

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.