

MAT LOVCEM I SKAKAČEM

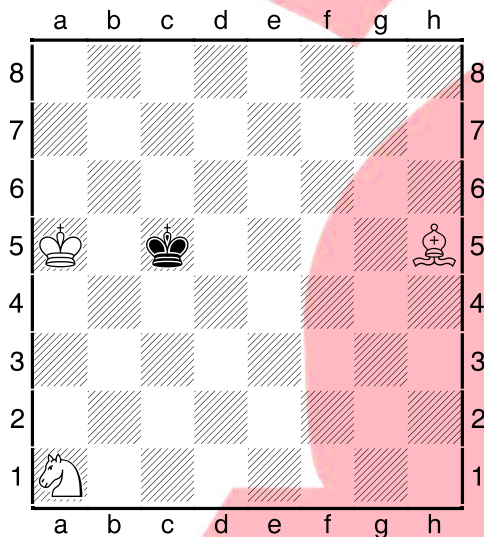
Kada su u pitanju osnovni matovi najteže je primorati protivnika na predaju kada su vam ostali samo skakač i lovac na raspolaganju.

Na ovom ispitu, koji se ne pojavljuje često u karijeri nekog igrača, padali su čak i igrači sa međunarodnim titulama, pa je važno da se upoznamo i s problemima s kojima se možemo suočiti možda baš kada nam zatreba cijeli poen da bismo, recimo, pobijedili na nekom turniru.

Ovaj postupak je mlađim naraštajima najteže "naučiti", jer se svodi na koordinaciju sve tri figure (bez kralja se neće ništa postići), kontrolu polja i ograničavanje kretanja suparničkog monarha.

Najvažnije je znati da se kralj može matirati samo u onim ćoškovima čija je boja polja ista kao lovčeva. Prirodno je da će slabija strana težiti da pobjegne u suprotni ugao, ali i kada tamo dospije postoji način da se postepeno "gura" prema željenom ćošku.

Teorija kaže da su, u najnepovoljnijoj poziciji, za mat lovцем i skakačem potrebna 33 poteza.



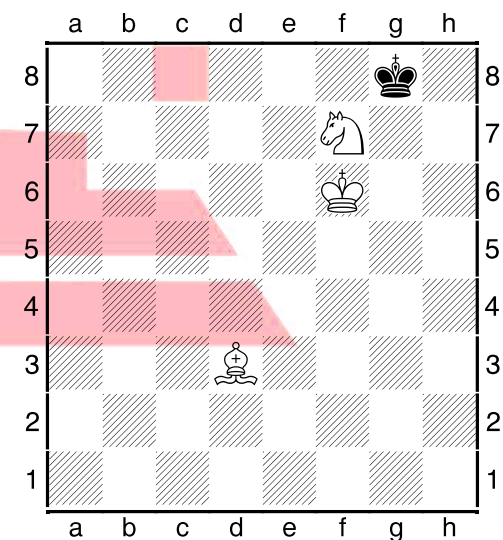
Crni na potezu

Crni će, kao što smo rekli, težiti da ode ili na polje a1 ili na h8. Bijeli tome ne može (i ne treba) da se suprotstavi.

1. ... ♖c6 2. ♘b3 ♕d6 3. ♖b5 ♕d5 4. ♙f7+ ♕e5 5. ♖c5 ♖f6

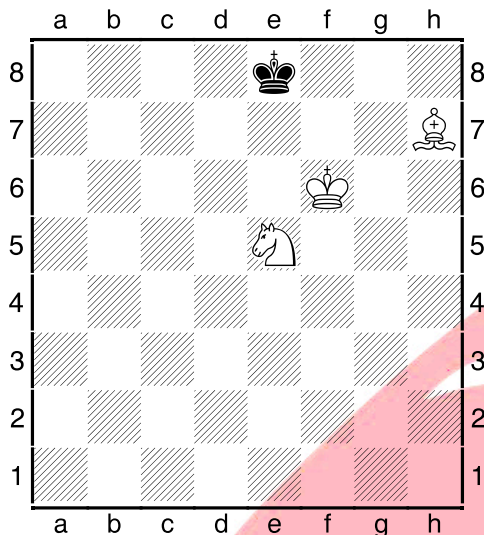
6. ♙c4 ♕e5 7. ♘d2 ♖f4 8. ♕d6 ♖f5 9. ♙d3+ ♕f6 10. ♘f3 ♖f7 11. ♖e5 ♕g7 12. ♘g5 ♕g8 13. ♖f6 ♖f8 14. ♘f7 ♕g8

Završen je prvi dio. Crni je stigao gdje je naumio).



15. ♙e4 (gubitak tempa po dija-

gonali b1-g6) ♔f8 16. ♚h7 ♔e8
17. ♞e5!



17. ... ♔d8

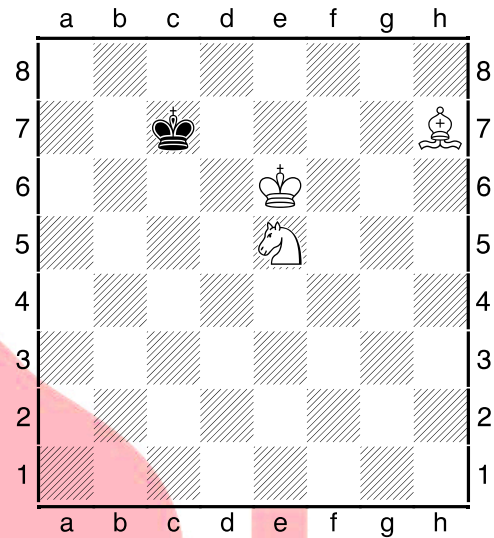
Bolje nego: 17. ... ♔f8 18. ♞d7+ ♔e8 19. ♔e6 ♔d8 20. ♔d6 ♔e8 21. ♚g6+ ♔d8 22. ♞c5 ♔c8 23. ♚d3 ♔d8 24. ♚b5 ♔c8 25. ♚d7+ ♔b8 26. ♔c6 ♔a7 27. ♔c7 ♔a8 28. ♔b6 ♔b8 29. ♞a6+ ♔a8 30. ♚c6#.

18. ♔e6

Takođe je dobro: 18. ♚e4 ♔c7 19. ♞c4 ♔d7 20. ♔f7 ♔d8 21. ♚c6 ♔c7 22. ♚b5 ♔d8 23. ♔e6 ♔c8 24. ♔d6 ♔d8 25. ♞a5 ♔c8 26. ♚d7+ ♔b8 27. ♔c6 ♔a7 28. ♞b7 ♔a6 29. ♔c7 ♔a7 30. ♚b5 ♔a8 31. ♞d6 ♔a7 32. ♞c8+ ♔a8 33. ♚c6#.

18. ... ♔c7

Ili: 18. ... ♔c8 19. ♞d7 ♔b7 20. ♚d3 ♔c8 21. ♚b5 ♔d8 22. ♞c5, s nastavkom koji je naveden u primjedbi kod 17. poteza crnog.

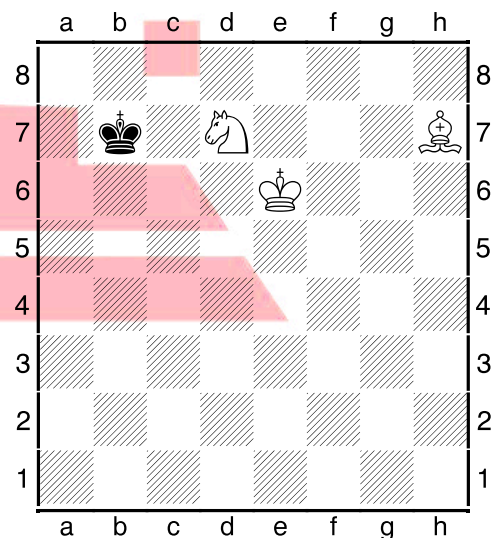


19. ♞d7! ♔b7

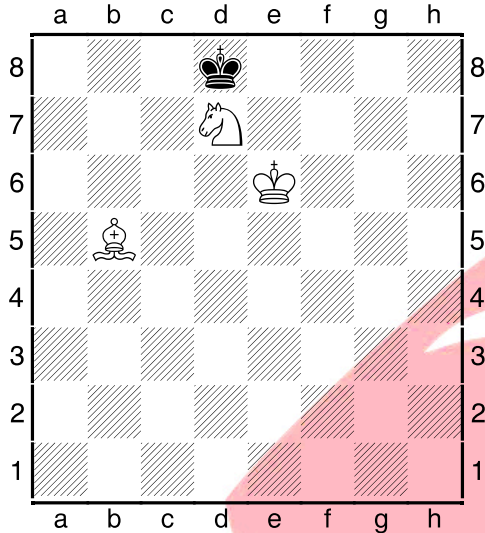
Ako 19. ... ♔c6 20. ♚d3:

a) 20. ... ♔c7 21. ♚b5 ♔c8 22. ♔d6 ♔d8 23. ♞c5 ♔c8 24. ♚d7+, nakon čega je opet nastala pozicija poznata iz primjedbe kod 17. poteza crnog;

b) 20. ... ♔b7 21. ♔d6 ♔c8 22. ♞c5 ♔b8 23. ♔d7 ♔a7 24. ♔c7 ♔a8 25. ♔b6 ♔b8 26. ♚a6, s brzim matom.



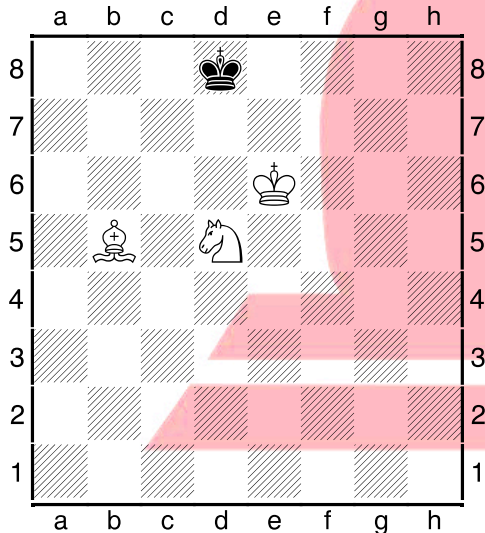
Sada lovac odsijeca kralja.
20. ♕d3! ♖c6 21. ♕a6 ♖c7 22. ♕b5 ♖d8



23. ♖b6!

Skakač ponovo preuzima glavnu ulogu.

23. ... ♖c7 24. ♖d5+ ♖d8

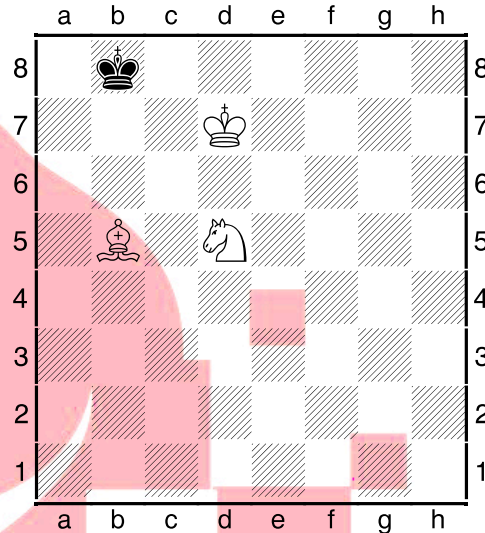


25. ♖d6!

A tu je i kralj! Sadejstvo sve tri figure dovodi do konačnog cilja.

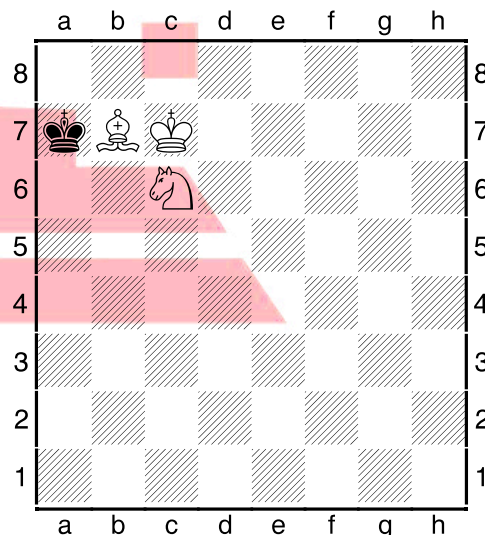
25. ... ♖c8 26. ♖e7 ♖b7 27. ♖d7 ♖b8

Vrijeme je da se partija privede kraju.



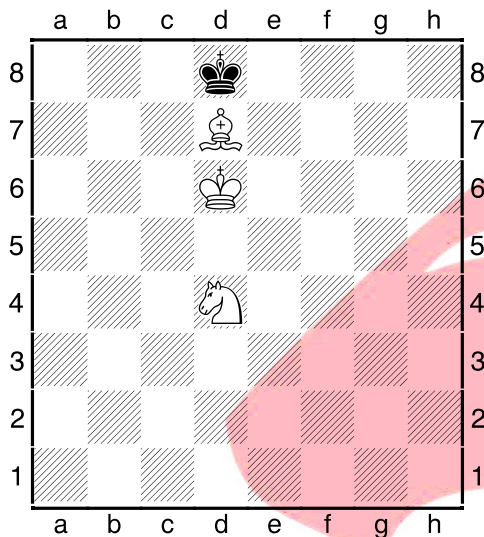
28. ♕a6 ♖a7 29. ♕c8 ♖b8 30. ♖e7 ♖a7

Ili: **30. ... ♖a8 31. ♖c7 ♖a7 32. ♖c6+ ♖a8 33. ♕b7#.**
31. ♖c7 ♖a8 32. ♕b7+ ♖a7 33. ♖c6#

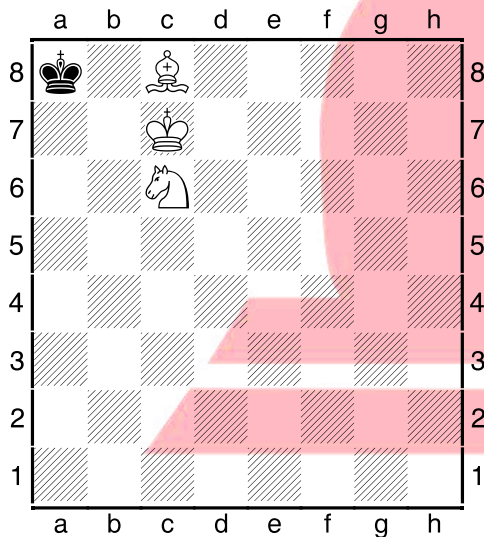


Na kraju, napomenimo da postoje tri vrste pata (s crnim na potezu):

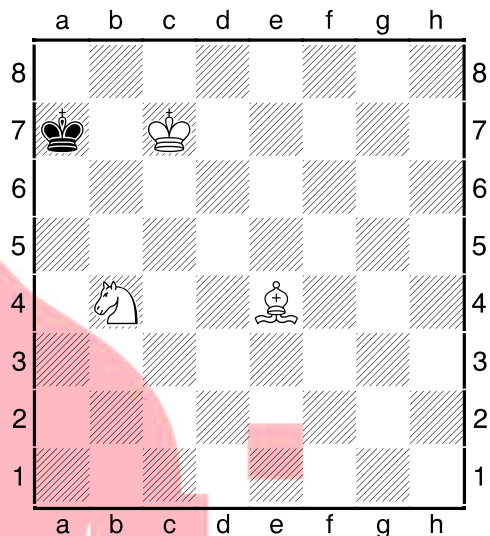
1. s lovцем



2. sa skakačem



3. sa obje figure



Napomena 1:

Zapamtite poučno kretanje skakača: Sg5 - f7 - e5 - d7 - b6 - d5 - e7.

Napomena 2:

Prema Pravilima šahovske igre, u poziciji kralj, lovac i skakač protiv kralja jača strana mora da matira protivnika u 50 poteza. Ako to ne uspije, slabija strana može da od sudije zatraži remi.