LEVY ROZMAN

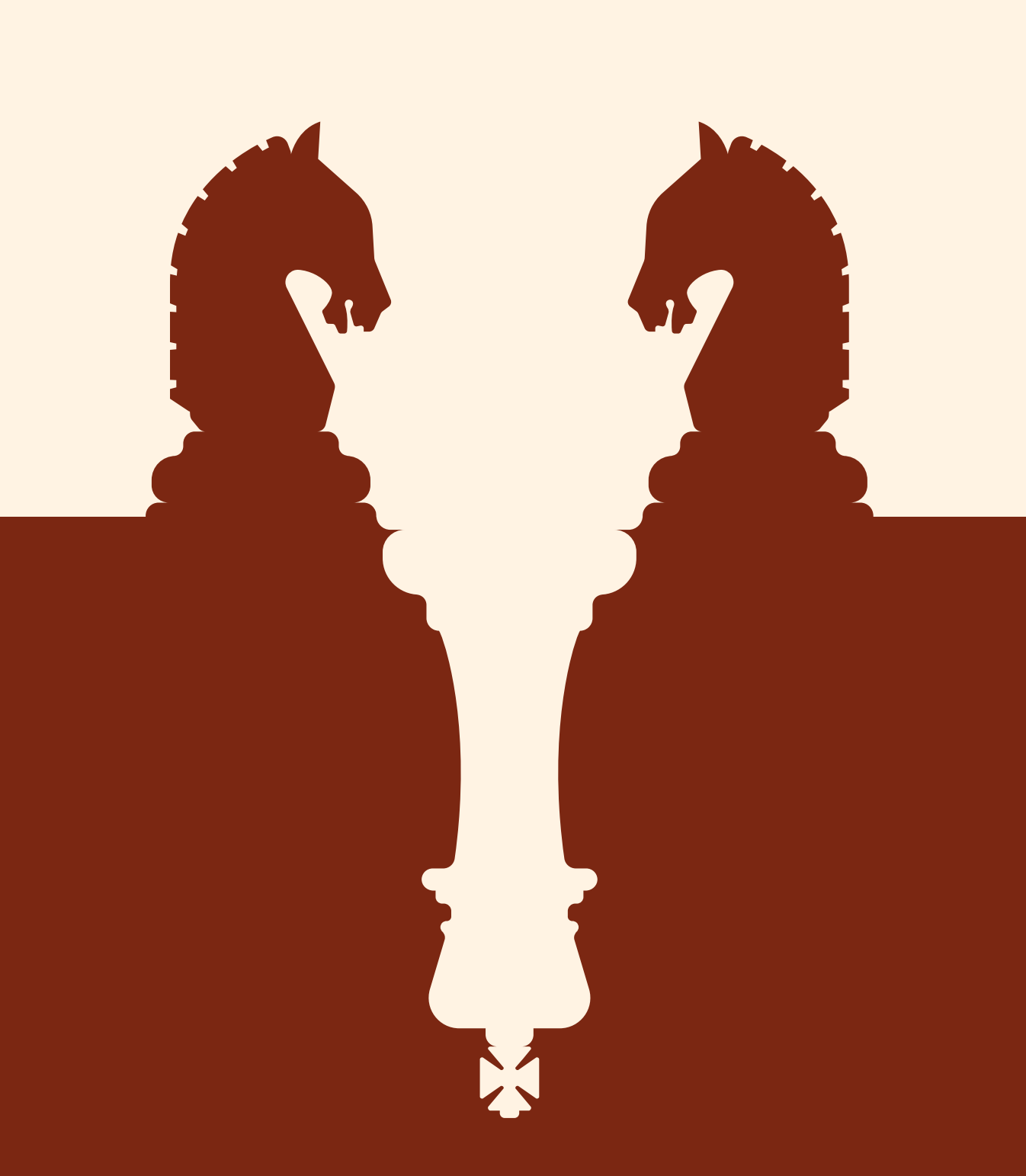
#GothamChess

KAIP LAIMĖTI ŠACHMATŲ PARTIJĄ



★★★★★
TARPTAUTINIS BESTSELERIS
PRADEDANTIEMS IR PAŽENGUSIEMS

ėbuolys.



LEVY ROZMAN

#GothamChess

KAIP LAIMĖTI ŠACHMATŲ PARTIJĄ

Vertė
MARIUS LATINIS



TURINYS

ĮVADAS **9**

Šachmatų pagrindai 10

Šachmatų notacija 18

Partijos rezultatas 20

Šachmatų praktika 20

Papildoma mokymosi medžiaga 21

PIRMA DALIS **22**

PIRMAS SKYRIUS 24
KAIP (TIESIOGINE PRASME) LAIMĖTI ŠACHMATŲ PARTIJĄ

Matas 24

Pasidavimas 27

Baigiasi laikas 28

Partijos palikimas 30

Santrauka 31

ANTRAS SKYRIUS 32
KAIP PRADĖTI PARTIJĄ BALTAISIAIS

Kodėl reikia mokytis debiutus? 32

Trys debiuto principai: centras, vystymasis, rokiruotė 34

Debiutai pradedant ėjimu 1.e4 37

Debiutai pradedant ėjimu 1.d4 40

Vaikiškas matas 43

Santrauka 47

TREČIAS SKYRIUS 48
KAIP PRADĖTI ŽAIDIMĄ JUODAISIAIS

Tradiciniai debiutai 49

Figūrų išdėstymu paremti debiutai 52

Sustiprinto centro pradžios 54

Santrauka 57

KETVIRTAS SKYRIUS 58
BAIGMĖS (ENDŠPILIAI) I

Matas kopėtėlėmis 58

Matas karaliumi ir valdove 62

Matas karaliumi ir bokštu 65

Santrauka 68

PENKTAS SKYRIUS 70
BAIGMĖS II. MATŲ KOMBINACIJOS

Matas viena figūra 70

Matas dviejų figūrų kombinacija 74

Sudėtingesnių matų pavyzdžiai 80

Santrauka 83

ŠEŠTAS SKYRIUS 84
BAIGMĖS III

Lygiosios pagal susitarimą 85

Lygiosios pasikartojant padėčiai (3 kartus) 87

Lygiosios esant patui 89

50-ies ėjimų taisyklė 91

Lygiosios neturint pakankamos medžiagos matui 92

Santrauka 93

SEPTINTAS SKYRIUS 94
PUOLIMAS, GYNIMASIS IR KIRTIMAS

Figūrų matymas 94

Puolimas ir gynyba 98

Taktika 103

Santrauka 113

AŠTUNTAS SKYRIUS 114
PRADEDANČIŲJŲ STRATEGIJA

Erdvė 120

Uždaros ir atviros padėtys 124

Santrauka 127

ANTRA DALIS 128

DEVINTAS SKYRIUS 130
DEBIUTAI PLAČIAU

Mokymasis žaisti debiutus baltaisiais 130

Mokymasis žaisti debiutus juodaisiais 134

Santrauka 137

DEŠIMTAS SKYRIUS 138
VIDUTINIO LYGIO DEBIUTAI BALTIESIEMS

Londono sistema 138

Vienos sistema 142

Siciliškosios c3 variantas 146

Santrauka 149

VIENUOLIKTAS SKYRIUS 150
PLAČIAU APIE DEBIUTUS JUODAISIAS

Skandinaviškoji gynyba 150

Karo-Kano gynyba 153

Nepriimtas valdovės gambitas 157

Debiutai, pagrįsti figūrų išdėstymu 159

Santrauka 161

DVYLIKTAS SKYRIUS 162
GAMBITAI

Gambitai baltiesiems 162

Gambitai juodiesiems 170

Santrauka 177

TRYLIKTAS SKYRIUS 178
IŠSAMIAU APIE BAIGMES

Karaliaus ir pėstininko baigmės 179

Baigmės su žirgais 185

Žirgo prieš rikį baigmės 187

Baigmės su rikiais 188

Baigmės su bokštais 191

Baigmės su valdovėmis 194

Santrauka 199

KETURIOLIKTAS SKYRIUS 200
IŠSAMIAU APIE TAKTIKĄ

Matas per tris ėjimus 204

Medžiagos laimėjimas 206

Gynėjo pašalinimas 207

Tarpinis ėjimas 208

Atviri puolimai 210

Figūros aukojimas, figūros nukreipimas ir figūros pritraukimas 211

Santrauka 215

PENKIOLIKTAS SKYRIUS 216
IŠSAMIAU APIE STRATEGIJĄ

Pėstininkai 216

Rikiai ir žirgai 223

Bokštai 228

Valdovė 234

Figūrų keitimas 237

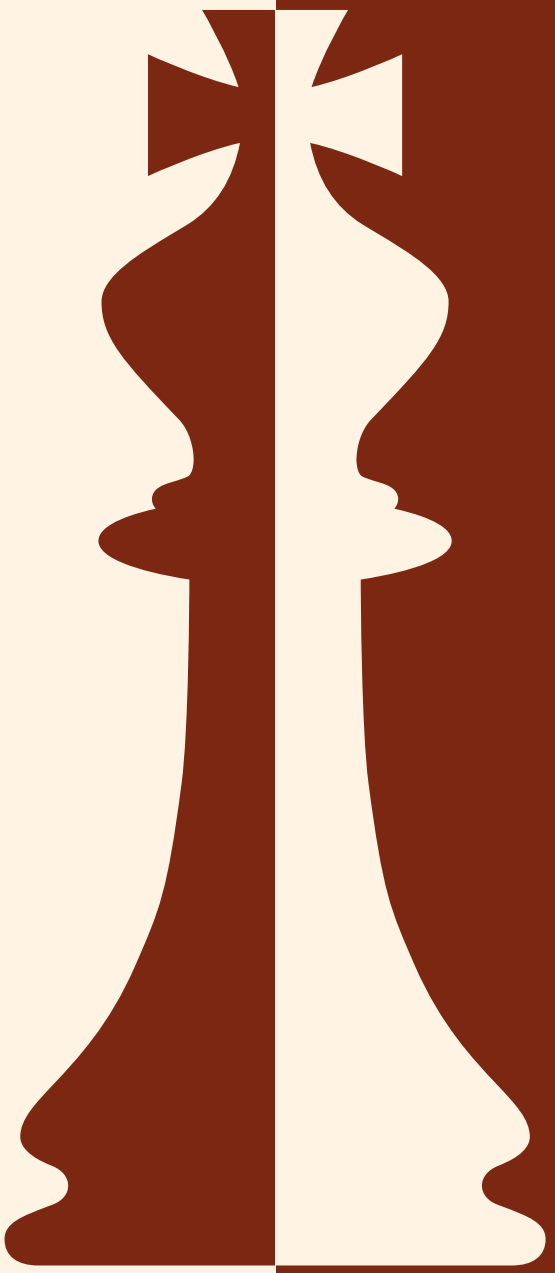
Svarbiausi dalykai 248

Santrauka 256

PAGRINDINĖS SĄVOKOS IR TERMINAI 258

PADĖKA 262

APIE AUTORIŲ 263



ĮVADAS

Sveiki! Mano vardas Levy. Esu tarptautinis meistras, buvęs pusiau profesionalus žaidėjas, o dabar dažniausiai dėstau šachmatų žaidimo pagrindus internetu.

Prieš imdamasis detaliai aiškinti, kaip laimėti šachmatų partiją, norėčiau pristatyti save, šią knygą ir šio nuostabaus žaidimo pagrindus.

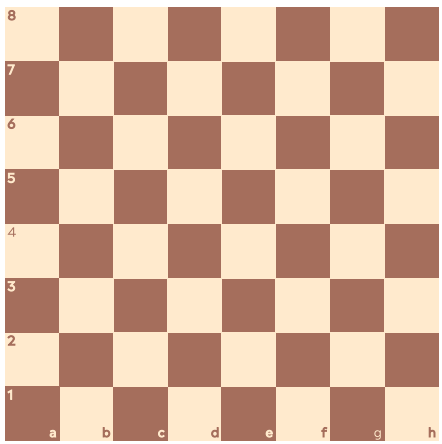
Šachmatai yra žavus žaidimas, tačiau mokymo medžiaga gali būti gana bauginanti. Per ilgus šachmatų trenerio darbo metus daugybė žmonių manęs klausė: „Kokią pirmąją šachmatų knygą geriausia nusipirkti?“ Tiesa ta, kad niekas neturi vienareikšmiško atsakymo! Pagal mano patirtį, pradedančiųjų ir vidutinio lygio šachmatų knygos labai skiriasi puslapių skaičiumi, turinio gilumu, be to, paprastai reikalauja turėti fizinę šachmatų lentą, jei norite sekti instrukcijas. Išsamaus ir modernaus šachmatų vadovėlio paieška įkvėpė mane parašyti šią knygą, kurią dabar laikote savo rankose. Mano tikslas buvo parašyti atnaujintą šio amžino ir gražiai sudėtingo žaidimo mokymosi versiją.

Beveik visą savo suaugusiojo gyvenimą praleidau mokydamas kitus žmones žaisti šachmatais. Nesvarbu, ar darželio grupėse, ar įmonių biuruose, nuolatos ieškojau efektyviausių būdų išaiškinti 64 laukelių paslaptis savo mokiniams. Kai pasaulis užsidarė 2020 m. COVID-19 pandemijos pradžioje, pradėjau mokyti savo mokinius per „Zoom“, bet priversti šešiamečius vaikus atsėdėti privačias šachmatų pamokas internete buvo beprasmiška ir sunkiai įmanoma, todėl perkėliau savo veiklą į „YouTube“. Per pastaruosius metus beveik kasdien sukurdavau po vaizdo įrašą apie šachmatus.

Kai kurie iš jūsų galbūt mane surado „YouTube“ prieš kelis metus, o mano vaizdo įrašai tapo jūsų atgaiva sunkiais laikais. Kiti turbūt mane stebėjo 2018 m., kai chaotiškai vedžiau tiesioginę transliaciją 4 valandą ryto per „Twitch“. O likusieji iš jūsų, ko gero, nieko net negirdėjo apie mano internetinius užsiėmimus, bet tiesiog domisi šachmatais – vertinu jus visus. Man patinka padaryti šį žaidimą įdomų ir prieinamą kiekvienam, ir tikiuosi, kad tolesniuose skyriuose man tai pavyks. Artimiausiuose puslapiuose susipažinsite su pagrindinėmis žaidimo taisyklėmis, prie kurių galite sugrįžti bet kuriuo metu. O tada prasidės tikros pamokos. Mėgaukitės!

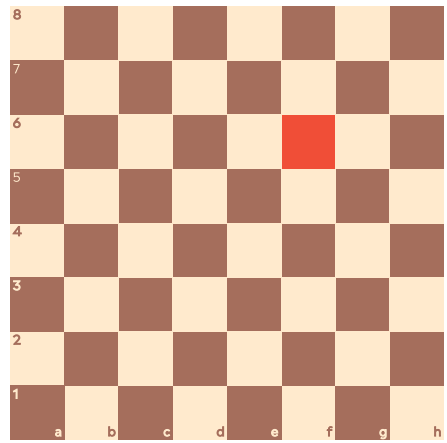
Šachmatų pagrindai

Šachmatams beveik 1 500 metų, o jų šaknys glūdi Indijoje VI amžiuje. Žaidimas nuo to laiko šiek tiek pasikeitė, ir šiandien lenta atrodo taip:



Šachmatų lenta turi 64 laukelius, išdėstytus 8 x 8 formatu. Laukeliai kaitaliojasi nuo šviesaus į tamsų. Apatinis dešinysis kampas turėtų būti šviesus laukelis abiem žaidėjams, nesvarbu, ar žaidžiate su tikra lenta, ar internete.

Lenta turi koordinates. Internete koordinatės greičiausiai bus pažymėtos ant lentos (kaip parodyta paveiksle aukščiau), bet daugelyje tikrų lentų koordinačių nesimato. Galvokite apie koordinates kaip apie paprastą kelio žemėlapį. Vertikalios šachmatų lentos linijos, vadinamos tiesiog linijomis, yra žymimos raidėmis nuo a iki h, einant iš kairės į dešinę. Horizontalios eilutės, vadinamos gulstinėmis, numeruojamos nuo 1 iki 8, einant iš apačios į viršų. Vadinasi, bet kurį laukelį šachmatų lentoje galima identifikuoti sujungiant linijos raidę su gulstinės numeriu:



Pavyzdžiui, paryškintas laukelis yra f linijoje ir 6-oje gulstinėje. Taigi, šis laukelis yra f6 (raidė visada rašoma pirma.)

Dabar pridėkime figūras. Taip atrodo pradinė šachmatų partijos padėtis:

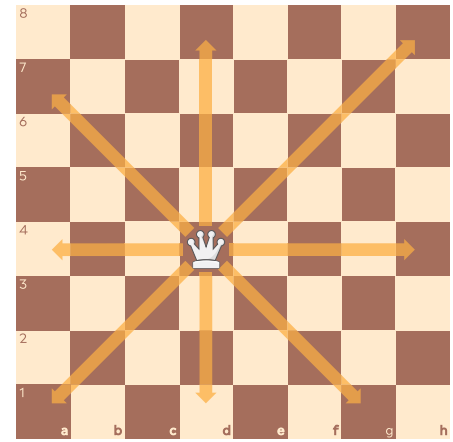


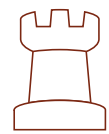
Baltieji pradeda nuo 1-os ir 2-os gulstinių, o juodieji nuo 7-os ir 8-os gulstinių. Kiekviena pusė turi po 16 figūrų, todėl iš viso lentoje partijos pradžioje stovės 32 figūros. Vėliau pristatysime kiekvieną figūrą, bet dabar svarbu žinoti, kaip figūros turėtų būti sustatytos. Abu žaidėjai turi gulstinę pėstininkų, o už jų – pagrindines figūras. Viskas yra simetriška, įskaitant karaliaus ir valdovės figūras, kurios turėtų būti pastatytos viena priešais kitą – valdovės turėtų stovėti d linijoje, o karaliai – e linijoje.

Šachmatuose žaidėjai paeiliui atlieka ėjimus figūromis. Baltieji visada pradeda pirmieji. Kituose skyriuose išsamiau aptarsime, kaip pradėti partiją ir kaip ją laimėti, bet prieš tai reikia pristatyti figūras.

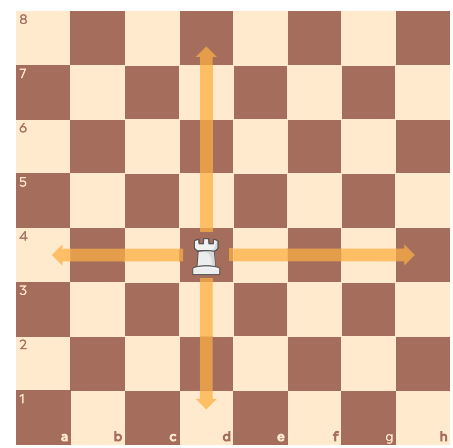


Taip atrodo valdovė. Valdovė verta devynių taškų, ji yra vertingiausia figūra (išskyrus karalių, apie kurį pakalbėsime vėliau). Svarbu pastebėti, kad kiekvienos figūros „taškų“ vertė yra hipotetinė ir skirta tik palyginti su kitomis figūromis. Kiekvienas žaidėjas turi tik vieną valdovę. Valdovė gali judėti aukštyn, žemyn, kairėn, dešinėn ar įstrižai – ir gali paeiti per tiek laukelių pirmyn, kiek norite, jeigu laukeliai nėra užblokuoti. Valdovė negali judėti ar peršokti per kitas figūras, įskaitant tos pačios spalvos figūras. Ant tuščios šachmatų lentos valdovė galėtų judėti į bet kurį iš šių linijų, gulstinių ar įstrižainių laukelių. Valdovė yra jūsų galingiausia figūra; jokia kita figūra negali judėti tiek įvairiomis kryptimis ir tiek toli, kiek norite.



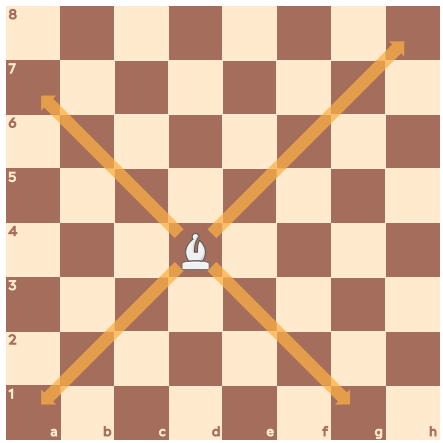


Bokštas yra antra vertingiausia figūra (vėlgi, neskaitant karaliaus), verta penkių taškų. Žaidimą pradedate turėdami du bokštus. Bokštas gali judėti aukštyn, žemyn, kairėn ir dešinėn bet kuria kryptimi ir tiek laukelių pirmyn, kiek norite, jeigu tie laukeliai nėra užstatyti kitomis figūromis.



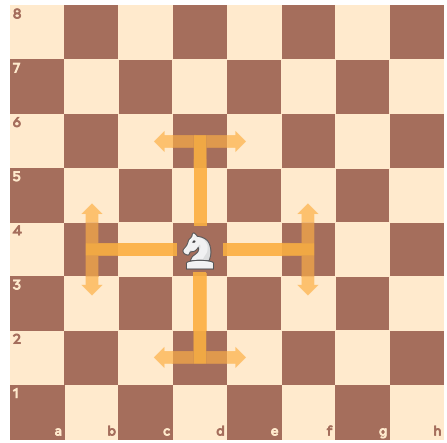


Rikis vertas trijų taškų. Kiekviena pusė pradeda žaidimą turėdama du rikius, vieną ant šviesaus laukelio, o kitą – ant tamsaus laukelio. Rikis gali judėti tiek laukelių, kiek norite (vėlgi, jei tie laukeliai nėra užstatyti kitomis figūromis), bet tik įstrižai. Vadinasi, šviesialaukis rikis visada stovės ant šviesių lentos laukelių, o tamsialaukis atvirkščiai, ant tamsių. ⬇





Žirgas taip pat vertas trijų taškų, ir kiekvienas žaidėjas pradeda turėdamas du žirgus. Žirgas juda unikaliausiai iš visų figūrų ir taip pat yra vienintelė figūra, galinti peršokti kitas figūras – tiek savo, tiek priešininko. Žirgas juda L forma – dviem laukeliais aukštyn, žemyn ar į šoną, o tada vienu laukeliu į kitą šoną. Šiame paveiksle diagramoje ant tuščios lentos parodyti visi laukeliai, į kuriuos žirgas gali paeiti būdamas centre. ⬇

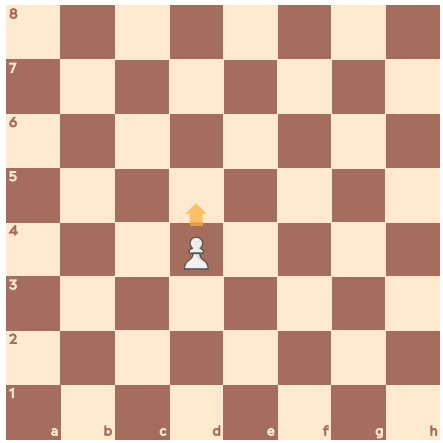


Kadangi žirgas gali peršokti figūras, jis yra vienintelė figūra galinėje gulstinėje, kuria galima eiti pirmu ėjimu. Kitoms figūroms reikia atlaisvinti kelią paeinant pėstininkais. ⬇

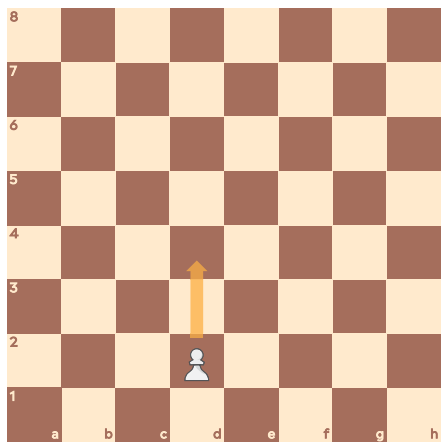




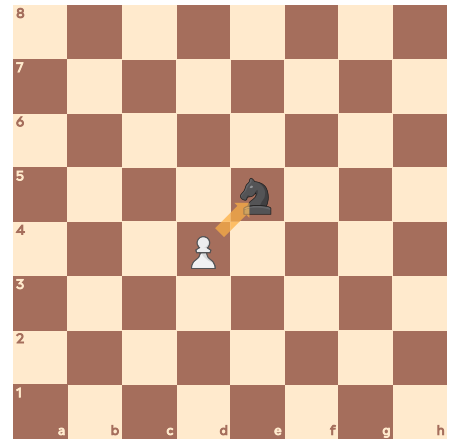
Pėstininkas vertas vieno taško, ir kiekvienas žaidėjas pradeda turėdamas aštuonis pėstininkus. Yra penkios taisyklės, susijusios su pėstininkais, kurias turite žinoti.



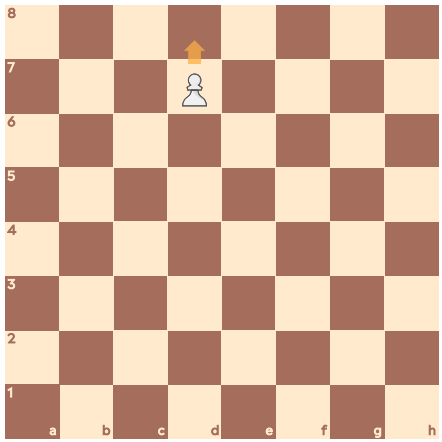
Pėstininkai gali judėti vienu laukeliu į priekį. Tačiau pirmuoju ėjimu – ir tik tada – kiekvienas pėstininkas gali judėti ir dviem laukeliais į priekį.



Šios knygos debiutų skyriuose ištirsime įvairias situacijas, kuriose pėstininkas gali pasirinktinai judėti vienu ar dviem laukeliais pirmyn; dabar svarbu tik žinoti, kad kiekvienas žaidėjas turi galimybę pastumti kiekvieną iš aštuonių pėstininkų vienu arba dviem laukeliais į priekį pirmuoju pėstininko ėjimu. Vėliau pėstininkai gali judėti tik vienu laukeliu į priekį.

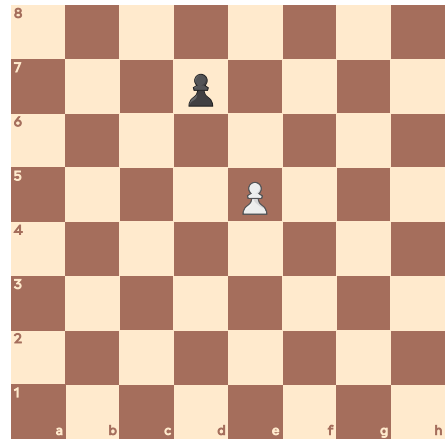


Bet kai pėstininkas kerta – t. y. kai figūra atsistoja į laukelį, kuriame yra priešininko figūra, taip pašalinant tą priešininko figūrą iš žaidimo, – pėstininkas juda įstrižai. Pėstininkas negali judėti įstrižai į tuščią laukelį; taip pat pėstininkas negali nukirsti kitos figūros vertikaliai. Jis gali judėti tik į tuščią laukelį tiesiai į priekį, o kirsti gali tik įstrižai. Ar iki čia viskas aišku?

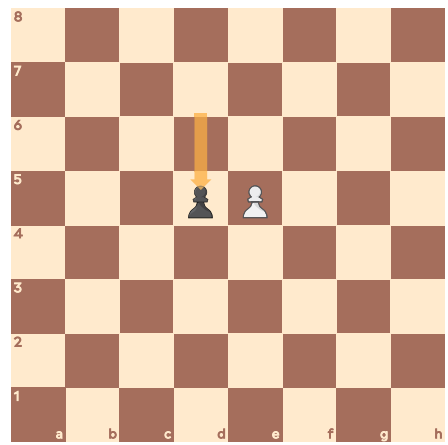


⬆ Kita labai įdomi pėstininko taisyklė yra ta, kad jis pasiekęs tolimąją lentos pusę (baltiesiems tai būtų 8-oji gulstinė, o juodiesiems – 1-oji gulstinė), yra paaukštinamas, jį pakeičiant kita figūra.

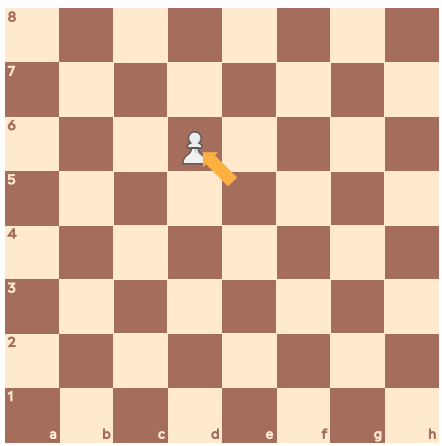
Vadinasi, pėstininkas tampa arba žirgu, rikiu, bokštu ar valdove – žaidėjas pasirenka. Daugeliu atvejų pasirinktumėte įsivesti valdovę, nes ji yra galingiausia figūra, bet yra retų atvejų, kai galite vietoj valdovės įsivesti kitą figūrą. Teoriškai galite nustumti visus aštuonis pėstininkus iki lentos krašto, įsivesti dar aštuonias valdoves ir turėti devynias valdoves.



⬆ Ir dar viena pėstininko taisyklė, vadinama „kirtimu prasilenkiant“, yra keisčiausia šachmatų taisyklė. Jei pažvelgsite į aukščiau pateiktą padėtį, baltųjų pėstininkas stovi lentos centre, o juodųjų pėstininkas stovi pradinėje padėtyje laukelyje d7. Vadinasi, juodieji gali pasirinkti stumti savo pėstininką dviem laukeliais į priekį, kaip parodyta čia. ⬇

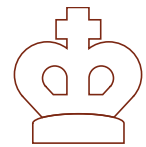


Pastūmus dviem laukeliais į priekį, juodųjų pėstininkas atsistoja horizontaliai šalia baltųjų pėstininko (kuris yra ant e5). Šioje situacijoje, tik iškart po to, kai juodieji atliko ėjimą d7-d5, baltieji turi galimybę nukirsti juodųjų pėstininką, net jei juodųjų pėstininkas buvo horizontaliai šalia baltųjų pėstininko, o ne įstrižai nuo jo.



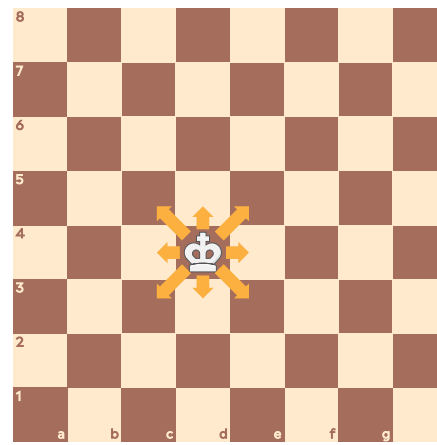
Tai yra vienintelis kirtimas šachmatuose, kai kertančioji figūra baigia ėjimą kitame laukelyje, nei ta figūra, kuri buvo nukirsta. Iš esmės jūs kertate priešininko pėstininką tame laukelyje, į kurį jis būtų persikėlęs, jei judėtų tik vienu laukeliu į priekį.

Kaip sakiau, tai keisčiausias ėjimas šachmatuose, ir prireiks šiek tiek laiko norint suvokti, kaip jis veikia. Ėjimas leidžiamas tik tada, kai priešininko pėstininkas pastumiamas dviem laukeliais į priekį pirmuoju ėjimu ir atsiduria horizontaliai šalia jūsų pėstininko. Tada galite pasirinkti, ar kirsti prasilenkiant (tai neprivaloma, kaip ir bet kuris kitas kirtimas). Bet jei nenukirsite prasilenkiant iš karto kitu savo ėjimu, vėliau kirsti prasilenkiant nebegalėsite. Tik pėstininkai gali kirsti prasilenkdami, ir tik pėstininkus galima nukirsti prasilenkus.

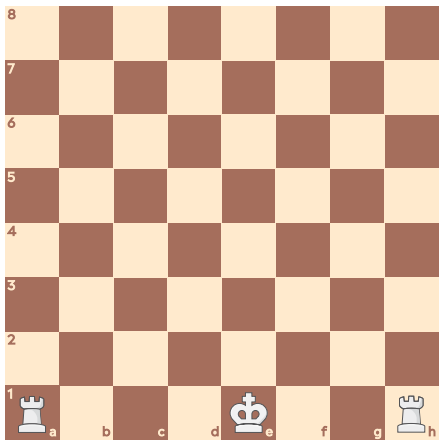


Galiausiai, turime aptarti karalių. Kaip ir su valdove, kiekvienas žaidėjas turi tik po vieną karalių. Karalius yra unikalus tuo, kad jo niekada negalima nukirsti. Taigi jis neturi taškų vertės, skirtingai nuo kitų figūrų. Iš esmės, jis vertas arba nulio, arba begalybės, atsižvelgiant į jūsų požiūrį.

Karalius yra svarbiausia jūsų figūra. Šachmatų žaidimas baigiasi pergale arba pralaimėjimu, kai karaliui paskelbiamas matas, t. y. kai figūra grasina jį nukirsti ir karalius neturi saugaus laukelio, kur paeiti. Išsamiau apie matą kalbėsime kituose skyriuose. Karalius gali judėti tik vienu laukeliu į priekį, tačiau bet kuria kryptimi.

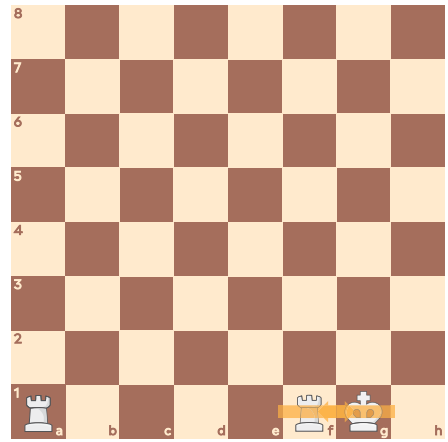


Karaliui neleidžiama atsistoti į (varžovo) užpultą laukelį – neleidžiama atsistoti į laukelį, kuriame priešininko figūra jį galėtų nukirsti. Tai būtų nelegalus ėjimas. Bet kuri kita figūra gali atsistoti į užpultą laukelį ir tiesiog leistis būti nukirsta priešininko figūros. Jokiame šachmatų tinklalapyje nebus leidžiama pastatyti karaliaus į užpultą laukelį – ne dėl to, kad pralaimėtumėte, tiesiog programa neleis atlikti tokio ėjimo.

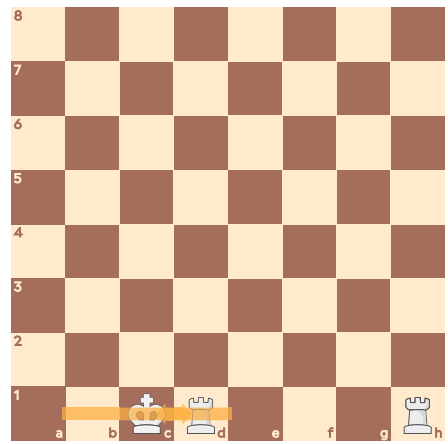


Taip pat yra papildoma taisyklė, susijusi su karaliais, vadinama rokiruote. Paveiksle aukščiau matome karalių ir bokštus jų pradiniuose laukeliuose. Rokiruotė yra galimybė pastatyti savo karalių į saugesnę padėtį, perstumiant jį dviem laukeliais link vieno bokšto, o bokštu peršokant į kitą karaliaus pusę. Norint, kad rokiruotė būtų leistina, padėtis turi tenkinti keletą sąlygų.

Pirma, negalite būti judinę savo karaliaus ar bokšto, link kurio pusės norite rokiruoti. Antra, negalite rokiruoti per užpultus langelius – taigi, jei priešininko figūra galėtų nukirsti jūsų karalių viename iš laukelių, per kuriuos jis juda, rokiruotė nebus leistina. Taip pat tarp karaliaus ir bokšto negali stovėti jokia figūra.



Galite atlikti trumpąją rokiruotę (t. y. karaliaus pusėje), kai karalius ir bokštas atsiduria aukščiau pavaizduotoje padėtyje. Arba galite atlikti ilgąją rokiruotę (t. y. valdovės pusėje), kuri atrodo taip.



Išsamiau apie tai, kada rokiruoti, kalbėsime vėlesniuose skyriuose, bet iš esmės mintis yra perkelti savo karalių į saugesnę vietą kampe, tuo pačiu metu perkeliant bokštą į lentos vidurį, kur jis bus efektyvesnis. Tai vienintelis šachmatų ėjimas, kai judinamos dvi figūros vienu metu.

Suprantu, kad yra daug figūrų ir daug taisyklių. Jei esate pradedantysis ir jau nusivylėte ar susipainiojote, nesijaudinkite. Mokymosi procesą pergyvena visi. Pažadu, kad nuo dabar bus tik lengviau, greitai suprasite, kaip juda visos figūros ir kaip bei kada taikomos šios taisyklės ir ypatingi ėjimai.



Paskutinis dalykas, ką turite žinoti apie karalius, yra tai, kad karaliaus užpuolimas vadinamas šachu. Šiame pavyzdyje juodųjų rikis „nusitaikęs“ į baltųjų karalių ir grasina jį nukirsti. Šachmatuose, jei jūsų karaliui šachas, privalote jį apginti, kad kitu ėjimu nebūtų nukirstas. Šacho metu negalite atlikti jokio ėjimo, kuris neišvestų karaliaus iš šacho. Taigi, karalius turi būti apgintas – vėliau išsamiau apžvelgsime būdus, kaip apsiginti nuo šacho.

Kitos dvi situacijos, susijusios su karaliumi, yra matas ir patas – abi jas išsamiau aptarsime kituose skyriuose. Matas yra karaliaus puolimas taip, kad jis negali išvengti šacho, vadinasi, matuojantis žaidėjas laimėjo partiją. Patas yra situacija, kai karalius nėra šache, bet žaidėjas neturi leistinų ėjimų, t. y. karalius turėtų paeiti į užpultą laukelį, kas yra neleidžiama, o kitų figūrų žaidėjas negali judinti. Patas reiškia lygiąsias. Suprantu, suprantu – reikia daug ką išmokti. Bet pažadu, tai lengviau nei golfas ar beisbolas. Ir taip pat daug smagiau!

Taigi, čia buvo figūrų ir taisyklių įvadas. Nesitikėkite, kad prisiminsite viską, ir nesijaudinkite – viską apžvelgsime išsamiau, pradedant nuo mato ir kaip tiesiog laimėti šachmatų partiją.

Šachmatų notacija

Šachmatų notacija skirta užrašyti žaidimo ėjimus. Notacija nėra būtina žaidžiant šachmatais, bet jos išmokstama gilinant žaidimo supratimą. Minėjau, kad kiekvienas laukelis turi koordinates – tai sudaro dalį ėjimo užrašymo. Likusi dalis yra figūra, su kuria atliekamas ėjimas. Lentelėje žemiau aprašomas kiekvienos figūros simbolis, naudojamas ėjimų notacijoje:

Pėstininkas:	Pėstininkai simbolio neturi, o parašomas tik laukelis, į kurį pėstininkas eina. Pavyzdžiui, „e6“ reiškia, kad einame pėstininku į e6 laukelį. Kai pėstininkas savo ėjimu kerta figūrą, užrašoma, iš kurios linijos pėstininkas kirto: „exd5“ (pėstininkas iš linijos e kirto figūrą, stovėjusią ant d5)
Rikis	R
Žirgas	Ž
Bokštas	B
Valdovė	V
Karalius	K

Pėstininkas yra vienintelė figūra, kuriai nepriskiriamas simbolis užrašant ėjimą.

Pažvelkime į pavyzdį, kad pamatytumėte, kaip šachmatų ėjimai žymimi praktikoje:



Baltieji pastūmė d pėstininką dviem laukeliais į priekį, į laukelį d4. Toks ėjimas yra užrašomas „1. d4“. Skaičius „1“ parodo, kad tai yra pirmasis partijos ėjimas, o „d4“ be figūros simbolio reiškia, kad atliktas ėjimas pėstininku.



Kai juodieji atsako pastumdami savo d pėstininką dviem laukeliais į priekį, į laukelį d5, visas pirmas ėjimas užrašomas „1. d4 d5“.



Tarkime, kad baltieji antruoju ėjimu išveda rikį į f4, o juodieji žirgą į c6. Antrasis ėjimas būtų užrašomas „2. Rf4 Žc6“. Raidė „R“ reiškia „Rikis“, o raidė „Ž“ reiškia „Žirgas“.

Žymėjimas taip tęsiamas kiekvienam ėjimui. Yra keletas niuansų. Kai viena figūra kerta kitą, tarp figūros ir laukelio koordinatės įterpiamas „x“. Pavyzdžiui, jei baltųjų valdovė kerta juodųjų figūrą laukelyje d2, rašoma „Vxd2“.

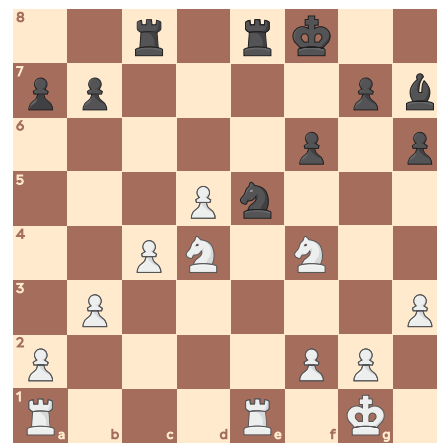
Jei ėjimas yra šachas priešininko karaliui, ėjimo notacijos pabaigoje pridedamas simbolis „+“. Pavyzdžiui, „Rh8+“ reiškia, kad bokštas paėjo į h8 ir davė šachą priešininko karaliui. Matui naudojamas atskiras simbolis „#“. Įsivaizduokite, kad tas pats ėjimas buvo ne tik šachas, bet ir matas – tokiu atveju rašytume „Rh8#“*.

* Vertėjo pastaba. Dar rašoma „Rh8++“, pirmas pliusas reiškia „šachas“, antras pliusas reiškia „matas“ – „šachas ir matas“. Aš tokią notaciją ++ Lietuvoje sutikdavau netgi dažniau nei #, nors abi galimos.

Kai įsivedama kita figūra (iš pėstininko), pridedame simbolį „=“. Pavyzdžiui, įsivaizduokite, kad pėstininkas stovi laukelyje g7. Stumdami pėstininką į g8, galite įsivesti žirgą, rikį, bokštą arba valdovę. Jei įsivesite valdovę (dažniausias pasirinkimas, nes valdovė stipriausia figūra), rašysite „g8=V“. Įsivesdami rikį rašytumėte „g8=R“, žirgą – „g8=Ž“, bokštą – „g8=B“.

Trumpoji rokiruotė (karaliaus pusėje) žymima „O-O“, ilgoji rokiruotė (valdovės pusėje) „O-O-O“.

Paskutinė pastaba apie šachmatų žymėjimą:



Šioje padėtyje baltieji nori perkelti žirgą iš f4 į laukelį e6. Tačiau abu baltieji žirgai gali paeiti į laukelį e6, todėl žymėjimo „Že6“ nepakanka, nes baltasis žirgas laukelyje d4 taip pat gali eiti į e6. Šiuo atveju rašytume „Žfe6“, pridedant „f“, kad nurodytume, jog ėjimą atliks žirgas, stovintis f linijoje (o ne žirgas, stovintis d linijoje).

Tokių situacijų paprastai pasitaiko einant žirgu ar bokštu, nes šios figūros neretai gali atsidurti tame pačiame laukelyje. Tuomet reikia papildomos informacijos, kuri figūra daro ėjimą. Žirgai ar bokštai taip pat gali būti toje pačioje gulstinėje ir vis tiek taikytis į tą patį laukelį – tada naudotumėte gulstinės numerį, kad nurodytumėte, kuria figūra daromas ėjimas (t. y. „Ž2d3“, vadinasi, ėjimą atlieka žirgas, esantis antroje gulstinėje).

Partijos rezultatas

Šachmatų partija baigiasi pergale, pralaimėjimu arba lygiosiomis. Tolesniuose skyriuose aptarsime, kaip šachmatuose pasiekiami skirtingi rezultatai. Turnyrinėse partijose laimėtojas gauna vieną tašką, o lygiųjų atveju kiekvienas žaidėjas gauna po pusę taško. Nesunku atspėti, kad pralaimėtojas gauna nulį taškų. Nuo 2022 m. kai kuriuose turnyruose laimėtojas gauna tris taškus, o lygiųjų atvejų abiem žaidėjams skiriama po vieną tašką, tokiu atveju pergalė tampa labiau įvertinta. Aukščiausio lygio didmeistriai gali dažnai greitai užbaigti partiją lygiosiomis, ko nematote daugelyje kitų sporto šakų, o tai erzina gerbėjus.

Laimėjimas, lygiosios ar pralaimėjimas taip pat turi įtakos žaidėjo reitingui. Šachmatų reitingas vadinamas ELO, pavadintas reitingo kūrėjo, vengro-amerikiečio fizikos profesoriaus Arpado Elo, vardu. Jis kiekybiškai nustato, kaip gerai žaidžiate, palyginti su kitais varžovais. Oficialų reitingą gaunate žaisdami formaliuose turnyruose, o neoficialų reitingą galite gauti žaisdami bet kuriame didesniame šachmatų tinklalapyje. 100 yra žemiausias galimas reitingas, tiek internete, tiek oficialiai. Aukščiausias iki šiol pasiektas reitingas buvo 2882, priskirtas Magnusui Karlsonui (*Magnus Carlsen*) 2014 metais. Internetinis reitingas teoriškai neturi ribos, bet 3300–3400 yra kol kas aukščiausias matytas.

Yra reitingo skirtumų, atsižvelgiant į tai, kuriame tinklalapyje žaidžiate ar kurioje šalyje žaidžiate oficialiuose turnyruose. FIDE, tarptautinė šachmatų federacija, laikoma oficialiausia reitingus skirstanti organizacija.

Šachmatų praktika

Šioje knygoje bus pristatyta daug patarimų, gudrybių ir naudingų idėjų, bet niekada netobulėsite šachmatuose be praktikos. Tai galioja debiutams, taktikai, matams ir viskam, kas tarp jų. Bet kaip iš tikrųjų studijuoti šachmatus? Šachmatų mokymosi sistema turi keletą komponentų, su kuriais turėtumėte susipažinti.

Partijų žaidimas

Sužaisti šachmatų partiją nuo pradžios iki pabaigos tiek internete, tiek gyvai yra pats svarbiausias praktikos būdas. Dauguma partijų skaičiuoja laiką kiekvienam žaidėjui, kuris tiksi atgal tam žaidėjui, kurio ėjimas. Pavyzdžiui, blico šachmatuose (angl. *blitz chess*) kiekvienas žaidėjas turi tris minutes visam žaidimui. Klasikiniuose šachmatuose

Skaitykite likusius
244 iš **264** puslapių,
įsigiję šią knygą

www.obuolys.lt

KITI KNYGŲ FORMATAI:



Audio knyga



Elektroninė knyga

Išmokite žaisti šachmatais iš tarptautinio didmeistrio ir geriausio *Youtube* šachmatų mokytojo Levy Rozmano (#GothamChess)!



Smagus ir įdomus vadovas (rimtai) pradedantiems ir ne tik!

Išmani ir informatyvi knyga „Kaip laimėti šachmatų partiją“ išmokys jus visko, ką reikia žinoti apie šį žaidimą – visų svarbių ėjimų ir strategijų, kad pradėtumėte žaisti tvirtai ir galėtumėte numatyti kelis žingsnius į priekį.

Šio unikalaus ir kupino Rozmanui būdingo žavesio ir humoro, dėl kurių jį pamėgo milijonai gerbėjų, vadovo padedami išmoksite:

- meistriškai žaisti pradžias (debiutus) tiek baltaisiais, tiek juodaisiais;
- tiksliai įvertintinti kiekvieną šachmatų poziciją ir sutriuškinti varžovą;
- žaisti baigmes (endšpilius), kaip žaidžia čempionai.

Padedami antrosios dalies labiau pažengę žaidėjai (Elo reitingas 800–1200) galės šiuos pagrindinius įgūdžius dar labiau įtvirtinti.

Knygoje rasite praktinių ir lengvai įgyvendinamų patarimų, kaip patobulinti žaidimą, taip pat čia pateikiama daugiau nei 500 mokomųjų žaidimo iliustracijų, padėsiančių geriau įsivaizduoti žaidimo lentą. Skaitytojams nurodyti atskirų skyrių QR kodai, skirti išskirtiniam papildomam turiniui Levy Rozmano mokymo platformoje *Chessly*.

Nesvarbu, ar norite tapti šachmatininku mėgėju, ar ruošiatės didmeistrio karjerai, „Kaip laimėti šachmatų partiją“ yra puikus interaktyvus įvadas į šachmatų pasaulį!

ANNO 2004

Kiekviena nupirkta knyga = pasodintas medis

www.obuolys.lt

Slaptas klubas

ISBN 978-609-484-781-3

9 786094 847813

Negrožinė literatūra > Pomėgiai

SKAITANTIS ŽMOGUS YRA GRAŽUS