

ŠKOLA ŠAHA
ŠAH KLUBA ĐERDAP
KLADOVO

ŠAHOVSKI
MINI
BUKVAR



Овај мини буквар (шаховска скрипта) је намењена полазницима шаховске секције за рад са млађим категоријама, Шах клуба „ Ђердап “ Кладово. Његова намена није да буде школска и образовна литература, већ да брзински уведе полазнике секције у чаробни свет древне игре. Зато овде нема дијаграма нити партија.

Мало историје

Шах је настао у Индији пре више од 2000 година као део војне дисциплине под називом ЧАТУРАНГА. Официри индијске војске су чатурангу пре битке користили за припрему и планирање бојишта, као и за време борбе за праћење реалности на терену, односно по завршетку борбе за реконструкцију битке. Касније је чатуранга све више примењивана на двору владара као игра властеле. Тек доста година касније је игра спуштена на ниво обичних људи.

У време настанка шаховска табла није имала у потпуности данашњи изглед и састав фигура. Фигуре су биле у складу са тадашњим војним снагама (слонови, стрелци, пешаци, двоколице и слично).

Ширењем Арапског утицаја ка Европи, почиње да се шири и шах. У Европи се појављује под именом ШАТРАНЂ, и почиње да добија садашњи изглед. Правила шаха се у ходу коригују и тек у прошлом веку шах почиње да се игра у форми коју ми познајемо.

Зашто шах

Шах код деце развија креативност, машту и самодисциплину. Дете мора да добро о сваком потезу који повуче, као и у животу, добро размисли. Јер, сваки потез добар или лош вуче неку награду (освајање темпа, фигуре или добитак партије) или последицу (губитак темпа, фигуре или целе партије).

То значи да дете развија способност предвиђања. Пре одигравања било ког потеза, мора се срачунати адекватан одговор противника.

Почетак партије или шаховски бонтон

Први савет који се даје малим љубитељима древне игре, односно будућим шахистима је:

ПОШТУЈТЕ ПРОТИВНИКА, ПРЕ, ЗА ВРЕМЕ И НАКОН ПАРТИЈЕ.

То поштовање значи да се строго поштују ФИДЕ правила игре и да се према противнику односимо са достојанством, на следећи начин:

1. Партија почиње тако што црни пружа руку противнику, а затим покреће шаховски сат.
2. Бели одиграва потез, покреће црном сат и потез запише.
3. Затим црни одигра потез, покреће сат и запише потез, и тако наизменично до краја партије.
4. За време партије се не прича, не говори се противнику шах, шух, мат, шех, појео сам ти даму или неки други „народни“ израз. Исто тако не мрмља се, не кревели се, не шкљоца се хемијском оловком, нити се противник шутира испод стола. Значи, укратко, ни на који начин противник се не сме ометати.
5. Противнику се обраћамо само кад му понудимо реми, не више од три пута, и то на следећи начин: одигра се потез, па затим пре претискања сата, противнику се јасно каже НУДИМ РЕМИ, затим се претисне сат и у формулар запише знак =. Противник има право да реми прихвати ^{пужањем руке или обавије} речима: НЕ ПРИХВАТАМ, или ХВАЛА ИГРАМО ДАЉЕ или на било који други учтиви начин.
6. Играч који жели да преда партију, предаје партију на следећи начин: зауставља сат, или обара свог краља или једно и друго, уз речи „ПРЕДАЈЕМ или ЧЕСТИТАМ“ и истовремено пружа руку противнику.
7. Уколико се у току партије један од играча понаша непримерено, не поштује правила игре, или је одиграо погрешан (немогућ) потез, не опомињемо га, већ заустављамо сат, дижемо руку и обраћамо се судији речима: СУДИЈА МОЛИМ ВАС ДОЋИТЕ.

Шаховска геометрија и основни елементи

Шаховска табла се састоји из 64 црно белих поља, поређаних у осам вертикала и 8 хоризонтала. Хоризонтале називамо редовима и обележавамо их бројевима од 1 до 8, а вертикале називамо колонама и обележавамо словима абецеде од а до х. Укрштањем редова и колона добијамо назив поља. Рецимо укрштањем прве колоне (а) и треће хоризонтале (3) добијамо назив тог поља (а3).

На шаховској табли се боре две војске исте јачине (црна и бела). Свака има по осам пешака, два топа, два скакача, два ловца и по једну даму и краља.

Када пишемо потезе, пешаке обележавамо називом поља на којем се налазе, а фигуре великим почетним словом њиховог имена.

Како играти отварање

Брзо и равномерно развити фигуре

Основни циљ шаха је матирати или натерати на предају противника. У току нормалне партије, игра се одвија у три фазе: отварање, средишњица и завршница.

У току отварања циљ играча треба да је складан развој фигура и заштита краља рокадом. Пожељно је, али не и обавезно да се до краја отварања једном фигуром игра само једном, све док све фигуре не буду покренуте. Сваки потез у отварању треба да допринесе складном развоју сопствених а по могућности и ометајуће за складан развој противничких фигура.

НИКАД НЕ ГУБИТЕ ВРЕМЕ И ТЕМПО

НА ЈУРЊАВУ ЗА ОСВАЈАЊЕМ НЕВАЖНЕ ФИГУРЕ.

ЗАПАМТИТЕ ДА ЈЕ ЦИЉ МАТИРАЊЕ ПРОТИВНИЧКОГ КРАЉА.

ТАЈ ЦИЉ ТРЕБА ПОСТИЋИ УЗ ШТО МАЊЕ ОДИГРАНИХ ПОТЕЗА.

Редослед развоја фигура

1. Пешацима освојити центар, и отворити пут лаким фигурама.
Центар су четири централна поља, односно поља на средини табле.
Онај који контролише центар, контролише и ток игре. Слично је као и у стварности, центар је велико брдо. Онај који то брдо контролише, контролише и све што се око њега дешава.
2. Прво треба развити скакаче, зато што имају већи маневар од ловаца, а онда тек ловце. Скакачима треба подржати пешачки центар, а ловцима спречити противничке фигуре да центар нападну.
3. Након освајања центра и развоја лаких фигура, треба направити рокаду и краља сместити на сигурно.
4. Када је са рокадом завршено, онда треба уочити у табору противника слабост и тешке фигуре полако усмерити ка тој тачки.
5. У току отварања дозвољени су такозвани излети фигура ван уобичајеног шаблона, ако је за циљ спречавање рокаде противника или брзо матирање противничког краља, и под условом да то не слаби сопствену позицију.
6. У каснијој фази отварања, након рокаде, треба се трудити да се оствари теренска предност, контрола центра и напредовање пешацима, ради даљег освајања простора.
7. У току отварања треба избегавати стварање слабих пешака (пешаци који нису брањени другим пешаком).
8. Уколико се противник супротно рокирао, треба што пре напасти противничког краља пешаћким јуришом.
9. Уколико се касни у развоју, никако се несме отворити позиција, јер се тиме краљ излаже потенцијалном нападу, без могућности адекватне одбране, због слабих маневарских способности сопствених неразвијених фигура.
10. Углавном треба тежити малој рокади, јер је она предуслов за мирнију и лаганију игру. Одигравањем велике рокаде, тежи се агресивнијој и динамичнијој игри, још из фазе отварања.

Након отварања – средишњица

Претње

Кад год је то могуће, било да сте нападнути или не, треба да се трудите да сваки Ваш потез садржи дозу притајене или отворене, претње Вашем противнику. Укратко, у шаху треба увек нападати, осим ако потез не нарушава одбрамбене способности сопственог табора.

Положај фигура

Топовима заузети отворене и полуотворене линије, и кад год је то могуће топовима освојити противнички 2 односно 7 ред. По могућности те редове учврстити са два топа.

Отворити линије и дијагонале. Ловце поставити тако да контролишу што дуже дијагонале. Скакачи су најачи кад су у центру или близу њему.

Дамом се обично задаје најјачи и коначни напад у реализацији замишљене комбинације.

Чим се за то укаже прилика, уочити слабу тачку противничког табора и ускочити у противнички табор. Противник који има проблема у свом табору, нема времена да прави проблеме у туђем табору (односно Вашем).

Пре ускакања на слабу тачку противника, треба прво сконцентрисати сопствене снаге и у таласима појачавати напад на противника.

Правац напада треба брзо мењати ради развлачења противничких фигура и њиховог изоловања.

Одбрана

С обзиром да и противник уме да нападне, пре сваког напада размислити о одбрани и способности сопствених фигура да брзо из фазе напада пређу у одбрамбени положај.

Избегавати потезе пешацима испред сопственог краља, јер се тиме слаби његов положај.

Уколико противник има једног ловца или уочавамо током игре које боје ће ловац остати, треба се трудити да противника натерамо да своје пешаке ставља на исту боју као боју његовог ловца, а истовремено држати своје фигуре на пољима супротне боје, ради смањивања могућности потенцијалног противничког напада.

Уочити слабости у свом положају и поправити положај својих фигура.

Свака Ваша фигура која није брањена од стране друге фигуре или пешака, представља потенцијалну мету противничког напада.

Током маневра сопственим фигура или пешацима, треба се трудити да се ограничи кретање противничких фигура.

Уколико противник напада центар, увек је сврсисходније напасти противника по крилима, него бранити центар.

Вредност фигура зависи од позиције кој заузима. Позиција са много фигура на табли даје предност скакачима, због њихове способности прескакања фигура. Табла са мало фигура одговара ловцима јер имају веће поље деловања.

Измена фигура

У току било ког сегмента игре, а нарочито средишњице треба избегавати беспотребне измене фигура. Основна неписана правила за измену фигура, односно када треба мењати фигуре су:

- Када противник има иницијативу
- Када сте у пасивној позицији
- Када слабите пешачку структуру противника
- Када сте у материјалној предности
- Када мењате пасивну за активну фигуру
- Када упрошћавате позицију ради уласка у завршницу са бољим шансама
- Када елиминишете важну противничку фигуру његове одбране или напада

Пешаци су душа шаха

Основу свих позиција чине пешаци. Сви планови игре базирају се на ^опложењу пешака.

Треба избегавати стварање у свом положају усамљених, удвојених и заосталих пешака. Уколико то приметимо код противника, онда не треба јурити са нападом, већ полако градити напад, јер, такви пешаци представљају дугорочну и скоро неповратну слабост.

Током игре треба избегавати стварање такозваних пешачких острва. То су пешаци чији је положај неодржив без активне заштите фигура, чиме отупљујемо сопствени нападачки потенцијал.

Приликом преласка у завршницу треба се трудити да се створи слободан пешак. Слободан пешак на ^сшетом односно трећем реду пре промовисања, представља изузетно моћно оружје. То значи да такве противничке пешаке треба што пре блокирати. Овакве блокаде је најбоље извести скакачем.

Пешачки мајоритет је израз за предност у виду вишка пешака на једном ^оод страна на табли. Пешачки мајоритет представља евентуалну опасност за стварање слободног пешака. Против пешачког мајоритета се треба на време спремити и напасти га.

Пешак који стигне до првог односно осмог реда, може се промовисати у било коју другу фигуру.

Завршница у шаху није исто што и крај партије

Шта је то завршница

Отварање у савременом шаху прати већ измишљена теорија. Сваки потез у отварању је већ анализиран, и зна се шта је добар а шта је лош потез. Отварања се данас углавном уче напамет. Ту готово да више нема креативности.

Средишњица је главно поприште борбе и захтева доста умешности, маште и креативности. Много је фигура у игри и постоји велики потенцијал за разновсну игру. Сваки потез противника се мора анализирати ради адекватног одговора.

Фаза партије у којој је знатно смањен фонд фигура и у којој све више долази до изражаја положај и кретање краља назива се завршницом.

Завршница се одиграва шаблонски и по одређеним принципима. Играч који зна више шаблона и познаје више принципа, има и већу шансу за победу.

У завршници краљ и пешак избијају у врх по јачини на шаховској табли. Веома је битан положај пешака, јер губитак сваког темпа, значи да ће противнички пешак први стићи до првог, односно задњег реда.

Основни и први принцип завршнице је: довести краља у центар. Отуд потиче и стара изрека: **И краљ је фигура када се гура.**

Други принцип завршнице је: избегавати разнобојне ловце уколико се игра на победу.

Трећи принцип завршнице је: топови увек морају бити испред својих или иза противничких пешака.

Уколико противник има скакача, треба се трудити да се форсира ивични пешак.

Такозвана опозиција краља је битан елемент завршнице. Противник који својим потезом доводи свог краља испред противничког има већу шансу да не изгуби уколико је слабији или да победи уколико је јачи.

Свака књига има закључак

Шаховска литература је ту да шахисти пренесе туђа искуства у игри и да му покаже и прикаже основне шаховске принципе и законитости за што ефикаснију игру. Познавање шаховске теорије је битан али не и одлучујући фактор шаховске игре.

Дакле, познавање шаховских принципа и законитости, односно основних шаховских правила је важно за развој сваког шахисте, али такође не сме да спутава шахисту да креативно размишља.

Шах није математика и оно што је правилно у једној позицији није у другој.

Разлика између мајстора (шахиста који зна да игра шах) и пацера (шахиста који мисли да зна да игра шах) је тај што мајстор зна кад да примени а кад да прекрши неко правило, односно принцип. Односно, мајстор зна да у одређеној позицији изабере принцип који је у супротности са другим сличним принципом.

САВЕТЕ ИЗ ОВЕ И ДРУГИХ КЊИЖИЦА ТРЕБА ПРОУЧИТИ, АЛИ НЕ И НАУЧИТИ НАПАМЕТ, ТАКОЂЕ НЕ ТРЕБА ИХ НИ ДОСЛОВНО ПРИМЕЊИВАТИ, ЈЕР ЈЕ СВАКА ПАРТИЈА И ПОЗИЦИЈА У ЊОЈ ЈЕДИНСТВЕНА.

ШАХ ЈЕ МИСАОНА ИГРА И ЗБОГ ТОГА ТРЕБА УКЉУЧИТИ МОЗАК.

НЕМОЈТЕ ИГРАТИ ШАХ, УКОЛИКО ВАС МРЗИ ДА МИСЛИТЕ.

Neki važni saveti

1- Držite se pravila "taknuto-maknuto" i to isto zahtevajte od svojih protivnika!

Nije važno koliko je partija prijateljska, ako želite da vam ona podigne nivo vaše igre, morate igrati taknuto-maknuto.

Zašto? Zato što ćete igrati sa većom pažnjom znajući da od svakog vašeg poteza zavisi ishod borbe. Isto tako ako se ne držite tog pravila, igra postaje neozbiljna, i na kraju ćete verovatno misliti kako je vaš partner više vraćao poteze, a on će misliti suprotno, pa tako niko neće izvući pouku iz poraza.

2- Učite na svojim porazima!

Ništa nije tako korisno, kao analiza izgubljene partije, svaki potez ima svoj veći uzrok, bilo znački ili psihološki. Mnogi su svetski prvaci i oni najbolji isticali važnost izgubljenih partija, rekli su da se 5 puta više nauči iz izgubljene nego iz dobijene partije.

3- Menjajte protivnike!

Igrajte sa što više protivnika, jer su svi igrači drugačiji i proširiće vaše šahovske horizonte. Ako budete igrali stalno sa istim protivnikom, igra će vam postati ukalupljena i ličiće jedna na drugu. Meni je igra sa istim protivnikom jedino pomogla kod analiziranja jednog otvaranja, jer je moj otac samo to odlično igrao, tako da sam svaki dan našao neke nove ideje.

4- Pismeno obrađujte svoje partije!

S vremena na vreme, uzmite neku svoju staru partiju i analizirajte je, pišući svoje komentare ispod, znači: koji su bili propusti, šta je bilo bolje, kombinacije koje su dolazile u obzir. Na taj način ćete postići veliku disciplinu u svojoj igri.

5- Trudite se da uđete u misli velemajstora!

Uzmite neku velemajstorsku partiju koju još niste pogledali za tablom, po mogućnosti da ima komentare. Odigrajte kojih 10-15 poteza i onda pokrite papirom ostatak partije, i onda pokušajte pogoditi sledeće poteze velemajstora, za svaki uspešno pogodeni potez stavite sebi +, a za svaki pogrešeni stavite sebi -, pa na kraju saberite pluseve i minuse, napočetak će biti mnogo više minusa, ali ćete postupno pogodati sve više i više, a samim tim ćete dizati nivo vaše igre...

1- Resavajte sa novom propinacijom i studije, njih je najlakše nabaviti ali mogu jako pomoći kod razvijanja sahroneke i napredne razvijanja taktike... Znači što više to bolje...

2- Naučite strategijske principe igre: to znači: relativna vrednost figura, pešački lanci, usamljeni pešaci, slobodni pešaci, lovački par, otvorena linija, dobar (loš) lovac i skakač... itd.. Ako ste loš binatorao loši i propuštate taktičke udare, gubićete brzo, ako budete strategijski slab gubićete sporo, znači proizvodite igru što više...

3- Studirajte završnice, završnica je potpuno nova šk. partija...

Više vredi sat vremena analize završnica nego sat vremena otvaranja..

4- Postepeno izgrađujte repertoar otvaranja, bolje znati jedno dobro nego 5 površno... znači učiti i otvaranja iotipak nije prijatno izlaziti iz otvaranja uvijek slabiji...

5- Igrajte što više, po mogućnosti sa malo jačim od sebe, tako ćete pružati otpor ali i učiti...

6- Pišite svoje partije, analizirajte ih sa nekim jačim igračem, na greškama se uči najbolje...

- 1- Udvojeni, usamljeni, blokirani pešaci su slabi, izbegavajte ih.
- 2- Treba što brže napredovati slobodnim pešacima.
- 3- Ako imate jednog ili dva pešaka više, menjajte figure a ne pešake.
- 4- Ako imate jednog ili dva pešaka manje, menjajte pešake a ne figure.
- 5- Ako imate prednost ne ostavljajte sve pešake na istoj strani
- 6- Ako imate pešaka više u 99 posto slučajeva je remi ako se svi pešaci nalaze na istoj strani table..
- 7- Najlakše se dobijaju čiste pešačke završnice.
- 8- Najlakše se remiziraju završnice sa raznobojnim lovcima.
- 9- Kralj je jaka figura, upotrebljavajte ga.
- 10- Ne postavljajte svoje pešake na boje vašeg lovca.
- 11- Lovci su jači od skakača u svim pozicijama, osim gde su pešaci blokirani.
- 12- Dva lovca protiv skakača i lovca, predstavljaju realnu prednost.
- 13- Slobodne pešake treba blokirati kraljem.
- 14- Položaj topa na preposlednjem redu je nadoknada za pešaka manje.
- 15- Topovima je mesto iza slobodnih pešaka.