

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.