

LEKTION 1

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet indmeldt og optaget i *FAABORG SKAK AKADEMI*

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 1?

Du skal lære, hvordan brikkerne bevæger sig:
Tårn, Løber, Dronning, Konge, Springer og Bonde.

Nu skal du til at gennemgå de opgaver, der enten lærer dig at spille skak eller som lærer dig at blive en god skakspiller.
Hvis du har en printer, kan du skrive **LEKTION 1** ud og samle opgaverne i et ringbind.

I lektion 1 – 15 lærer du,	hvordan man spiller skak
I lektion 16 - 17 lærer du	at logge på www.liches.org
I lektion 18 – 25 lærer du	noget om midtspillet
I lektion 26 - 34 lærer du	noget om slutspillet
I lektion 35 - 36 lærer du	noget om åbningsspillet

Nu skal vi i gang, og du skal lære om, hvorledes tårnet går:
Tårnet bevæger sig i lige linjer – lige så langt, du ønsker det.

HVORDAN KOMMER DU TIL LEKTION 1?

Du skal gå i www.lichess.org og finde menupunktet **LÆR**.
Derefter vælger du **GRUNDLÆGGENDE SKAK** og **TÅRNET**.

Det drejer sig om at "slå" en stjerne hver gang du flytter **TÅRNET**. Hvis du har gjort det helt rigtigt, får du 3 stjerner og i alt 4.100 points.

Derefter er det **LØBERENS** tur osv., indtil du er færdig med **BONDEN**.

Derefter skal du gå til **LEKTION 2** oppe i hovedmenuen.

LEKTION 2

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvorledes de 6 forskellige brikker går.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 2?

Du skal lære, hvordan du slår en brik

Du har lært, hvordan brikkerne går, men nu skal du til at slå modstanderens brikker. Vi leger, at modstanderen ikke må flytte hver anden gang, men du må dog ikke sætte dine egne brikker i slag i din iver efter at slå modstanderens brikker.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 2?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK - EROBR

I den første stilling kan Tårnet slå først den ene Bonde og bagefter den anden. Klik derfor først på Tårnet, dernæst på den første Bonde og så på den næste Bonde.

I den næste stilling kan du slå både Tårnet og Bonden, MEN
Hvis du starter med at slå bonden, kan sort slå din Dronning med Tårnet, og så er opgaven ikke løst.

I den næste stilling klikker du først på din Løber, dernæst på Tårnet, så flytter du din Løber, så du næste gang kan slå det andet Tårn og til slut skal Løberen flyttes, så du gangen efter kan slå bonden.

Nu begynder du vist at have styr på, hvad du må, og hvad du ikke må.
Løs nu selv de sidste 2 stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 3** i hovedmenuen.

LEKTION 3

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvorledes du slår en brik.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 3?

Du skal lære, hvordan du forsvarer en brik

Somme tider er der kun ét eller 2 træk, der kan redde en brik fra at blive slået. Nu skal du prøve at finde disse træk

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 3?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK - FORSVAR

I den første stilling kan Tårnet kun flyttes til ét felt, hvor det ikke kan slås.

I stilling 2 kan springeren godt reddes ved at flytte til flere felter.

I stilling 3 skal vi passe på Springerens. Det er osse i orden, at den bliver slået af Dronningen, men så skal det koste Dronningen – altså flyttes Tårnet vandret hen for at passe på springeren. Hvis Dronningen slår Springerens, slår vi Dronning – det er en god afbytning for os.

I stilling 4 vil Dronningen slå Bonden, hvis løberen flyttes. Det er ikke så godt – hvad kan du så gøre?

Resten af stillingerne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 4** i hovedmenuen.

LEKTION 4

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvorledes du forsvarer en brik.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 4?

Du skal lære, hvordan du både forsvarer dig og angriber en brik

Se godt på stillingen og find frem til, hvilken brik, der skal forsvares og hvilke brikker, der skal erobres.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 4?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK - KAMP

I den første stilling skal du i første omgang redde din bonde. Når det er sket, flytter du din Løber til et felt, hvor du næste gang kan slå Tårnet.

I stilling 2 skal du først have dækket din ene bonde. Dernæst kan du slå Tårnet ved at flytte Løberen 2 gange, og endelig kan du slå Løberen.

Stilling 3 er lidt kunstig, men ideen er, at du først skal passe på, at dine 2 bønder ikke bliver slået – dernæst skal du slå Tårnet.

Resten af stillingerne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 5** i hovedmenuen.

LEKTION 5

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvorledes du både forsvarer dig og angriber en brik.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 5?

Du skal lære, hvordan du angriber Kongen

Denne gang skal du ikke bare slå en tilfældig brik, men du skal lære at true selveste Kongen.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 5?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – SKAK I ÉT

I den første stilling kan Tårnet flytte 2 steder hen og true Kongen, men det ene sted bliver Tårnet slået af Løberen, hvis han vælger det felt. Kan du finde det rigtige sted?

Resten af stillingerne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 6** i hovedmenuen.

LEKTION 6

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvorledes du angriber Kongen.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 6?

Du skal lære, hvordan du flygter med Kongen

Når man truer en Konge, kan man enten skynde sig at stikke af, man kan måske også sætte en brik imellem den brik, der truer Kongen og Kongen selv, eller man kan slå den brik, der truer Kongen. Det skal vi se eksempler på her i Lektion 6.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 6?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – UDE AF SKAK

I den første stilling er Kongen truet af Dronningen – og du skal finde et felt, som Kongen kan gå til, så den ikke bliver slået.

I den anden stilling er der godt nok ikke mange felter at flytte til for Kongen – faktisk kun et enkelt. Kan du finde det?

Resten af stillingerne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 7** i hovedmenuen.

LEKTION 7

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan du flygter med Kongen.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 7?

Du skal lære, hvordan man kan fange Kongen (sætte mat i 1 træk).

Når man truer en Konge, kan man 1. enten skynde sig at stikke af, man kan måske også 2. sætte en brik imellem den brik, der truer Kongen og Kongen selv, eller 3. man kan slå den brik, der truer Kongen.

Det skal vi se eksempler på her i Lektion 7.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 7?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – MAT I ÉT.

I den første stilling kan du følge den grønne pil og slå bonden. Derved truer du Kongen med Dronningen. Dronningen er dækket af Løberen og nu skal du undersøge de 3 ting:

1. Kan du stikke af med Kongen? Svaret er nej.
2. Kan du sætte noget imellem Dronningen og Kongen? Svaret er nej.
3. Kan du slå Dronningen uden at Kongen slås igen? Svaret er nej.

Når alle 3 ting er forsøgt, siger man at Kongen er Skak Mat og så er partiet afgjort. Sort har tabt.

I den anden stilling skal du give en skak (true Kongen) med enten Bonden eller Springerens – og så skal du undersøge de 3 ting som i den første stilling.

Resten af stillingerne klarer du selv, så du får 3 stjerner efter hver løsning.

Dernæst skal du til **LEKTION 8** i hovedmenuen.

LEKTION 8

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan man fanger Kongen (sætter Skak Mat).

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 8?

Du skal lære, hvordan brikkerne stilles op, når et nyt parti startes.

Vi er ved at være i mål, så vi kan spille det første parti skak.

Vi skal dog lige have fundet ud af, hvordan de 32 brikker skal stå på brættet, når kampen går i gang.

Hver spiller har 8 bønder.

Resten af brikkerne kaldes Officerer, og dem skal vi også have placeret.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 8?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – OPSTILLING.

Se godt på opstillingen. Hvor står Tårnene (der er 4 af dem)?

Som i enhver borg er tårnene placeret i hvert af de 4 hjørner.

Springerne er placeret ved siden af tårnene – vi kan sige, at de er bundet til tårnene.

Løberne står ved siden af Springerne (Løberne holder hestene), og nu er der kun Kongen og Dronningen tilbage. Læg mærke til de små tal (1-8 nedst) og bogstaver (a-h til højre på brættet). Den hvide dronning placeres på d1 (huskeregel d og dronning), Den sorte dronning placeres på d8.

Til sidst placeres de 8 hvide bønder på 2. række og de sorte bønder på 8. række.

Det lærer du lige udenad.

Altså: de hvide brikker på 1. og 2. række og de sorte på 7. og 8. række.

Tårnene i hjørnerne, Springerne bindes til tårnene, Løberne holder hestene og så skal **d**ronningerne stå på **d**.

Placer nu selv brikkerne. Springerne går jo i et stort L og så på plads med dem efter et par træk. Kongen skal bruge 3 træk for at komme på plads.

Dernæst skal du til **LEKTION 9** i hovedmenuen.

LEKTION 9

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan brikkerne stilles op på brættet

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 9?

Du skal lære, hvordan man Rokerer

Når man rokerer, må man flytte både Kongen og Tårnet på én gang.

Man rokerer for at få Kongen bragt i sikkerhed.

Man rokerer ved at flytte kongen 2 felter til siden og Tårnet over på den anden side af Kongen. Flyttes Tårnet fra h-linjen, kalder man det at rokere kort og flyttes Tårnet fra a-linjen, rokerer man langt.

Der må ikke stå brikker mellem Kongen og det Tårn, man rokerer med.

1. Er Kongen truet, må man ikke rokere.
2. Skal Kongen flytte over et felt, der er truet, må man ikke rokere.
3. Flyttes Kongen til et felt, der er truet, må man heller ikke rokere.
4. Har Kongen – eller det Tårn, du vil rokere med – været flyttet, må man heller ikke rokere.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 9?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – ROKADE.

Spil de forskellige opstillinger igennem. Undersøg, hvorledes du kan opfylde reglerne over den gule firkant inden du rokerer.

Dernæst skal du til **LEKTION 10** i hovedmenuen.

LEKTION 10

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan man rokerer.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 10?

Du skal lære, hvordan man slår "En passant".

Her kommer et af de mest mærkelige træk i skak – og det er den næstsidste regel, inden vi snart skal til at spille et rigtig parti.

"En passant" er fransk og betyder "i forbifarten".

Vi snakker om, at en bonde flytter 2 felter frem (altså fra begyndelsesstillingen) og derved kommer til at stå ved siden af en af modstanderens bønder. Når det sker, må modstanderen slå bonden (der altså flyttede 2 felter frem), som om den kun var flyttet ét felt frem.

Det skal gøres i trækket efter, at bonden er flyttet 2 felter frem. Man må ikke gøre et andet træk først, så mister man retten til at slå "en passant".

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 10?

[WWW.LICHESS.ORG](http://www.lichess.org) – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – EN PASSANT.

Der er 4 øvelser, hvor du får mulighed for at slå "en passant". Læg mærke til, at reglen ikke gælder, hvis du modstanderen bare spiller bonden ét træk frem og kommer til at stå ved siden af din bonde.

Dernæst skal du til **LEKTION 11** i hovedmenuen.

LEKTION 11

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan man slår ”en passant”.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 11?

Du skal lære, hvordan et parti ender Pat.

Vi skal i gang med den sidste regel:

Vi har før gennemgået, hvordan man sætter Skak Mat – denne gang skal vi se, hvordan man kan spille remis (uafgjort), når man ikke står skak og ikke kan flytte nogle af sine brikker.

Altså: vi siger, at du selv har sort. Hvid flytter et træk – uden at det truer Kongen – og efterfølgende kan du ikke flytte uden at flytte ind i en skak. Det nytter ikke, at du har en Bonde stående et eller andet sted, som du godt kan flytte, men prøv nu at se på stilling 1.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 11?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – PAT

Nu er det din tur. Du skal flytte en springer i stilling 2, således at sort ikke efterfølgende kan flytte sin konge – uden at flytte ind i en skak. Der er ikke Skak – altså kan der ikke være Skak Mat. Partiet er remis.

Dernæst skal du til **LEKTION 12** i hovedmenuen.

LEKTION 12

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvordan et parti ender Pat (remis).

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 12?

Du skal lære, hvor meget de enkelte brikker er værd.

Når man skal udregne brikernes værdi, skal man bruge 1 bonde som målestok.

Man siger, at	1 Dronning er	9 bønder værd
	1 Tårn er	5 bønder værd
	1 Løber er	3 bønder værd
	1 Springer er	3 bønder værd
	Kongen kan ikke omregnes i bønder.	
	Når Kongen tabes, er partiet slut, men	
	I et slutspil regner man Kongens værdi til 4 bønder.	

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 12?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – BRIKVÆRDI

Nu skal du slå den brik, der er mest værd.

I stilling 1 er Dronningen mere værd end Løberen. Derfor skal du slå Dronningen.

I stilling 2 skal du tænke dig godt om. Slår du Tårnet, mister du Dronningen. Derfor er det Løberen, du skal slå.

Resten af opgaverne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 13** i hovedmenuen.

LEKTION 13

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært, hvor meget de enkelte brikker er værd.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 13?

Du skal lære, hvordan du giver en skak i 2 træk. Der er ikke Skak Mat.

Somme tider er det meget godt at kunne finde frem til, hvorledes man kan give en skak i 2 træk – uanset om der er mat eller ikke.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 13?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – SKAK I 2

En de første stilling kan Tårnet give en skak i 2 træk.

I stilling nr. 2 er det Springereren, der skal give skak i 2 træk, men du skal passe på ikke at flytte springeren til et felt, der er behersket af Løberen.

I den 3. stilling skal du overveje, om der er en brik, der skal slås i 1. træk, inden du giver skakken med Løberen i 2. træk.

Resten af opgaverne klarer du selv.

Dernæst skal du til **LEKTION 14** i hovedmenuen.

LEKTION 14

HVOR LANGT ER DU?

Du har nu lært så meget, at du skulle kunne gennemføre et parti skak.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 14?

Du skal prøve at spille et parti mod en skakmaskine

Inden vi lærer dig at logge på Lichess-programmet og få tildelt et rating-tal, skal du prøve at spille rigtig mange partier, hvor din modstander er en skakmaskine.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 14?

WWW.LICHESS.ORG – SPIL – OPRET ET PARTI



Vi vil anbefale, at du vælger følgende indstillinger: Variant – Standard.

Minutter pr. spiller: Stil skyderen på 10 min.

Tillæg i sekunder: Stil skyderen på 5 (sek.)

Dernæst trykker du på den hvide Konge, og så går der ikke ret lang tid, så skal du spille dit første parti.

Du har 10 minutter til hele partiet plus 5 sekunder pr. træk, du laver.

Gode råd:

Flyt enten bonden foran Dronningen eller Kongen 2 felter frem – første gang må bonden flytte 2 felter frem – fremover kun 1 felt af gangen. Bonden går ligefrem, men slår skråt. Når det er din tur igen, flytter du først de lette officerer (Løber og Springer) ud og så skal du se at få Kongen i sikkerhed ved at Rokere.

Det drejer sig nu om at få fanget modstanderens konge, men fortvivl ikke. De første 100 gange tror vi nok, at du vil tabe til maskinen. Kan du vinde en enkelt gang, er det super, men spil gerne 10 partier hver dag. Pludselig vinder du dit første parti – og så skal vi have dig logget på med et rating-tal.

Dernæst skal du til **LEKTION 15** i hovedmenuen.

LEKTION 15

HVOR LANGT ER DU?

Du kan reglerne i skak og har spillet de første mange partier

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 15?

Du skal lære, hvad koordinater er, så vi kan tale skak-notation.

Inden vi går i gang med skakspillets 3 faser (åbnings, midt- og slutspil) skal vi lige have fat i et par grundlæggende ting.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 15?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR - KOORDINATER

På brættet kan du se tallene fra 1-8 ude til højre. Der er 8 rækker.
Du kan også se bogstaverne a-h for neden. Der er 8 linjer.

Sætter du fingeren et tilfældigt sted på brættet, vil du kunne bestemme feltets navn ved først at se linjen og dernæst rækken. Det kan være d4 eller 63 andre felter.

Man siger altid bogstavet først og tallet bagefter – a4, b5, h7, d8 osv.

Man har også givet bogstaverne navne:

a = Anna
b = Bodil
c = Cecilie
d = Dora
e = Erik
f = Frederik
g = Gustav
h = Henrik

Har du lagt mærke til, at bogstaverne i den side, hvor Dronningen står, alle er pigenavne, mens bogstaverne i Kongesiden er drengenavne.

Prøv nu at gennemgå øvelse 15.

Dernæst skal du til **LEKTION 16** i hovedmenuen.

LEKTION 16

HVOR LANGT ER DU?

Du kan flytte alle brikker rigtigt, du ved, at der er 8 officerer og 8 bønder på hver side. Du ved, at brættet består af 64 felter, der alle har navne – a1, d4, g5, h8 osv.

Du kender reglerne for rokade og at slå "en passant". Du kan stille brikkerne rigtigt op og ved, at bønderne går lige frem, men slår skråt og at de – når de står på 2.række (og de sorte på 7. række) – første gang må gå 1 eller 2 skridt fremad.

Du ved at du skal fange modstanderens konge og sætte ham skak mat og du kender begrebet "pat".

Og nu skal du til at spille dit første rigtige parti mod en rigtig modstander på Lichess.

Lichess er lavet således, at der er logget rigtig mange skakspillere på fra hele verden (mens vi skriver dette, der det over 66.000 spillere og der spilles godt 29.000 partier.

Så snart du ønsker at spille mod en modstander, finder programmet én af de 66.000 personer, der er logget på – og så spiller I et parti.

HVAD SKAL DU LÆSE OM I LEKTION 16?

Du skal læse, hvordan du logger på www.lichess.org – og vi advarer dig: lad være med at downloade appen på dine elektroniske medier (det er en hvid hest). Hvis du gør det, kommer du forkert i gang – og så kan vi ikke hjælpe dig – altså gå i en browser (chrome, edge, opera, firefox eller ligningen) og skriv www.lichess.org – så kan vi komme videre.

Der er dog et par ting, du lige skal vide:

1. Du får et brugernavn af os (det hænger sammen med, at vi skal kunne finde dig inde i lichess for at kunne udvikle dig).
2. Du må aldrig snyde – det vil sige, at du ikke må bruge bøger, andre hjælpemidler eller en bror, en mor eller en klubspiller for at blive stærkere. Så er det jo ikke det rigtige tal, vi får på dig.
3. Du skal vide, at der er noget, der hedder Ratingtal. Det er et tal, der måler din styrke. Spiller du mod en modstander og vinder, forøger du dit ratingtal – taber du, falder dit ratingtal. Når du ved alt på denne side, skal du gå til **LEKTION 17** – og så går det løs.

LEKTION 17

HVOR LANGT ER DU?

Du har læst og forstået Lektion 16 – vigtigt – læs den hellere igen.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 17?

Du skal lære at oprette dig som spiller på www.lichess.org.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 17?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – GRUNDLÆGGENDE SKAK – OG SÅ DRIBLER DU NED TIL DET GRØNNE FELT, DER HEDDER REGISTRER.



Registrer
Få en gratis Lichess konto

Når du vælger Registrer, kommer du til et skærmbillede, der ser således ud:

Nu skal du udfylde Brugernavnet – det har du fået tilsendt fra os, da du meldte dig ind i **FAABORG SKAK AKADEMI**.

Det er måske FSA03017Peter (det betyder, at du er medlem af FSA, er i gruppe 3 og er nr. 17 i FSA).

Adgangskoden vælger du selv – men gør den let at huske, svær at knække.

Endelig slutter du af med din e-mail-adresse, som kun bruges til at resette din adgangskode, hvis du glemmer den.

Når du har udfyldt felterne rigtigt, skal du også bruge skyderne længere nede på siden og fortælle, at du ikke vil snyde.

Når det er sket, vælger du Registrer, og nu er du medlem af Lichess og kan begynde at spille, løse opgaver, lære om skak og meget mere, som vi fortæller dig om i senere lektioner.

Dernæst skal du til **LEKTION 18** i hovedmenuen.

LEKTION 18

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 18?

Nu skal du til at gå fra at være begynder til at blive dygtigere.

Du skal først lære noget, der hedder en binding.

Vi skal arbejde med 3 begreber – Åbninger, Midtspil og Slutspil, men inden for hver af disse, bliver der underafsnit.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 18?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ DRIBLER DU NED TIL DET AFSNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG VÆLGER THE PIN

På dansk kalder vi det ”en binding”. Man binder en brik, så den ikke kan flytte sig. Hvis den ikke kan flytte sig, fordi Kongen så vil stå i slag, kalder man det en ægte binding. Hvis det i stedet er måske en Dronning, der vil blive slået, hvis den bundne brik flytter sig, kalder man det en uægte binding.

I den første stilling, flytter du Løberen op på d4. Springerens er bundet (den må ikke flytte sig, da Kongen så kan slås) og i næste træk kan Løber så slå Springer. Man går efterfølgende ud fra, at hvid kan føre Bonden ned til 8. række, hvor den bliver til f.eks. en Dronning og så er der mat.

I stilling nr. 3 har vi en uægte binding. Tårnet *må* godt flytte sig, men så slår man selvfølgelig Dronningen.

Løs nu de i alt 8 stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 19** i hovedmenuen.

LEKTION 19

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 19?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Røntgen.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 19?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ DRIBLER DU NED TIL DET AFSNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG VÆLGER THE SKEWER

På dansk kalder vi det Røntgen. Man "virker" gennem en brik. På engelsk er det så lidt mere dramatisk – her kalder man det Spyddet. Spyddet går igennem modstanderens brik.

I stilling 1 flytter man Løberen til f3. Når Dronningen flytter sig, kan man slå Tårnet, og da Tårnet er mere værd end Løberen, har man vundet det, man kalder "Kvalitet" – og det er normalt nok til at vinde et parti.

I stilling 2 virker truslen også igennem Dronningen. Flyt Tårnet til d2, og når Dronningen flytter sig, kan man først slå Tårnet med Tårnet, og når sort slår igen med Tårnet, kan Dronningen slå Tårnet. Efter at Springereren er gået imellem Dronningen og Kongen, slår man Springereren – og så er der mat.

I stillingen kan sort også vælge at indrømme, at slaget er tabt og lade Dronningen slå Tårnet. Hvid slår så Dronningen med Løberen – og hvid har vundet så meget materiale, at partiet er vundet.

Løs nu de i alt 7 stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 20** i hovedmenuen.

LEKTION 20

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 20?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Gaffel.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 20?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ DRIBLER DU NED TIL DET AFSNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG VÆLGER THE FORK.

På dansk kalder vi det en Gaffel. Man kan "stikke" i 2 eller flere ting på én gang. Man kan true f.eks. 2 officerer (på én gang) med en bonde.

I Stilling 1 er det en Springer, der kan true både Konge og Dronning på én gang (flyt den til e7).

Stilling 2 er lidt sværere, men her går det ud på at lave et "magnettræk", der trækker Kongen til h8, hvorefter der er en Gaffel på f7, der truer både Konge og Dronning. Hvilken brik skal du bruge for at trække Kongen til h8?

I Stilling 3 er det netop en bonde, der kan flyttes frem og true 2 officerer på én gang. Bonden er dækket af Tårnet, så bliver den slået, kan tårnet slå Løberen efterfølgende.

Løs nu de i alt 16 stillinger. Start altid med at se, hvilken brik, der skal nok skal give en gaffel.

Oftest er det Springere og Bønder, der truer med Gaffer, men i Stilling 5 er det nu et Tårn.

Dernæst skal du til **LEKTION 21** i hovedmenuen.

LEKTION 21

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 21?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Aftræk.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 21?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG DISCOVERED ATTACKS.

På dansk kalder vi det et Aftræk. Man flytter en brik, og pludselig er der en anden brik, der truer et andet sted på brættet.

I Stilling 1 er det Springerens, der laver et aftræk (ved at flytte til e5). Da Springerens har fjernet sig fra f-linjen, er der pludselig et Tårn, der truer Dronningen.

Det kan også være sådan, at flyttes en brik, trues Kongen. I Stilling 2 er det også Springerens, der foretager et Aftræk – den kan true Dronningen samtidig med at Tårnet gir en skak. Dronningen kan godt nok gå imellem på f7, men så bliver den slået af Springerens. Hvis Dronningen ikke går imellem, er det nødvendigt at flytte Kongen, og så slår man bare Dronningen med Springerens.

I Stilling 3 er det Bondens, der laver et Aftræk. Ved at gå et skridt frem til d6, truer bonden Tårnet, men Løberen truer også det andet Tårn.

Løs nu de i alt 10 opgaver.

Dernæst skal du til **LEKTION 22** i hovedmenuen.

LEKTION 22

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 22?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Dobbelt skak.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 22?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG DOUBLE CHECK.

På dansk kalder vi det også en Dobbelt skak. Man flytter en brik, og så viser det sig, at der pludselig er 2 brikker, der på én gang truer Kongen. Her kan man ikke "bare" slå den brik, der siger skak – for der er jo én mere, der truer Kongen – man kan heller ikke sætte en brik imellem, for der skal jo sættes 2 brikker imellem – og det kan man ikke. Der er kun én ting at gøre for Kongen – FLYGT – STIK AF – LØB.

I Stilling 1 er det Springerens, der laver et aftræk (til b6), men det er samtidig en Dobbelt skak, da både Springer og Tårn truer Kongen – altså LØB.

Når Kongen går til b8, ser det ud til, at det bedste træk er at slå Dronningen med Springerens – men det er det ikke. Find et bedre træk, der gør, at kampen er forbi.

I Stilling 2 skal vi lige have Kongen en tur til h1. Derfor skal der laves et "Magnettræk" – hvem gør det? Rigtigt – Dronningen. Nu kender du stillingen fra før, hvor Springerens (sammen med Tårnet) gir en Dobbelt skak.

Løs nu de i alt 6 opgaver med Dobbelt skak.

Dernæst skal du til **LEKTION 23** i hovedmenuen.

LEKTION 23

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 23?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Overbebyrdet brik.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 23?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG OVERBEBYRDET BRIK.

På dansk kalder vi det en Overbebyrdet brik. Det er en brik, der skal passe på alt for meget på én gang.

Lad os se på det i Stilling 1.

Bonden på f7 skal passe på både Løberen og Springereren.

Derfor starter vi med at slå Springereren – og nu viser det sig, at den er nødt til at slå igen – men så kunne den ikke passe på Løberen, som vores Tårn kan slå.

I Stilling 2 truer vi først med en gaffel (bonden flytter til d7 og truer de 2 tårne på én gang. OK – den slår vi da bare med Springereren. Fint, men Springereren havde en opgave mere. Den skulle også dække matten på h7, - altså var den Overbebyrdet. Den kunne ikke begge ting på én gang.

Stilling 3 er en smule svær. Her er det Bonden på g6, der er Overbebyrket. Den skal både passe på, at den hvide Løber ikke trænger ind i stillingen, men den skal også passe på, at hvids 2 bønder på g- og h-linjen ikke kan komme ned og blive til en Dronning.

Vi starter med at flytte Løberen til h5. Den er sort næsten nødt til at slå, og så kan hvid spille bonden til g6 og i løbet af et par træk er den ene Bonde blevet til en Dronning. Den var svær.

Løs nu de i alt 10 stillinger med Overbebyrdede brikker.

Dernæst skal du til **LEKTION 24** i hovedmenuen.

LEKTION 24

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 24?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Mellemtræk.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 24?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG MELLEMRÆK.

På dansk kalder vi det et Mellemtræk. Man laver ikke lige det mest oplagte træk, men laver et andet træk først.

Jeg går straks til Stilling 2, da jeg ikke synes, Stilling 1 er særlig god. Spil dog Stilling 1 igennem (flyt Springerens til d5, hvor den truer med en gaffel på e3). Når Kongen eller Dronningen flyttes, slå tårnet den Løber, der står på b8.

Tilbage til Stilling 2.

Her er det oplagt at slå Løberen med en skak, men der er et bedre træk – et Mellemtræk.

Flyt Tårnet til c1 og sig Skak. Kongen må flytte sig op til d2, og nu slår Tårnet på f1 (og truer med at gå til f2 og Binde Dronningen). Derfor er Dronningen nødt til at slå Tårnet på f1, og NU kan Dronningen endelig slå Løberen og sige Skak. Hvad var så forskellen på, om du slog Løberen straks eller ventede? Jo – i den stilling, du har fået (efter at du slog Løberen), truer du med en del ting. Går Springerens imellem, er den Bundet, og du kan vinde den ved at flytte din Bonde frem til d4. Hvis Kongen i stedet går til d1, kan du give en Gaffel med Springerens på e3. Endelig kan du, hvis Kongen går til e2, flytte Dronningen til b2 og give en Gaffel til Kongen og Tårnet.

Løs nu de i alt 5 stillinger, hvor et Mellemtræk er det bedste.

Dernæst skal du til **LEKTION 25** i hovedmenuen.

LEKTION 25

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 25?

Du arbejder i det, vi kalder for Midtspillet

Her skal du lære om begrebet Magnet træk.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 25?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER BASIC TACTICS OG X-RAY.

Jeg ved godt, at vi i Lektion 19 fortalte, at her havde vi med Røntgentræk at gøre, og da X-Ray her i lektion 25 også betyder Røntgen, kan det virke forvirrende. MEN vi foretrækker at kalde teknikken i Lektion 25 for magnet træk.

Et Magnet træk er et træk, hvor man "trækker" en brik hen på et felt, hvor den står dårligt. Lad os se på det.

Stilling 1. Her står sorts Tårn meget godt på d8 (det er dækket af Dronningen). Derfor må vi have det fjernet, hvilket vi gør ved at flytte Dronningen ned på e8 og sige Skak. Den er Tårnet nødt til at slå, og nu står det udækket, så Tårnet på b8 kan slå det og sige Skak Mat.

I Stilling 2 står Kongen for godt til at vi kan sætte den Skak Mat. Vi skal have den logget til h2. Derfor starter vi med at give en skak på a1. Hvid kan godt se, i hvilken retning det går og sætter Løberen imellem. Den slår vi og siger igen skak. Nu må Kongen til h2 og vi kan flytte Springerens til g3, hvor der truer Skak Mat med Tårnet på h1. Hvid har lige et desperatotræk og flytter Tårnet ned på c1. Her slår vi det bare med Tårnet, og i næste træk er der Skak Mat på h1.

Løs nu de i alt 7 stillinger, hvor et Magnettræk er det bedste.

Dernæst skal du til **LEKTION 26** i hovedmenuen.

LEKTION 26

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 26?

Vi går nu over til det, der hedder Slutspillet.

Her skal du lære at sætte Mat.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 26?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG PIECE CHECKMATES 1.

Vi skal gennemgå, hvorledes vi kan sætte Mat med forskellige brikker.

Stilling 1 Mat med Dronning og Tårn

Stilling 2 Mat med 2 Tårne

Stilling 3 Mat med Dronning og Løber

Stilling 4 Mat med Dronning og Springer

Stilling 5 Mat med Dronning

Stilling 6 Mat med Tårn

For alle stillinger gælder det, at Kongen skal jages længere og længere ud mod yderfelterne. Er den først blevet tvunget ud til randen, begynder vi at kunne sætte Skak Mat.

Stilling 1. Her kan en hurtig Skak Mat være at flytte Tårnet til h6. Hvis Kongen går til 7. række, flytter Dronningen til 7. række. Nu må Kongen til 8. række – og så kan Tårnet sætte Skak Mat på h8.

Sort kunne også vælge at gå til f.eks. c5 med Kongen, da hvid gav en skak på h6. Nu går Dronningen til a4 – og læg mærke til, at nu har Kongen kun række 5 at flytte til. Den forsøger sig med at flytte til d5, hvorefter Dronningen bare flytter til b4. Nu er Kongen afskåret fra at gå tilbage på c5 og må gå til e5.

Læg mærke til denne stilling. Nu står de to Konger lige overfor hinanden. Det er tegn på, at det afgørende træk kan sættes ind. Dronningen går til c5 og siger Skak Mat.

Løs nu de i alt 6 stillinger ved at sætte mat i færrest mulige træk.

Dernæst skal du til **LEKTION 27** i hovedmenuen.

LEKTION 27

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 27?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære nogle Mat-mønstre at kende.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 27?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG CHECKMATE PATTERNS I.

I skak arbejder man meget med det, der hedder Mønstergenkendelse. Det gør man også i musik. Ser en musiker et nodebillede, kan han måske genkende et mønster – og så sætter han bare hovedet i gang med at udføre en bestemt handling.

Får en skakspiller øje på et mønster, behøver han måske ikke at tænke så meget mere. Har spilleren måske en Konge og en Dronning – og modstanderen kun sin Konge, er der helt bestemte ting, man skal gøre. Spilleren genkendte et Mønster (der er jo kun en K+D mod en K), - så går vi i gang med matsætningen.

I Stilling 1 får den trænede skakspiller straks øje på, at Kongen står bag sine 3 bønder og kan ikke komme væk – derfor skal man bare ”ned på 8. række”, så er der Skak Mat – som vi fra nu af bare kalder Mat.

I Stilling 2 får du straks øje på, at Kongen står som i Stilling 1. Her skal vi bare have slået Tårnet på 8. række (lige meget om det sker med T eller med D), sort slår tilbage, og så er der mat ”i bunden”, som du vil lære at sige.

Stilling 3 er lidt ”tænkt”. Det er sjældent, at der står 3 bønder på den måde, men ideen er den samme – Kongen kan ikke komme ud, og der er Mat i 1 træk.

Løs nu de i alt 18 Stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 28** i hovedmenuen.

LEKTION 28

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 28?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære nogle Mat-mønstre at kende.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 28?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG CHECKMATE PATTERNS II.

Jo flere stillinger, man kan genkende, des lettere er det at få øje på Mat-billedet.

Der er kun én måde at lære mønstrene at kende – ved at spille, spille og atter spille. Det er klart, at har man ikke spillet mange partier, kan man heller ikke genkende noget (man har jo aldrig set mønstret).

I denne gruppes stillinger, kan man med held læse forskellige navngivne matmønstre ude til venstre, ligesom man under brættet kan læse, hvad der bliver forklaret.

Et lille hint: hvis du ikke er så god til engelsk, så "hent teksten ind" med Copy og flyt det over i Google translate.

Løs nu de i alt 18 Stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 29** i hovedmenuen.

LEKTION 29

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 29?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære nogle Mat-mønstre at kende.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 29?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG CHECKMATE PATTERNS III.

Som du sikkert kan fornemme, har vi at gøre med rigtig mange mønstre, og selvfølgelig kan man ikke huske eller genkende dem alle, men jo mere du spiller og træner, des flere kan du huske.

Måske har du også fundet ud af, at kan du ikke lige finde løsningen, er der et sted, hvor man kan få et "prik" på skulderen – få et hint, men lad være med at benytte linket alt for ofte. Se først på stillingen i lang tid og prøv selv at finde løsningen.

Kan du slet ikke få en idé, så kan du vælge linket



Løs nu de i alt 18 Stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 30** i hovedmenuen.

LEKTION 30

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 30?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære nogle Mat-mønstre at kende.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 30?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG CHECKMATE PATTERNS IV.

Der er endnu flere typer/mønstre af mat, men nogle gang skal man også til at kombinere de ting, du har lært i tidligere lektioner.

Lad os tage Stilling 2.

Her kan du give en skak på h6 med Løberen – så fik vi da jaget kongen over på g8, men vi kan ikke bare spille Se7 med Mat, for den kan jo slås af Dronningen. Ok – hvid kan slå Dronningen med Tårnet, men der er en hurtigere vej til gevinst.

Efter at Kongen er kommet over på g8, spiller hvid Te3 og truer mat med Tg3. Det vil sort forhindre og spiller Dd7 for at give Dronningen for Tårnet – men hvid kan gøre det bedre. Dronningen er nemlig Overbelastet. Den skal både passe på Se7 og på Tg3. Derfor kan hvid nu vælge mellem både det ene (Se7) eller det andet (Tg3), og når Dronningen slår enten Springerens eller Tårnet, spiller hvid det træk, der sætter Mat.

Løs nu de i alt 15 Stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 31** i hovedmenuen.

LEKTION 31

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 31?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære nogle teknikker for at kunne sætte mat.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 31?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG PIECE CHECKMATES 2.

Ikke flere mønstergenkendelser, men en overgang til det, man kalder den mere tekniske måde at vinde på.

I Stilling 1 skal man vinde med Dronning og Konge mod Konge. Det er slet ikke så lige til, men lad os prøve at smide teksten under brættet i Google Translate (med lidt tilrettelse):

”Hold dine brikker på den modsatte farve af fjendens Løber for at være sikker. Brug din Dronning til at trænge ind på kongen og se efter dobbelt-angreb. Mat i 10 træk, hvis du spiller korrekt”. Så er det bare at gå i gang.

I Stilling 2 skal du undgå Springerens mange gaffelmuligheder – for så er det bare et mistet ½ point. Der er mat i 12 ved korrekt spil.

Stilling 3 er ikke helt let: Google Translate siger.

Normalt involverer vinderprocessen, at Dronningen først vinder Tårnet med en gaffel, men tvungne skakmat'er med tårnet er muligt i nogle positioner eller mod forkert forsvar.

Nogle stillinger er altså remis (uafgjort).

Løs nu de i alt 7 Stillinger.

Dernæst skal du til **LEKTION 32** i hovedmenuen.

LEKTION 32

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 32?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære at sætte mat med K+L+S mod K.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 32?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER CHECK MATES OG KNIGHT & BISHOP MATE.

Vi er nu nået frem til den sidste mat-sætning, men også den måske allersværeste. Du har din Konge, Løber og Springer og skal sætte sort – der kun har Kongen - mat.

Vores bedste råd er, at du sætter dig til at prøve og prøve og prøve, om du kan slå maskinen. Brug de hints, der enten er nede til højre eller de oplysninger, du finder til venstre ved de forskellige Stillinger.

Skak kan være svær at forstå, men kan man sine Teknikker og sine Mønstergenkendelser, bliver det lettere og lettere. Der er ikke noget så irriterende som at føre med K+D mod D og så ikke kan sætte Mat.

Når du kan sætte mat med K+L+S mod K, kan du godt klappe dig selv på skulderen, og så kan du vinde rigtig mange skakpartier.

Forestil dig, at du i Midtspillet kan afvikle partiet til at du selv har Konge+2 Løbere mod modstanderens Konge – så ved du, at du kan vinde. Du ved også, at du ikke skal afvikle til et slutspil, hvor du selv har Konge+2 Springere, for så er partiet remis.

Dernæst skal du til **LEKTION 33** i hovedmenuen.

LEKTION 33

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 33?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære noget om Bondeslutspil og Nøglefelter

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 33?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER PAWN ENDGAMES OG KEY SQUARES.

Lad os sige det på denne måde: 80% af alle slutspil er nok enten Bonde-slutspil eller Tårnslutspil. Derfor er Lektion 33 og 34 meget vigtige.

I stilling 1 skal vi se lidt på, hvordan vi kan få Bonden ført ned til Dronning. Det hedder sig, at kan du komme til ét af de 3 felter, der ligger 2 foran din bonde (c5) eller først til et af felterne ved siden af feltet c5, kan du vinde partiet. Vi kalder dem Nøglefelter. Du skal altså skynde dig at komme til b5, c5 eller d5 før den sorte Konge kommer til et af felterne. Vi prøver: 1.Kd2,Ke7 2.Kd3,Kd6 3.Kd4,Kc6 4.Kc4 – Nu er den sorte Konge nødt til at vælge side. Går den til den ene side, går vi til den anden. Vi siger, at han spiller 4.-,Kb6 så spiller vi 5.Kd5 og har nået et af nøglefelterne.

Lad os lige føre bonden helt i mål. 5.-,Kc7 6.Kc5 – Nu må sort igen til at vælge side. Lad os sige, at han spiller 6.-,Kc7 så spiller vi 7.Kd6. Spiller sort nu Kc6, fører vi bonden frem. Vores Konge dækker hele tiden de felter, hvorfra den kan dække vores bonde.

Studér alle 10 Stillinger – du skal kunne dem i søvne. Find måske en kammerat og spil på et rigtigt brev. Prøv alle mulige stillinger, men husk det med Nøglefelterne.

Dernæst skal du til **LEKTION 34** i hovedmenuen.

LEKTION 34

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 34?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære om begrebet Opposition

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 34?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER PAWN ENDGAMES OG OPPOSITION.

Der er den fordel ved at kende begrebet Opposition, at når man snakker med andre skakspillere, forstår man umiddelbart hinanden, når en spiller måske siger: ”her skal du sørge for at få Oppositionen”. Så skal man ikke til først at forklare begrebet, men kan straks gøre brug af sin viden.

Man støder oftest på begrebet Opposition, når man snakker slutspil og især Bondeslutspil, og det er altid Kongerne, der er tale om.

Lad os tage udgang i Stilling 1, hvor hvid kan få oppositionen, hvis han spiller Kc5.

Når 2 Konger står på samme linje eller på samme diagonal med bare ét felt mellem sig, siger man, at man har Oppositionen, hvis det ikke er ens egen tur til at flytte. I Stilling 1 står de 2 Konger lige overfor hinanden med bare ét felt mellem sig. Det er Sorts tur, og derfor mister han Oppositionen, da han ikke kan blive stående på samme farve som hvid.

Han har muligheden for at forblive på c-linjen (ved at flytte til c8, men så får hvid igen Oppositionen ved at flytte til c6). Når sort nu flytter til den ene side (f.eks. til b8), flytter hvid bare til den anden side – og nu kan bonde spadser ned på 8. række og blive till en Dronning.

Spil nu de 8 stillinger igennem og sørg for at få Oppositionen, så du kan få en bonde ned på 8. række.

Dernæst skal du til **LEKTION 35** i hovedmenuen.

LEKTION 35

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 35?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Her skal du lære om hvad du skal gøre, når der er tale om en bonde, der er kommet helt ned til 7. række og modstanderen har K+D.

Nu kommer det meget an på 2 ting.

1. Hvor er den Konge, der også har en Dronning.
2. Hvor er den Konge, der kun har bonden på 7. række.
3. Hvilken bonde er der tale om? Er det c-og f-bonden?
4. Hvem er i trækket.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 35?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER PAWN ENDGAMES OG 7TH-RANK ROOK PAWN.

Vi ser på det.

Lad os tage udgangspunkt i Stilling 1, og reglerne er egentlig enkle.

1. Hvis Dronningen kommer foran bonden er stillingen vundet.
2. Hvis der er tale om alle andre bønder end c- og f-bonden, er stillingen vundet.
3. Er der tale om en c- eller f-bonde, og Kongen (der også har en D) langt væk, er stillingen remis (uafgjort $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$)
4. Kan Kongen (der også har en D) assistere, er stillingen vundet.

I Stilling 1 kan hvid flytte Dronningen til c8 og komme foran bonden, hvis det altså er hvids tur til at flytte.

Er det sorts tur til at flytte, skynder han at flytte Kg2 – nu kan Dronningen ikke komme ned foran bonden og da den hvide konge ikke kan nå at komme til assistanse, er partiet remis – prøv dig lidt frem.

Spil nu de 15 stillinger igennem. Du kan vinde mange halve points ved at kende reglerne ude i venstre side.

Dernæst skal du til **LEKTION 36** i hovedmenuen.

LEKTION 36

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 36?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Hvor vi i de seneste 3 Lektioner har arbejdet med Bondeslutspil, skal vi nu til at lære om Tårnslutspil.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 36?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER ROOK ENDGAMES OG 7TH-RANK ROOK PAWN.

Denne gang vil vi lade dig bruge Google Translate og teksten under brættet, der fortæller dig rigtig meget om, hvordan du vinder eller holder remis.

Altså: Markér teksten under partiet, tryk på Ctrl+c på samme tid (så har du kopieret teksten ind i hukommelsen). Nu åbner du Google Translate i din browser og trykker Ctrl+v på samme tid og vælger at du vil oversætte fra engelsk til dansk.

Det er en rigtig god idé at finde en kammerat og gennemgå Stillingerne med.

Spil nu de 9 stillinger igennem.

Dernæst skal du til **LEKTION 37** i hovedmenuen.

LEKTION 37

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 37?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Vi skal se på endnu flere Tårnslutspil.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 37?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER ROOK ENDGAMES OG BASIC ROOK ENDGAMES.

Vi starter med det måske mest vigtige Tårnslutspil, hvor vi igen igen skal have en Bonde ført ned på 8. række.

Du åbner først Stilling 1, hvor du kan se en masse oplysninger: du kan se at bonden står på 7. række, du kan se, at den hvide konge ikke kan komme væk fra 8. række.

Du kan også se en masse blå og grønne pile, og så skal vi i gang.

1. Du skal have gjort plads, så din konge kan komme til f7. Det gør du ved at give en skak på e1. Kongen går til d7 (gik den til f6, kan den hvide Konge bare gå til f8, og så går Bonden til g8 i næste træk.
2. Nu skal vi have Tårnet flyttet til 4. række – og det er vigtigt, at det er 4. række, så Te4. Kongen går måske til d6.
3. Nu skal den hvide konge til at zik-zakke sig frem til g5, og det kan ske således. Sort gir en skak på f3, Kg6 og Tårnet gir igen en skak på g3. Kongen går til f6 og sort fortsætter med en skak på f3. Kongen kan nu komme til g5, og når sort nu vil forsøge sig med en skak på g3, spiller hvid Tårnet imellem. Derfor skulle Tårnet lige nøjagtig til 4. række. Nu kan Bonden gå til g8 og blive til en Dronning.

Spil nu de 10 stillinger igennem.

Dernæst skal du til **LEKTION 38** i hovedmenuen.

LEKTION 38

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 38?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Vi skal se på endnu flere Tårnslutspil.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 38?

WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-SNIT, DER HEDDER **ROOK ENDGAMES OG INTERMEDIATE ROCKENDINGS**.

Vi er nu kommet til en gruppe af Tårnslutspil, som er beregnet for rigtig dygtige skakspillere.

Det er opgaver, som du fint kan sidde og arbejde med selv – med maskinen som modstander, men du kan bestemt også finde en kammerat, som vil analysere med dig. Brug maskinen flittigt, hvis I kører fast. Det er ingen skam at få ideer ved at bruge "hint-linket".

Vi vil ikke bruge plads eller tid på at fortælle jer om "slutspilsregler" i disse specielle situationer – og det er meget sjældent, at I kommer ud for netop de nævnte stillinger i et rigtigt parti.

Det er imidlertid altid godt at træne, og det kan I fint bruge Stillingerne til.

Spil nu de 15 stillinger igennem, og klap så dig selv på skulderen, hvis du kommer hele vejen igennem øvelserne.

Dernæst skal du til **LEKTION 39** i hovedmenuen.

LEKTION 39

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 39?

Du arbejder i det, vi kalder for Slutspillet.

Vi skal se på endnu flere Tårnslutspil.

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 39?

**WWW.LICHESS.ORG – LÆR – ØVELSER – OG SÅ SKAL DU FINDE DET AF-
SNIT, DER HEDDER ROOK ENDGAMES OG PRACTICAL ROCKENDINGS.**

Igen er vi kommet til et sted, hvor man "bare" skal lære nogle ideer udenad. Hvad hvis du selv har et Tårn og 2 bønder og modstanderen har et Tårn og 3 bønder. Kan jeg holde remis?

Normalt kan du – hovedideen er for det meste, at du bytter en bonde af så snart du kan, - så har du selv 1 bonde og modstanderen 2.

Efterfølgende sørger du igen at få byttet yderligere en bonde af, så du selv bare har Tårnet, mens modstanderen har Tårnet og én bonde.

Du skal selvsagt forsøge at huske alt fra tidligere lektioner, så skulle du nok kunne holde remis.

Fortsæt med de 10 stillinger og så er du klar til den sidste Lektion

Dernæst skal du til **LEKTION 40** i hovedmenuen.

LEKTION 40

HVOR LANGT ER DU?

Du er blevet Lichess-spiller og spiller nu et antal partier hver dag.

HVAD SKAL DU LÆRE I LEKTION 40?

Du skal nu til at arbejde med Åbninger – hvordan komme i gang?

Du kan selvfølgelig ikke komme igennem åbninger – som der er skrevet et utal af bøger om – på bare én Lektion. Vi vil bare nævnte 2 ting:

1. Principper i åbningsspillet
2. Hvordan bruge Åbningsbogen i Lichess?

HVORDAN KOMMER DU FREM TIL LEKTION 40?

WWW.LICHESS.ORG – VÆRKTØJER OG ÅBNINGSBOG

Når du står i begyndelsesstillingen (og har hvid), er der 4 principper, du skal lære som det første.

1. Besæt centrum (felterne e4, d4, e5, d5) – altså 2 felter frem med din d-Bonde eller e-Bonde.
 2. Få de 4 lette Officerer ud (de 2 løbere og de 2 Springere) – og sæt i øvrigt aldrig en Springer på randen (den er helt på spanden).
 3. Rokér kort eller langt så snart du kan komme til det (for at bringe Kongen i sikkerhed og for at få Tårnet med i spil).
 4. Besæt de halvåbne linjer med Tårnene, når du kan komme til det.
- Så er du klar til at erobre hele Verden.

Åbningsbogen dukker op, når du begynder at spille.

Åbning	Partier	Hvid / Remis / Sort
e4	1.093.761	33% 42% 25%
d4	872.114	34% 43% 23%
f3	246.115	34% 43% 23%
c4	167.542	34% 43% 23%
g3	18.969	36% 39% 25%
b3	9.552	33% 36% 30%
f4	6.659	29% 36% 35%
Qc3	3.402	30% 38% 32%
b4	1.889	25% 43% 32%
e3	745	33% 28% 39%
2.	2.422.172	33% 43% 24%

Sådan læser du statistikkerne:

Du kan se, at af alle de partier, der er gemt i Lichess's bibliotek, er der 33%, der vinder, hvis du spiller 1.e4. 42% bliver vundet sort, mens 25% ender med en remis.

Find dine helt egne åbninger. Lån eller køb nogle bøger om almindelige åbninger eller om specielle åbninger.

Vigtigst af alt: husk de 4 ovenstående regler. Til Lykke. Du er færdig med alle Lektionerne.