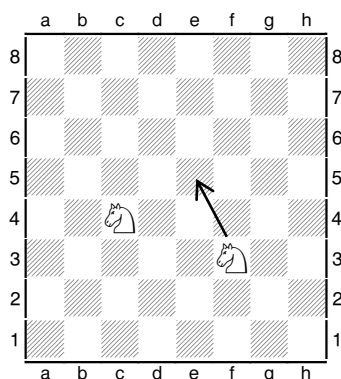


Om kort notation

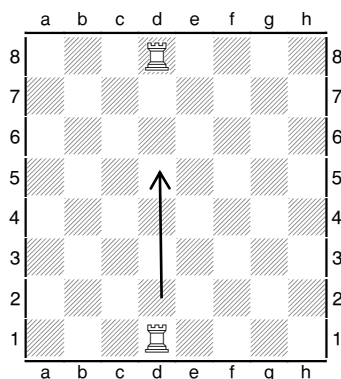
När man ska skriva ner schackdrag kan man göra det med hjälp av lång notation, eller kort notation. Vid lång notation skriver man ner från vilken ruta pjäsen flyttar, och till vilken ruta pjäsen flyttar. Vid kort notation skriver man bara ner till vilken ruta pjäsen flyttar. Läsaren får sedan själv lista ut vilken pjäs det är som flyttar dit. Det kan låta svårt, men med lite övning går det snabbt att lära sig.

Om vi tänker oss att vit ska göra skolmatt på svart, skrivs det med långnotation på följande sätt:
1.e2-e4 e7-e5 2.Lf1-c4 Lf8-c5 3.Dd1-h5 Sg8-f6 4.Dh5xf7 matt. Med kort notation skrivs det så här:
1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Dh5 Sf6 4.Dxf7 matt.

Så länge det bara finns en pjäs som kan gå till rutan är det inte svårt att skriva med kort notation. Men tänk om t.ex. två springare kan gå till samma ruta, vad gör man då? Jo, då anger man den linje springaren står på.



Vit tänker nu spela Sf3-e5. Med kort notation skulle det bli Sf5, där f:et anger linjen springaren står på. Skulle pjäserna stå på samma linje får man skriva ut raden pjäsen står på. Så här:



Vit tänker nu spela Td1-d5. Med kort notation skulle det bli T1d5.

Träna kort notation

De flesta schackböcker bortom nybörjarstadiet är skrivna med kortnotation, och de flesta spelare som skriver ner sina drag i schackprotokoll använder kort notation. Helt enkelt därför att det är mer ekonomiskt. Det är därför bra att lära sig läsa och skriva kort notation.

Ni ska nu få träna er att läsa kort notation genom att först spela er fram till ställningar där det gäller att finna bästa draget, därefter ska ni få gå igenom det kanske mest kända partiet genom tiderna, det så kallade "odödliga partiet", och till sist ska ni få gå igenom en klassisk "schacksaga" genom att använda kort notation.

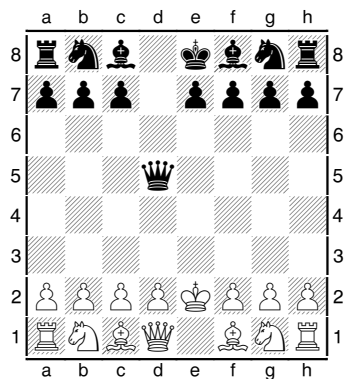
Spela dig fram till uppgiften

För att göra den här övningen behöver varje elev ett eget schackbräde att dra dragen på. Det gäller att spela sig fram till det läge där svaret ställs. Har man gjort rätt finns det ett riktigt bra i ställningen för den spelare som är på draget. Ett extra plus är förstås om eleven skriver ner svaret med kort notation.

- 1) **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Ke2** Vilket drag gjorde svart?
- 2) **1.e4 d6 2.d4 Sd7 3.Lc4 g6 4.Sf3 Lg7 5.Lxf7+ Kxf7 6.Sg5+ Kf6** Vilket drag gjorde vit?
- 3) **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.c3 d5 4.Dc2 Sf6 5.d3 Lg4 6.Sh4 dxe4 7.dxe4 Sxe4 8.Dxe4** Vilket drag gjorde svart?
- 4) **1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 h6 5.Sxe5 Lxd1 6.Lxf7+ Ke7** Vilket drag gjorde vit?
- 5) **1.e4 e5 2.f4 f5 3.exf5 b6 4.Dh5+ g6 5.fxg6 La6 6.g7+ Ke7 7.Dxe5+ Kf7** Vilket drag gjorde vit?
- 6) **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 d5 4.Sc3 dxe4 5.Sxe4 Lg4 6.De2 Lxf3** Vilket drag gjorde vit?

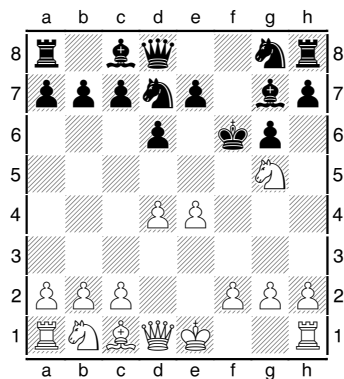
Svar - Träna kort notation

1)



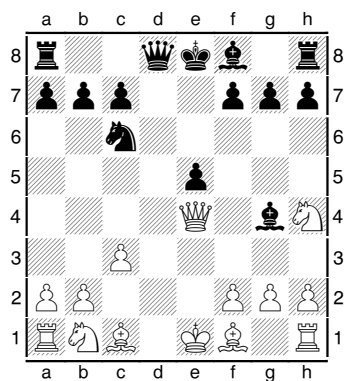
3...De4 matt.

2)



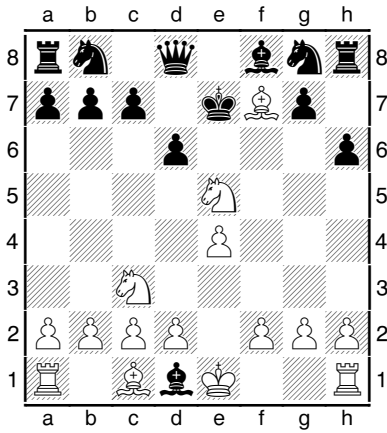
7.Df3 matt.

3)



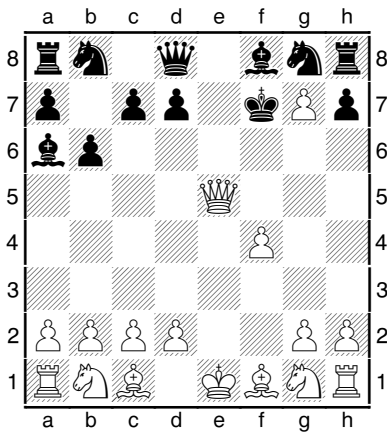
8...Dd1 matt.

4)



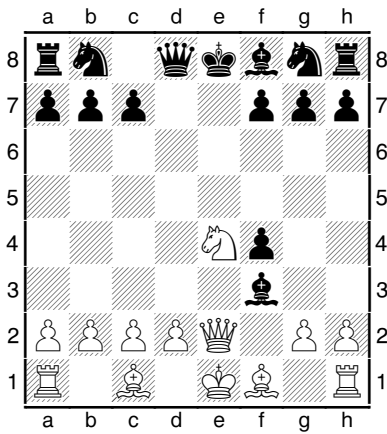
7.Sd5matt.

5)



8.gxh8 S matt.

6)



7.Sf6 matt.

Adolf Anderssen- Lionel Kieseritzky

London 1851, "Det odödliga partiet"

År 1851 spelade världens ledande spelare Adolf Anderssen ett parti som har kallats "det odödliga". I partiet offerar Anderssen pjäs efter pjäs för att redan i 23:e draget göra den svarta kungen matt. Att offra i schack, betyder att man ger motståndaren en bonde eller en pjäs för att få andra fördelar. I det här fallet ett farligt kungsangrepp. Det mest värdefulla man kan offra i schack är damen. Att utföra ett damoffer som gör att man vinner partiet anses också vara det vackraste man kan få till på schackbrädet.

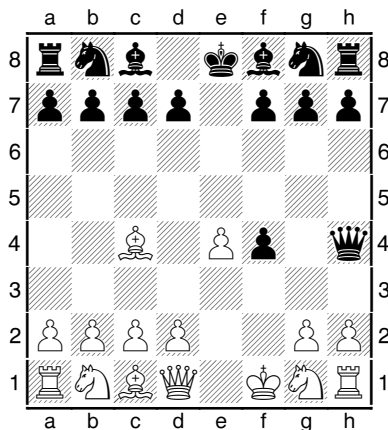
1.e4

Vit "öppnar porten" så att löparen på f1 och damen på d1 kan komma ut.

1...e5 2.f4

Det här draget ger öppningen namnet Kungsgambit. Gambit betyder att man offerar något för att få andra fördelar. Genom att offra f-bonden kan vit få ut pjäserna snabbt, och även få flera bönder i centrum.

2...exf4 3.Lc4 Dh4+ 4.Kf1



Vit tvingas flytta kungen eftersom 4.g3 fxg3 5.hxg3 Dxh1 förlorar tornet. Men det kan också vara farligt att gå ut med damen tidigt i schack, eftersom den lätt blir hotad.

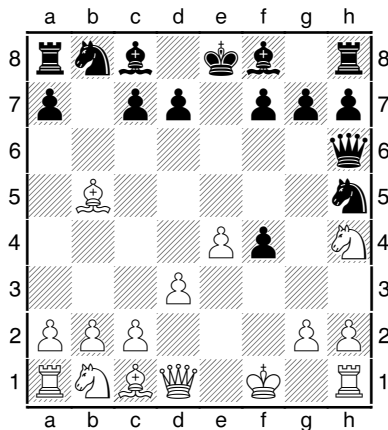
4...b5

Nu är det svart som offerar bonde för att få snabb utveckling av pjäserna bakom.

5.Lxb5 Sf6 6.Sf3 Dh6 7.d3 Sh5

Det här är ett klurigt drag som hotar Sg3+, och springaren kan inte slås, eftersom tornet på h1 går förlorat genom Dh6xh1.

8.Sh4



Ett bra knep i schack är att tänka vart man vill att ens pjäser ska stå. Nu vill vit ställa springaren på f5, där den både skulle hota svarts dam, och kunna bli farlig i ett angrepp på svarts kung.

8...Dg5 9.Sf5 c6 10.g4 Sf6

Svart backar med springaren, eftersom 10...fxg3 inte går på grund av 11.Lxg5 och svart har förlorat damen.

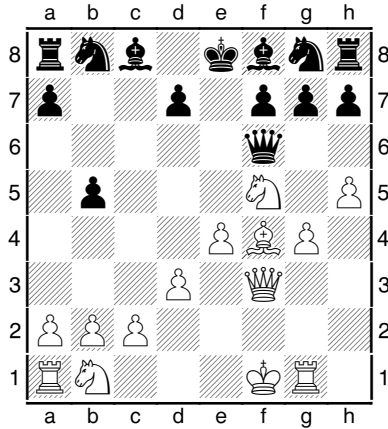
11.Tg1

Istället för att flytta den hotade löparen på b5 förbereder vit för att sätta press på svarts dam. Med 11.Tg1 garderas bonden på g4.

11...cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3

Nu hotar vit 15.Lxf4 vilket skulle fånga svarts dam. Svarts springare tvingas därför backa tillbaka, för att ge damen en flyktväg.

14...Sg8 15.Lxf4 Df6

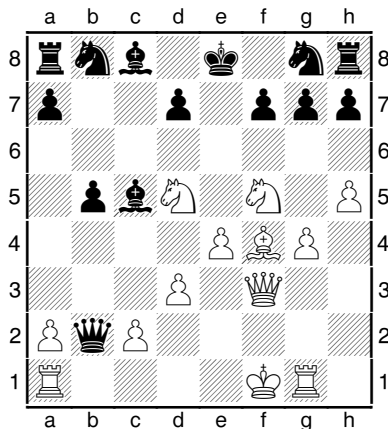


Vit har offrat en löpare, men har fått ut fler pjäser på brädet. När man har ett så kallat utvecklingsförsprång brukar man leta efter ett sätt att angripa motståndarens kung.

16.Sc3 Lc5 17.Sd5

Vit fortsätter framåt, utan att tänka på det material han förlorar. Springaren på d5 står jättebra, eftersom den håller fält som c7 och e7.

17...Dxb2

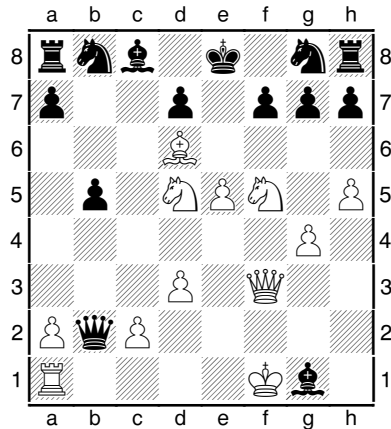


Nu hotar svart båda vits torn. Men istället för att försvara sig försöker vit sy ihop ett mattnät för svarts kung.

18.Ld6 Lxg1

Om svart hade spelat 18...Dxa1+ hade vit gjort matt med 19.Ke2 Dxg1 20.Sxg7+ Kd8 21.Lc7#

19.e5

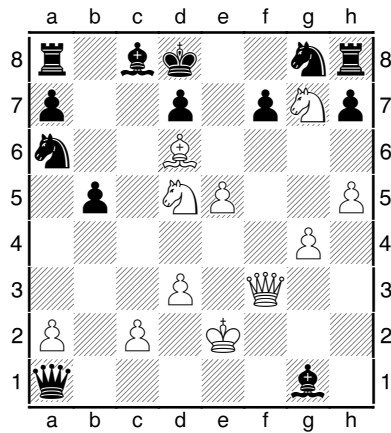


Poängen med 19.e5 är att damen på b2 inte längre garderar bonde på g7. Där med får springaren på f5 en möjlighet att ge schack på den svarta kungen.

19...Dxa1+ 20.Ke2 Sa6

Svart garderar c7-rutan från en löparschack.

21.Sxg7+ Kd8

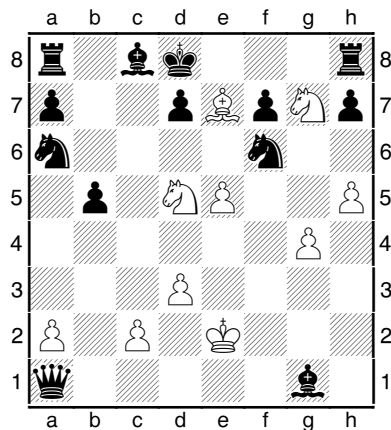


Nu är den svarta kungen infångad, men den avgörande schacken saknas. Hur ska vit få till den?

22.Df6+

Ett underbart avslutande damoffer som bereder väg för en löparschack på e7. Svart blir forcerat schackmatt.

22...Sxf6 23.Le7 matt



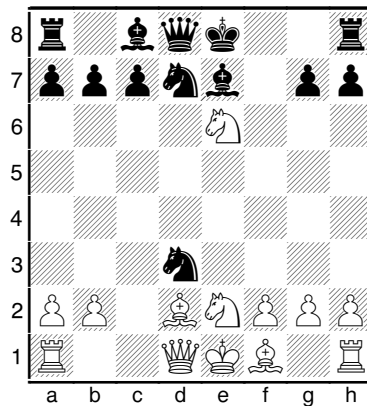
I slutställningen leder svart med 31-15 i poäng. Ändå är det vit som vinner! Ett odödligt vackert parti.

En schacksaga

I alla tider har schack fascinerat människor. Inte minst schackmästarna har fått uppskattning när de levererat överraskande och vinnande schackdrag. Men frågan är om någon av dem har spelat ett lika överraskande drag som i följande historia. Stoppa gärna efter det sista diagrammet och fundera över vilket drag du tror att svart utförde.

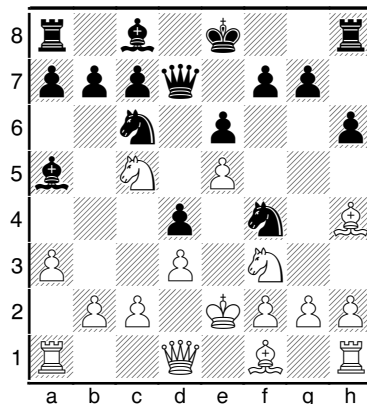
En vandrare kom till en by. På värdshuset frågade han runt om någon ville spela schack med honom, men ingen av gästerna antog utmaningen. Vandraren tjatade dock så mycket att en bybo till slut gick med på att spela. Efter lottdragning fick vandraren vit och bybon svart. Partiet gick så här:

1.e4 d5 2.e5 d4 3.c3 f6 4.exf6 dxc3 5.fxex7 c3xd2+ 6.Lxd2 Lxe7 7.Sf3 Sc6 8.Sc3 Sf6 9.Se2 Sd7 10.Sd4 Sce5 11.Se6 Sd3 matt.



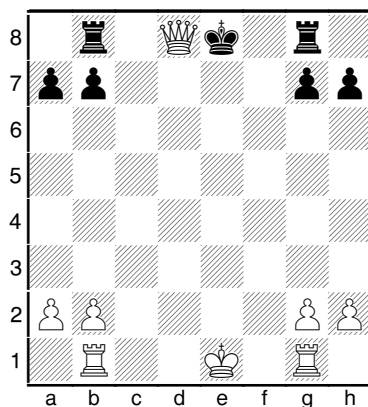
Irriterad över att ha förlorat så snabbt satte vandraren upp pjäserna igen och krävde att få revansch. Partiet blev dock ännu en pinsam historia för honom.

1.e4 d5 2.d3 e6 3.Sf3 Sc6 4.Lg5 Lb4+ 5.Ke2 Dd7 6.Sc3 Sf6 7.a3 h6 8.Lh4 La5 9.e5 d4 10.Sa4 Sh5 11.Sc5 Sf4 schack och matt.



Kokande av ilska satte vandraren upp pjäserna i utgångsställningen igen och flyttade fram sin kungsbonde utan att ens fråga bybon om han ställde upp på ännu ett parti.

1.e4 d5 2.d4 e5 3.c4 f5 4.f4 c5 5.dxc5 exf4 6.Lxf4 Lxc5 7.exf5 dxc4 8.Lxc4 Lxf5 9.Lxb8 Lxg1 10.Lxg8 Lxb1 11.Txb1 Txg8 12.Txg1 Txb8 13.Dxd8+



(Vilket drag gjorde svart?)

I det här läget tog bybon tag i sin kung på e8 och slog den vita kungen på e1. Vandraren tittade på honom med ilsken blick och sa att nog för att han hade vunnit två partier men att ta till fuskdrag för att vinna även det tredje - där gick gränsen. Bybon tittade förvånat på honom och frågade vad han menade med fuskdrag. Bybon förklarade för den häpne vandraren att han inte visste hur pjäserna gick. Han hade bara spegelvänt gjort motsvarande drag som vandraren i partierna som spelats.

Enligt sägnen fick byborna sig ett stort skratt och vandraren var snart på väg till nästa by.