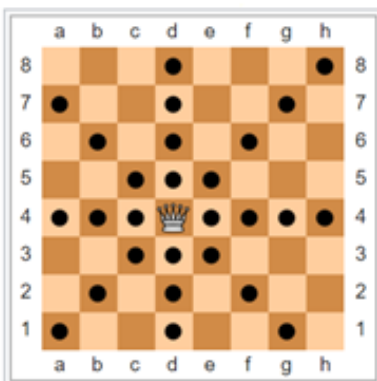
Tornet



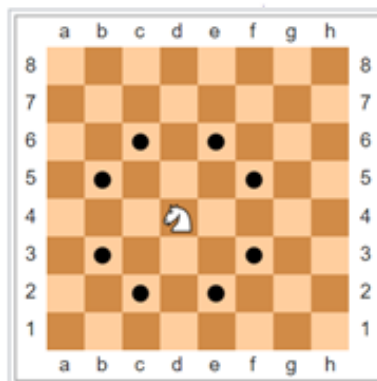
Löparen



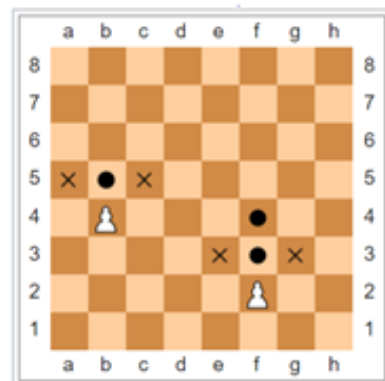
Damen/drottningen



Springaren/hästen



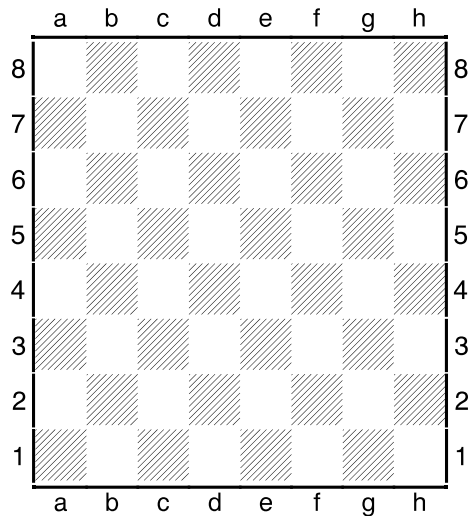
Bonden



Startposition









Schackbrädet (koordinater)



Ett schackbräde består av 8 vågräta rader och 8 lodräta linjer. Vilket innebär att det finns 64 rutor på schackbrädet, 32 vita och 32 svarta. Varje ruta har ett namn. Nederst under schackbrädet (på X-axeln) står bokstäverna a, b, c, d, e, f, g och h. Till vänster om varje vågrät rad står en siffra (y-axeln), 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, och 8. Med hjälp av dessa två "koordinater" kan man namnge rutorna till exempel heter rutan i det nedersta vänstra hörnet a1.

Kunskap om detta gör det lättare att ta del av mycket av det träningsmaterial som finns på nätet. Mycket av detta träningsmaterial är på engelska. Det kan därför vara bra att lära sig vad pjäserna heter på engelska också.

Pjäsernas värde

Pjäsnamn (svenska)	Pjäsnamn (engelska)	Figur	Svenska	Engelska	Värde
Kung	King		K	K	Ovärderlig
Dam	Queen		D	Q	9 poäng
Torn	Rook		T	R	5 poäng
Löpare	Bishop		L	B	3 poäng
Springare (Häst)	Knight		S	N	3 poäng
Bonde	Pawn				1 poäng

Schack och matt

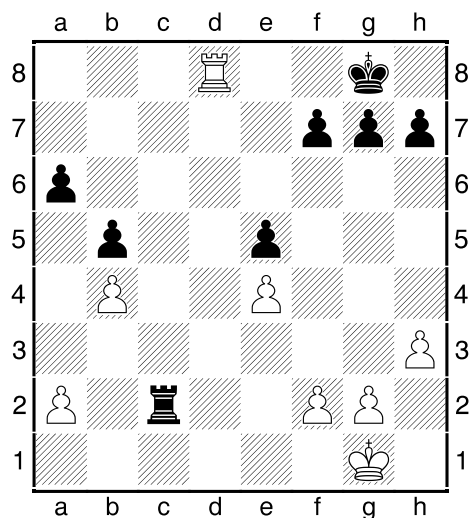
Målet i schack är att göra motståndarens kung schack och matt. Det innebär att en egen pjäs hotar att slå ut motståndarens kung och att kungen inte på något regelrätt sätt kan räddas. När en pjäs hotar kungen säger man att kungen står i schack (är schackad).

Den spelare som har fått sin kung schackad måste omedelbart hitta ett sätt att rädda sin kung. Kan spelaren inte rädda sin kung är det schack och matt och den spelaren har förlorat.

Det finns tre olika sätt att rädda sin kung om den är schackad. Man brukar prata om de tre schackmattfrågorna:

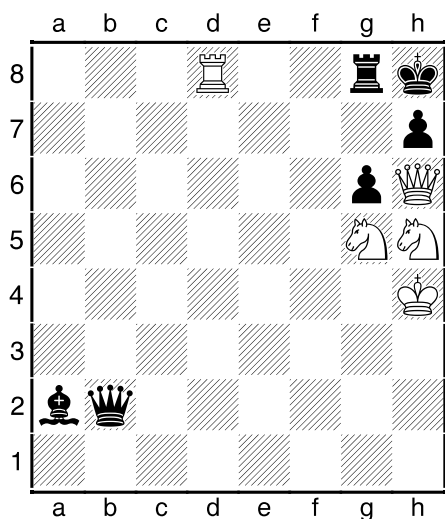
1. Kan man slå ut pjäsen som schackar kungen?
2. Kan man ställa någon pjäs mellan kungen och den pjäs som schackar kungen?
3. Kan man flytta kungen till en ruta där den inte längre är schack?

Om svaret på alla tre frågorna är nej så är det schack och matt.

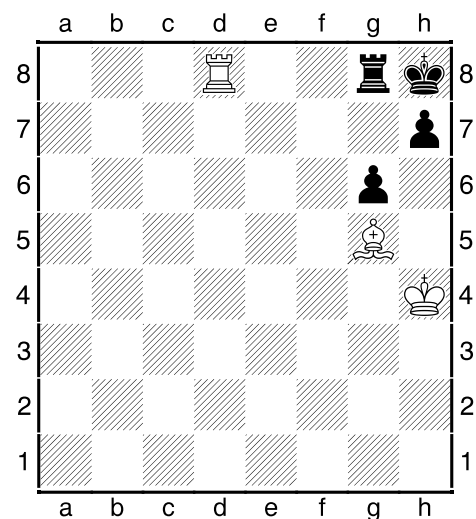


Vit har gjort svart schack och matt. Det vita tornet på d8 hotar att slå ut den svarta kungen.

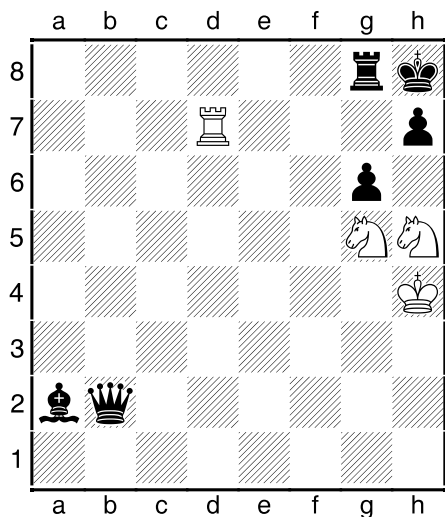
Alla pjäser utom kungen kan göra motståndarens kung schack och matt. Här följer fem exempel där vits dam, torn, löpare, springare och bonde i tur och ordning gör den svarta kungen schack och matt.



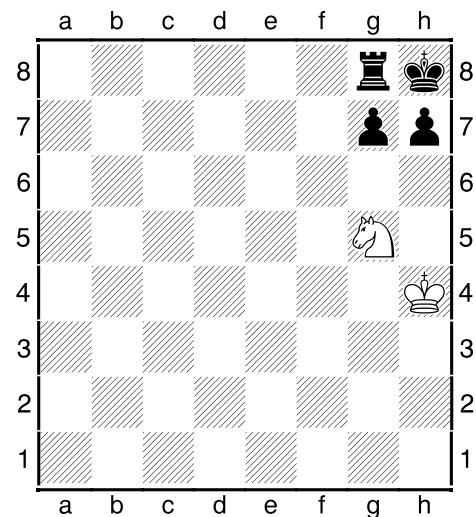
Dxh7 schack och matt



Lf6 schack och matt

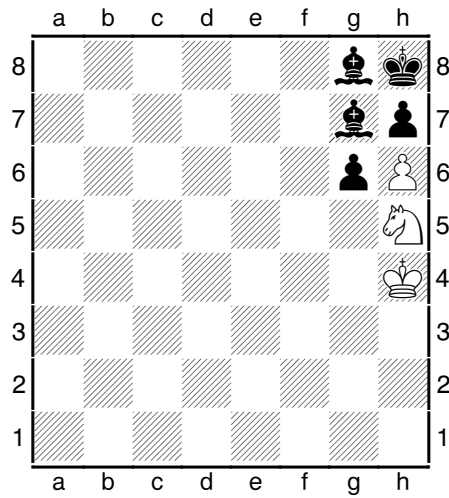


Txh7 schack och matt

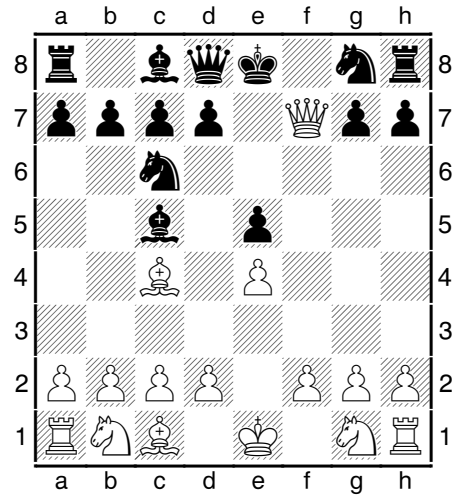


Sf7 schack och matt

Den mest kända schack och matten kallas för skolmatt och ser ut så här:

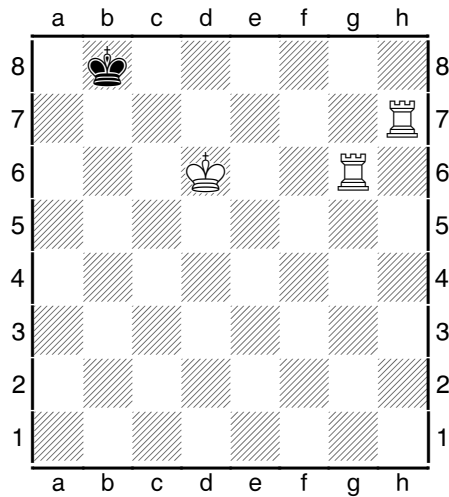


hxg7 schack och matt

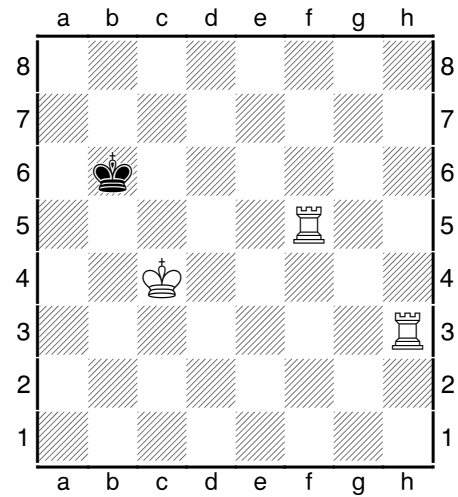


1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Dh5 Sc6 4.Dxf7#

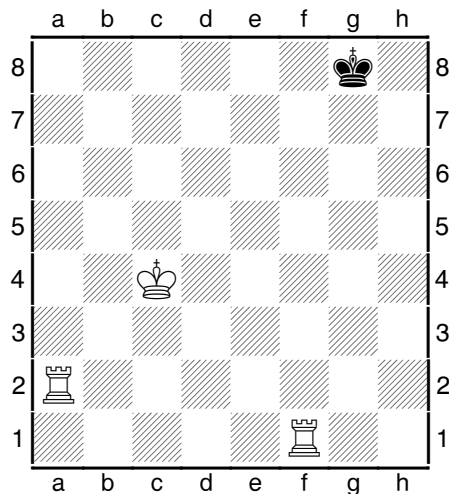
Matt med 2 torn



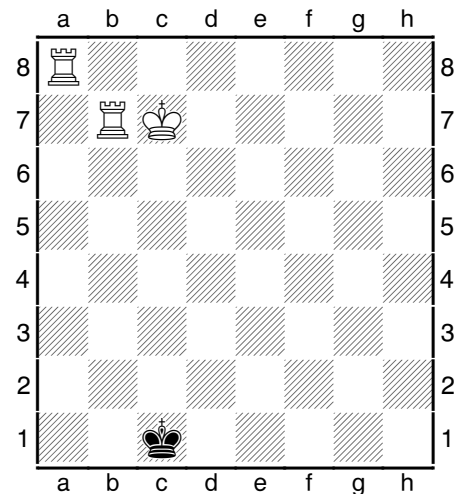
Vit börjar och gör schack och matt i 1 drag



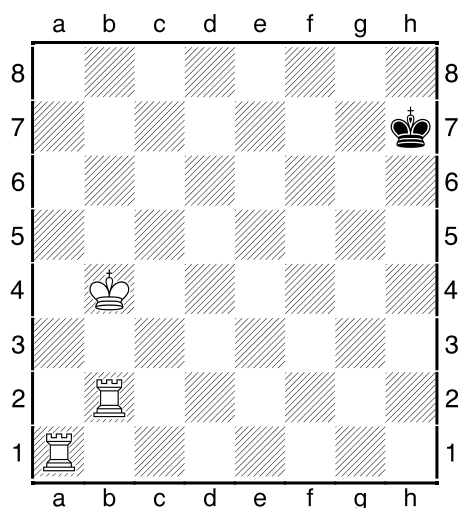
Vit börjar och gör schack och matt i 3 drag



Vit börjar och gör schack och matt i 2 drag



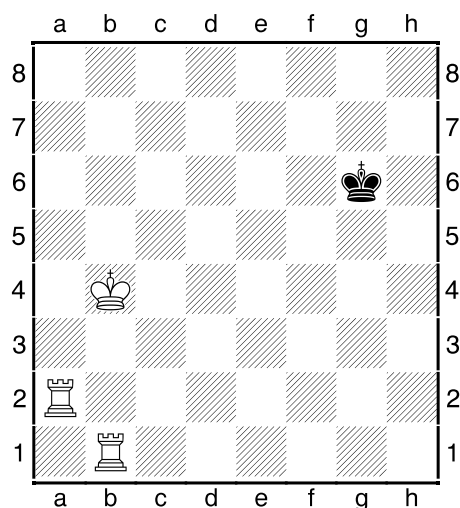
Vit börjar och gör schack och matt i 2 drag



På schackbrädet finns det fyra kanter, rad 1, rad 8, a-linjen och h-linjen.

För att göra schack och matt med två torn behöver man normalt driva motståndarens kung till en av dessa fyra kanter. I exemplet ovan står den svarta kungen redan på h-linjen. Vit gör snabbast matt genom att stänga in den svarta kungen på linjen. Det görs genom att ett av de två vita tornen går till g-linjen (antingen Tg1 eller Tg2). Det torn som stänger in den svarta kungen sägs vara vakttorn.

Ett möjligt slut på partiet skulle kunna se ut så här: 1. Tg1 Kh6 2. Th2 schack och matt.



Ibland kan det vara mer omständligt att göra Schackmatt med 2 torn. Kan man principen är det dock inte svårt. Till exempel skulle det kunna gå till så här:

1. Ta5 Kf6 2. Tc1 Ke6 3. Tc6+ Kd7 kungen hotar nu att ta tornet på c6) 4. Th6 Kc7 5. Ta7+ Kb8 6. Tg7 (tornet på a7 var hotat av kungen på b8 och flyttade därför undan så långt som möjligt från den svarta kungen på ett sådant sätt att det fortfarande "vaktar" rad 7 och inte kommer i vägen för det egna tornet på h6). Kc8 7. Rh8#

Dag 2

Dag 2

Schackets historia

Schackets historia har sina rötter i Indien, där ett spel som påminner en hel del om dagens schack spelades redan på 600-talet e. Kr. Från Indien spred sig spelet sedan till Persien, och när araberna tog över Persien lärde de sig spela schack och spelet spred sig över den muslimska världen, inklusive södra Europa, varifrån spelet fördes vidare till resten av Europa. Från Indien spred sig schack även öster ut, till länder som Mongoliet, Kina, Korea, Japan, samt till den sibiriska delen av Ryssland. Som kuriositeter kan nämnas att Yakutaterna i Alaska förmodligen är en del av den sibiriska schacktraditionen, eftersom deras traditionella spelpjäser inte alls påminner om de som användes i Europa när européer började färdas till Alaska och kringliggande områden.



Under historiens gång har schackpjäsernas utformning varierat stort, och i vissa fall också den specifika förflyttningsförmåga som varje pjäs besitter. Det finns intressanta skillnader mellan de äldre schackpjäserna och de som används idag. Kungen har alltid varit kung eller annan hög ledare, men den pjäs som idag kallas drottning var länge en rådgivare istället, och kunde bara flytta ett steg diagonalt. Löparen var en elefant, och kunde i östra och sydöstra Asien gå antingen diagonalt i någon riktning eller ett steg framåt – en symbol för elefantens fyra ben (diagonalerna) och snabeln (framåt). I Indien kunde elefanten gå två steg åt sidan eller framåt eller bakåt, medan den i Persien kunde ta exakt två steg diagonalt. I både Indien och Persien kunde elefanten hoppa över en pjäs, en egenskap som idag återfinns hos hästen istället för hos löparen. Tornet var inte ett torn utan en stridsvagn, men hur pjäsen kunde röra sig var samma som idag. Bonden var en infanterisoldat som kunde gå ett steg framåt, eller gå ett steg framåt diagonalt om det innebar att den slog ut en annan pjäs. I takt med att schack har spritt sig till olika delar av världen har det ofta skett en anpassning av spelpjäserna. I Mongoliet har man till exempel traditionellt kallat pjäserna för Kung, Vakhund, Kamel, Häst, Vagn och Pojke/Barn/Valp, och i Japan växte det schackliknande spelet shogi fram med pjäser som Flygande stridsvagn, Drakung och Drakhäst.

Chaturanga in Indien

En av schackets föregångare är spelet chaturanga, som spelades i Indien redan på 600-talet e. Kr. Precis som i modernt schack har chaturanga spelpjäser med olika egenskaper, och vinsten beror på hur det går för en viss specifik spelpjäs som är viktigare än alla de andra. På så vis skiljer sig schack och chaturanga från till exempel damspel. Namnet chaturanga betyder ungefär "militärens fyra divisioner", det vill säga infanteri, kavaleri, elefanteri och stridsvagnar.

Schackbrädet med sina 64 rutor påminner mycket om det spelbräde som används när man spelar ashtāpada. Precis som schackbrädet består detta bräde av 8 x 8 rutor. Ashtāpada är ett mycket gammalt spel, och finns bland annat med i listan över spel som Gautama Buddha avstod från att spela. Ett av de äldsta beläggen för namnet ashtāpada hittar vi i en Mahābhāshya-bok som skrevs under det andra århundradet e. Kr.

Under arkeologiska utgrävningar på den indiska subkontinenten har man hittat små figurer som man tror är spelpjäser som hör till andra, ännu äldre, brädspel som är släkt på mycket långt håll med det schack vi spelare idag. Sådana figurer har bland annat hittats vid utgrävningarna av Mohenjo-daro och Harappa i vad som idag är Pakistan.

Xiangqi i Kina



Chaturanga spred sig genom Asien från Indien, bland annat längs Sidenvägen och med buddhistiska pilgrimer. I Kina genomgick chaturanga vissa förändringar och fick namnet xiangqi. När man spelar xiangqi placeras pjäserna på linjerna mellan rutorna istället för inuti rutorna, vilket indikerar att spelet har påverkats av strategispelet go, som spelats i Kina sedan åtminstone 600-talet e. Kr. Dessutom genomskärs spelbrädet av en flod, där det inte finns några rutor. Traditionella xiangqi-spelpjäser är platta och skiljer sig inte mycket från varandra till formen, utan vilken typ av pjäs det är skrivs istället ut ovan på pjäsen.

Det finns historiker som hävdar att chaturanga inte är en föregångare till xiangqi, utan att det tvärt om är xiangqi som är ursprunget till chaturanga. Det finns dock inga bevis för att xiangqi existerade innan det omnämns i en text skriven av ministern Niu Sengru, som levde under perioden 779 – 847 e. Kr.

Shogi i Japan

Från Kina spred sig xiangqi till Korea, och sedan vidare till Japan. Spelet shogi utvecklades, där den som tar en motståndares pjäs kan inlemma den i den egna truppen. Shogi spelas på en spelplan som består av 9 x 9 rutor. De spelpjäser som används är Kung, Ädelstensgeneral, Flygande stridsvagn, Vinkelrörare, Guldgeneral, Silvergeneral, Cassiahäst, Rökelsestridsvagn och Fotsoldat. Det är möjligt för spelpjäser att öka i värde, och man kan på så vis få tillgång till bland annat en Drakung och en Drakhäst.

Chatrang i Persien

Från Indien spred sig chaturanga och schack ut i världen. I Persien fick det mycket hög status och sågs som en nödvändig del av en adelsmans utbildning. Det är från perserna vi har fått utropen schack och schack matt. Shāh är den persiska motsvarigheten till kung, och det blev populärt att ropa shāh! när man attackerade motståndarens kung. Shāh Māt betyder ungefär ”kungen är hjälplös” på persiska.

I Persien kallades dock inte spelet för schack, utan för chatrang. Kār-Nāmag ī Ardashīr ī Pābagān (Book of the Deeds of Ardashir, Son of Papak) är en kort prosatext skriven under den sasaniska perioden (226 – 651 e. Kr.) i Persien. Texten handlar om Ardashir I, grundaren av det sassanidiska persiska imperiet, och i denna text nämns spelet under namnet chatrang.

Den äldsta bevarade beskrivningen av ett parti schack (chatrang) i Persien är från 900-talet e. Kr. och beskriver ett parti som spelas av en historiker från Bagdad och en elev.

I Shahnameh, ett epos som skrevs under 1200-talet, beskriver den persiske poeten Ferdowsi hur en ambassadör för den indiske kungen kom på besök från Indien och gästade Chosroes persiska kungahus. Ambassadören hade med sig många kostbara gåvor från den indiske kungen, inklusive en vacker spelbräda med tillhörande karvade pjäser av elfenben och ebenholts.

Shatranj i arabvärlden



År 651 e. Kr. föll det sasaniska imperiet och araber tog kontroll över Persien. Detta innebar bland annat att zoroastrianismen förlorade makt till islam i regionen. När området blev muslimsk blev det ovanligt med schackbräden med pjäser som föreställde människor och djur, eftersom de muslimska ledarna ansåg att sådana pjäser skulle kunna utgöra ett brott mot det religiösa förbudet mot avgudadyrkan. Istället började man tillverka mer abstrakta pjäser som inte föreställde några specifika varelser. Samtidigt förvandlades namnet chatrang till shatranj eftersom de arabiska muslimerna inte hade ljuden ch och ng i sitt språk.

Schack sprider sig i Europa

Vid år 1000 hade schack hunnit sprida sig till i stort sett alla länder i Europa. Det spred sig ofta med invandrande arméer, och det var till exempel den normandiska erövringen av England som fick fart på schackspelandet i England.

Det är förstås omöjligt att veta exakt hur det gick till, men två viktiga aktörer gällande själva introduktionen till Europa var det bysantinska imperiet och det arabiska imperiet. Morerna, ett muslimskt folk som levde i Maghreb, på Malta, på Sicilien och på den iberiska halvön under medeltiden, spelade schack och kallade spelet för shaterej. Morerna spred schackspelandet till bland annat spanjorerna (som kallade spelet ajedrez, acedrez och axedrez). Även andra folk i området började spela schack, bland annat portugiserna som kallade spelet för xadrez och grekerna som använde namnet zatrikion.

I de flesta andra delar av Europa är de namn som används på spelet mer närbesläktade med šah, det persiska ordet för kung eller härskare. I de delar av det romerska riket där man talade latin kallades spelet för ludus scacchorum eller helt enkelt scacci. På italienska blev detta så småningom till scacchi och på franska till eschecs (senare échecs). I sydslaviska områden blev spelet känt som šah och i Rumänien sah. På ungerska heter spelet sakk, på nederländska schaken, på tyska Schach, på polska szachy, på danska skak, på norska sjakk, på finska šakki och på lettiska šahs. På ryska heter spelet шахматы (schashmati), det vill säga schack-matt i plural.

Schackets utveckling i Europa



Under medeltiden frodades schackspelandet i Europa, trots visst motstånd från både kyrkligt och världsligt håll. Redan år 1061 fick biskopen av Florens ta emot kritik för sitt schackspelande från den italienske kardinalbiskopen Petrus Damiani. Biskopen av Florens försvarade sig med att schack var ett skicklighetsspel och därför särskilde sig från andra spel. Nästan två sekel senare, år 1254, kände den franske kungen Louis IX sig nödgad att utfärda ett hasardspelsförbud som bland annat omfattade bruket att spela schack om pengar. Vid den här tidpunkten var schack om pengar av allt att döma oerhört populärt både vid hovet och i den allmänna franska befolkningen, och aktiviteten blomstrade även efter att lagen trätt i kraft.

Som nämnts ovan hade schackpjäserna antagit en abstrakt form i det muslimska imperiet, men i Europa återgick man till att skapa pjäser som föreställde människor och djur. Det var egentligen inte förrän sådana pjäser började spridas som schack blev verkligt populärt i norra Europa. Det var när de abstrakta muslimska pjäserna skulle "översättas" till avbildande pjäser igen som det uppstod vissa förvecklingar. Som exempel kan nämnas att den pjäs som ursprungligen hade varit en elefant i den indiska versionen i sin muslimska version var en pjäs där en bit av toppen hade skurits bort form av ett v. De kristna européerna tolkade detta som att pjäsen bar en biskopshatt (mitra) och kallade den för biskop. (På svenska heter den löpare.)

Från mitten av 1100-talet finns det gott om exempel på europeiska schacksett där man helt lämnat de muslimska abstraktionerna bakom sig och istället låter de flesta av pjäserna föreställa levande varelser – kungar, drottningar, biskopar, riddare och fotsoldater. I den berömda samlingen Lewisschackpjäserna är till och med tornen människor. Lewisschackpjäserna tillverkades troligen i Trondheim på 1100-talet. De flesta av pjäserna är gjorda av valrossbetar, men vissa är karvade från vanliga valrosständer istället. Pjäserna (78 stycken totalt) hittades i en sandbank på Isle of Lewis i de Yttre Hebriderna, Skottland år 1831.

Vad gäller pjäsernas förmåga att flytta sig på schackbrädet så var damen och löparen inte särskilt kraftfulla under medeltiden, utan det var först någon gång i slutet av 1400-talet eller början av 1500-talet som de tilläts göra längre förflyttningar. Exakt var denna sedvänja startade är oklart; förmodligen var det på den iberiska halvön, i Italien eller i Frankrike. Eftersom drottningen nu blev en så kraftfull pjäs kallades den här varianten av schack läge för "Drottningens schack" eller till och med "Alla rabiosa" som betyder "med den galna kvinnan" på italienska. Att försöka gå tillräckligt långt in i fiendeland med en bonde för att göra om den till en drottning blev betydligt mer lockande, och drottningens flexibilitet och kraft gjorde det också möjligt att nå fram till schack matt snabbare. I

vissa områden blev drottningen ännu kraftfullare än vad hon är idag, och i Ryssland kunde hon till exempel hoppa över pjäser precis som hästen.

Schack – ett spel med hög status

Precis som i Persien var schack ett spel med hög status i det medeltida Europa, och det förknippades starkt med kungahus och adel även om spelet även förekom bland allmogen. I sin bok "Disciplina Clericalis" listar Peter Alfonsi schack som en av de totalt sju färdigheter som en god riddare måste besitta.

Med hjälp av skickliga hantverkare och dyrbara material lätt rika familjer tillverka mycket kostbara schackset som signalerade både hög status och förfining. Margaret från Anjou, som var Engelsk drottning 1445-1461 och 1470-1471, hade till exempel ett schackset av jaspis och kristall. Exempel på högt uppsatta personer som hade ett starkt intresse för schack är den ryske kejsaren Ivan IV, den kastilianske kungen Alfonso X och de engelska kungarna Henry I, Henry II och Richard I.



Från 1100-talet till och med 1600-talet skrevs många texter om schack och schackproblem, såsom Alexander av Neckhams lärobok "De scaccis" som publicerades kring år 1180. Schack användes också som metafor, såsom i den dominikanske munken Jacobus av Cessolis predikobok "Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludo scacchorum" (Bok om människornas seder och adelns skyldigheter eller Boken om Schack). Denna bok låg för övrigt till grund för William Caxtons "The Game and Playe of the Chesse" som, när den trycktes år 1474, var en av de allra första böcker någonsin som trycktes på engelska.

Ett annat exempel på en viktig bok om schack är "Repetición de Amores y Arte de Ajedrez" av den spanske schackspelaren Luis Ramirez de Lucena. Boken, som trycktes i Salamanca år 1497, innehåller analyser av elva schacköppningar. Den bygger troligen delvis på Francesc Vicents bok "Libre dels jochs partits dels schacs en nombre de 100" som kom ut två år tidigare.

Framväxten av dagens schack

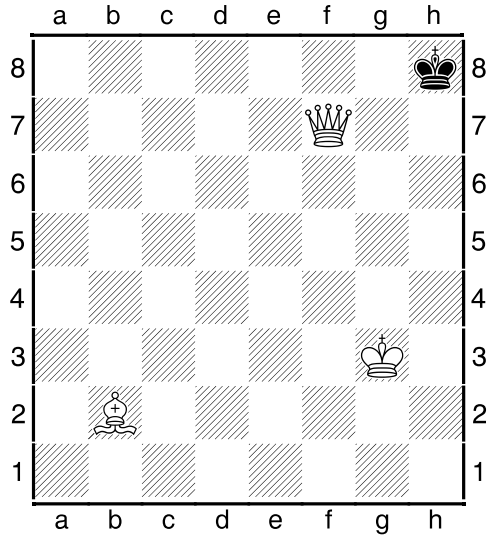
Under 1700-talet seglade Frankrike upp som ett centrum för schackspelandet i Europa, med schackmästare som François-André Danican Philidor och Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais. Under den här perioden blev det populärt med caféer i Frankrike, och där spelade man gärna schack. Det mest berömda i schackvärlden var Café de la Régence i Paris.

England var en annan populär hub för schackspelare, med Simpson's Divan i London som centrum. Simpson's öppnade som en smoking lounge under 1820-talet, och blev först senare ett café. Kring år 1850 hade Simpson's hunnit bli berömt för två saker: stek och schack.

För mer information om schackets utveckling under 1800-talet och 1900-talet, besök vår artikel om Framväxten av dagens moderna tävlingschack.

Källa: <http://www.scandinavian-chess.se/schackets-historia>

Skillnad mellan Schack och matt och patt

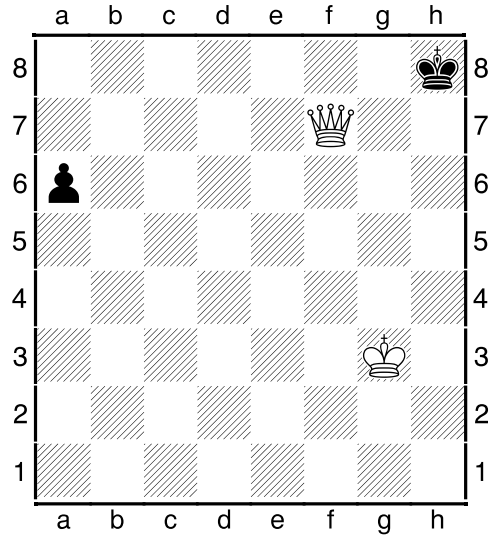


Svart vid draget.

Vit har just spelat Lb2#.

Den svarta kungen är schack och matt då svart

Inte kan göra något regelrätt drag.



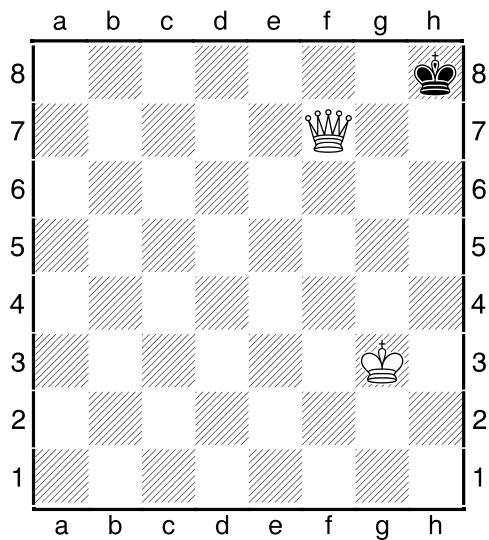
Svart vid draget.

Vit har just spelat Df7.

Den svarta kungen är inte schackad.

Svarts kung kan Inte göra något regelrätt drag.

Det är dock inte patt eftersom svart kan flytta sin bonde till a5.



Svart vid draget.

Vit har just spelat Df7.

Den svarta kungen är inte schackad.

Svarts kung kan Inte göra något regelrätt drag.

Det är patt. När det är patt har partiet slutat remi (oavgjort).

Specialdrag i schack, rockad och en passant

Rockad är ett specialdrag i [schack](#) där man i ett [drag](#) flyttar [kungen](#) och ett av [tornen](#).



De fyra positioner som en rockad kan resultera i: observera att kungen i samtliga fall flyttat två steg från e-linjen

Strategisk betydelse

Rockaden har vanligtvis två syften: att med ett drag ställa kungen i en mer skyddad position, samtidigt som ett av tornen får en mer aktiv placering på brädet. Rockaden är det enda regelrätta sättet att flytta två egna pjäser i samma drag. Utan denna manöver skulle motsvarande pjäsflytt kräva minst 3 drag, men tack vare rockadregeln kan den utföras i ett enda.

Lång och kort rockad

Det finns två olika typer av rockad, emellertid flyttas både kungen och tornet i båda fallen endast längs baslinjen, och i båda fallen flyttas kungen alltid två steg.

- **Kort rockad** innebär att kungen flyttas två steg från e-linjen till g-linjen, och att h-tornet flyttas till fältet omedelbart på kungens andra sida, alltså på f-linjen.
- **Lång rockad** innebär att kungen flyttas två steg från e-linjen till c-linjen, varefter a-tornet flyttas till fältet omedelbart på kungens andra sida, alltså på d-linjen.

Regler

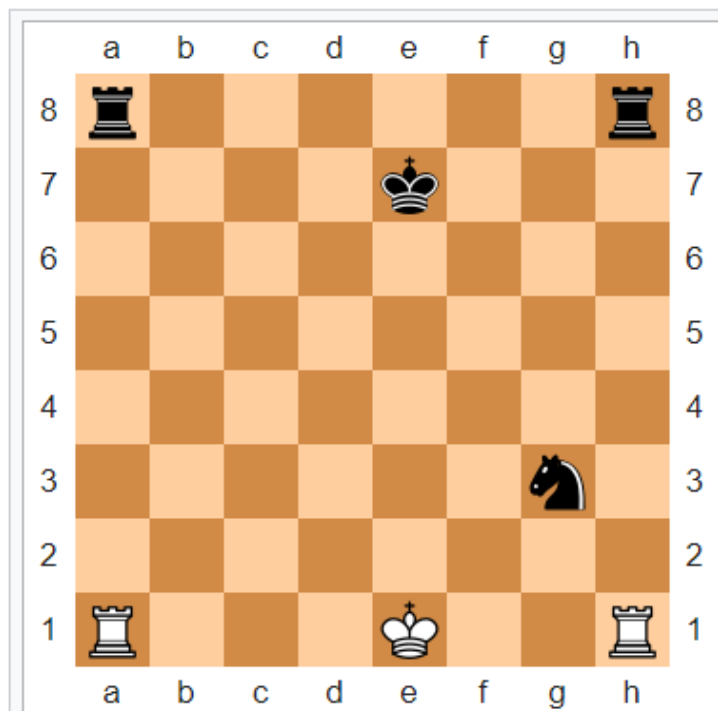
Det finns flera villkor för att man ska få göra rockad:

- kungen får inte stå i schack; man kan alltså inte undkomma en schack genom att rockera
- varken kungen eller det torn som används för rockaden får ha flyttats tidigare under partiet
- inget [fält](#) mellan kungen och tornet får vara besatt av en annan pjäs; det får alltså inte stå någon annan pjäs emellan dem, oavsett färg
- inget av de fält som kungen rör sig över, eller hamnar på, får vara hotat av någon av motståndarens pjäser; man kan alltså inte flytta in i schack

Observera att en flytt av kung eller ett torn permanent förhindrar rockad under hela återstoden av partiet, även om man sedan flyttar tillbaka kungen eller tornet till respektive utgångsfält. Har man flyttat a-tornet är sålunda lång rockad förbjuden under resten av partiet,

och har man flyttat h-tornet är istället kort rockad förbjuden. Har man flyttat kungen så är rockad inte möjlig med någotdera tornet, och även här gäller förbudet under hela återstoden av partiet.

Rockaden räknas som ett kungsdrag.^[1] När man gör rockad är det därför viktigt att man rör kungen först och tornet därefter, annars får man bara flytta tornet, i enlighet med [rörd är förd](#)-regeln.



I exemplet ovan kan vit inte för närvarande göra kort rockad, eftersom kungen då skulle passera fältet f1, som står under angrepp av svarts [springare](#). Lång rockad går däremot bra – och kort rockad kan vara regelrätt i ett senare skede i partiet, förutsatt att springaren flyttats. Svart kommer dock aldrig att kunna utföra vare sig lång eller kort rockad någon gång under partiet, eftersom svarts kung flyttats från sin ursprungsposition.

Schacknotation

I [schacknotation](#) skrivs kort rockad med koden O-O och lång rockad med O-O-O. I filformatet [PGN](#) används istället O-O respektive O-O-O (alltså med de versala bokstäverna "O" istället för siffran "0").

Källa: Wikipedia

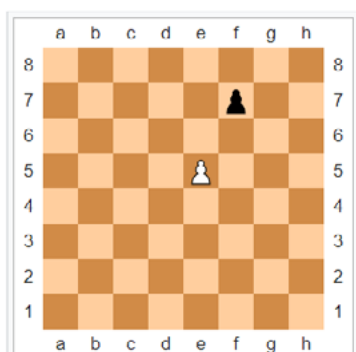
En passant (franska: [ã pas'õ]; 'i förbigående') är drag i schack. Det är ett specialdrag där motståndarens bonde under vissa omständigheter kan tas, som endast kan utföras direkt efter att motståndaren flyttat två steg med bonden från dess startposition; som om motståndarens bonde i själva verket endast gått ett steg.

Historia

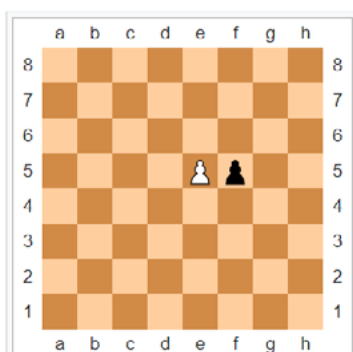
En passant-regeln infördes för att förhindra att regeln att bönder får inleda med att gå två steg missbrukas. Tvåstegsregeln infördes i sin tur för att snabba upp spelinledningen

Genomförande

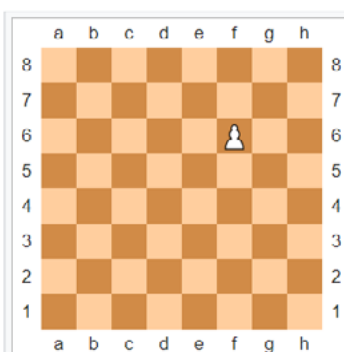
En passant kan genomföras av den ena spelaren, A (vit i exemplet), direkt efter att motståndaren, B (svart i exemplet), flyttat en av sina bönder två steg och hamnat jämsides med en av A:s bönder. Om B endast hade gått ett steg hade A kunnat ta bonden. En passant-regeln tillåter att detta motdrag ändå kan genomföras, som om B bara hade gått ett steg. Draget måste genomföras av A omedelbart efter att B gått två steg. Det får alltså inte spelas andra drag där emellan.



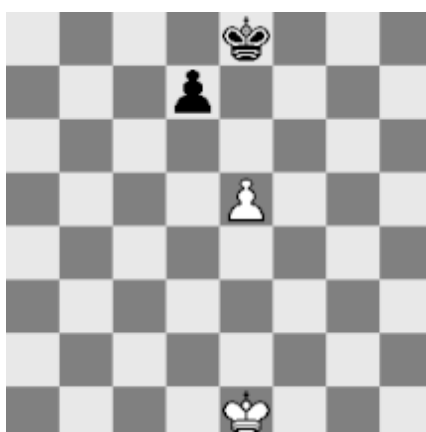
Svarts tur att dra. Svarts bonde är i startpositionen.



Svart flyttar bonden från f7 till f5.



Vit slår svarts bonde som om den bara hade gått till f6.

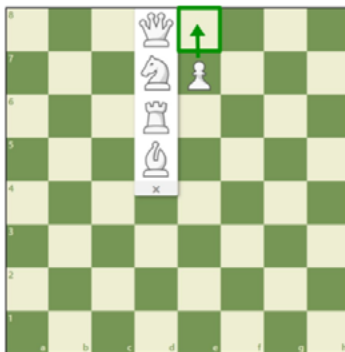


En animation över hur en passant kan se ut: 1...d5 och sen 2.Bxd6.p.

Bondeförvandling (promovering)

Hur man promoverar en bonde i schack

Bönder har en annan speciell förmåga. När de når fram till motståndarens första rad kan de förvandlas till vilken annan pjäs som helst (kallas bondeförvandling eller promovering).



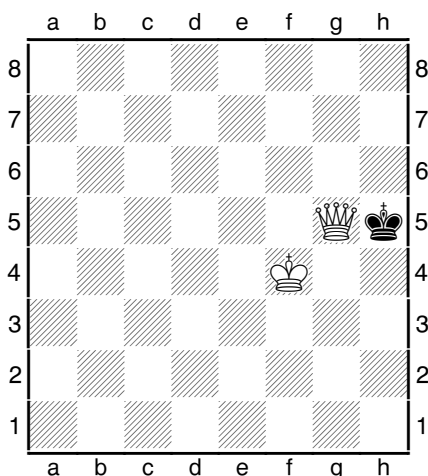
En bonde kan promoveras till vilken pjäs (i samma färg som bonden) som helst utom en kung. En vanlig missuppfattning är att bönder bara kan förvandlas till en pjäs som har slagits. Detta är INTE sant. En bonde förvandlas oftast till en dam. Bara bönder kan förvandlas till andra pjäser.

Källa: chess.com

Schack och matt med kung och dam mot kung

Att göra matt med dam och kung mot kung är precis som att göra matt med kung och två torn mot kung enkelt när man lärt sig det.

Enkelt uttryckt går det ut på att tvinga motståndarens kung till någon av de fyra kantlinjerna på brädet (1:a raden, 8:e raden, a-linjen eller h-linjen). När man lyckats med det ställer man damen så att kungen inte kan lämna kanten. Därefter låter man den egna kungen komma till damens hjälp. När den egna kungen är tillräckligt nära ställer man den egna damen mitt emot motståndarens kung. Det är då viktigt att den egna kungen skyddar (garderar) damen. Nedan har vi just spelat Dg5 Schack och matt Observera speciellt att den vita kungen på f4 skyddar damen på g5. Hade den vita kungen stått på f3 istället hade den svarta kungen bara kunnat slå ut den vita damen och partiet hade slutat remi.



Hur man gör denna schackmatt kan till exempel ses på www.schackslottet.se på den här länken: http://schackslottet.se/?page_id=463.

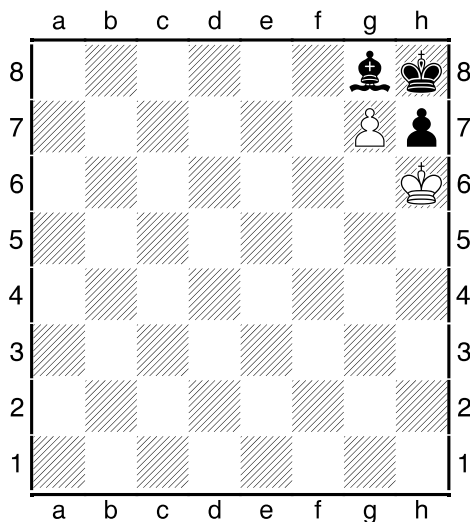
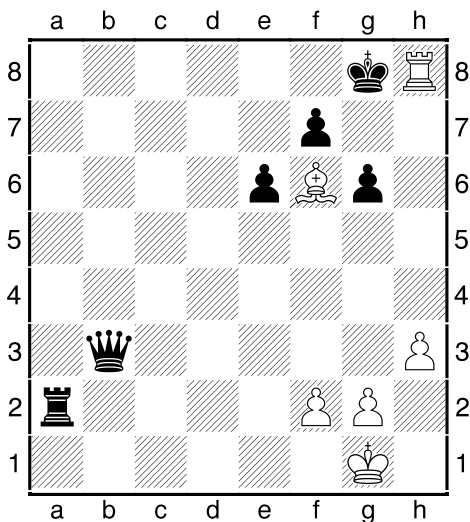
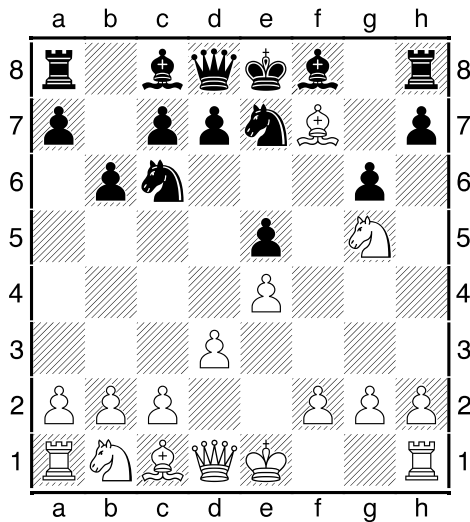
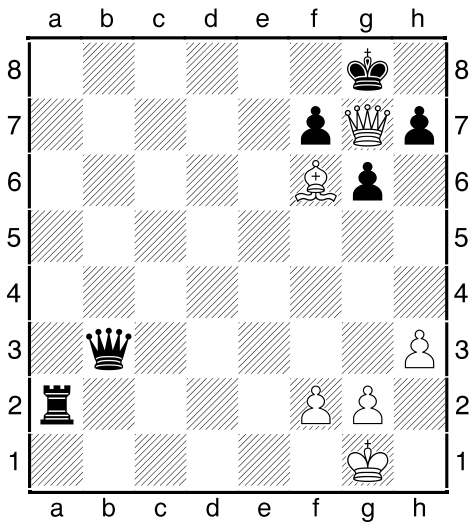
Dag 3

Dag 3

Punktmatter

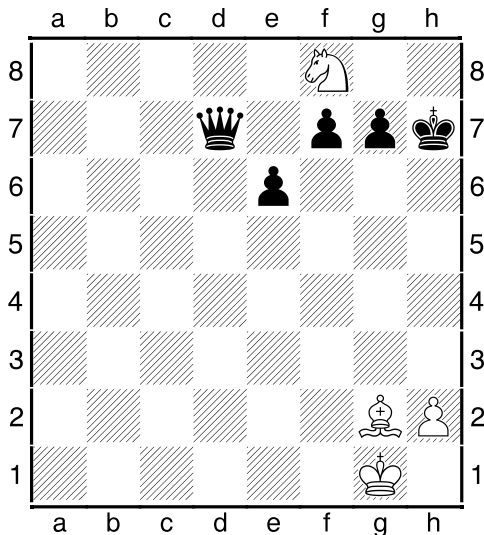
Vid första tillfället tittade vi på hur man gör för att göra schack och matt med kung och två torn mot kung. Den typen av schackmatt kallas för ytmatter där tornen täcker av ytor. Vid det andra tillfället tittade vi på hur man gör schack och matt med kung och dam mot kung. Den typ schackmatt som vi tittade på då kalla punktmatt (även om damen tillsammans med kungen kan göra en ytmatt också).

En punktmatt är en matt där man siktar in sig på en punkt bredvid motståndarens kung där man ställer en egen pjäs som schackar kungen som inte kan flytta någonstans. En förutsättning för att det ska vara schackmatt krävs det också att en egen pjäs skyddar den pjäs som schackar för i annat fall kan ju kungen slå ut den schackande pjäsen. Här följer några exempel på punktmatter:

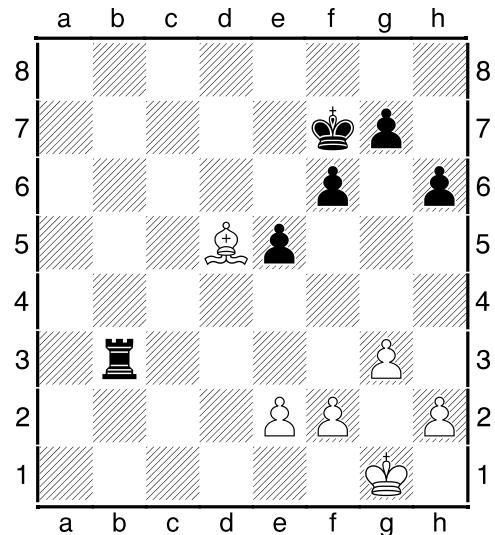


Schacknep gaffel

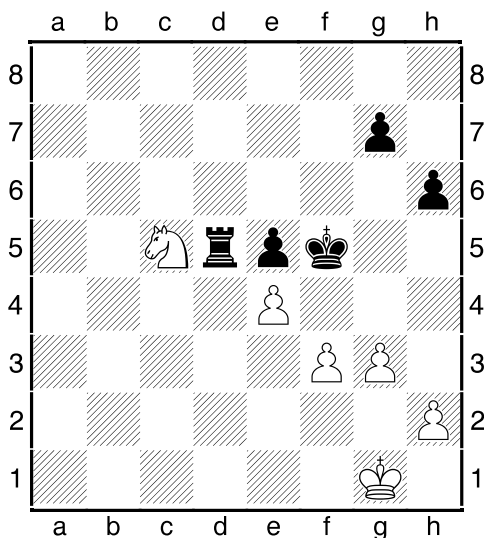
En gaffel är när en pjäs hotar två motståndarpjäser samtidigt. Alla pjäser kan göra gafflar, men det är springaren som är mest känd för sina gafflar. Här följer några exempel på gafflar:



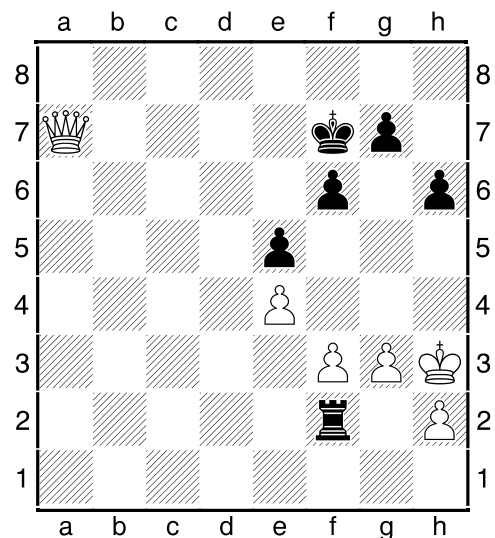
Den vita springaren hotar både den svarta kungen och den svarta damen. När kungen räddar sig tar springaren damen.



Den vita löparen hotar båden den svarta kungen och det svarta tornet. När kungen räddar sig tar löparen tornet.



Den vita bonden hotar båden den svarta kungen och det svarta tornet. När kungen räddar sig tar bonden tornet.

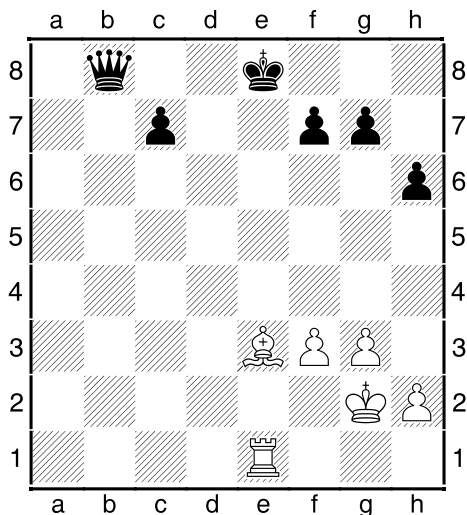


Den vita damen hotar både den svarta kungen och det svarta tornet. När kungen räddar sig tar damen tornet.

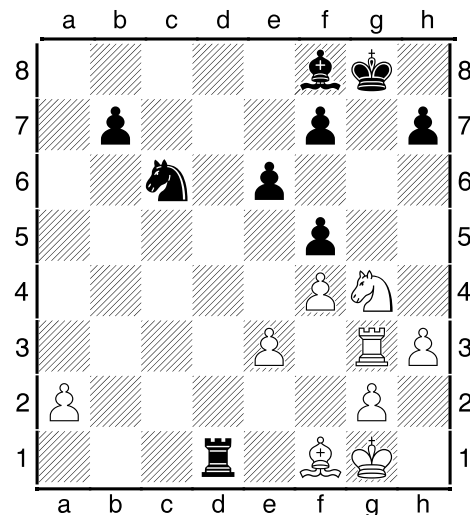
Youtube-klipp om: gafflar: <https://www.youtube.com/watch?v=dl8QE-M89FY> (på engelska).

Schackknep avdragare

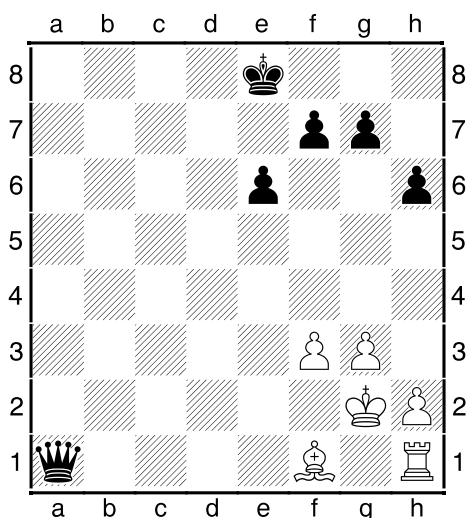
En avdragare är när en pjäs flyttar och en annan pjäs då kommer fram och hotar en annan pjäs. Här följer några exempel på avdragare:



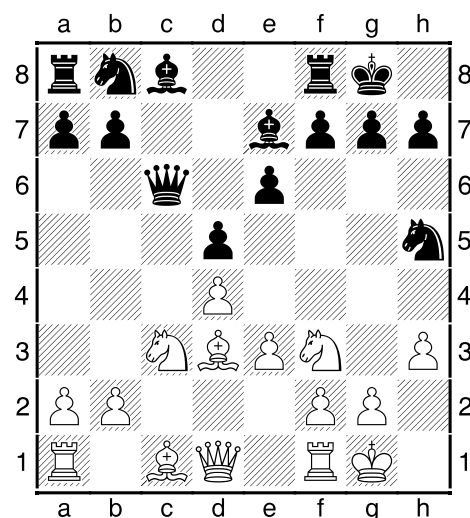
Vit spelar 1. La7+. Det ser ut som om damen bara kan slå ut den vita löparen på a7. Det går inte då det vita tornet på e1 efter att löparen flyttat schackar den svarta kungen på e8. När kungen räddar sig tar den vita löparen på a7 den svarta damen på b8.



Vis spelar 1. Sf2+. När springaren flyttar får det vita tornet på g3 fritt fram till den svarta kungen på g8. När kungen räddar sig slår den vita springaren på f2 ut det svarta tornet på d1.



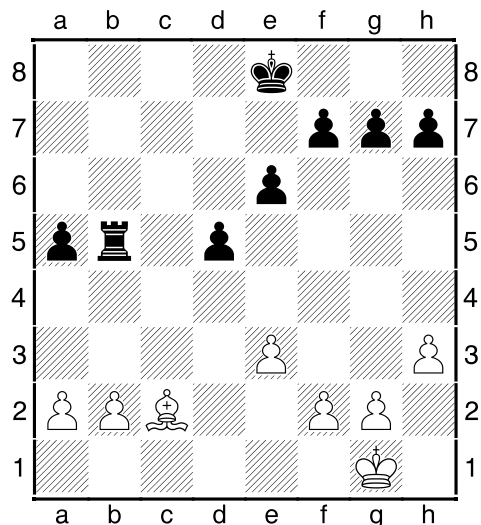
Vit spelar 1. Lb5+. Den svarta kungen måste rädda sig. När den svarta kungen räddat sig kan det vita tornet på h1 slå ut den svarta damen på a1.



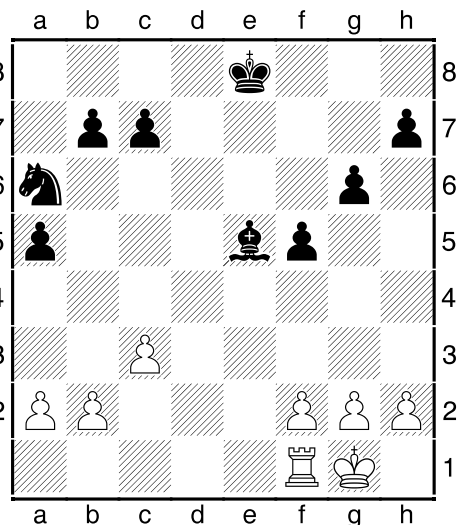
Vit spelar 1. Se5. Den svarta damen är nu hotad av den vita springaren på e5. Det bästa svart kan göra är att flytta damen till en ruta där den inte blir slagen. När den än flyttar kan vits dam gratis slå den svarta springaren på h5.

Youtube-klipp om avdragare: <https://www.youtube.com/watch?v=6YYIF1gY1eo> (på engelska)

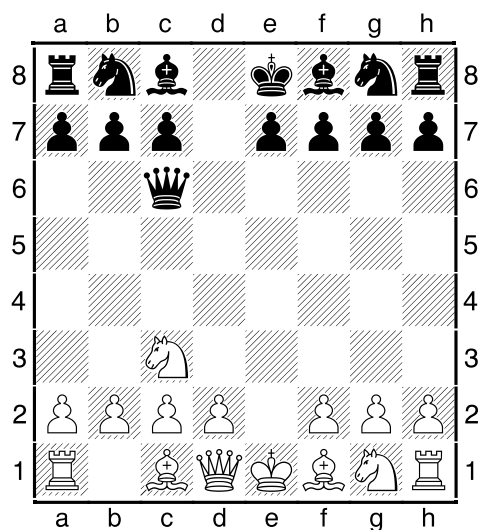
Schackknep bindning



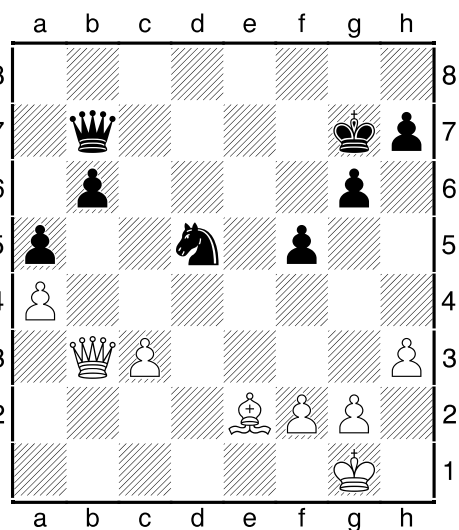
Vit spelar 1. La4. Löparen hotar tornet på b5. Tornet skulle vilja flytta så det inte blir slaget, men får inte flytta då den svarta kungen på e8 i så fall skulle stå i schack. Vit vinner därför det svarta tornet.



Vit spelar 1.Te1. Tornet hotar nu den svarta Löparen på e5. Löparen kan inte flytta eftersom den svarta kungen på e8 i så fall skulle stå i schack av det vita tornet på e1. I nästa drag kommer vit gratis kunna slå ut den svarta löparen.



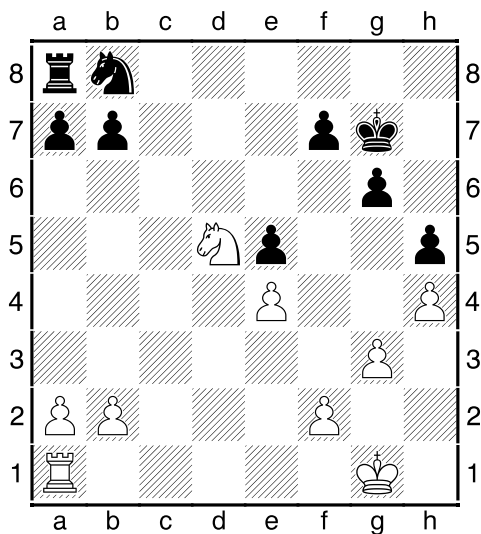
Vit spelar 1. Lb5. Löparen hotar den svarta damen på c6. Damen kan inte flytta på något sätt så att den inte blir tagen (de två enda tillåtna damdragen för svart 1...Dd7 eller 1...Dxb5 medför efter 2. Lxd7+ Lxd7 respective 2. Sxb5 att vit vunnit den svarta damen och blivit av med sin egen löpare, en förtjänst på 9-3=6 poäng.



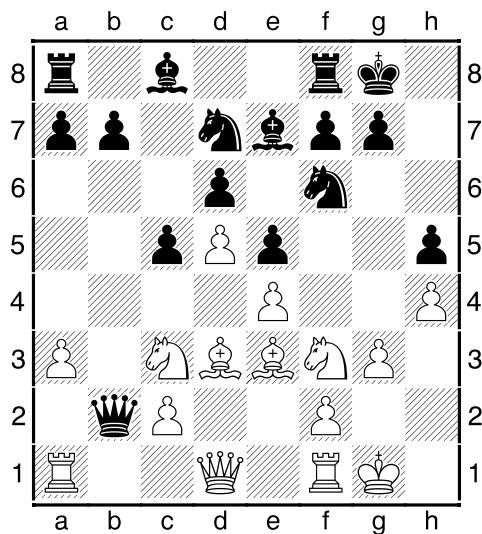
Vit spelar 1. Lf3. Nu hotar både den vita löparen och den vita damen den svarta springaren på d5. Springaren får i och för sig flytta, men vill inte göra det eftersom den vita löparen på f3 iså fall kan slå ut den svarta damen på b7. Väljer springaren att stå kvar kommer vita att vinna den då det inte går att få fram någon mer gardering.

Youtube-klipp om bindning: <https://www.youtube.com/watch?v=Ey-SRA9ulho> (på engelska)

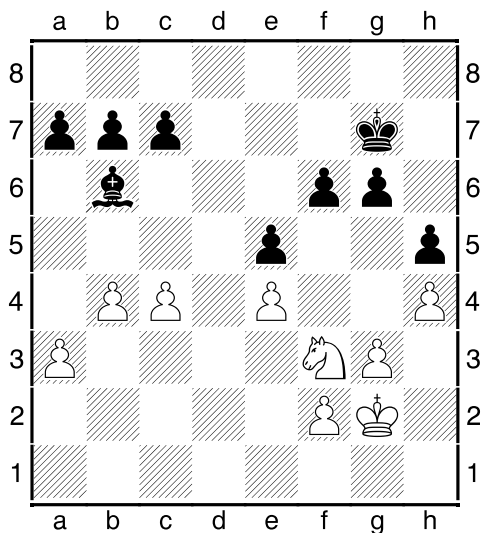
Schackknep Instängning



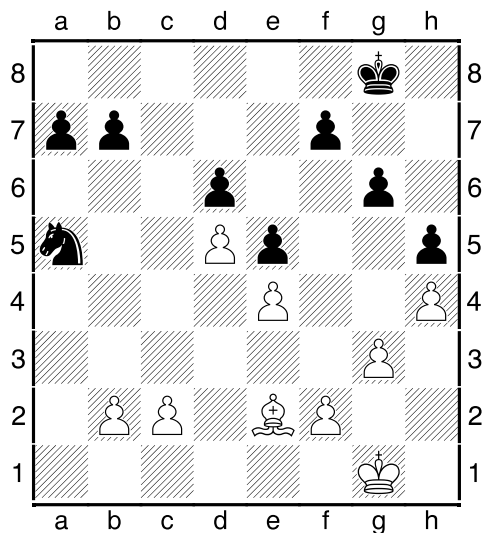
Vit spelar 1. Sc7. Det svarta tornet är instängt på a8. Vad svart än gör kan vits springare nästa drag gratis slå ut det svarta tornet.



Vit spelar 1. Sa4. Det hotar den svarta Damen på b2. Damen kan inte komma undan. Det bästa damen kan göra är offra sig mot Det vita tornet på a1 genom att spela 1... Dxa1. Vit besvarar dock detta med 2. Dxa1. En vinst För vit med $9-5=4$ poäng.



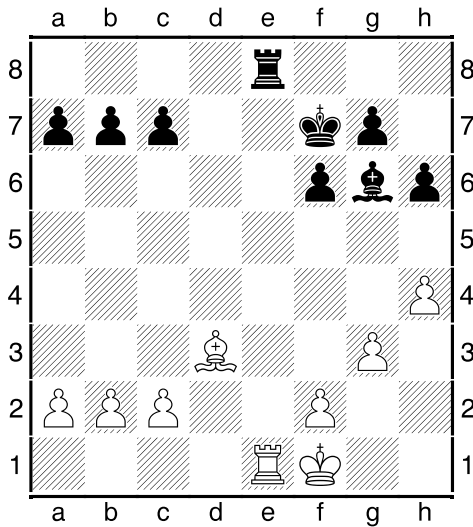
Vit spelar 1. c5. Den vita bonden hotar den svarta löparen som kommer att gå förlorad mot en bonde. En förlust av 2 poäng (3-1).



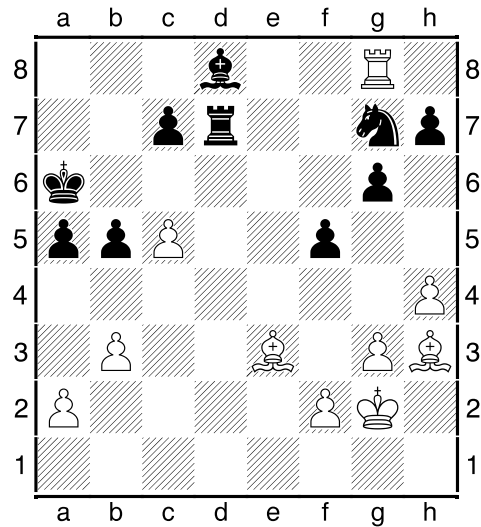
Vit spelar 1. b4. Bonden hotar den svarta springaren. Det finns ingen ruta som springaren kan flytta till utan att bli slagen. Vit kommer att vinna springaren till priset Av en bonde. En vinst av 2 poäng (3-1).

Youtube-klipp om instängning: <https://www.youtube.com/watch?v=xsfsVIMMIDo> (på svenska)

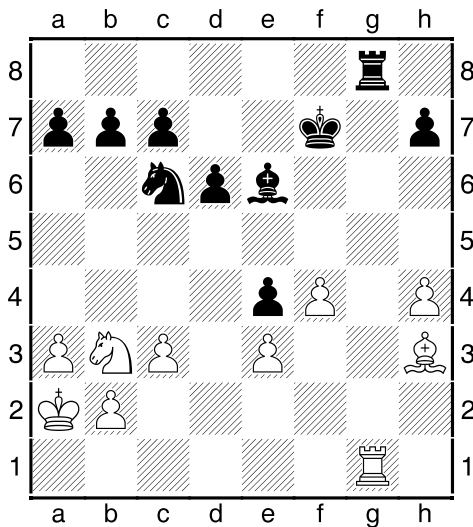
Schacknep överlastning



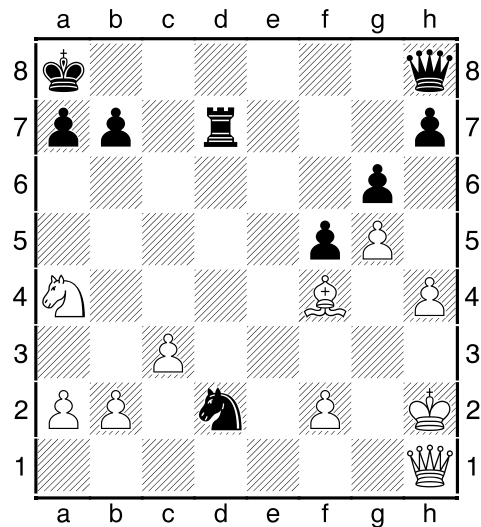
Vit spelar 1. Lxg6+. Den svarta kungen är överlastad. Tar den löpare kan vit gratis ta det svarta tornet på e8 med sitt eget torn. Flyttar man kungen till f8 eller g8 slutar det än värre då det vita tornet ändå slår det svarta tornet på e8, denna gång med schack och matt.



Vit spelar 1.c6. Det svarta tornet kan inte både hålla sin löpare på d8 och sin springare på g7 garderade. Det vita tornet på g8 kommer gratis kunna ta en av dessa 2 pjäser om tornet flyttar.



Vit spelar 1. Lxe6+. Den svarta kungen Måste ta den vita löparen på e6. Då tar vit gratis det svarta tornet på g8 med sitt eget torn.



Vit spelar 1.Sc5. Det svarta tornet på d7 Står i slag. Om tornet flyttar kommer vit antingen få chansen att spela 2. Lxd2 med springarvinst eller 2.Dxb7 schack och matt.

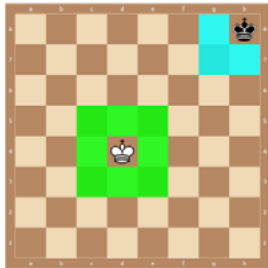
Youtube-klipp om överlastning: https://www.youtube.com/watch?v=wZWWBgRHR_w (på svenska)

Dag 4

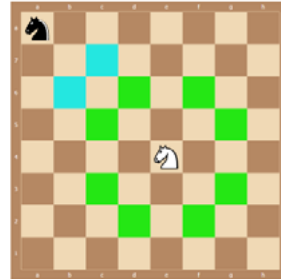
Dag 4

Varför centrum är viktigt

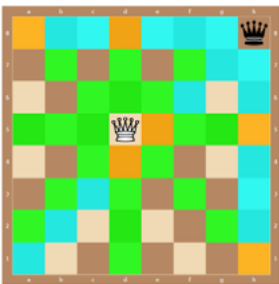
De fyra mittersta rutorna på ett schackbräde (d4, e4, d5 och e5) kallas för centrum. Dessa rutor är i viss bemärkelse viktigare än de andra rutorna på schackbrädet. Orsaken till det är att om man kan ha sina pjäser stående på dessa rutor har pjäserna oftast fler valmöjligheter.



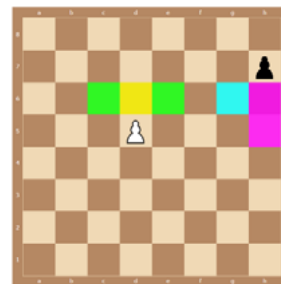
Den vita kungen på d4 kan välja på att gå till 8 rutor. Den svarta kungen på h8 kan bara gå till 3 rutor (Kungen ska man i början av partier gömma undan och håller sig därför då normalt bättre sig undan från centrum).



Den vita springaren på e4 kan gå till 8 rutor. Den svarta springaren på a8 kan bara gå till 2 rutor.



En dam på en centrumruta kan gå till 27 rutor medan en dam i ett hörn "bara" kan gå till 21 rutor



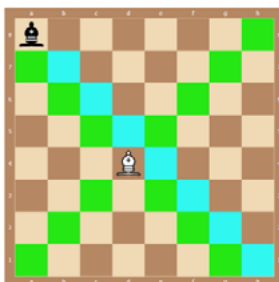
Bonden skiljer sig från de andra pjäserna (när vana schackspelare pratar om pjäser så räknar man inte in bonden till kategorin pjäser). Bonden på d5 kontrollerar 2 fält, c6 och e6. Till dessa fält kan den inte gå med mindre än att det står en motståndar pjäs där som den vill slå ut. Bonden kan däremot gå till d6. Bonden på d5 kontrollerar dock inte rutan d6. Observera att inga pjäser kontrollerar den ruta de står på. Bonden på h7 kontrollerar bara en ruta, g6. Den kan dock bara gå dit ifall det står en vit pjäs på denna ruta. Bonden kan välja att gå till h6 eller h5.



Tornet är den enda pjäsen som inte kan gå till fler rutor om det står i centrum än om det står utanför centrum. I båda fallen kan det gå till 14 rutor.

Youtube-klipp om centrum:

<https://www.youtube.com/watch?v=PkmNrPWTbIM>
(på engelska).



Löparen på d4 kan välja att gå till 13 rutor medans löparen på a8 får nöja sig med 7 rutor.

Principer i spelöppningen

De första dragen i ett schackparti kallas för spelöppning. Man kan förenklat säga att spelöppningen går ut på att flytta ut sina egna pjäser så fort som möjligt och dessutom sätta sin kung i säkerhet. Normalt strävar man också efter att försöka få kontroll över de viktiga centrumfälten. En viktig princip i öppningen är att inte flytta samma pjäs mer än en gång i onödan.

Många spelöppningar har namn ofta efter länder, till exempel spanskt, italienskt och ryskt. På wikipedia kan man läsa om öppningsnamn:

https://sv.wikipedia.org/wiki/Lista_%C3%B6ver_schack%C3%B6ppningar.



Ett exempel på en spelöppning där både vit och svart har utvecklat sina pjäser på ett bra sätt.

Youtube-klipp om öppningsprinciper: <https://www.youtube.com/watch?v=kURU67G98O8> (på engelska).

Hur ett parti avslutas

Ett parti avslutas när en spelare gjort motståndaren schack och matt. Ett parti kan också avslutas om det blir patt eller om det inte finns tillräckligt med pjäser kvar för att någon spelare ska kunna göra sin motståndare schack och matt. Exempel på det sistnämnda är om det bara är varsin kung på brädet eller om den ena spelare bara har en kung och en häst eller kung och en löpare mot motståndarens kung. I dessa fall slutar partiet remi.

Det vanligaste sättet ett parti avslutas i tävlingschack är dock att spelarna kommer överens. Om en spelare gör ett stort misstag och till exempel förlorar sin dam utan kompensation väljer normalt den spelaren att ge upp. Om en spelare tycker det är jämt kan den spelaren fråga motståndaren om remi. Går motståndaren med på det slutar partiet remi. Det finns även ett antal mer ovanliga sätt ett parti kan avslutas på. Fullständiga schackregler kan läsas på sveriges Schackförbunds hemsida under länken:

<https://schack.se/wp-content/uploads/pdf/Regler%202018-PUBL.pdf>. Schackreglerna fastställs av schackets världsorganisation FIDE (www.fide.com).

Schack och matt-kombinationer



Vit gör schack och matt i 2 drag
1. Dxh7+ Kxh7 2. Kg1#



Vit gör schack och matt i 3 drag
1. Dxf8+ Kxf8 2. Lh6+ Kg8
3. Te8#



Vit gör schack och matt i 4 drag
1. Sf7+ Kg8 2. Sh6++ Kh8
3. Dg8+ Txg8 4. Sf7#

Tränings- och spelsidor

Det finns väldigt många tränings-videos på till exempel youtube. De flesta är på engelska, men det finns en del på svenska också, då framför allt för barn.

Förutom videos finns det ett flertal spelsidor också. Nästan alla av dessa har också träningssidor också. Här följer några alternativ:

- <https://schack.se/spela/> (gratis)
- <https://lichess.org/> (gratis)
- <https://www.chess.com/> (gratis, går att köpa till högre funktionalitet)
- <https://www.chessity.com/sv> (mest för barn {kostar en låg årsavgift})

Schackmaterial

Behöver ni köpa in schackmaterial kan vi rekommendera följande återförsäljare:

Svenskt Schackstöd 070-515 09 02

Säljer bara schackspel och klockor

Ligger i Stockholm

Svenska Schackbutiken 031- 24 47 14

Har allt i schackväg

Ligger i Göteborg

