

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. Springerer 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.