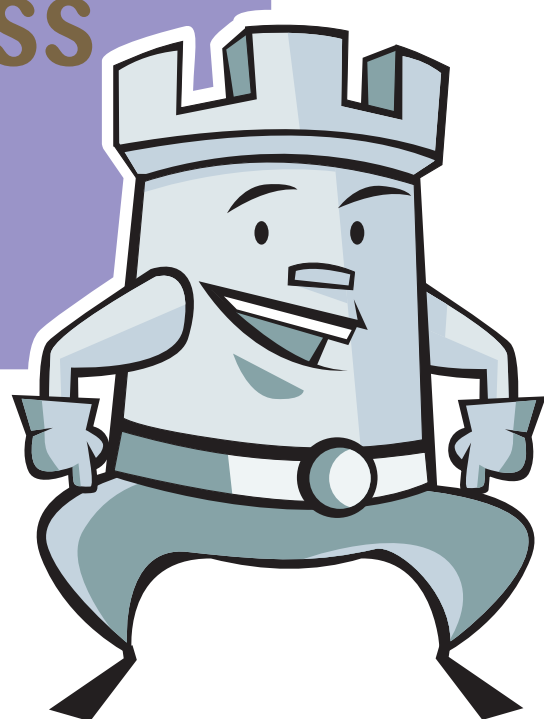


Guztiontzako Xakea

Educachess



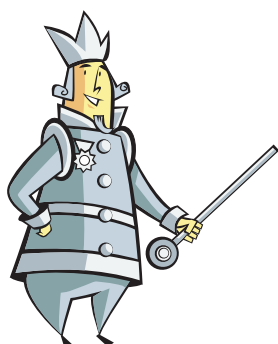
Guztiontzako Xakea

Hastapena 2



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Gainbegiratu osteko

bigarren edizioa: 2010eko iraila

ISBN: 978-84-936720-7-2

Lege-gordailua: L-1294-2010

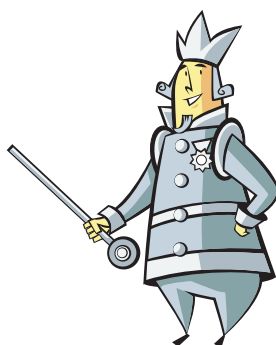
Azalaren diseinua: Pere Fradera Barceló

Maketazioa: Jordi Prió Burgués

Ilustrazioak: Ramon Mayals Marbà

Itzultzailea: Iker Zaldúa Zabalua

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Eskubide guztiak erreserbatuak.

Argitalpen honen atalik ezin kopia daiteke ez eta bildu edo igorri inola ere,
baldin eta aldez aurretik argitaratzailearen baimenik ez badu.

Aurkibidea

	Hitzaurrea.....	v
	Aurkezpena	vii
	Orientazio pedagogikoak.....	viii
	Egileak	ix
1. unitatea	Idazketa	1
	Laukiak eta piezak identifikatzea	2
	Mugimendu bat idaztea	3
	Harrapaketa bat idaztea	6
	Jokaldi nahasgarriak	9
	Jokaldi bereziak.....	11
	Balorazioak	13
	Jokoaren erritmoa. Erlojuak.....	14
2. unitatea	Hasiera	17
	Partida baten faseak	18
	Erdigunearen jabetza	19
	Hasieraren oinarritzko arauak	22
3. unitatea	Akatsak hasieran.....	31
	Denbora galtzea	32
	Peoi gehiegi mugitzea	32
	Pieza bera beharrik gabe mugitzea	34
	Mehatxaturik dauden balio gutxiagoko piezak	36
	Dama era desegokian mugitzea	38
	Peoi ahulak	40
	Peoi bikoiztua	40
	Peoi bakartua	42
	Peoi atzeratua	44
	Gehiegi aurreratutako peoia	46
4. unitatea	Minipartidak	49
	Eroaren matea.....	50
	Despistatuaren matea	51
	Artzainaren matea	53
	Legalen matea.....	54

5. unitatea	Trukeak	63
	Presioa-Defentsa	64
	Piezen trukea	67
	Simplifikatzea	75
	Kontraerasoa	83
6. unitatea	Konbinazioak	85
	Konbinazioa eta taktika.....	86
	Mehatxu bikoitza	88
	Ilitzaketa	91
	X izpiak	94
	Ageriko jokaldia	97
7. unitatea	Mate konbinazioak I	105
	Mateak damarekin	106
	Mateak gazteluarekin.....	111
8. unitatea	Mate konbinazioak II	119
	Mateak peoiarekin	120
	Mateak alfilarekin.....	125
	Mateak zaldiarekin.....	130
9. unitatea	Partida peoiekin amaitu	137
	Karratuaren araua.....	138
	Parez parekoaren araua	140
	Erregea erregearen eta peoiaren aurka.....	142
	Partida bi peoiekin amaitu	150
10. unitatea	Partida amaiera peoiarekin eta balio gutxiagoko piezarekin	159
	Peoia eta zaldia	160
	Peoia eta alfila	165
	Zaldia peoiaren aurka	170
	Alfila peoiaren aurka	177
	Zaldia bi peoien aurka	179
	Alfila bi peoien aurka	182

Hitzaurrea

Euskal Xake Federakuntzak eta Balagium editorialak argitaratutako

“Guztiontzako Xakea” bilduma.

Ordezkarria: Mikel Muela

Eusko Jaurlaritzari gure eskerrik beroena, liburu horretan emandako laguntza eta babesa dela-eta. Izan ere, interesgarri deritzogu, halako kirol bat sustatzeari eta hura jendartera zabaltzeari, liburu hau argitaratuz. Izan ere, modu honetan xakea ikastea errazago eta eskuragarriago suertatuko da eta jolas honekin gozatzeko eta laket izateko aukera zabaltzen da.

Halaber, garrantzitsua deritzogu, xakean euskaraz ikasteari, euskaraz jokatzeari eta, bide batez, euskararen normalizazioari bultzada bat emateari. Gainera, gogoan izan behar da, orain arte oso urria izan dela xakeaz euskaraz argitaratu den materiala. Liburu hau, beraz, aukera paregabea da, xake-eskoletan, prestakuntza-zentroetan nahiz hezkuntzan halako altxorra euskaraz zabaltzeko.

Hala, liburu hau plazaratuz helburu bikoitza betetzen da: xakea sustatzea eta euskara normalizatzeko bultzada bat ematea. Bihoa, beraz, gure eskerrik beroena Eusko Jaurlaritzari, emandako laguntza eta aukeragatik.

Aurkezpena

Balàgium Editors argitaletxearen argitalpen-proiektua, eskolan xakearen irakaskuntzan hautemandako hutsune bibliografikoa betetzeko sortu zen; izan ere, xakeari buruz argitaratutako liburu gehienak diziplina hau hobetzera bideratuta daude, horrenbestez, dagoeneko hasitako publiko bati zuzenduak daude.

Gure helburuetako bat, ikastetxeetan xakearen irakaskuntza orokortzera bideratuta dago. Lehen mailako lanabes pedagogikoa eta ludikoa da; izan ere, kirol-jolas honen ikaskuntzak eta jardunak pertsonen osoko prestakuntzan abantaila anitz dakartza.

Beraz, gure proiektua material pedagogikoak sortzera bideratuta dago, liburu bidez nahiz multimedia-euskarria baliatuz, hezkuntzaren, kirolaren eta aisiaren esparruetan xakearen irakaskuntza hedatzeko.

Proiektuaren berrikuntzetako bat, hezkuntzaren esparruko argitaletxeek, ikasmaterialen plangintzari, taxutzeari eta sorkuntzari buruz darabilten lan-metodologia xakearen munduan txertatzea izan da. Hori, ikastetxeetako irakasle eta maisuen esperientzia pedagogikoa eta kirol horretako jokalaria eta irakasleen xakeari buruzko ezagutza bateratuz erdietsi da.

Ondorioz, lehen eta bigarren hezkuntzako kurtsu guztietako helburu eta eduki (kontzeptuak, prozedurak, balioak eta jarrerak) guztiak barneratzen dituen curriculumataxutu da. Programazio global hori abiapuntutzat hartuz, hainbat liburu eta haietako gida didaktikoak taxutu eta argitaratu dira, hainbat bildumatan. Azken xedea irakasleek eta ikasleek xakearen jolasa derrigorrezko eskola-maila guztietan, modu errazean, pedagogikoan, unibertsalean eta jarraian irakasteko eta ikasteko (hurrenkera horretan) material apropos eta osagarriak izatea da.

Azken batean, xakearen irakaskuntzara bideratutako proiektu global eta osagarriak abiapuntutzat hartuta, jolas estrategiko honen hedapena eta onarpena egokiago lagunduko da. Gainera, jolas honek, pertsonen ikaskuntza eta hezkuntza integrala errazten du, eskola arloko errendimendua eta ikasleen heldutasun intelektual eta pertsonala nabarmen hobetuz.

Hau guztiau baliagarri izan beharko litzateke hezkuntza arloan eskumena duten gobernuko arduradunek xakea ikastetxeetan barneratzeko.

Xakearen inguruko proiektu, ikasmaterial, autore eta abantaila arloetan informazio gehiago eskuratzeko, www.educachess.org webgunera jo daiteke.

Orientazio pedagogikoak

Guztionezako Xakea bildumako liburuetan, kontzeptuak apurka aurkezten dira, ikusmenean oinarritutako diseinu erakargarri bat erabiliz. Halaber, azaldutako kontzeptu bakoitzeko, zailtasunean mailaz maila igoz doazen ariketak planteatzen dira, ikaskuntza errazteko asmoz.

Kontzeptu bakoitza une egokian barneratzen da, aurretik azaldutako edukiarekin lotuz eta, era berean, aurrerago (liburu bereko hurrengo kapituluetan edo bildumako hurrengo liburuetan) aurkeztuko diren beste kontzeptu batzuetarako sarbide da kontzeptu bakoitza. www.balagium.com eta www.educachess.com Webgunetan liburu bakoitzaren gida didaktikoak eta erantzunak beha daitezke, liburu hauen erabilerari buruz eta metodologiari buruz gehiago jakiteko.

Erabili den metodologiari esker, liburuak ikaskuntza autodidakta gisa erabili badaitezke ere, beti, monitore edo irakasleek emandako eskolen bidez, edukiak askoz hobetu barneratuko dira.

Emaitza onak eskuratzeko, ezinbestekoa da ikasle bakoitzak liburu bana izatea. Modu horretan, ariketak egin ahal izango dituzte eta, halaber, eskolan azaldu diren edukiak berrikusi ahal izango dituzte. Hau da, ikastetxeetan beste edozein irakasgai ematen den modu berean egingo da.

Guztionezako Xakea bildumaren egitura

Bilduma honetan maila ezberdineko sei liburu barneratzen dira: hastapen mailako bi, tarteko mailako bi eta maila aurreraturako bi.

Bildumako liburu bakoitzean, jokoa hasteko, jokoaren tarteko eta bukaerako edukiak lantzen dira.

Guztionezako Xakea liburuaren egitura Hastapena 2

1 unitatea: partida bat apuntatzea.

2-4 unitateak: partida hasierako oinarritzko arauen, ohiko akatsen eta orientabide estrategiko sinple batzuen azalpena.

5-8 unitateak: piezen arteko truke moten eta konbinazio ezberdinen azalpena, hala material aldetik onura ateratzeko, nola xake matea emateko.

9-10 unitateak: peoi edota garrantzi gutxiko piezekin amaitutako hainbat partidaren azalpena.

Unitate bateko egitura

Unitate bakoitzari portada batekin eta bertako edukiari buruzko aurkibide batekin ekiten zaio.

Teoria-orrialdeetan, kontzeptuak definizio eta eskema bidez edota hainbat adibide erabiliz aurkezten dira.

Teoria-orrialde bakoitzaren aldamenean, ariketaz hornitutako beste orrialde bat ageri da, kontzeptuzko eduki horiek erraztu eta lantzeko. Unitate bakoitzaren amaieran, landutako unitatean agertu diren kontzeptuei dagozkien ariketa anitzez hornitutako orrialdeak ageri dira.

Egileak

Liburuak eta proiektuko materialak taxutu dituzten egileei dagokienez, guztiak pedagogia eta xakearen esparrukoak direla esan behar da.

Jordi Prió Burgués

Zientzia Fisikoetako lizentziaduna eta Matematikaren Didaktikan Graduondokoa. Bigarren Irakaskuntzako matematika irakaslea da 'Ciutat de Balaguer' BHIn.

Informazioaren teknologia berriei eta xakearen didaktikaz ikastaroak eman dizkie irakasleei, Kataluniako Gobernuak Hezkuntza Kontseilaritzaren bidez.

Balaguer Xake Taldearen presidente izan da (1998-2003) eta 'Ciutat de Balaguerreko' Ireki ospetsuaren arduradun ere izan da (1998-2006).

Kataluniako Xake Federazioaren monitorea eta epailea. Kataluniako Federazioko monitorean prestatzailea da.

Ramon Torra Bernat

Nekazaritza-ingeniarria, Lleidako Unibertsitatearen bidez. Master Thesis egindakoa, Wageningen (Netherlands), Erasmu programaren bitartez (2005-06). Ikerketa egonaldia Iowa State Unibertsitatean (AEBetan, 2006).

Kataluniako Xake Federazioko monitorea.

Balaguerreko Xake Eskolan (EDEBA) zuzendari izan da (1998-2004); bertan, prestakuntza-eraketak eskaintzen dira Balaguerreko eta probintziako eskoletan. Prestakuntza-arloko eta monitorean koordinazioarako arduradun nagusia izan zen.

Imma Farré Vilalta

Katalan Filologiako lizentziaduna eta Bigarren Irakaskuntzako irakaslea.

Pedagogia-koordinatzailea izan da eta irakasleei prestakuntza-eskolak ematen dizkie, hizkuntza eta literaturaren ebaluazio eta didaktika arloan.

Kataluniako testu liburuen argitaletxerik garrantzitsuenetako baten lan taldeko partaidea izan da (Text-La Galera Argitaletxea, Entziklopedia katalanarena). Bertan egile-kide izan da, Bigarren Hezkuntzako eta Batxilergoko katalan ikasgaiaren hainbat ikasliburutan.

Kataluniako Unibertsitate Irekian (UOC) aholkularia da (irakasle elkartua) eta Lleidako Unibertsitatean irakasle ere izan da.

Lleidako Unibertsitateko literatura katalan garaikideko arloan ikerketa taldeetan kanpoko laguntzaile moduan parte hartzen du.

Halaber, xakearen irakaskuntza pedagogikoan aritzen den nazioarteko maisu askok parte hartu dute liburuaren berrikuspenean, hainbat iradokizun luzatuz. Guztiei, gure esker onak.

Idazketa

Laukiak eta piezak identifikatzea

Mugimendu bat idaztea

Harrapaketa bat idaztea

Jokaldi nahasgarriak

Jokaldi bereziak

Balorazioak

Jokoaren erritmoa. Erlojuak

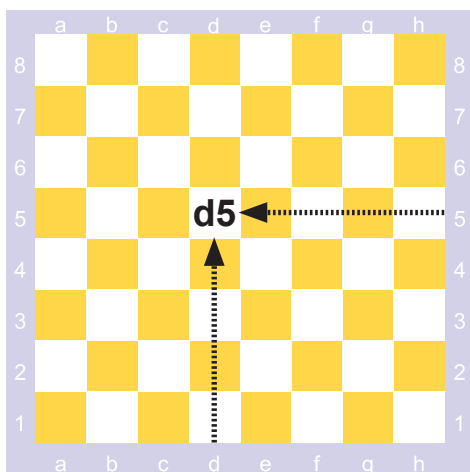




Laukiak identifikatzea

Lauki bakoitza zutabe bakoitzari dagokion hizki eta lerroaren zenbakiaren bitartez identifikatzen da.

Lehenengo hizkia idazten da eta ondoren zenbakia.



Piezak identifikatzea

Pieza bakoitza bere IZENAREN lehen hizkiaren bitartez identifikatzen da.

Idazketa errazteko asmoz, peoiari ez zaio hizkirik jartzen.

Piezak						
Izena	peoia	zaldia	alfila	gaztelua	dama	Erregea
Hizkia		Z	A	G	D	E

Piezen lehen hizkia ezberdina da hizkuntzaren arabera. Hala, ingelesek esaterako, erregea **K** hizkiarekin idazten dute, ingelesez king esaten baita erregea.

Xake partiden bilduma askok lehen hizkia azaldu beharrean piezaren sinboloa azaltzen dute, idazketa sistema sinplifikatu eta bateratu asmoz.

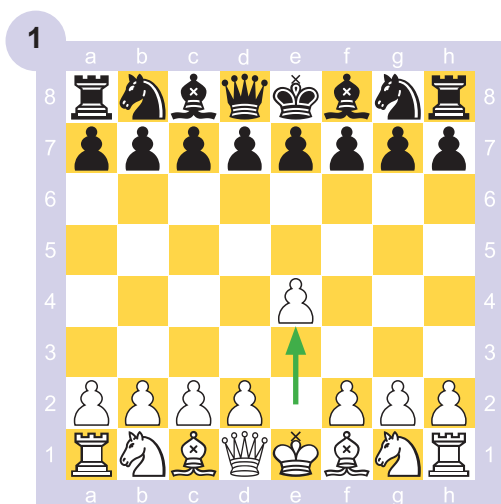


Mugimendu bat idaztea

Mugimendu bat idazteko jokaldiaren zenbakia idatzi behar da piezaren mugimenduarekin batera.

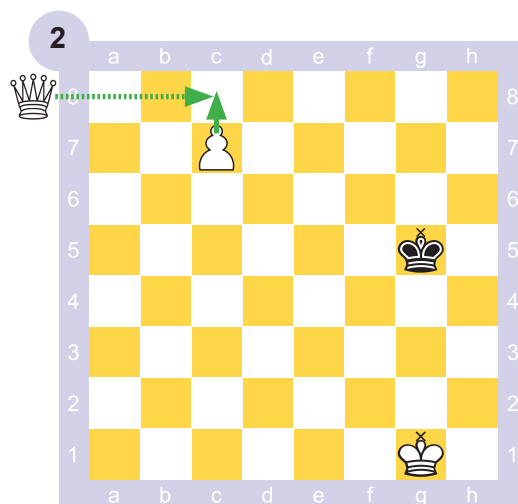
Lehenengo, ezkerrean zurien jokaldia idazten dugu eta ondoren eskuinean beltzena. (Begiratu 15. orriko 7 ariketa)

1. Peoiaren mugimendua



Mugitutako peoia zein laukitan kokatu den idatzi behar da besterik gabe.

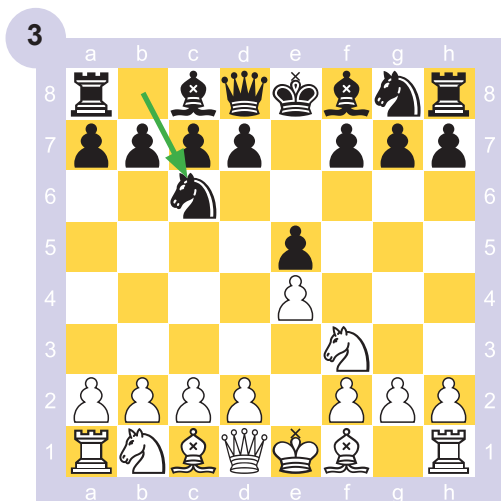
1. e4



Peoia beste aldera iristen denean, amaieran zeinu berdina idazten da eta horrekin batera haren ordezt hartzen dugun piezaren lehen hizkia.

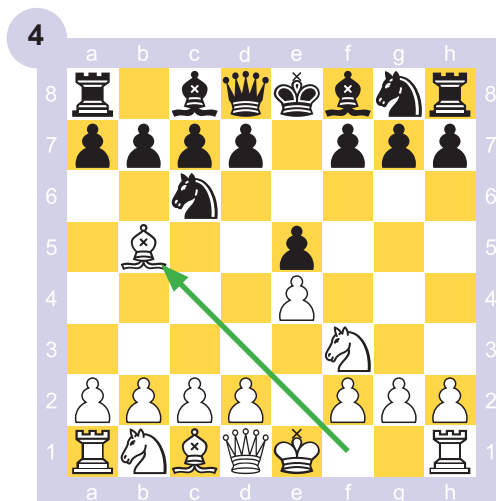
c8=D , ...

2. Gainerako piezen mugimendua



Aurreko kasuan bezala egiten dugu, baina mugitu den pieza kokatzen den laukiaren hizki eta zenbakiaren aurretik, mugitutako piezaren lehen hizkia idazten dugu letra larriz.

2. ... , Zc6

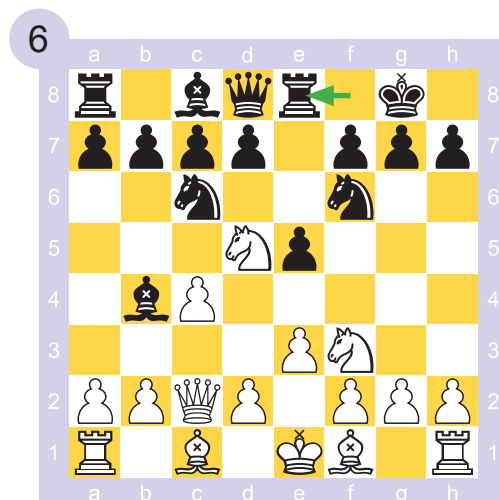
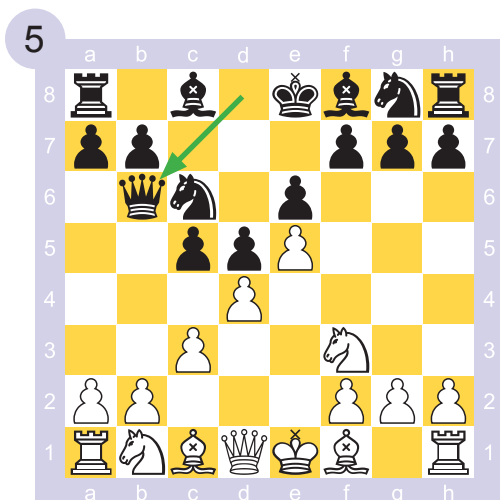
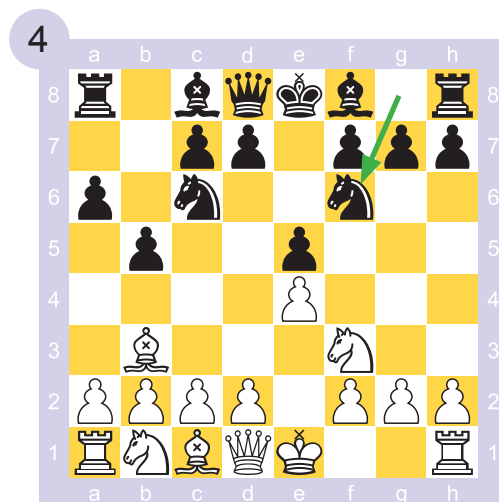
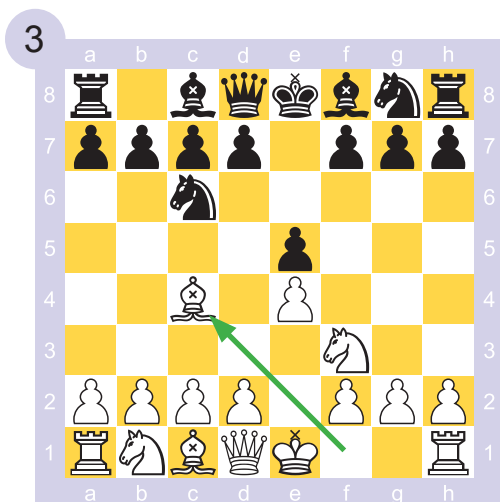
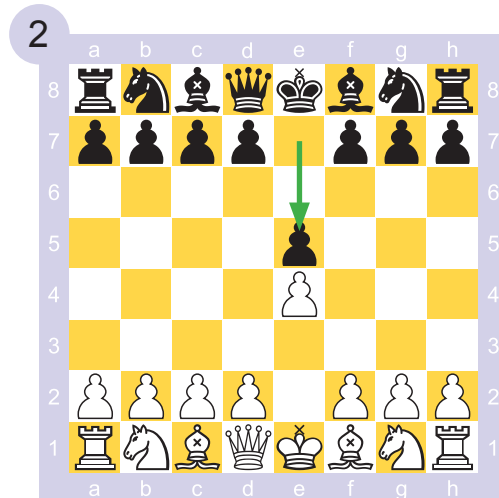
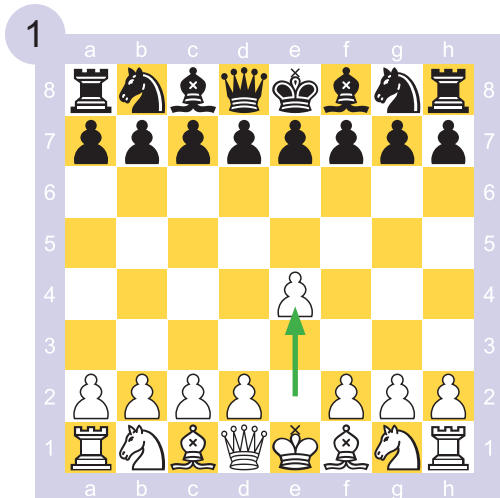


Zurien 3. jokaldia: alfila b5 laukira mugitzen da.

3. Ab5

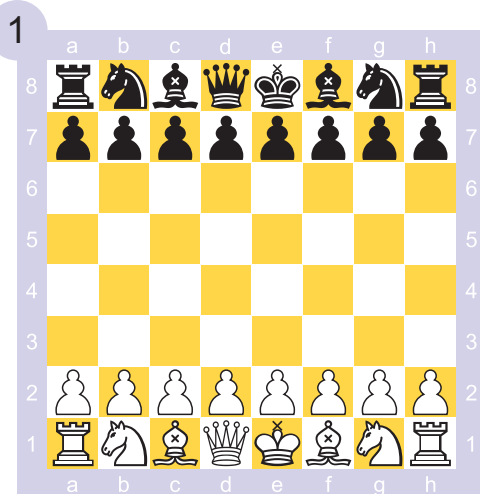
1

Idatzi gezi batez adierazten den jokaldia.

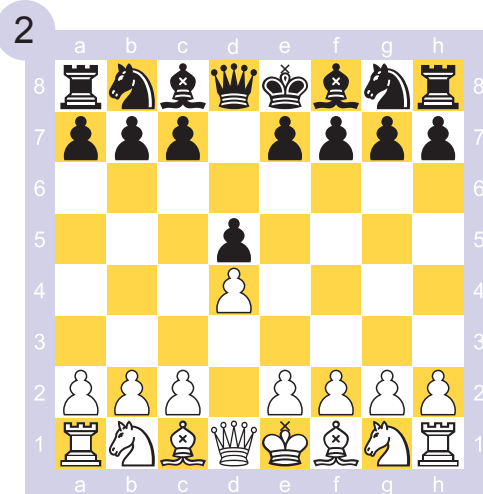


2

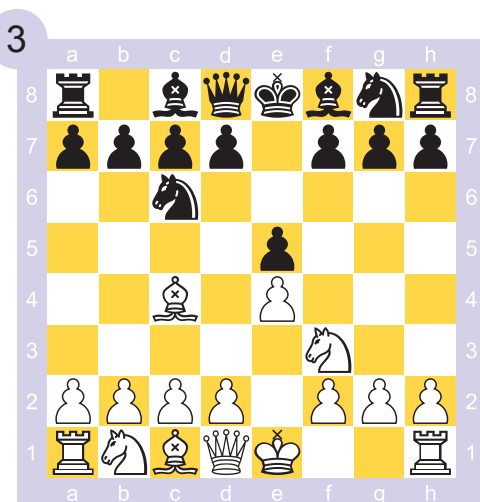
Adierazi, gezi bat erabiliz, taula bakoitzaren azpialdean idatzita dagoen jokaldia.



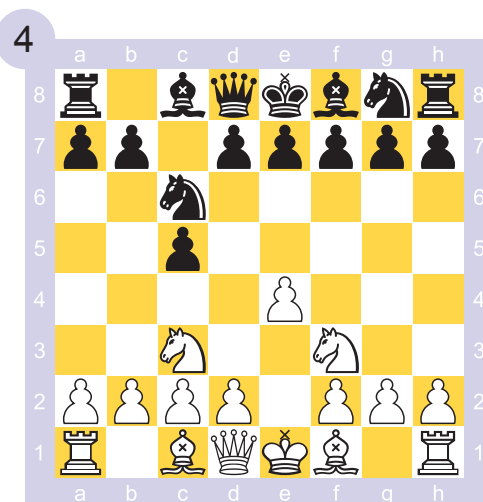
1. Zf3 , ...



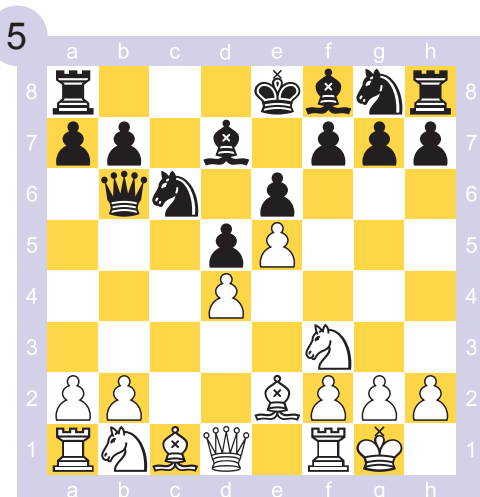
2. c4 , ...



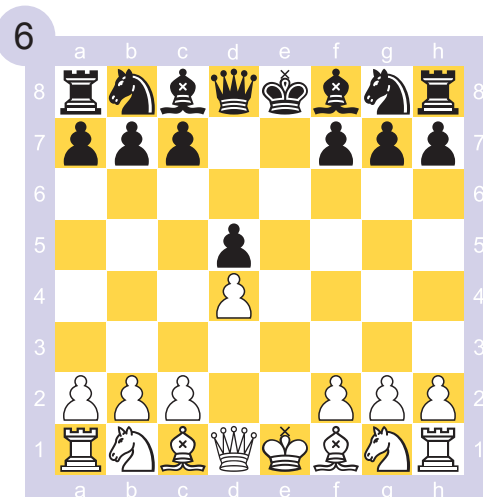
3. ... , Ac5



3. ... , e6



8. ... , Gc8



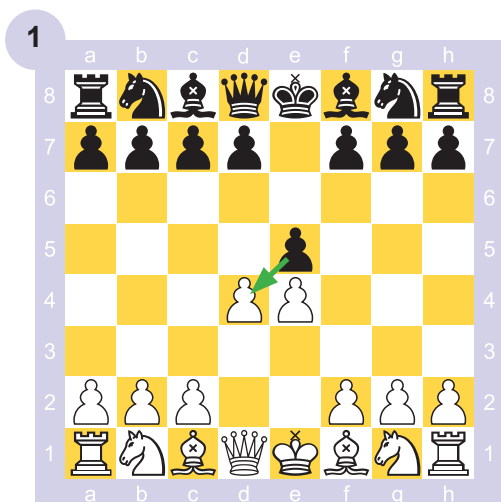
4. Ad3 , ...



Harrapaketa bat idaztea

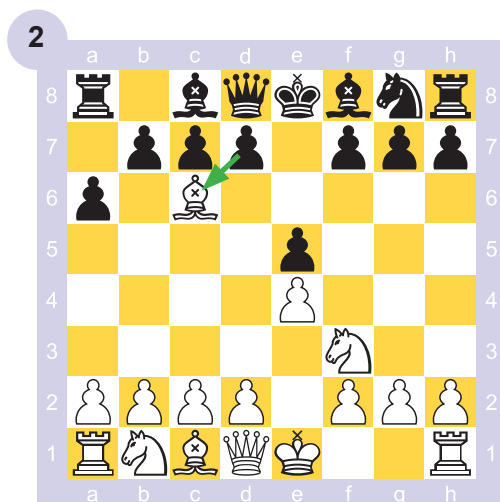
Pieza baten harrapaketa x zeinuaren bidez adierazten da. Zeinu hori harrapaketa egiten duen piezak duen hizkiaren eta harrapatua izan den piezak hartzen duen laukiko hizkiaren artean jartzen da.

1. Peoiarekin harrapatzea



Mugitzen den peoiaren zutabea adierazten da eta jarraian x zeinua eta harrapatua izan den piezak hartzen duen laukia adierazten dira.

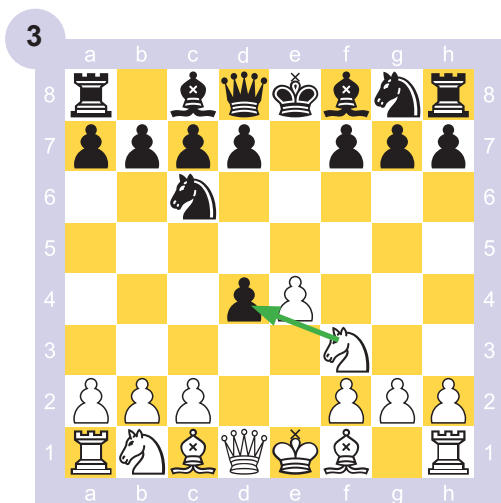
2. ... , exd4



Beltzen 4. jokaldia: d zutabeko peoiak c6 laukiko alfila harrapatzen du.

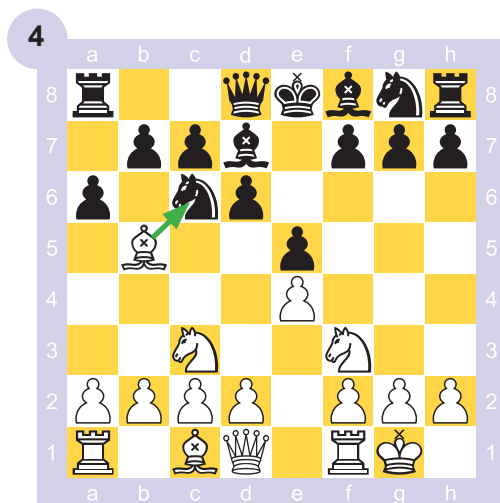
4. ... , dxc6

2. Gainerako piezekin harrapatzea



Harrapaketa egin duen piezaren lehen hizkiaren eta harrapaketa gertatzen den laukiko hizkiaren artean jartzen da x zeinua.

3. Zxd4

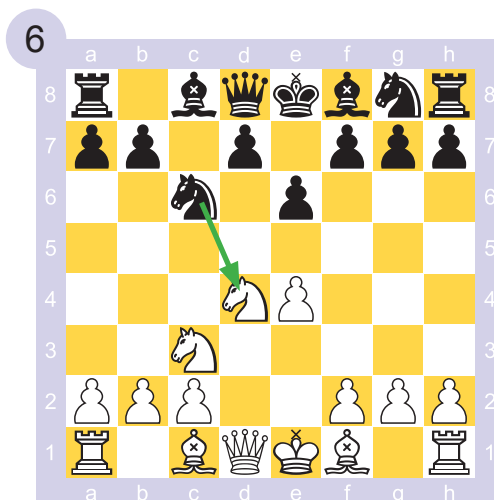
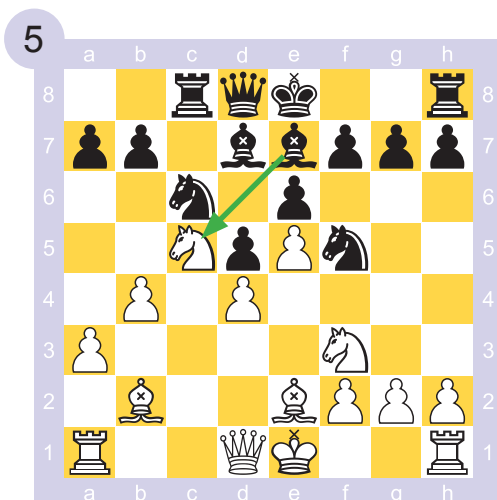
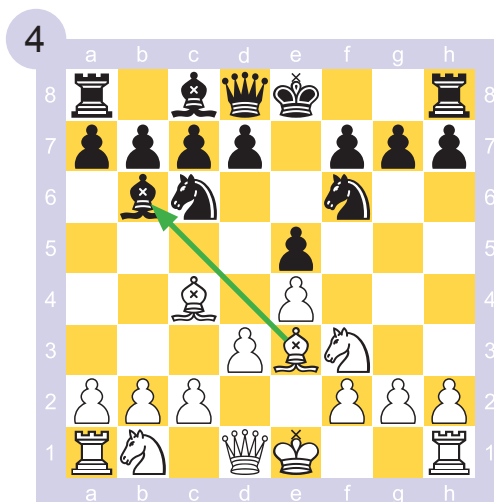
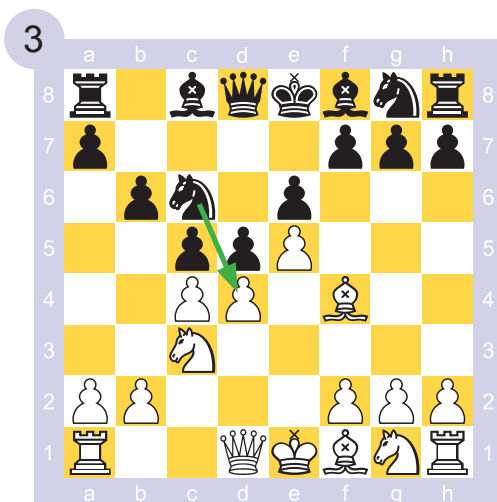
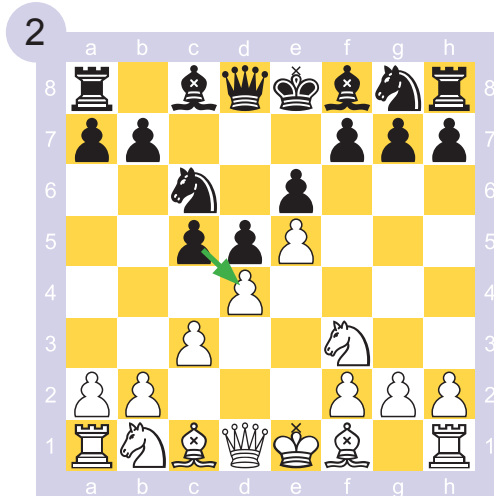
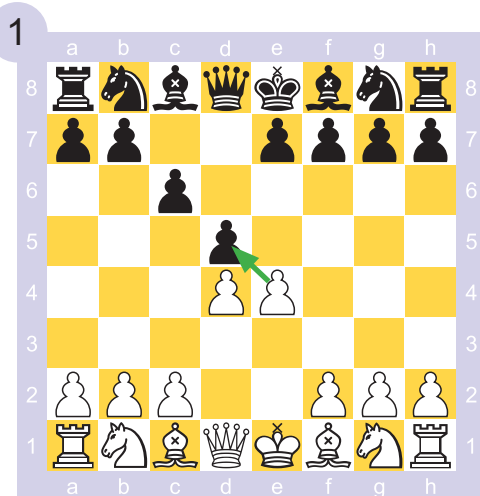


Zurien 6. jokaldia: alfil zuriak, zaldi beltza harrapatzen du c6 laukian.

6. Axc6

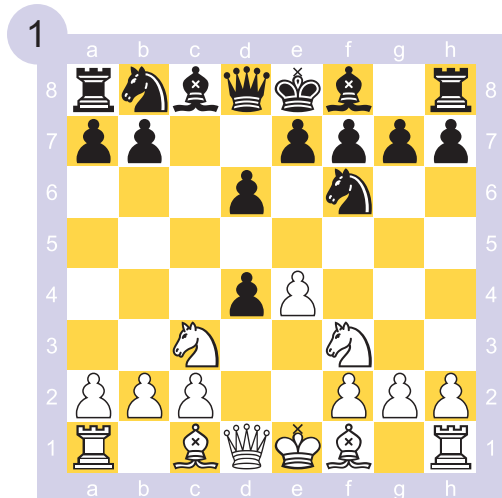
3

Idatzi gezi batez adierazten den harrapaketa.

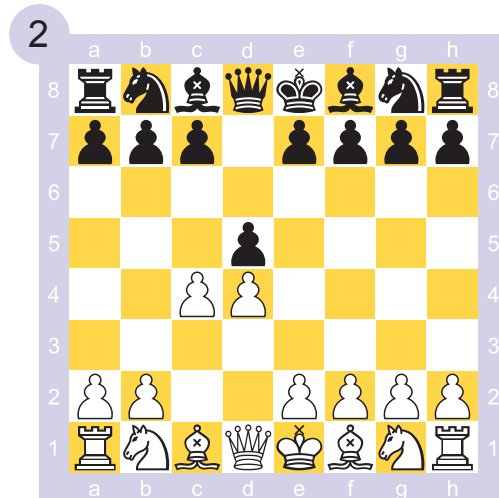


4

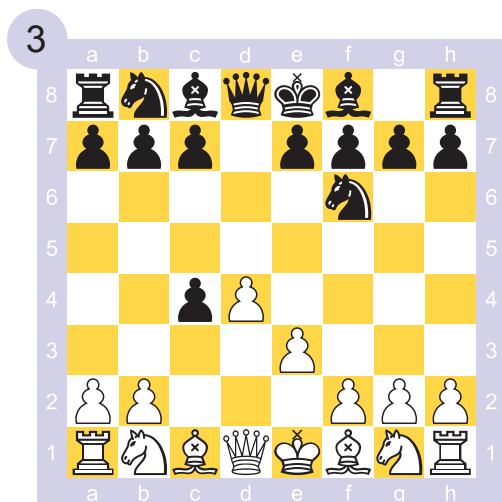
Adierazi, gezi bat erabiliz, taula bakoitzaren azpialdean idatzita dagoen jokaldia.



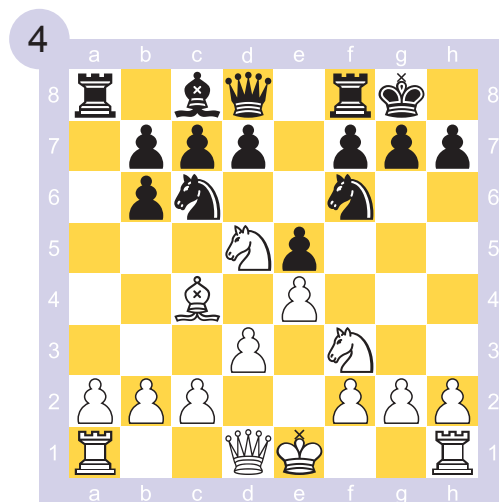
5. Zxd4 , ...



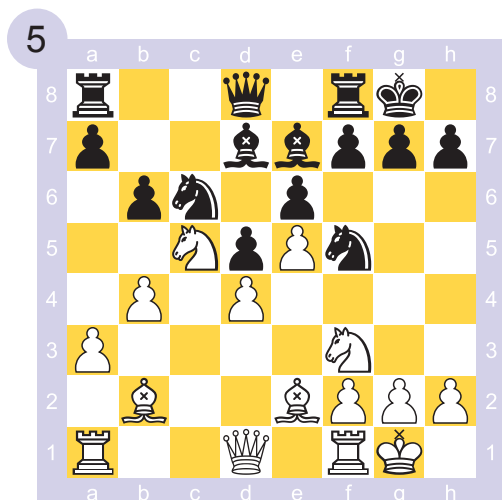
2. ... , dxc4



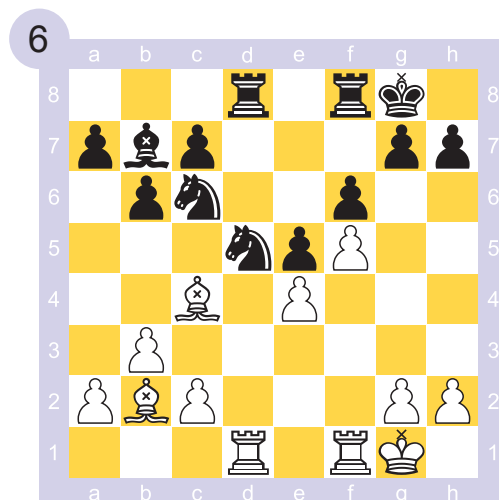
4. Axc4 , ...



8. ... , Zxd5



Zxd7 , ...



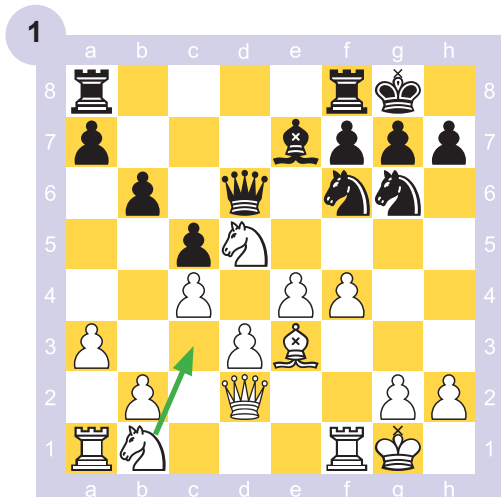
exd5 , ...



Jokaldi nahasgarriak

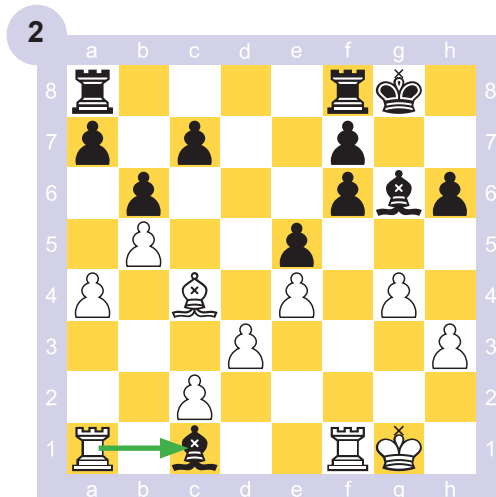
Erakusten diren bi kasu hauetan arreta jarri behar da partiden idazketan okerrik egon ez dadin.

1. Bi pieza berdin lauki berera joan daitezke



Mugitzen den piezaren zutabea edo lerroa jartzen da hasierako hizkiaren eta hartuko duen laukiaren artean.

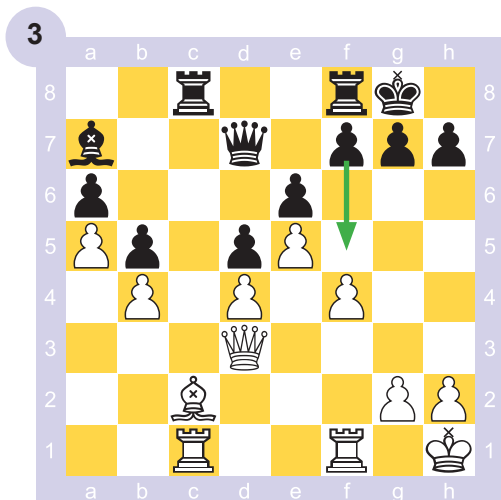
Zbc3 , ...
edo Z1c3 , ...



Mugitzen den piezaren zutabea edo lerroa jartzen da hasierako hizkiaren eta x zeinuaren artean.

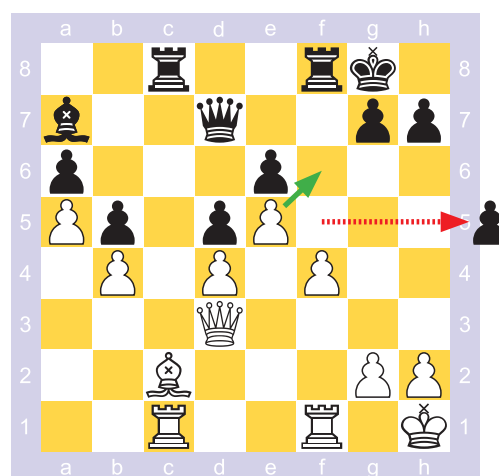
Gaxc1 , ...

2. Peoiak igarotzean harrapatzen du



x zeinuaren ondoren, igarotzean harrapatzen duen peoia kokatzen den laukia idazten da eta **ap** hizkiak eranstean ditugu.

... , f5

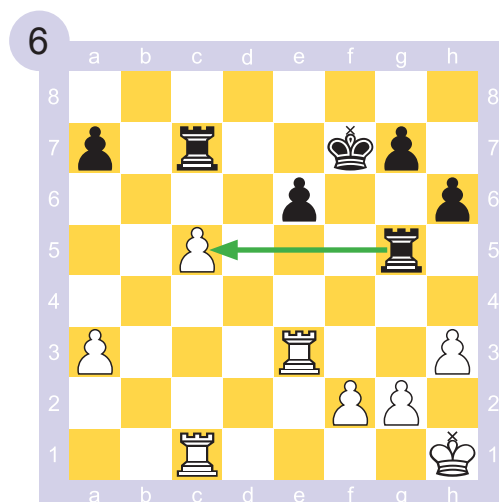
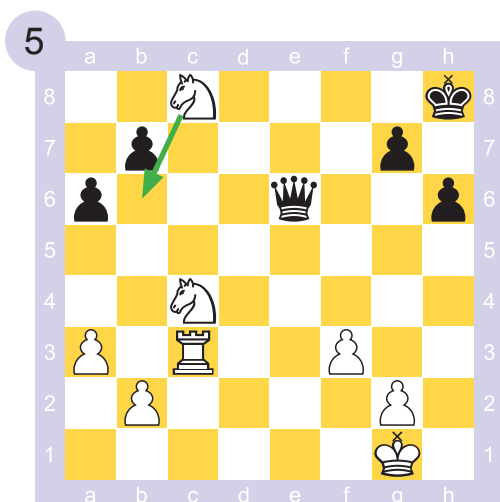
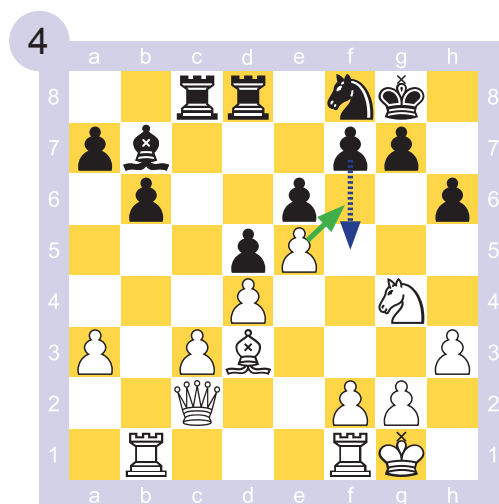
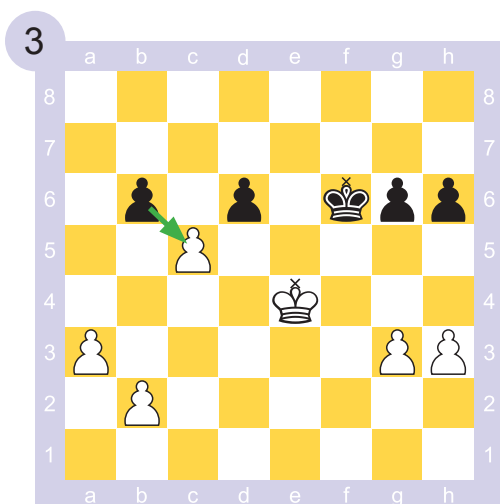
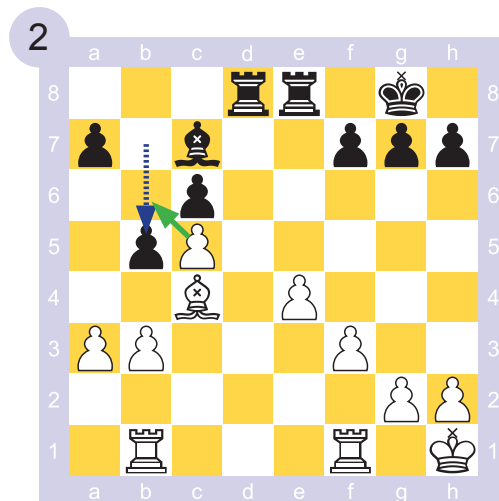
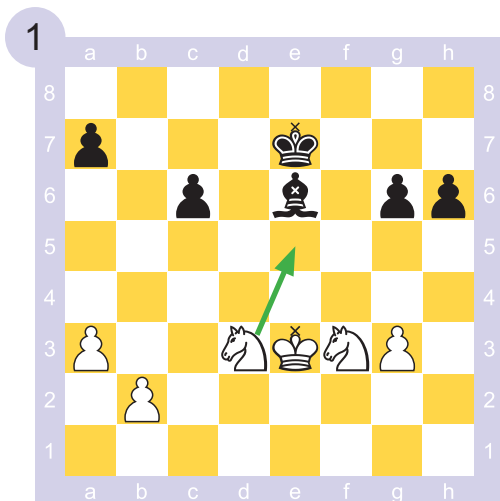


Berrikusi igarotzean harrapatzea bilduma bereko, *Hastapena 1 liburuan*.

exf6 ap , ...

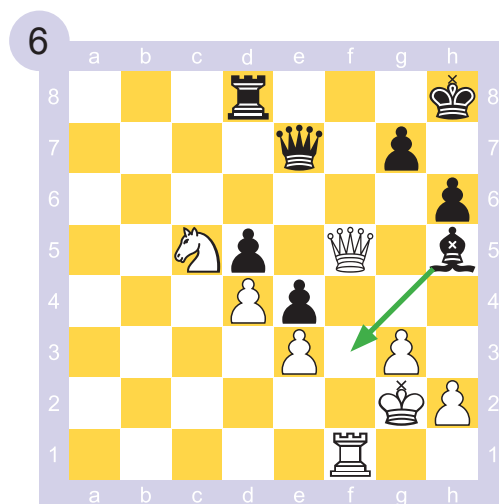
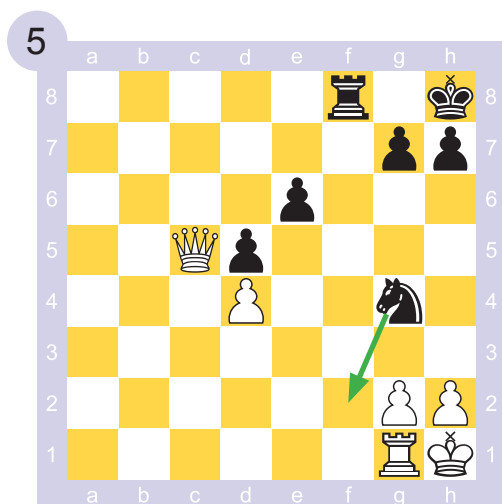
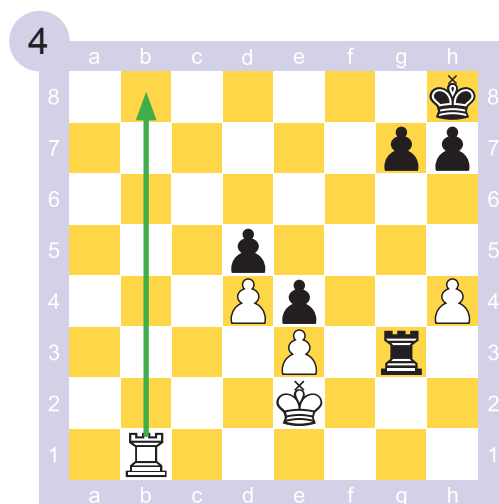
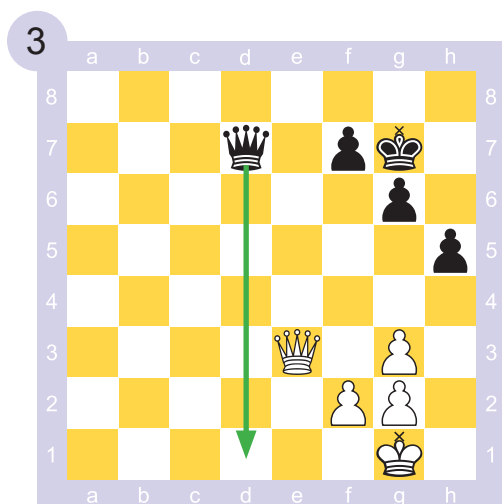
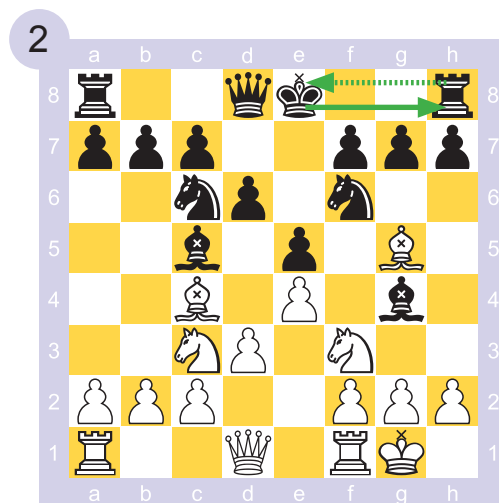
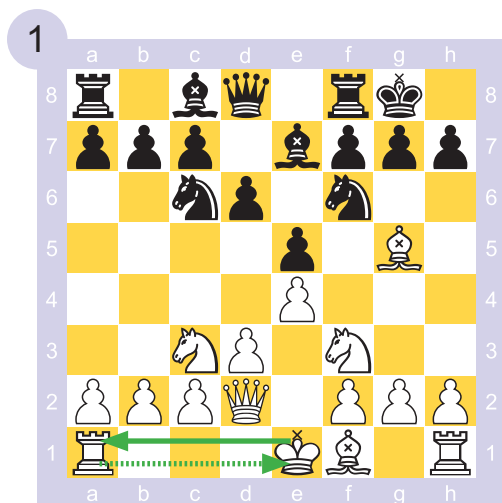
5

Idatzi gezi bakoitzak adierazten duen jokaldia.



6

Idatzi gezi bakoitzak adierazten duen jokaldia.



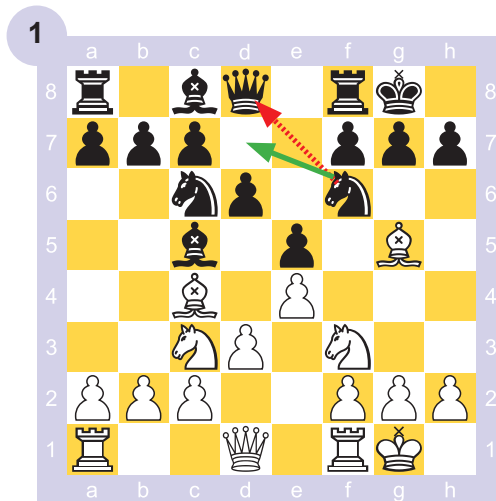


Balorazioak

Jarraian ikusiko dituzun zeinuak, jokaldi batzuk edota partida bera era laburtuan baloratzeko erabiltzen dira.

Jokaldi batzuk baloratzeko zeinuak

- ?? oso jokaldi txarra
- ? jokaldi txarra
- ?! duda-mudaco jokaldia
- !? jokaldi interesgarria
- ! jokaldi ona
- !! oso jokaldi ona

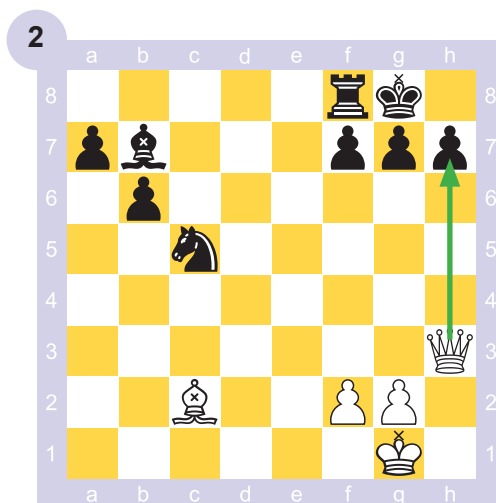


?? zeinuak zaldiaren jokaldia oso txarra dela adierazten du.

... , Zd7 ??

Partida baten emaitza baloratzeko zeinuak

- 1 - 0 zuriak irabazten dute
- 1/2 - 1/2 berdinketa
- 0 - 1 beltzek irabazten dute



Zeinu hauek partida nork irabazi duen jakiteko balio dute.

Dxh7++ , ...

1 - 0



Jokoaren erritmoak

Lehiaketetako partidetan jokalaririk bakoitzak jokaldi kopuru zehatz bat egin behar du aurreikusitako denbora agortu aurretik.

Hala izango ez balitz, partidek iraupen mugagabea izango lukete.

Partida motak	Motelak	Azkarrak	Oso azkarrak
Denbora	2 orduetatik aurrera	15 minututik 60ra	15 minutu baino gutxiago
Kontrolak	1 edo 2	Batere ez	Batere ez
Idazketa	Derrigorrezkoa	Aukerakoa	Ez dago idazketarik

Erlojuaren denbora guztia agortzen duen jokalaririk partida galtzen du. Halaber, partida moteletan ere galdu egiten du, kontrol-denbora bakoitzerako aurreikusitako jokaldi kopurura iristen ez bada.

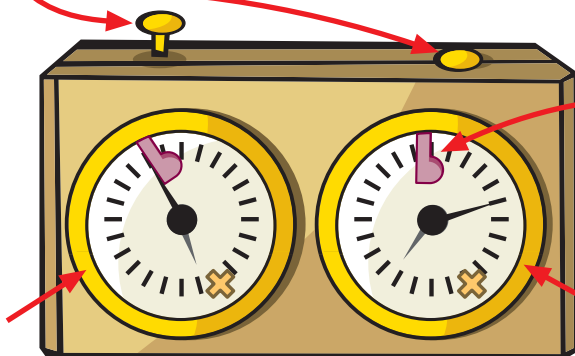


Erlojuak

Erlojuak partidaren zehar jokalaririk bakoitzak duen denbora kontrolatzeko erabiltzen dira. Jokalaririk bakoitzak erloju bat du, bere jokaldiak egiten pasatzen duen denbora neurtzeko.

Erlojua geratzeko botoiak

Zurien erlojua



Bandera

Beltzen erlojua

Jokalaririk bakoitzak, jokaldia egin ostean bere erlojuko botoia sakatu behar du: era honetan erlojua geratu egiten da eta aurkariaren erlojua hasten da martxan.

7

Berregin xake taula baten gainean planoan adierazten den partida.
Hartu arreta nazioarteko maisu nagusiek egiten dituzten jokaldietan.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS

“Ciutat de Balaguer”


www.openbalaguer.org

Txanda 6

Mahaia 5

Emitza 1 - 0



Barua, Dibyendu GM India

Data 21 / 07 / 1998



Suba, Mihail GM Rumanía

Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐
1	e4	c5	21	Ag4	Gcb8	41			61		
2	Zf3	d6	22	Ag5	Dxc2	42			62		
3	d4	Zf6	23	Gae1	Dc4	43			63		
4	Zc3	cx4	24	Ae6	Zg7	44			64		
5	Zxd4	e6	25	b3	Dc3	45			65		
6	Ae2	a6	26	Gxe5	fxe6	46			66		
7	a4	Dc7	27	Df4	Zf5	47			67		
8	O - O	Ae7	28	Gxf5	gxf5	48			68		
9	f4	O - O	29	dxe6	Dd3	49			69		
10	Eh1	Gd8	30	Ge1	Gc8	50			70		
11	Ae3	Zbd7	31	Ah6	De3	51			71		
12	De1	b6	32	Dh4	Gc1	52			72		
13	Dg3	Ab7	33	Axe3	partidak atera	53			73		
14	f5	e5	34			54			74		
15	Ah6	Ze8	35			55			75		
16	f6	exd4	36			56			76		
17	fxe7	Gdc8	37			57			77		
18	Ah5	g6	38			58			78		
19	Zd5	Axd5	39			59			79		
20	exd5	Ze5	40			60			80		

8

Jokatu partida bat adiskide batekin eta idatzi jokaldiak planoan, torneo horretan parte hartzen duten maisu nagusiek egiten duten moduan.

OPEN INTERNACIONAL D'ESCACS

“Ciutat de Balaguer”



www.openbalaguer.org

Txanda

Mahaia

Emaizta



Data

/ /



Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐	Znb.	☐	☐
1			21			41			61		
2			22			42			62		
3			23			43			63		
4			24			44			64		
5			25			45			65		
6			26			46			66		
7			27			47			67		
8			28			48			68		
9			29			49			69		
10			30			50			70		
11			31			51			71		
12			32			52			72		
13			33			53			73		
14			34			54			74		
15			35			55			75		
16			36			56			76		
17			37			57			77		
18			38			58			78		
19			39			59			79		
20			40			60			80		

2. Unitatea

Hasiera

Partida baten faseak

Erdigunearen jabetza

Hasieraren oinarrizko arauak





Partida baten faseak

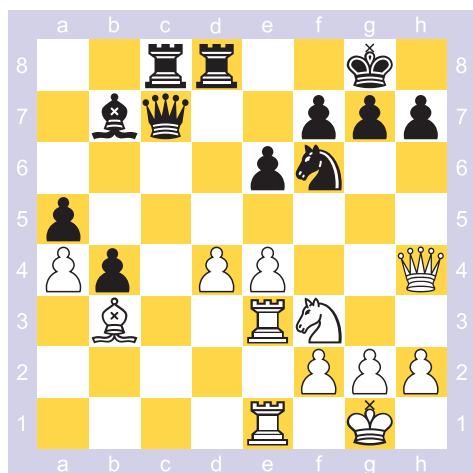
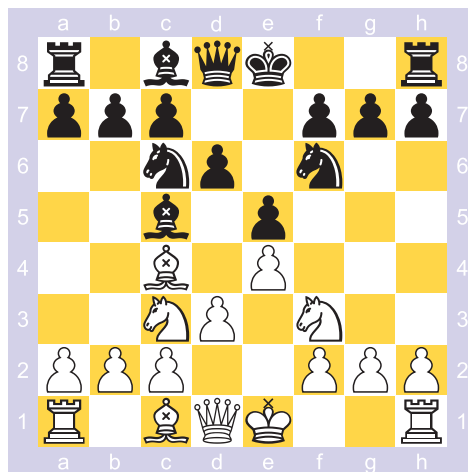
Xake partida batean hiru fase bereizten ditugu: hasiera, bitarteko joko eta amaiera.

Hasiera

Partidaren lehen mugimenduek hasiera osatzen dute. Bertan, erdiguneaz jabetzea eta piezak sakanatzea dira helburuak.

Lehen jokaldiek zehaztuko dituzte aurrerago egingo diren eraso- eta defentsa-estrategiak. Horregatik, oso garrantzitsua da, partida hasieran akats larririk ez egitea.

Ez dira piezak mugitu behar, aurretik zehaztutako plan bat ez badago.



Bitarteko joko

Bitarteko jokoak hasiera bukatzen denean hasten da.

Bitarteko jokoan egiten diren jokaldiek helburu hauek dituzte:

- Aurkariaren piezak harrapatzea.
- Aurkako erregeari eraso egiteko prestatzea.
- Gure erregea babestea.

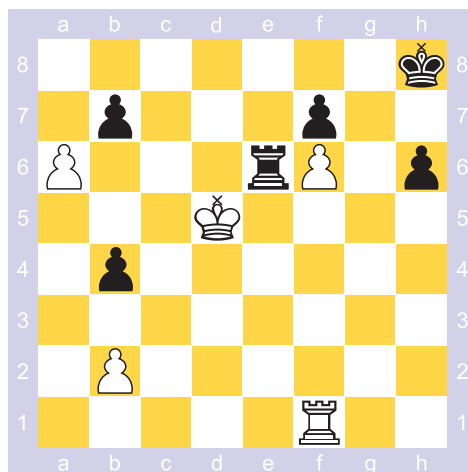
Ahalik eta pieza kopuru handiena konbinatu behar da kokapen onena, aurkariarenganako presio handiena eta material aldetik abantaila izatea lortu asmoz.

Amaiera

Bitarteko jokoaren ostean partidaren amaiera helduko da, bertan pieza gutxi geratuko dira piezen arteko harrapaketa eta trukeen ondorioz.

Fase horretan aurkariaren erregeari xake-mate ematen saiatu behar da, bitarteko jokoan erdietsitako abantailak baliatuz.

Partidaren amaierak ongi jokatu behar dira, argi eta garbi irabazitzat eman daitekeen partidarik galdu nahi ez bada. Partida galtzea izan daiteke fase horretan egiten den akats baten ondorioa.

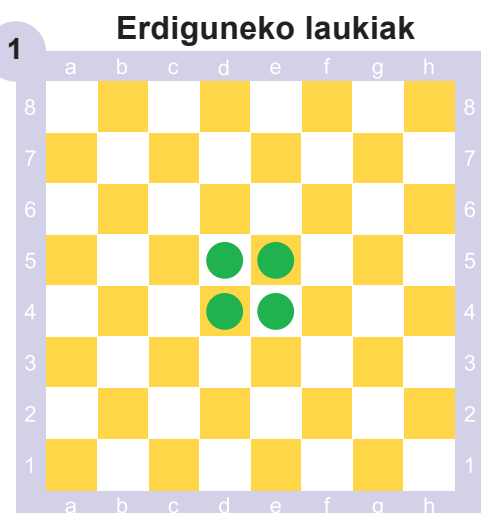




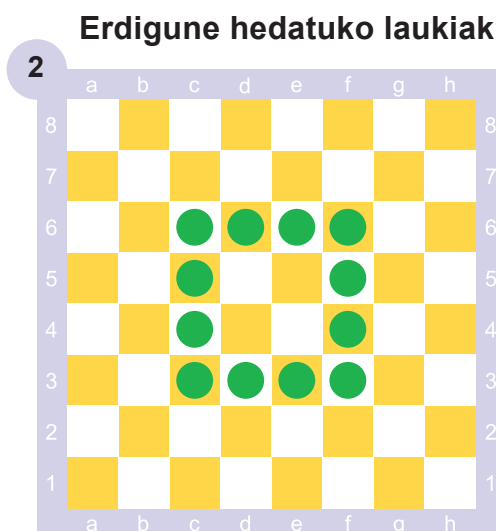
Erdigunearen jabetza

Hasierako helburu nagusietako bat, peoiak eta balio gutxiagoko piezak erabiliz taularen erdiguneko laukiak menperatzea da.

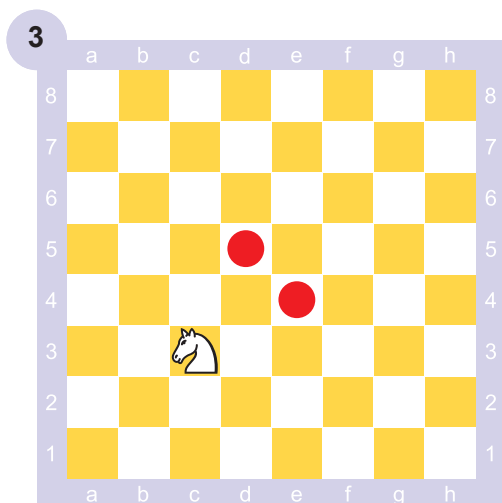
Gogoan izan, pieza batek lauki bat menperatzen duela, aurkariaren pieza bat aipatutako laukira joatean hura harrapa badezake.



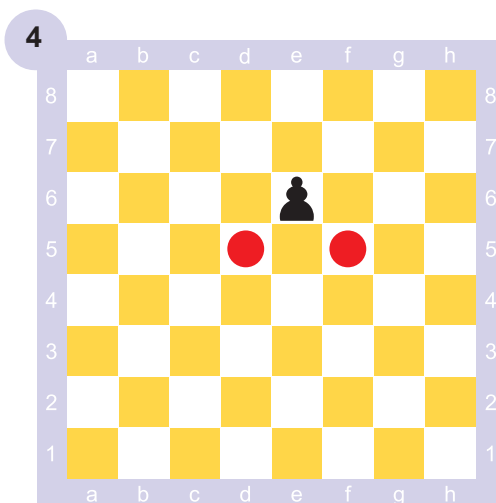
Lau lauki hauek taularen erdigunea osatzen dute.



Hamabi hauek ere erdiguneko laukitzat har daitezke



Zaldiak biribil gorritz adierazitako erdiguneko laukiak menperatzen ditu.

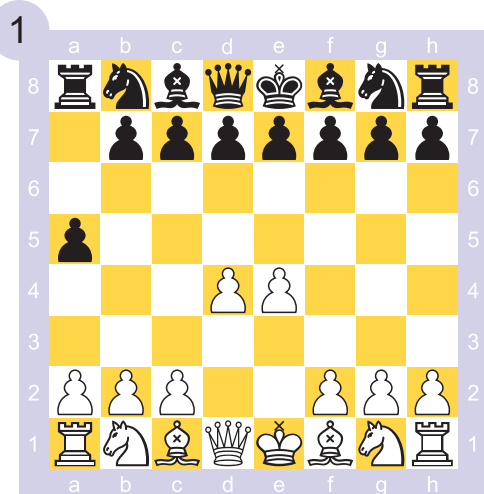


Peoiak biribil gorritz adierazitako erdiguneko laukiak menperatzen ditu.

1

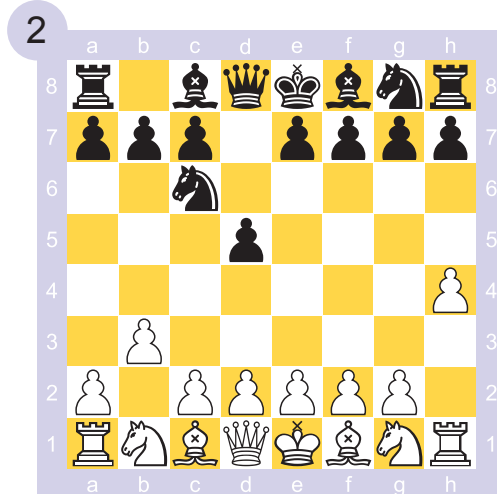
Adieraz, gurutze bat erabiliz, zuriak menperatzen dituzten erdiguneko laukiak edota erdigune hedatuko laukiak eta, biribil bat erabiliz, beltzen menpe daudenak.

Inguratu biribil batez erdiguneko lauki gehien menperatzen dituen jokalaria.



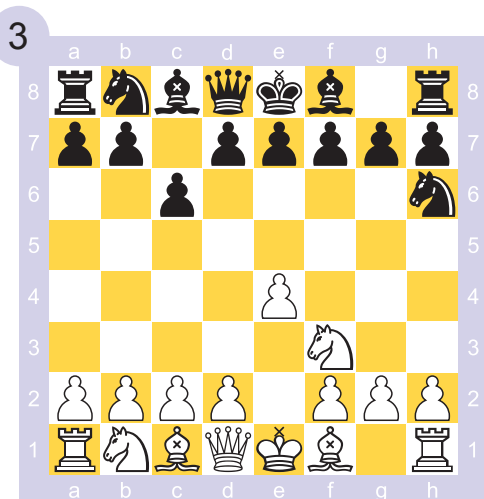
Zuriak

Beltzak



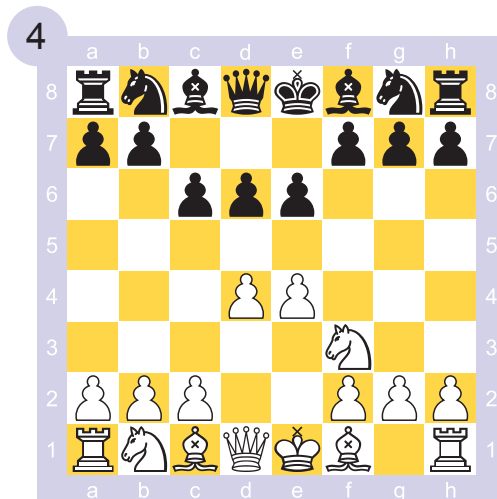
Zuriak

Beltzak



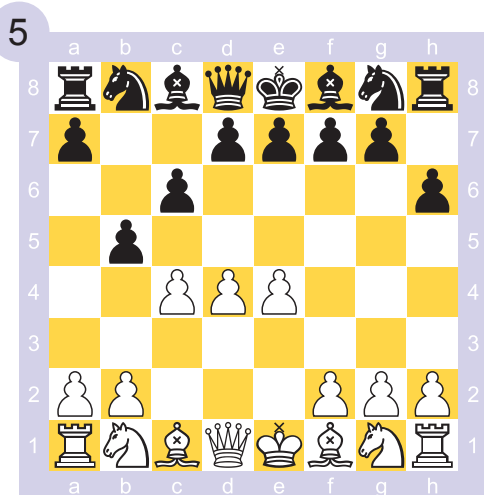
Zuriak

Beltzak



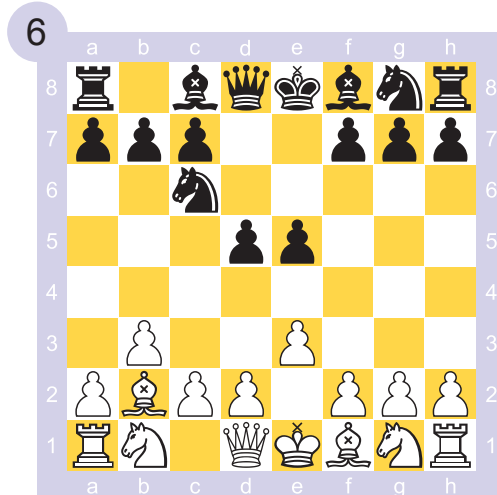
Zuriak

Beltzak



Zuriak

Beltzak

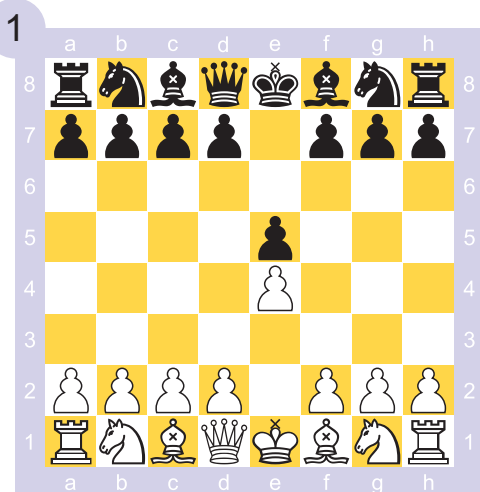


Zuriak

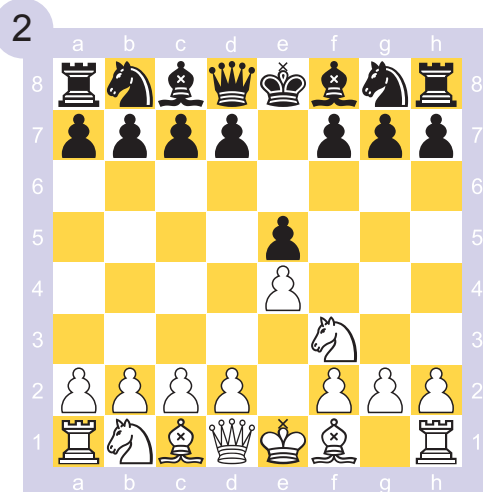
Beltzak

2

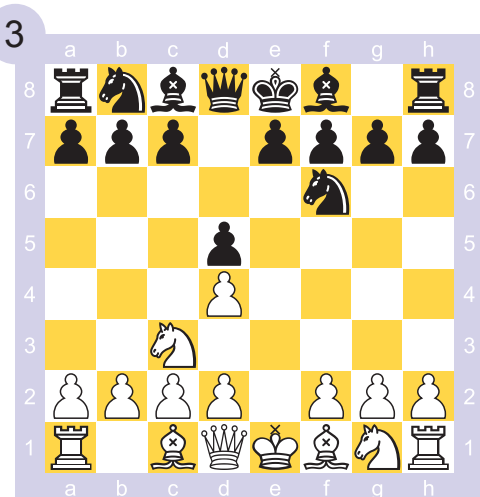
Inguratu biribil batez erdiguneko laukiak menperatzea ahalbideratzen duten jokaldiak (ez hedatua).



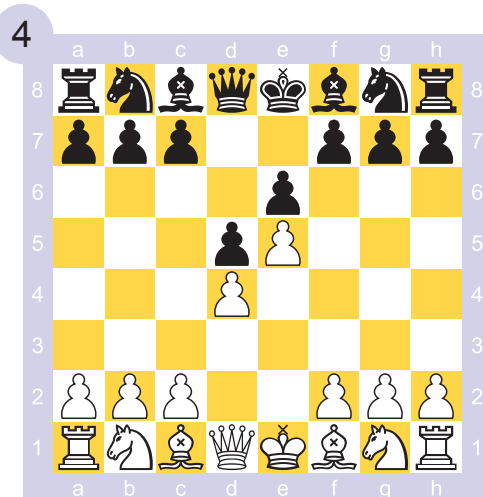
○ Zf3 a3 Zc3



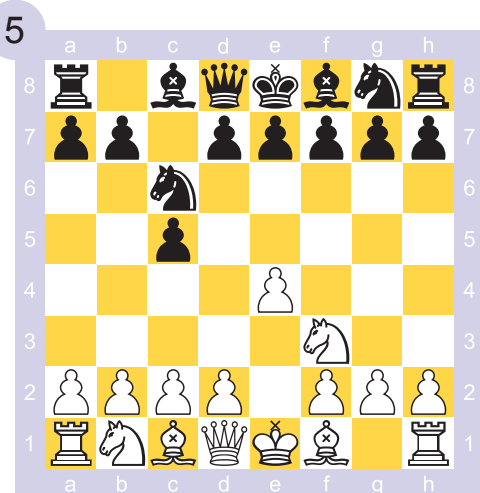
● Zf6 d6 h5



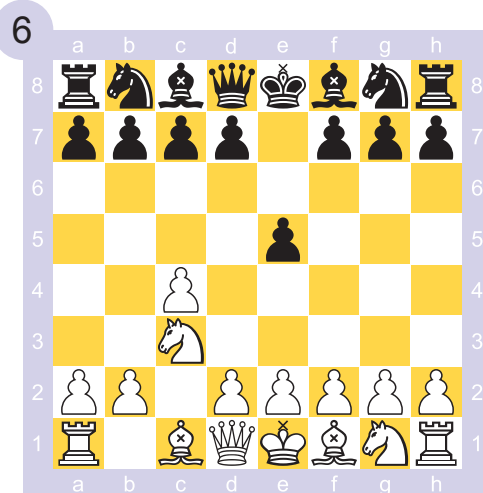
○ Zf3 Zh3 e3



● Zc6 c5 Ad7



○ Zc3 d4 b3



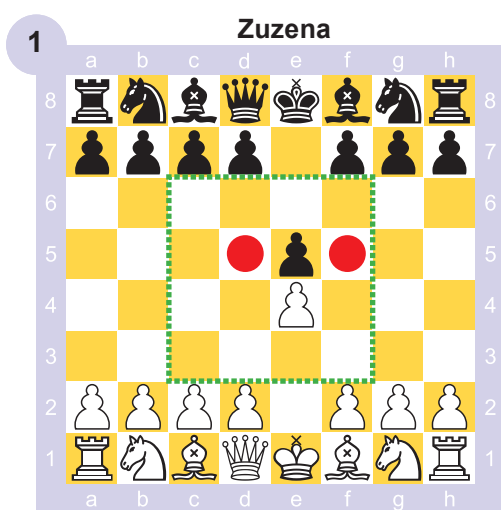
● Zf6 Za6 h6



Hasieraren oinarritzko arauak

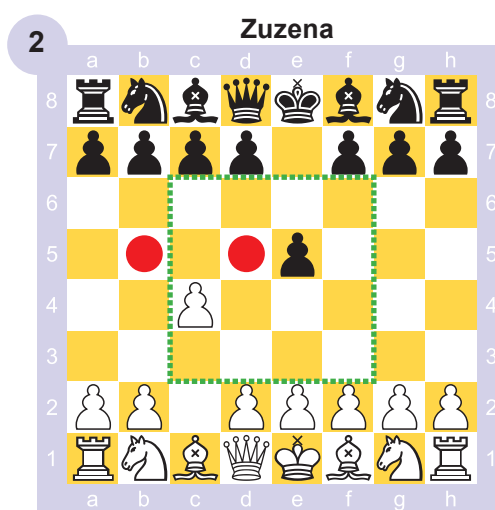
Partida bat hastean oinarritzko arau batzuk jarraitu behar dira. Arau hauek jokalaria hasiberrien gidari izango dira. Modu horretan akats larriak saihestu daitezke.

1. Peoiak aurreratu erdigunea menperatzeko

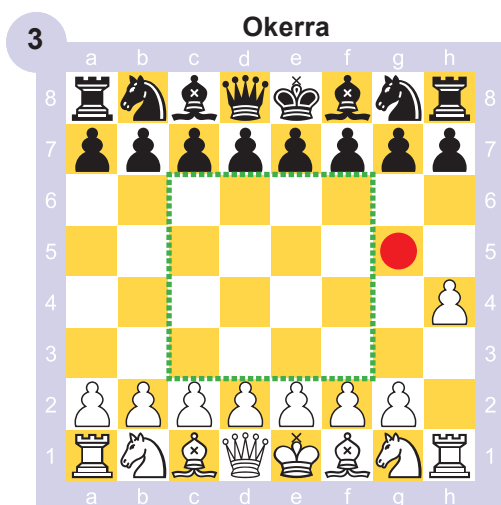


Aurreratzen den lehen peoi orokorrean erregearen aurrean dagoena da edo damaren aurrekoa (bi lauki).

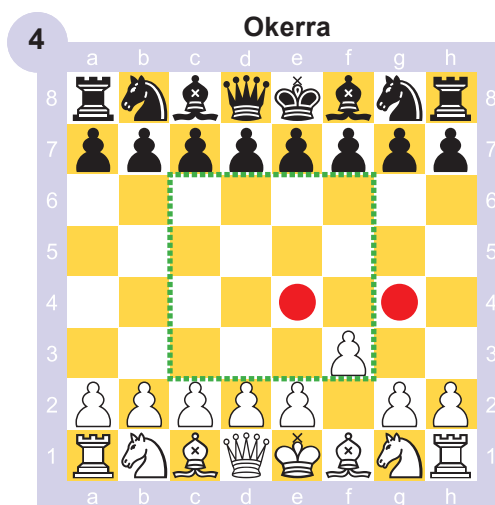
Biribilen bidez peoi zuriak mehatxatzen dituen laukiak adierazten dira.



Damaren hegaleko alfilaren aurreko peoi ere aurrera daiteke, hala ere, hori egin aurretik hasierak egiteko dauden teoriari buruzko ezagutza izan beharko litzateke.



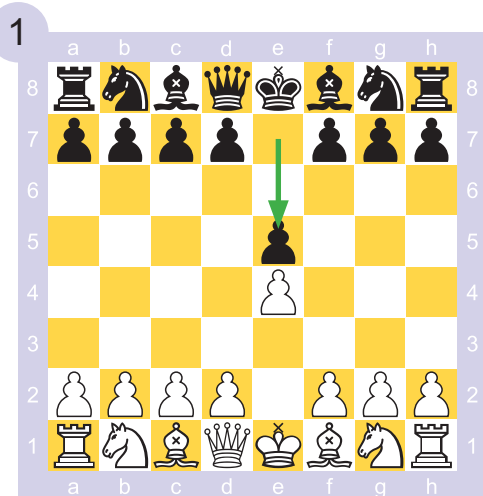
Hasieran ez dira gazteluen aurreko peoiak aurreratu alfilen irteera oztopatzen baitute. Orobat, ez da komenigarria lehen jokaldietan zaldien aurreko peoiak aurreratzeko.



Alfilaren peoiak aurreratu badira, zaldien irteera ez oztopatzen saiatu behar da. Adibide honetan, ezin dira alfilak mugitu eta erregearen hegaleko zaldia ere ezin da f3 laukira mugitu.

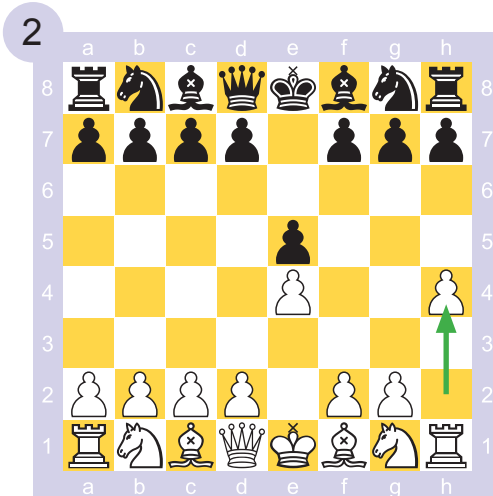
3

Baloratu hasita dagoen jokaldia eta inguratu biribil batez erantzun zuzena. Biribil bat marraztu mugitu den peoiak menperatzen dituen erdiguneko laukietan.



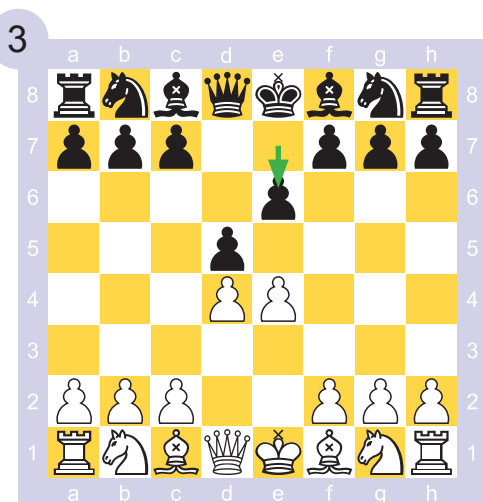
Zuzena

Okerra



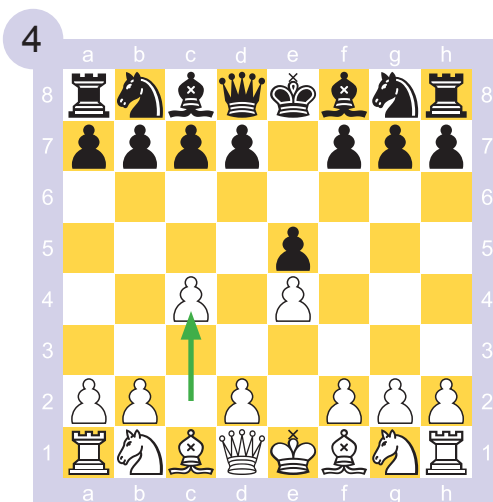
Zuzena

Okerra



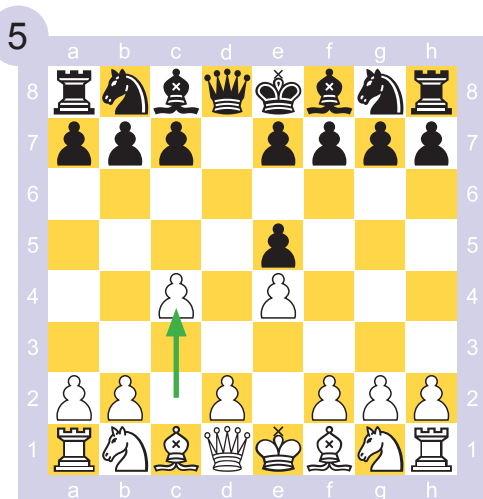
Zuzena

Okerra



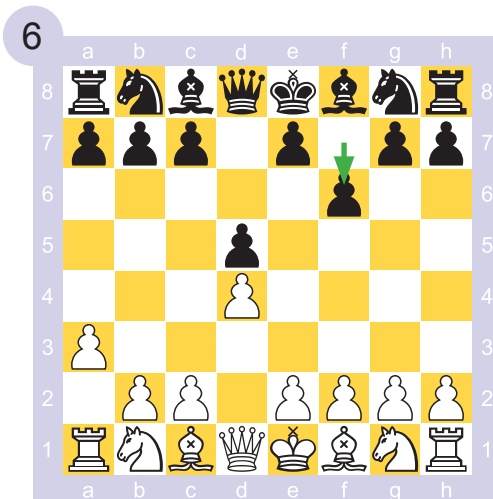
Zuzena

Okerra



Zuzena

Okerra



Zuzena

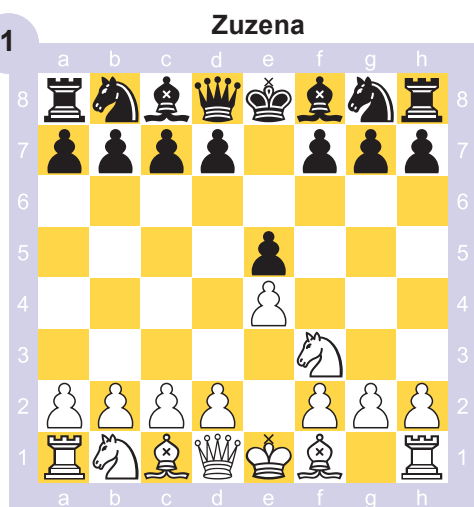
Okerra



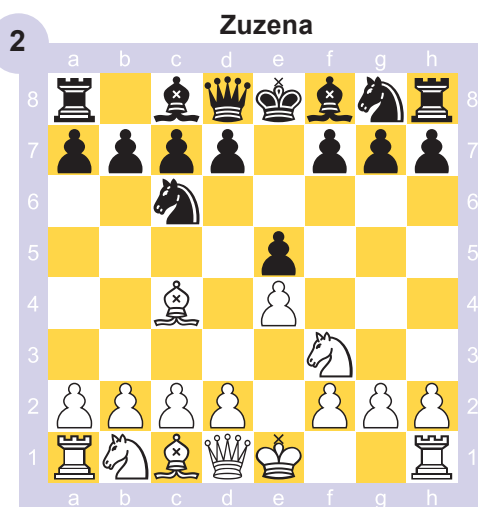
2. Zaldiak eta alfilak zenbat eta lehenago aurreratu orduan eta hobeto

Erdiko peioen mugimenduek alfilen jokaldia ahalbideratzen dute. Peoi hauek hartzen dituzten laukiek ez lukete zaldien eta alfilen garapena oztopatu behar.

Hasieran, ahalik eta jokaldi gutxienean, balio gutxiago duten piezak aurreratzeko ahalegina egin behar da eta ondoren pieza nagusiak.



Zaldia aurreratzean, aurkariaren piezak mehatxatzeko edo gureak babesteko aprobetxatu behar da.



Zaldi beltza mugitzean, balio gutxiagoko pieza bat aurreratsen da eta, era berean, mehatxupean dagoen peoi beltza babesten da. Ondoren zuriak alfila c4 laukian kokatzen dute.



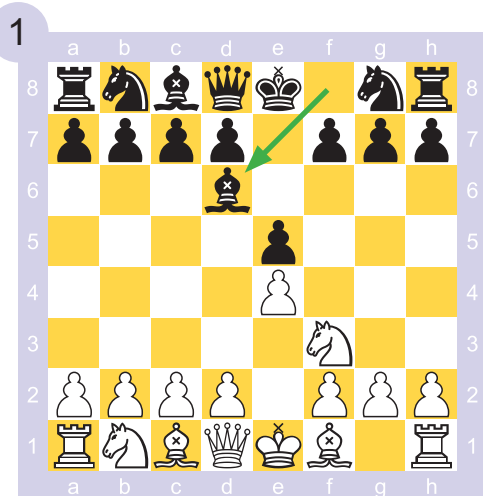
Zaldi zuriak, alfil zuriaren eta dama zuriaren mugimendua oztopatzen du, horien diagonalak blokeatzen baititu. Gazteluaren zutabeko zaldi beltzak ez du erdigunea menperatzen.



Alfil zuriak, damaren aurreko peoiaren aurreratzea oztopatzen du eta zuriak alfil beltza aurreratzea zailtzen du.

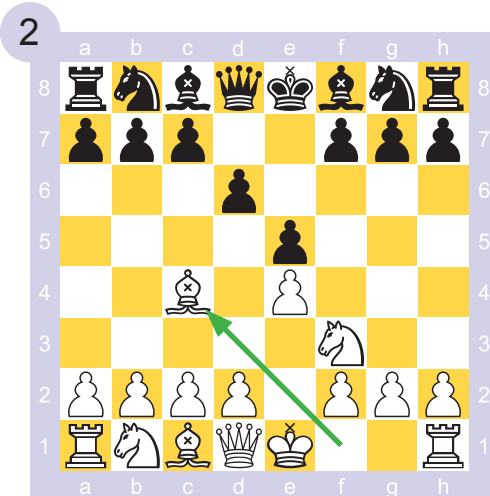
4

Baloratu adierazten den jokaldia eta markatu erantzun zuzena.
Biribil bat marraztu balio gutxiagoko piezak menperatzen dituen erdiguneko laukietan.



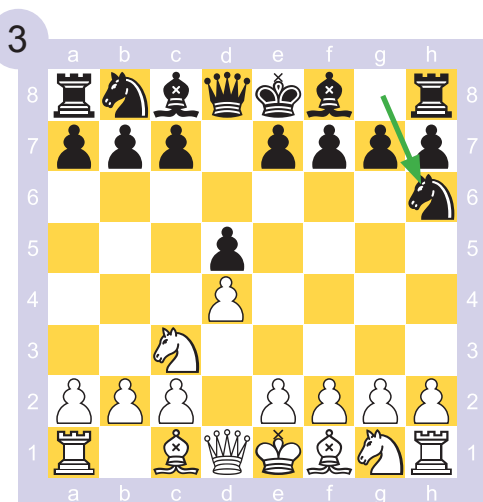
Zuzena

Okerra



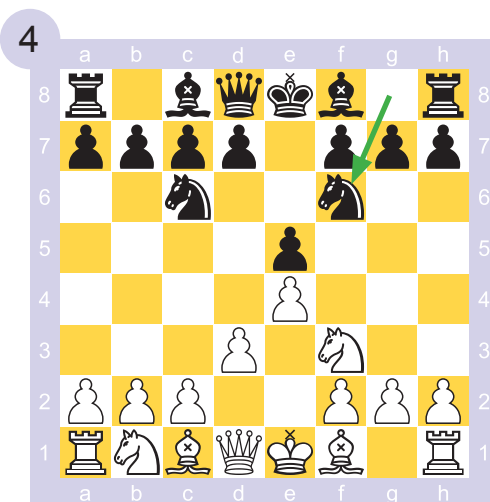
Zuzena

Okerra



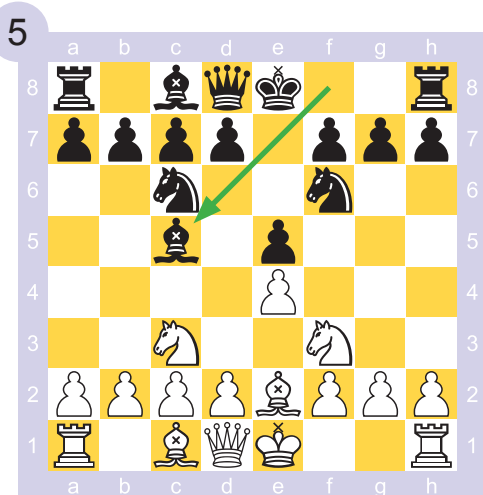
Zuzena

Okerra



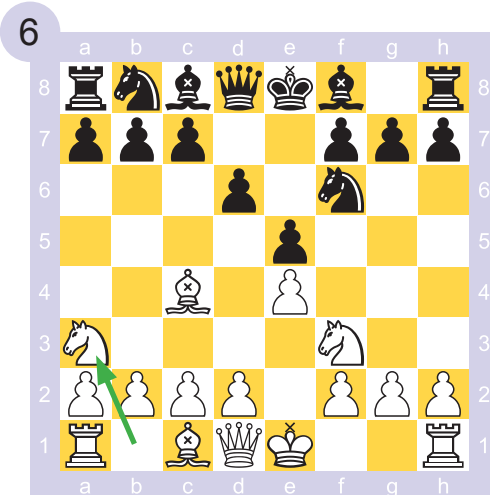
Zuzena

Okerra



Zuzena

Okerra



Zuzena

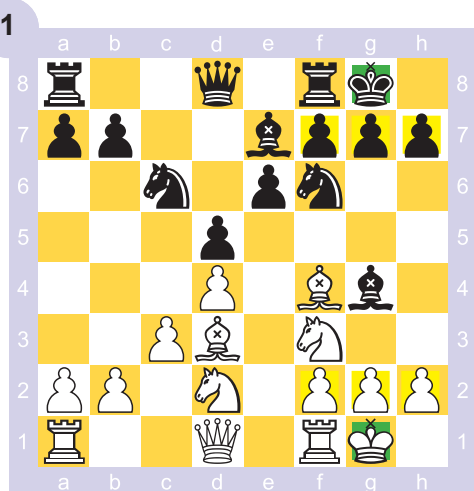
Okerra



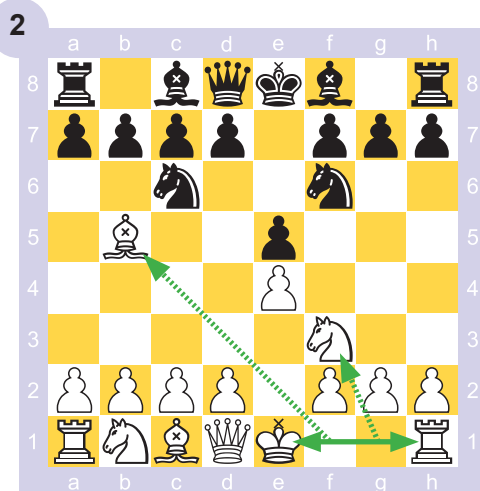
3. Endrokea zenbat eta lehenago egin orduan eta hobeto

Endrokearen bidez erregearen babesa areagotzen da, hau taularen bazterrean baitago eta gainera aurreko peoiek babesten dute.

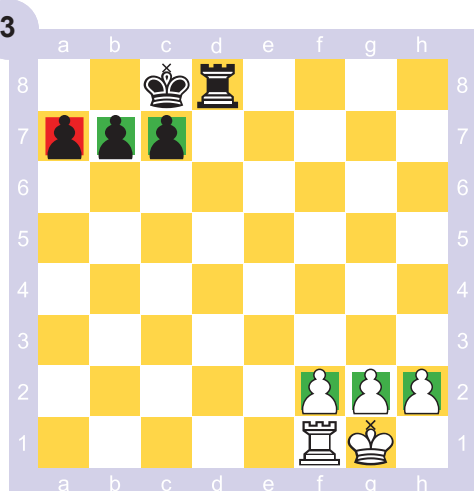
Horrez gain, gaztelua gainerako piezekin komunikatzea ahalbideratzen du.



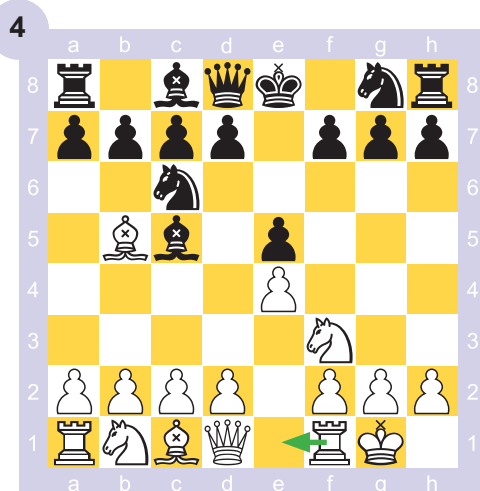
Bi erregeek endrokea egin dute. Modu horretan, horiz adierazita dauden bere peoiek babestuta gelditzen dira.



Endrokea egin ahal izateko, aurretik, erregearen eta gazteluaren artean zeuden balio gutxiagoko piezak sakabanatu dira.



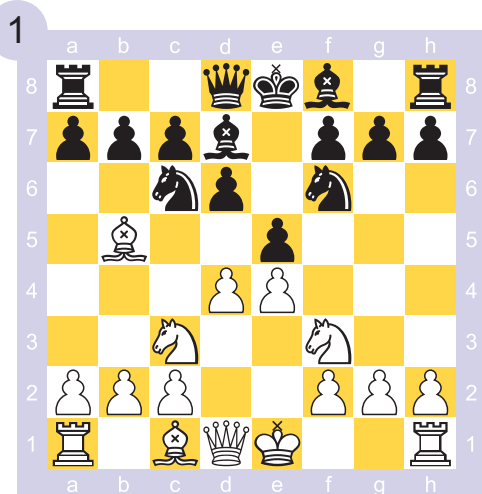
Endroke luzean erregea ez da hain babestuta gelditzen eta gainera beste pieza bat mugitzea beharrekoa da (dama). Erregeak ez du gazteluaren aurreko peoia babesten.



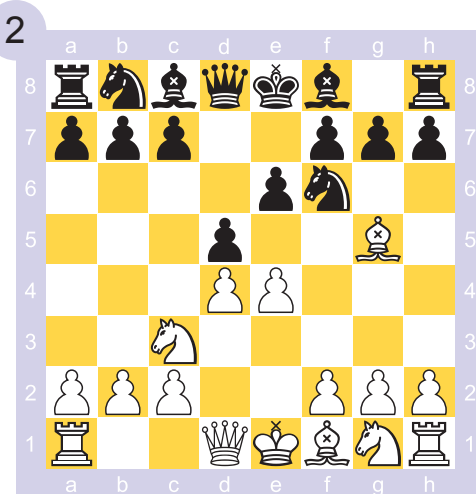
Endrokeak gaztelua erdirantz mugitzea ahalbideratzen du eta horrela gainerako piezekin koordinatu daiteke beste ekintza batzuk burutzeko.

5

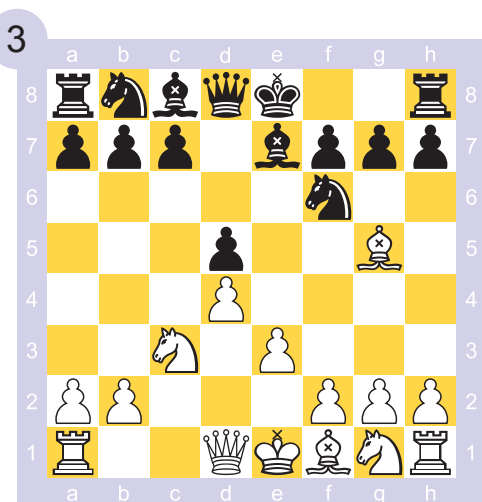
Inguratu biribil batez erregeak endrokea ahalik eta azkarren egitea ahalbideratzen duten jokaldiak.



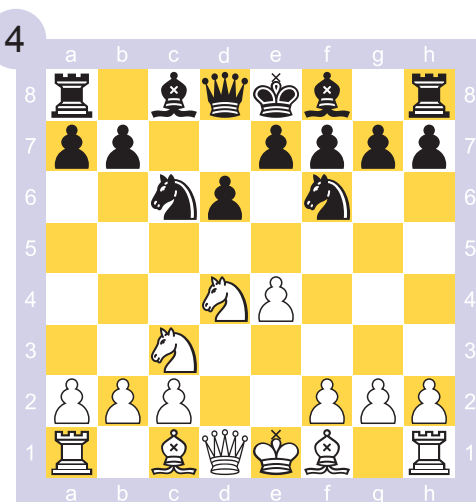
○ O - O h3 Gb1



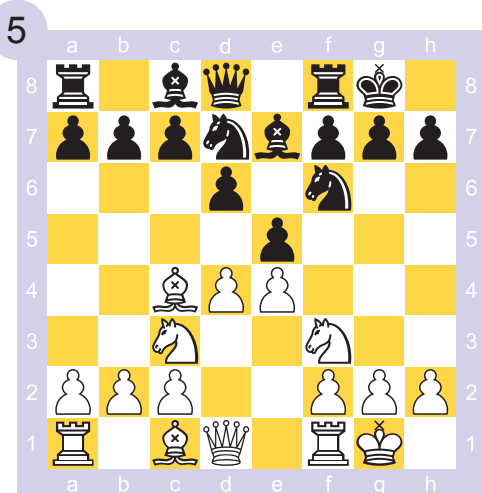
● Zc6 Ae7 c6



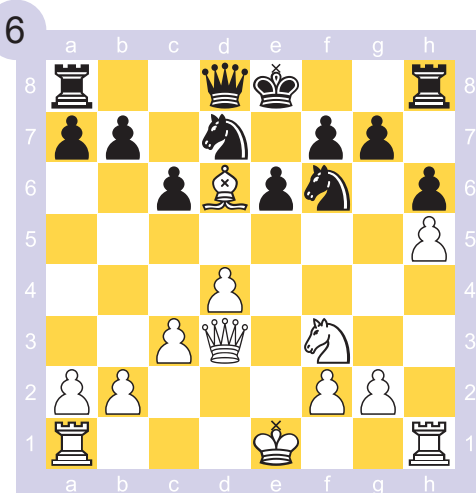
● Za6 h6 O - O



○ Ae3 a3 Ae2



○ De2 Batere ez dxe5



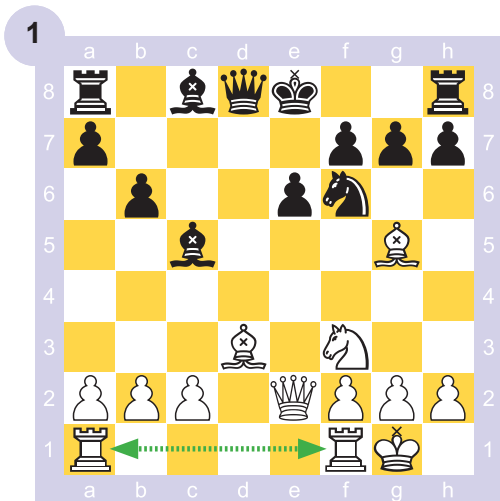
● O - O Da5 Zb6



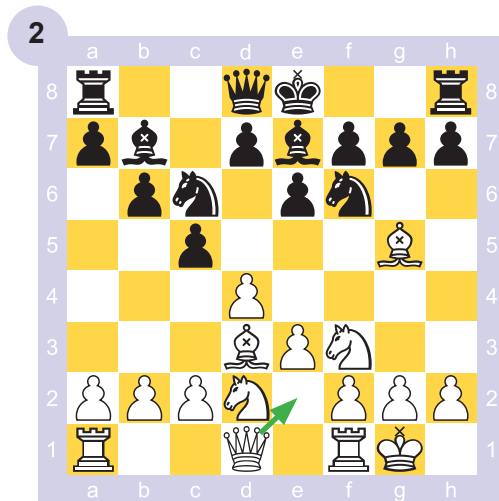
4. Gazteluen komunikazioa

Balio gutxiagoko piezak eta dama garatzen direnean eta erregeak endroke egiten duenean, bi gazteluak komunikaturik gelditzen dira eta elkar babesten dute.

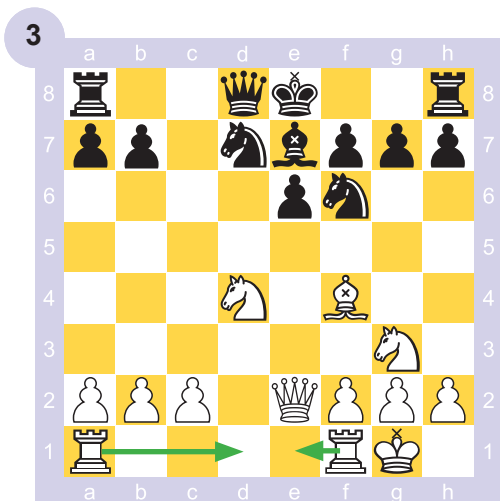
Arau hauek hasieraren filosofia ulertzen laguntzen dute. Hala ere, jokaldi hauek burutzeko ordena aldatu egin daiteke defentsa arrazoiak direla medio edota aurkariaren akatsak aprobetxatzeko.



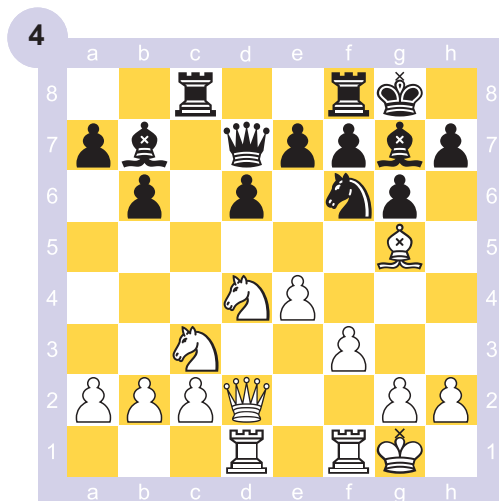
Lehen lerroan bi gazteluak komunikaturik daudela ikus dezakegu, tartean ez baitute piezarik.



Gazteluak ahalik eta azkarren komunikatzeko beharrezkoa da erregeak endrokea egitea eta, horrez gain, dama eta balio gutxiagoko piezak aurreratzea.



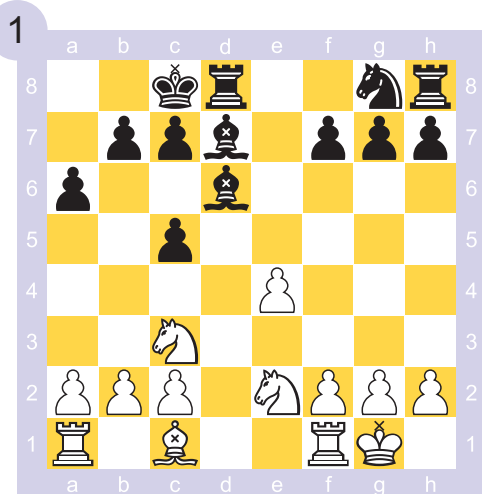
Gazteluek, komunikatzen direnean, berehala har ditzakete erdiguneko zutabeak.



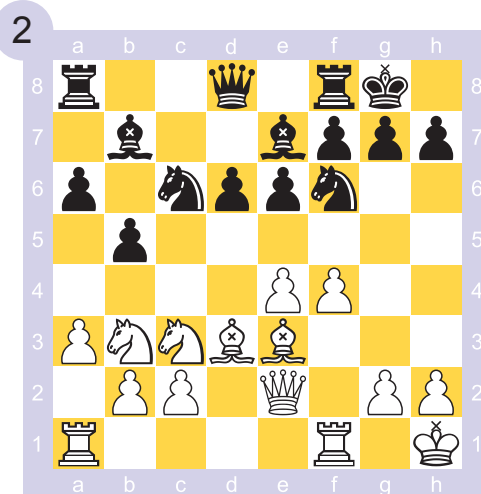
Piezak sakabanatzen diren heinean erdigunea kontrolatzeko saiakera egiten da, erregearen babesa prestatzen da eta aurkariaren piezei eraso egiteko estrategia planifikatzen da.

6

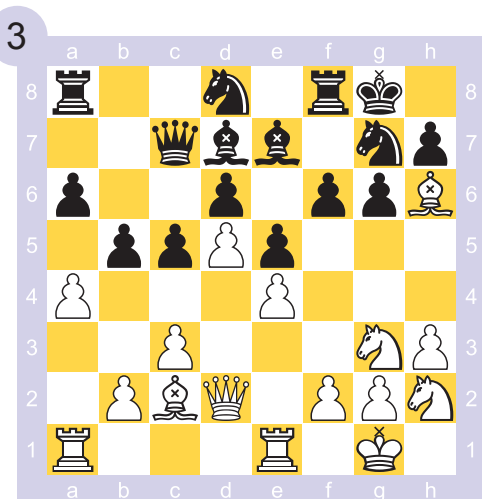
Inguratu biribil batez gazteluak komunikatzea ahalbideratzen duten jokaldiak..



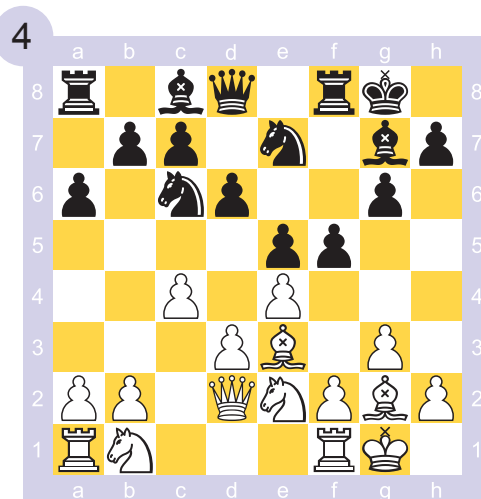
○ Zd5 h3 Ae3



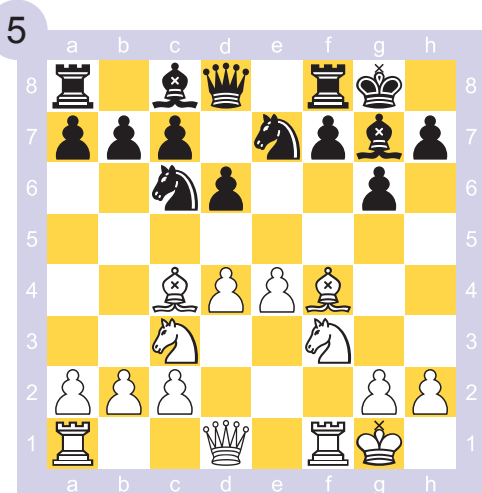
● g6 Zd7 Dc7



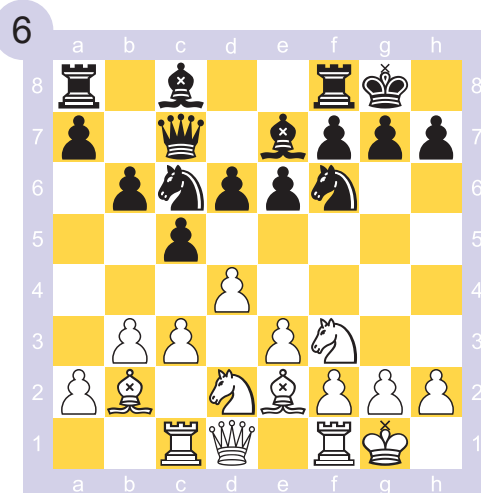
● c4 Gb8 Zf7



○ Zec3 Ah6 Zbc3



○ d5 Batere ez Dd2

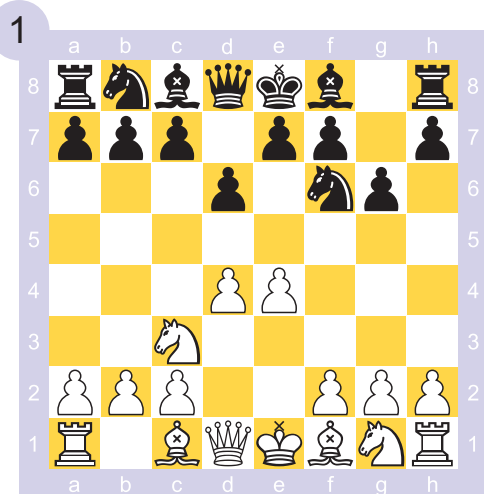


● Ab7 a5 Zd5

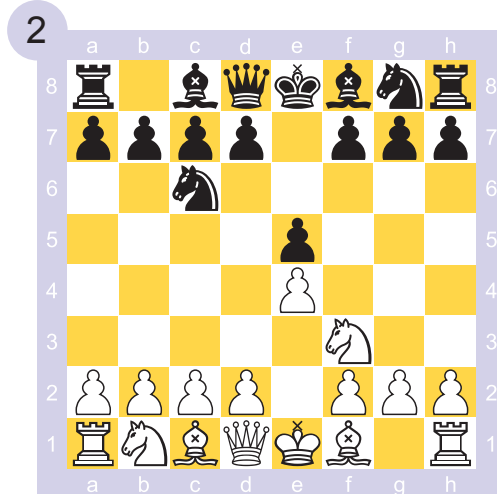
A

Inguratu biribil batez jokaldi egokiena, hasieraren oinarrizko arauak kontuan izanda.

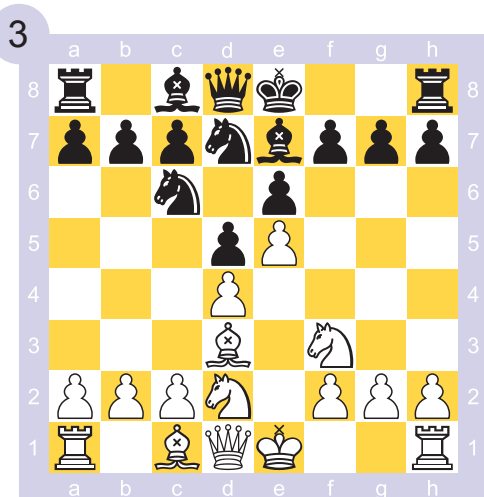
Erantzun egoki bat baino gehiago egon daiteke.



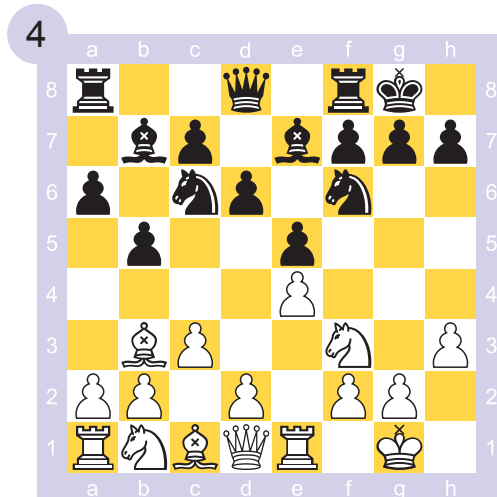
○ Dd2 a3 f4



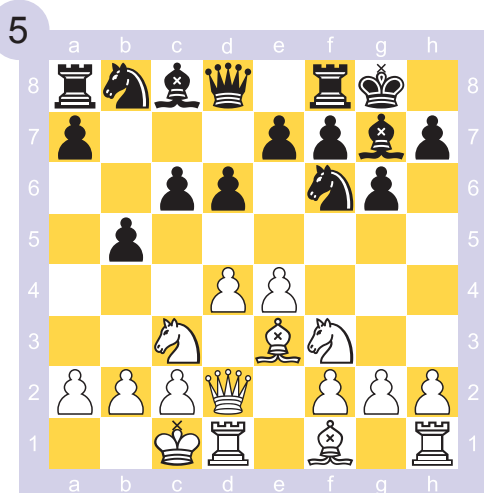
○ a4 Ad3 Ab5



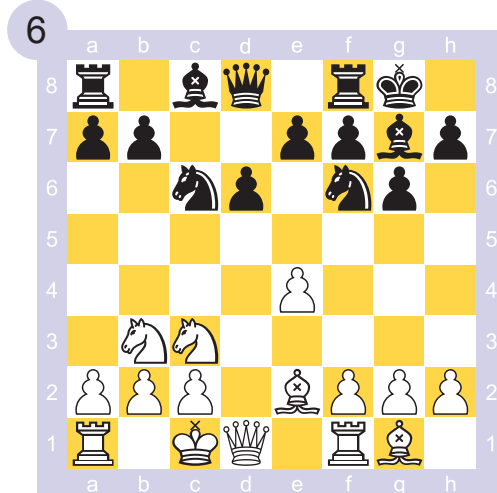
○ a4 g3 O - O



○ g4 Dc2 d4



○ Ad3 b3 De2



○ Ae3 Ag5 Dd2

3. Unitatea

Akatsak hasieran

Denbora galtzea

Peoi gehiegi mugitzea

Pieza bera beharrik gabe mugitzea

Mehatxaturik dauden balio gutxiagoko piezak

Dama era desegokian mugitzea

Peoi ahulak

Peoi bikoiztua

Peoi bakartua

Peoi atzeratua

Gehiegi aurreratutako peoia



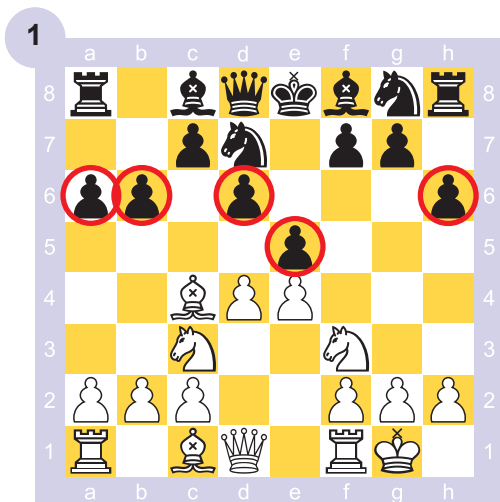


Denbora galtzea

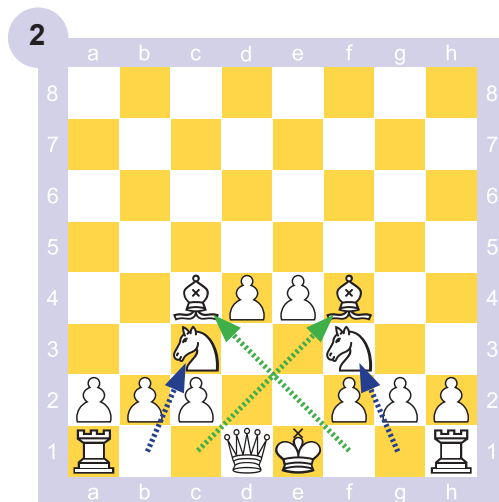
Piezak sakabanatzea errazten ez duten edo oztopatzen duten eta endrokea atzeratzen duten jokaldiak saihestu egin behar dira.

Hasieran akats larriak egiteak, orokorrean, partida berehala galtzea dakar. Akats mota horiek hurrengo unitateko minipartidetan ikusi ahal izango dira.

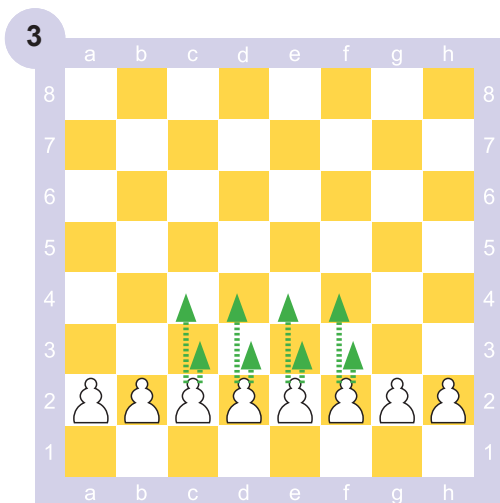
1. Peoi gehiegi mugitzea



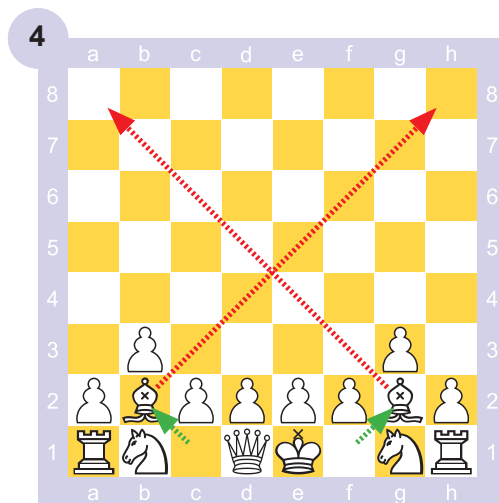
Zuriek balio gutxiagoko piezak aurreratzen dituzten bitartean beltzek ezin dute, peoi gehiegi mugitu dituztelako.



Peoien mugimenduak balio gutxiagoko piezak aurreratzea ahalbideratu behar du eta, horrez gain, erdiguneko laukiez jabetzea ahalbideratu behar du.



Orokorrean, partidaren hasieran, taularen erdiko peoiak mugitu behar dira.

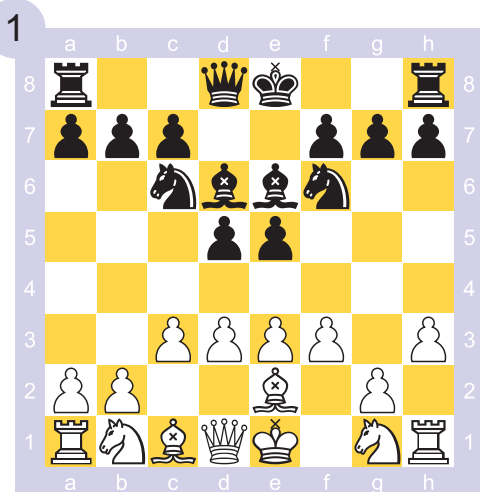


Kasu berezi baina zuzena, **b** edo **g** peoiak lauki bat aurreratzea litzateke, izan ere, peoi horiek alfila aurreratzea ahalbideratzen dute "fianchetto"-ari esker.

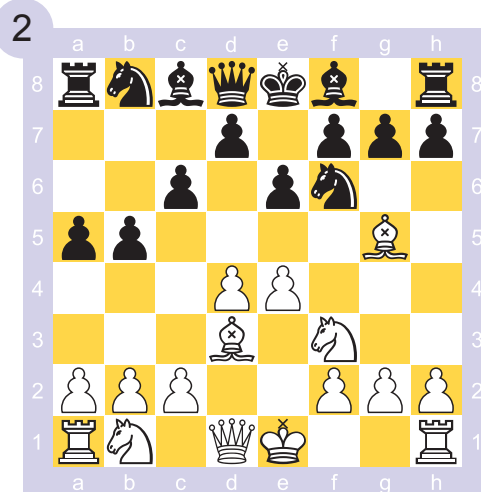
1

Inguratu, biribil bat erabiliz, ez peoi gehiegi era desegokian mugitu dituen jokalaria.

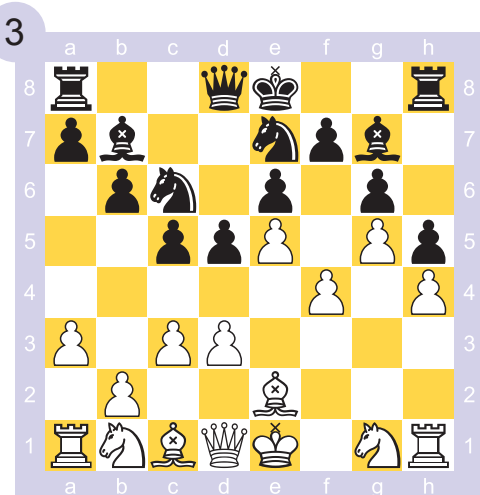
Erantzun egoki bat baino gehiago egon daiteke.



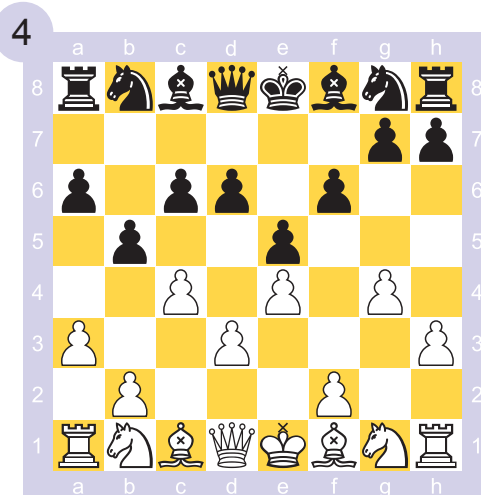
Zuriak Beltzak Batere ez



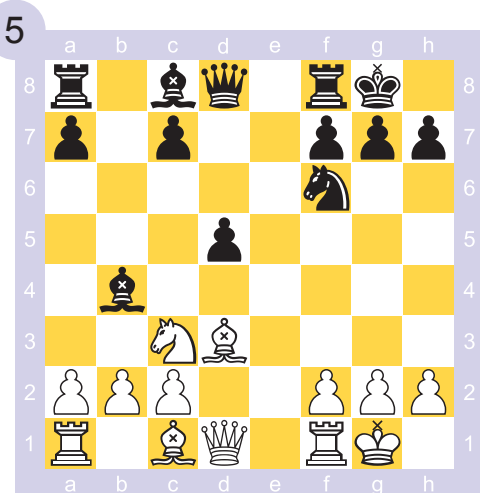
Zuriak Beltzak Batere ez



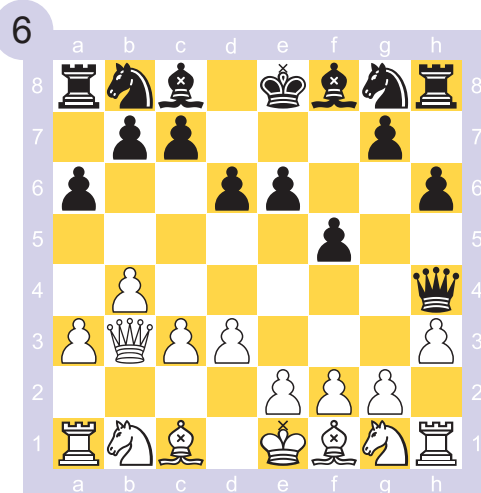
Zuriak Beltzak Batere ez



Zuriak Beltzak Batere ez



Zuriak Beltzak Batere ez



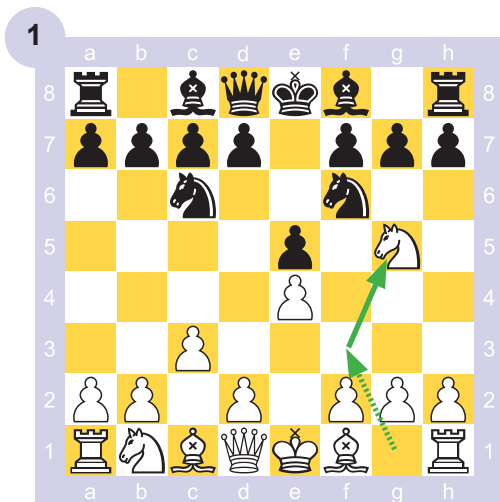
Zuriak Beltzak Batere ez



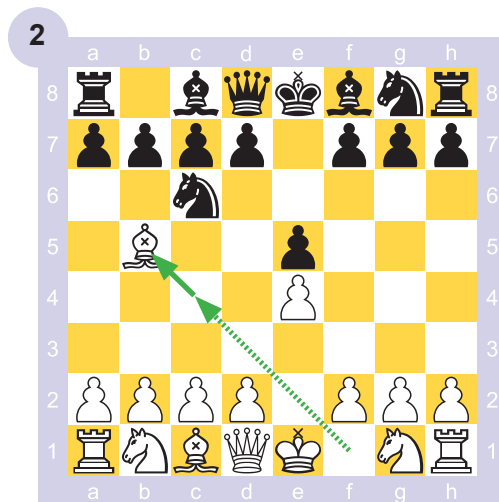
2. Pieza bera beharrik gabe mugitzea

Hasieran, pieza bera bitan mugitzea saihestu behar da gainerako piezak sakabanatzea eta endrokoa saihesten baititu.

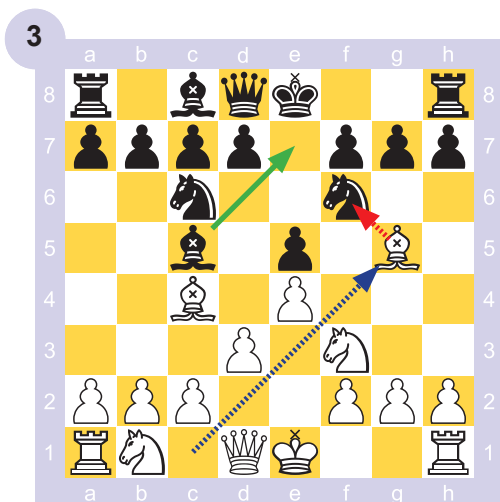
Aurkariak gure piezak mehatxupean jarriko lituzkeen aurreratze jokaldi bat egitea saihestu behar da, izan ere, horrek aurretik mugitu dugun pieza bat berriro mugitzera behartuko gintuzke.



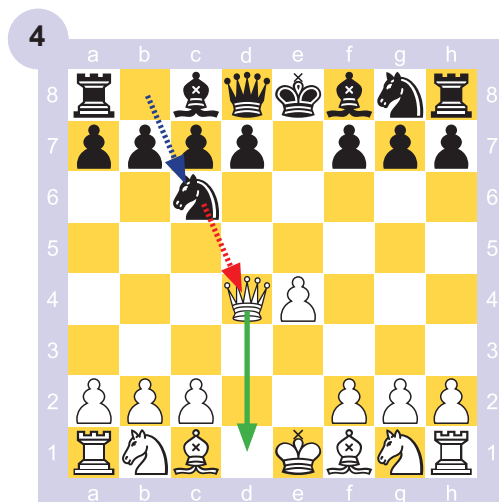
Beltzak egokiro sakabanatzen diren bitartean, zuriek denbora galtzen dute zaldi bera bitan mugituz.



Lehen c4 laukira mugitu den alfil zuria, bigarren aldiz mugitzen da jarraian, beste pieza batzuk aurreratu beharrean.



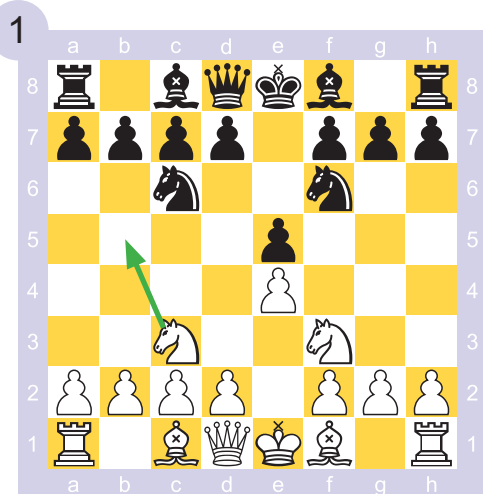
Beltzek denbora galtzen dute bere alfila berriro mugitzen dutelako inolako beharrik gabe.



Peoien trukearekin, damak denbora galtzen du zaldiak mehatxatu egiten duelako. Hala ere, jokaldia zuzena da bere balio gutxiagoko piezen mugikortasun oparoarekin orekatzen baita.

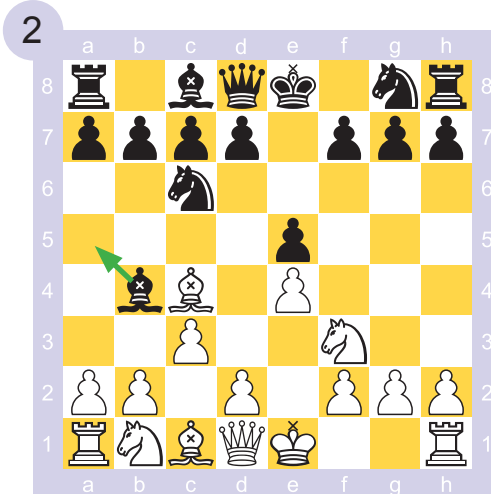
2

Idatzi gezi berdeak adierazten duen mugimendua zuzena den ala ez.



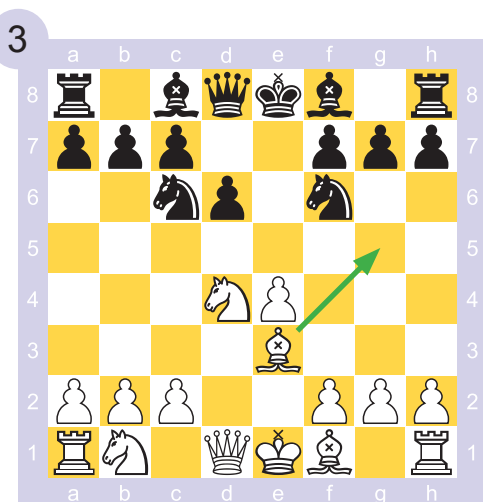
Zuzena

Okerra



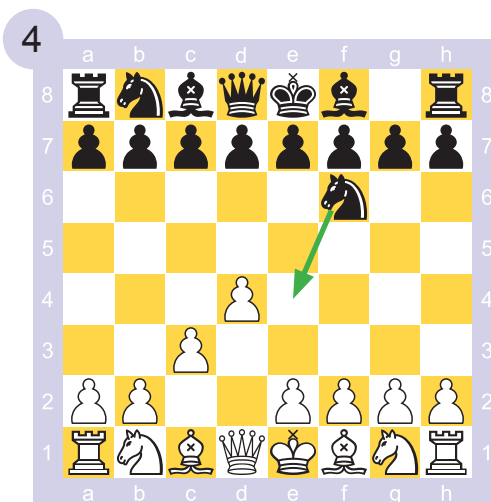
Zuzena

Okerra



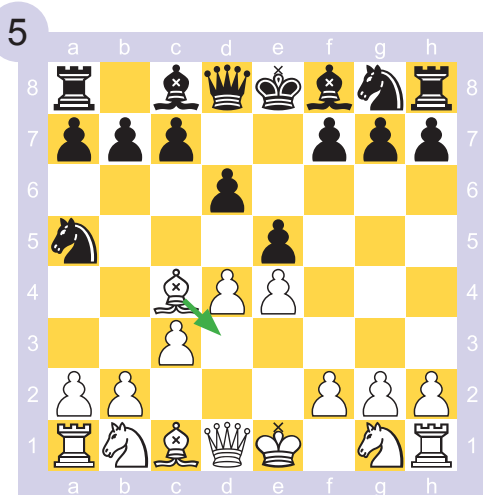
Zuzena

Okerra



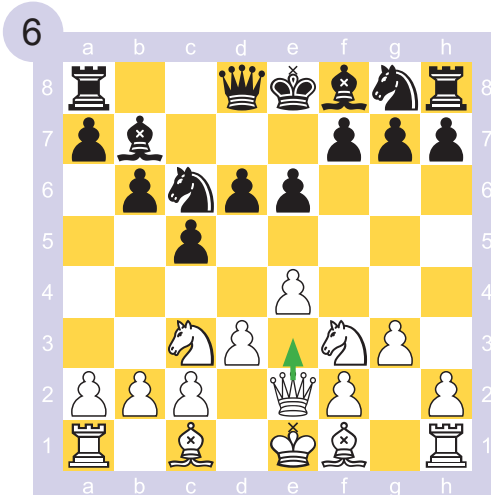
Zuzena

Okerra



Zuzena

Okerra



Zuzena

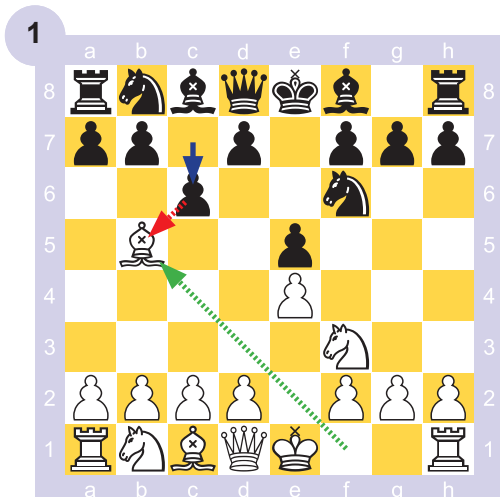
Okerra



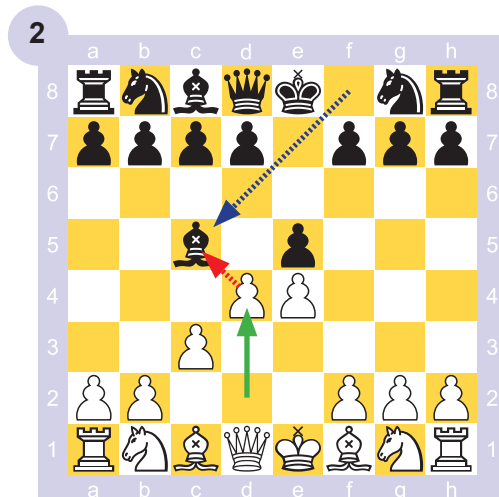
3. Mehatxaturik dauden balio gutxiagoko piezak

Ahalik eta pieza gehien sartu behar da jokoan.

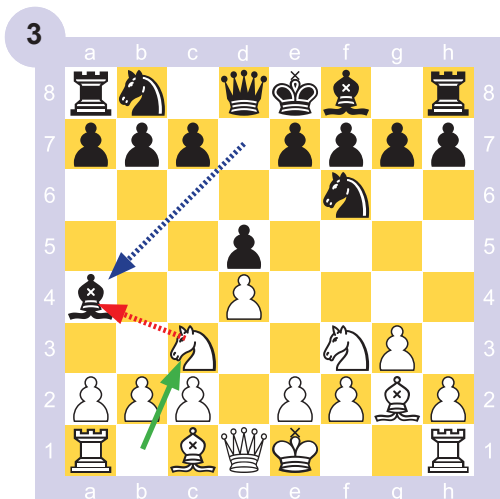
Hasieran balio gutxiagoko piezak eta ondoren nagusiak sakabanatu behar dira, ahalik eta denbora gutxienean.



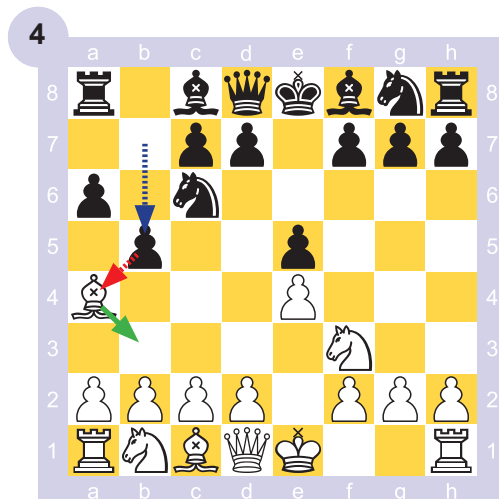
Zuriek denbora galduko dute alfila berriro mugitu beharko dutelako, peoi beltzaren mehatxupean baitago.



Peoiaren mugimenduarekin, zuriek erdiguneaz jabetzearekin batera alfila beltza mehatxatzen dute eta denbora irabazten dute.



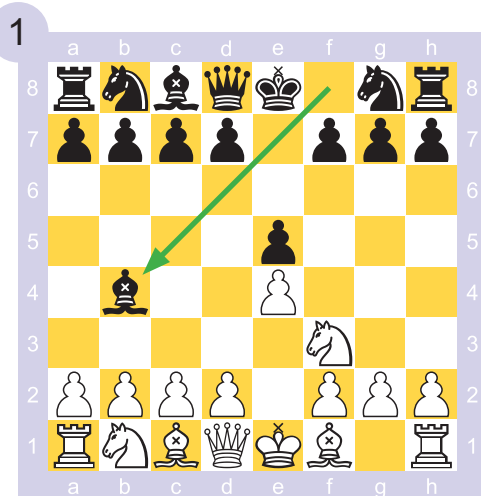
Zuriek, alfila beltza mehatxatzen duten bitartean bere zaldia aurreratzen dute eta, era horretan, denbora irabazten dute.



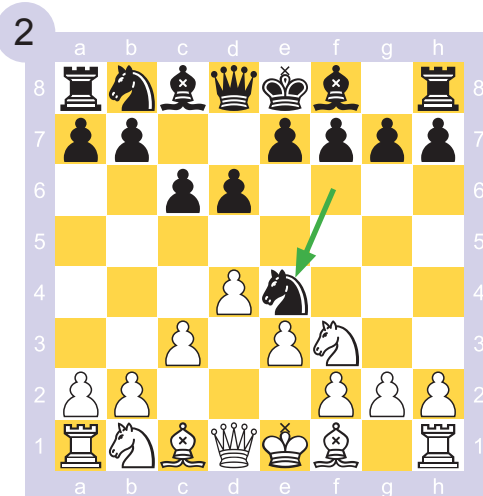
Alfila berriro mugitu beharko da peoi batek mehatxatzen duelako. Jokaldi hauek zuzenak dira alboetako peoi beltzen aurrerapenak ez baitu zurien piezak aurreratzea erraztu.

3

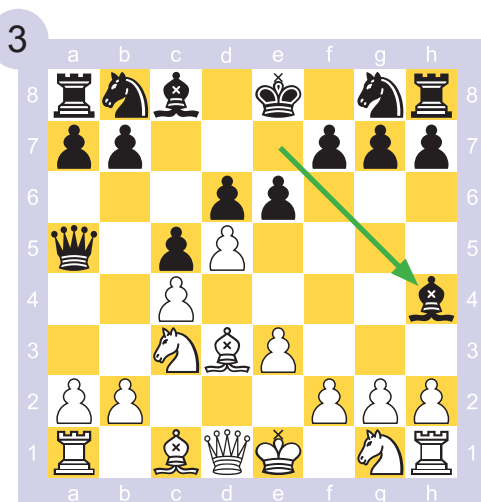
Inguratu, biribil bat erabiliz, aurreratze denbora irabazten duten jokaldiak eta balio gutxiagoko piezaren mugimendua aprobetxatzen dutenak.



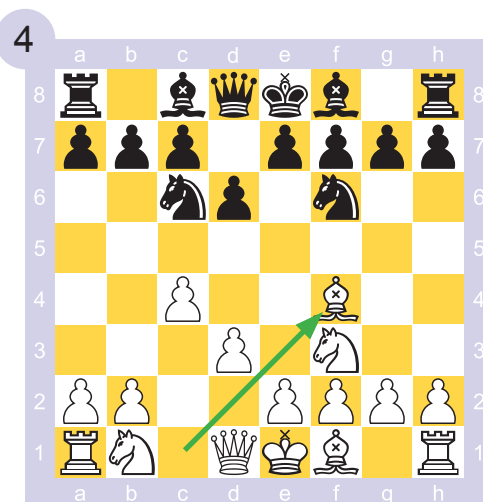
○ c3 Ae2 Zc3



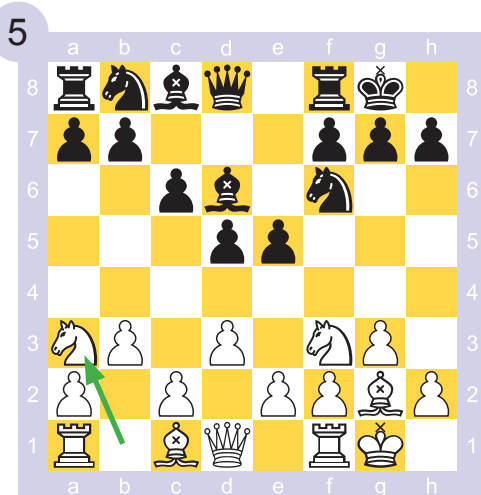
○ h3 Ad3 Ad2



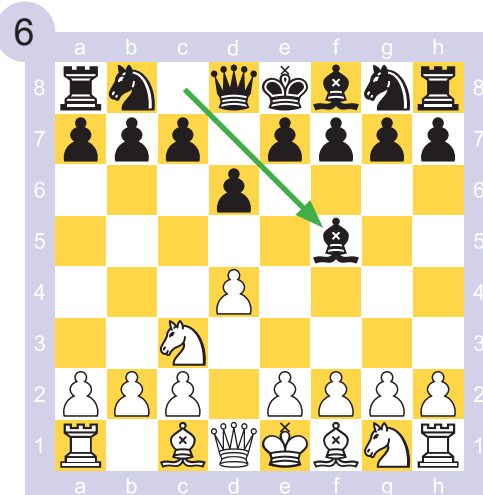
○ Zge2 Zh3 Zf3



● Ze5 Af5 e5



● Af5 Dc7 De7



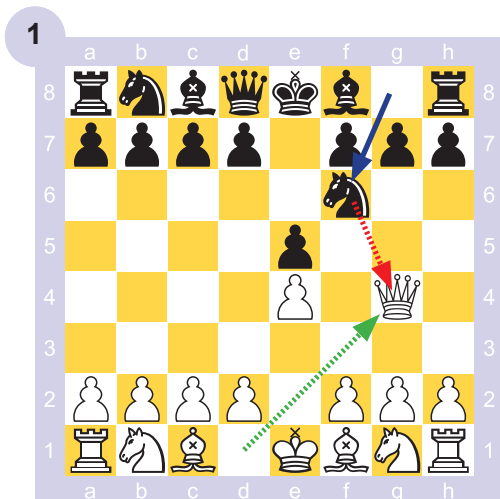
○ e3 Ae3 e4



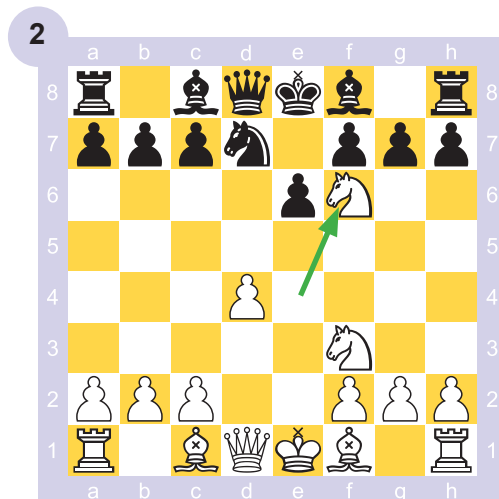
4. Dama era desegokian mugitzea

Partida hasieran, ez da komeni dama aurkarien piezak eraso egin ondoren garatu daitezkeen laukietara mugitzea.

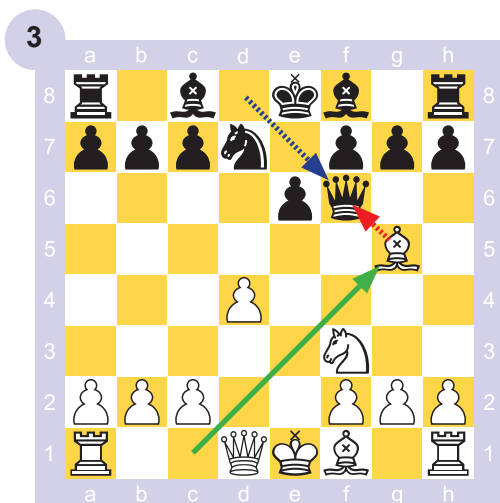
Gogoan izan dama dela balio gehien duen pieza.



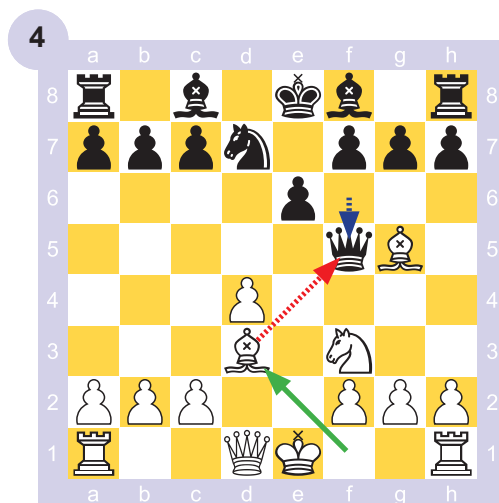
Adibide honetan, zaldi beltzaren garapenarekin batera dama zuria mehatxatzen da.



Beltzek zaldi zuria hiru pieza ezberdinekin harrapa dezakete. Ez litzateke egokia izango damarekin harrapatzea, 3 eta 4 diagrametan ikusten den bezala.



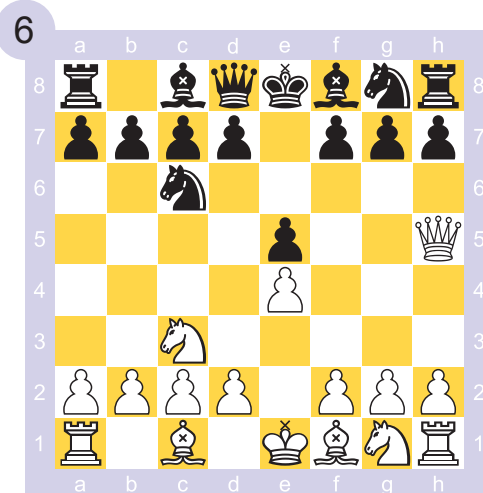
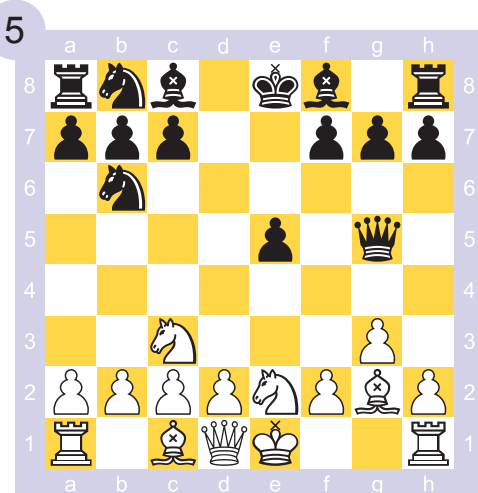
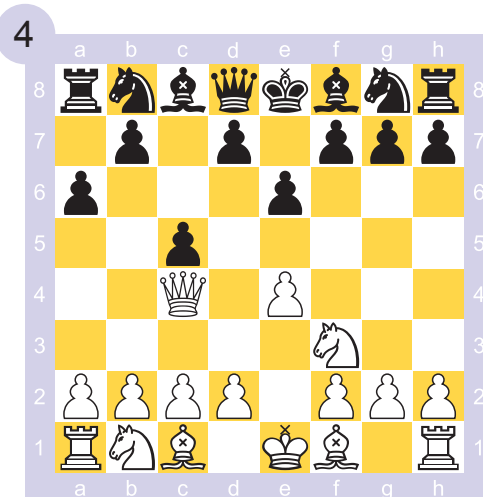
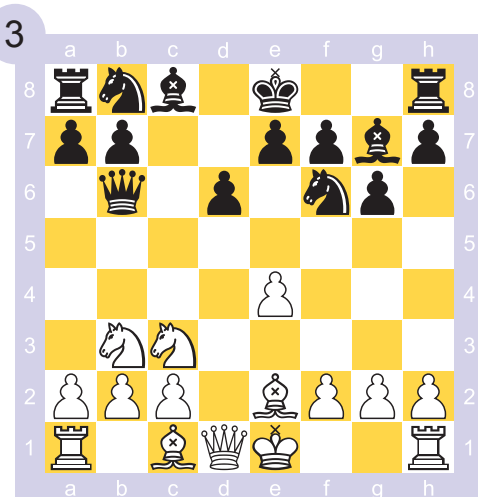
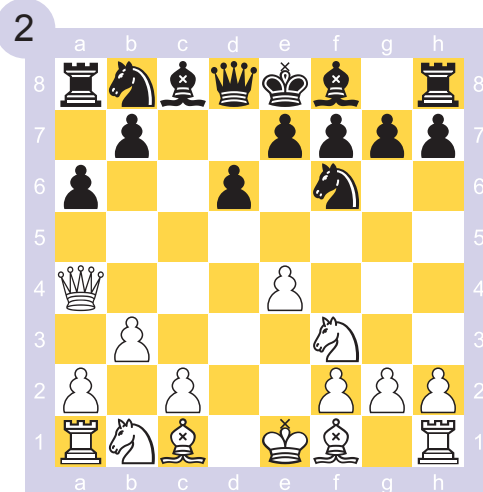
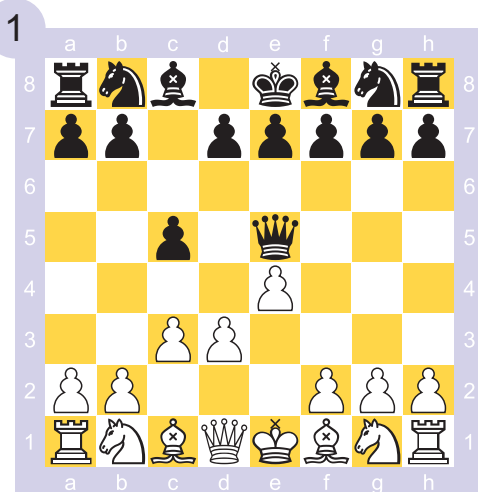
Zuriek alfila aurreratzen dute, horrela, dama beltza mehatxatu eta beste lauki batera joatera behartzen dute. Zuriek aurreratze denbora irabazten dute.



Zuriek beste alfila bat sakabanatzen dute dama beltza berriro mehatxatuz. Beltzek dama mugitzen denbora galtzen duten bitartean, zuriek alfilak jarri dituzte jokoan.

4

Adierazi aurreratze denbora irabaztea eragiten duten eta aurkariaren damaren mugimendu goiztiarraz aprobetxatzen diren jokaldiak. Erantzun zuzen bat baino gehiago badago, aukeratu erantzun onena.



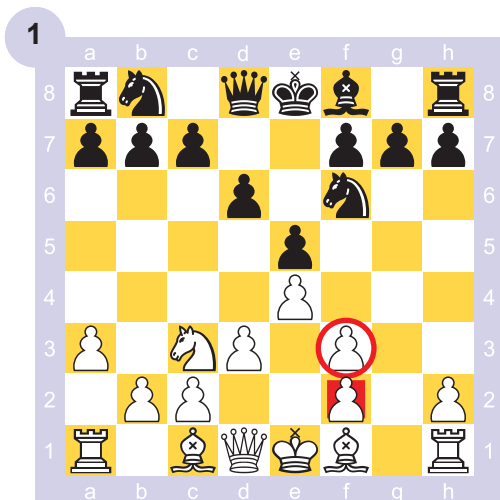


Peoi ahulak

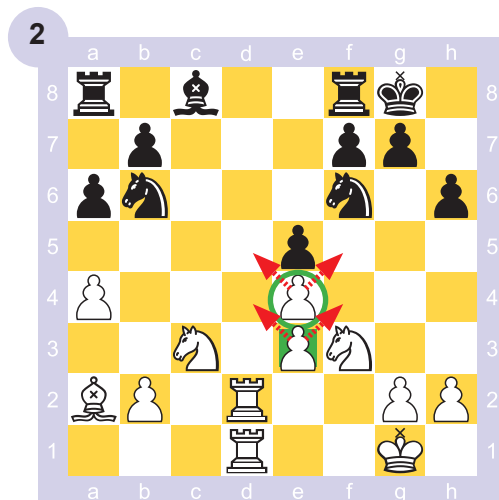
Peoi ahulak, gainerako peoiekin babestu ezin daitezkeenak dira; horrenbestez, aurkariak errazago harrapa ditzake.

Peoi ahula lau eratakoa izan daiteke: bikoiztua, bakartua, atzeratua eta gehiegi aurreratutakoa.

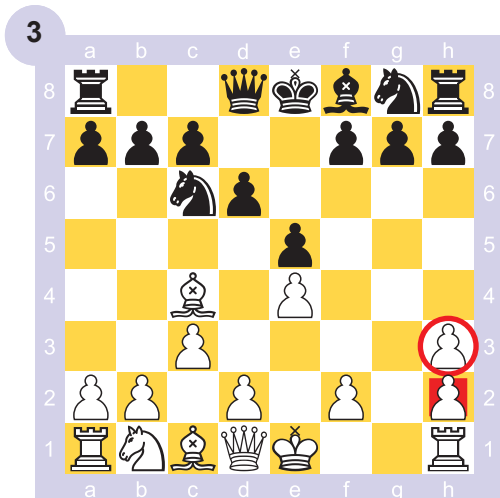
1. Peoi bikoiztua



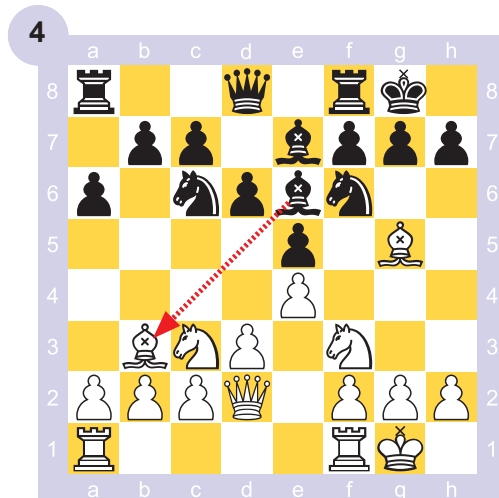
Zutabe berean kolore bereko bi peoi aurkitzen dira gutxienez.
Peoi bikoiztua, aurkariaren pieza bat harrapatu asmoz zutabez aldatu dena da.



Nahiz eta peoi hauek bikoiztuta dauden eta ezin duten elkar babestu, ahultasun hori taularen erdigunea menderatzearen eginkizun garrantzitsuak orekatzen du.



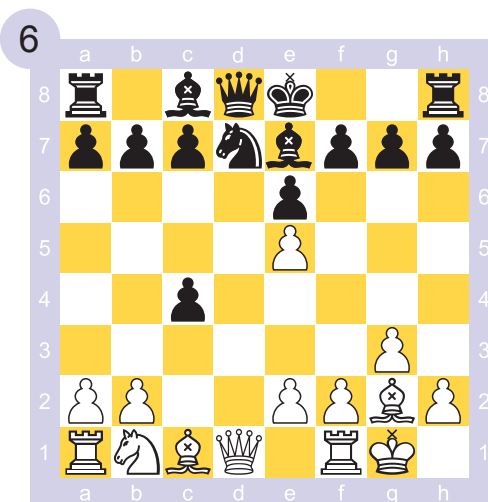
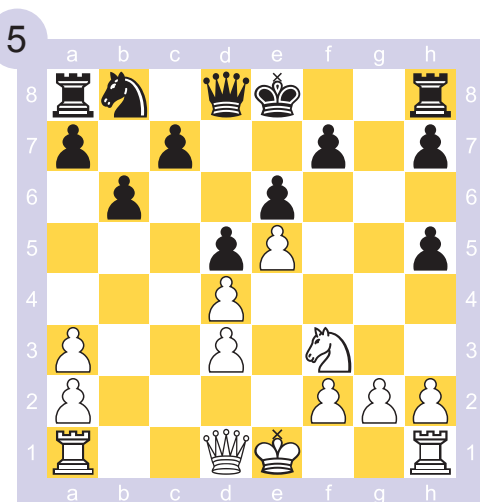
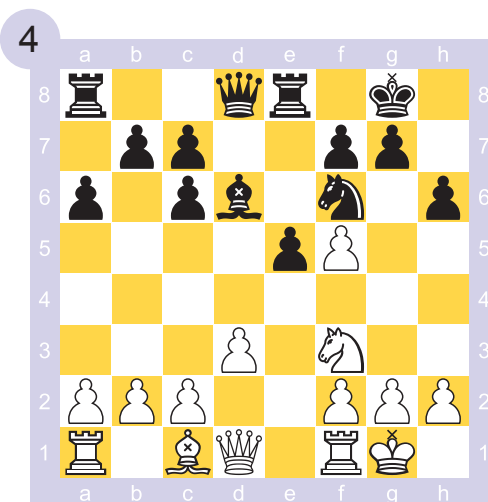
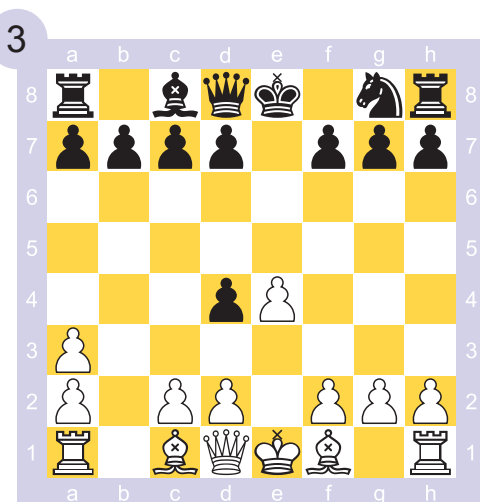
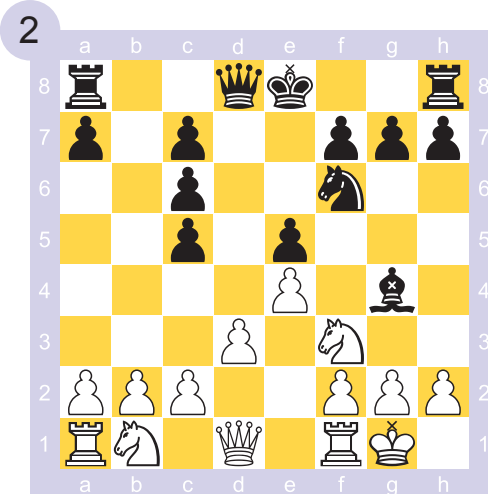
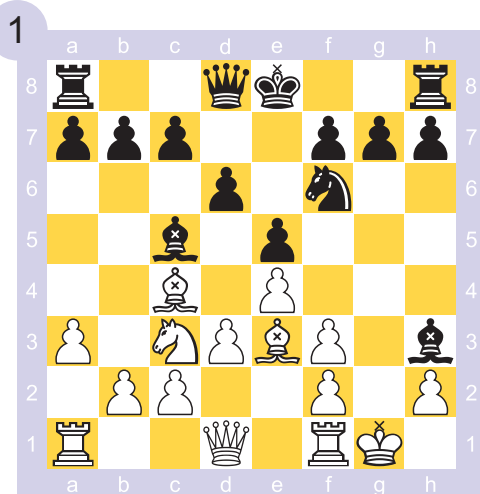
Kanpoaldeko zutabetara bikoiztutako peoiak orokorrean oso ahulak dira, babesten zailagoak izateaz gain, ez baitute erdiguneko laukirik kontrolatzen.



Bikoizten hasita, barnealdeko zutabetara bikoizten saiatu behar dira peoiak. Hala, alfil beltza alfil zuriarekin aldatuko balitz, a zutabeko peoia bikoiztuko litzateke, eta ez c zutabekoa.

5

Idatzi peoi bikoiztuak kokatuta dituzten laukien izenak.

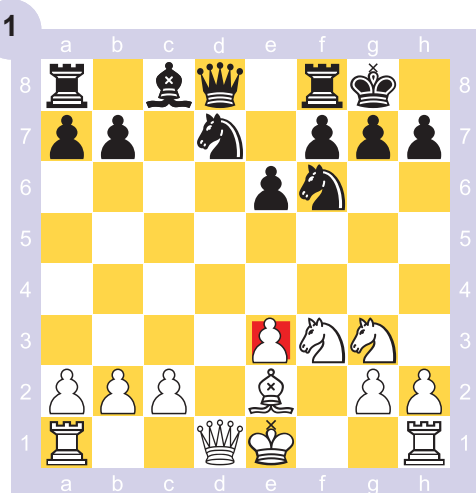




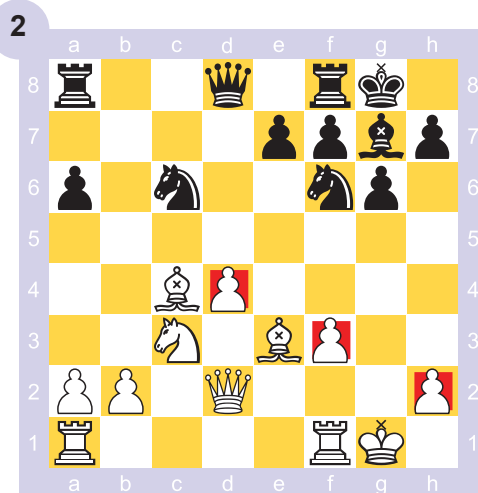
2. Peoi bakartua

Peoi bakartuak ez du alboko zutabeetan kolore bereko peoirik.

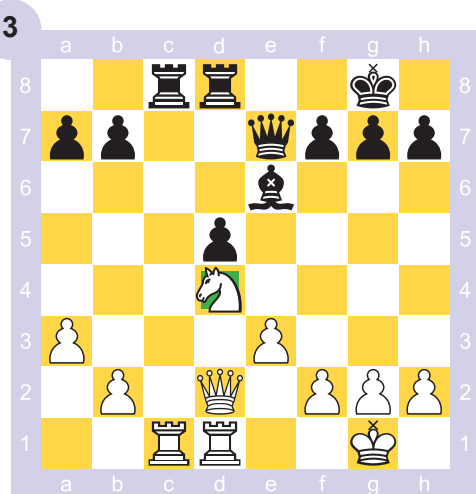
Egoera okerrenak peoiak aldi berean bakartuta eta bikoiztuta daudenean ematen dira, izan ere, bi ahultasun mota dituzte.



Bakartutako peoi zuria balio gutxiagoko pieza batek edo pieza nagusi batek babes dezake soilik, horregatik, piezak aurreratu ahal izatea baldintzatuko du.

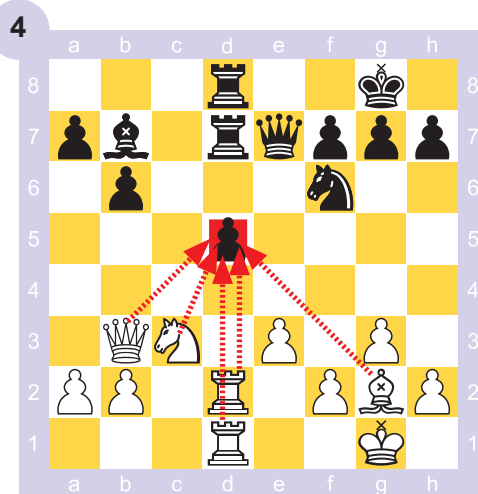


Jokalaria batek peoi bakartu ugari dituenean, oso zaila izango zaio guztiak babestea.



Peoi bakartu baten aurrean dagoen laukia ezin du peoi batek eraso.

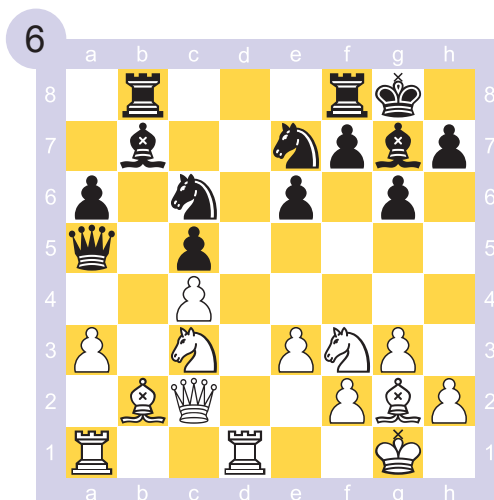
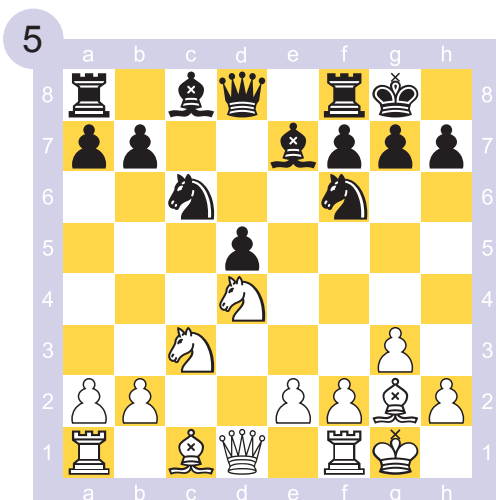
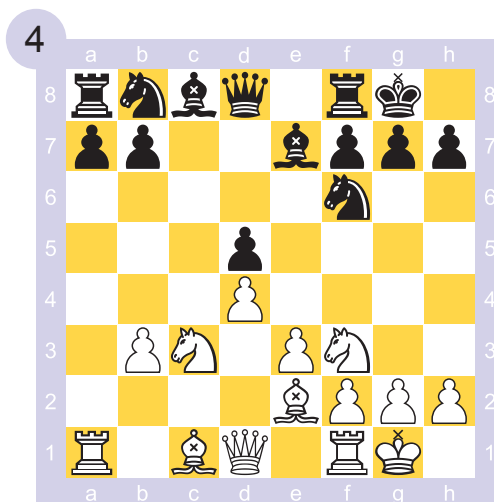
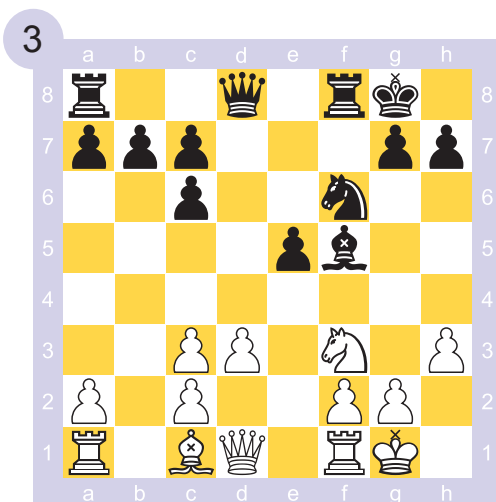
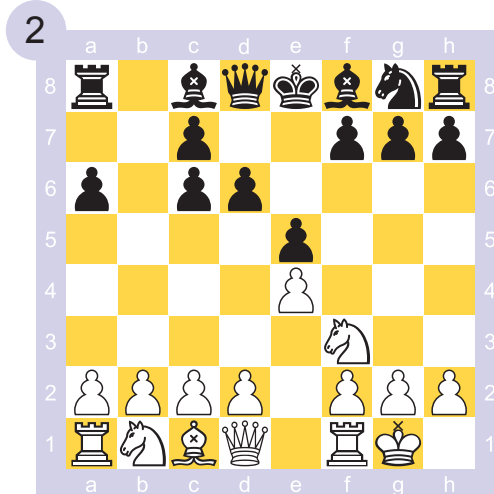
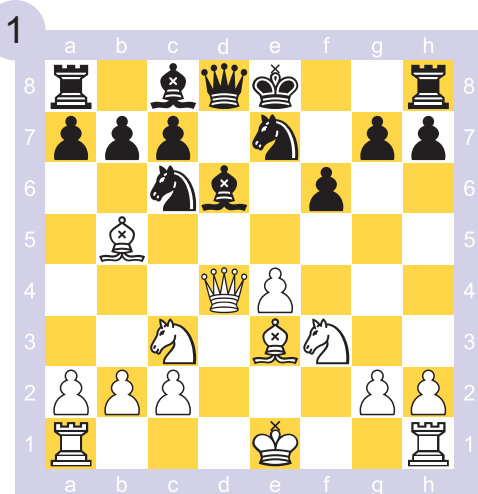
Beraz, oso zaila izango da peoia blokeatuz lauki horretan kokatzen den pieza baztertzea.



Peoi bakartuaren aurkako oinarritzko metodoa, pieza kopuru dezente bat bildu eta erasotzea izaten da, modu horretan harrapatzeko asmoz.

6

Idatzi peoi bakartuak kokatuta dituzten laukien izenak.

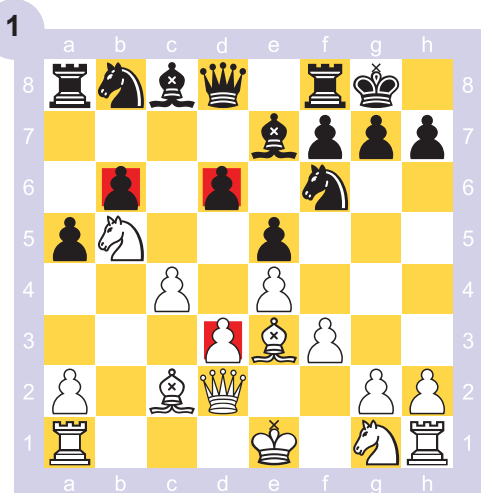




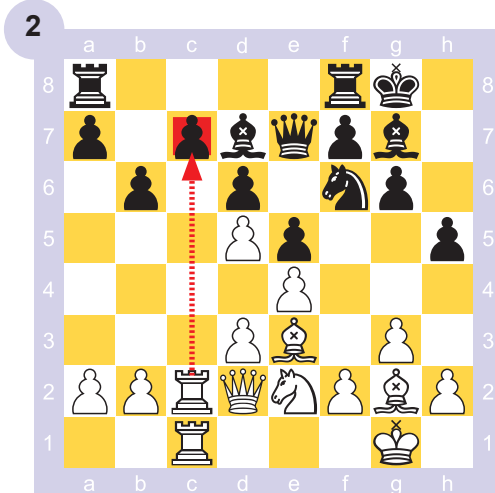
3. Peoi atzeratua

Atzeratutako peoi batek alboetako peoiak aurreratuago ditu eta gainera berak ezin du aurreratu harrapatu egingo bailukete.

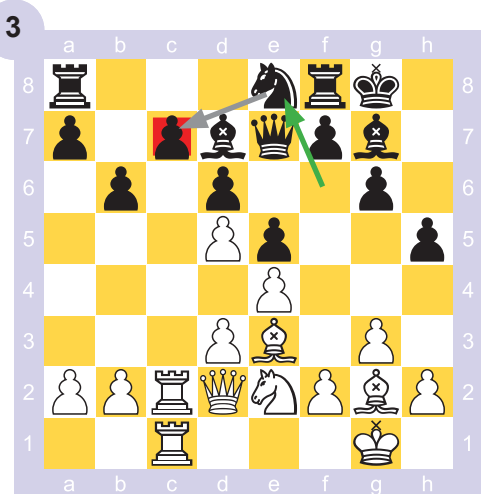
Ahal denean, atzeratutako peoiak harrapatzen saiatzen da, bai harrapatzeko asmoz, bai peoi hauek babesten dituzten aurkariaren piezen koordinazioa zailtzeko asmoz.



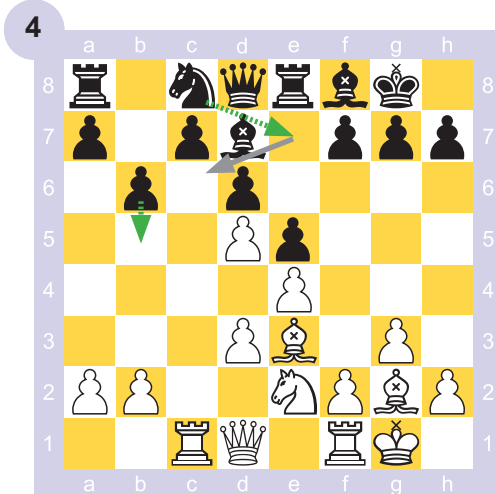
Peoi atzeratu guzti hauen artean, **b** zutabekoa izango da erasotzen errazena zutabe berean beste peoirik ez dagoelako.



Peoi atzeratua beste peoirik ez dagoen zutabean badago, errazago egin daiteke bere aurkako eraso.



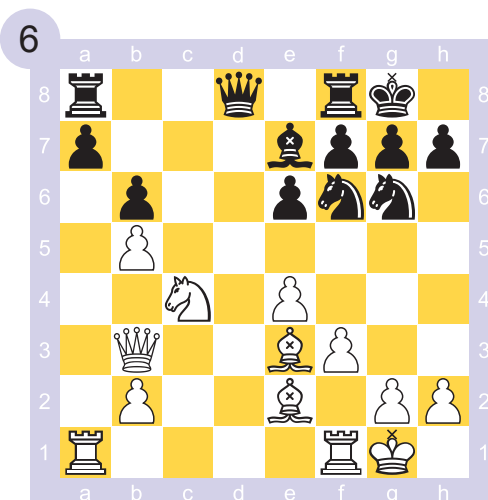
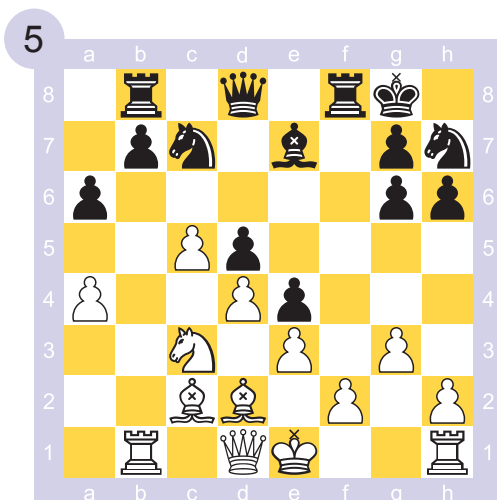
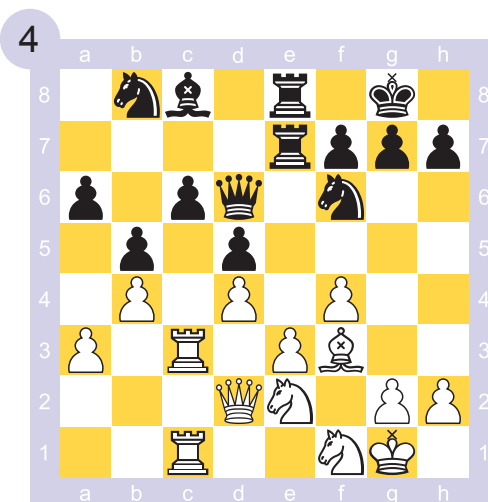
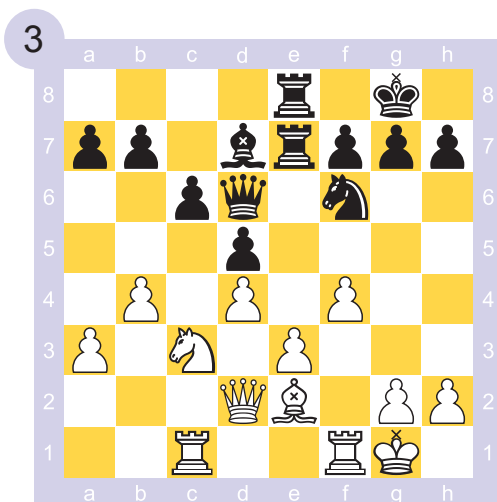
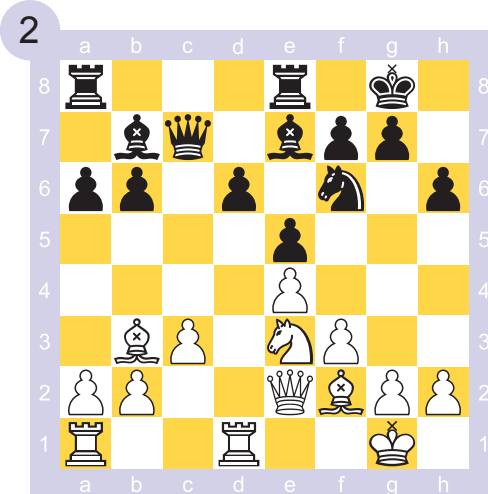
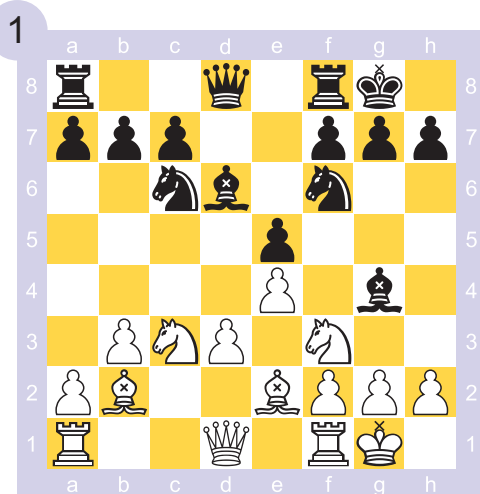
Aurreko egoerara itzuliz, peoi hau balio gutxiagoko pieza batekin edo pieza nagusi batekin babes daiteke soilik, gainerako peoiek ezin baitute babestu.



Peoi atzeratu bat izaten denean, beraz aldatzen saiatu ahal da, baina aurretik jokaldia prestatu behar da. Kasu honetan, zaldia e7 laukira doa peoi atzeratuaren aurrerapena bideratzeko.

7

Idatzi peoi atzeratuak kokatuta dituzten laukien izenak.

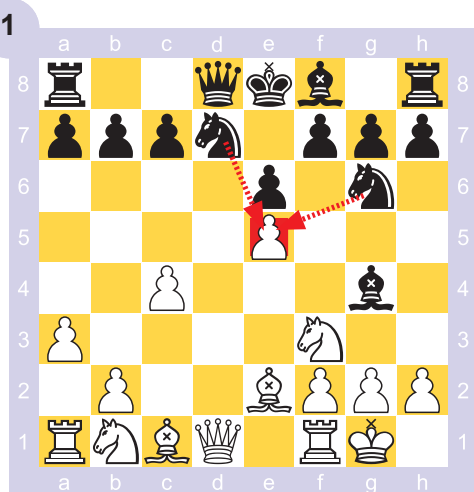




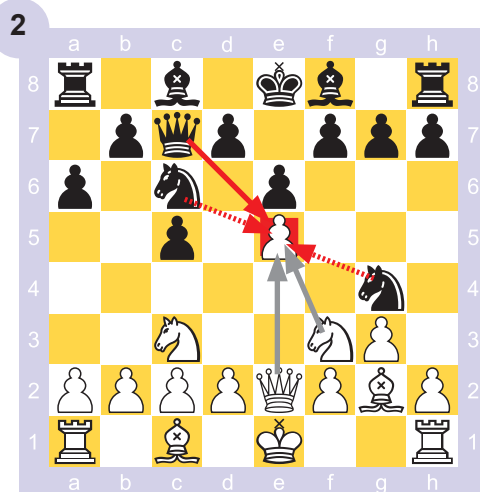
4. Gehiegi aurreratutako peoia

Peoi bat gehiegi aurreratuta dagoela esaten da, hasierako laukitik urrunegi badago eta ezin bada bere piezekin egokiro babestu.

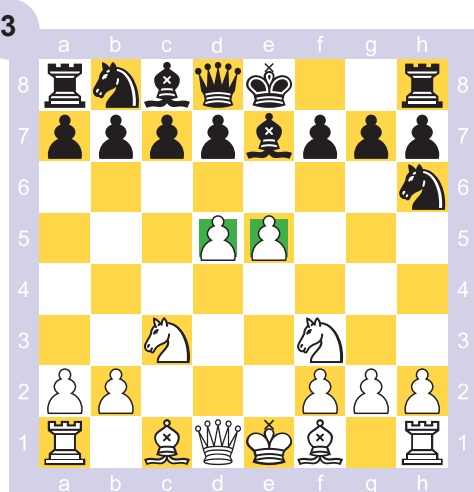
Erasoa jasotzeko arriskua badu, peoi bat ez litzateke gehiegi aurreratu behar, pieza horrek ezin baitu atzera egin.



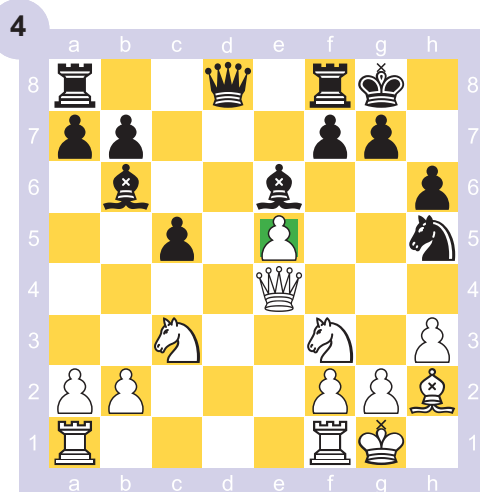
Zuriek ezin dute era egokian babestu gehiegi aurreratu den peoia eta beltzek egoki ikusten duten unean harrapatuko dute modurik aproposenean.



Egoera honetan, e5 laukian kokatuta dagoen peoia harrapatua izango da, beltzek erasoan zuriek peoia babesten baino pieza gehiago dituztelako.



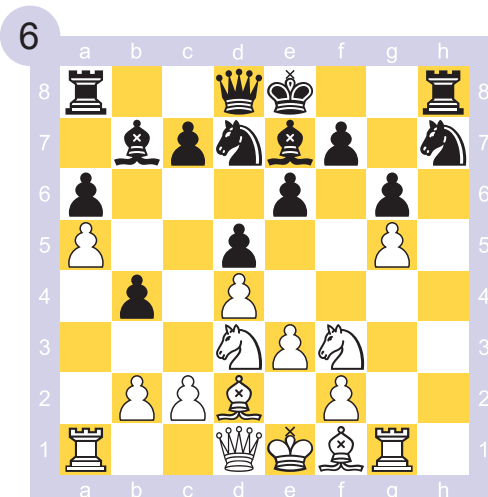
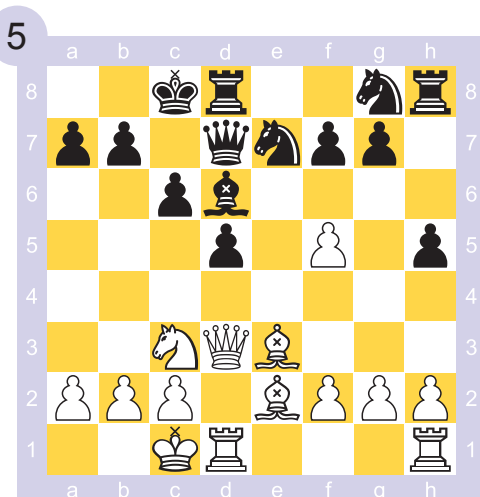
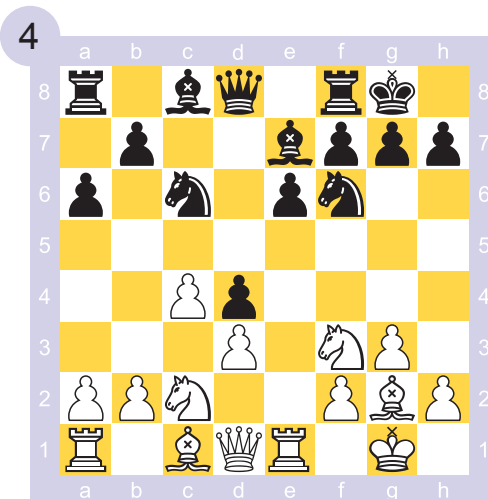
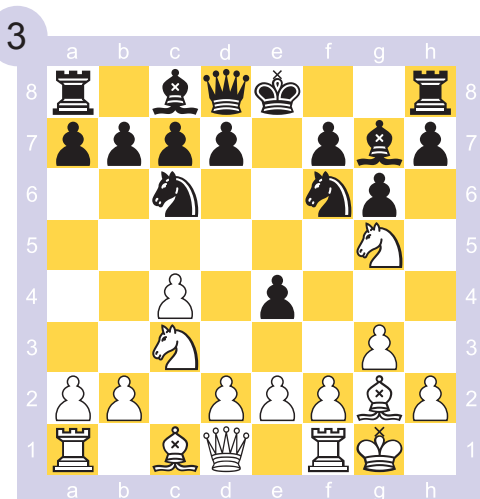
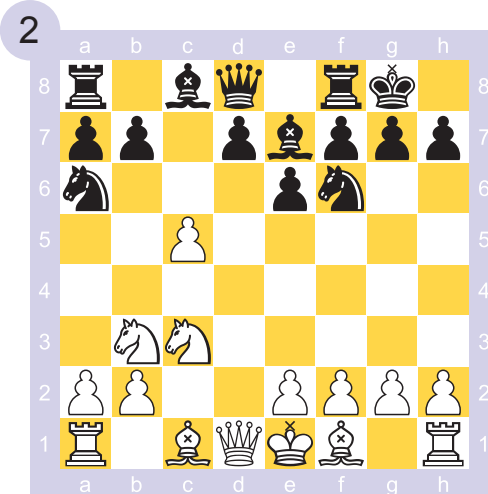
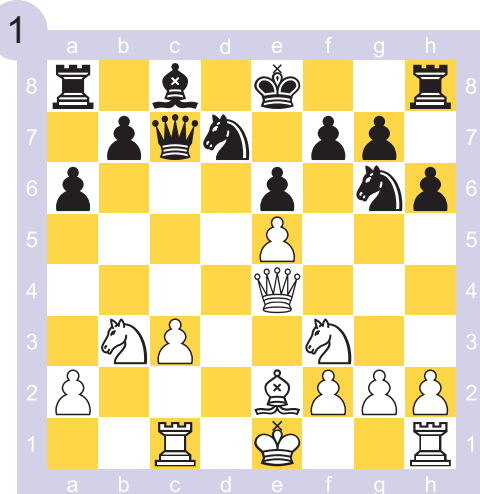
Erdiko peoi bat edo gehiago aurreratuta baina ongi babestuta badaude, zailtasunak sortuko dituzte aurkarien piezak aurreratzean.



Egoera honetan, e5 laukian kokatutako peoia aurreratuta dagoen arren, hiru pieza zuriek babesten dute irmo eta gainera zaldi beltza f6 laukian kokatzea eragozten du.

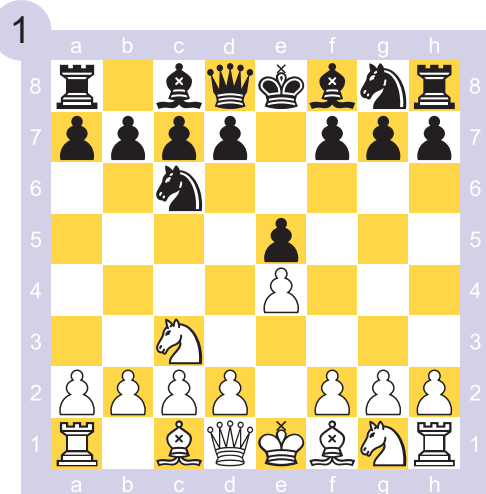
8

Idatzi gehiegi aurreratutako peoiak kokatuta dituzten laukien izenak.

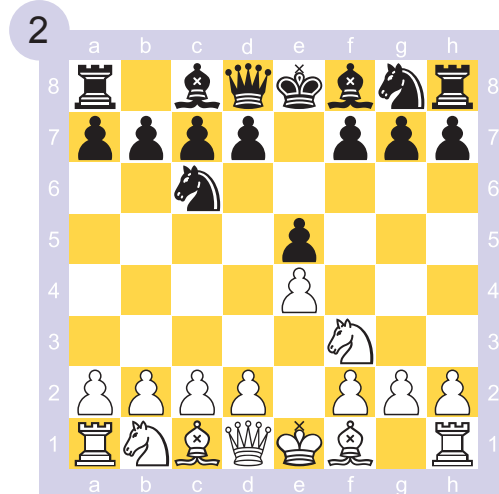


A

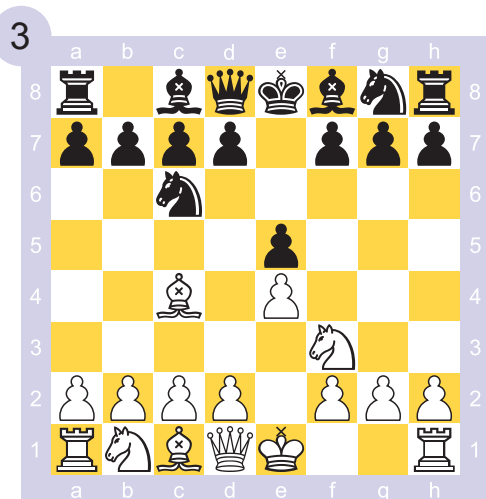
Adierazi zein jokaldi diren zuzenak. Azaldu zergatik diren jokaldi hauetako zenbait okerrak.



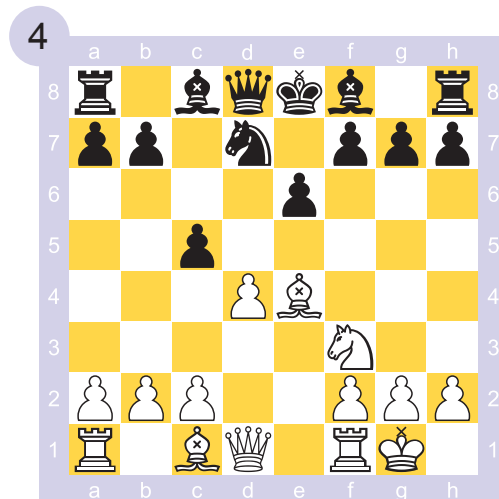
○ Dh5 Zf3 Ad3 Ac4



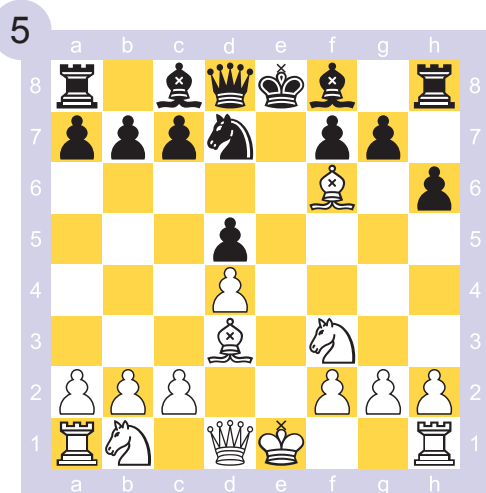
○ Ac4 Za3 a4 Ab5



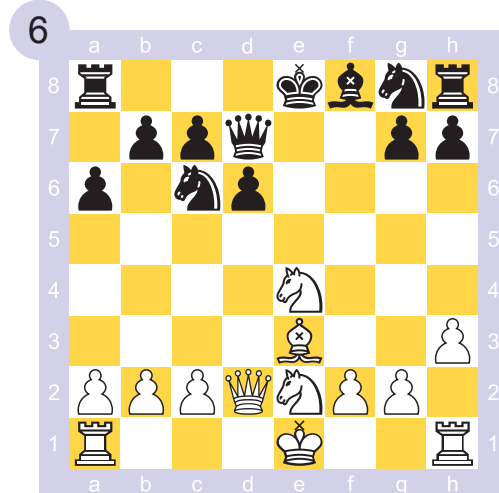
● Ab4 Ac5 Zf6 g5



● c4 Ae7 Zf6 Df6



● gx f6 Zxf6 Ab4+ Dx f6



● Zf6 h5 O-O-O Ae7

4. Unitatea

Minipartidak

Eroaren matea

Despistatuaren matea

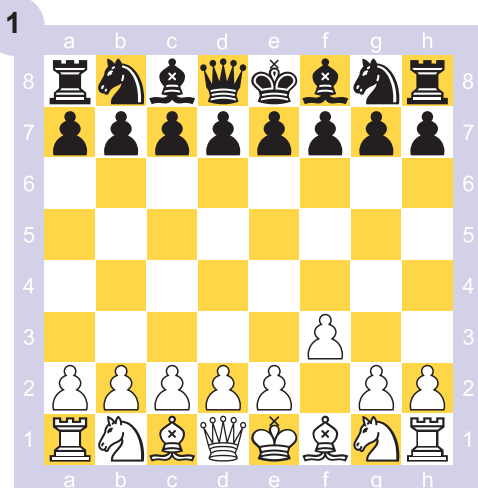
Artzainaren matea

Legalen matea



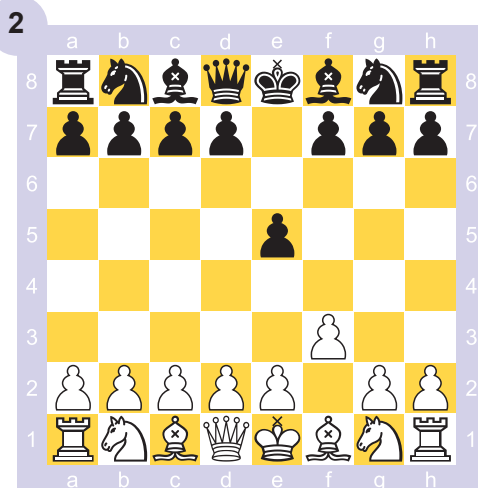


Eroaren matea



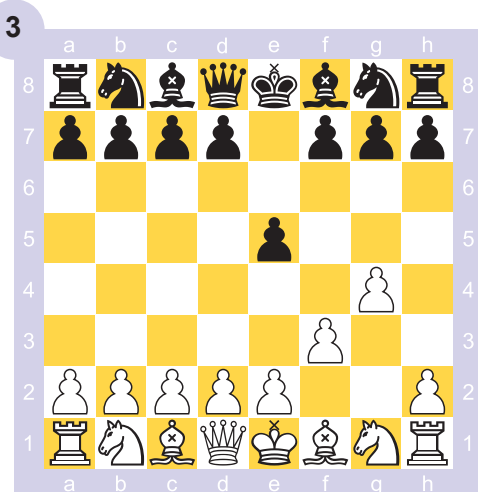
Jokaldi hau ez da zuzena. Hasiberriei, erdiko peoietako bat bi lauki aurrera dezatela gomendatzen zaie.

1. f3



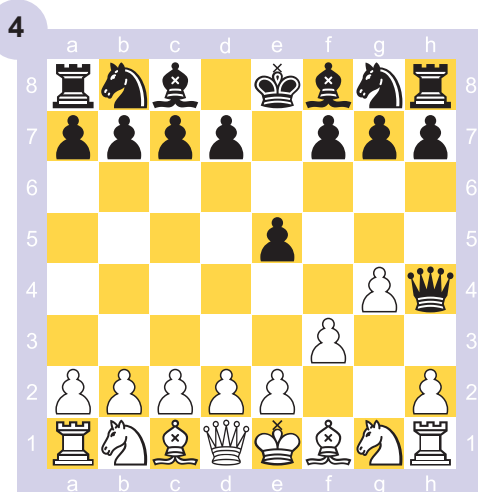
Beltzek erdiko peoietako bat aurreratu dute. e zutabeko peoiak d4 erdiguneko laukia kontrolatzen du eta, aldi berean, alfilaren eta damaren irteera ahalbideratzen du.

1. ... , e5



Jokaldi honek erdigunearen kontrola izaten ez laguntzeaz gain, balio gutxiagoko piezen sakabanaketa eragozten du. Hala ere, xakearen arau garrantzitsuenaz ahazten dela da larriena: bere erregearen xake-matea saihestea.

2. g4??

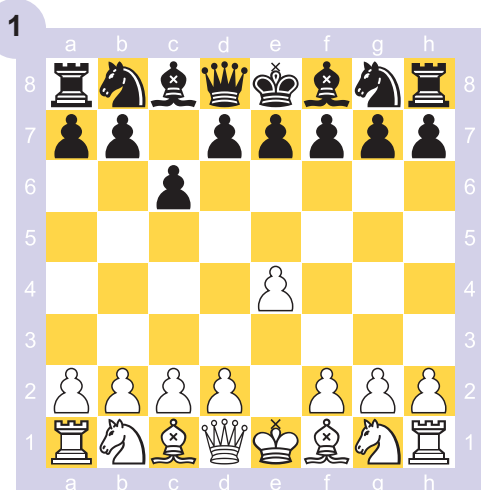


Dama beltzak e1-h4 diagonalaren babesik eza aprobetxatzen du xake-mate emateko. Xake-mate hau xake partida batean eman daitekeen azkarrena da.

2. ... , Dh4++

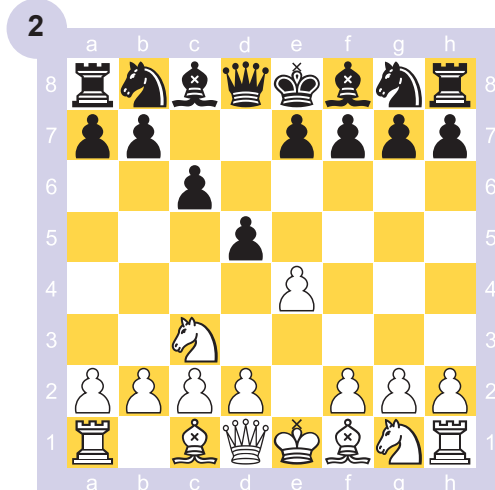


Despistatuaren matea



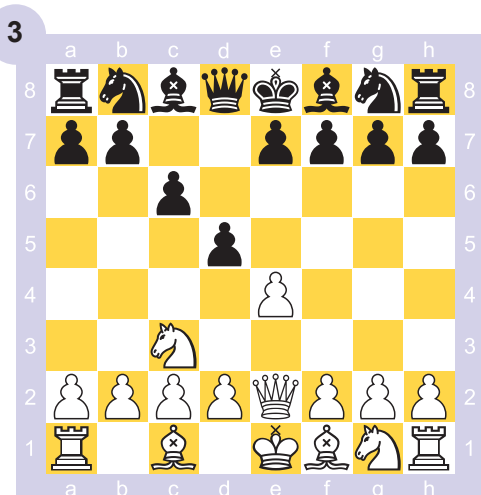
Zuzena da beltzek **c** zutabeko peoia lauki bat aurreratzea (aurreko orrialdeko adibidean beste hegalekoa zen).

1. e4 , c6



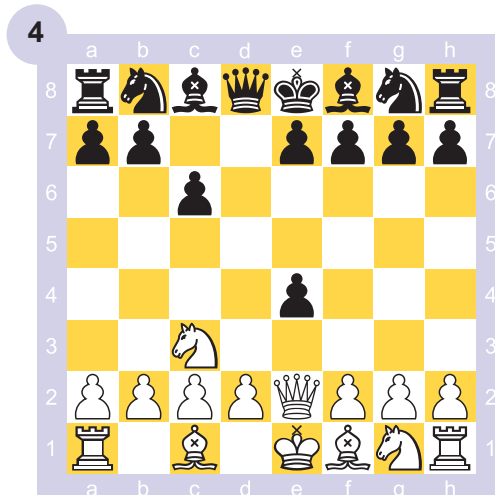
Zuriek era egokian aurreratzen dute zaldi bat eta beltzek damaren aurreko peoia aurreratzen dute. Defentsa honek Caro-Kann izena du eta erdiguneko laukiak lortzeko borroka du helburutzat.

2. Zc3 , d5



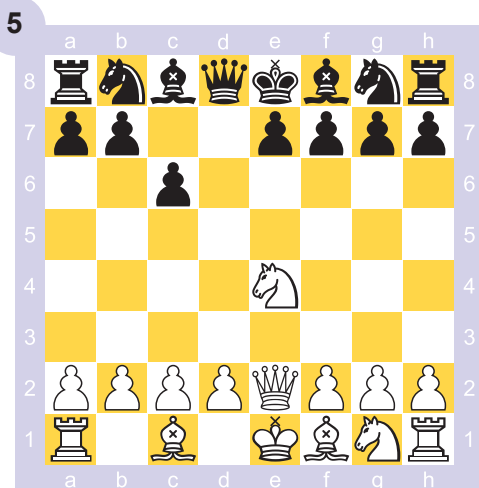
Jokaldi hau ez da gomendagarria, balio gutxiagoko piezen sakabanaketa atzeratzen duelako eta alfil zuriaren irteera blokeatzen duelako. Gainera, jokaldi honekin ez da erdiguneko laukien kontrol handiagoa lortzen.

3. De2 ? , ...



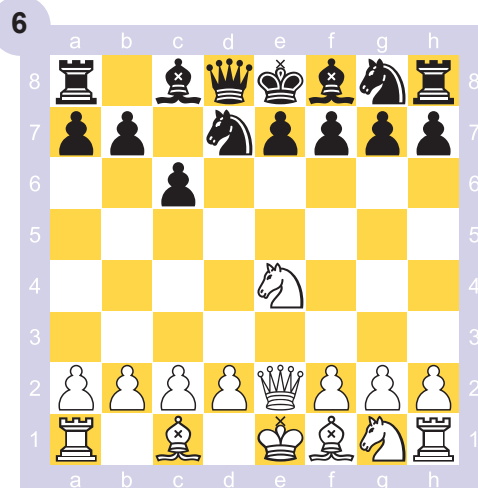
Beltzek erdiko peoiak trukatzearen aldeko aukera egiten dute.

3. ... , dxe4



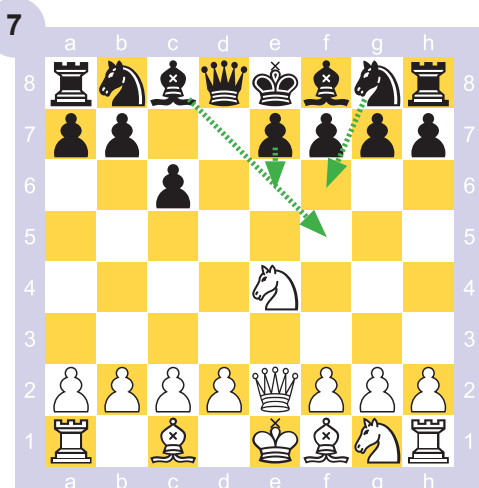
Hobe da peoia zaldiarekin harrapatzea. Damarekin harrapatuko balitz Zf6 mugimenduaren bidez beltzen sakabanaketa erraztuko luke eta dama zuria mehatxupean egongo litzateke.

4. Zxe4 , ...

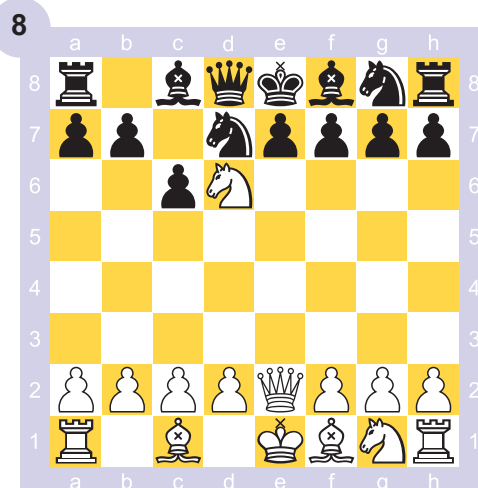


Hemen akats nabarmena egiten da balio gutxiagoko pieza bat aurreratzten den arren, aurkariak xake-mate emateko aukera luzatzen baita.

4. ... , Zd7 ??



Askoz hobea zen sakabanaketa honako jokaldien bidez jarraitzea: Zf6, Af5 edo e6, modu horretan, xake-matea saihestuko litzateke.

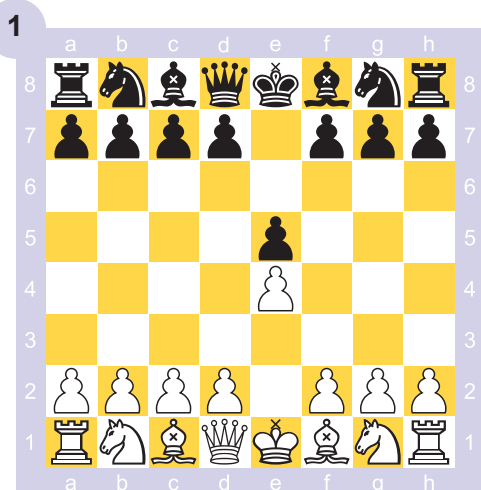


Zuriek xake-mate ematen dute.

5. Zd6++

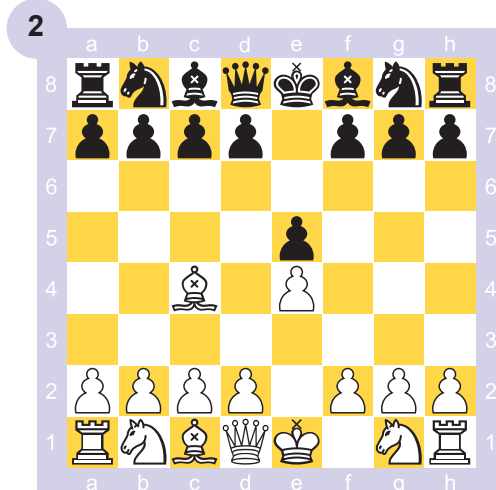


Artzainaren matea

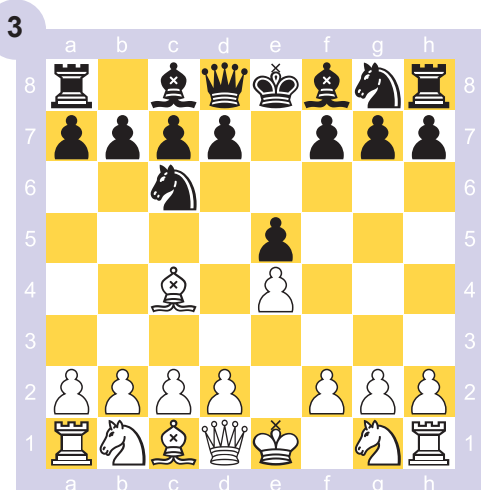


Bi lauki aurreratzen dituzte e zutabeko jokalarik bakoitzaren peoiek.

1. e4 , e5

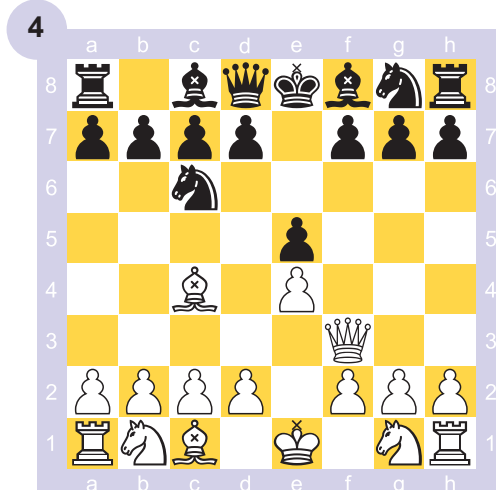


Zuriek alfila aurreratzen dute, d5 eta e6 erdiguneko laukiak kontrolatzeko, eta gainera f7 laukian dagoen peoia mehatxatzen dute. 2. Ac4 , ...



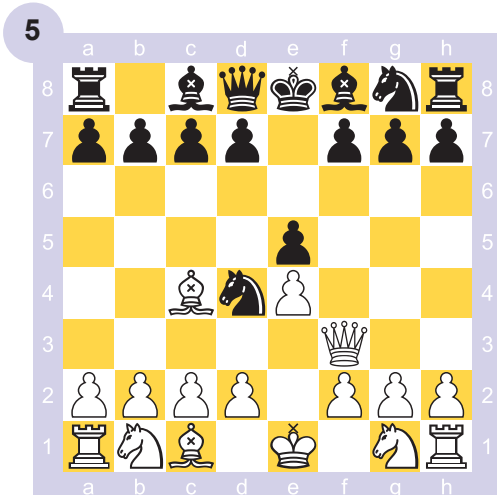
Beltzek era egokian ekiten diote balio gutxiagoko piezen sakabanaketari.

2. ... , Cc6



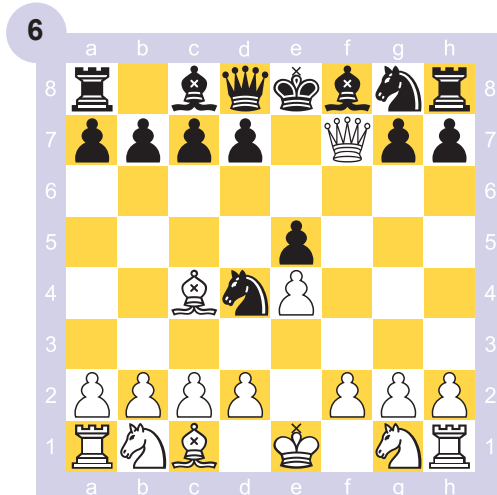
Damaren irteera hau arriskutsua eta goiztiarra da. Hobe izango litzateke Zf3 jokaldia egitea. Hala ere, f7 laukian dagoen peoiarengan mehatxu larria eragiten du.

3. Df3 , ...



Beltzak ez dira ohartzen mehatxu larriaz eta arinegi joaten dira dama zuria erasotzera. Adi ibili behar da aurkariaren mehatxuekin!

3. ... , Zd4 ??

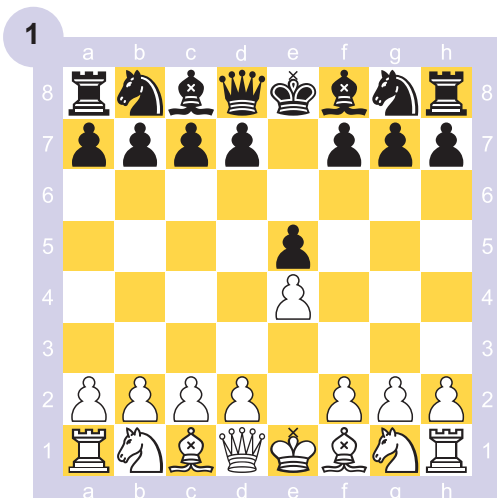


Alfilak babesten duen dama zuria, xake-mate ematen dio errege beltzari.

4. Dxf7++

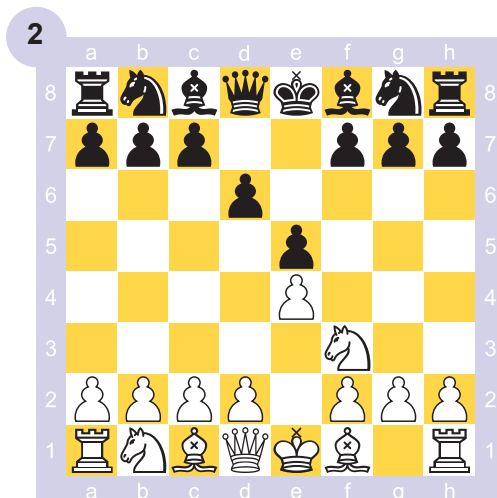


Legalen matea



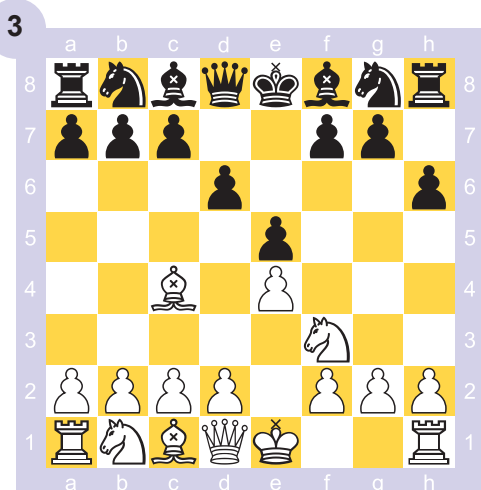
Partida asko horrela hasten dira: Jokalari bakoitzak erregearen aurreko peoia bi lauki aurreratzen du.

1. e4 , e5



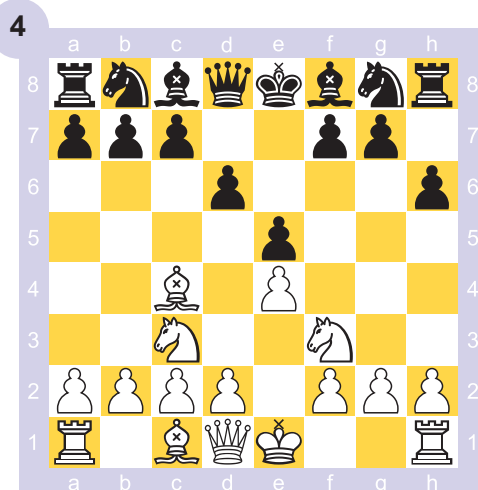
Beltzek erregearen aurreko peoia damaren aurreko peoiarekin babesten dute (horri Philidor defentsa deritzo). Peoia babesteko beste era bat Zc6 jokaldia litzateke.

2. Zf3 , d6



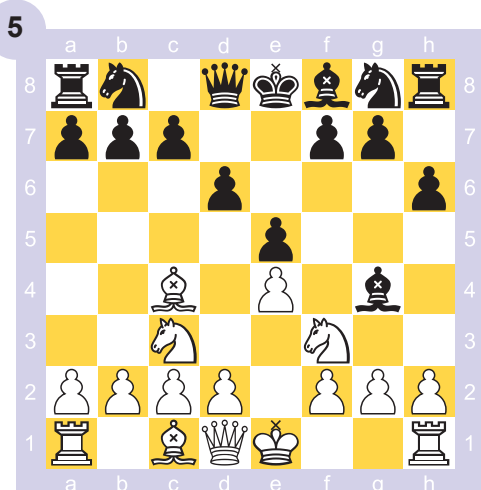
Zuriek balio gutxiagoko piezak sakabanatzen dituzten bitartean, beltzek ez dute piezarik sakabanatzen eta egiten duten jokaldiarekin ere ez dute erdiguneko laukirik kontrolatzen.

3. Ac4 , h6 ?



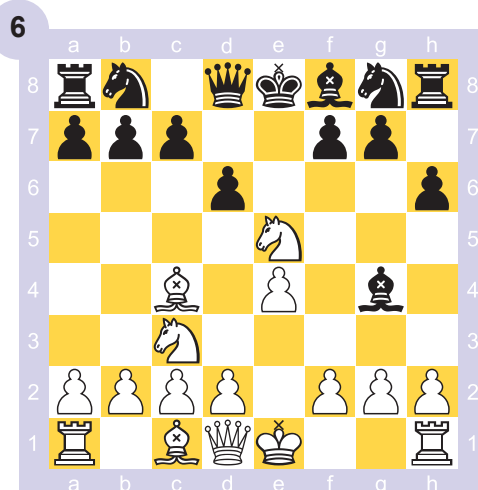
Zuriek beste zaldia sakabanatzen dute eta erregearen aurreko peoia balizko eraso batetik babesten dute.

4. Zc3 , ...



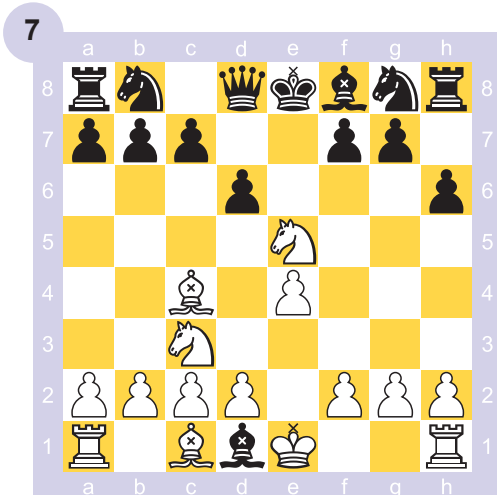
Alfila sakabanatu eta zurien zaldia iltzatu arren, jokaldia kaskarra da aurkiaren erantzuna aurreikusi ez duelako.

4. ... , Ag4 ?



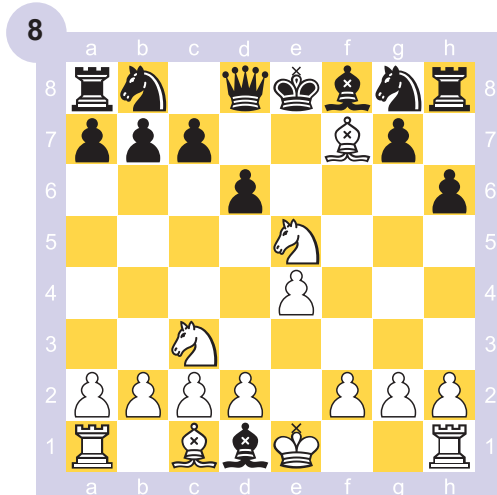
Badirudi zuriak erratu egin direla zaldiarekin peoi beltza harrapatzean, alfil beltzak dama zuria harrapa baitezake.

5. Zxe5 ! , ...



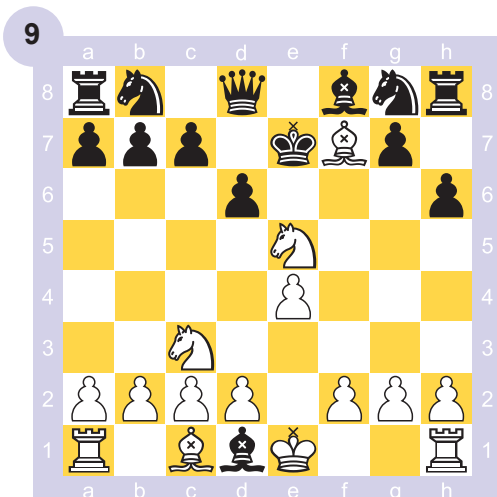
Beltzek, itsututa, dama harrapatzen dute. Hobe litzateke peoi bat galtzea, honako jokaldietako bat eginez
5. ..., dxe5 6. Dxe4.

5. ... , Axd1 ?



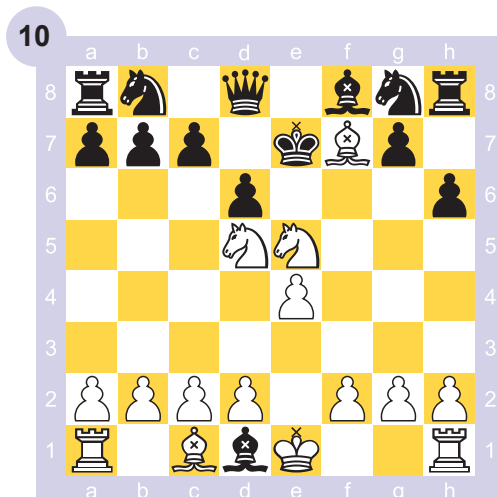
E5 laukian dagoen zaldiaz babestutako alfilak, f7 laukian dagoen peoia harrapatzen du eta xake ematen dio erregeari.

6. Axf7+ , ...



Erregea lauki bakarrera joan daiteke.

6. ... , Ee7



Erregeak xake-matea jasotzen du beste zaldiarekin. Erregeari egin ahal zaizkion xake-mate mehatxuak ondo zaindu behar dira beti.

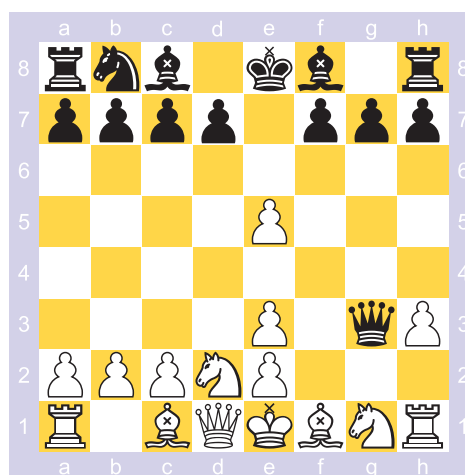
7. Zd5++

1

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Znb.	□	■
1	d4	Zf6
2	Zd2	e5
3	dxe5	Zg4
4	h3	Ze3
5	fxe3	Dh4+
6	g3	Dxg3++
7		
8		
9		
10		

Amaierako egoera



Znb.	□	■
------	---	---

2	X	
---	---	--

Zaldiaren jokaldiak bere alfilaren eta damaren irteera blokeatzen du.

--	--	--

Nahiz eta hirugarren aldiz jarraian pieza bera mugitu, eraso bortitza lortzen da.

--	--	--

Kontraerasoa burutzeko peoi bat eskaintzen da.

--	--	--

Damaren galera saihestu asmoz, partida galtzea ekarriko duen diagonal bat zabaltzen da.

--	--	--

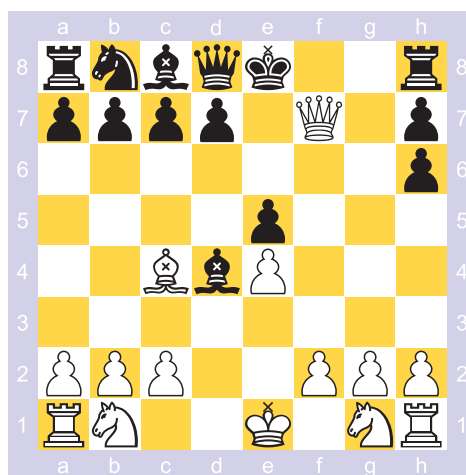
Jokaldi honekin peoi bat mugitzen da hirugarrenez, balio gutxiagoko piezak sakabanatu beharrean.

2

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Znb.	□	■
1	e4	e5
2	Ac4	Ac5
3	Df3	Zh6
4	d4	Axd4
5	Axh6	gxh6
6	Dxf7++	
7		
8		
9		
10		

Amaierako egoera



Znb.	□	■
------	---	---

--	--	--

Zaldia harrapatzean damak xake-mate mehatxua ematen du.

--	--	--

Ez da egokiena zaldia kanpoaldeko zutabetatik ateratzea, eraso jaso duen peoia babesteko beste aukeraren bat egonez gero.

--	--	--

Ez da gomendagarria dama horren goiz ateratzea, izan ere, peoiek edo balio gutxiagoko piezek mehatxa dezakete.

--	--	--

Jokaldi honek akats larria eragiten du, hobe baite trukearen ondorioz balio gutxiagoko pieza bat galtzea, partida bera galtzea baino.

--	--	--

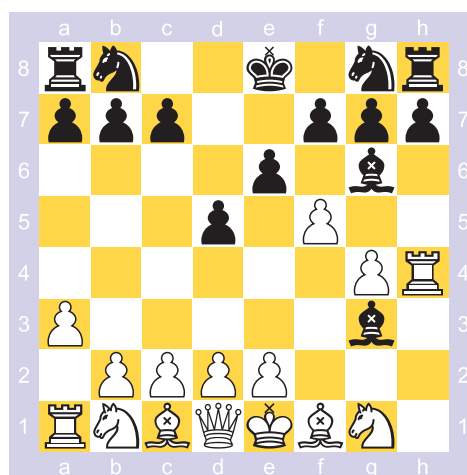
Peoiaren ageriko jokaldiak alfila mehatxatzen du eta, bide batez, f7 laukian dagoen peoiaren babesa suntsitzen du.

3

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Amaierako egoera

Znb.	□	■
1	f4	d5
2	a3	Ag4
3	h3	Ah5
4	g4	Ag6
5	f5	e6
6	h4	Ad6
7	Gh3	Dxh4+
8	Gxh4	Ag3++
9		
10		



Znb.	□	■
------	---	---

--	--	--

Jokaldi honek egoera okertzen du, sei mugimendu egin ondoren ez baita balio gutxiagoko piezarik sakabanatu.

--	--	--

Peoi honen aurrerapenak ez du erdiguneko laukirik kontrolatzeko balio eta gainera denbora galtzen da.

--	--	--

Jokaldi bikaina da, alfila libratzeaz gain, aurkariaren erregeari eraso egiteko diagonal zabalitzen baita.

--	--	--

Jokaldi hau ez da egin behar, errege zuriari eraso egiteko diagonal bat zabalitzen delako.

--	--	--

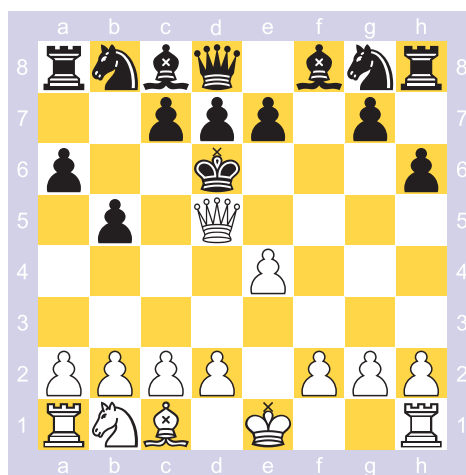
Ez da egokia alfilak egiten duen lehen jokaldiaren ostean inolako zailtasunik gabe peoiarengandik mehatxatua egon ahal izatea.

4

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Znb.	□	■
1	Zf3	a6
2	e4	h6
3	Ac4	b5
4	Axf7+	Exf7
5	Ze5+	Ee6
6	Dg4+	Exe5
7	Df5+	Ed6
8	Dd5++	
9		
10		

Amaierako egoera



Znb.	□	■
------	---	---

--	--	--

Jokaldi honek, material galera ekartzen duen arren, eraso bortitza egiteko bidea ematen duen truke bat eragiten du.

--	--	--

Xake honek erregea taularen erdigunera joatera behartzen du eta bertan errazago egin ahal izango zaio eraso.

--	--	--

Bigarren peoi hau aurreratu ondoren, ez da erdiguneko laukirik kontrolatzean.

--	--	--

Alfilari egiten zaion erasoak akats larria da, ez baita errege beltzari egin ahal zaion eraso aurreikusi.

--	--	--

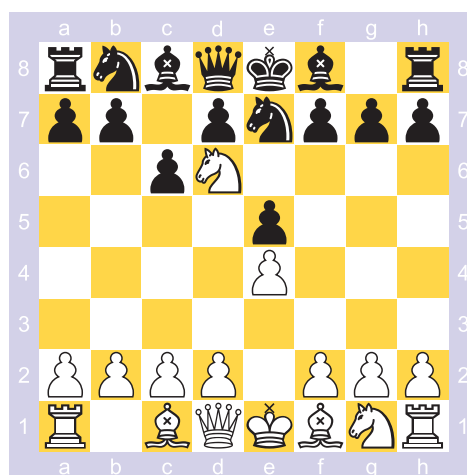
Zaldia harrapatzeak xake-mate egoera eragiten du erregea inolako babesik gabe dagoelako.

5

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Znb.	□	■
1	e4	e5
2	Zc3	Ze7
3	Zb5	c6
4	Zd6++	
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Amaierako egoera



Znb.	□	■
------	---	---

--	--	--

Peoia aurreratzean akats larria egiten da, d6 laukia babesik gabe uzten delako.

--	--	--

Jokaldi hau ez da gomendagarria, partida hasieran pieza bera bitan mugitzen delako.

--	--	--

Zaldiak alfilaren sakabanaketa oztopatzen du eta gainera ez du aurkariaren piezarik erasotzen.

--	--	--

Erregea blokeatzearen ondorioz eta egiten zaion defentsa desagokiaren ondorioz, zuriek xake-mate ematen dute.

--	--	--

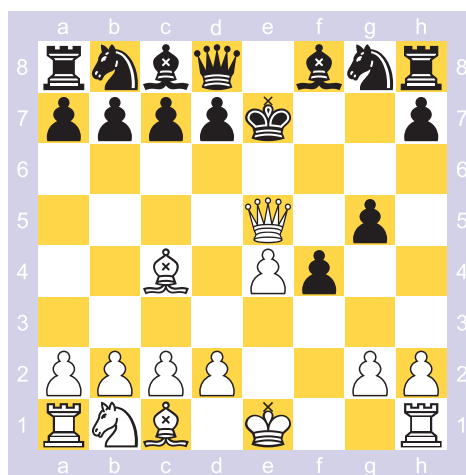
Beltzek, zuriek egiten duten jokaldi bera burutzen dute.

6

Berregin taula baten gainean ondorengo partida. Ondoren, idatzi aipu bakoitzaren ondoan jokaldiaren zenbakia eta adierazi x batez zein jokalarik egiten duen.

Znb.	□	■
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Zf3	g5
4	Ac4	f6
5	Zxg5	fxg5
6	Dh5+	Ee7
7	Df7+	Ed6
8	Dd5+	Ee7
9	De5++	
10		

Amaierako egoera



Znb.	□	■
------	---	---

--	--	--

Peoi hau aurreratzean erregearen hegaleko ahultasuna areagotzen da, eraso eragin dezakeen diagonal berri bat zabaltzen delako.

--	--	--

Zaldiaren mugimenduak damak aurkariaren erregeari egiten dion behin betiko eraso dakar.

--	--	--

Peoi batek bere burua eskaintzen du taularen erdigunearen kontrola lortze aldera.

--	--	--

Jokaldi honen ondorioz, balio gutxiagoko piezen sakabanaketarekin jarraitzeaz gain, f7 laukian dagoen peoi ahula erasotzen da.

--	--	--

Zaldia harrapatzean erregeari eman dakioken babes saihesten da. h5 jokaldiak, ordea, damaren eraso saihestuko luke.

5. Unitatea

Trukeak

Presioa - Defentsa

Piezen trukea

Sinplifikatzea

Kontraerasoa



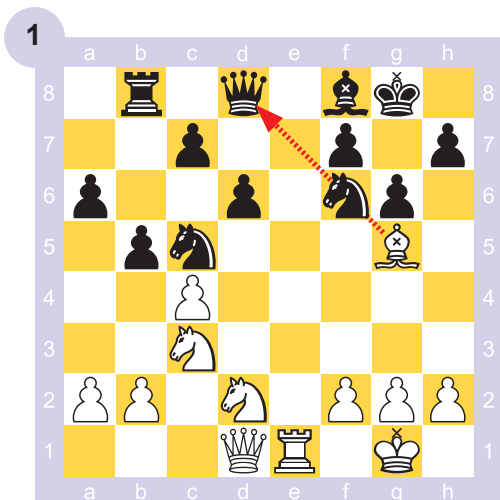


Presioa - Defentsa

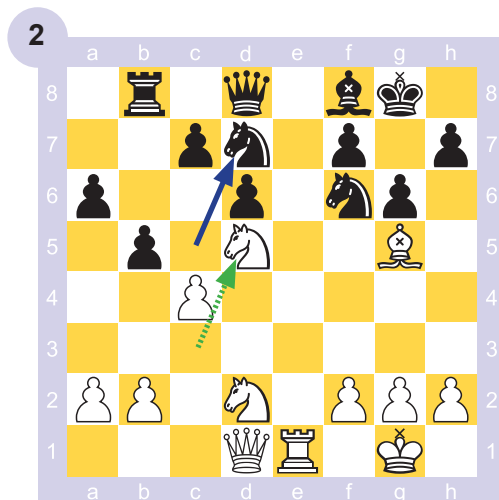
Pieza bati egiten zaion presioa areagotu egiten da aurkariak beste pieza bat kokatzen duenean lehenengoari mehatxu eginez. Presioa biguntzeko irtenbide egokiena, ahal bada, erasoja jasan duen pieza babestea da.

Presio gehien duten piezak, orokorrean ezin dira mugitu iltzatuta daudelako, peoi ahulak izaten dira...

Adibidea

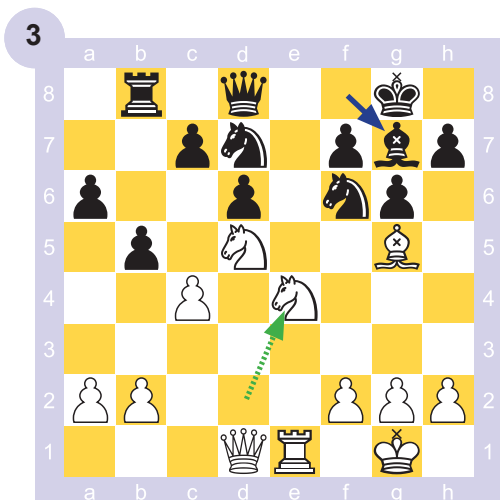


Alfil zuriak zaldi beltza iltzatu du. Zuriak zaldi honi erasotzeko aprobeztatzen saiatuko dira.



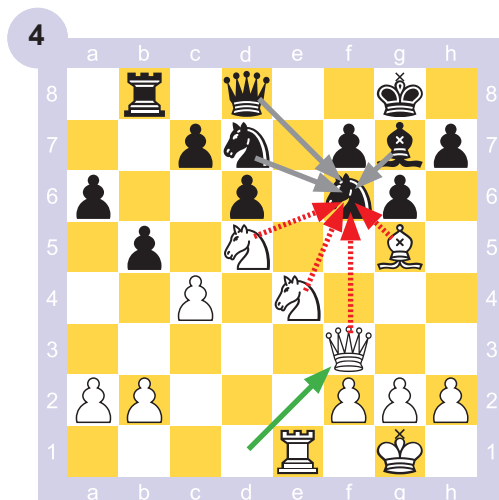
Zuriek presioa areagotzen dute zaldia aurreratuz, bitartean beltzek bere zaldiarekin biguntzen dute presio hori.

1. Zd5 , Z5d7



Zuriek erasoja jarraitzen dute beste zaldiarekin eta beltzek alfila mugitzen dute zaldiaren babesean laguntzeko.

2. Ze4 , Ag7

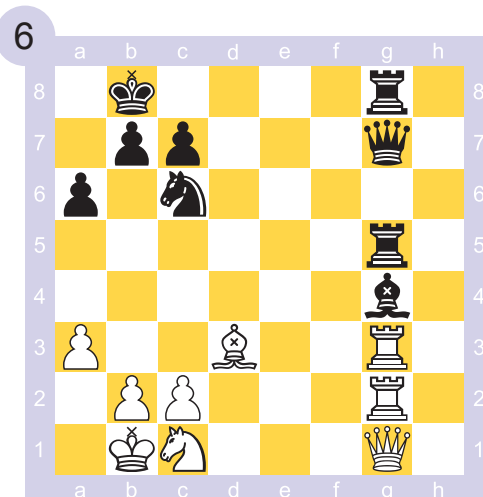
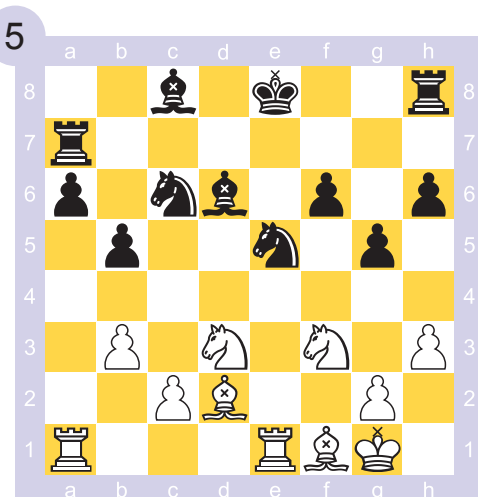
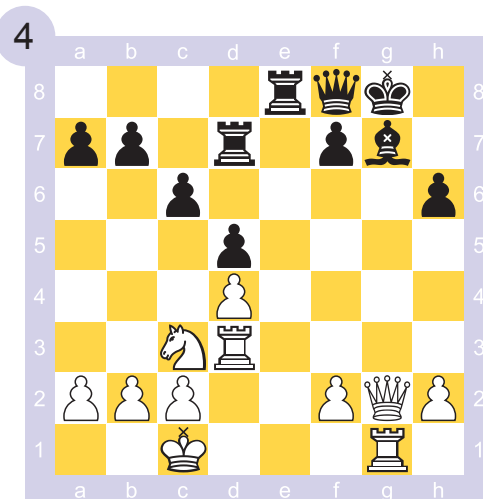
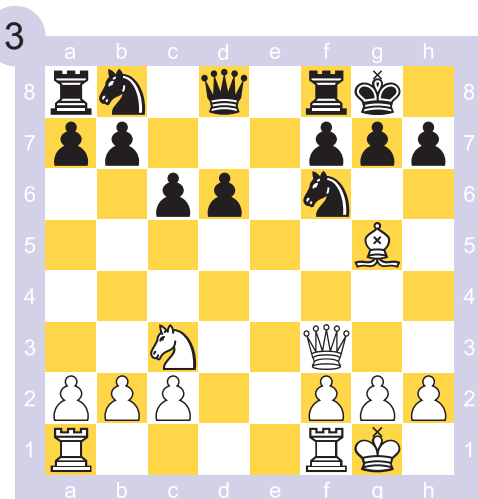
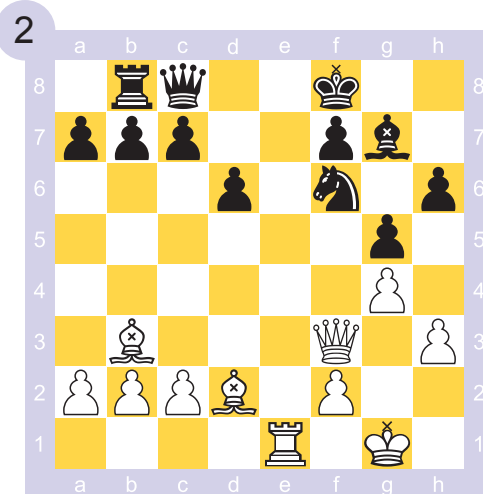
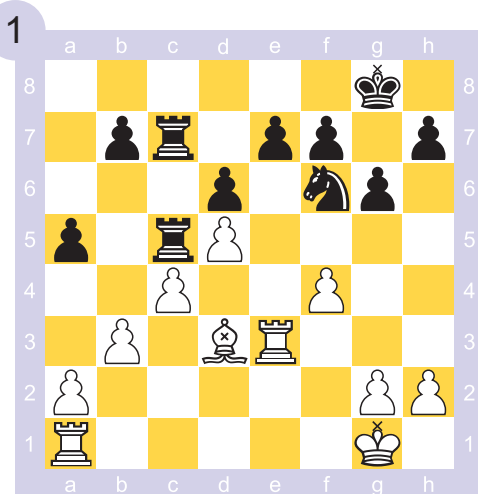


Zuriek oraindik presioa areagotu dezaketen bitartean, beltzek ez dute pieza gehiago zaldia babesteko.

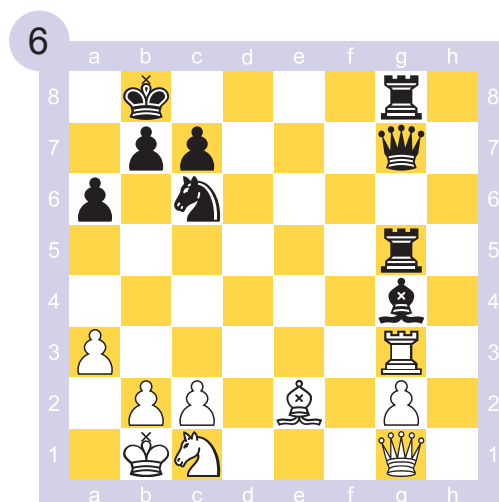
3. Df3 , ...

1

Idatzi erasotu duten piezaren gainean egindako presioa areagotzeko zuriak egin dezaketen jokaldia.



Idatzi, zurien presioa bigundu asmoz, erasoja jasan duen piezaja babesteko beltzek egin dezaketen jokaldia.

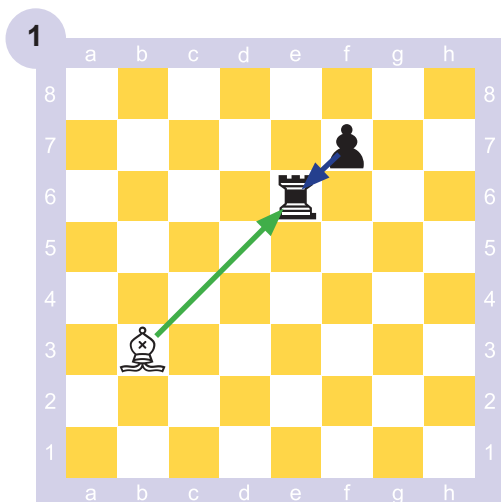




Piezen trukea

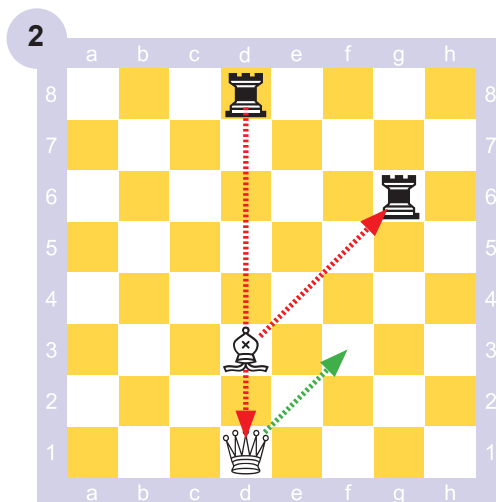
Piezen trukea ematen da bi jokalariek elkarren segidan, gutxienez aurkariaren pieza bat harrapatzen dutenean.

Adibidez



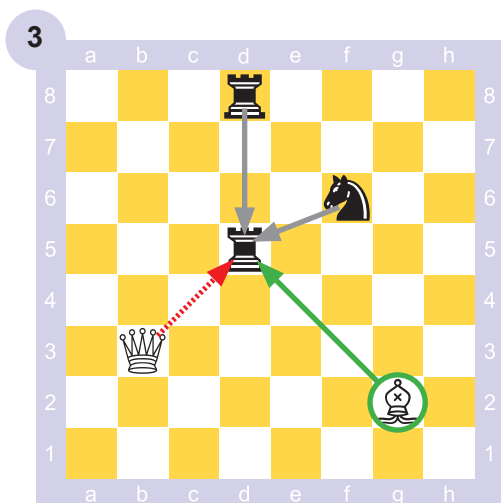
Erasotzen den piezak eraso egiten duenak baino balio gehiago badu, orokorrean, harrapatu egingo da babestuta egon arren.

1. Axe6 , fxe6



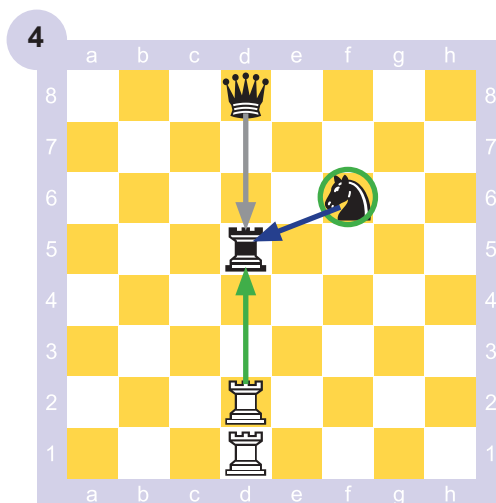
Pieza bat harrapatzeari uko egin behar zaio, harrapaketak balio gehiagoko beste pieza baten galera badakar.

1. Axc6? , Gxd1



Eraso batean materiala galtzea saihesteko, harrapaketa balio gutxien duen piezarekin egitea da egokiena.

1. Axd5 , Gxd5

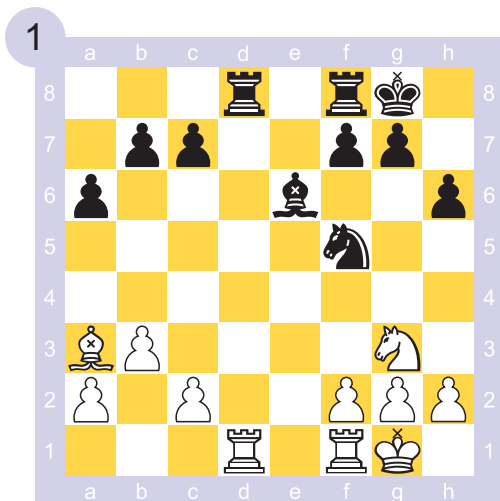


Eraso baten aurrean defenditu nahi denean, balio gutxien duen piezarekin harrapatzeari ekiten zaio, materiala galtzea saihesteko.

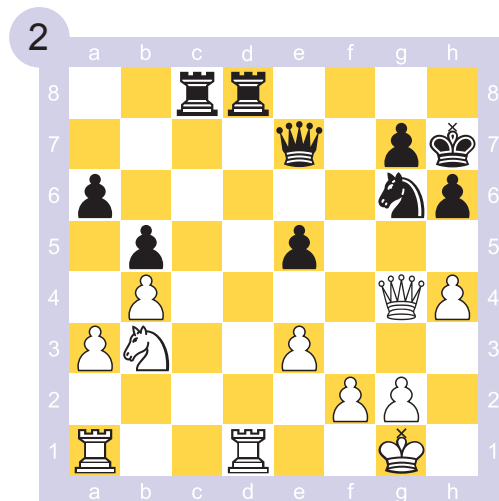
1. Gxd5 , Zxd5

3

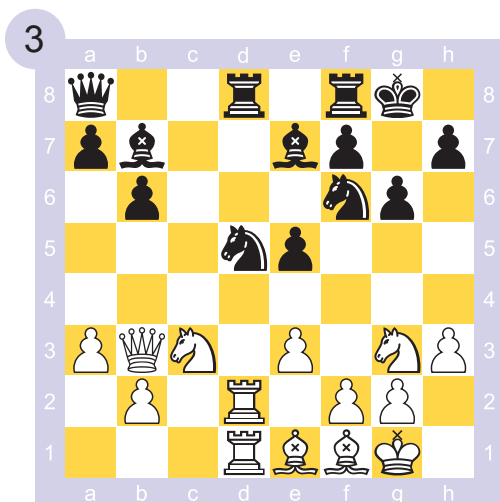
Inguratu, biribil bat erabiliz, adierazten direnen arteko jokaldirik onena, pieza trukean materiala irabazteko edo ez galtzeko.



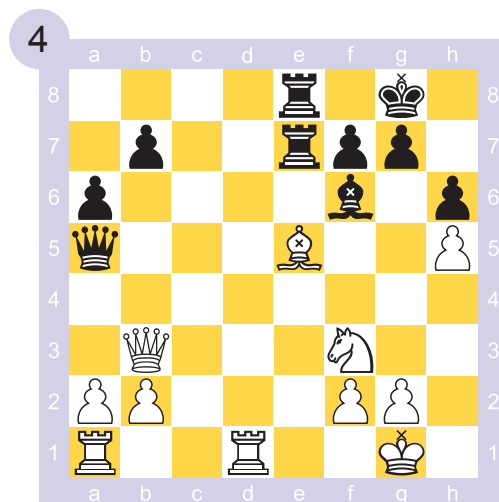
○ Zxf5 Axf8 Gxd8



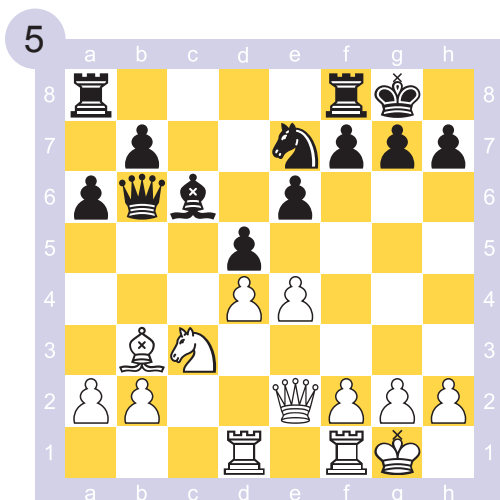
○ Dxc6+ Dxc8 Gxd8



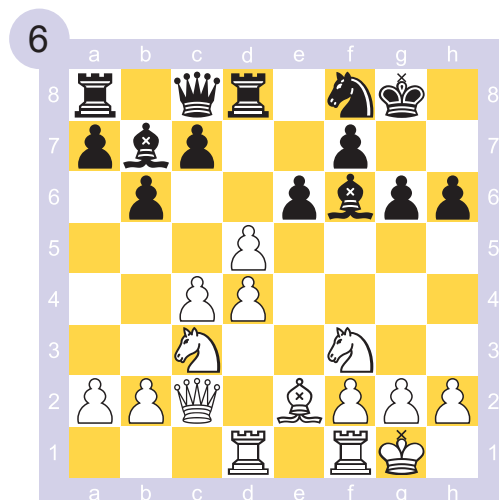
○ Dxd5 Zxd5 Gxd5



● Axe5 Gxe5 Dxe5



○ Zxd5 Axd5 exd5



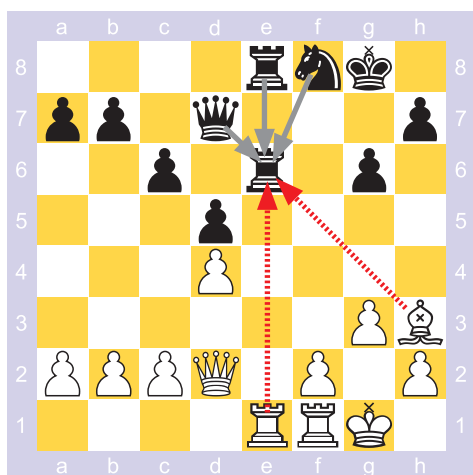
● Gxd5 Axd5 exd5



Edozein pieza trukek helburu argi bat izan behar du; piezekin zer egin ez jakite hutsagatik ez da piezarik aldatu behar.

Erasotzen ari diren eta defentsan dauden pieza kopuruaren arabera, hurrengoak gerta daitezke:

1. Erasoan daudenak baino pieza gehiago defentsan



Zuriek bi piezekin mehatxatzen dute hiru piezak babesten duten gaztelu beltza.



Truke mota honetan, beti balio gutxien duen piezarekin ekiten zaio harrapaketari.

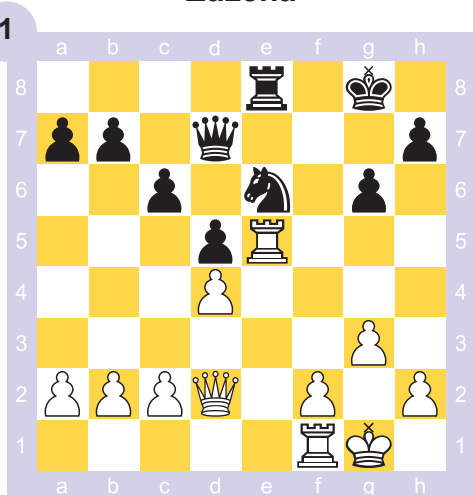
1 Diagrama

Zuriek harrapaketari alfilarekin ekiten badiote, kalitatea irabaziko dute (gaztelua alfilaren truk); baina trukearekin jarraitzen badute (gaztelua zaldiaren truk) lehenago irabazitako kalitatea galduko dute.

2. Diagrama

Zuriek harrapaketari gazteluarekin ekiten badiote, ez da kalitaterik galduko ezta irabaziko ere.

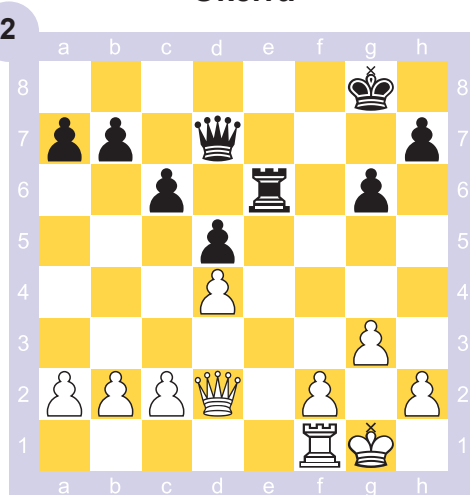
Zuzena



1. Axe6 , Zxe6
2. Ge5 , ...



Okerra

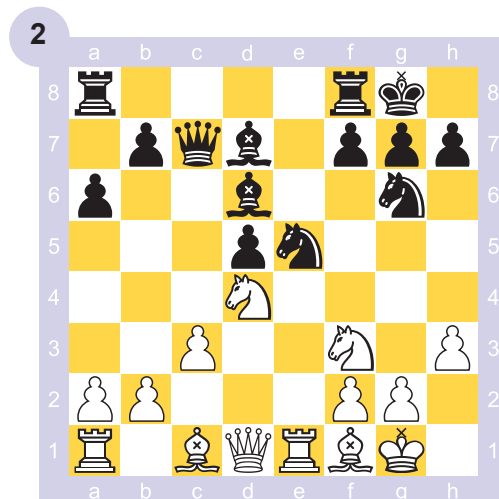
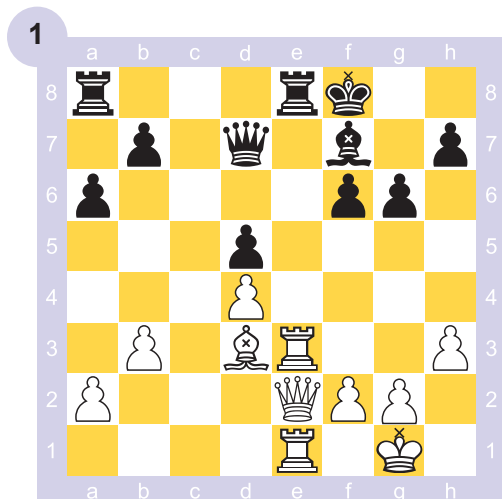


1. Gxe6 , Zxe6
2. Axe6 , Gxe6



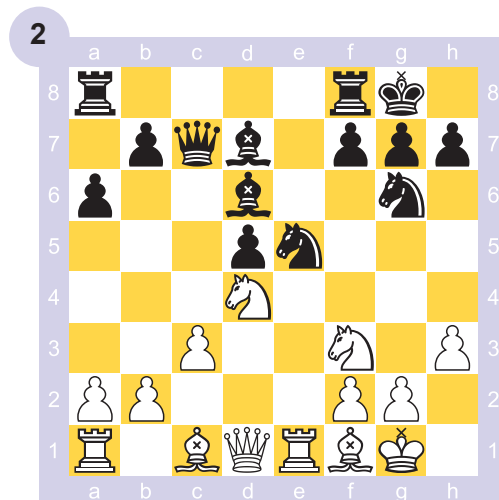
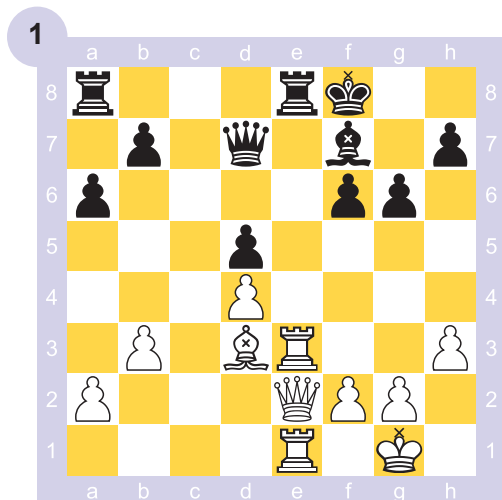
4

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak pieza trukearen ondoren materialik galdu nahi ez badute.



5

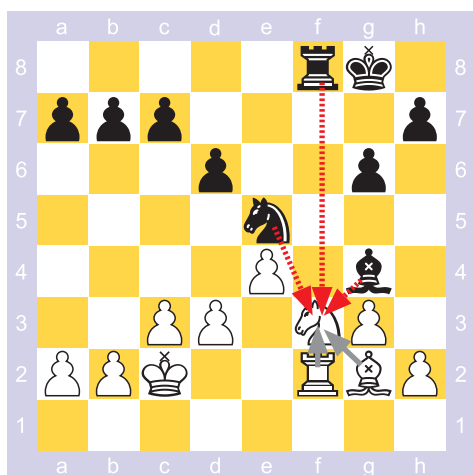
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak materiala galtzea eragingo dien pieza truke okerra egiten badute.





Truke bati abantailaren bat lortzeko asmoz ekiten zaio; dena den, ez dira alda daitezkeen pieza guztiak aldatuko aurretik irabazitako abantailaren bat galtzeko arriskua badago.

2. Defentsan daudenak baino pieza gehiago erasoan



Beltzek hiru piezekin mehatxatzen dute bi piezak babesten duten zaldi zuria.



Alda daitezkeen pieza guztiak trukatu balira, beti harrapatutako pieza kopurua handiagoa izango da galdutako pieza kopurua baino eta kasu gehienetan materiala irabaziko da.

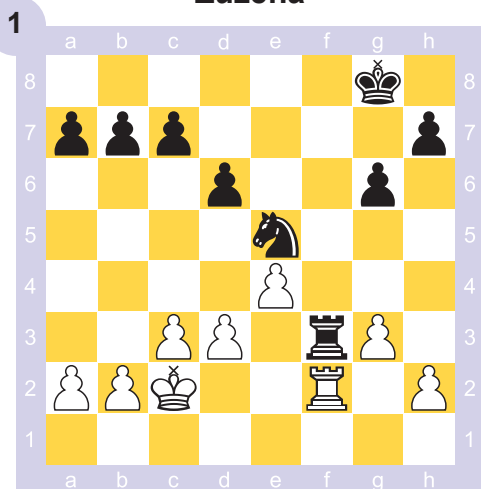
1 Diagrama

Beltzek zaldia irabazten dute bi jokaldiko trukearen ondorioz, baina jokaldi bakarrean balio gutxiagoko piezen arteko truke hutsa ematen da.

2. Diagrama

Beltzek harrapaketa gazteluarekin ekiten badiote, aurkariaren balio gutxiagoko pieza bat irabazteko aukera galtzen da.

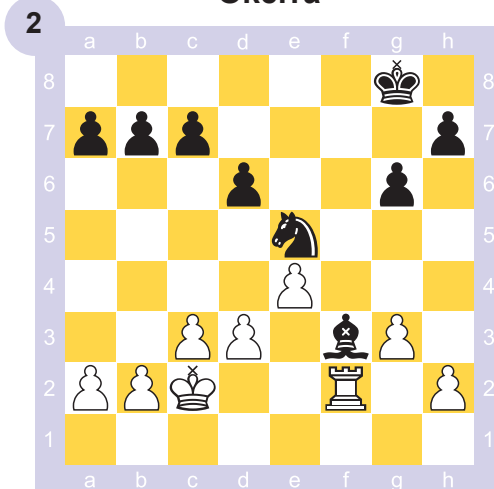
Zuzena



1. ... , Axf3
2. Axf3 , Gxf3



Okerra

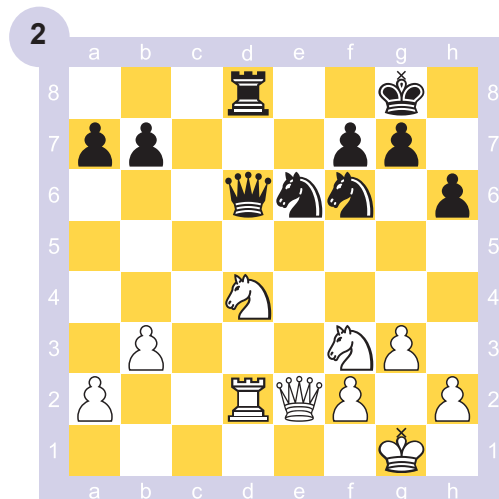
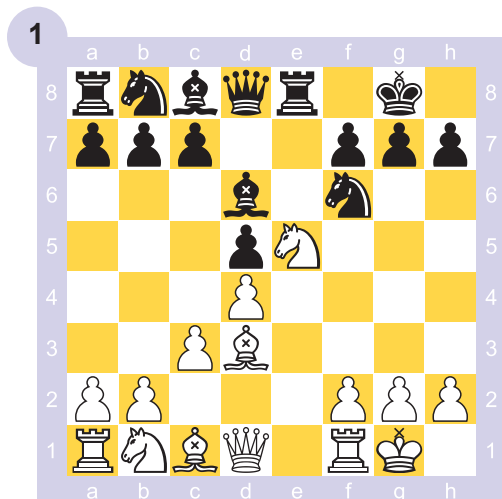


1. ... , Gxf3
2. Axf3 , Axf3



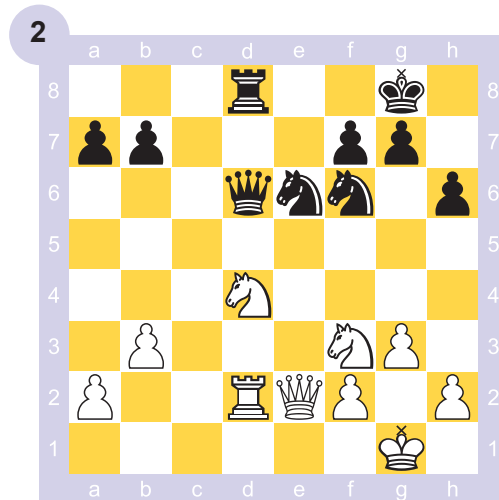
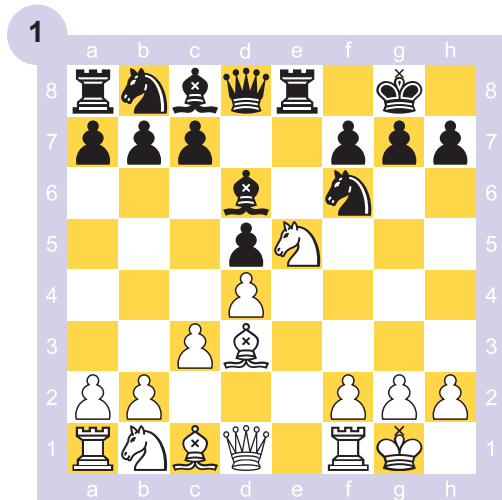
6

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek pieza trukearen ondoren materialik galdu nahi ez badute.



7

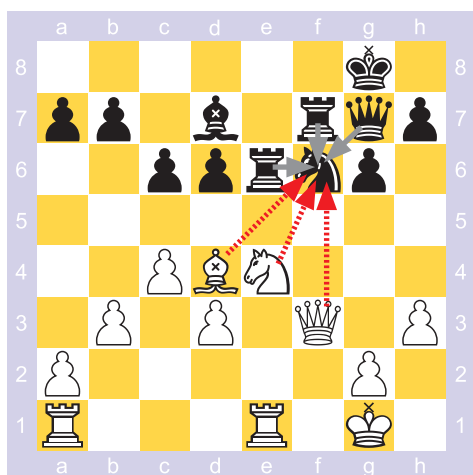
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek materiala galtzea eragingo dien pieza truke okerra egiten badute.





Batzutan, erasoak jo duen jokalaria trukearen ondorioz materiala galdu arren, xake-mate ematen du. Hori konbinazio eta mate unitateko hainbat adibidetan ikusi ahal izango dugu, aurrerago.

3. Erasoan eta defentsan dauden piezen arteko parekotasuna



Zuriek hiru piezekin mehatxatzen dute beste hiru piezek babesten duten zaldi beltza.



Pieza trukean ematen den kasu berezi bat sinplifikazioarena da, truke horretan inork ez du materialik irabazten.

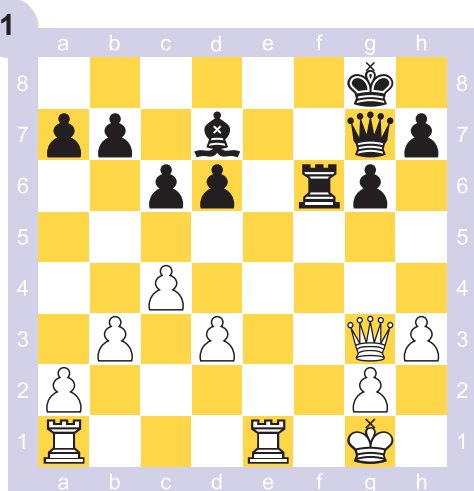
1 Diagrama

Zuriek kalitatea irabazten dute (gaztelua alfilaren truk) beltzek pieza nagusiekin egiten dutelako defentsa eta zuriek balio gutxiagoko piezekin jotzen dutelako erasoak.

2. Diagrama

Zuriek truke guztia egiten badute materiala galduko dute, (dama eta alfila bi gazteluen aurka) ordea.

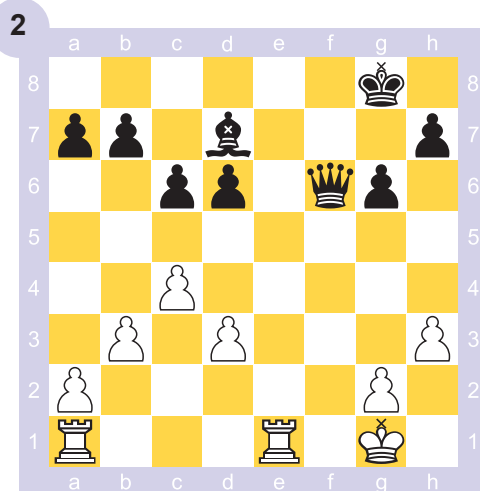
Zuzena



1. Zxf6+ , Gexf6
2. Axf6 , Gxf6
3. Dg3 , ...



Okerra

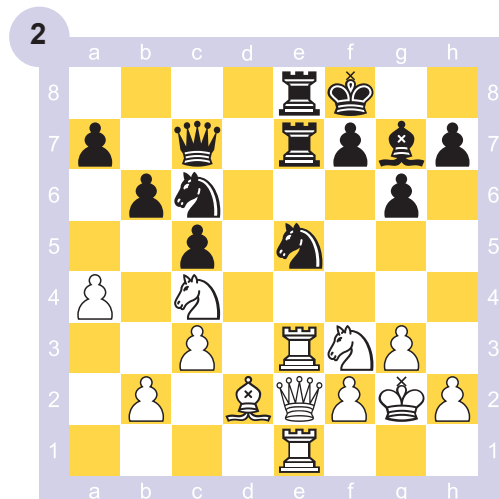
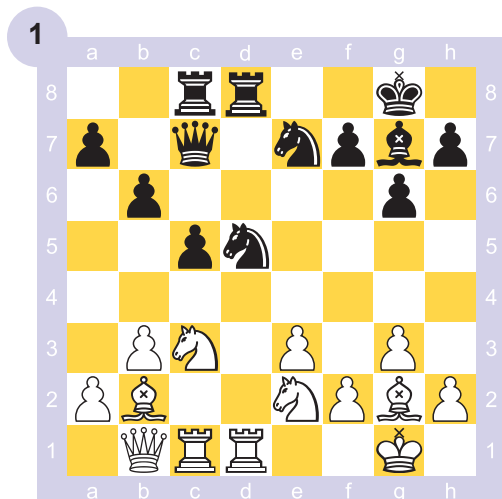


1. Zxf6+ , Gexf6
2. Axf6 , Gxf6
3. Dxf6? , Dxf6



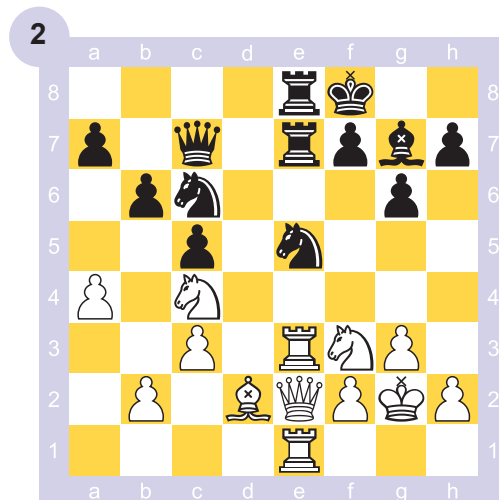
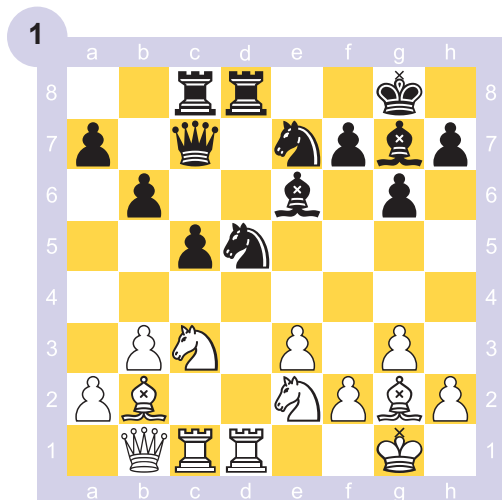
8

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak pieza trukearen ondoren materialik galdu nahi ez badute.



9

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak materiala galtzea eragingo dien pieza truke okerra egiten badute.





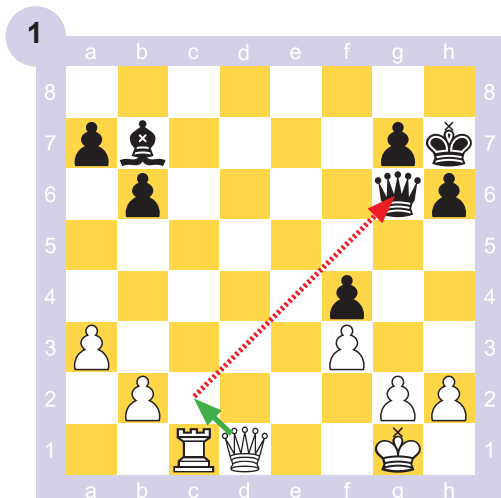
Sinplifikatzea

Sinplifikatzea bi jokalarik balio bereko bi piezen artean egiten duten trukean oinarritzen den baliabide taktikoa da.

Sarritan sinplifikazioak partida erditik partida amaierako egoerara pasatzeko balio du.

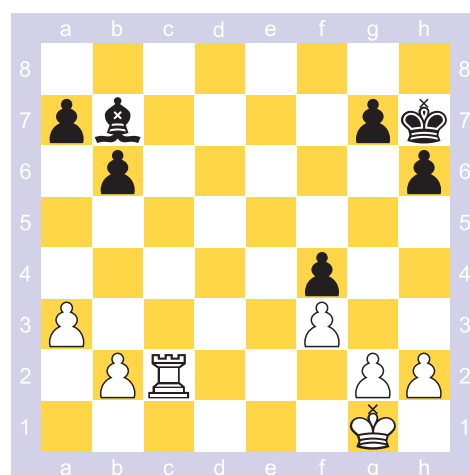
Sinplifikazioarekin hurrengo helburuetako bat lor daiteke:

1. Material aldetik abantaila izatea

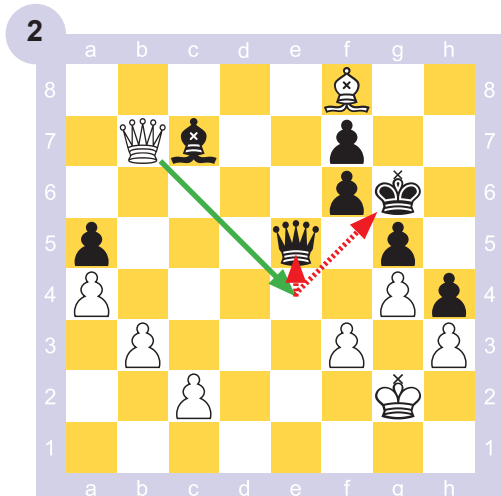


Zuriek dama trukea behartzen dute, dama beltza iltzatuta dagoelako.

1. Dc2 , Dxc2
2. Gxc2 , ...

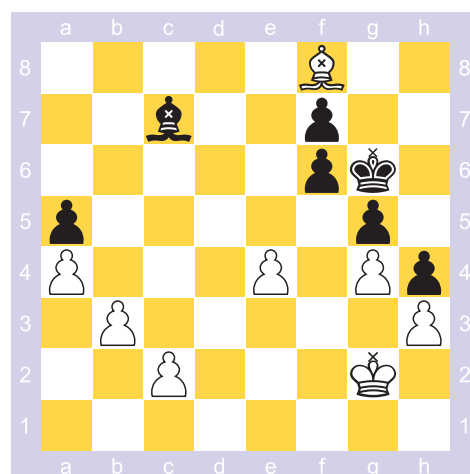


Zuriek trukearekin irabazi egingo dute kalitate aldetik abantaila dutelako (gaztelua alfilaren aurka).



Material aldetik abantaila duen jokalaria sinplifikatzea interesatzen zaio. Aurkariak, ordea, saihestu egin behar du nolabait.

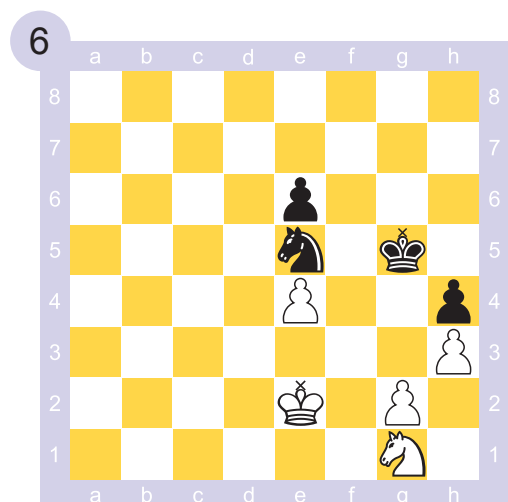
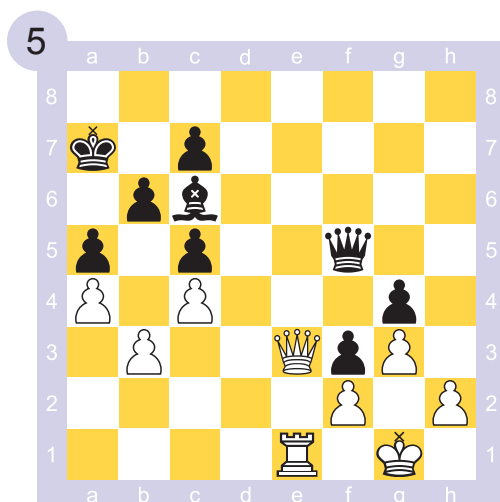
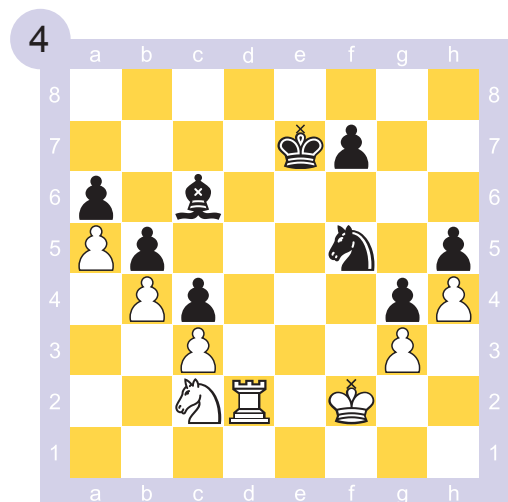
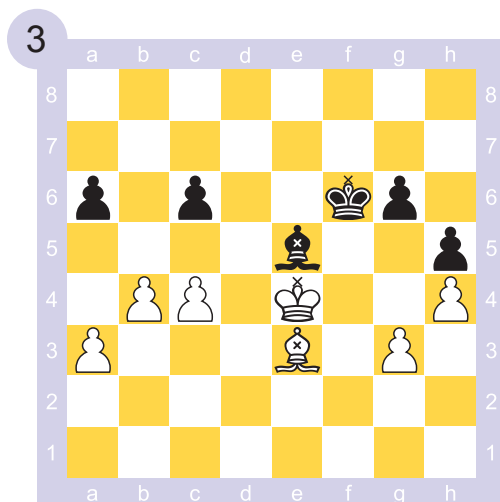
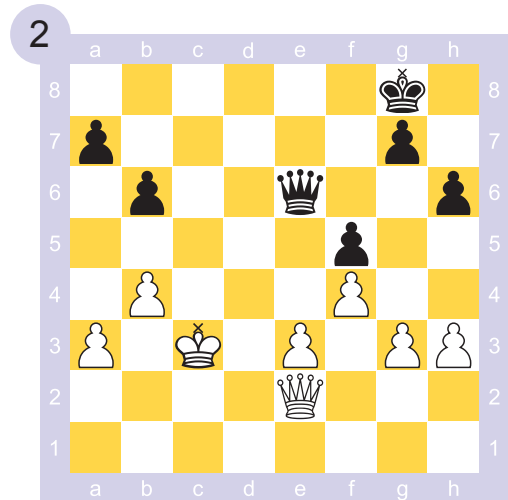
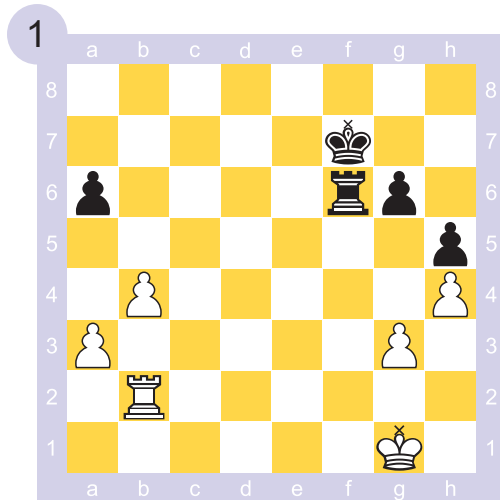
1. De4+ , Dxe4
2. fxe4 , ...



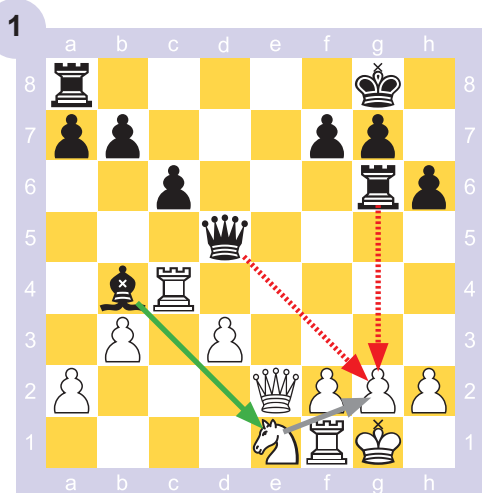
Zuriek peoiren bat beste aldera eramango dute eta gainera errege beltzak ez du ia mugikortasunik.

10

Idatzi zein jokaldi egin behar duten zuriak sinplifikazioarekin material aldetik abantaila lortzeko.

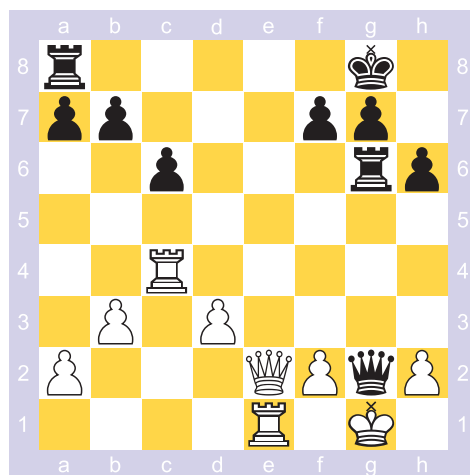


2. Defentsa egiten ari diren piezak jokotik at utzi



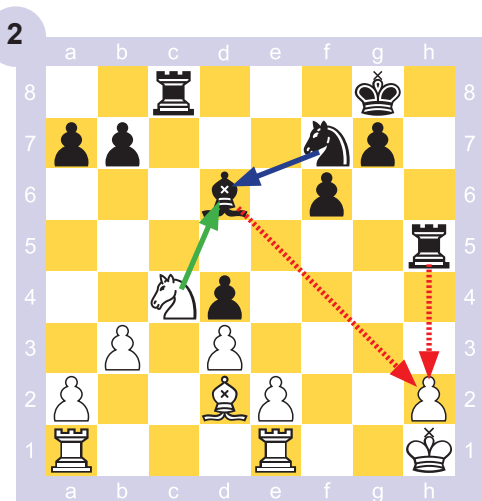
Beltzek zaldia harrapatzen dute xake-mate eman ahal izateko.

1. ... , Axe1
2. Gxe1 , Dxd2++



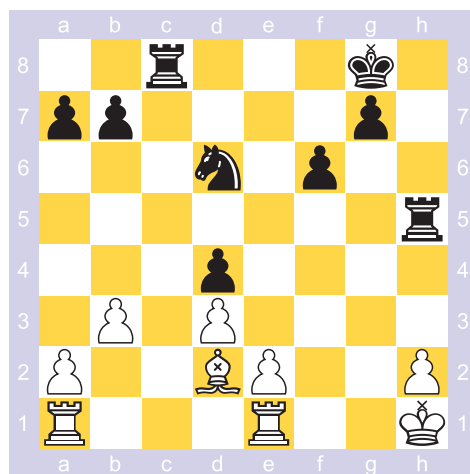
Zuriek alfila harrapatzen badute, beltzek xake-mate emango dute.

3. Erasoan dauden piezak jokotik at utzi.



Beltzek **h** zutabeen dagoen peoia harrapatzeko mehatxua egiten dute.

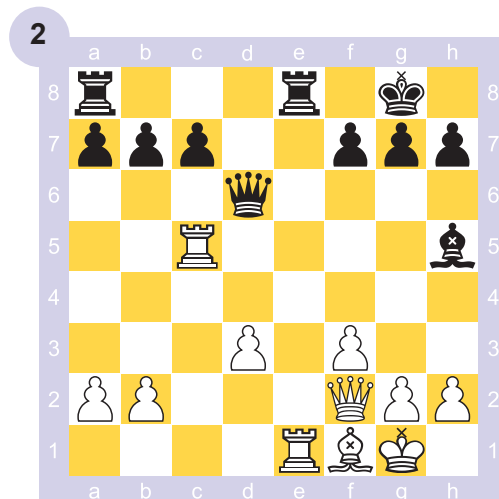
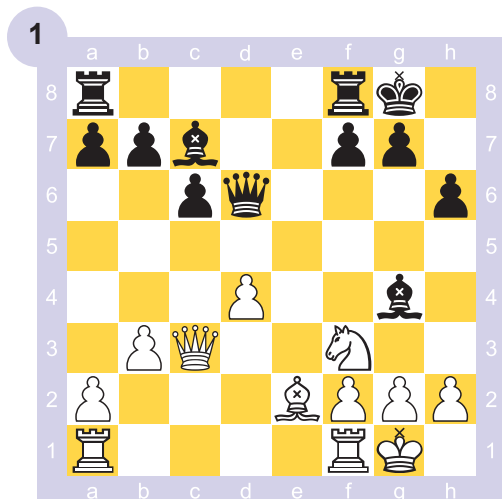
1. Zxd6 , Zxd6



Zaldia alfilaren truke ematean aipatutako mehatxua saihesten da.

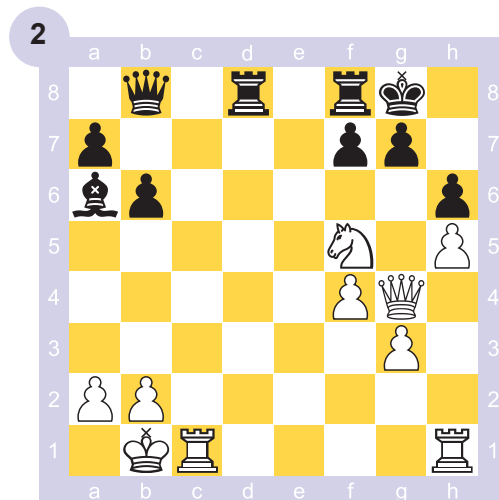
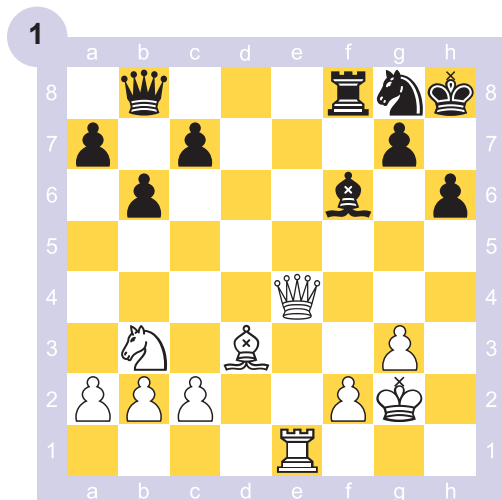
11

Idatzi zein jokaldi egin behar duten beltzek sinplifikazioaren bidez defentsan dauden piezak jokotik at uzteko.

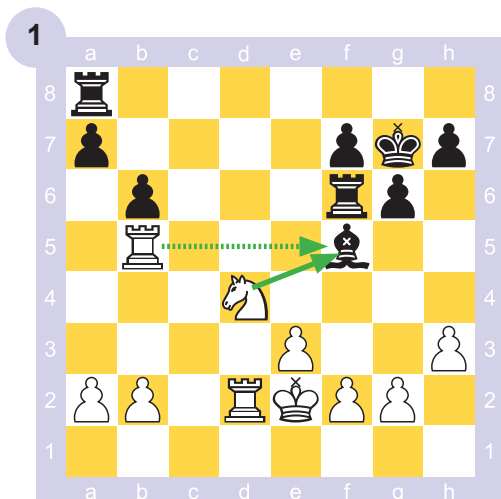


12

Idatzi zein jokaldi egin behar duten beltzek sinplifikazioaren bidez erasoan dauden piezak jokotik at uzteko.

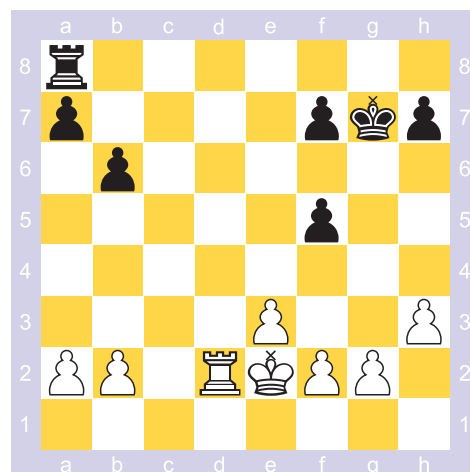


4. Peoien egitura kaltetu



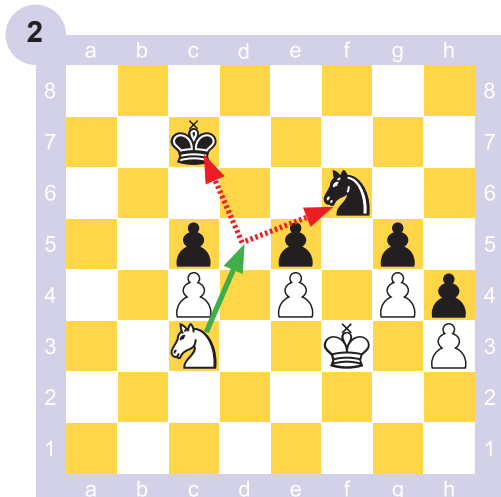
Zuriek sinplifikazioa egiten dute bere peoien abantailaz eta gazteluaren kokapen hobez aprobetxatzeko.

1. Zxf5+ , Gxf5
2. Gxf5 , gxf5



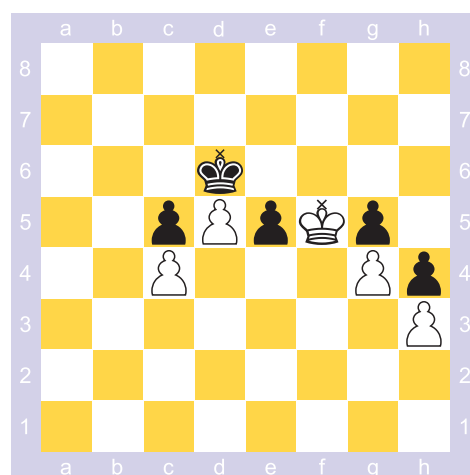
Trukearen ondoren, erregearen hegaleko peoi beltzak bikoiztuta eta bakartuta daude.

5. Kokapen mailako abantaila lortu



Zuriek mehatxu bikoitza egitean, zaldi aldaketa eragiten dute.

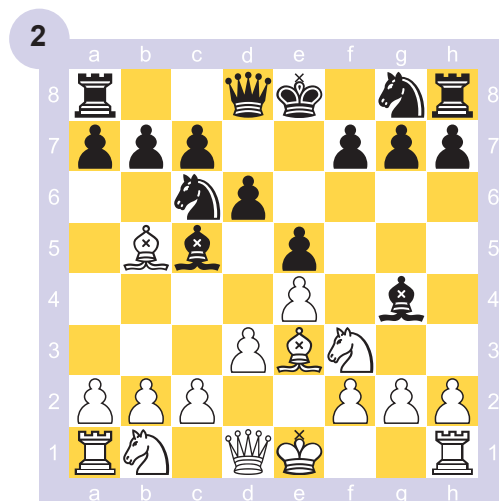
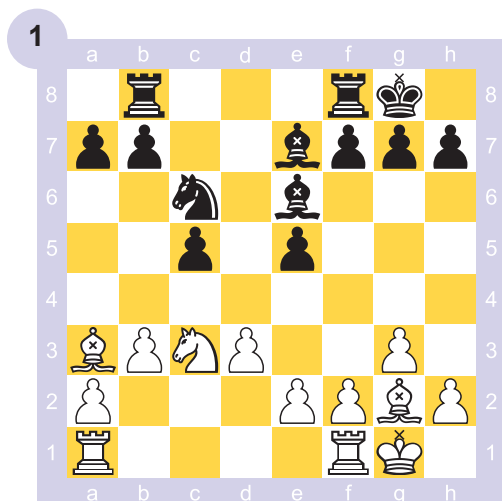
1. Zd5+ , Zxd5
2. exd5 , Ed7
3. Ee4 , Ed6
4. Ef5



Zuriek beltzen peoietako batzuk harrapatu ahal izango dituzte eta peoi batzuk beste alderaino eraman ahal izango dituzte.

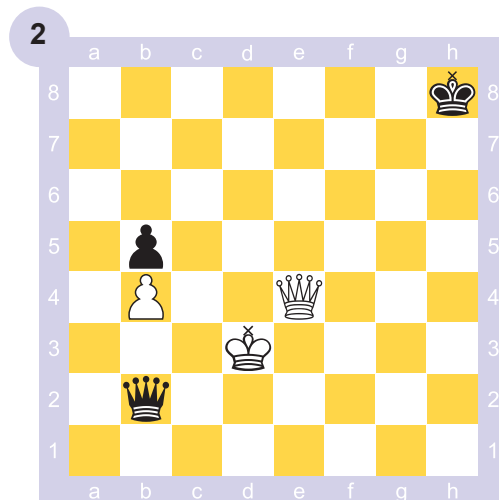
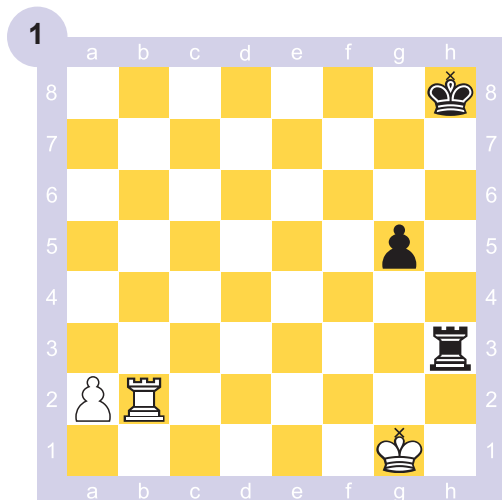
13

Idatzi zein jokaldi egin behar duten zuriak sinplifikazioaren bidez aurkariaren peoien egitura kaltetzeko.



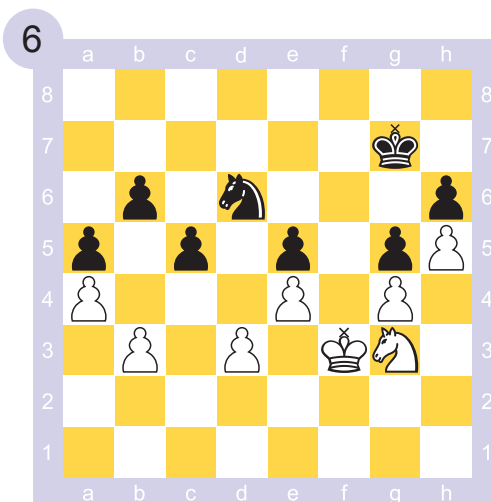
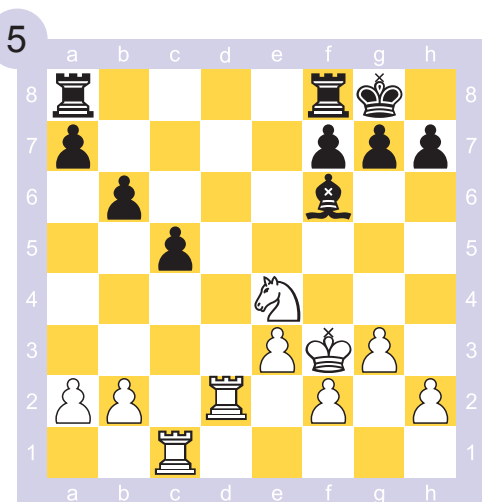
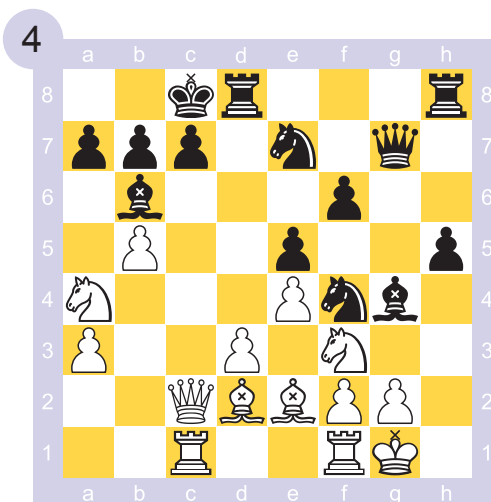
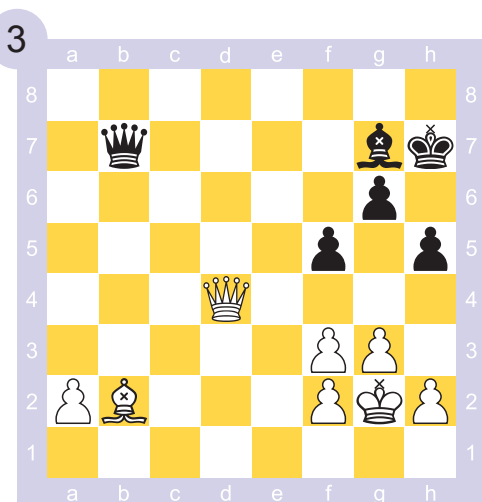
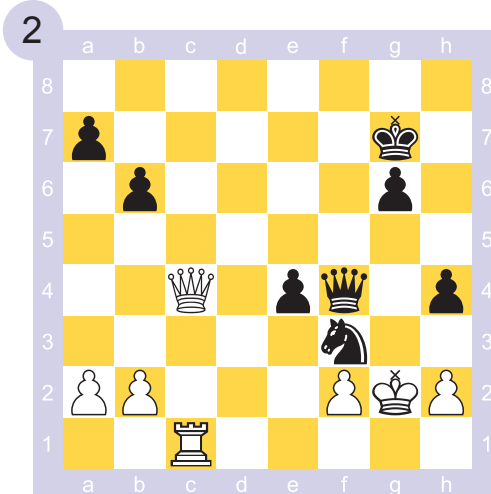
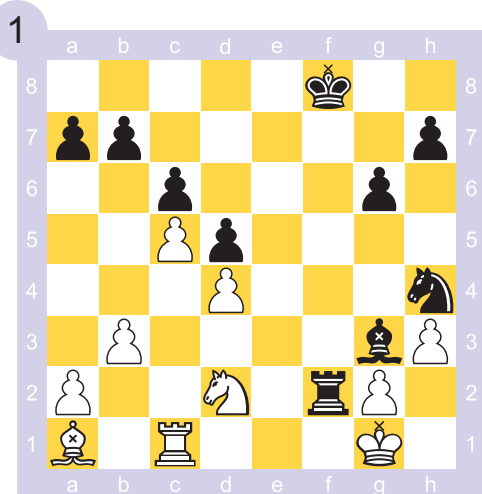
14

Idatzi zein jokaldi egin behar duten zuriak sinplifikazioaren bidez kokapen aldetik abantaila lortzeko.



A

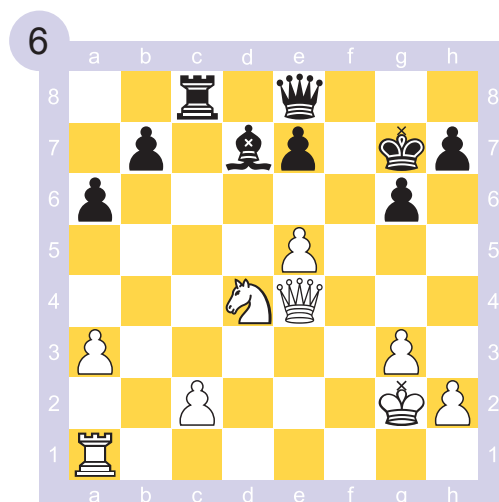
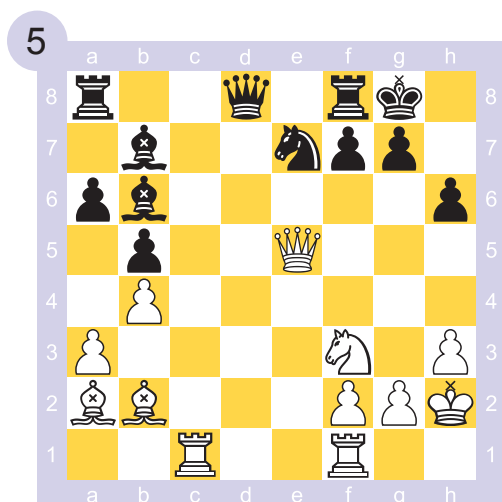
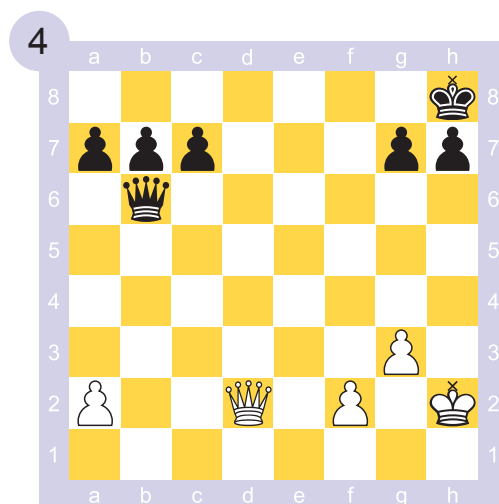
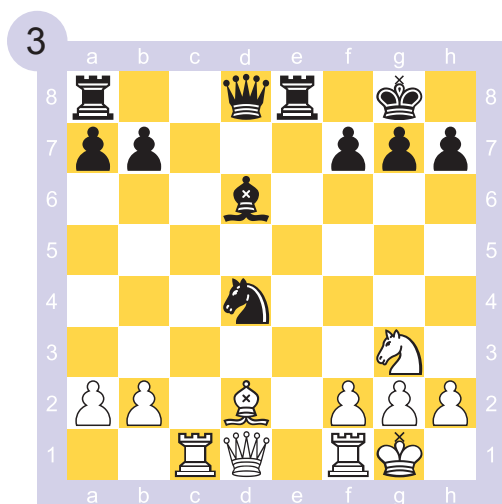
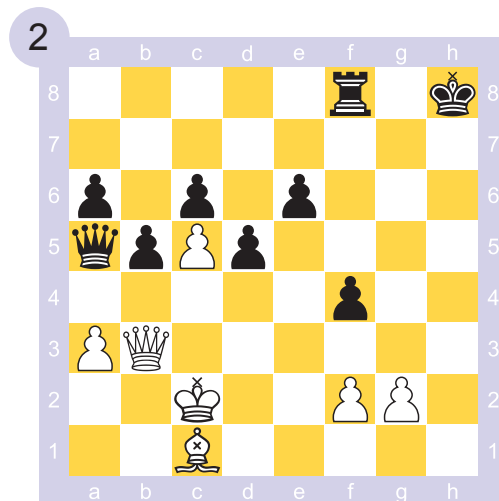
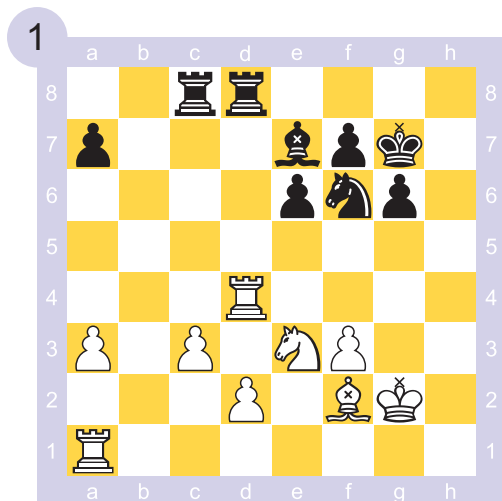
Idatzi zein helburu lortzen den sinplifikazio bakoitzarekin. Zurien txanda da.



B

Idatzi zein jokaldi egiten dituzten beltzek kokapen horietan sinplifikazioaren helbururen bat lortzeko.

Adierazi zein abantaila lortu den kasu bakoitzean.



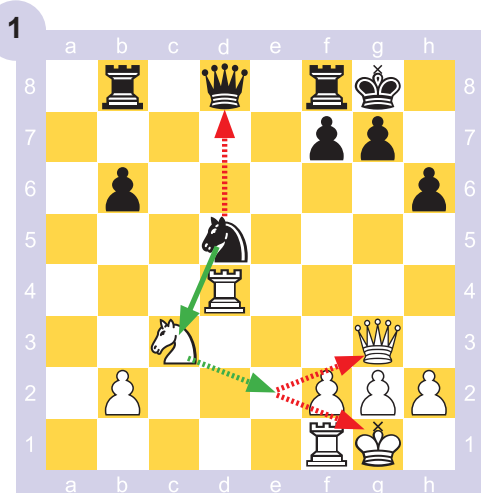


Kontraerasoa

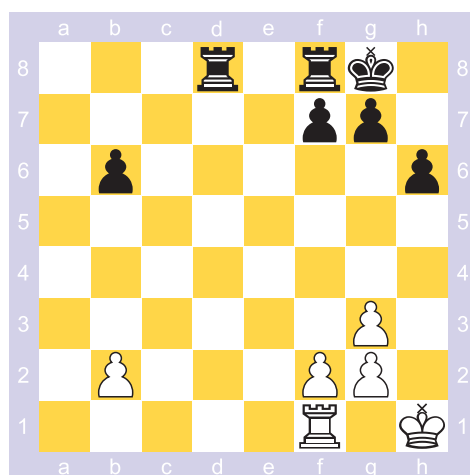
Kontraerasoa defentsa aktiboko mekanismoa da, hau da, aurkariak eragindako erasoaren pareko bat edo eraso bortitzago bat jotzeko egiten da, ez baitago jasotako erasotik defenditzeko beste erarik.

Normalean, kontraerasoa eraginkorra bada, aurkariak ez du bere erasoa bukatuko, izan ere, defentsa lana egin beharko du.

Adibideak

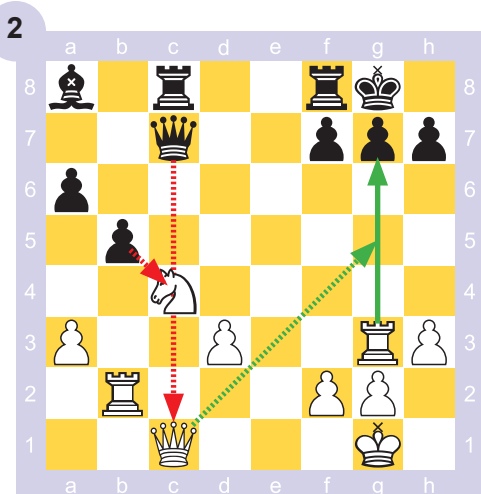


Beltzek egiten duten kontraerasoak zaldiaren galera saihesten du. Zuriak **b** peoiarekin zaldia harrapatzen ez badute, beltzek materiala irabaziko dute.

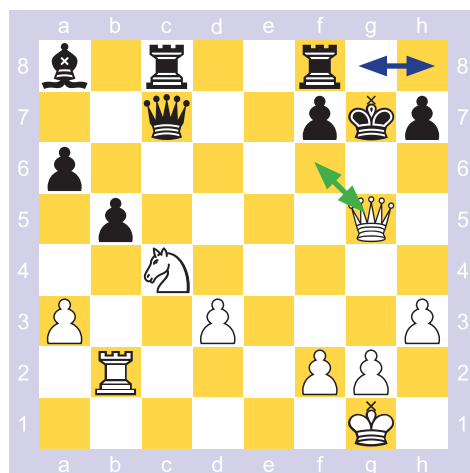


Gaztelu zuriak dama harrapatzen badu, zuriak gaztelu bat galduko dute piezen trukean.

1. ... , ZCxc3
2. Gxd8 , Ze2+
3. Eh1 , Zxg3+
4. hxg3 , Gbxd8



Zuriak zaldia babesten saiatuko balira zaldia galduko lukete. Zaldia mugituz gero ordea, dama galduko lukete.

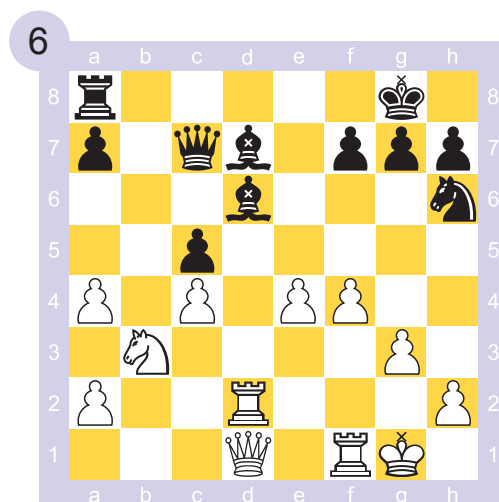
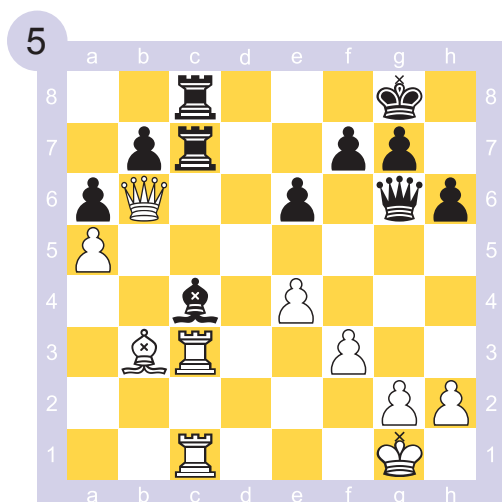
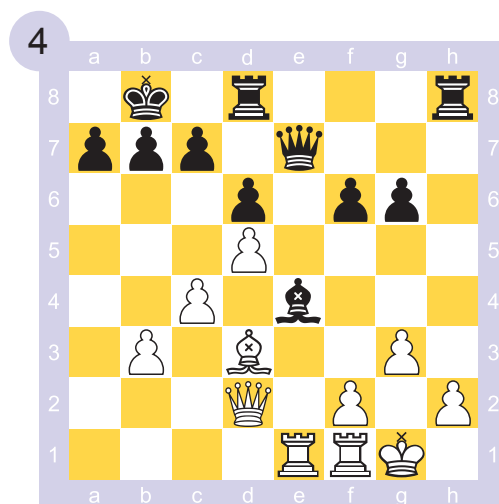
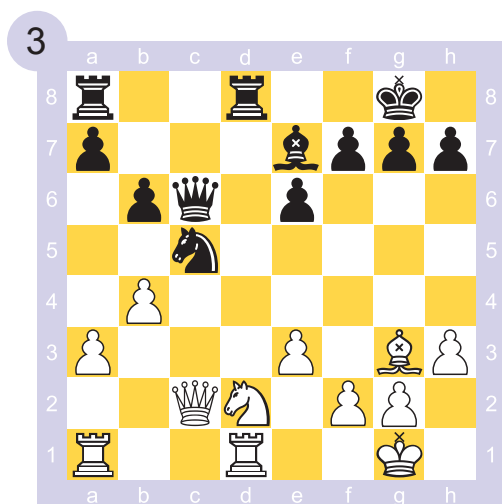
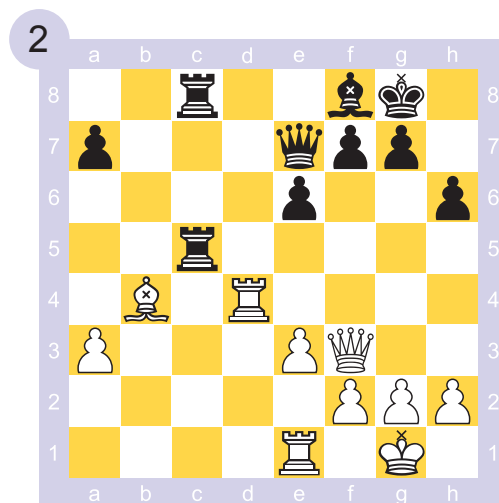
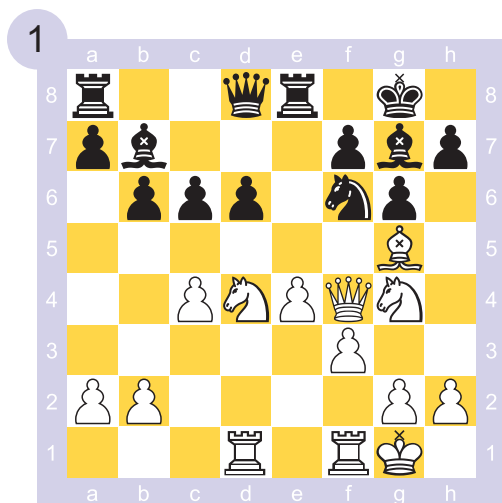


Gaztelua peoiarekin aldatzean berdinketa ahalbideratuko litzateke, etengabeko xakearen ondorioz.

1. Gxg7+ , Exg7
2. Dg5+ , Eh8
3. Df6+ , Eg8

15

Idatzi zein jokaldi egin beharko luketen beltzek zurien aurkako kontraerasoa burutzeko.



6. Unitatea

Konbinazioak

Konbinazioa eta taktika

Mehatxu bikoitza

Itzaketa

X izpiak

Ageriko jokaldia



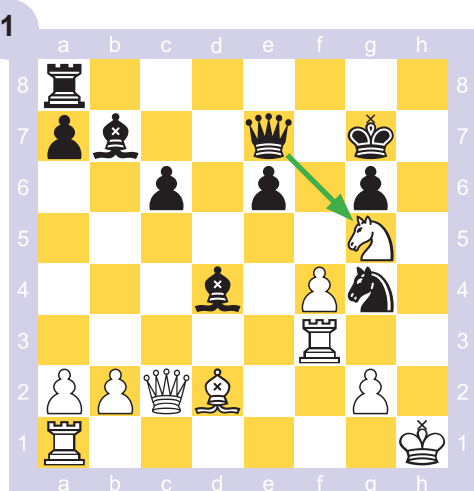


Konbinazioa eta taktika

Konbinazioa, abantaila lortzeko asmoz, itxuraz behartuta egiten den jokaldi multzo bat da. Abantaila materiala irabaztea, kokapen hobea lortzea edota xake-matea izan daiteke.

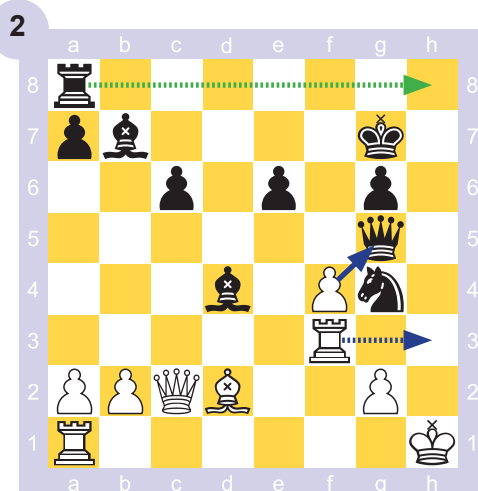
Jokaldi taktikoek aurkariaren erantzuna izan behar dute kontuan. Hurrengoak nabarmendu ditzakegu: mehatxu bikoitza, iltzaketa, X izpiak eta ageriko jokaldia.

Adibidea



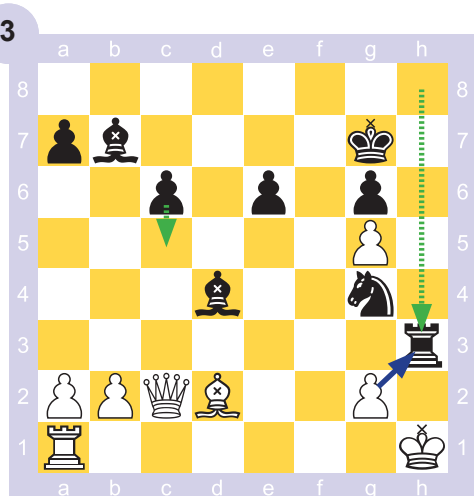
Zuriek material aldetik abantaila dute, baina beltzak dama galtzeko prest azaltzen dira, ondoren xake-mate emateko.

1. ... , Dxg5



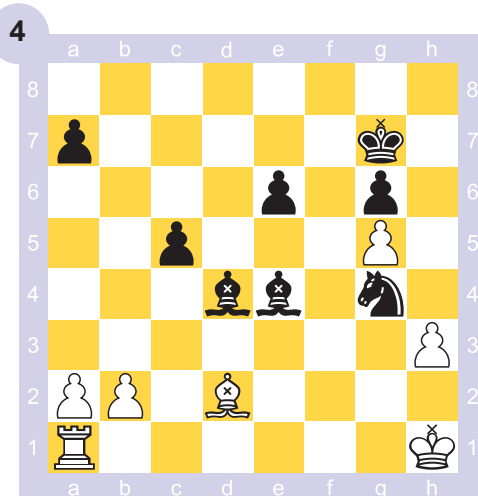
Damak zaldi zuria harrapatzen du. Zuriek harrapatzen ez badute beltzek abantaila eskuratuko dute material aldetik.

2. fxc5 , Gh8+
3. Gh3 , Gxh3+



Beltzek partida irabazten dute konbinazio honekin.

4. gxh3 , c5+
5. De4 , Axe4++



Peoi beltzak ageriko jokaldia egitean, xake egoera ematen da. Dama erdian jartzen bada ere, xakea saihestezina da.



Konbinazio baten faseak

Planteamendua

Zer lortu nahi duzu?

Azterketa

Nola egiten da?

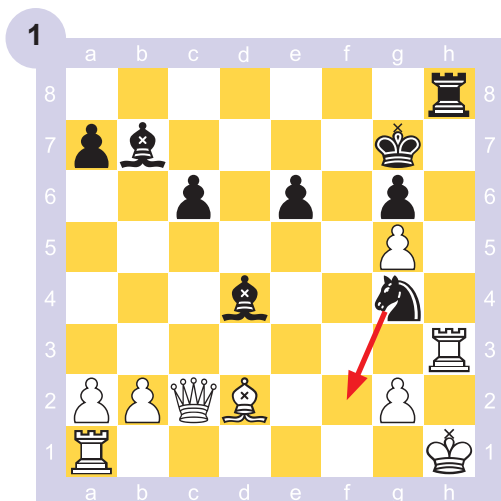
Balorazioa

Irabazi ala galdu egiten duzu?

Akats taktikoa

Akats taktiko batek, normalean, peoi baten, beste pieza baten edota partidaren galera azkarra dakar.

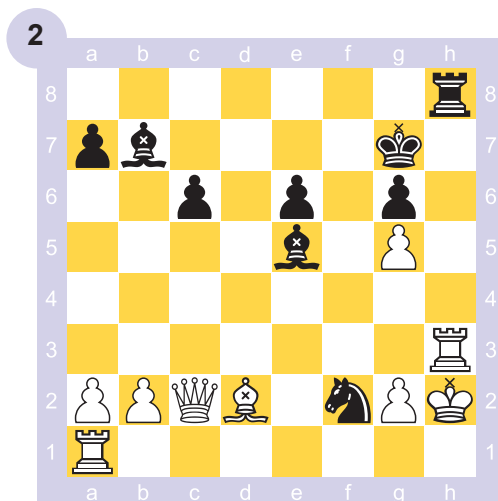
Adibidea



Begiratu zer gerta daitekeen beltzak konbinazioan erratzen badira.

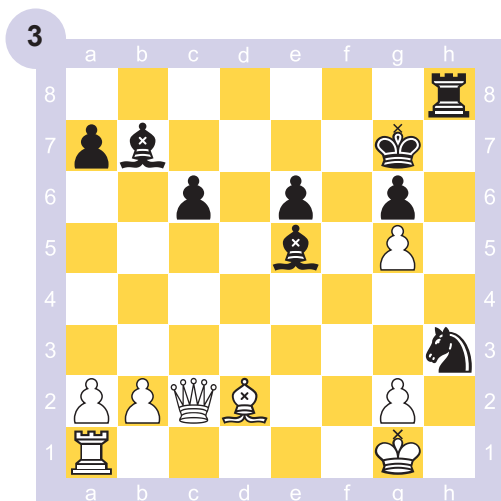
3. ... , Zf2+

4. Eh2 , Ae5



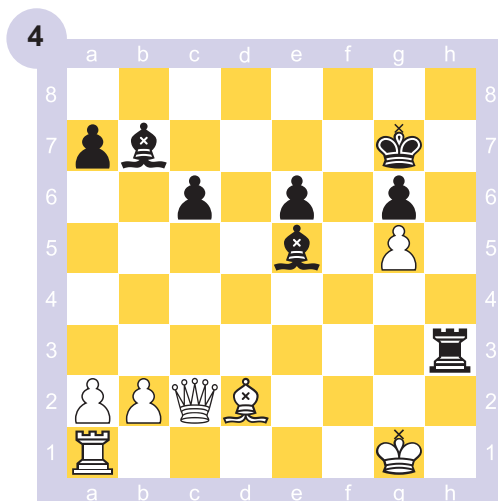
Beltzak erratu egiten dira gazteluak aldatu beharrean mehatxu bikoitza egiten dutenean.

5. Eg1 , Zxh3+



Alfil beltzak xake eman du bere zaldia gaztelu baten eta peoi zuri baten truke emateko.

6. gxh3 , Gxh3



Konbinazio txar honek material abantaila nabarmena eman die zuriei.

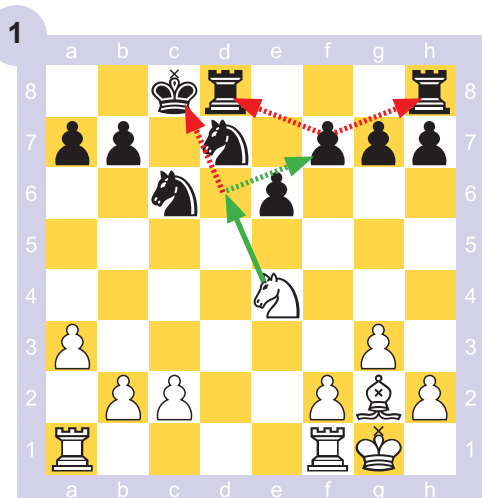


Mehatxu bikoitza

Mehatxu bikoitza pieza batek aldi berean bi pieza erasotzen ditutenean ematen da. Era berean, mehatxu bikoitza ematen da xake-mate mehatxua egin eta, aldi berean, beste pieza bat mehatxatzen denean.

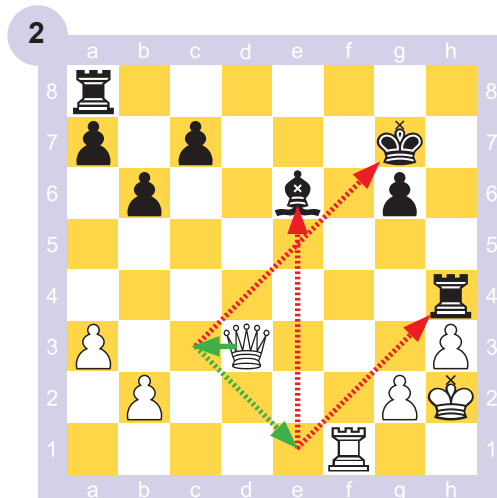
Mehatxu bikoitza egiten duen pieza balio gehiago duen beste batek harrapatu ahal badu, beharrezkoa da lehenengoa babestuta egotea.

Adibideak



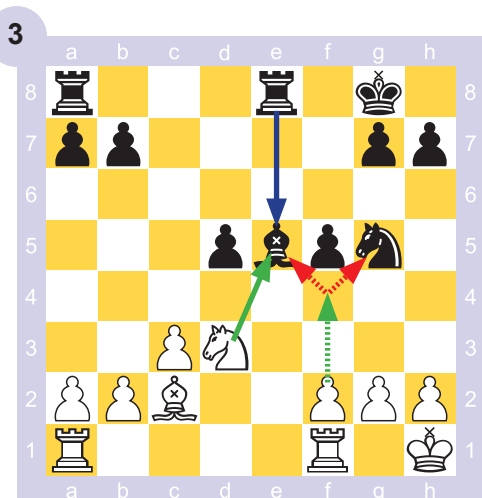
Zaldia erregeari xake eman ondoren, zaldia berak mehatxu bikoitza egiten du bi gaztelu beltzengan.

1. Zd6+ , Ec7
2. Zxf7 , ...



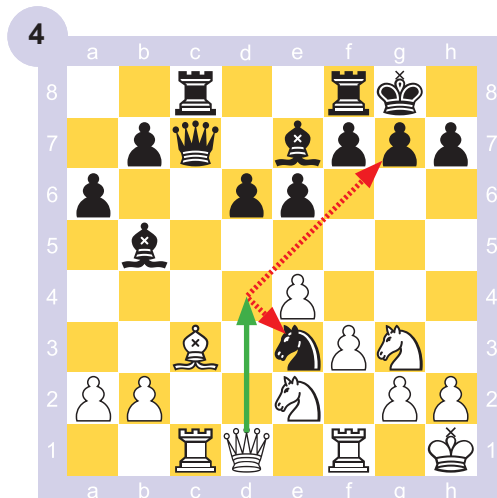
Dama c3 laukian kokatu eta bertatik errege beltzari xake eman ondoren, dama mehatxu bikoitza egiten du e1 laukitik.

1. Dc3+ , Eg8
2. De1 , ...



Zaldia eta alfilaren arteko aldetaren ondoren, f peoiak, bi lauki aurreratzen ditu eta mehatxu bikoitza egiten du.

1. Zxe5 , Gxe5
2. f4 , ...

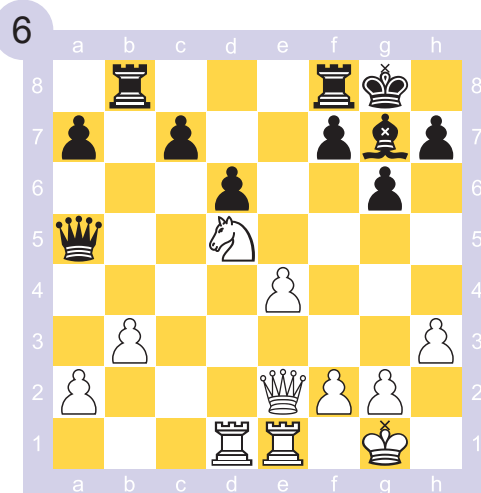
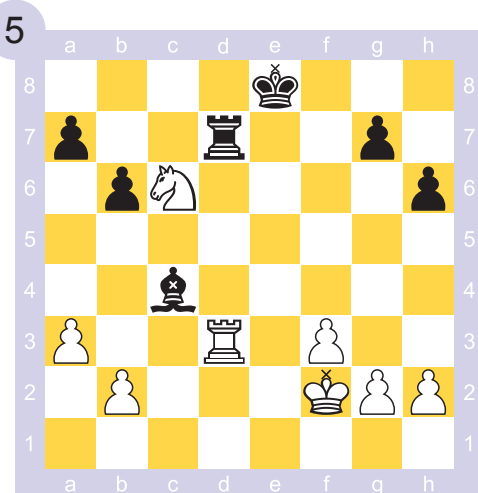
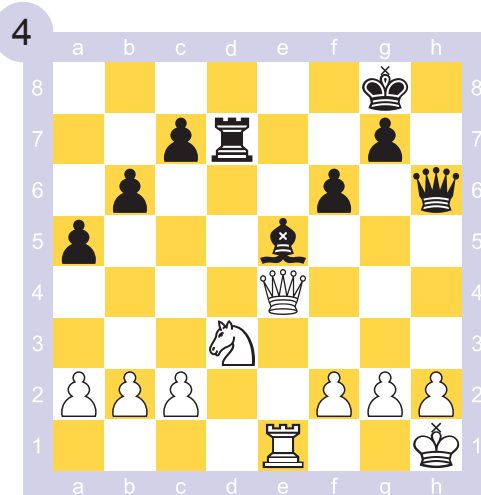
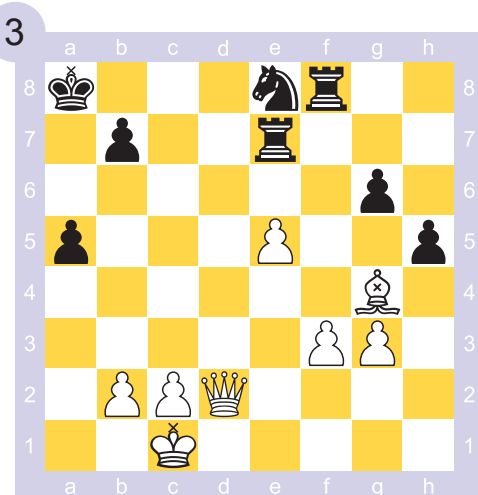
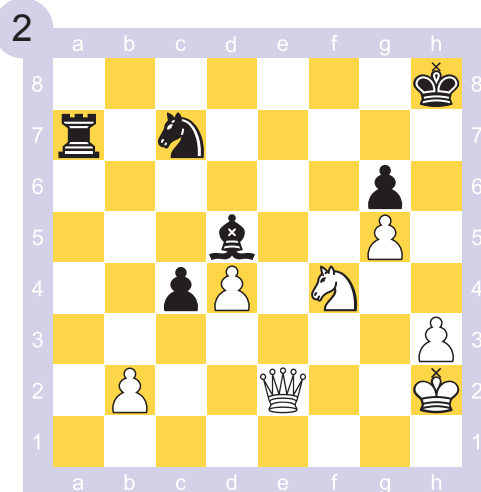
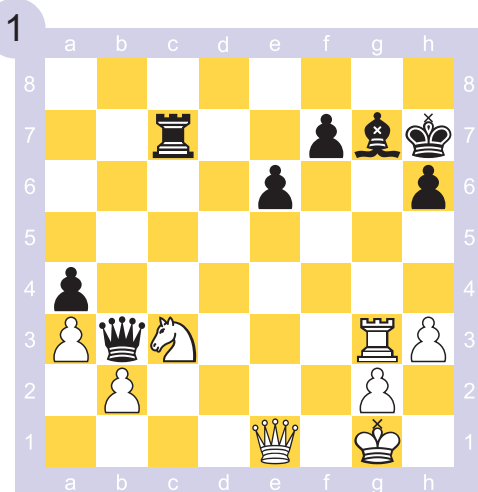


Dama d4 laukitik xake-mate mehatxua egin ondoren, zaldi beltza harrapatzen da.

1. Dd4 , ...

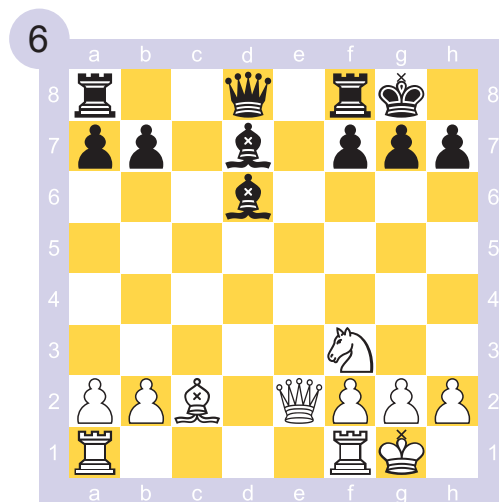
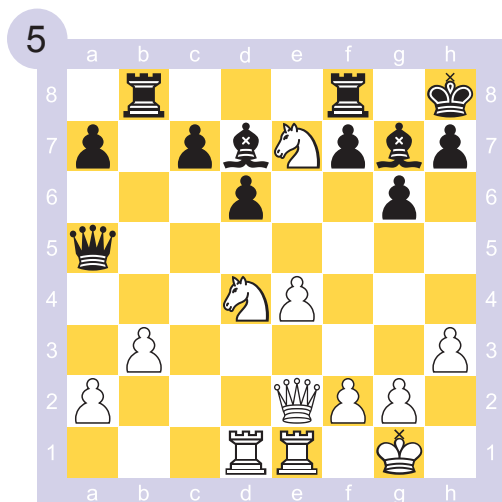
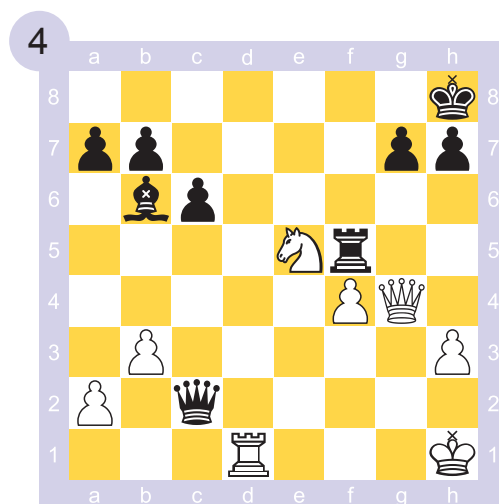
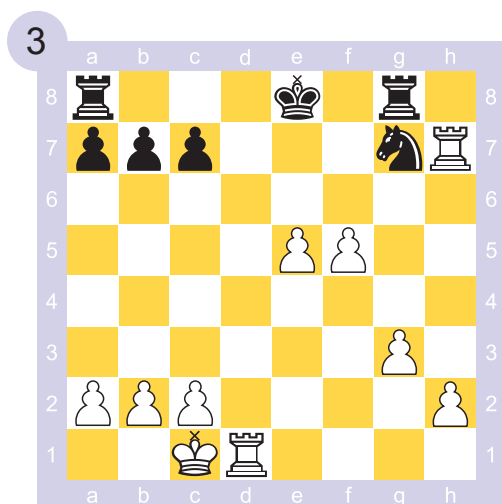
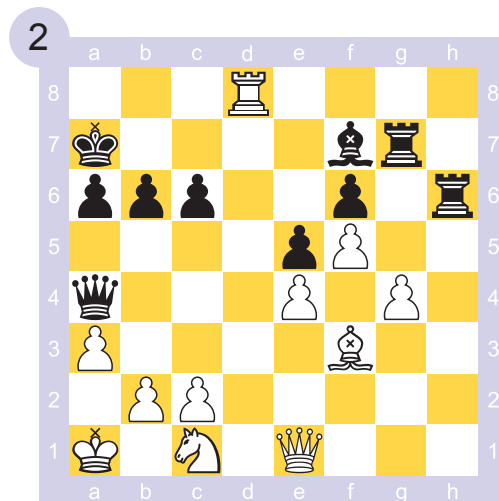
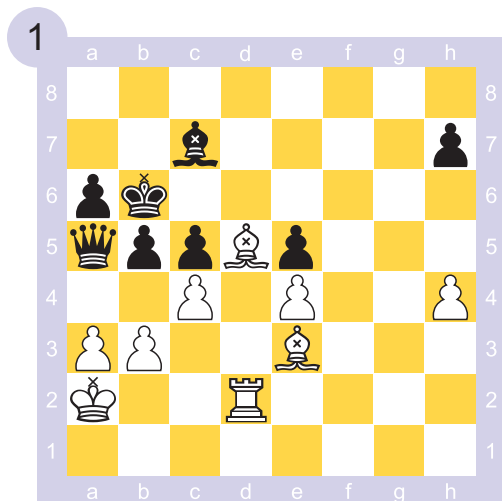
1

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mehatxu bikoitza egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



2

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriek mehatxu bikoitza egiteko. Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.





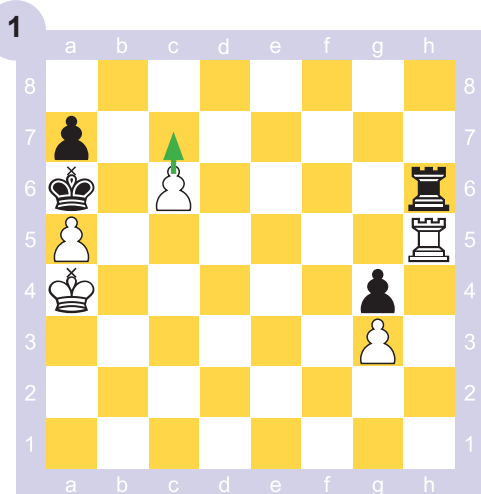
Iltzaketa

Iltzaketa aurkariaren pieza bat mugimendu gabe uztea da. Iltzaketa erabatekoa da iltzatu den pieza hori mugitzean erregea xake egoeran uzten bada.

Iltzaketa erlatiboa da iltzatu den pieza mugitzean agerian gelditu den eta, orokorrean, balio gehiagokoa den pieza harrapatzen denean.

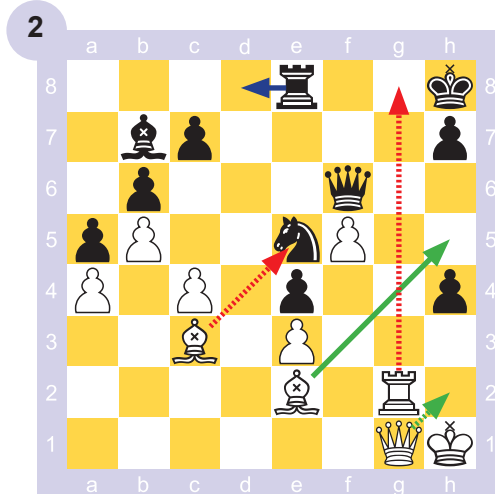
Alfilek, gazteluek eta damak bakarrik egin dezakete iltzaketa.

Adibideak



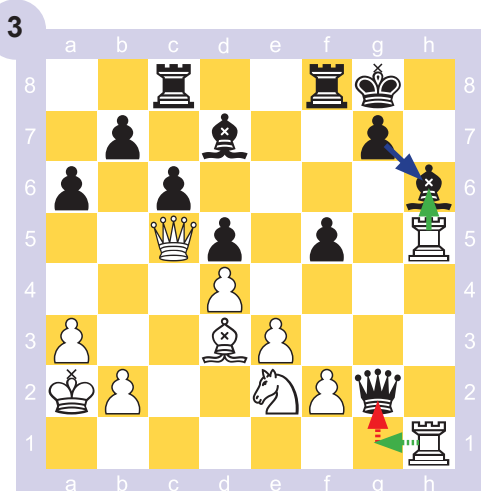
Zuriek gaztelua harrapatzen badute, errege beltza ito egiten da. Peoia aurreratzen bada, zuriek peoia beste alderaino eramango dute edo gaztelua harrapatuko dute.

1. c7 , Gc6
2. Gh6! , ...



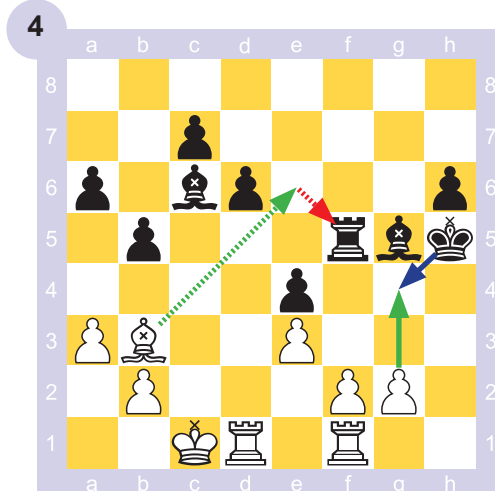
Zuriek, gaztelua e zutabea uztera behartzen dute, horrela beltzek iltzatuta dagoen zaldia galduko dute.

1. Ah5 , Gd8
2. Dh2 , ...



Peoi beltzak gaztelua harrapatzen badu, beste gazteluak dama iltzatuko du.

1. Gxh6 , gxh6
2. Gg1 , ...

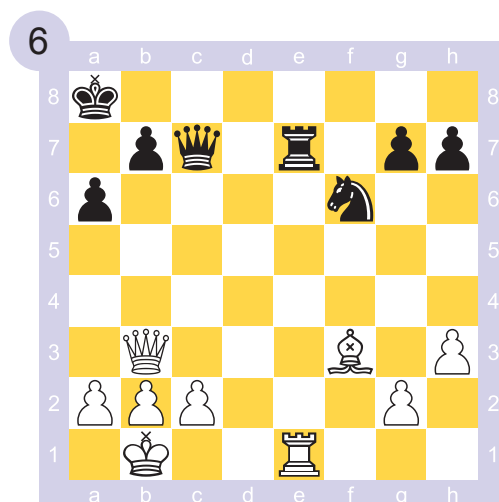
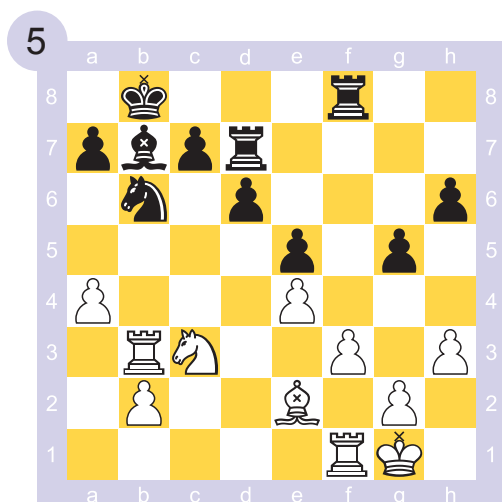
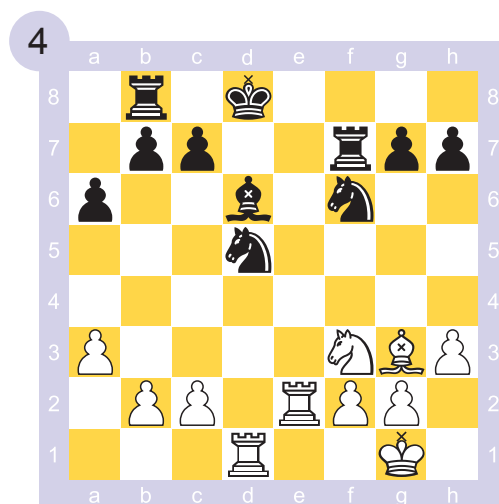
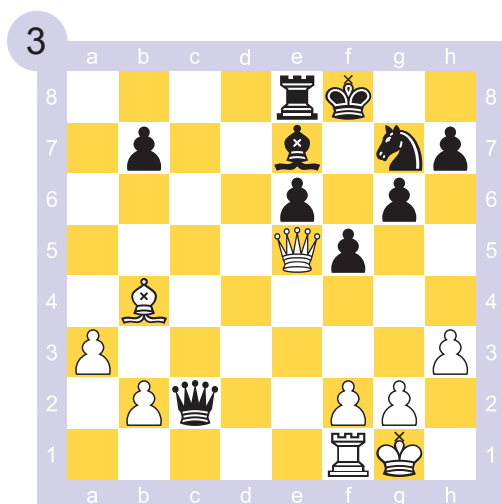
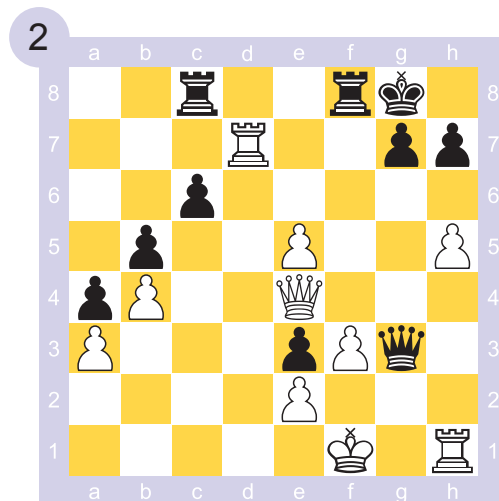
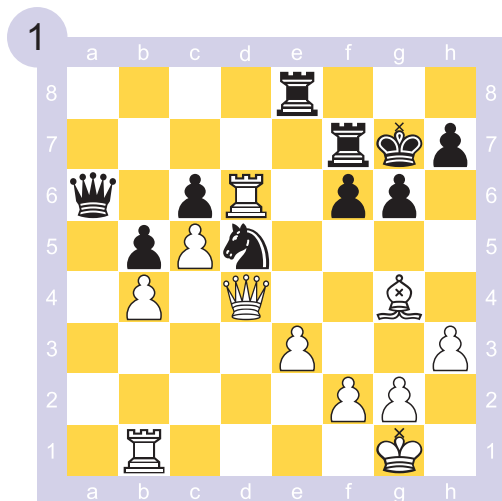


Erregeak peoia harrapatu behar du gaztelua galdu nahi ez badu. Baina alfil zuriak gaztelu beltza iltzatzen du.

1. g4+ , Exg4
2. Ae6 , ...

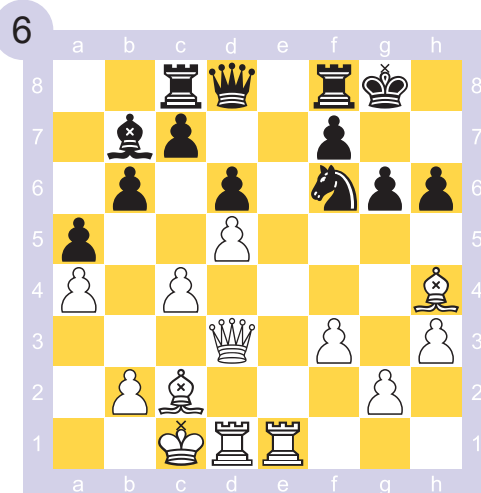
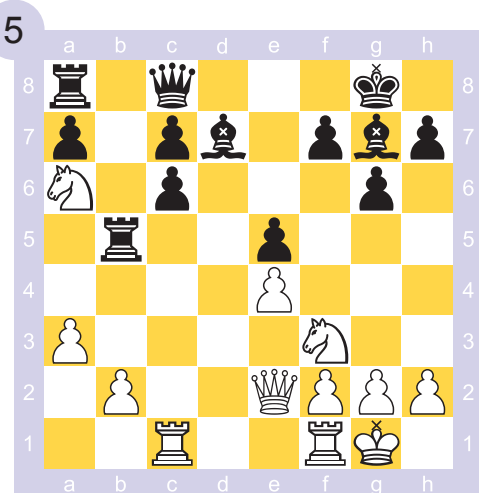
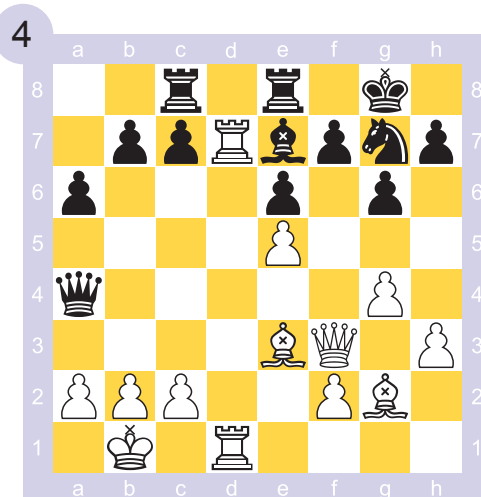
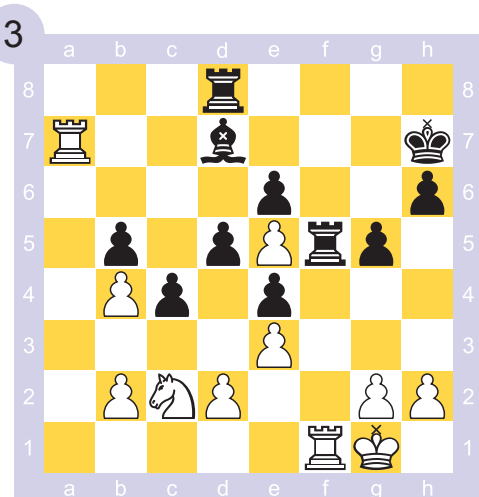
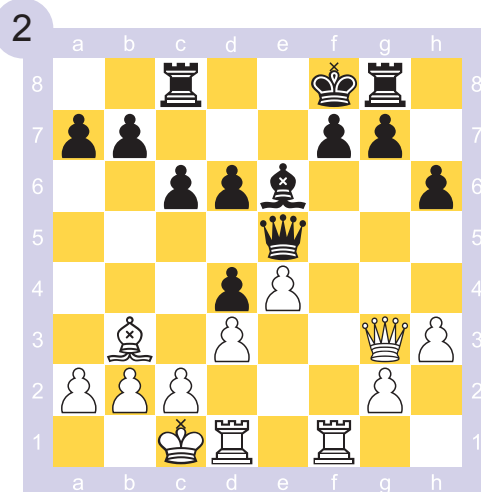
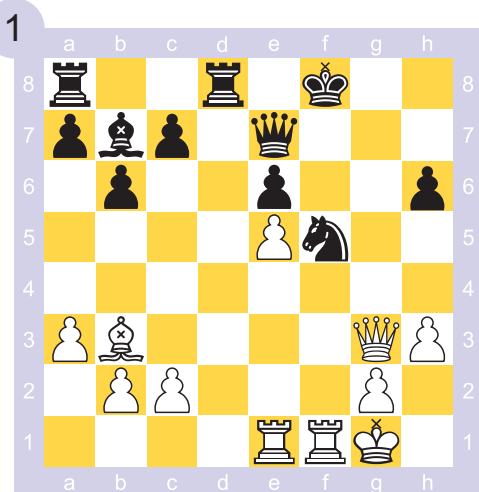
3

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak iltzaketa bat egiteko edo aurretik dagoen iltzaketa batetik onura ateratzeko. Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



4

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak iltzaketa bat egiteko edo aurretik dagoen iltzaketa batetik onura ateratzeko. Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.





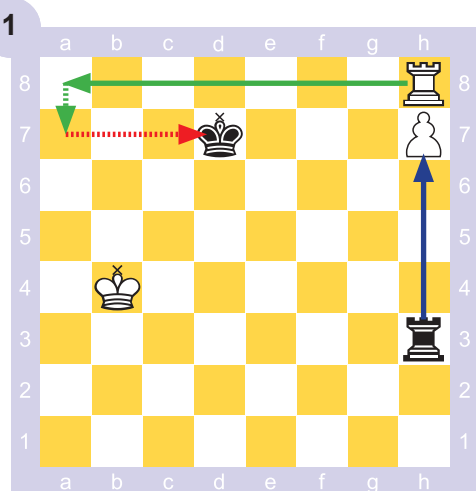
X izpiak

X izpiak, erregeari xake eman edo pieza bat mehatxatzean eta hura mugitu ondoren, beste pieza bat harrapatzea ahalbideratzen denean ematen dira.

Harrapatu den pieza, mehatxatu dena eta eraso jo duena marra berean daude (lerro, zutabe edo diagonal).

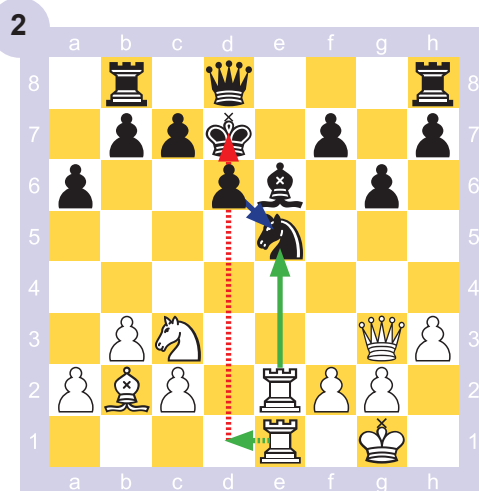
X izpiak damak, gazteluak eta alfilak egin ditzakete.

Adibideak



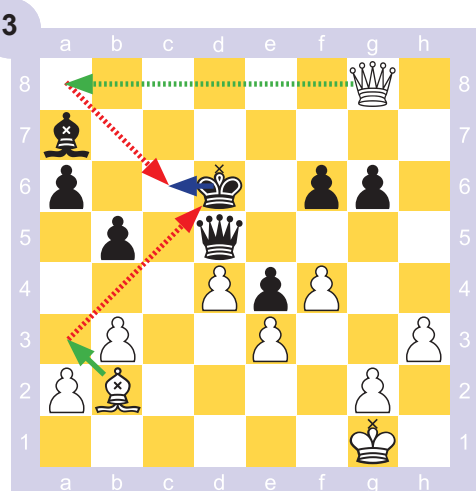
Beltzak bere gaztelua peoiarekin aldatu beharrean daude, peoia beste alderaino iritsi ez dadin.

1. Ga8 , Gxh7
2. Ga7+ , ...



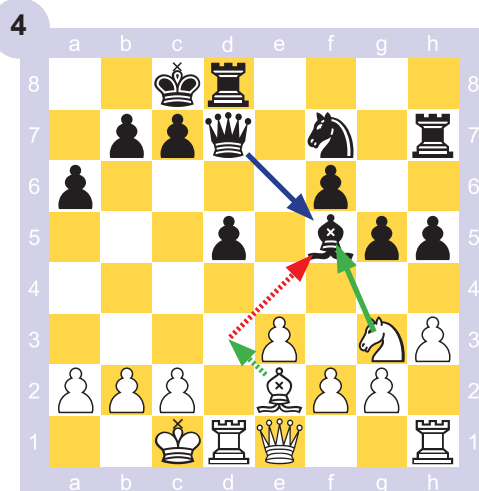
Peoi beltzak zaldia harrapatu duen gaztelua harrapatzen badu, beste gazteluak X izpien bitartez dama harrapatuko du.

1. Gxe5 , dxe5
2. Gd1+ , ...



Zuriek erregea c6 laukian kokatzera behartu ondoren dama beltza harrapatzea lortzen dute.

1. Aa3+ , Ec6
2. Da8+ , ...

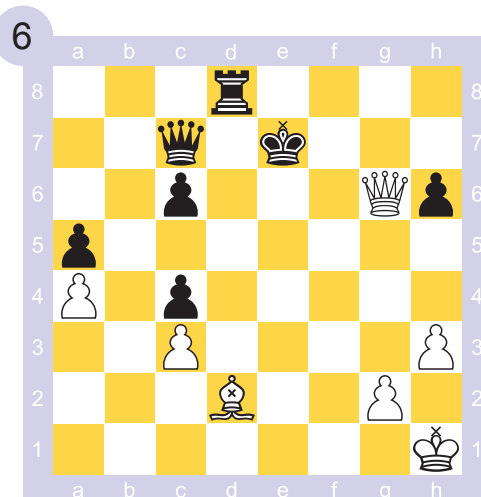
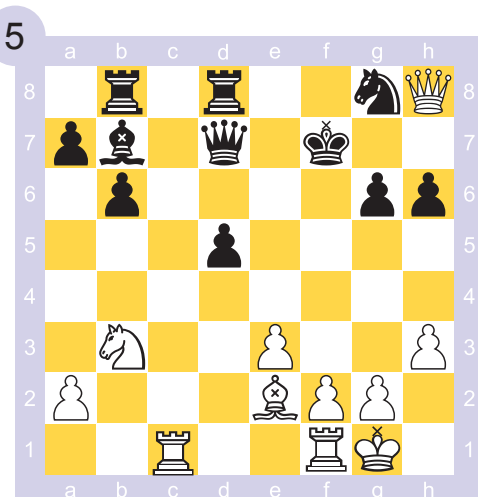
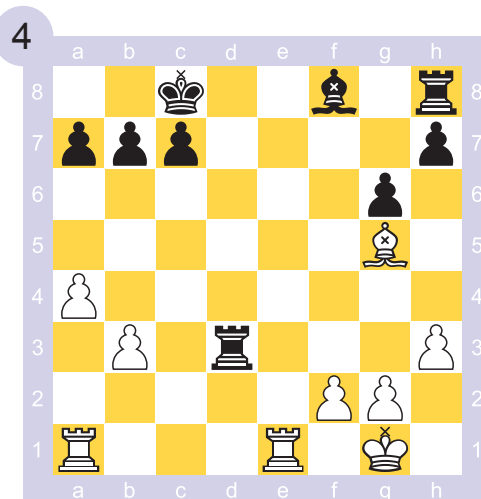
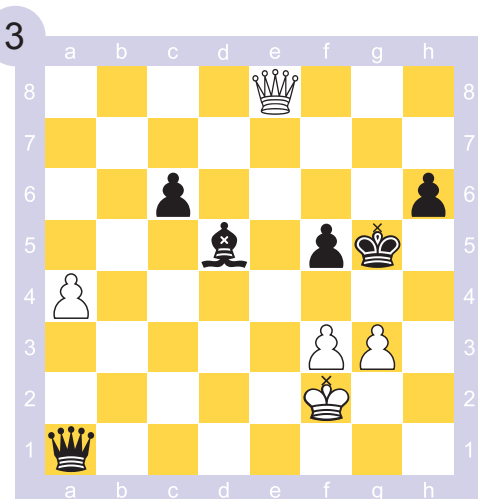
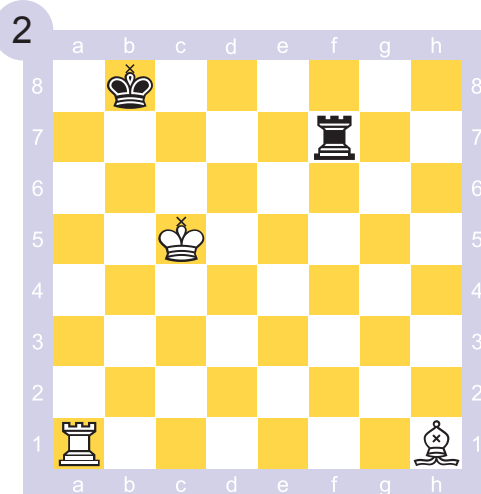
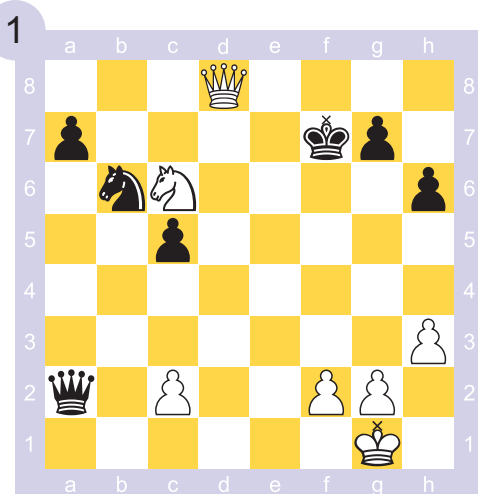


Dama beltzak bere alfila harrapatu duen zaldia harrapatzen badu, alfil zuria X izpien bitartez gaztelua harrapatuko du.

1. Zxf5 , Dxf5
2. Ad3 , ...

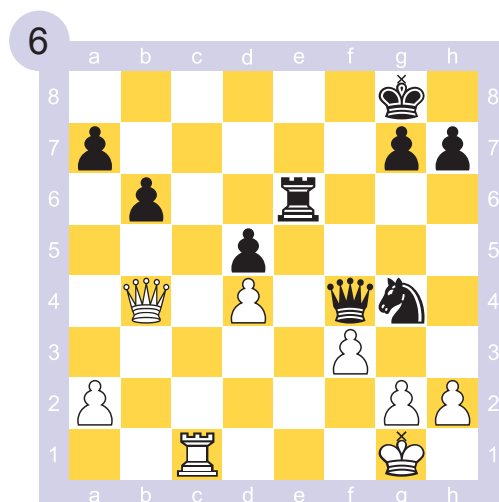
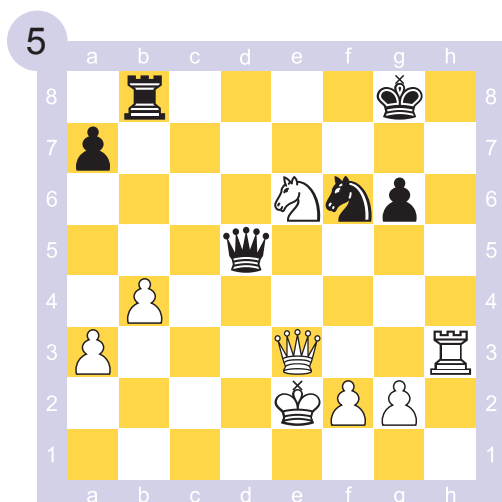
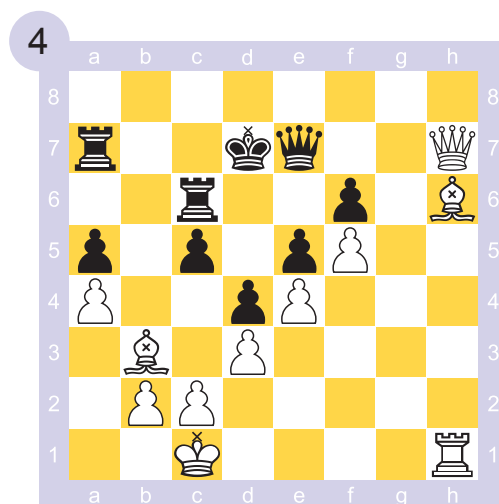
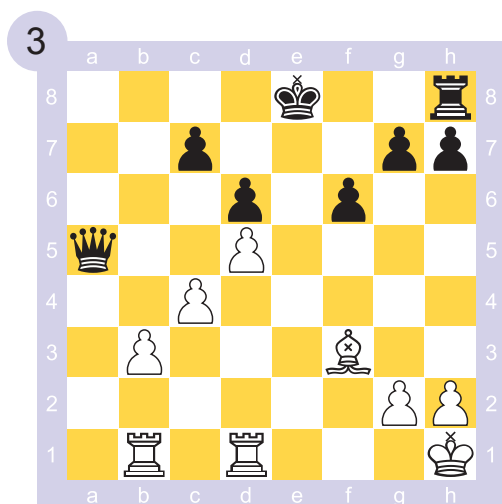
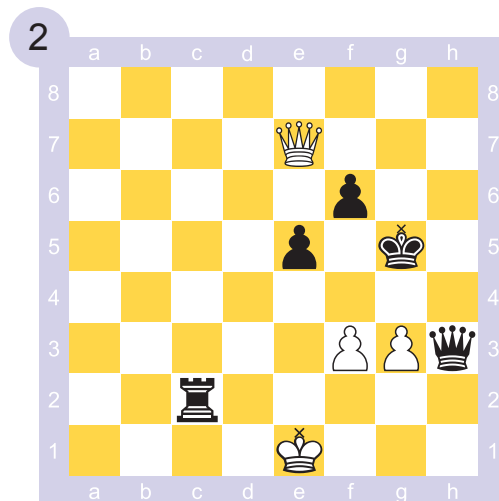
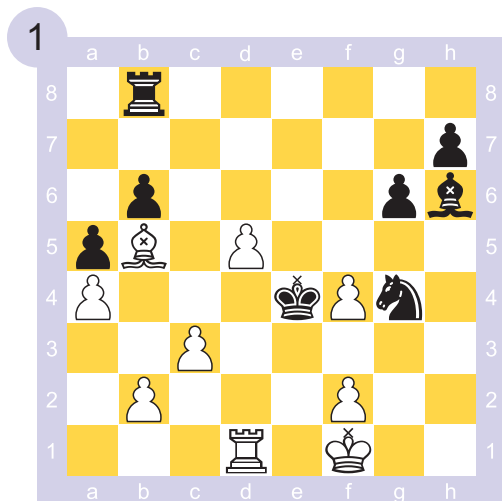
5

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak X izpiak egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



6

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriek X izpiak egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.





Ageriko jokaldia

Ageriko jokaldia pieza bat mugitu ondoren, mugitu den piezak eta beste batek aurkariaren bi pieza mehatxatu eta bietako bat harrapatzean edo xake-mate ematean datza.

Pieza guztiek egin dezakete ageriko jokaldia.

Motak

Erregeari xake eman gabe

Erregeari xake emanez

Xake bat

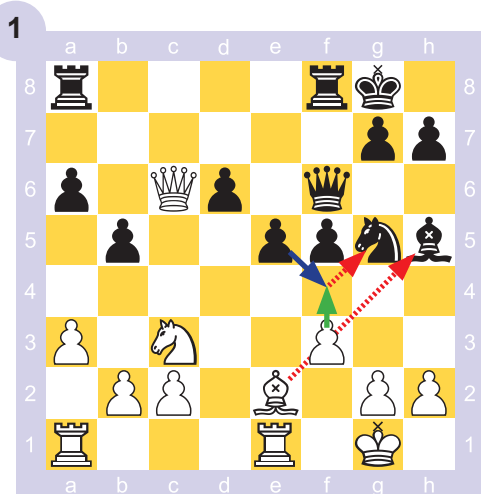
Xake bikoitza



Erregeari xake eman gabe

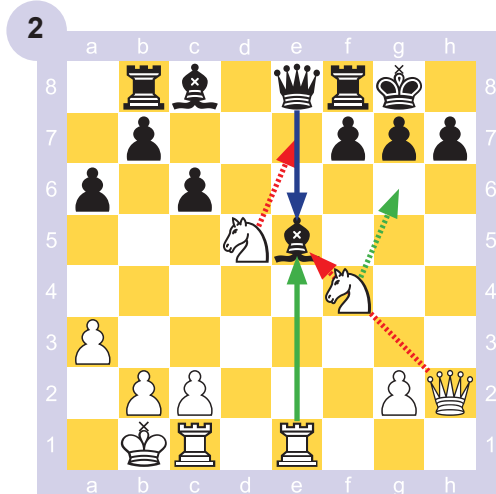
Erregea ez dago mehatxatutako piezen artean. Aurkariak bere piezetako batek jasandako mehatxua saihestu ahal izango du, soilik.

Ejemplos



Peoiaren ageriko jokaldiaren bidez zaldia eta alfila mehatxatzen dira. Edozer gertatuta ere, beltzek pieza bat galduko dute.

1. f4 , ...



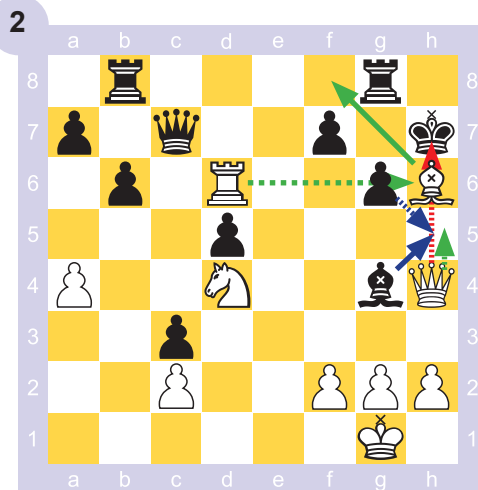
Beltzek dama galtzen utzi beharko dute, bi zaldiekin egindako xake-matea saihesteko.

1. Gxe5 , Dxe5

2. Zg6 , ...

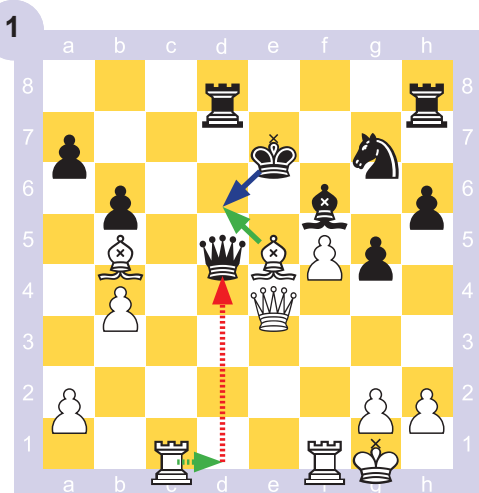
Bi piezetako batek erregea mehatxatzen du.

1. Gxc7+ , Exc7
2. Af8+ , ...

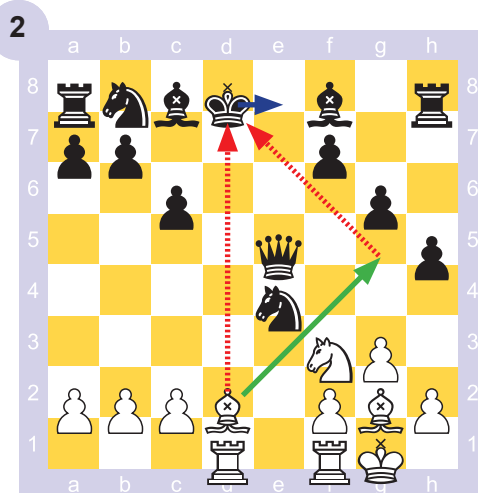


1. Af8+ , Ah5
2. Dxh5+ , gxh5
3. Gh6++

Aurkariak derrigorrez mugitu beharko du erregea.



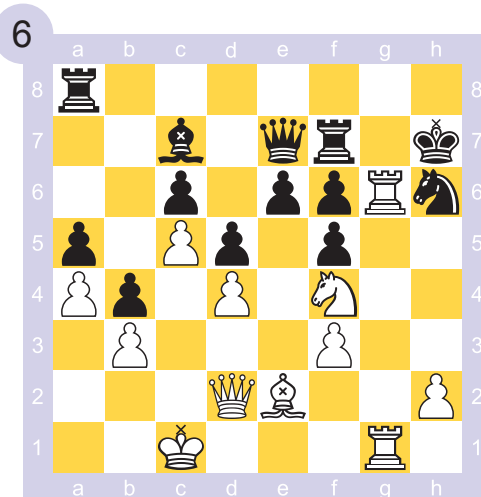
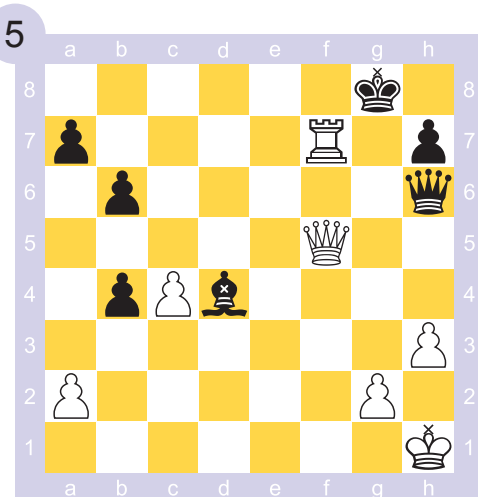
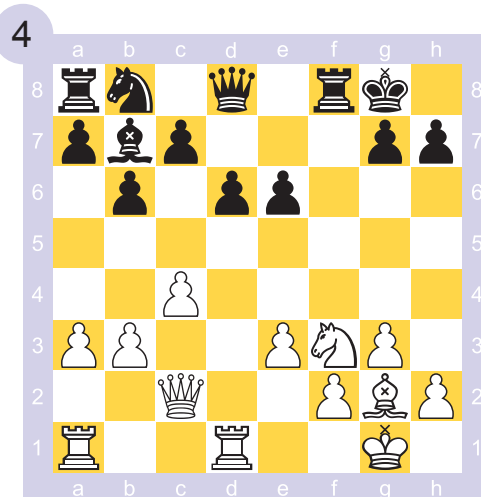
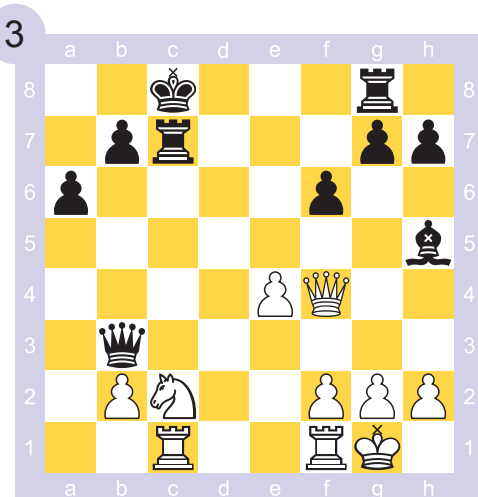
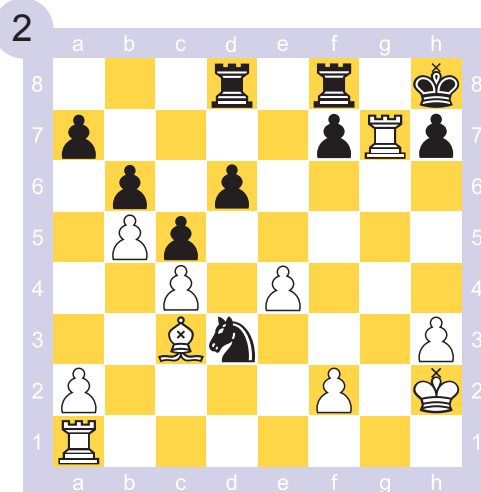
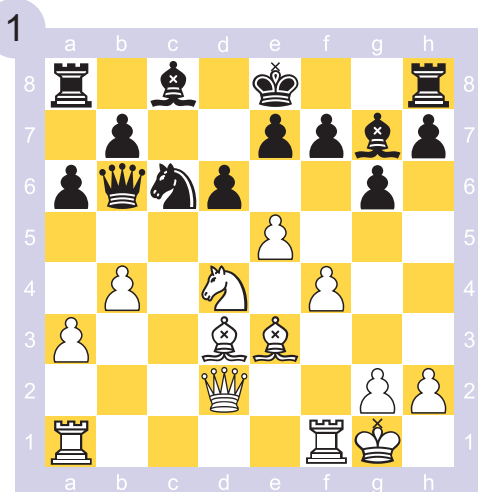
1. Ad6+ , Exd6
2. Gcd1 , ...



1. Ag^{5+} , Ee_8 (o Ec_7)
2. Gd^{8++} (o Ad^{8++})

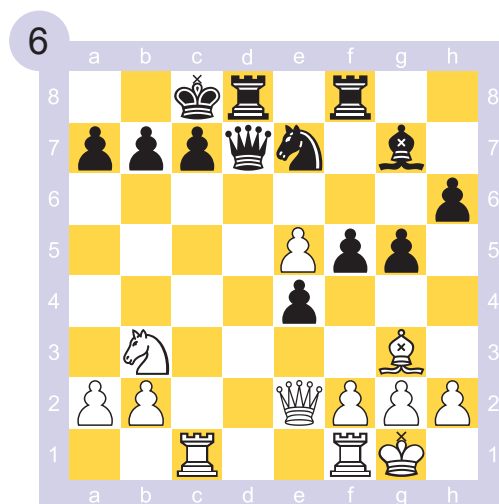
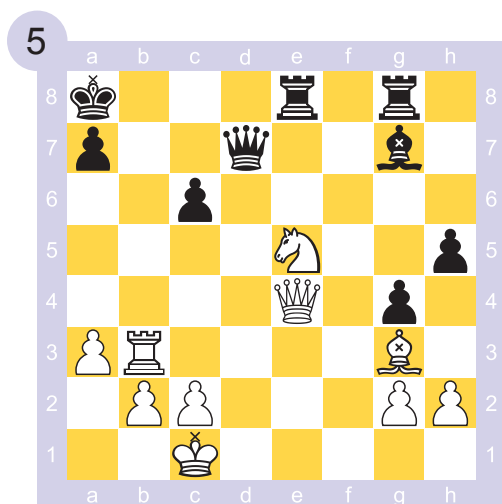
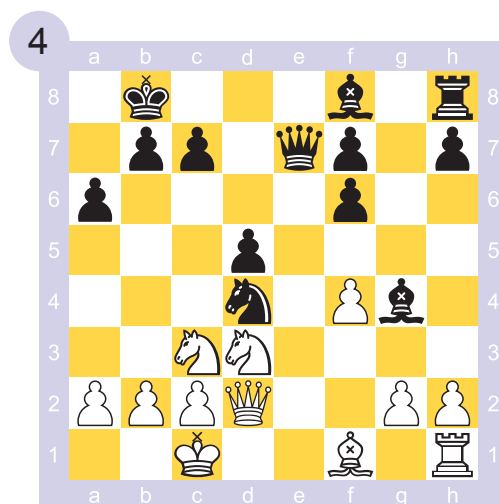
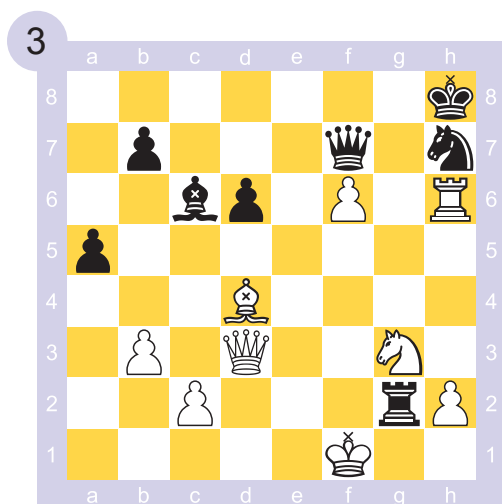
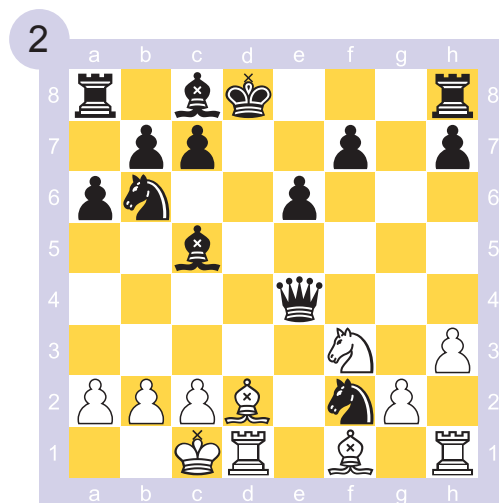
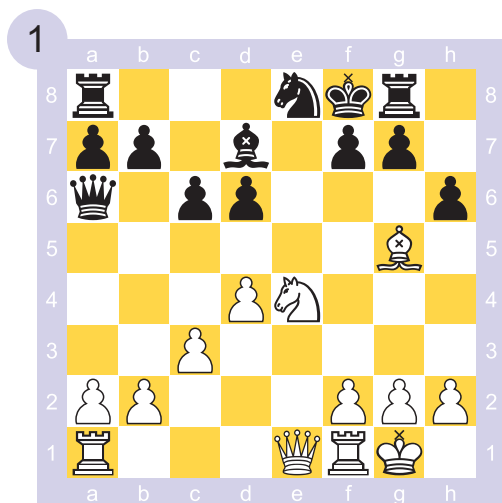
7

Ilatzi zein jokaldi egin dituzten zuriek ageriko jokaldi egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



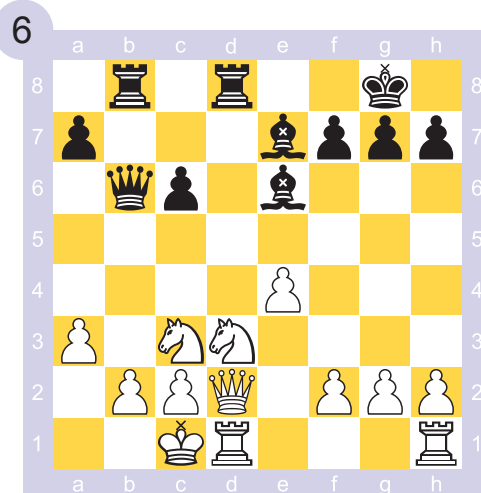
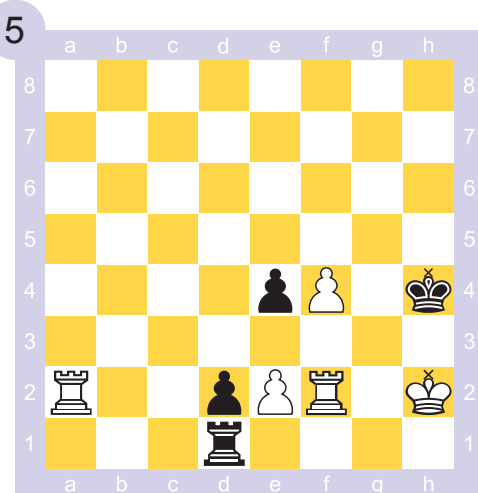
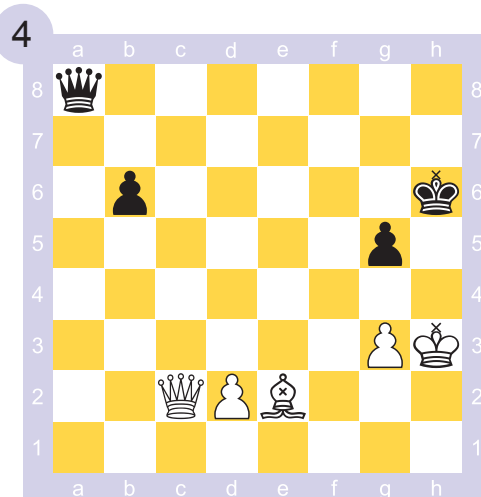
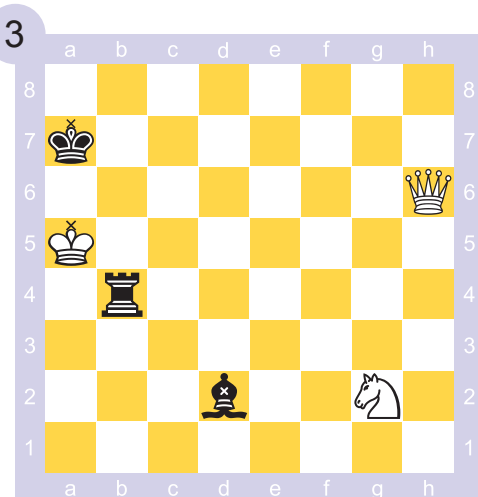
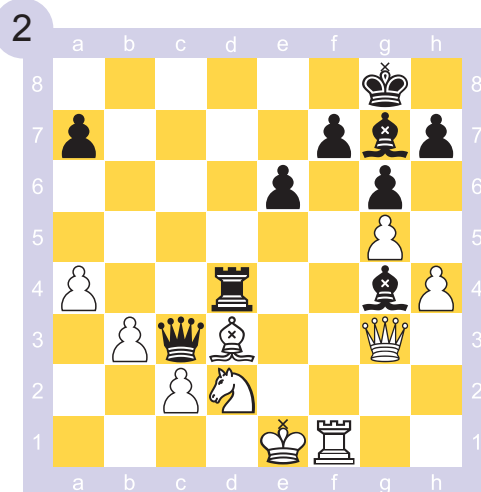
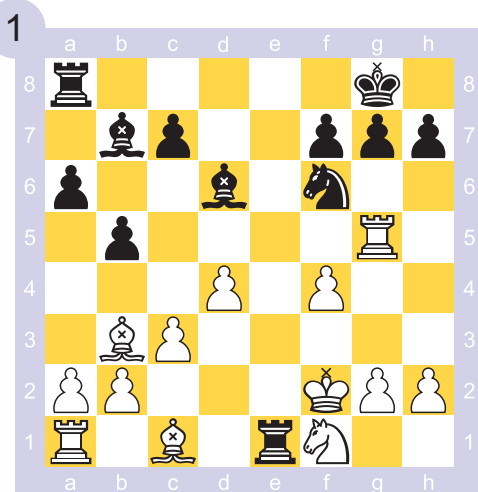
8

Idatzi zein jokaldi egin dituzten zuriek ageriko jokaldi egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



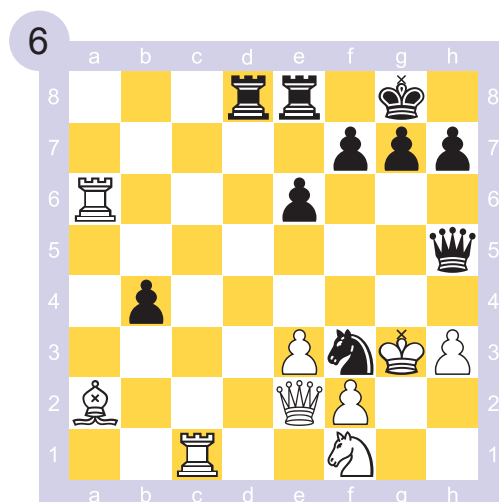
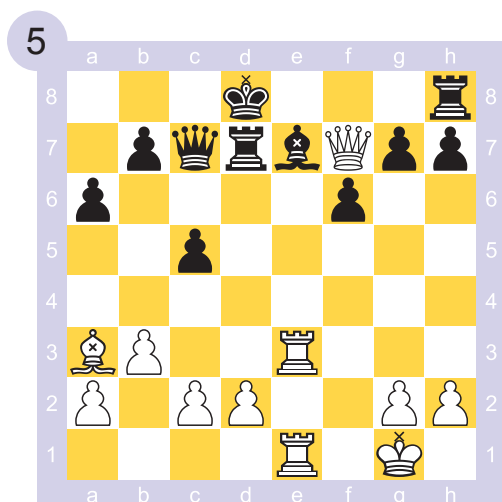
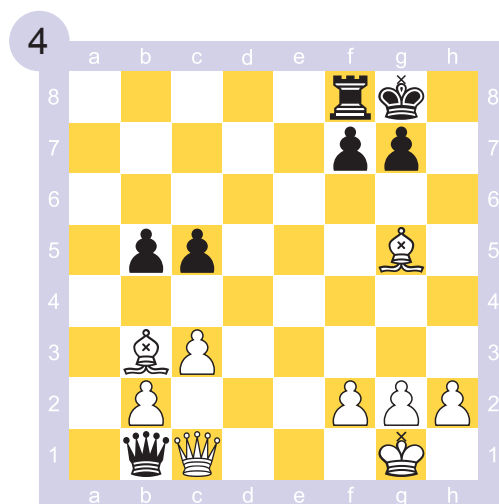
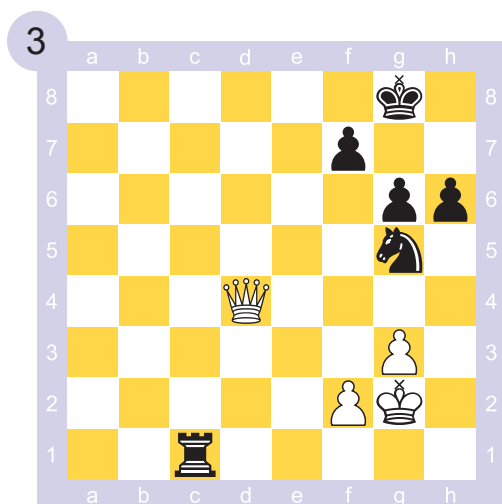
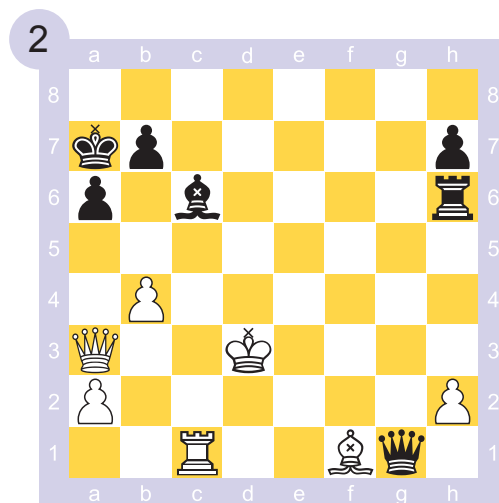
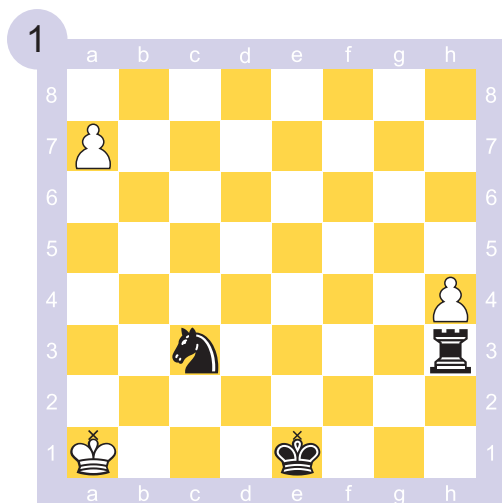
A

Idatzi zein jokaldi egin dituzten beltzek konbinazio bat egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



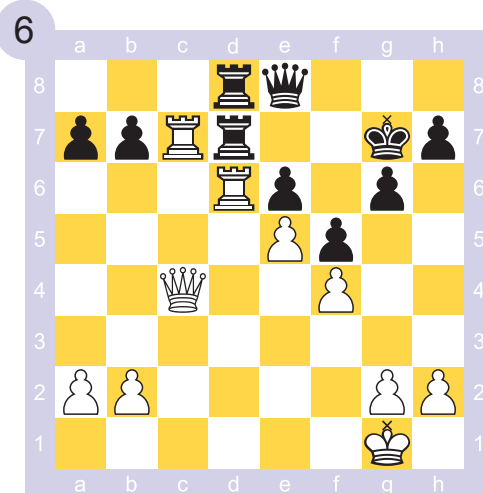
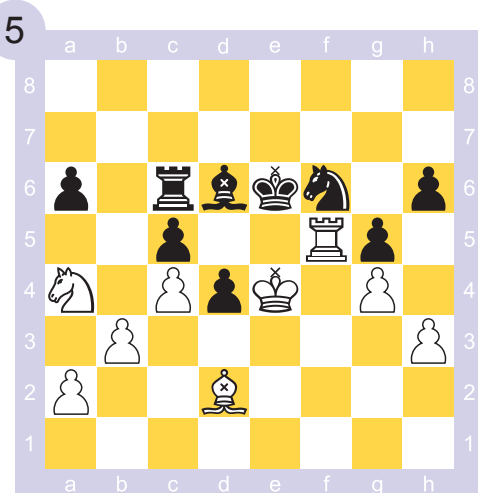
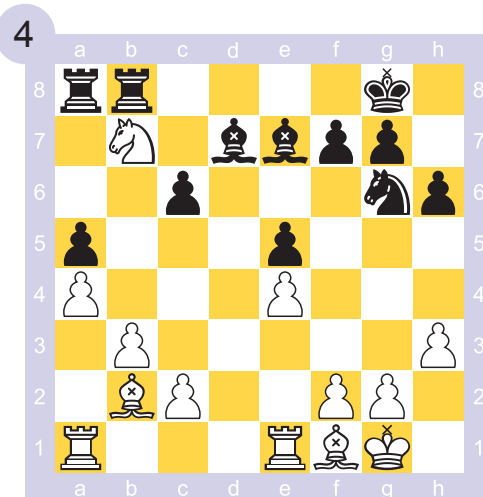
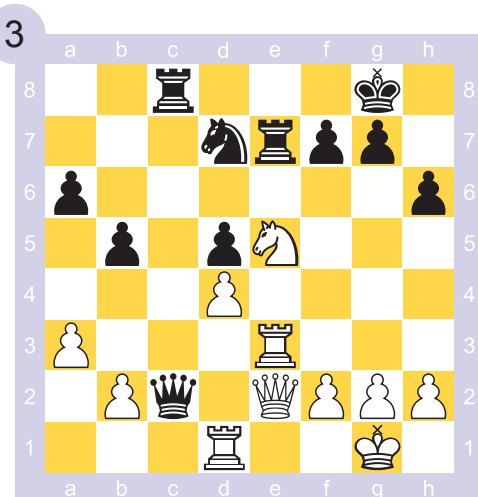
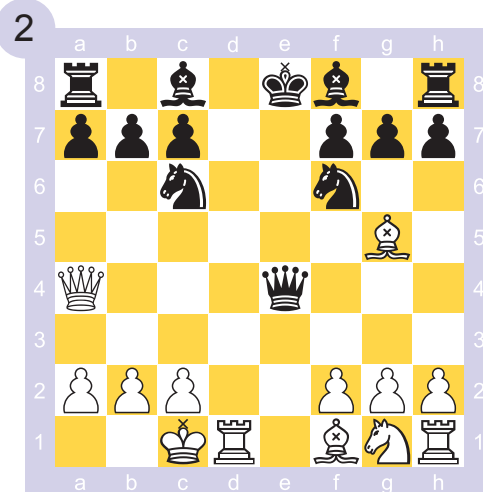
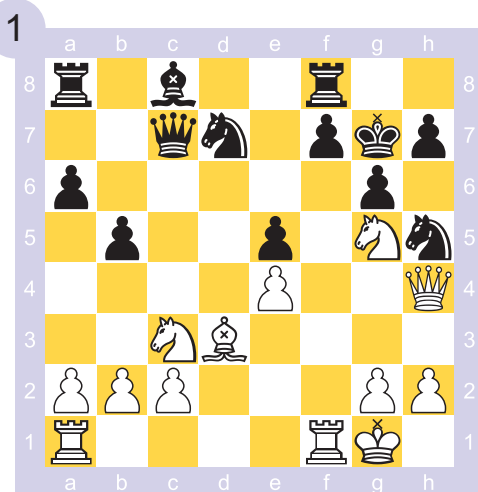
B

Idatzi zein jokaldi egin dituzten beltzek konbinazio bat egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



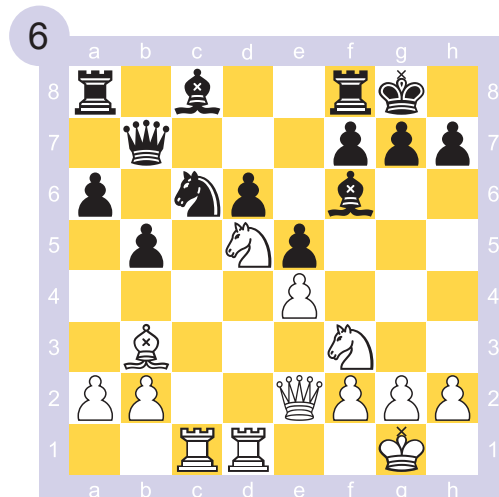
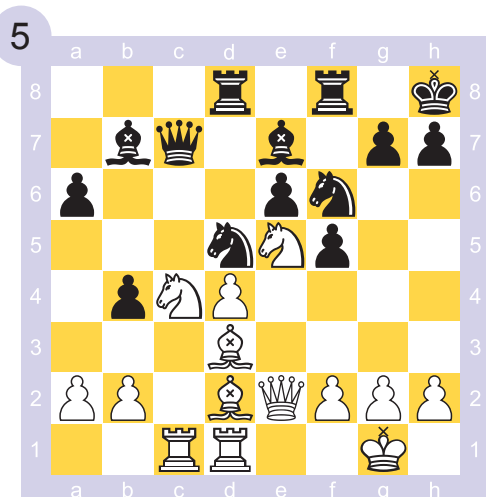
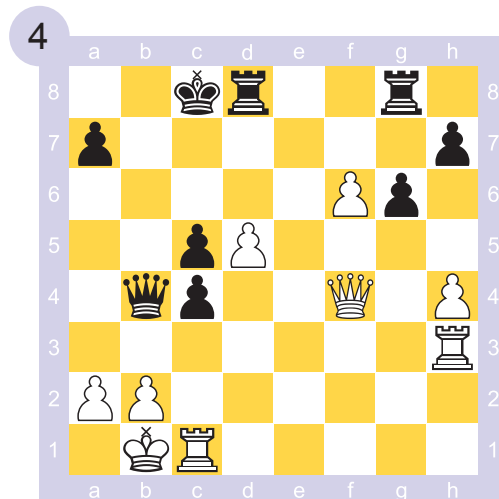
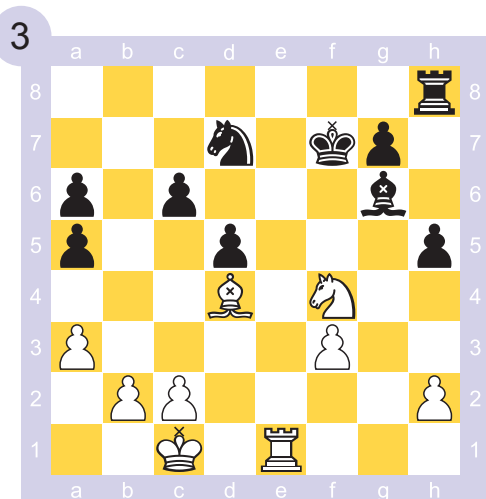
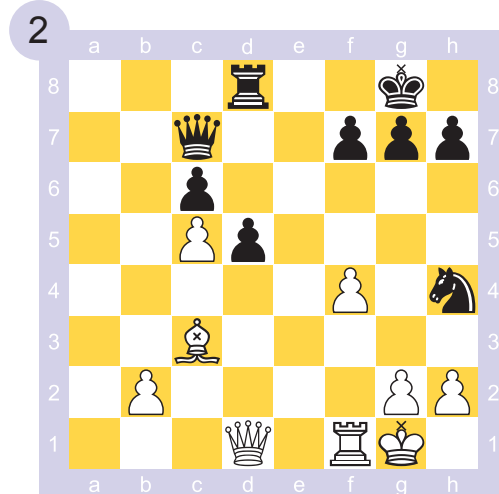
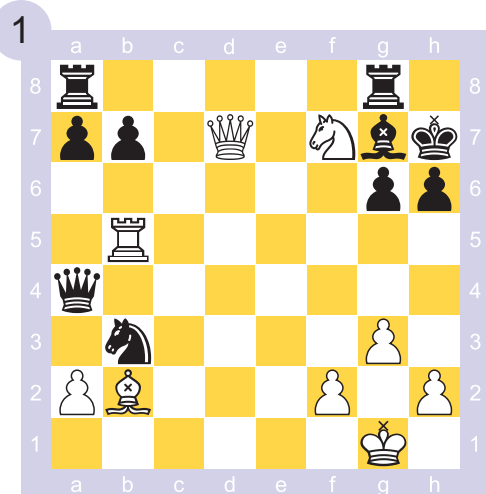
C

Idatzi zein jokaldi egin dituzten zuriak konbinazio bat egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



D

Idatzi zein jokaldi egin dituzten zuriek konbinazio bat egiteko.
Ahal bada, adierazi konbinazioak gezi bidez.



7. Unitatea

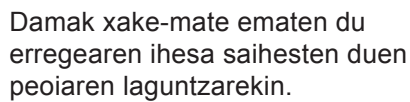
Mate konbinazioak I

Mateak damarekin

Mateak gazteluarekin



Jokaldi bakarrean



Dama diagonaletik sartzen da xake-
mate emateko, gazteluak erregearen
ihesa saihesten baitu.

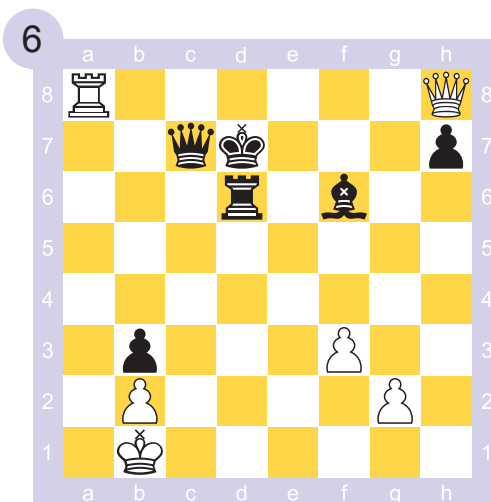
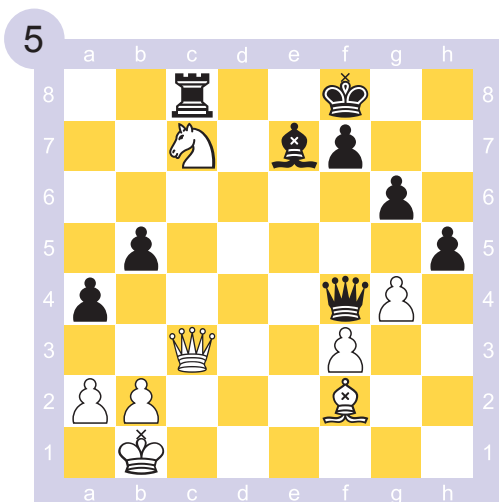
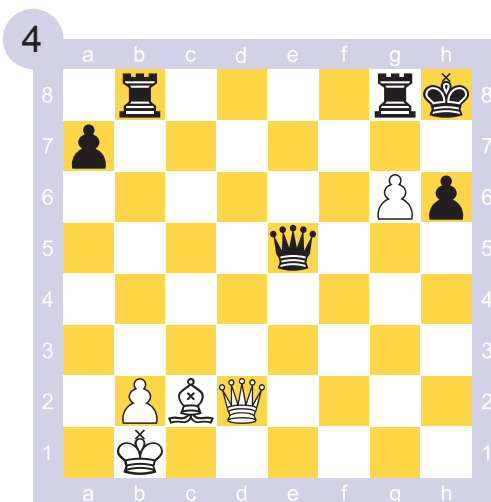
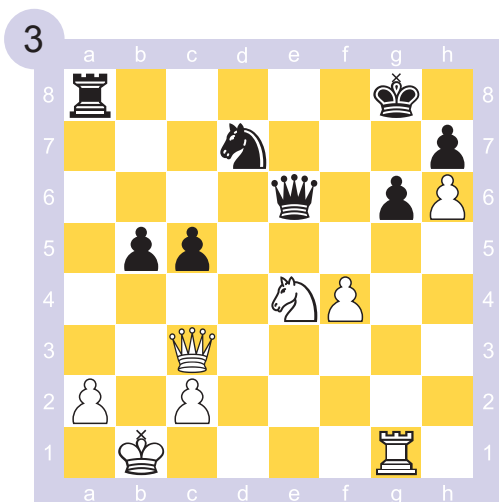
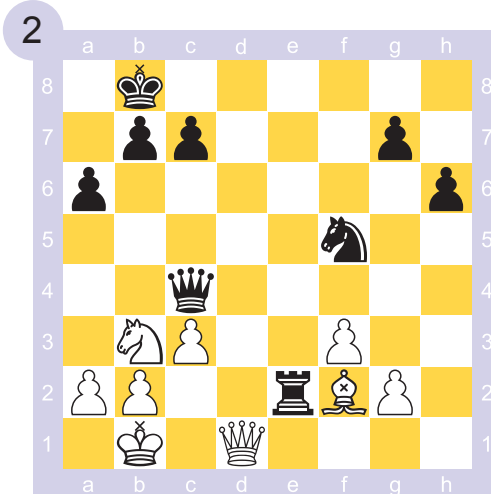
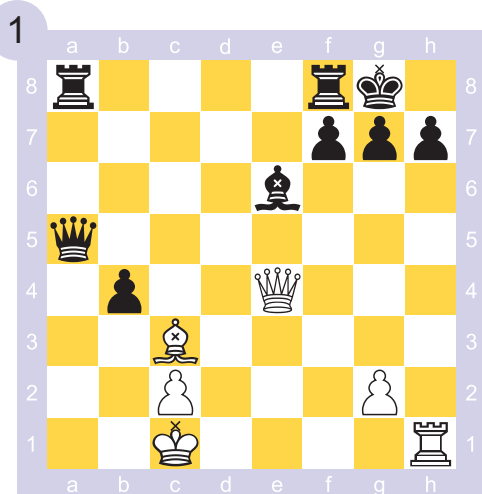
Dama zuriak xake-mate ematen du,
beltzen piezek bere erregearen ihesa
saihesten dutelako.

Damak xake-mate ematen du azken
lerroan bere alfilaren laguntzarekin.

106

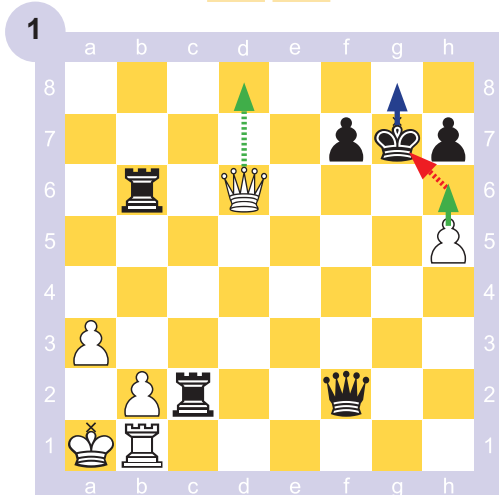
1

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriek mate konbinazioa egiteko.

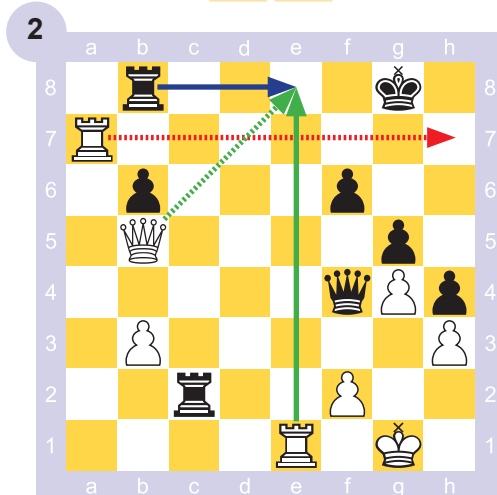




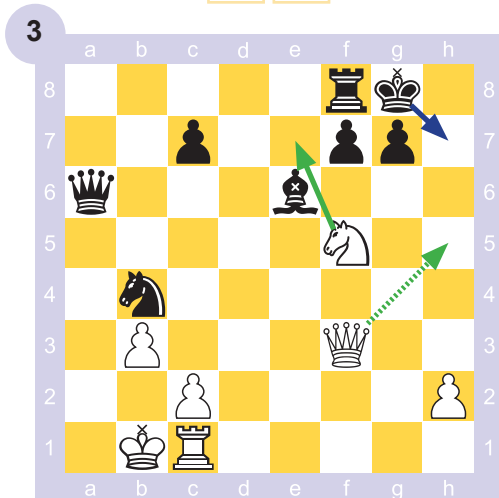
Bi jokalditan



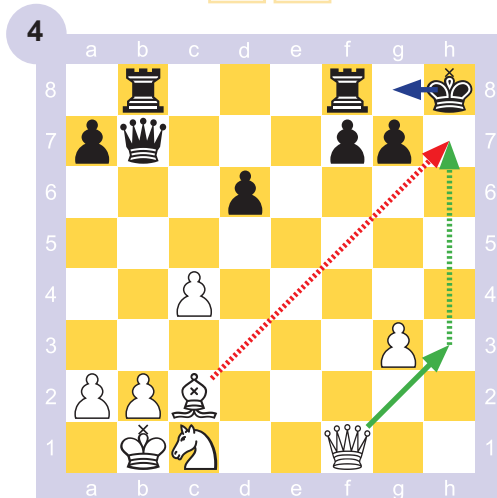
1. h6+ , Eg8
2. Dd8++



1. Ge^{8+} , Gxe^8
2. Dxe^{8++}



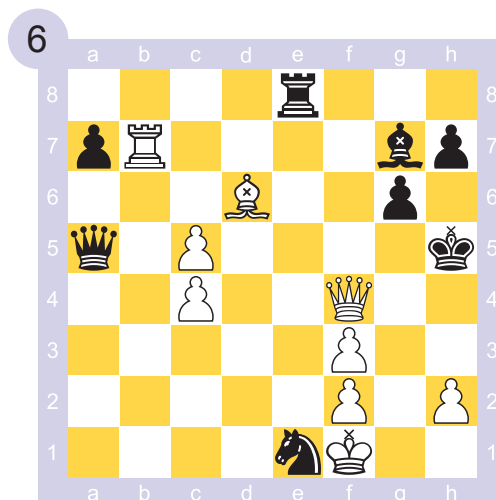
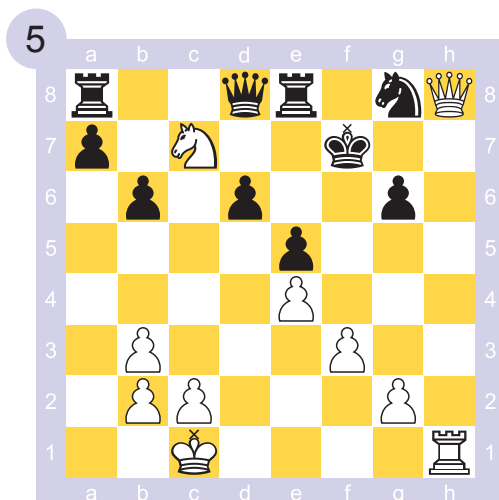
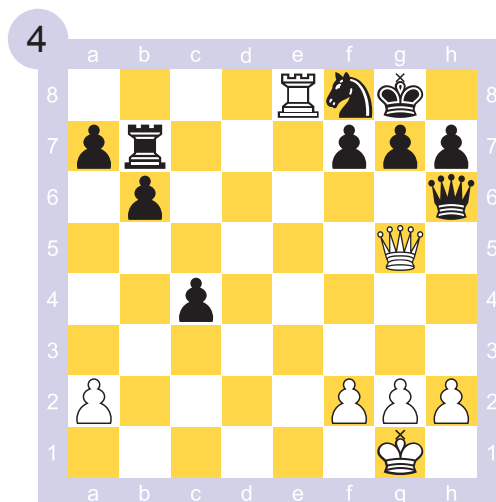
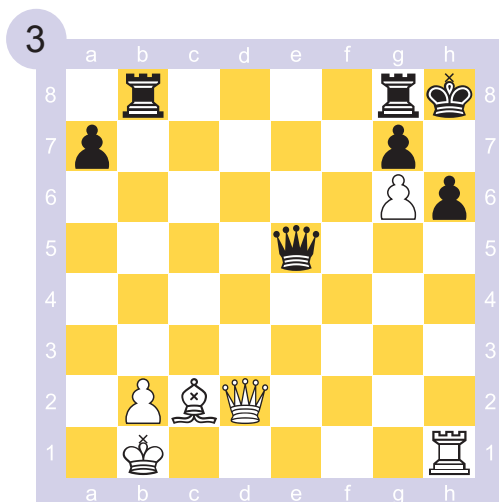
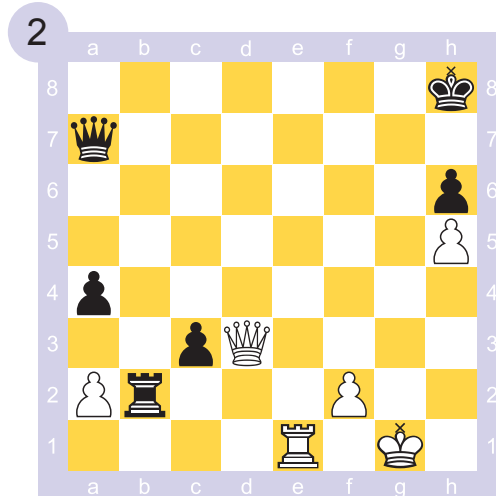
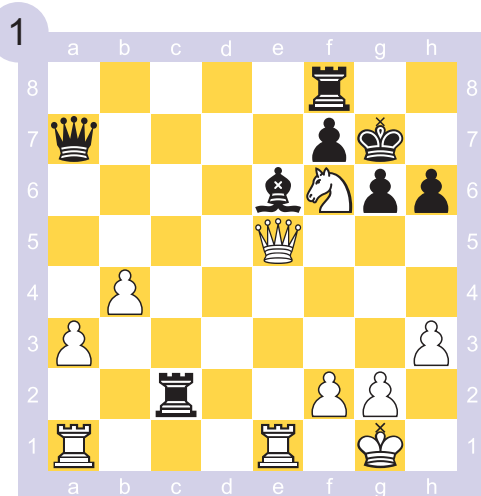
1. Ze^{7+} , Eh^7
2. Dh^{5++}



1. Dh3+ , Eg8
2. Dh7++

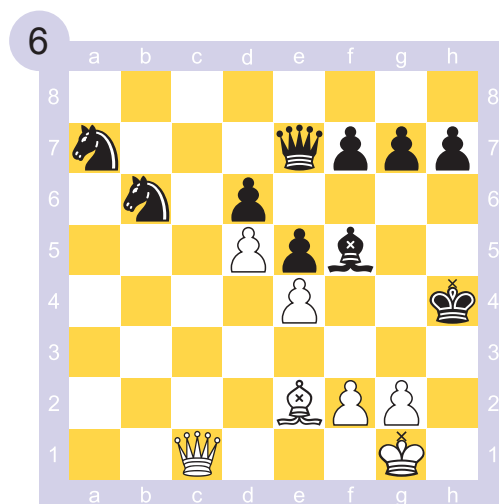
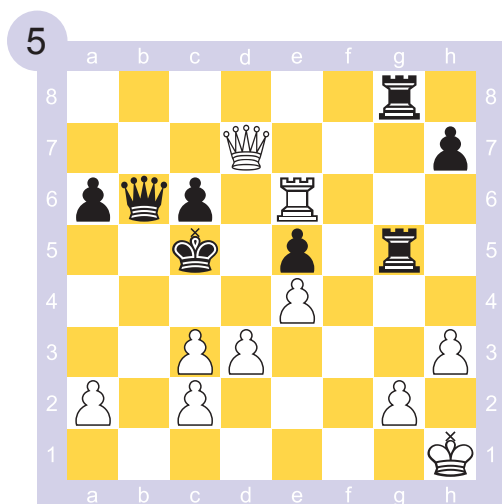
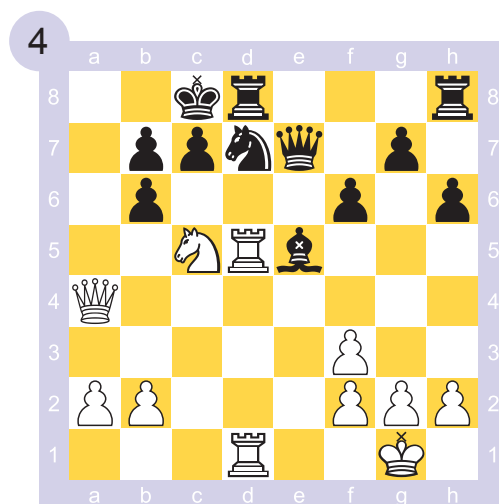
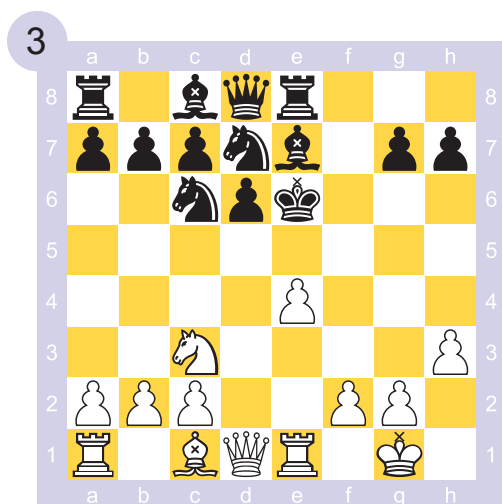
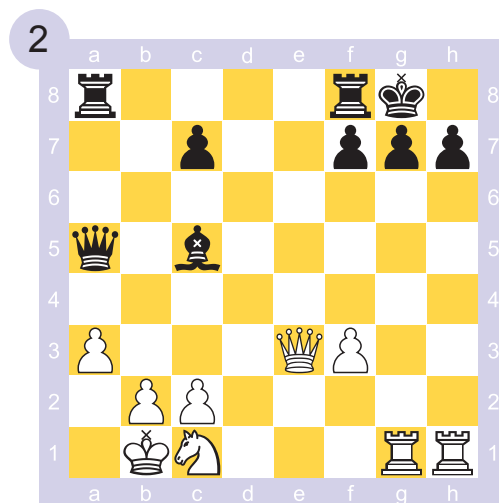
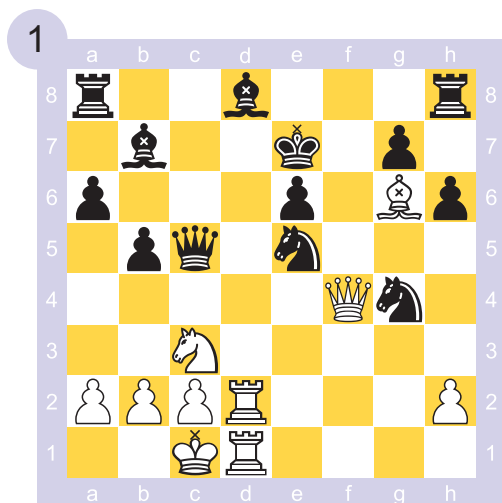
2

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



3

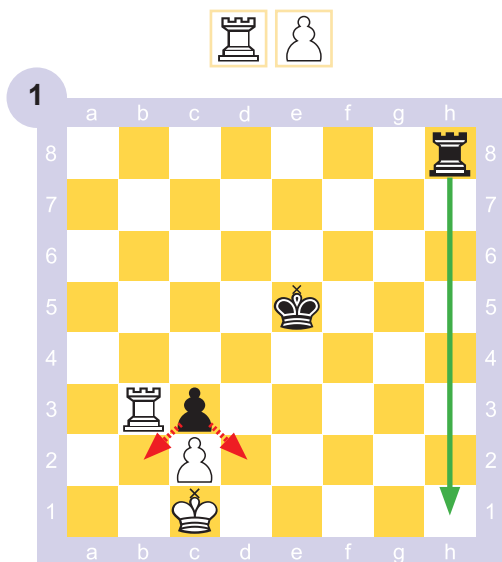
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.





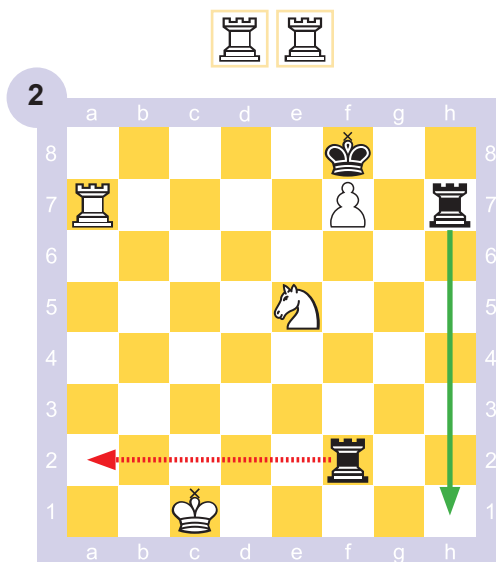
Mateak gazteluarekin

Jokaldi bakarrean



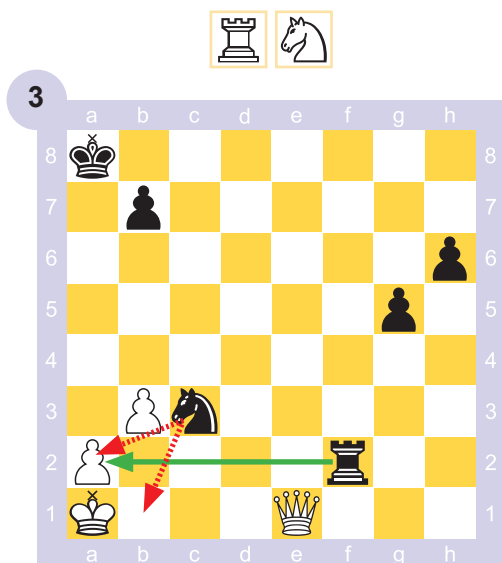
Gazteluak xake-mate ematen du lehen lerroan erregearen ihesa saihesten duen peoiaren laguntzarekin.

1. ... , Gh1++



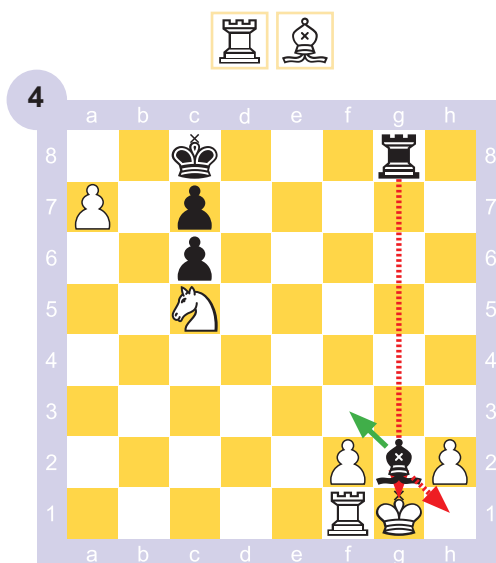
Gaztelu batek erregearen ihesa saihesten duen bitartean, besteak xake-mate ematen du.

1. ... , Gh1++



Zaldiak, gaztelua babesteaz gain, erregea b1 laukira mugitzea saihesten du.

1. ... , Gxa2++

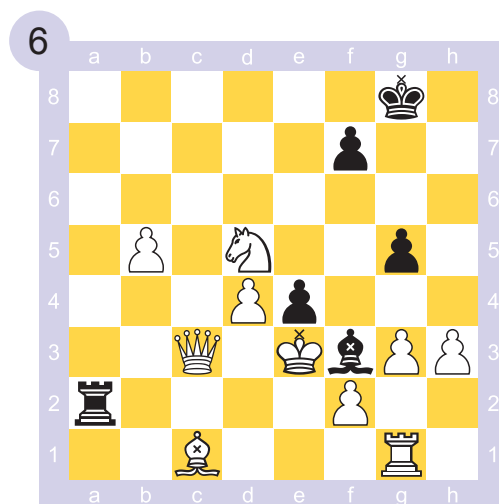
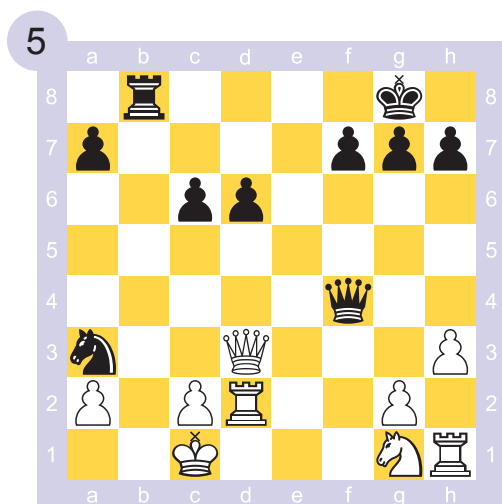
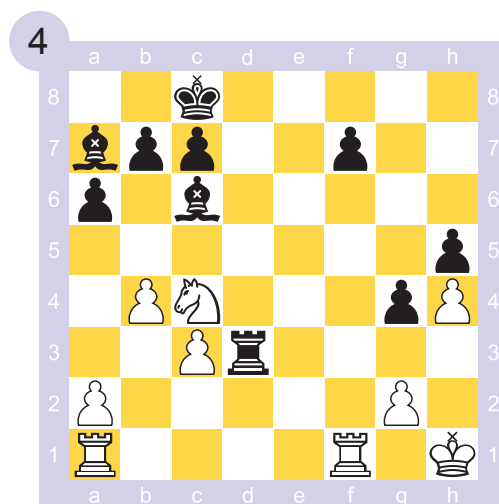
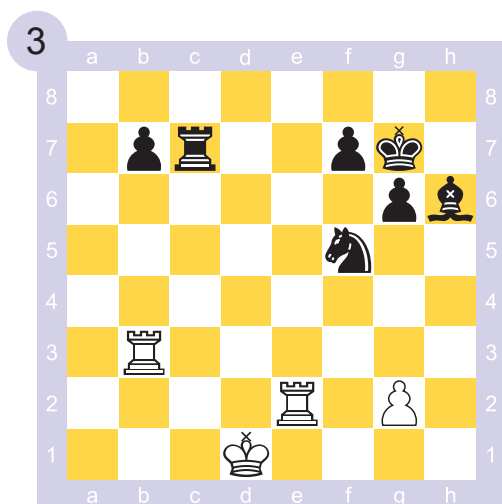
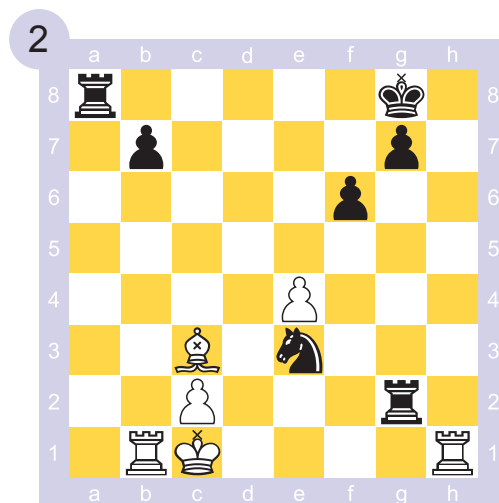
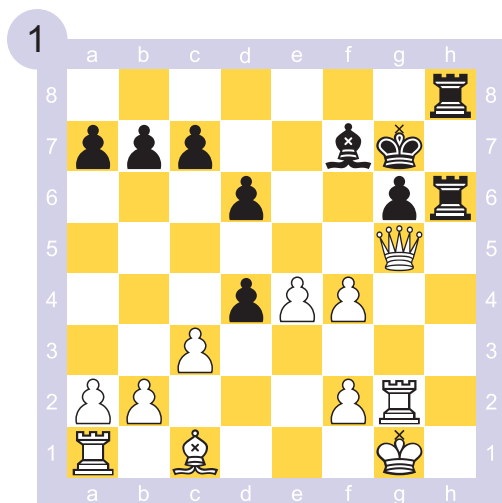


f3 laukiko alfilaren ageriko jokaldiaren eraginez, erregea ihesbiderik gabe gelditzen da. Alfila h3 laukian kokatuko balitz erregea h1 laukira joan ahal izango zen.

1. ... , Af3++

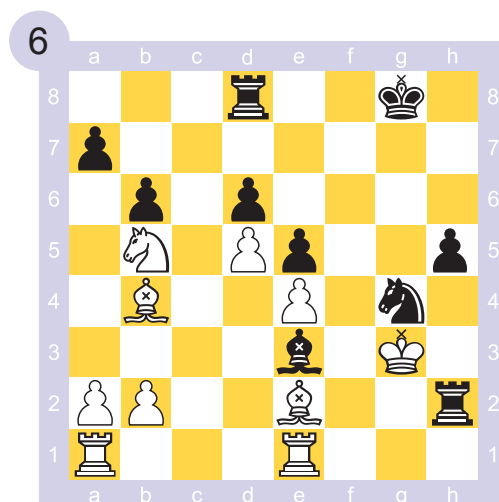
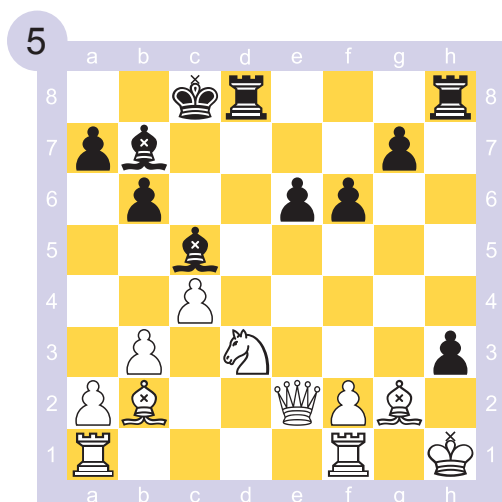
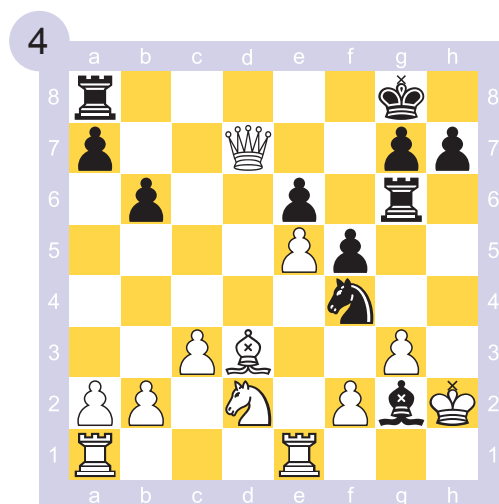
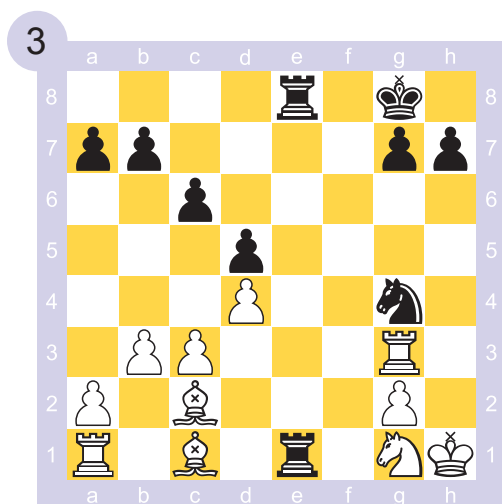
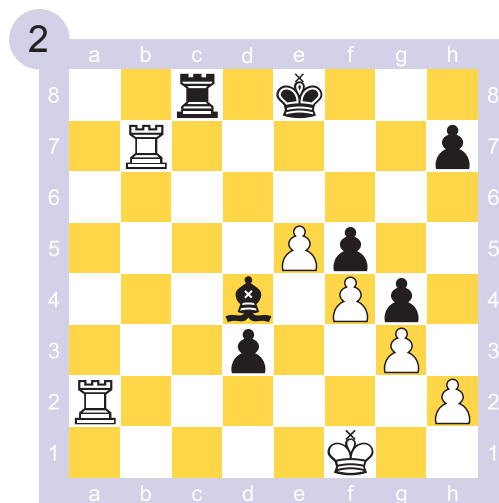
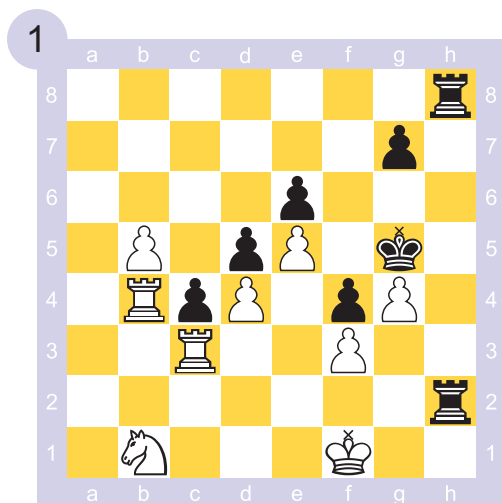
4

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



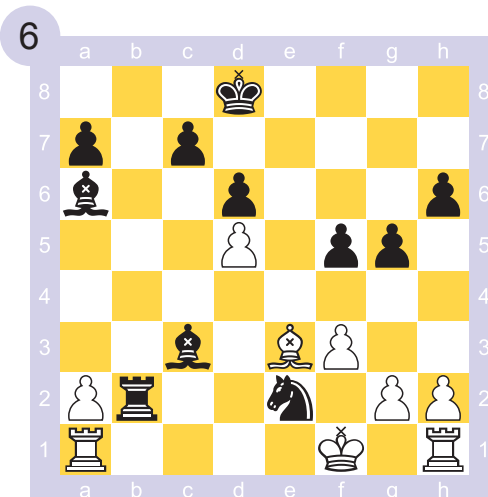
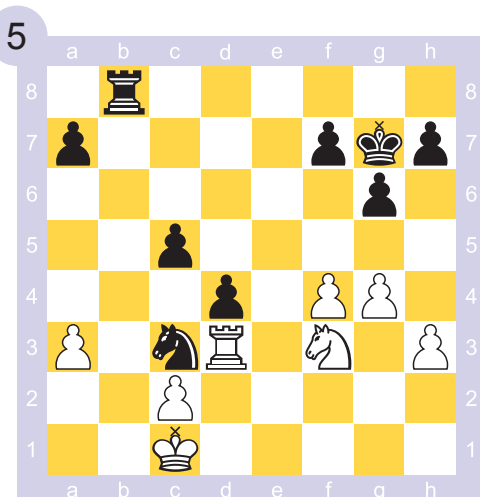
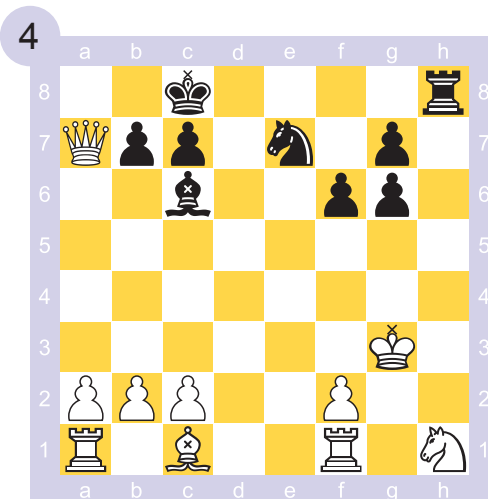
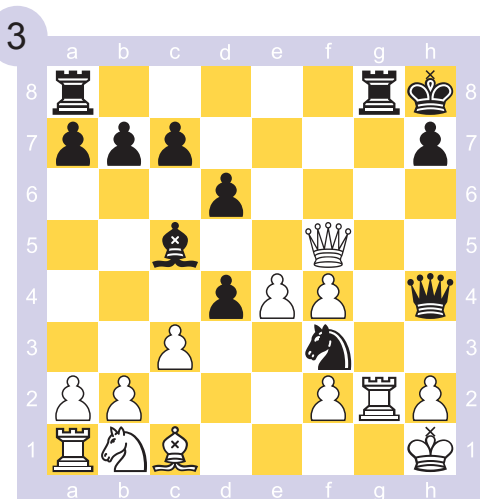
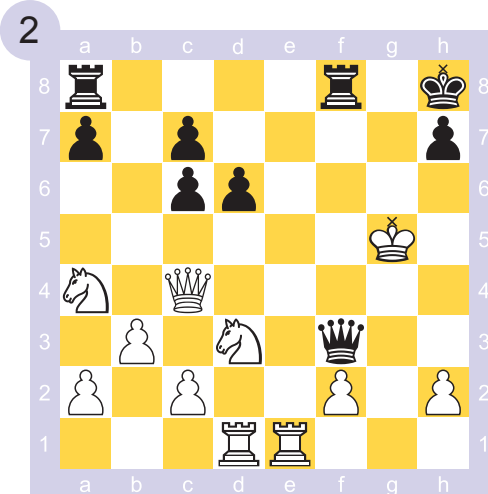
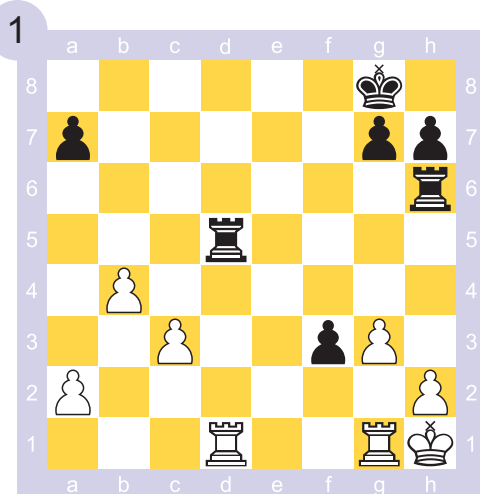
5

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



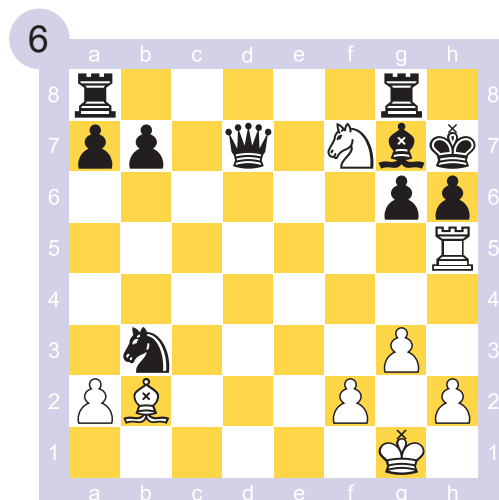
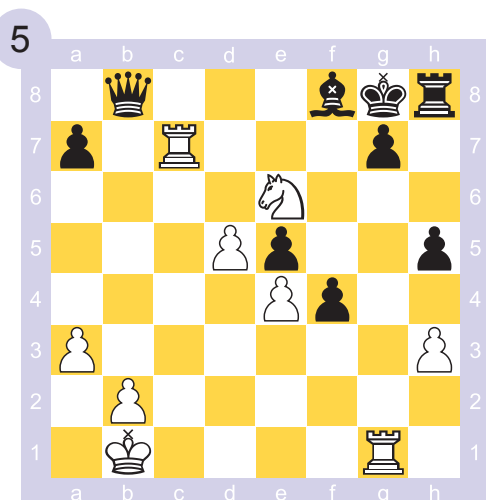
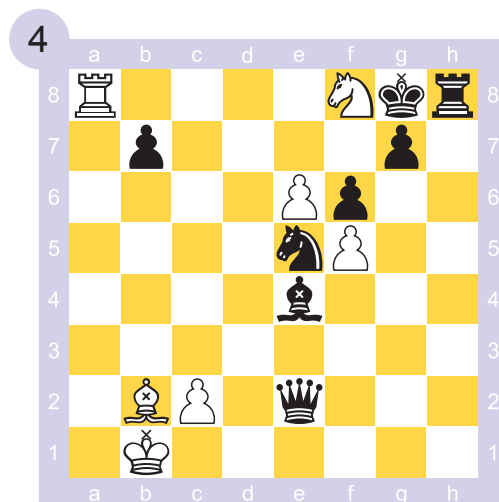
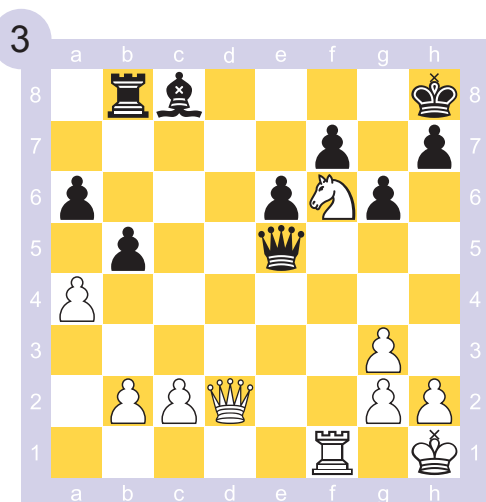
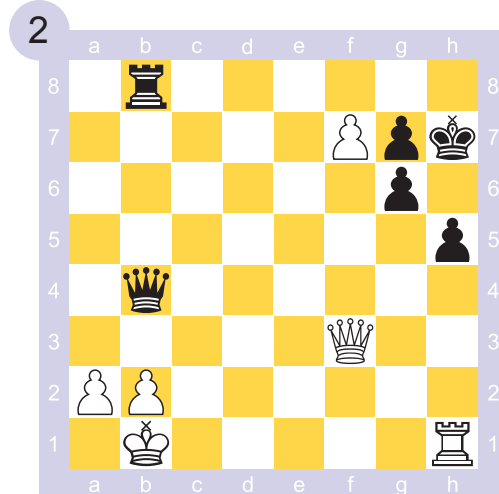
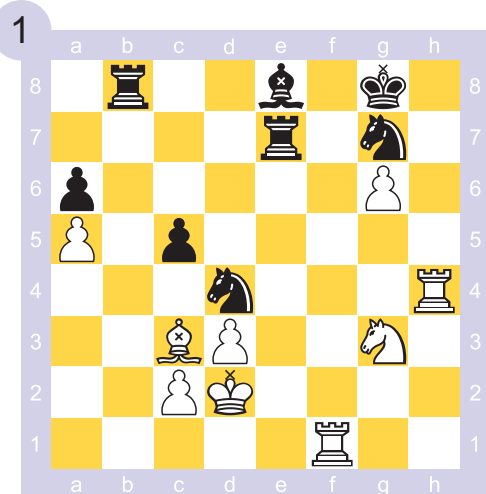
6

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



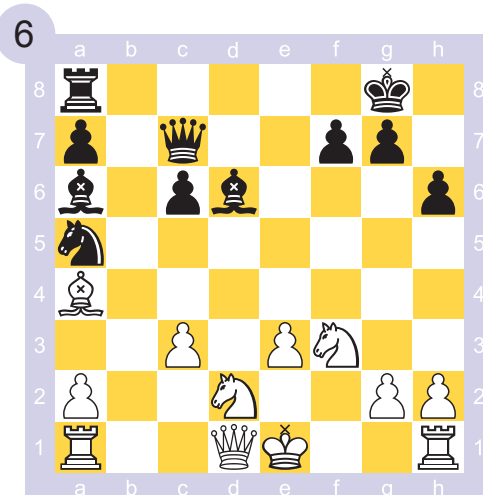
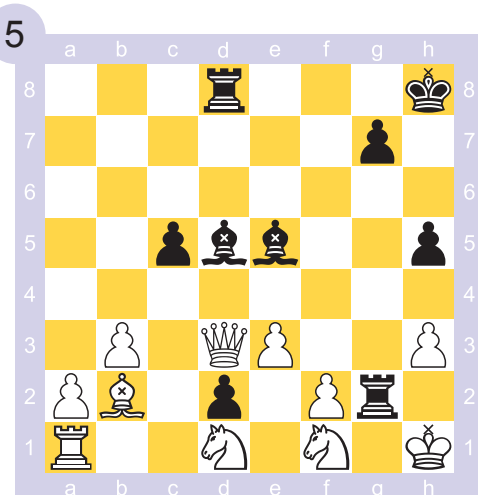
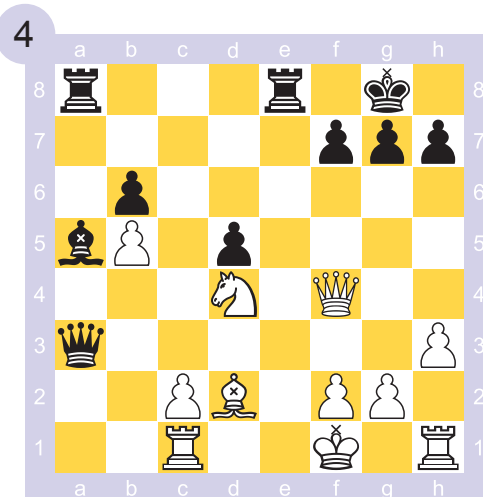
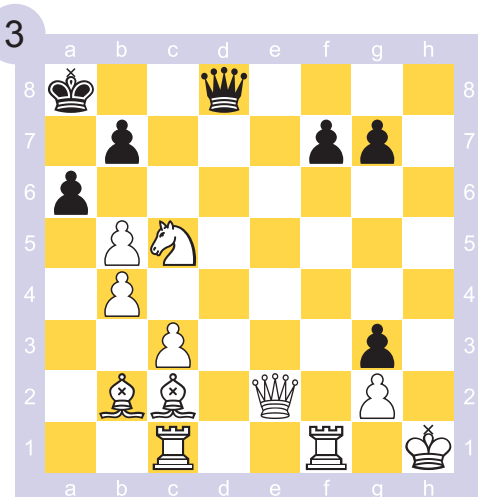
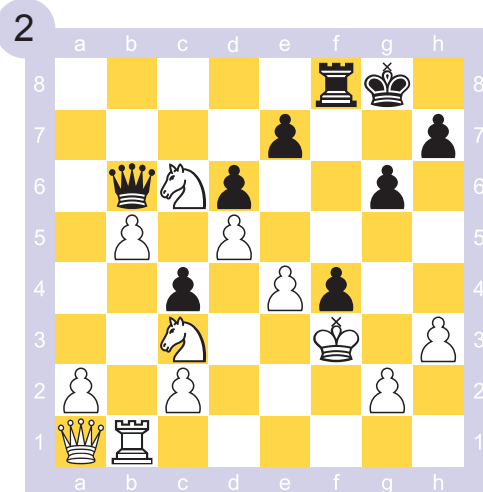
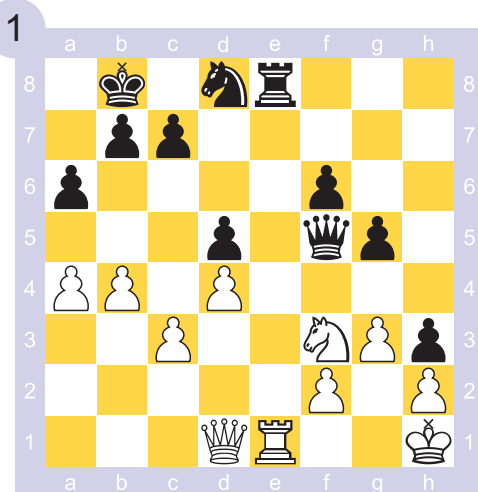
A

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



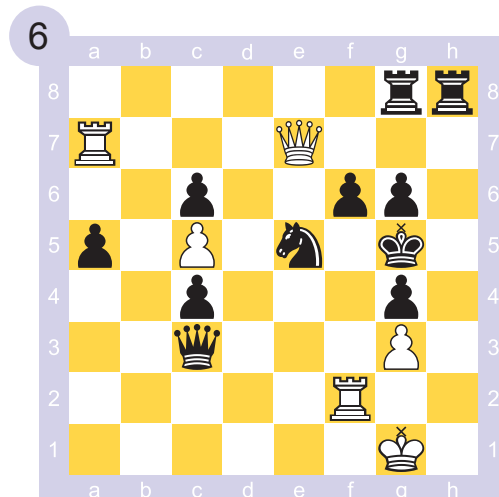
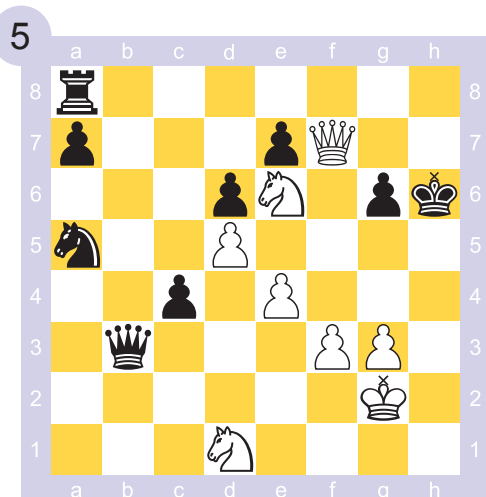
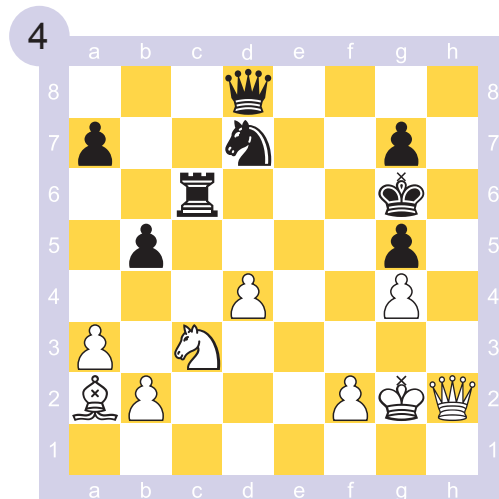
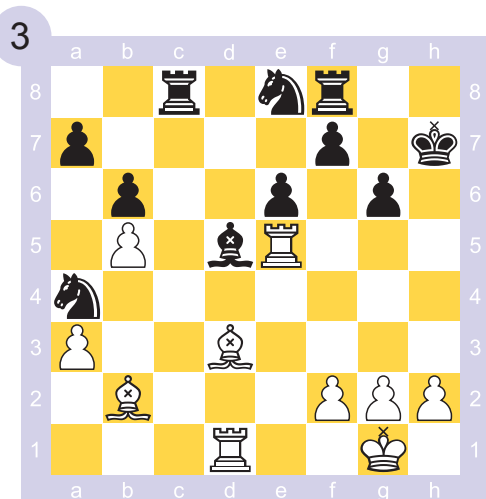
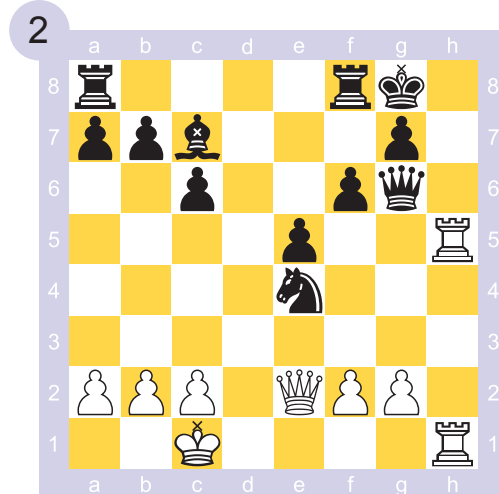
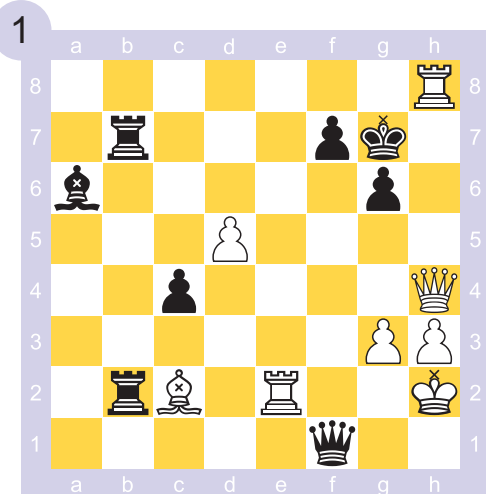
B

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



C

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



8. Unitatea

Mate konbinazioak II

Mateak peoiarekin

Mateak alfilarekin

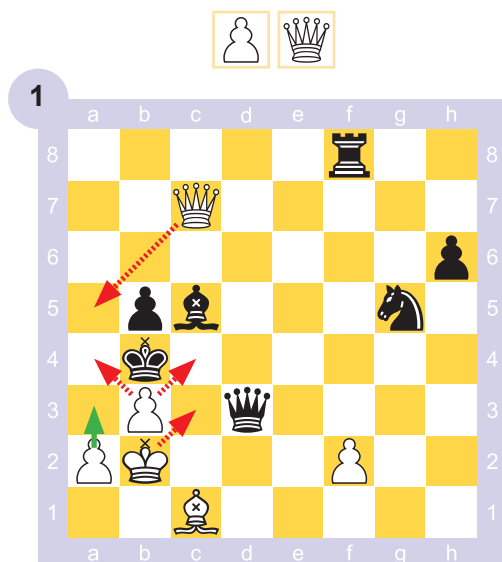
Mateak zaldiarekin





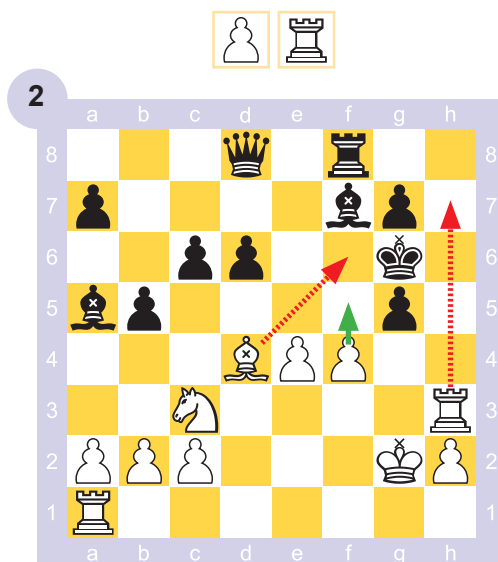
Mateak peoiarekin

Jokaldi bakarrean



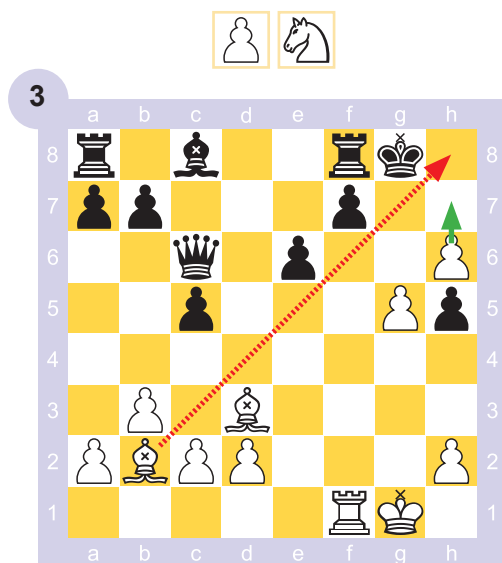
a zutabeko peoiaren aurrerapenak, xake-mate eragiten dio errege beltzari.

1. a3++



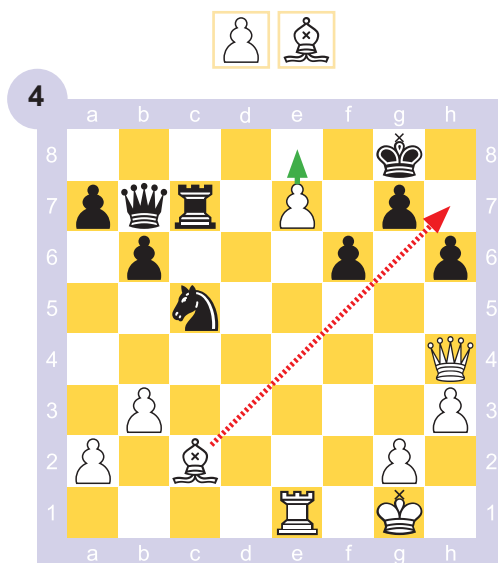
Erregea blokeatu egiten dute bere piezek eta ezin du xake-matea saihestu.

1. f5++



Alfilaren eta peoiaren aurrerapenaren konbinazioaren ondorioz, errege beltza xake-mate egoeran gelditzen da.

1. h7++

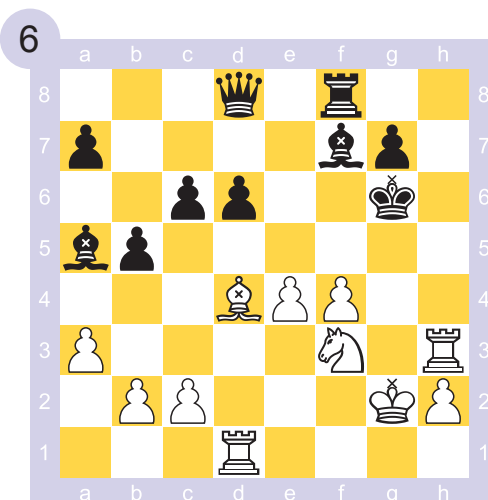
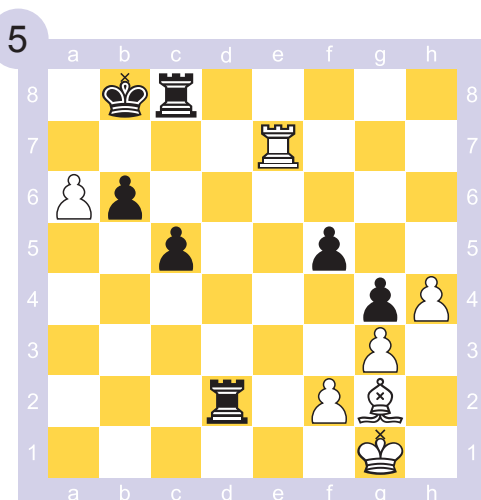
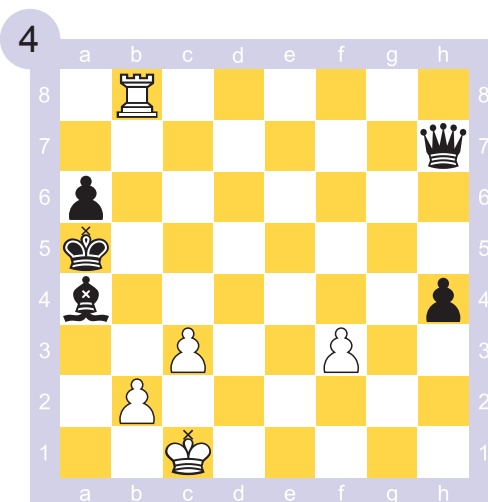
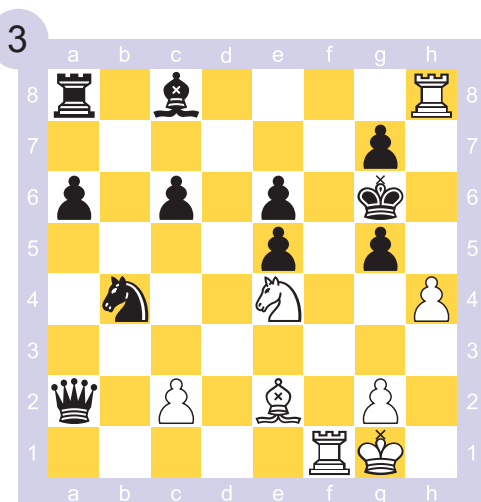
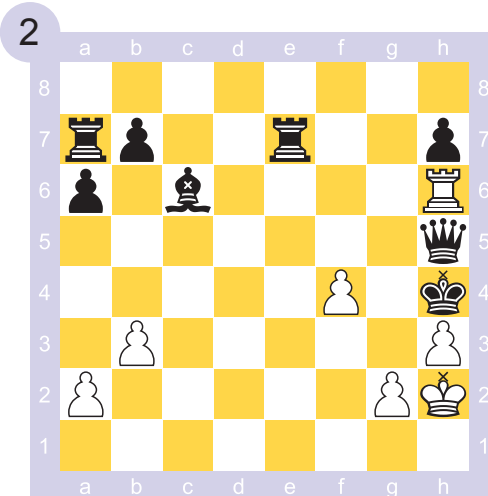
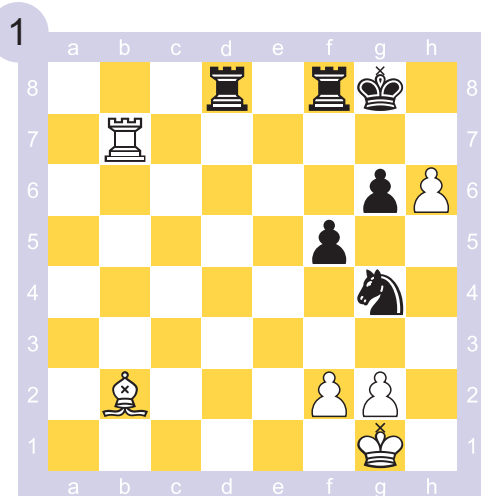


Beste aldera iritsi eta dama lortu duen peoiak, xake-mate ematen du.

1. e8=D ++

1

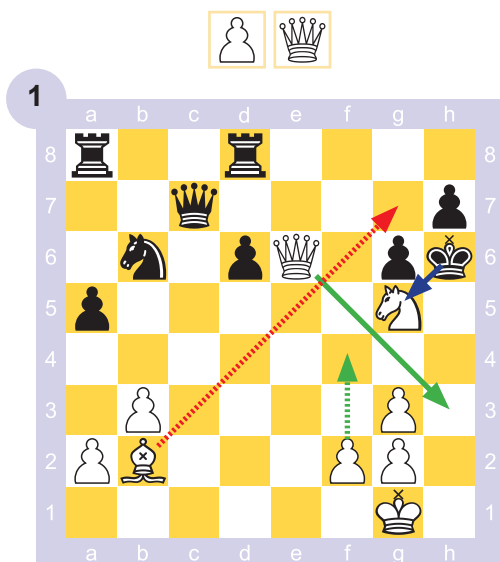
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.





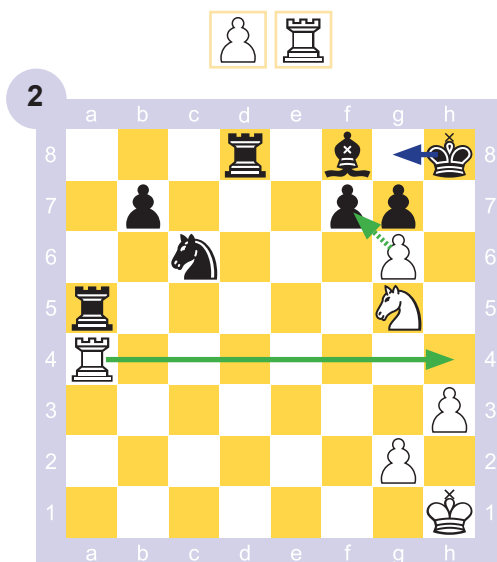
Mateak peoiarekin

Bi jokalditan



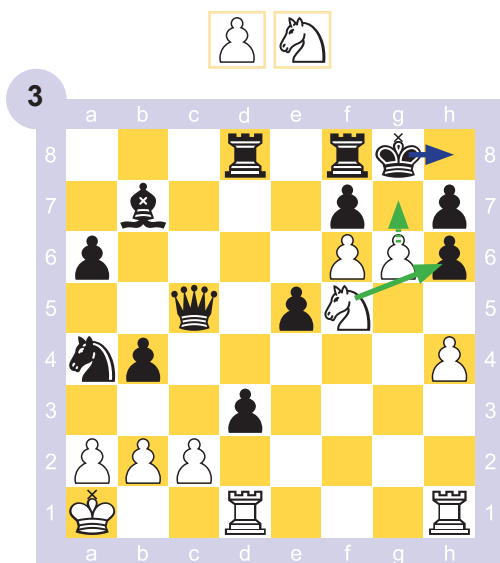
Errege beltza zaldia harrapatzera behartuta dago. Ondoren, f zutabea dagoen peoiak xake-mate ematen dio.

1. Dh3+ , Exg5
2. f4++



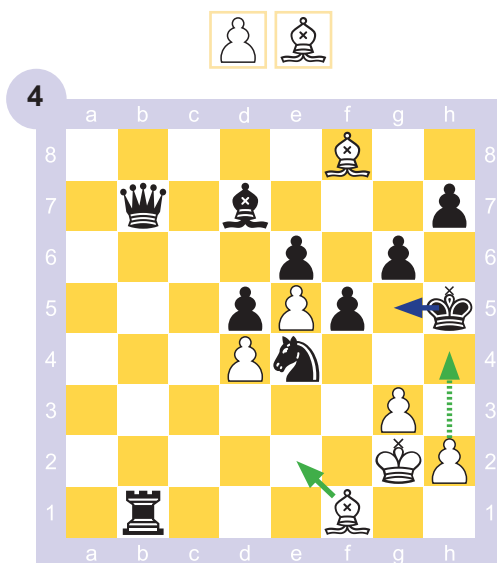
Gazteluak, erregea g8 laukian kokatzera behartzen du eta f7 laukian dagoen peoiak harrapatuz xake-mate ematen da.

1. Gh4+ , Eg8
2. gxf7++



Zaldiak erregea zokoratzen du, peoiak aurreratu eta xake-mate eman dezan.

1. Zxh6+ , Eh8
2. g7++

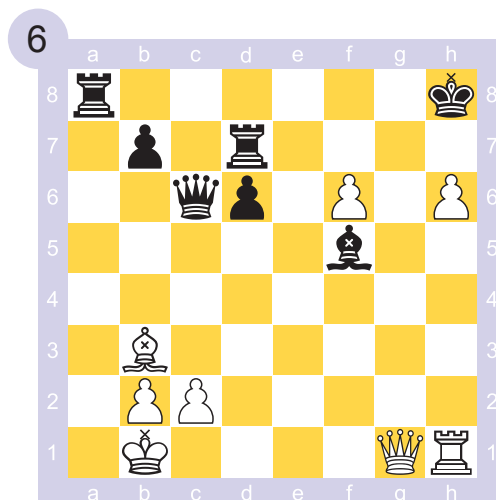
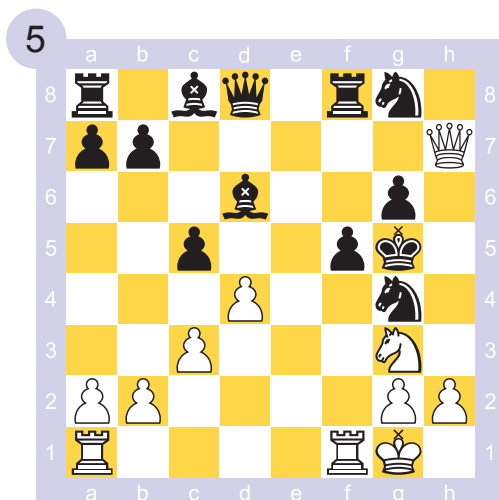
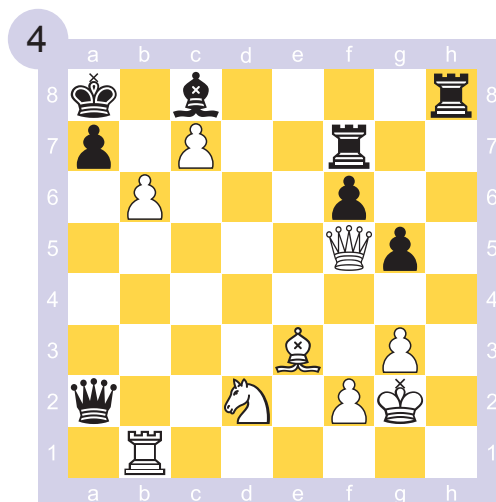
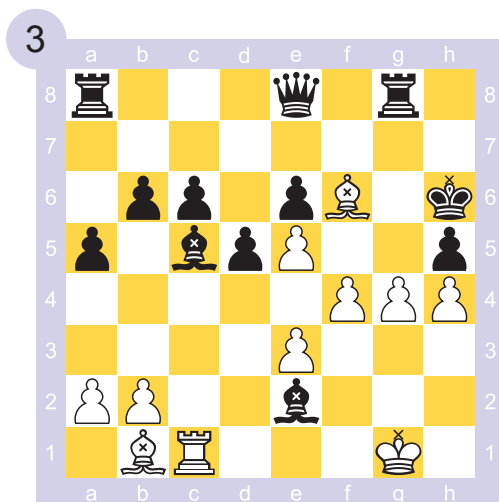
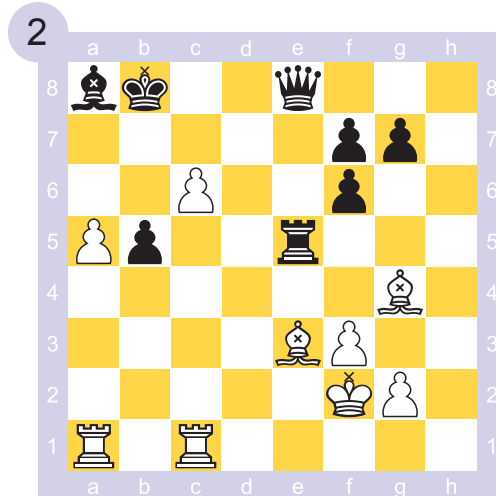
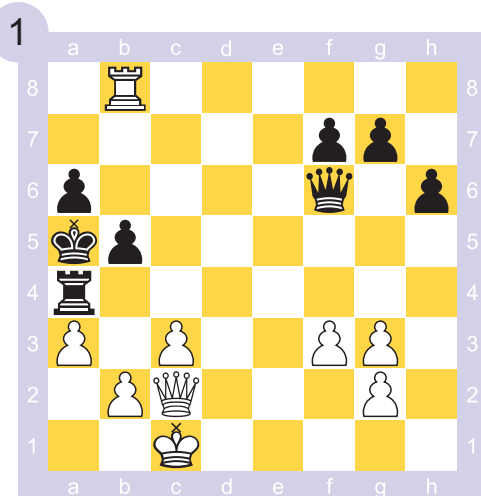


Erregearen ihesbiderako laukiak peoiak eta alfilek mehatxatzen dituztenez, zuriak xake-mate ematen dute.

1. Ae2+ , Eg5
2. h4++

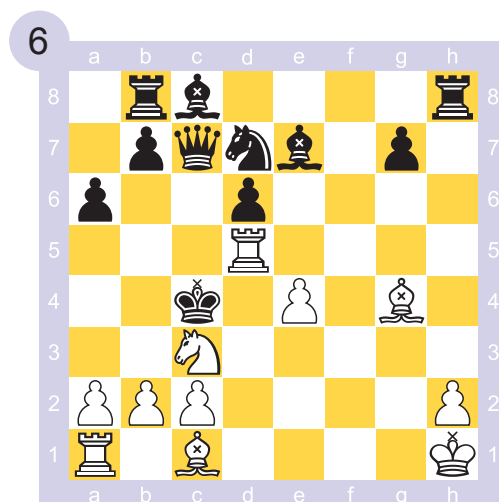
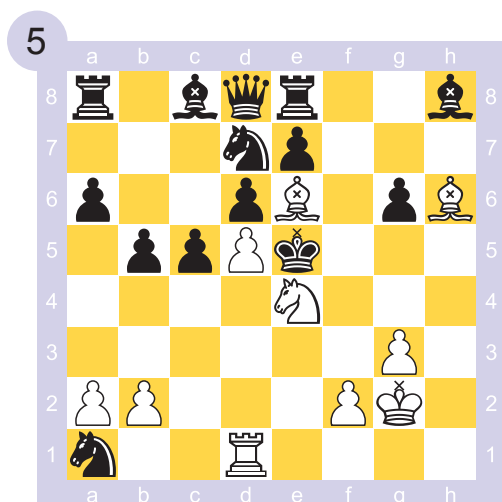
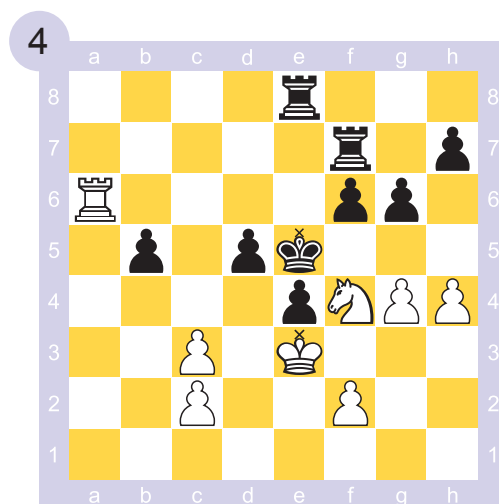
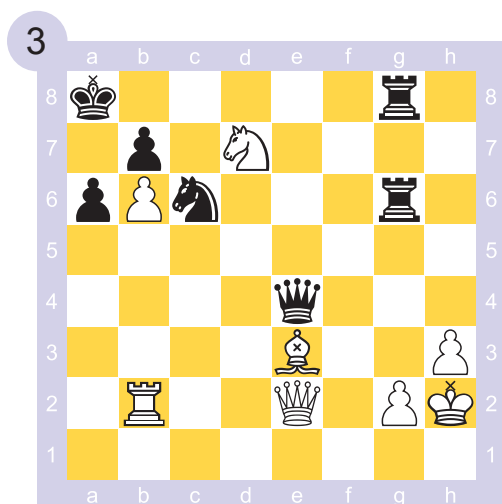
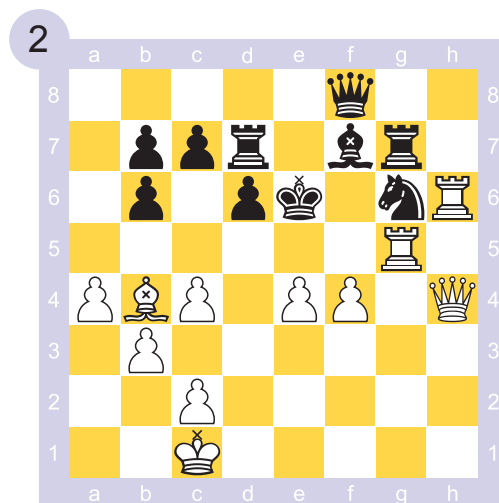
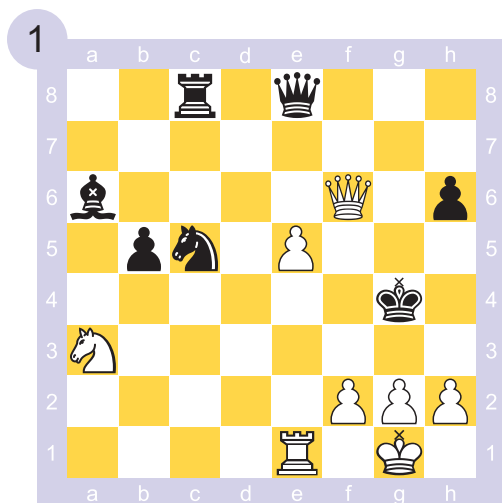
2

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



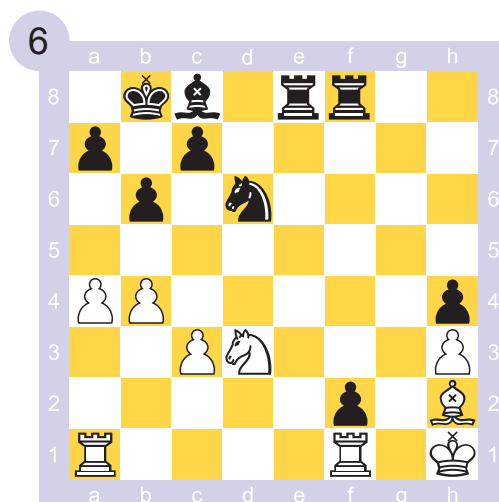
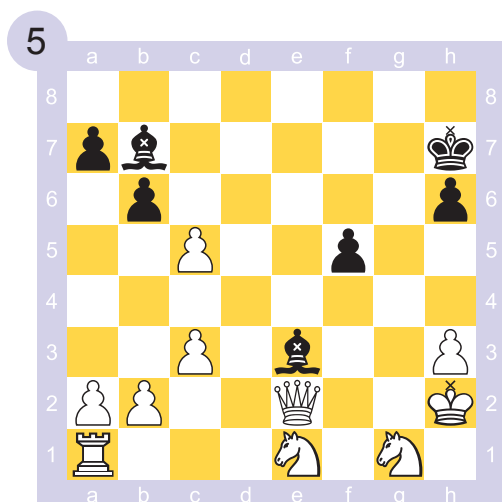
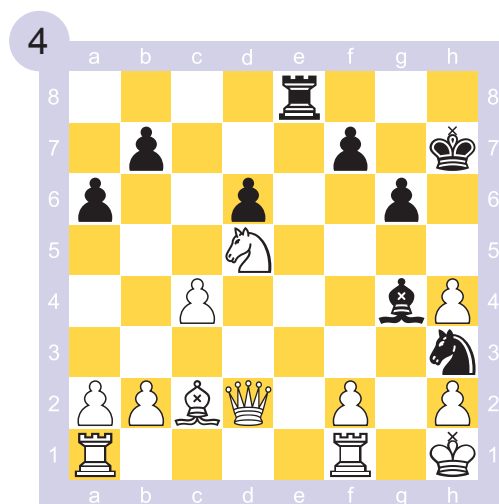
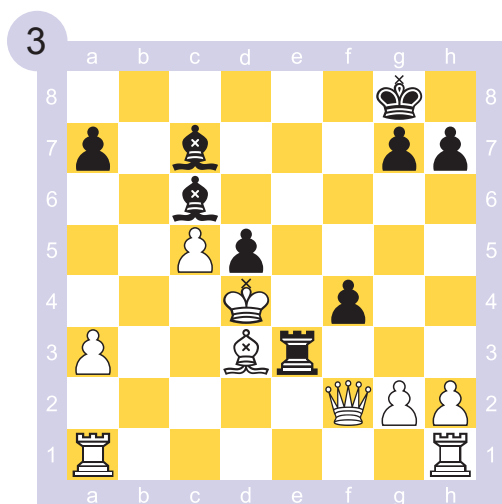
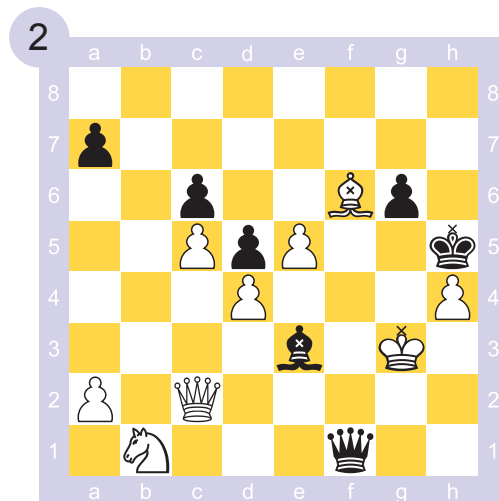
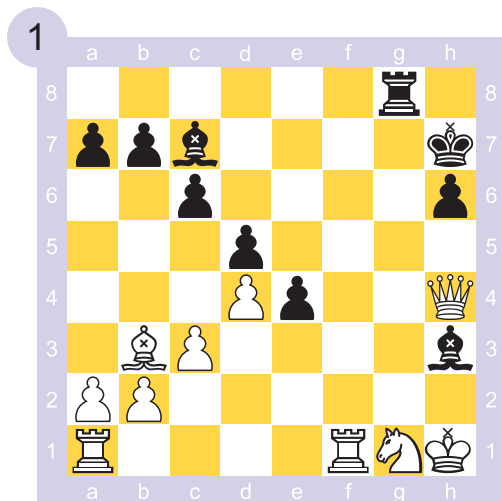
3

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



4

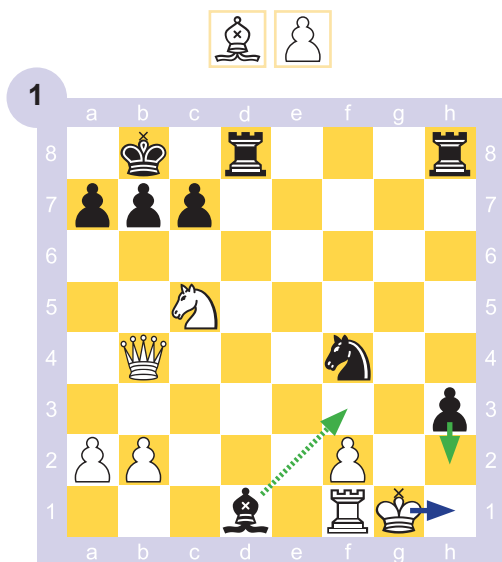
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.





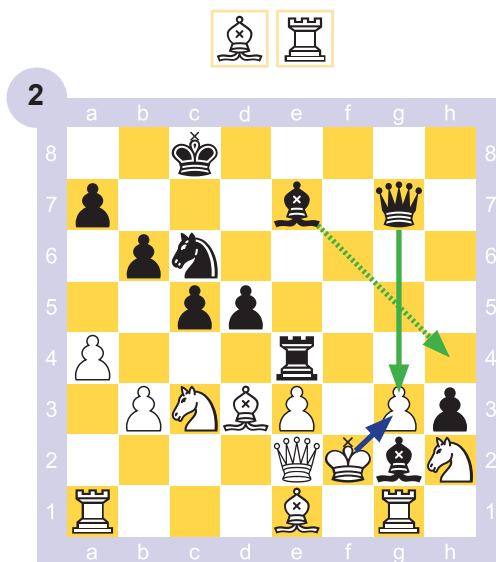
Mateak alfilarekin

Bi jokalditan



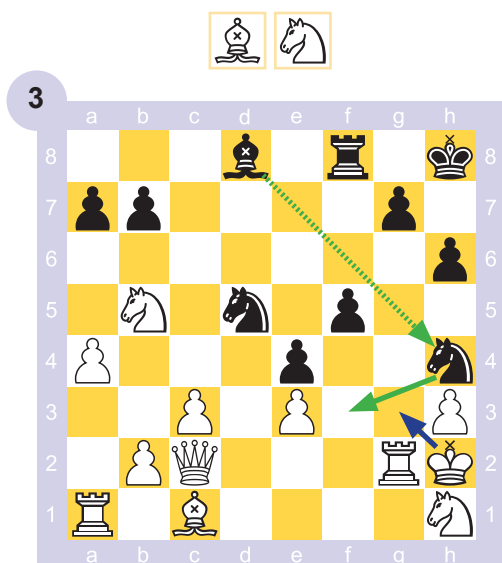
Peoiak erregea zokoratu ondoren, alfilak xake-mate ematen du.

1. ... , h2+
2. Eh1 , Af3++



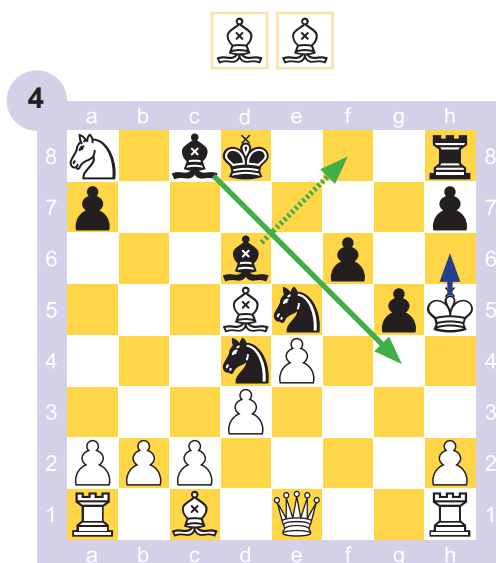
Jokalaria bere dama peoiaren truke ematen du, alfilarekin xake-mate emateko asmoz.

1. ... , Dxd3+
2. Exg3 , Ah4++



Zaldiak xake ematen dio erregeari eta libre dagoen lauki bakarrera joanarazten du; bertan xake-mate emango zaio.

1. ... , Zf3+
2. Eg3 , Ah4++

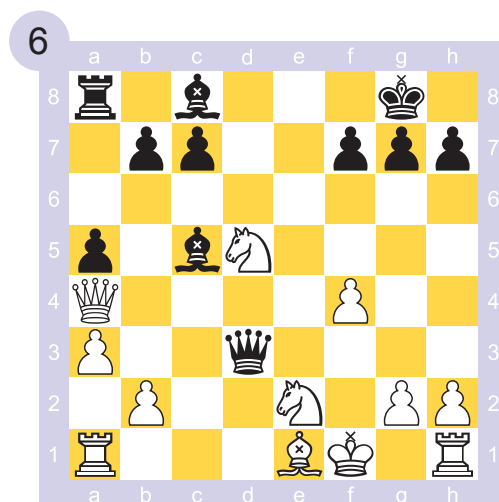
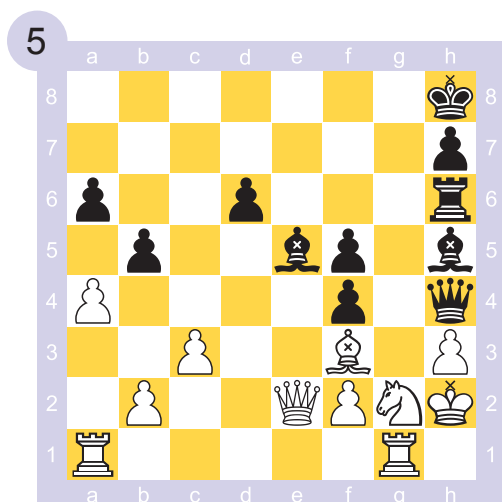
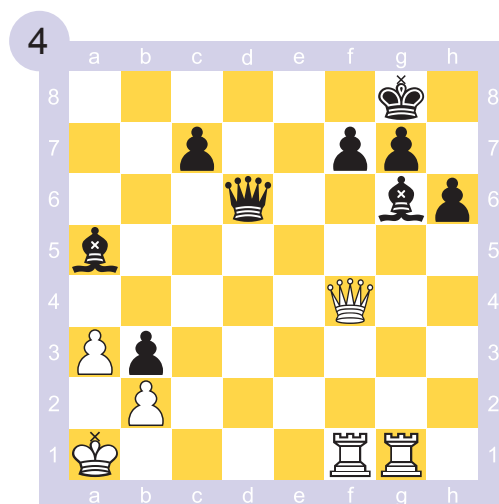
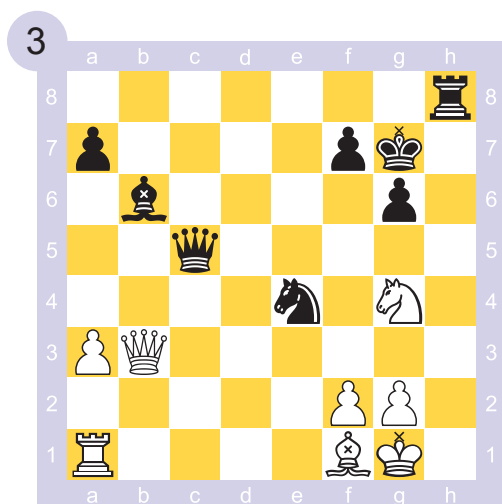
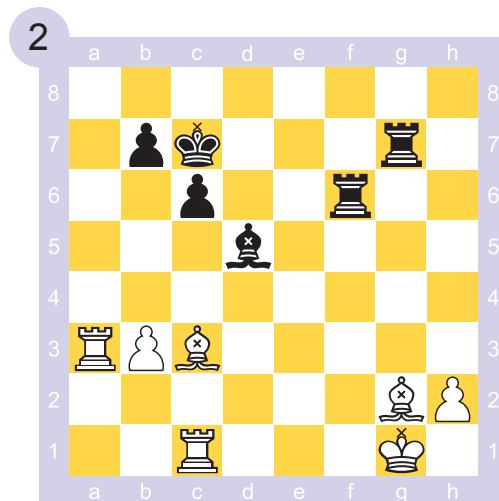
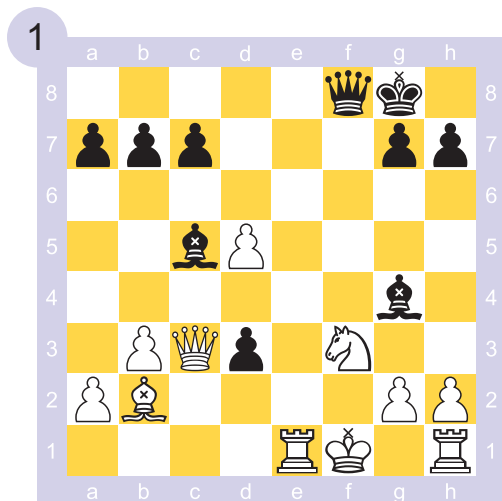


Alfilekin egiten den konbinazio on honek xake-mate ematea ahalbideratzen du.

1. ... , Ag4+
2. Eh6 , Af8++

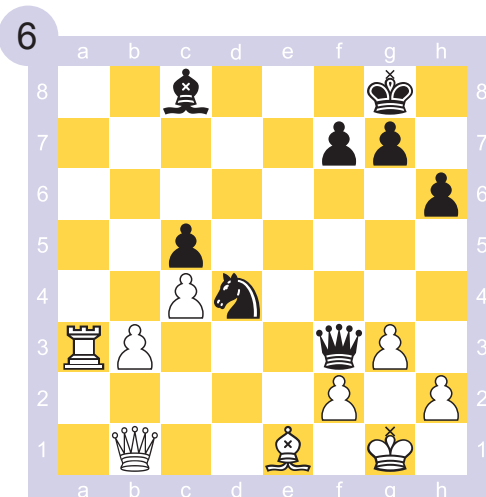
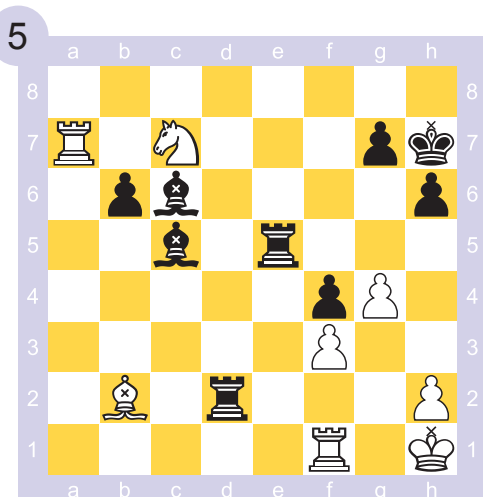
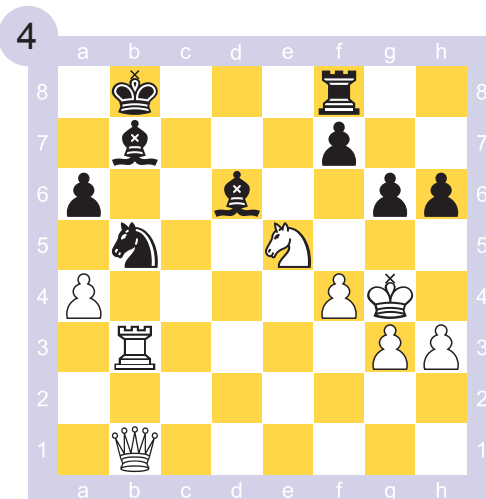
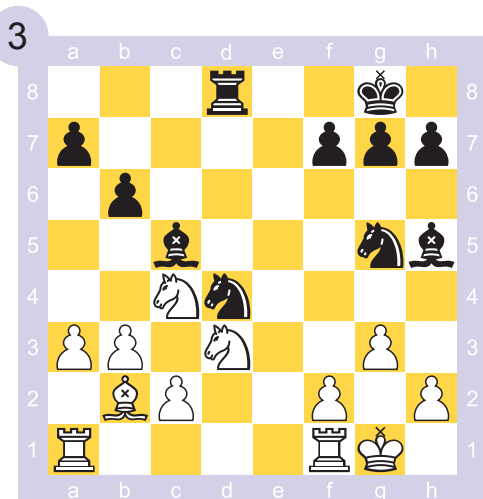
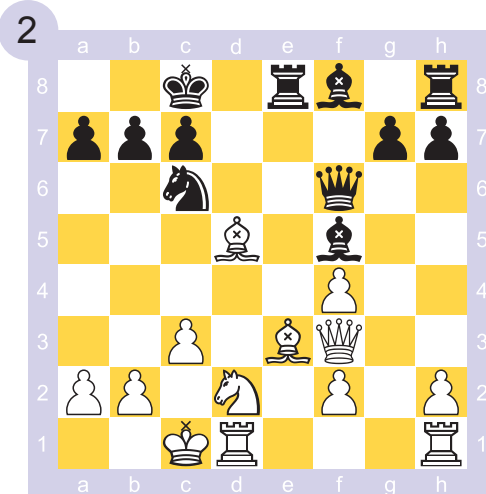
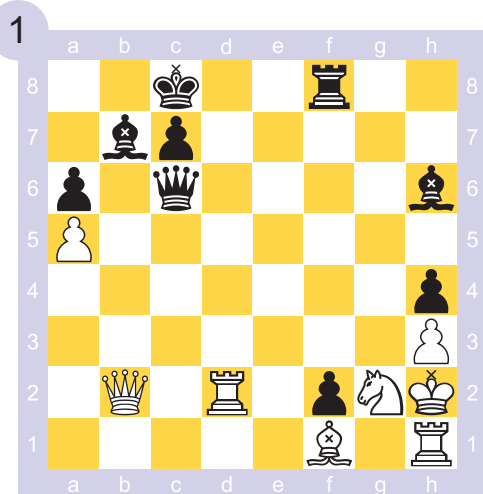
5

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



6

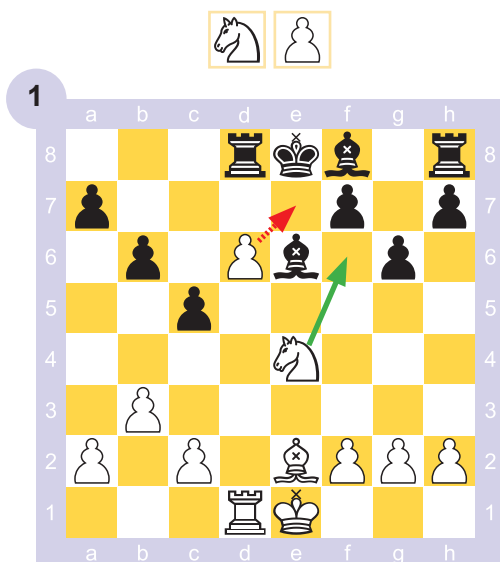
Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.





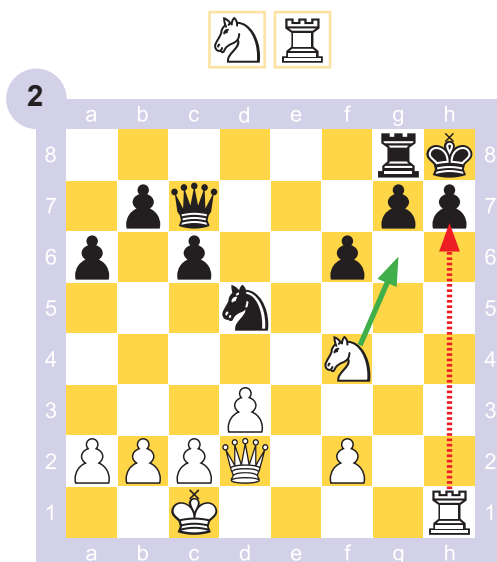
Mateak zaldiarekin

Jokaldi bakarrean



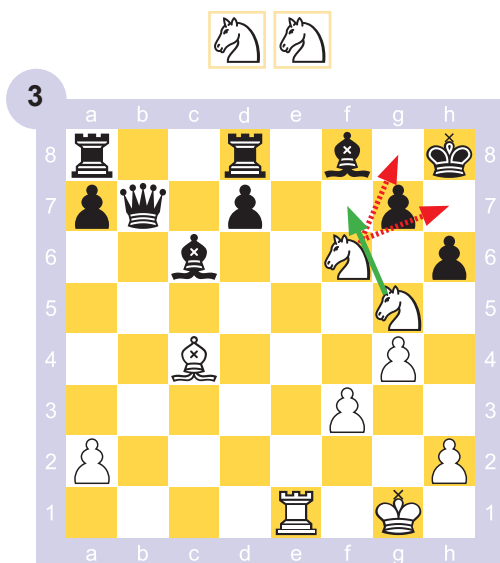
Zaldiak, d6 laukian dagoen peoiaren laguntzarekin, xake-mate ematea lortzen du.

1. Zf6++



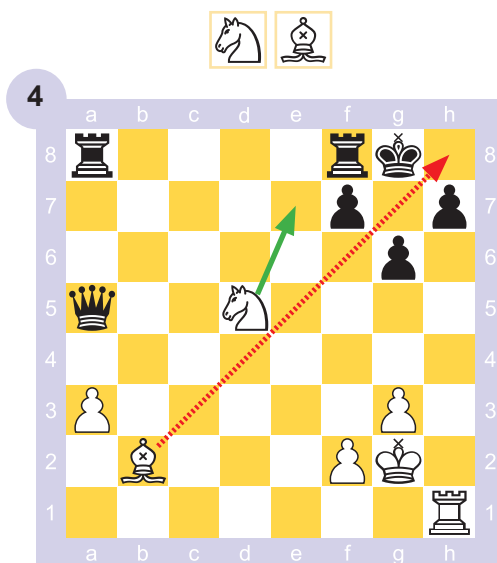
Zaldiak xake-mate ematen du, peoiak, gazteluak iltzatzen duenez, ezin duelako zaldia harrapatu.

1. Zg6++



Jokalaria partida irabaztea lortzen du bi zaldiak konbinatuz eraso eginez.

1. Zf7++

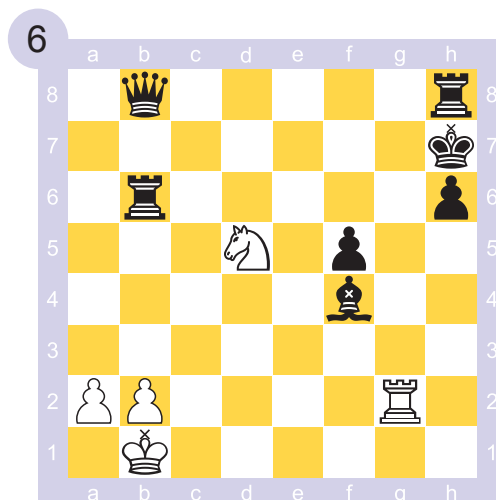
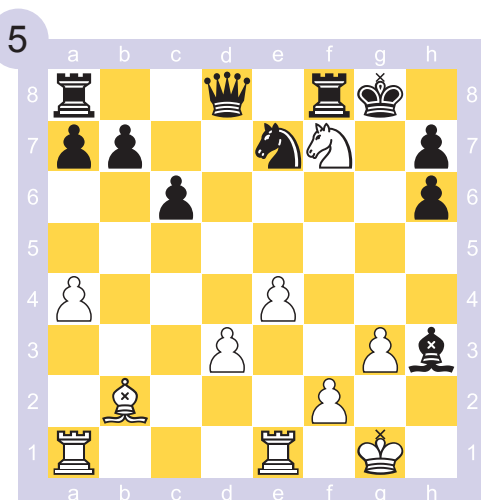
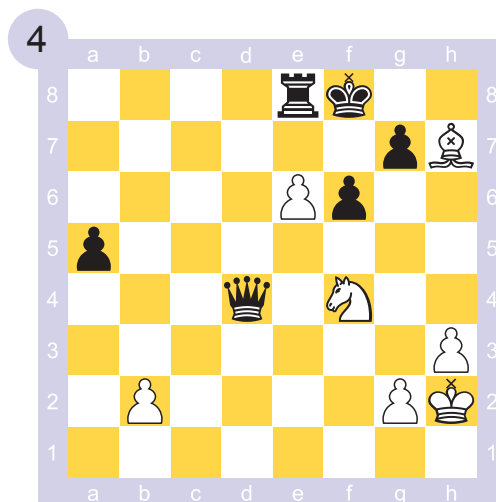
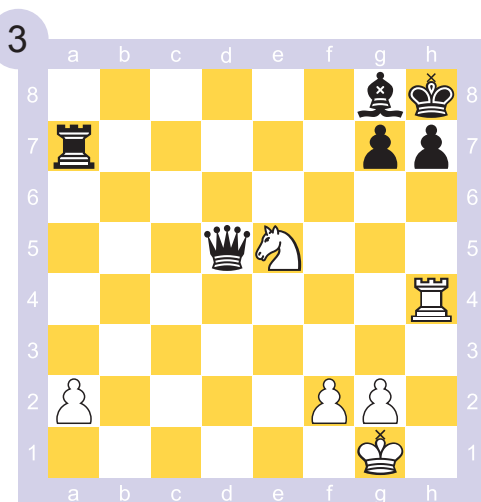
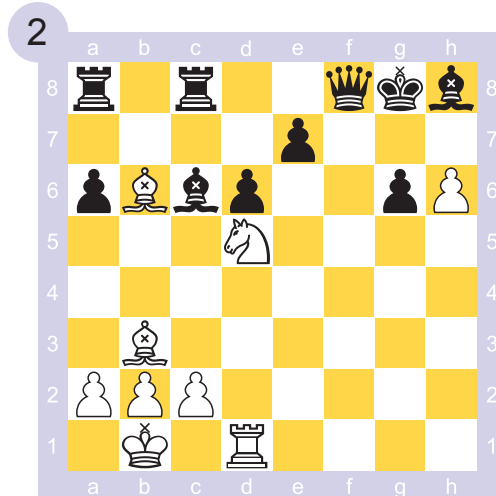
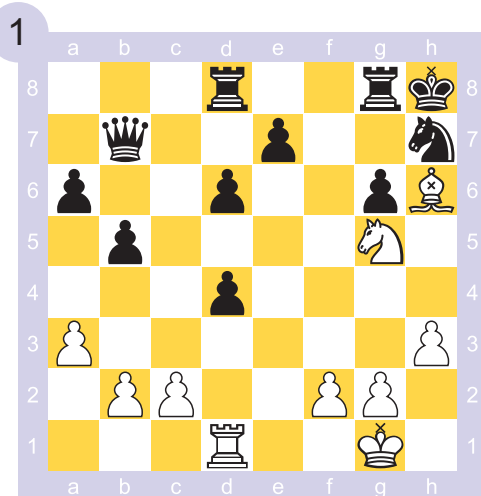


Zaldiak, diagonal nagusietako bat menperatzen duen alfilaren laguntzarekin, xake-mate ematen du.

1. Ze7++

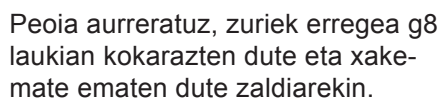
7

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.





Bi jokalditan



- Zaldi zuriak, erregearen mugimenduak
murrizten dituen gazteluaren
laguntzarekin, xake-mate ematen du.

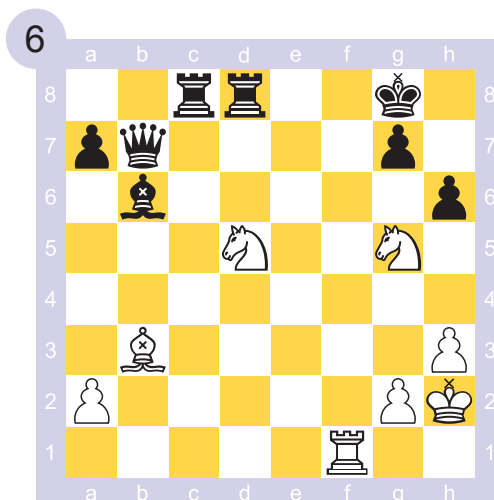
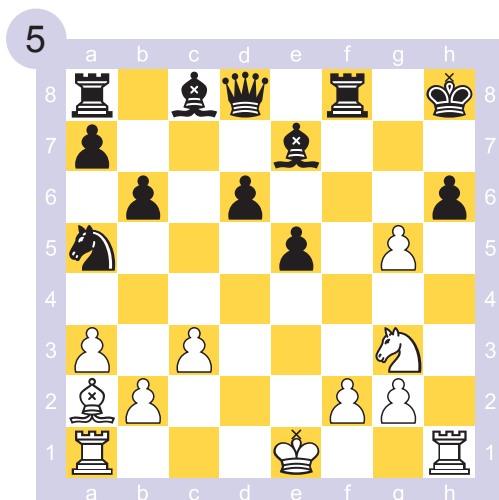
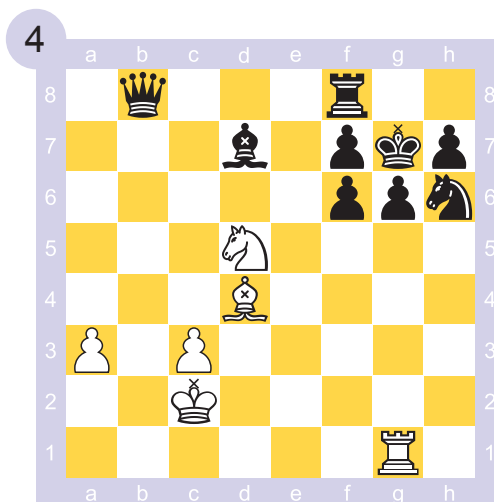
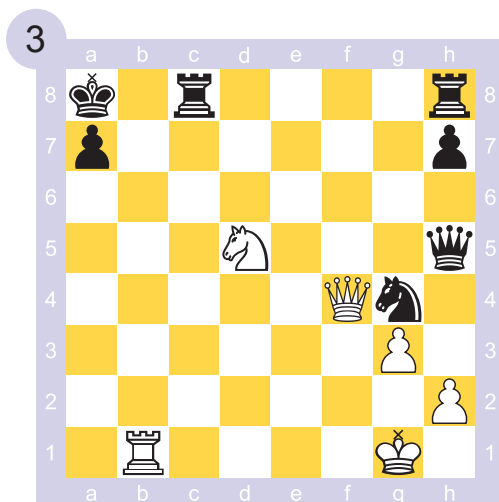
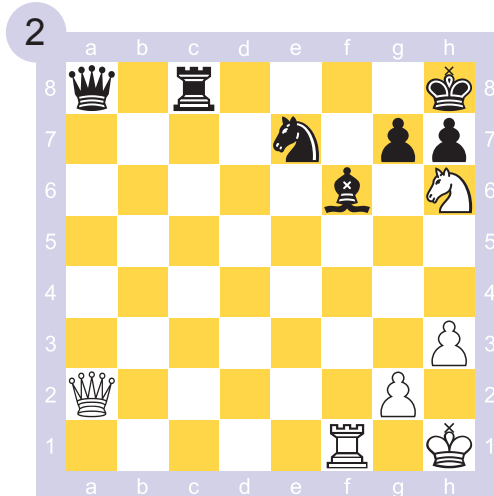
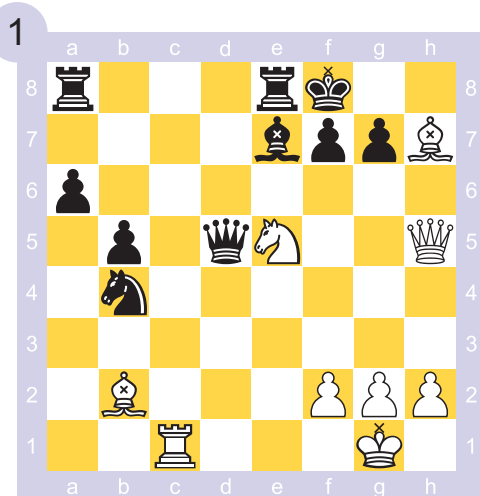
- Jokalari zuriak gaztelua eskaintzen du
zaldiekin xake-mate ematearen truke.

- Zaldia partida irabazten du bi jokalditan (bietako bat ageriko jokaldia da).

- 132

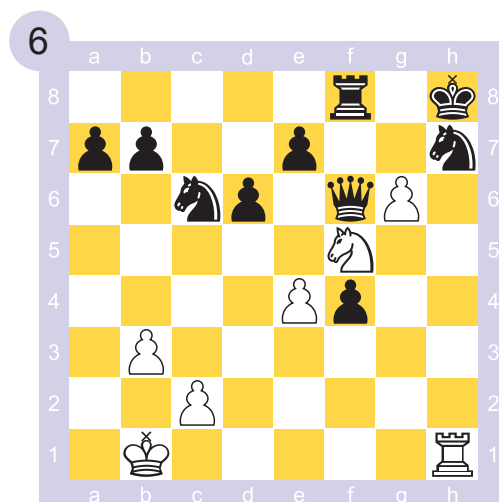
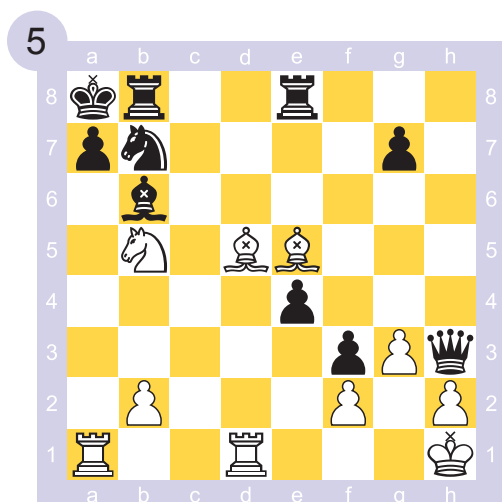
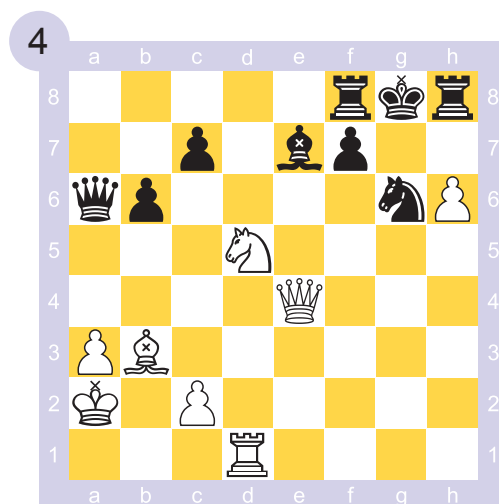
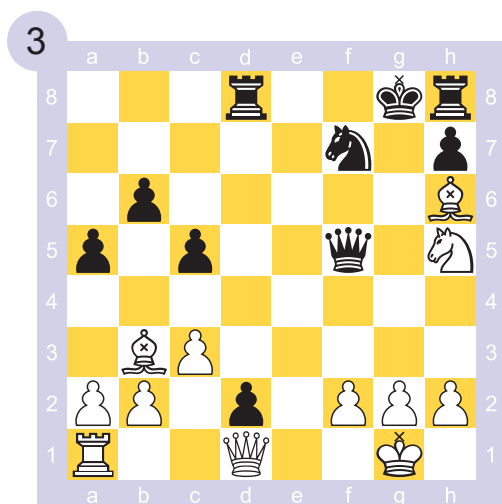
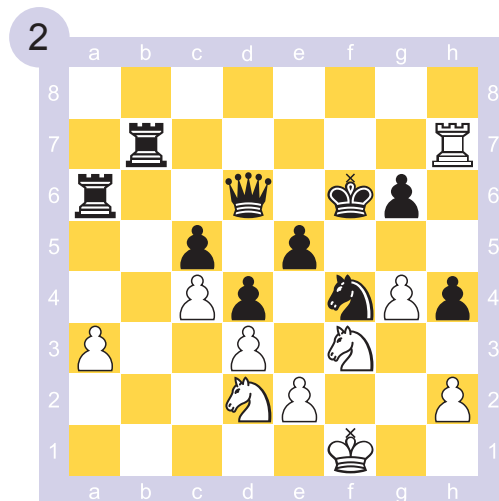
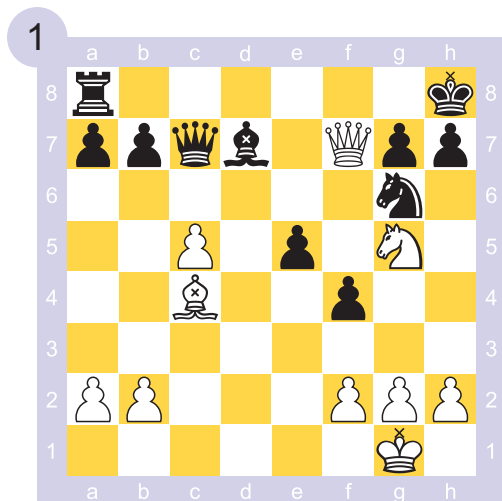
8

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriek mate konbinazioa egiteko.



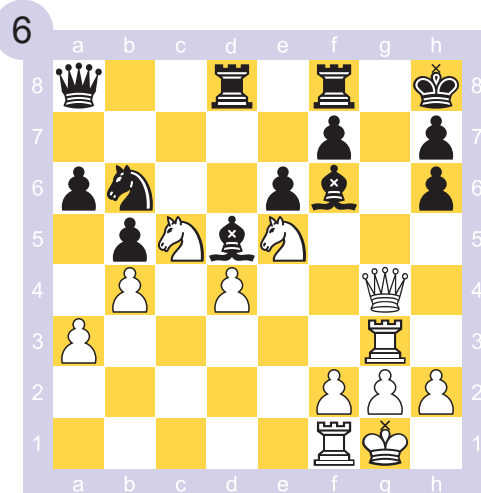
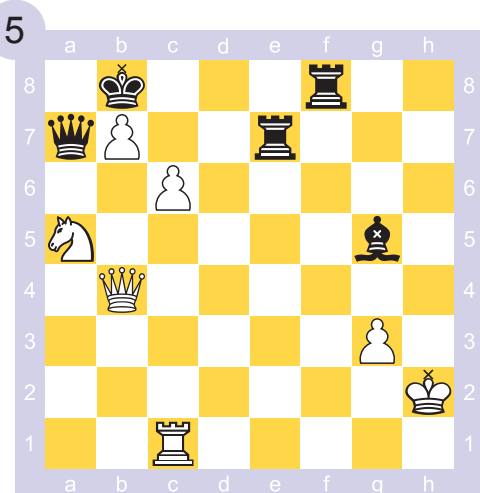
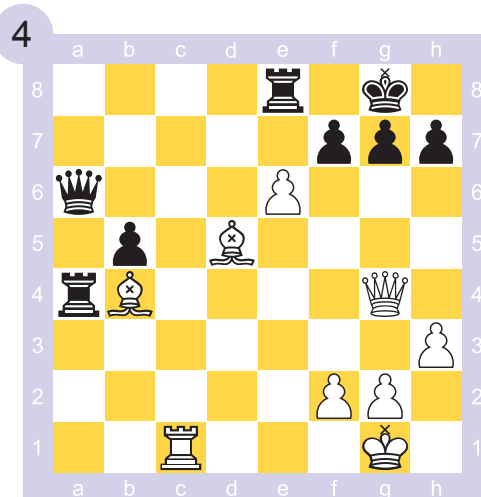
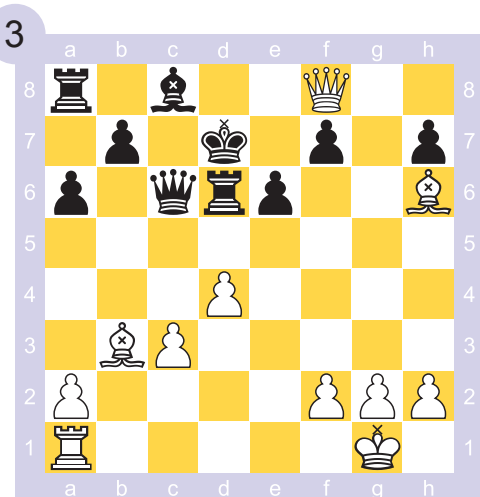
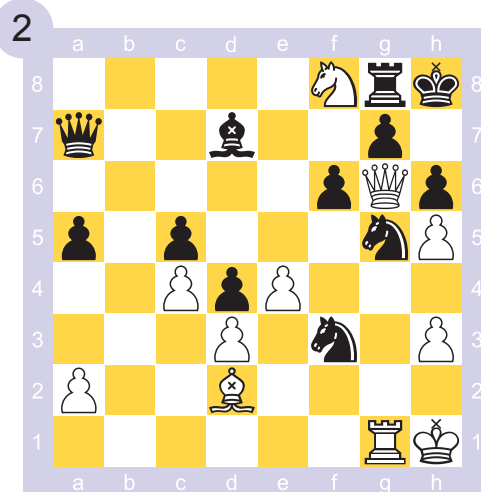
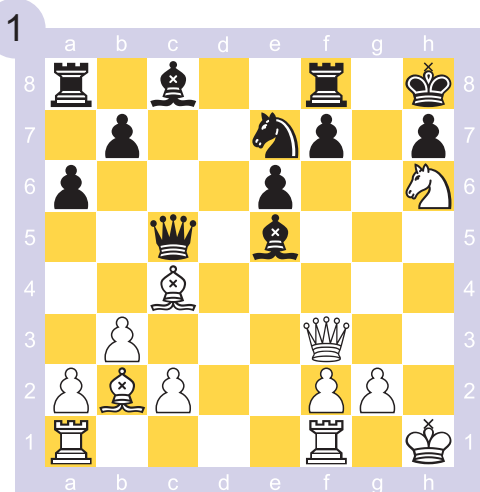
9

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



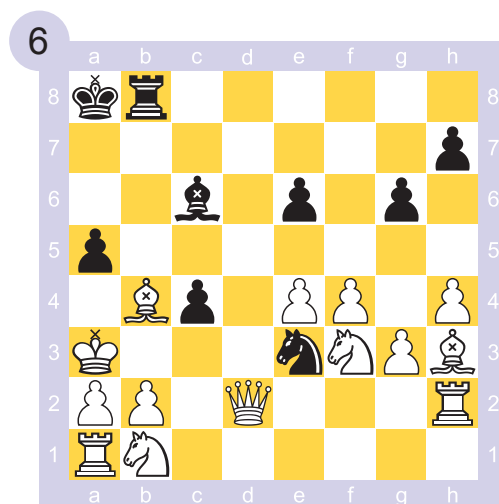
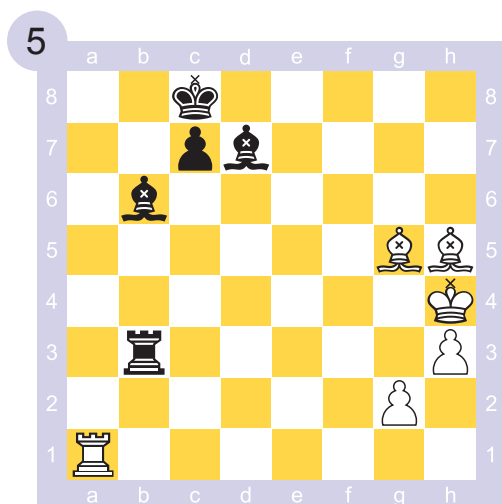
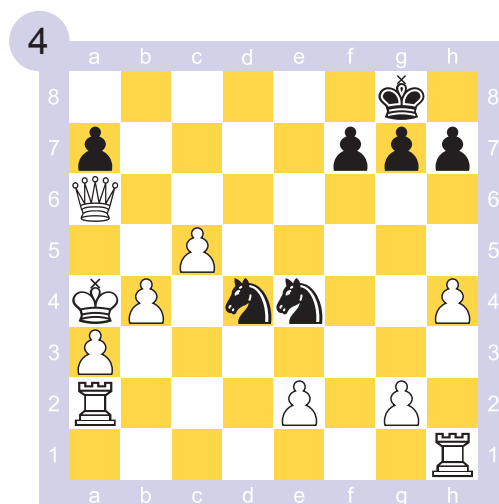
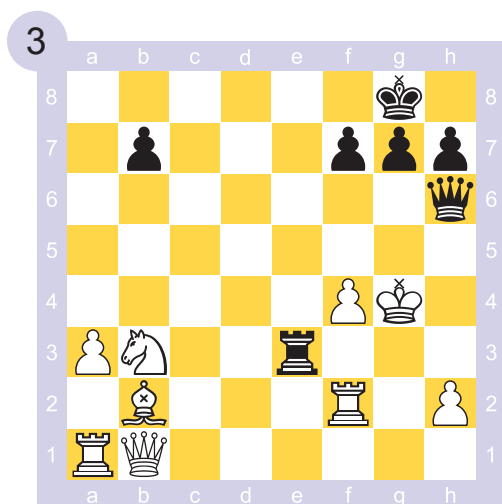
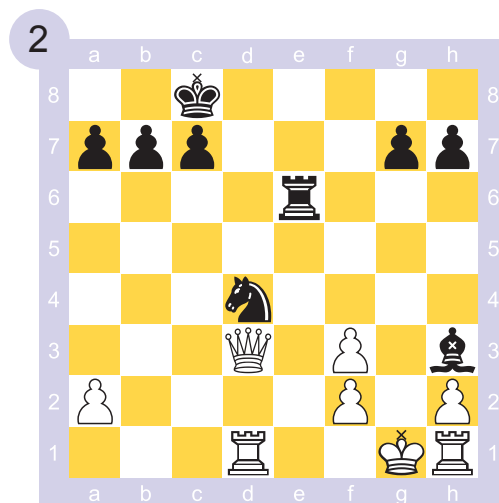
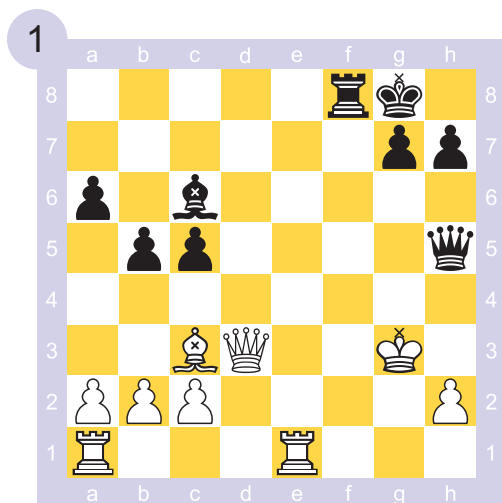
A

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten zuriak mate konbinazioa egiteko.



B

Idatzi zein jokaldi egin behar dituzten beltzek mate konbinazioa egiteko.



9. Unitatea

Partida peoiekin amaitu

Karratuaren araua

Parez parekoaren araua

Erregea erregearen eta

Peoiaren aurka

Partida bi peoiekin amaitu



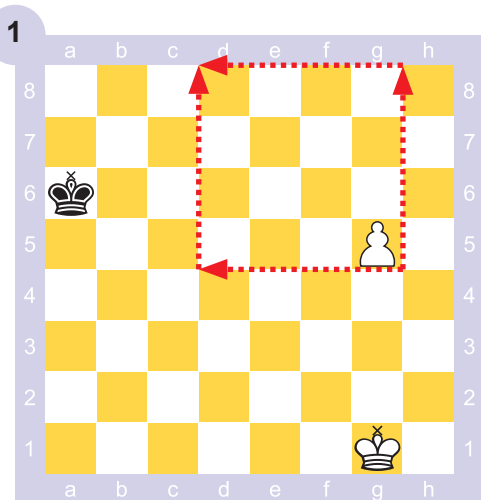


Karratuaren araua

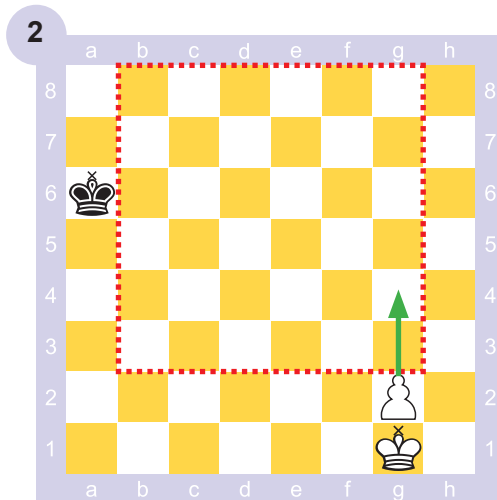
Partida peioekin eta erregeekin bakarrik amaitzen denean, karratuaren arauak aurreratuta dagoen peoi bat, aurkariaren erregeak harrapatu gabe, beste alderaino iritsi daitekeen jakiteko balio du, jokaldiak buruz zenbatu beharrik gabe.

Partida peoiekin amaitzen denean, garaipena lortzeko, peoi bat beste alderaino eraman beharko da aurkariak baino lehenago.

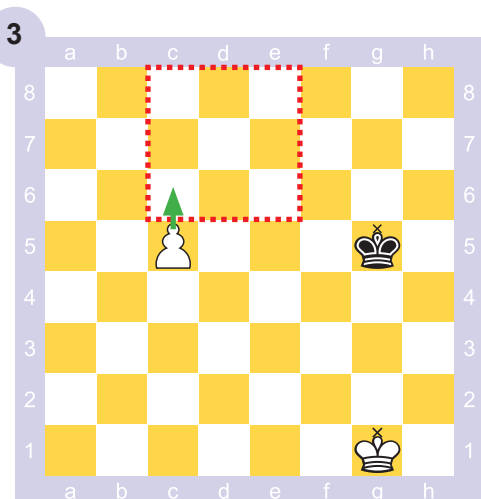
Adibideak



Karratu bat marrazten da peoiarengandik hasi eta beste aldera iristeko azken laukiraino marra bat botaz eta peoiarengandik hasita aurkariarenganantz zuzentzen den beste bat botaz.

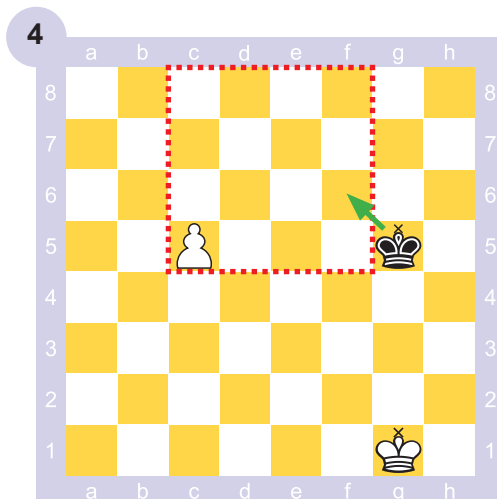


Peoiak hasierako kokagunean egonik bi lauki aurrera ditzakeenez, karratua peoiak lauki bat aurreratua izango balu bezala marrazten da.



Peoiak aurreratzen duenean karratua txikitu egiten da eta erregearen txanda denean jadanik ezingo du bertan sartu. Beraz erregeak ezingo du peoia harrapatu.

1. c6 , Ef6
2. c7 , Ee7
3. c8=D , ...

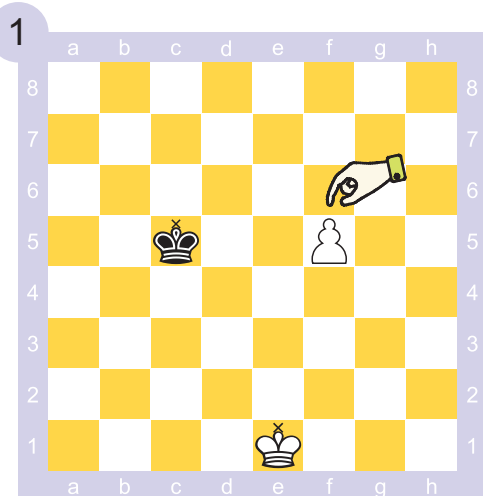


Erregearen txanda bada lehenengo, karratua sartu ahal izango da eta peoia beste aldera iristea saihestu dezake.

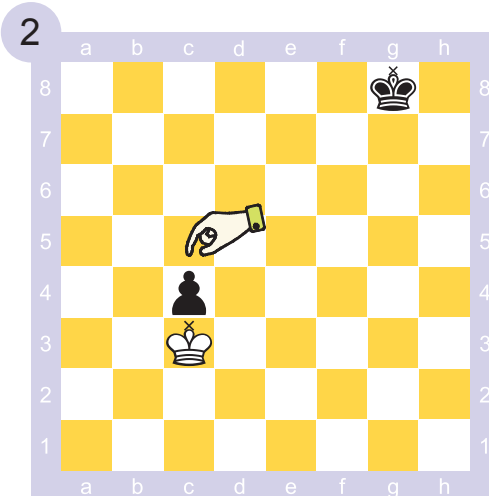
1. ... , Ef6
2. c6 , Ee7
3. c7 , Ed7
4. c8=D+ , Exc8

1

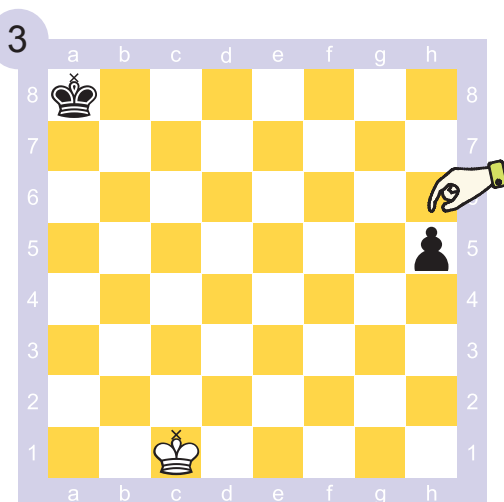
Karratuaren araua erabiliz (eta jokaldiak kalkulatu gabe) adierazi peoia beste alderaino iritsi daitekeen ala erregeak harrapatzen duen. Eskuak adierazten du zein pieza mugitzen den lehenago. Inguratu biribil batez erantzun zuzena.



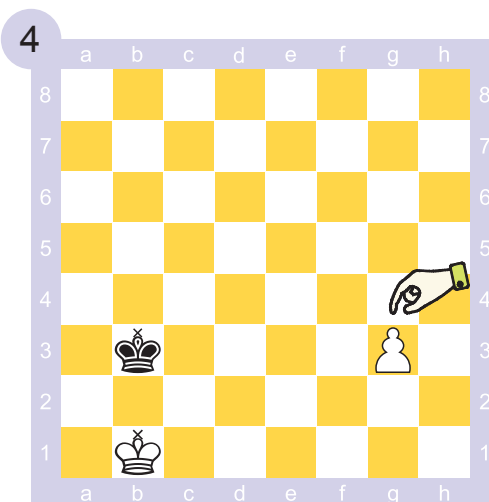
Harrapatua

Beste aldera
iristen da

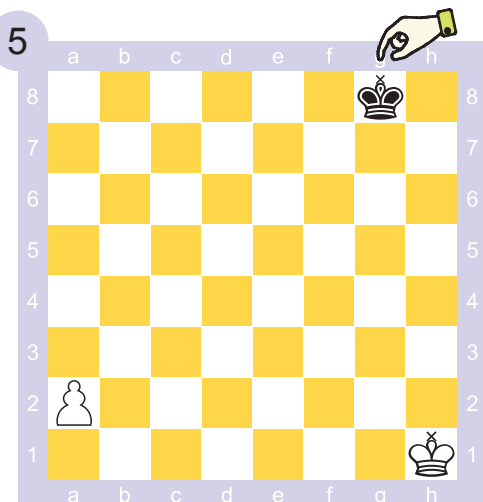
Harrapatua

Beste aldera
iristen da

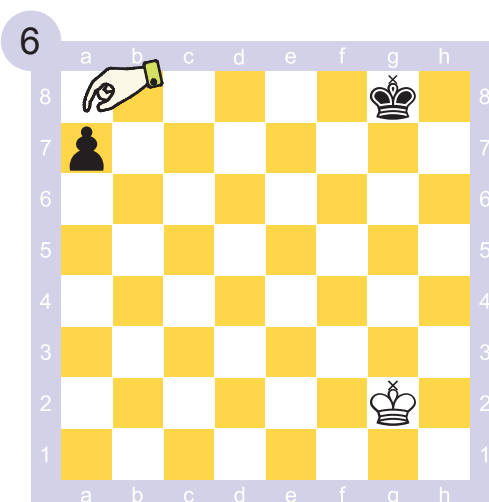
Harrapatua

Beste aldera
iristen da

Harrapatua

Beste aldera
iristen da

Harrapatua

Beste aldera
iristen da

Harrapatua

Beste aldera
iristen da

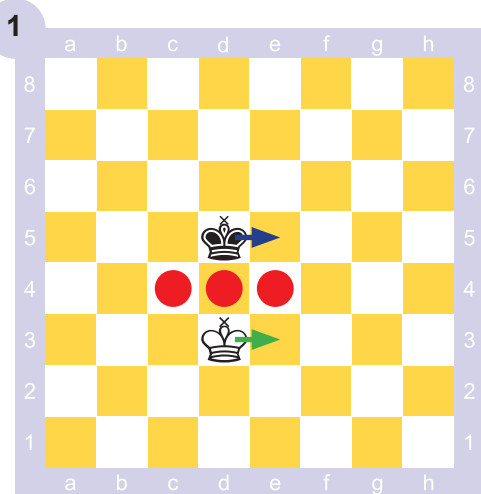


Parez parekoaren araua

Erregeak perez pare daudela esaten da, lerro edo zutabe berean topo egiten dutenean, lauki batek bakarrik bereizten dituelarik. Hiru edo bost laukiz bereizita badaude, perez pareko urruna izenez ezagutzen da egoera.

Erregeak partida amaiera batean perez pare badaude, erregea mugitu beharrik ez duen jokalaria du abantaila; kasu horretan perez pareko egoera irabazita duela esaten da.

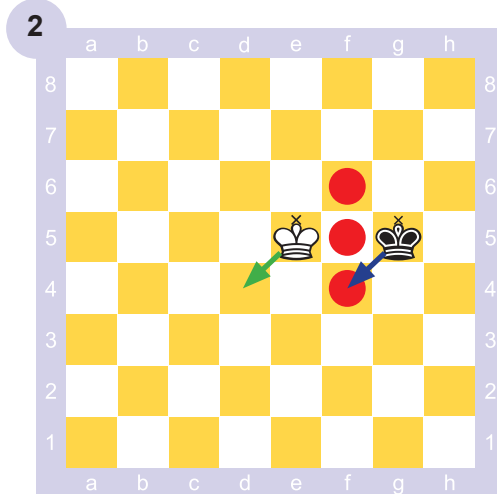
Adibideak



Erregea mugitzen denean, besteak zutabe beretik jarraituko dio eta lauki bat utziko du bien artean.

Baldin eta Ee3 , Ee5

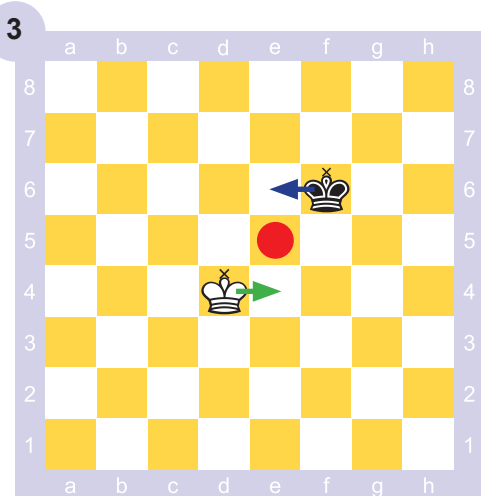
Baldin eta Ec3 , Ec5



Errege bat lerro edo zutabe bat atzeratzen bada, beste erregeak bat aurreratzen du berriro perez pare jartzeko.

Baldin eta Ed6 , Ef6

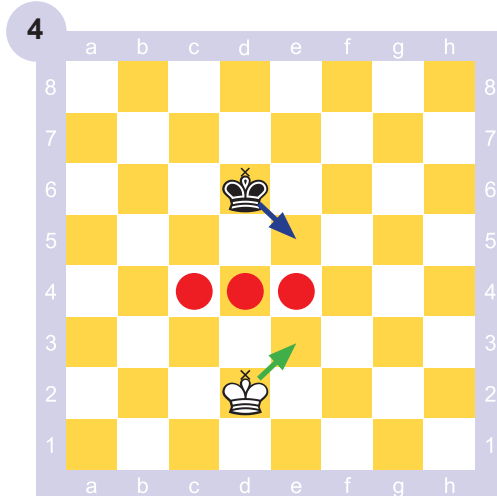
Baldin eta Ed5 , Ef5



Perez pare diagonalean egotea behin behineko egoera da, azkenean lerrokako edo zutabekako perez pareko egoerara eramaten baitu.

Baldin eta Ee4 , Ee6

Baldin eta Ed5 , Ef5



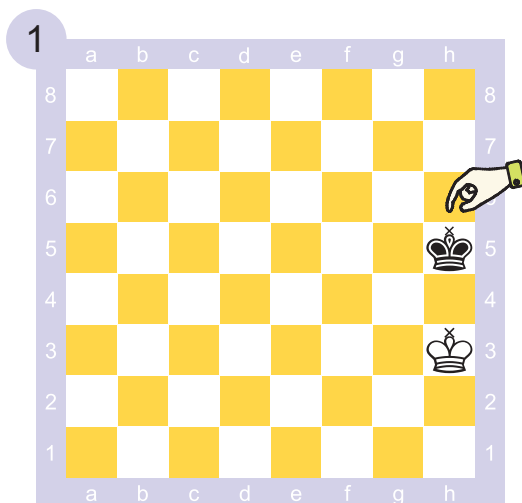
Perez pareko egoera honetan hiru laukik bereizten dituzte bi erregeak. Hobe da tarte lauki bakarrera murriztea.

Baldin eta Ec3 , Ec5

Baldin eta Ed3 , Ed5

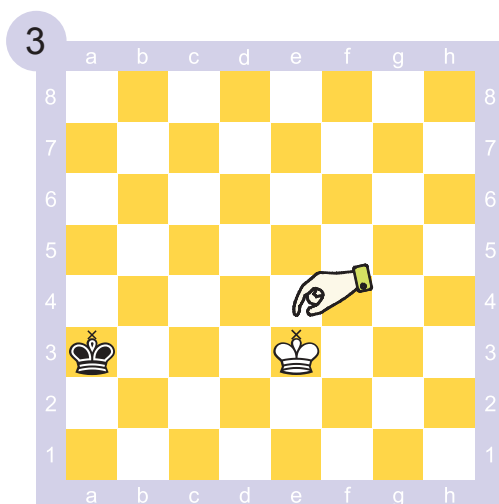
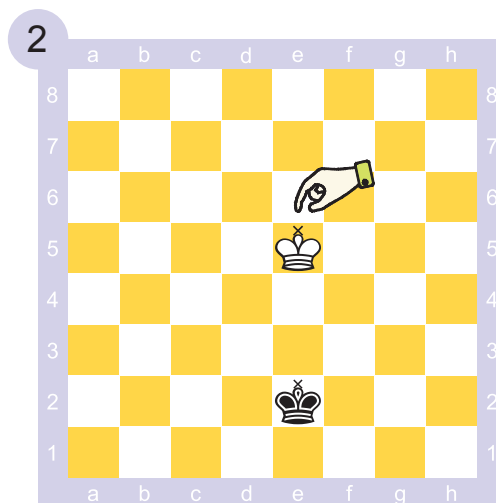
2

Adierazi zein jokalarik duen parez pareko egoera irabazita ezkerreko tauletan eta adierazi eskuineko tauletan zein jokaldi egin behar den irabazteko. Eskuak zein erregeren txanda den adierazten digu.



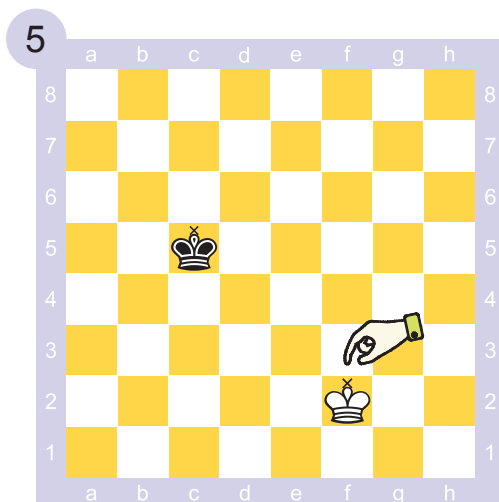
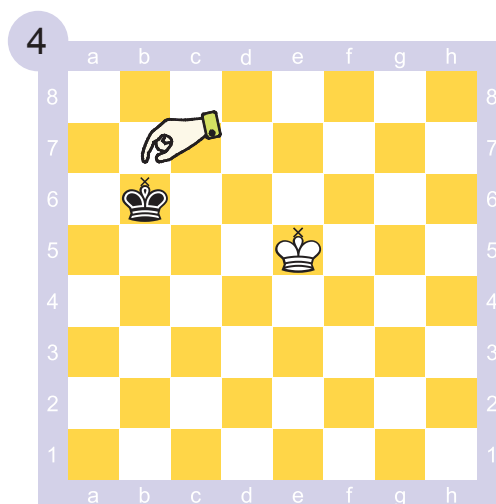
Zuriak

Beltzak



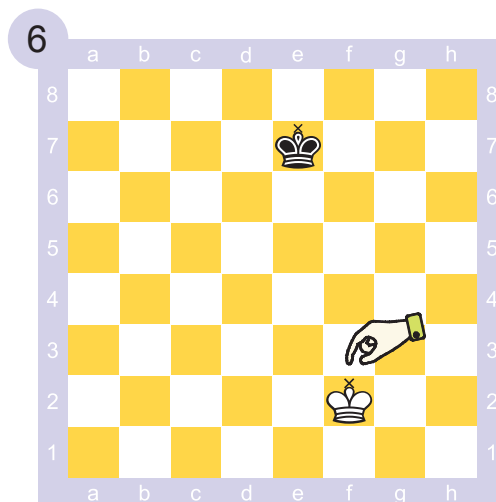
Zuriak

Beltzak



Zuriak

Beltzak





Erregea erregearen eta peoiaren aurka

Peoia duen jokalariaen estrategia beste aldera iristea da, partida irabazi ahal izateko. Besteak, ordea, peoia harrapatu egin behar du edota errege itoaren egoera behartu behar du berdinketa lortzeko.

Estrategia hauetan karratuaren eta parez parekoaren arauak erabiltzen dira.

Motak

Barnealdeko peoia

Beste aldera iristeko babesia ematea

Erregea peoia baino aurreratuago

Erregea peoiaren mailan edo atzerago

Kanpoaldeko peoia

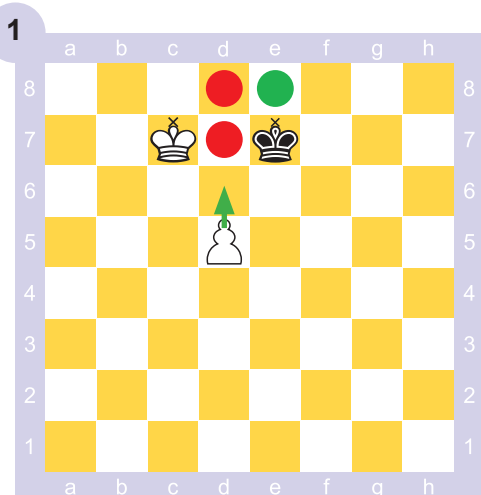
1. BARNEALDEKO PEOIA



Beste aldera iristeko babesia ematea

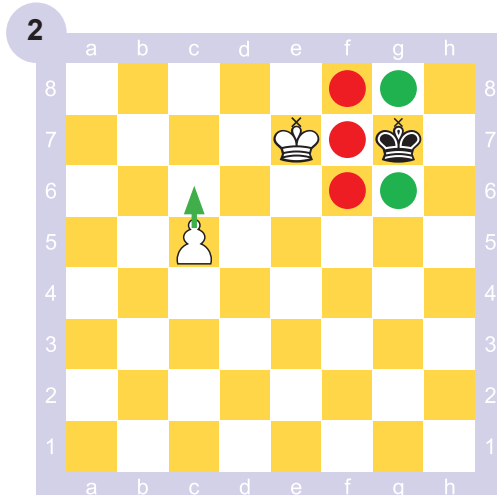
Erregeak peoiaren aurreratzea babesten du eta aurkariak ezin du ezer egin aurreratzea saihesteko.

Adibideak



Errege zuriak peoiak zeharkatu behar dituen laukiak menperatzen baditu, beste aldera iritsiko da ezinbestean.

1. d6 , ...
2. d7 , ...
3. d8=D, ...



Peoiak aurreratu egin dezake erregeak, parez pareko egoeraren bitartez, aurkariaren erregea blokeatzen duelako.

1. ... , Eg6
2. c6 , Ef5
3. c7 , Ee5
4. c8=D, ...

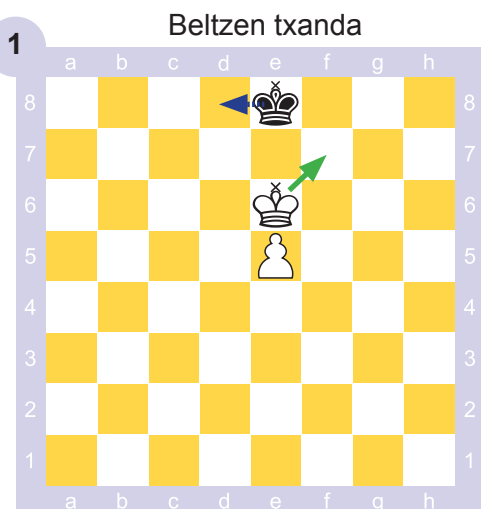


Erregea peoia baino aurreratuago

Erregea 6. edo 7. lerroko laukiren batean badago peoia beti iritsiko da beste aldera, jokaldiaren txanda edonorena izanik ere.

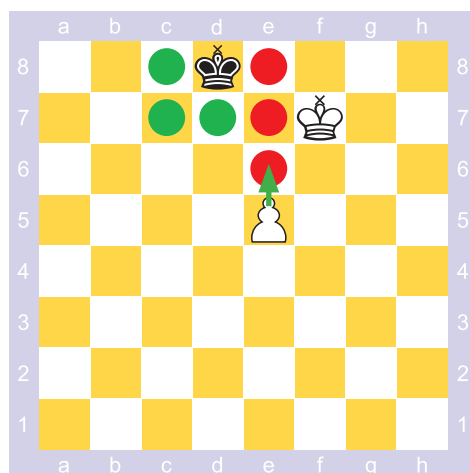
Errege zuria oraindik 6. lerroa heldu ez bada, parez pareko egoera lortu beharko du bere peoia beste aldera irits dadin.

Garaipena ematen duten kokapenak



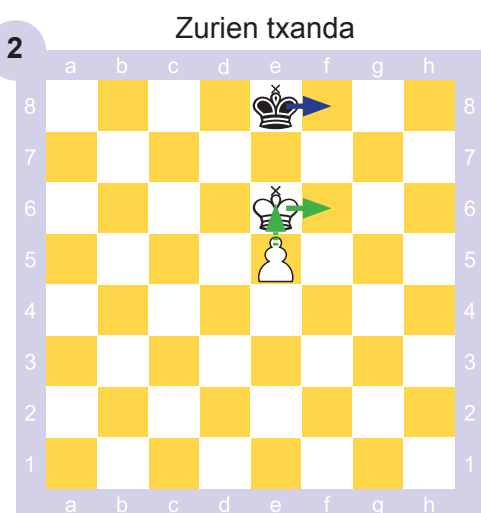
Beltzen jokaldiaren ondoren, errege zuria 7. lerroko lauki batean kokatzen da eta bere peoiaren aurrekoak menperatzen ditu.

1. ... , Ed8
2. Ef7 , ...



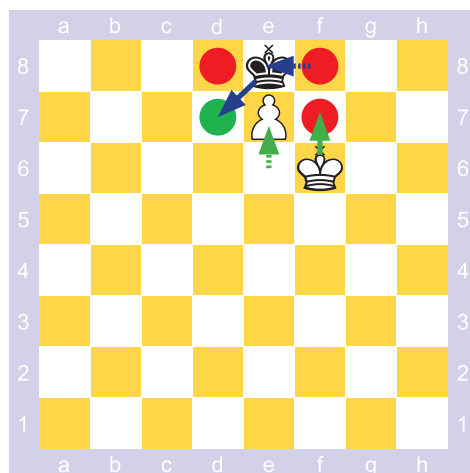
Peoia beste aldera iritsiko da errege beltzak ezin duelako peoiaren bidearen erdian jarri eta harrapatu ere ezin duelako egin.

3. e6 , ...
4. e7 , ...
5. e8=D



Beltzek eragindako parez pareko egoera galdu egingo da zuriek hurrengo jokaldian peoia aurrera dezaketelako.

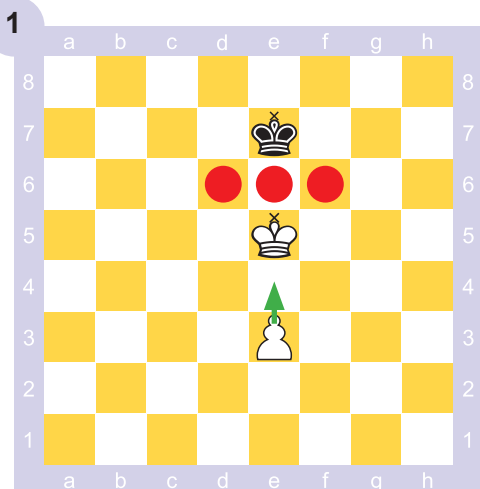
1. Ef6 , Ef8
2. e6 , ...



Errege beltza d7 laukira joatea behartu ondoren, errege zuria f7 laukira joango da, bere peoia beste aldera iristen dela ziurtatzeko.

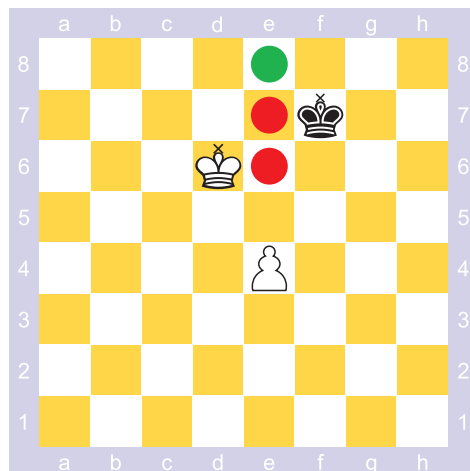
2. ... , Ee8
3. e7 , Ed7

Tarteko egoera irabazlea



Zurien txanda bada, peoia aurreratu eta parez pareko egoera lortzen dute. Aurreratzean kokatze mugimendu bat egiten da.

1. e4 , Ef7
2. Ed6 , ...

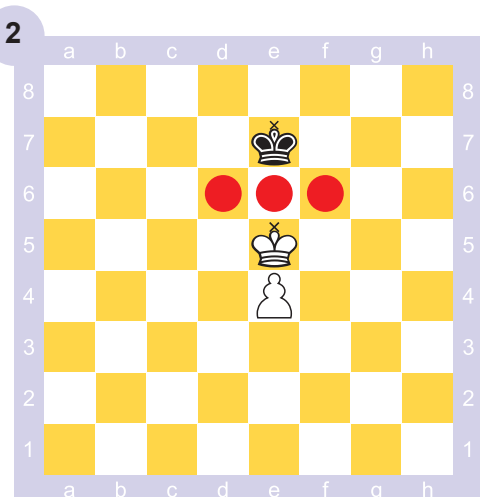


Lehenengo egoera berdina emango da baino lerro bat aurreratu da.

3. ... , Ee8
4. Ee6 , ...

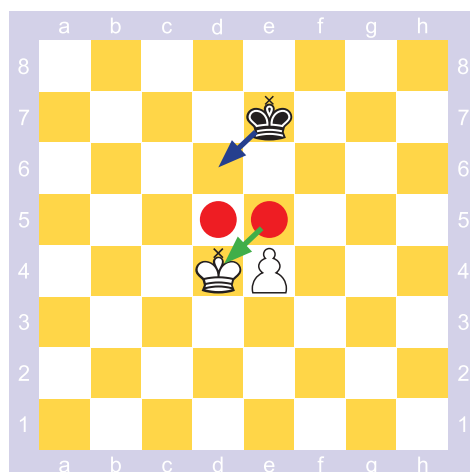
Berdinketa emango duen tarteko egoera

Hurrengo egoera txandaren arabera egongo da. Zurien txanda bada berdinketa emango da eta beltzen txanda bada zuriek irabaziko dute.



Zurien txanda bada, errege beltzak parez pareko egoera beti irabazita izango du eta peoiak aurrera egin arren, ezin izango du beste alderaino iritsi.

- Baldin eta Ed5 , Ed7
- Baldin eta Ef5 , Ef7



Errege zuria peoiaren ondoan kokatzen bada berdinketa egoera izango genuke (aurrera aztertuko dugu).

- Baldin eta Ed4 , Ed6
- Baldin eta Ef4 , Ef6

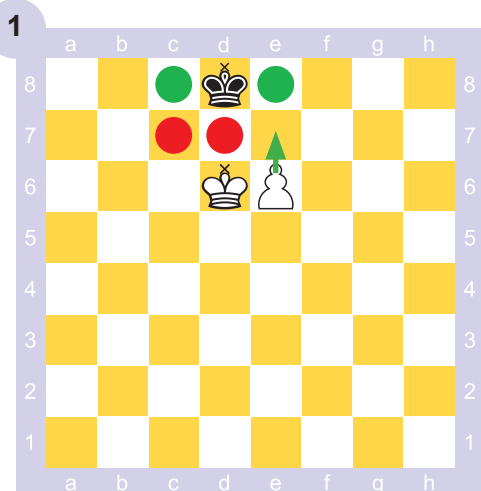


Erregea peoiaren mailan edo atzerago

Errege zuria peoiaren ondoan edo atzerago badago, errege beltzak berdinketa lortuko du parez pareko egoeraren bitartez edo 8. lerroan emango den itotze egoeraren ondorioz.

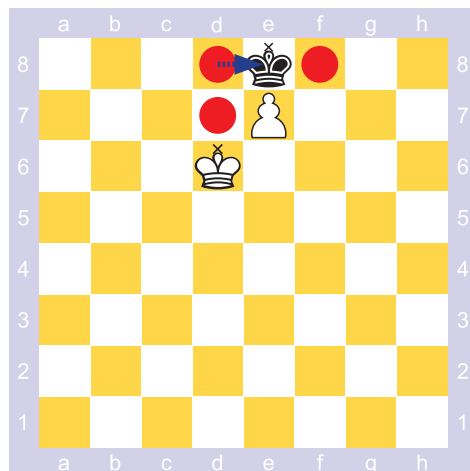
Baina, hirugarren adibidean gertatzen den bezala, beltzak parez pareko egoera ongi ez egitearen akatsa betetzen badu, partida gal dezake.

Berdinketa itotzearen ondorioz



Errege beltza e8 laukian kokatzen ez bada, peoia aurreratu egingo da eta ondoren beste aldera iristea lortuko du.

1. e7+ , Ee8

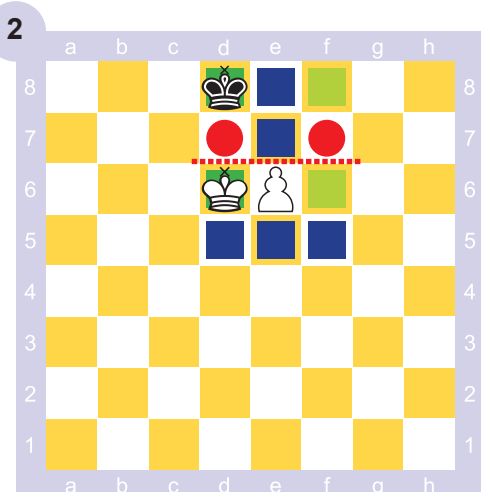


Errege zuria e6 laukian kokatzen bada errege beltza itoko du. Beste edozein laukitan kokatzen bada peoia galduko du.

Baldin eta Ee6 (itotzea)

Baldin eta ... , Exe7

Berdinketa errepikapenaren ondorioz



Berdinketa lortu nahi badu, errege beltza errege zuriak hartzen duen laukiaren kolore bera duen lauki batera joan beharko da.

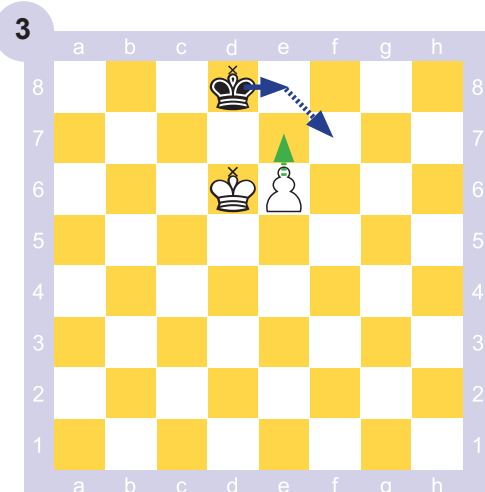
Baldin eta Ed6 , Ed8

Baldin eta Ef6 , Ef8

Baldin eta Ed5 , Ee8 (edo Ee7)

Baldin eta Ee5 , Ee7 (edo Ee8)

Garaipena ematen duen kokapena



Errege zuriak partida irabazi ahal izango luke parez pareko egoera lortuko balu, horrela peoia beste alderaino iritsiko litzatekeelako.

1. ... , Ee8

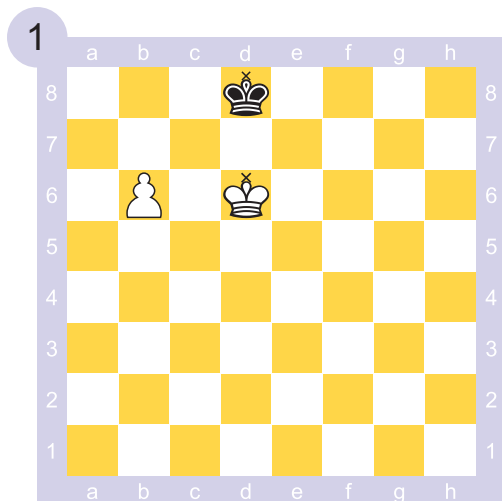
2. e7 , Ef7

3. Ed7 , ...

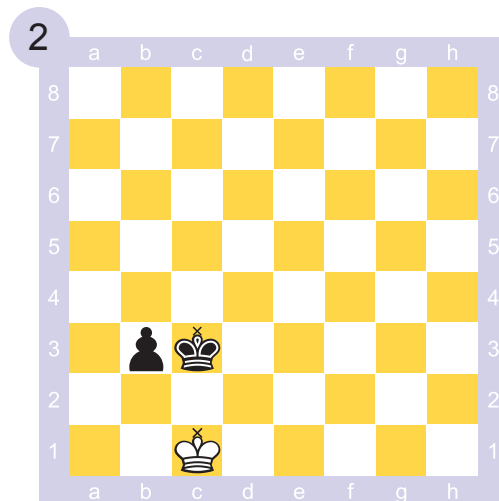
4. e8=D , ...

3

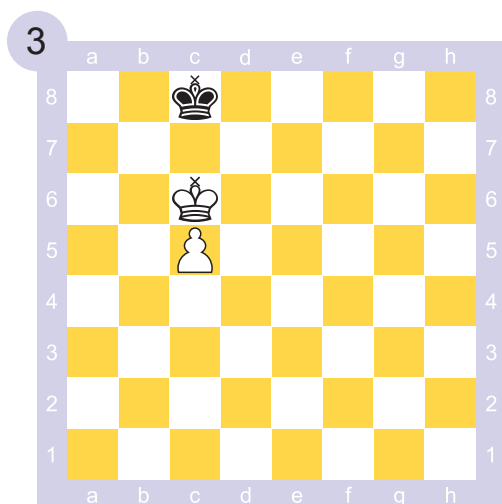
Adierazi taula bakoitzaren azpialdean peoia beste alderaino irits daitekeen ala ez. Zilegi den guztietan jokaldiak gezi bidez adierazi. Zurien txanda da.



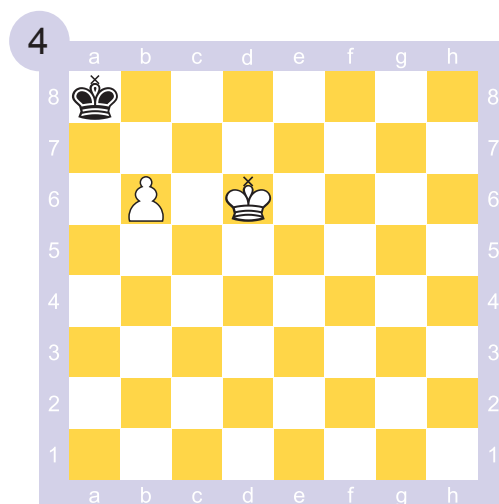
Bai Ez



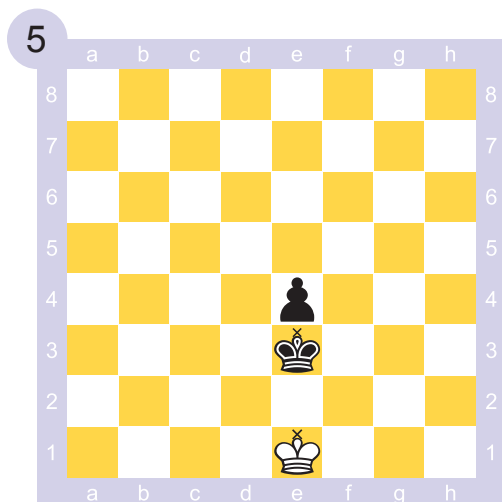
Bai Ez



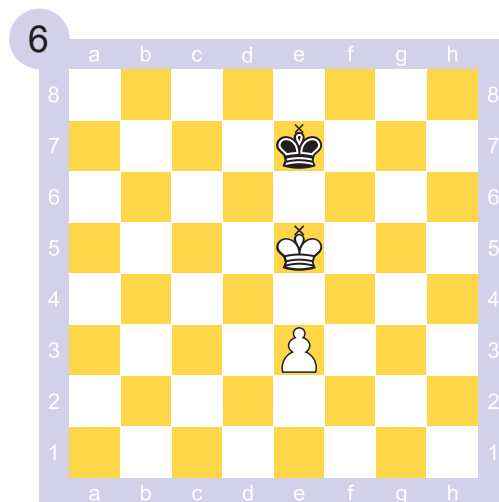
Bai Ez



Bai Ez



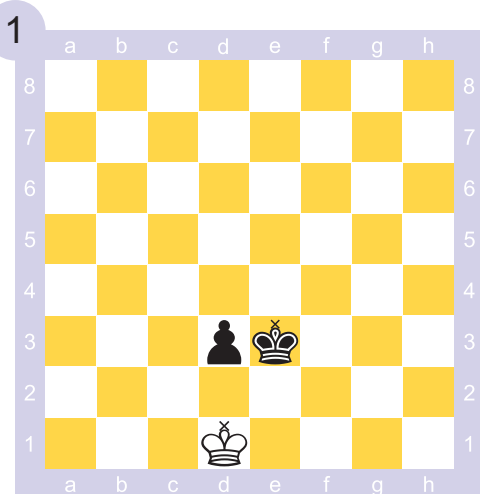
Bai Ez



Bai Ez

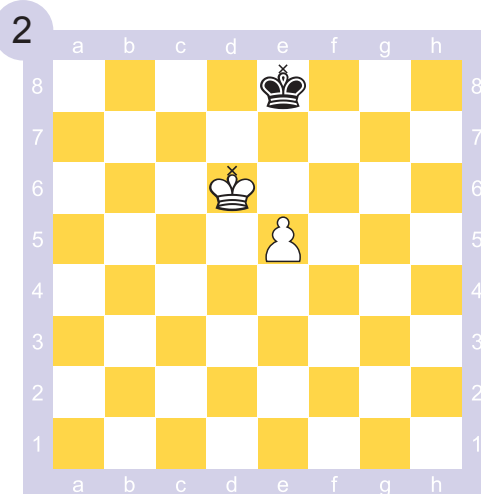
4

Adierazi taula bakoitzaren azpialdean peoia beste alderaino irits daitekeen ala ez. Zilegi den guztietan jokaldiak gezi bidez adierazi. Zurien txanda da.



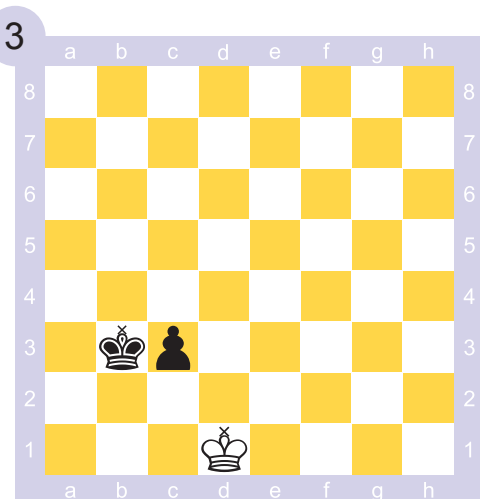
Bai

Ez



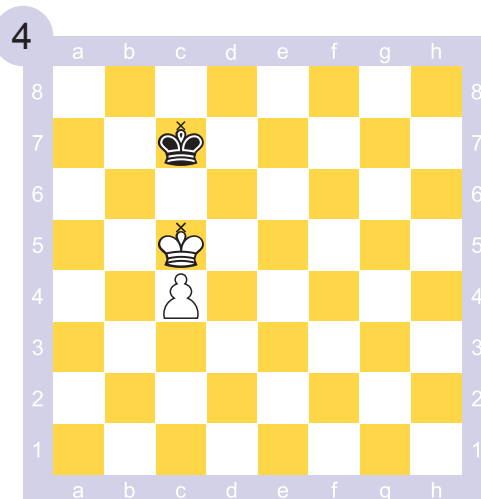
Bai

Ez



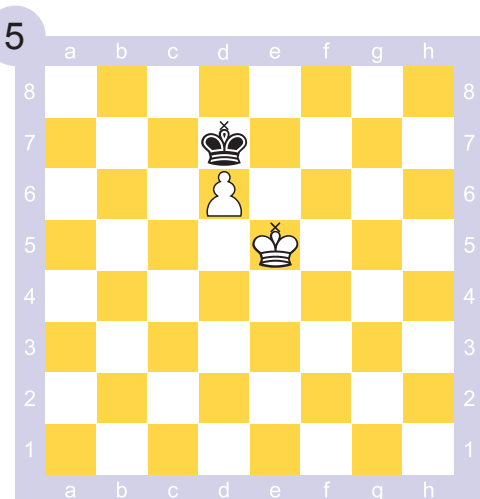
Bai

Ez



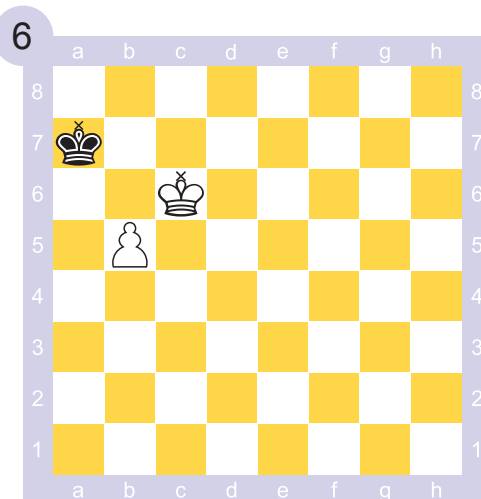
Bai

Ez



Bai

Ez



Bai

Ez

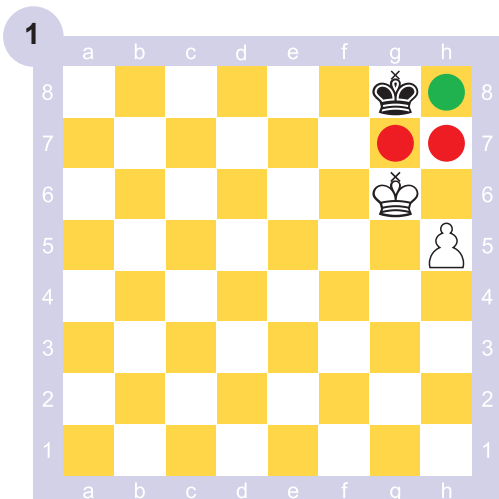


2. KANPOALDEKO PEOIA

Errege beltzak, alfilari, zaldiari edo gazteluari dagokion 8. lerroko laukian kokatzea lortzen badu berdinketa lortuko du.

Peoia beste aldera iritsi ahal izateko, errege zuria ailegaera-lauki baten ondoan dagoen lauki batean kokatu beharko da (b7, b8 edo g7, g8).

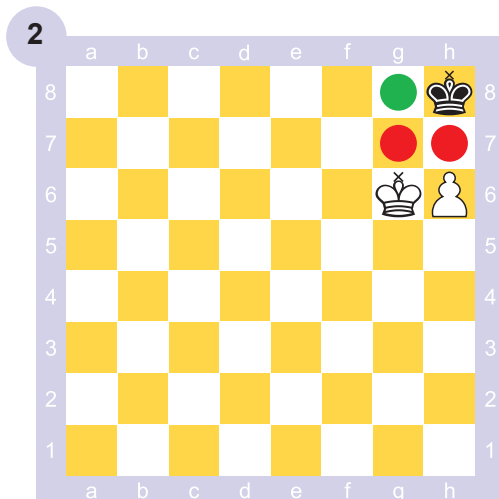
Adibideak



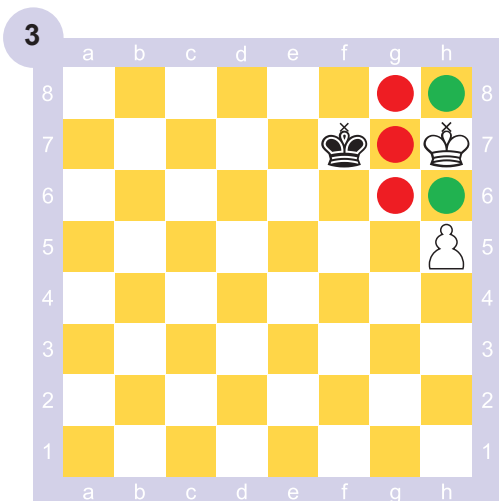
Errege beltza g8 eta h8 laukietara mugi daiteke. Peoi zuria aurreratzen bada 2. diagramako adibideko egoera emango da.

Baldin eta Eh6 , Eh8

Baldin eta Eg6 , Eg8



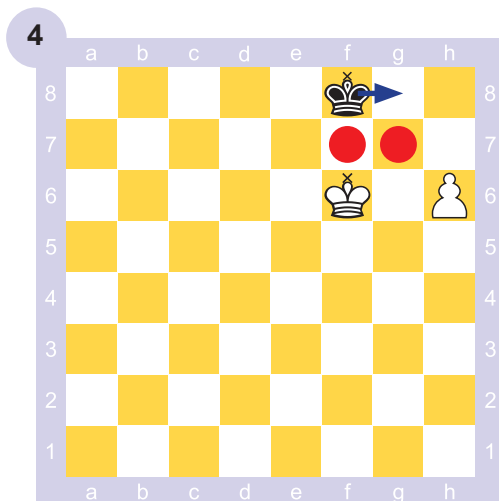
Berririo peoia aurreratzen bada, errege beltza itoko da. Beltzek berdinketa lortzen dute erregea g8 eta h8 laukietara mugituz, batetik bestera.



Errege zuria ezin du h zutabea utzi errege beltzak eragozten diolako. Peoia aurreratuko balitz, errege beltza f7 eta f8 laukietan mantenduko litzateke.

Baldin eta Eh8 , Ef8

Baldin eta Eh7 , Ef7



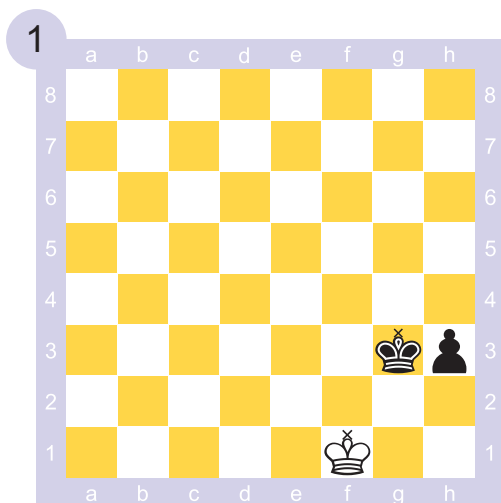
Errege beltza g8 laukian kokatzen ez bada, peoia aurreratu egingo da eta jadanik ezingo da peoia beste aldera iristea eragotzi.

1. ... , Eg8

2. Eg6 , Eh8

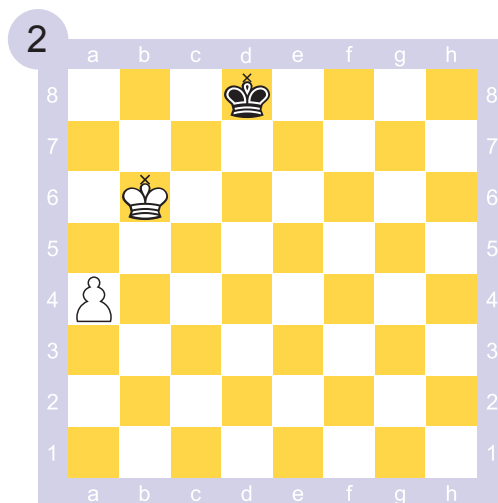
5

Adierazi taula bakoitzaren azpialdean peoia beste alderaino irits daitekeen ala ez. Zilegi den guztietan jokaldiak gezi bidez adierazi. Zurien txanda da.



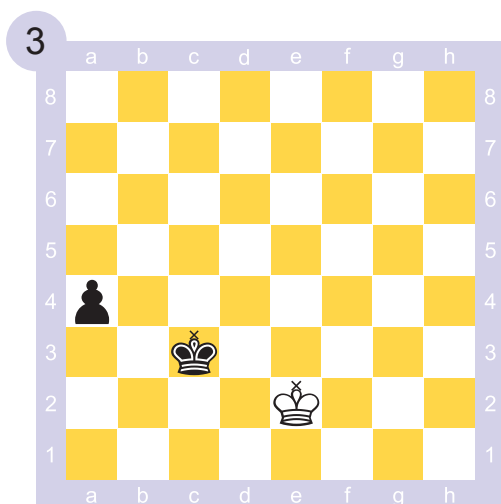
Bai

Ez



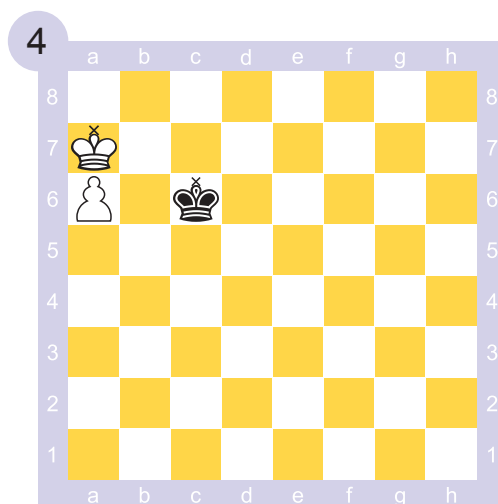
Bai

Ez



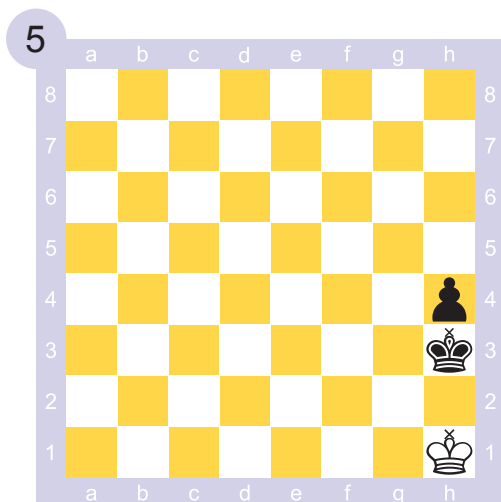
Bai

Ez



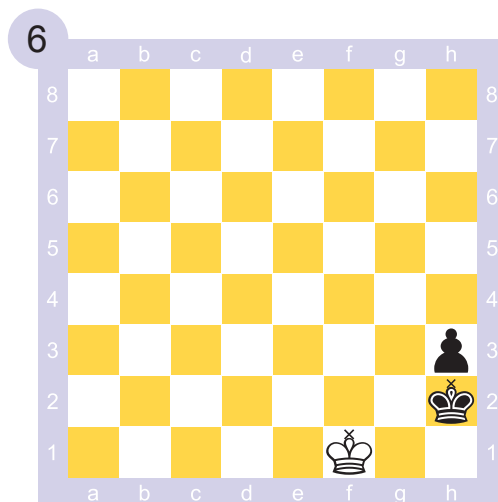
Bai

Ez



Bai

Ez



Bai

Ez



Partida amaiera bi peoiekin

Bi jokalaritako bakarrak baditu bi peoiak, normalean partida irabaziko du, berdinketa emango den kasu bakan batzutan izan ezik.

Jokalaria bakoitzak peoi bana badu, partida horiek eta erregeek taularen gainean duten kokapenaren baitan egongo da.

Amaiera horietan garrantzitsua da karratuaren eta parez parekoaren arauak menperatzea, jokaldiak egiterako garaian denbora gehiegi ez galtze aldera.

Jokalaria beraren peoiak

Lotuak

Bikoiztuak

Bakartuak

Jokalaria bakoitzak peoi bana

Zutabe berean

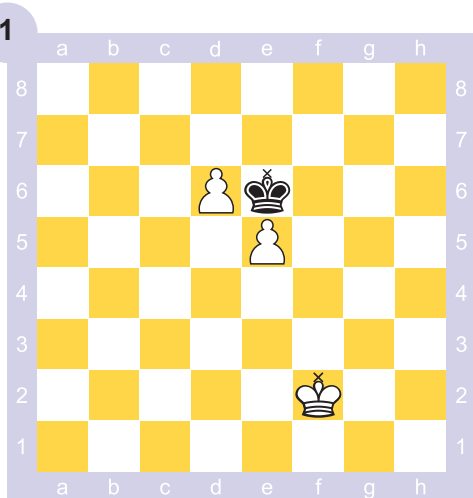
Ondoko zutabetan

1. JOKALARI BERAREN PEOIAK



Lotuak

Peoiak lotuta daudenean eta bata bestea babesten duenean, aurkariaren erregeak ezin izango ditu harrapatu, eta aurrerago dagoenak beste aldera iristea lortuko du.

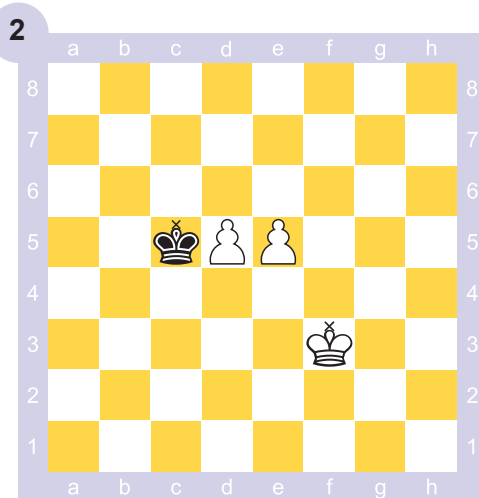


Errege beltza d7 eta e6 laukien artean mugitzen den bitartean, errege zuria gerturatu egingo da, peoiari beste aldera iristeko bidean laguntzeko.

Baldin eta ... , Exe5

d7 , ...

d8=D , ...



Kasu honetan, erregeak bi peoiak harrapatu ahal izango ditu, berdinketa lortuz.

1. ... , Exd5

2. e6 , Exe6

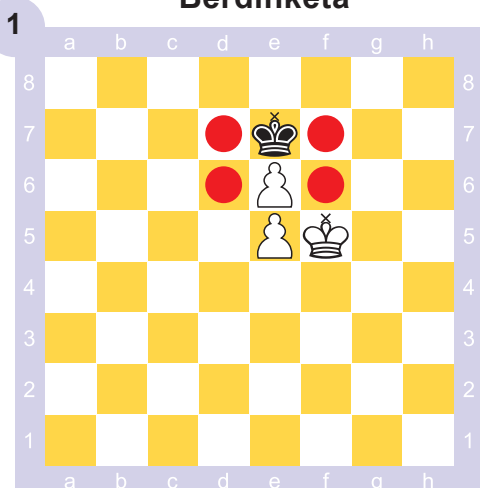


Bikoiztuak

Peoiak barnealdekoak direnean, atzerago dagoen peoia kokatze mugimendu bat egiteko erabil daiteke, baldin eta 4. lerroan edo atzerago badago.

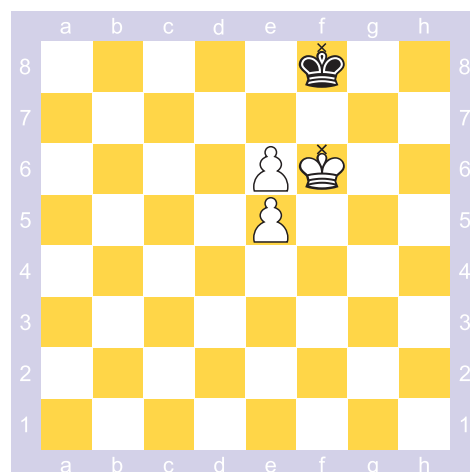
Peoiak kanpoaldekoak direnean, 148. orrialdean aztertutako printzipioak aplika daitezke, bigarren peoiak ez baitu eraginik.

Berdinketa



Zurien txanda zein beltzen txanda izan, berdinketa ematen da (zurien txanda balitz, errege beltzak peoi bat harrapatuko luke).

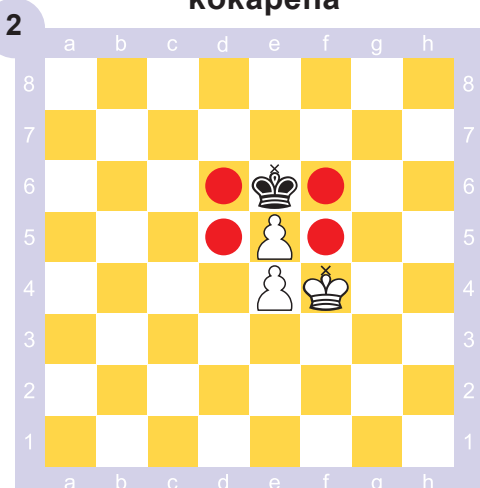
1. ... , Ee8
2. Ef6 , Ef8



Errege beltzak parez pareko egoera irabazita badu, berdinketa emango da, izan ere, beste peoiaren kokatze mugimenduak errege beltza itoko luke.

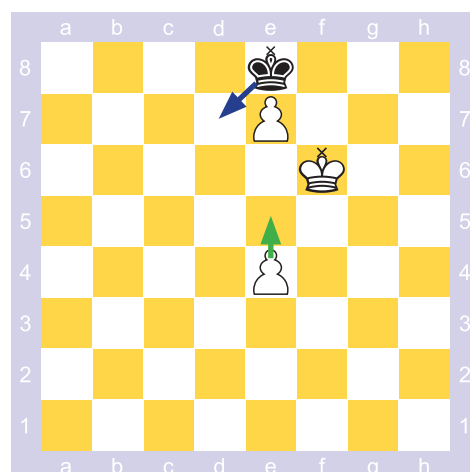
- Baldin eta 1. e7+ , Ee8
2. e6 (itotzea)
Baldin eta 1. Ef5 , Ee7

Garaipena ematen duen kokapena



Zurien txanda bada berdinketa emango da. Baina beltzen txanda bada, zuriek irabaziko dute akatsik egiten ez badute.

1. ... , Ee7
2. Ef5 , Ef7
3. e6+ , Ee7
4. Ee5 , Ee8

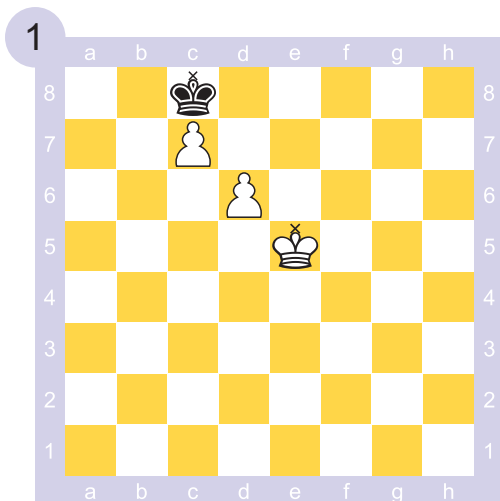


Atzeratua dagoen peoiak kokatze mugimendua egiten du errege beltza e8 laukia uztera behartuz.

5. Ef6 , Ef8
6. e7+ , Ee8 (Diagrama)
7. e5 , Ed7
8. Ef7 , ...

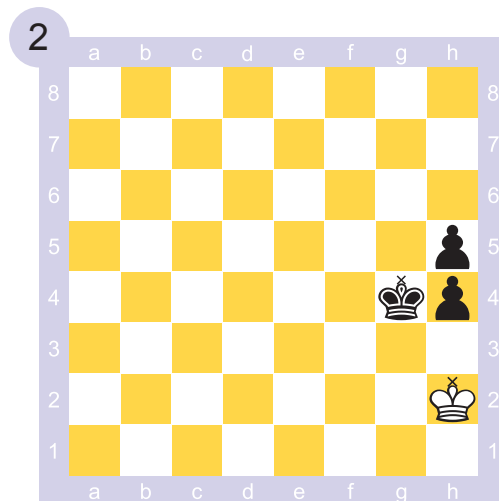
6

Adierazi taula bakoitzaren azpialdean peoi bat beste alderaino irits daitekeen ala ez. Zilegi den guztietan jokaldiak gezi bidez adierazi. Zurien txanda da.



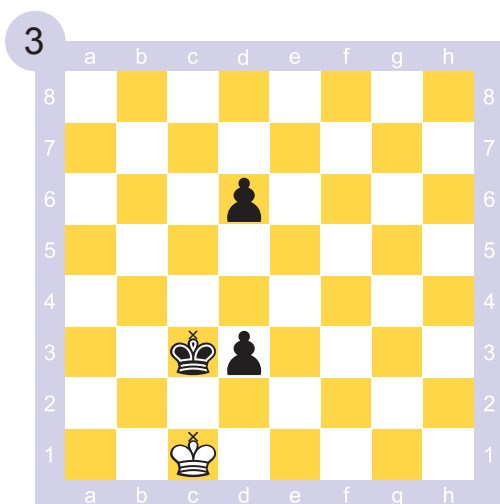
Bai

Ez



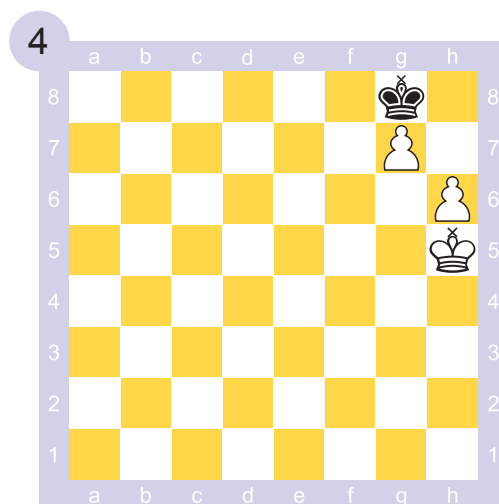
Bai

Ez



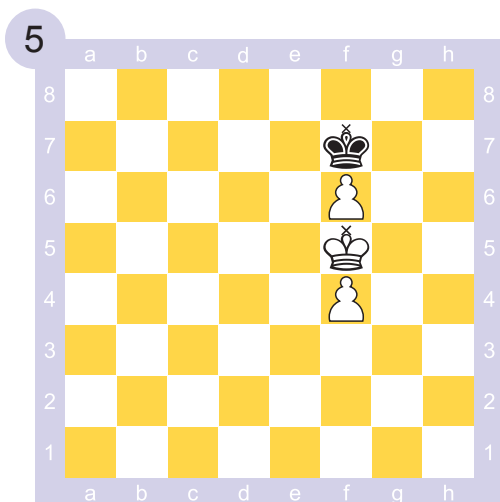
Bai

Ez



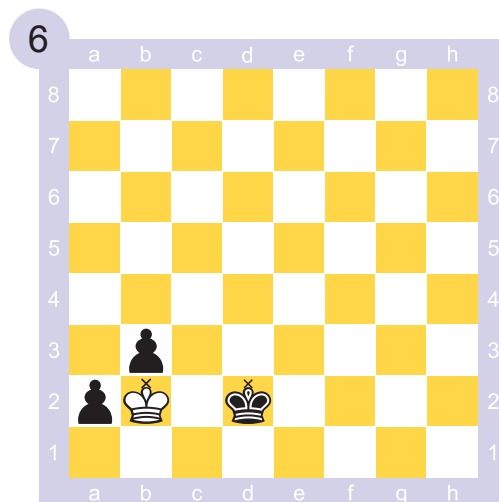
Bai

Ez



Bai

Ez



Bai

Ez

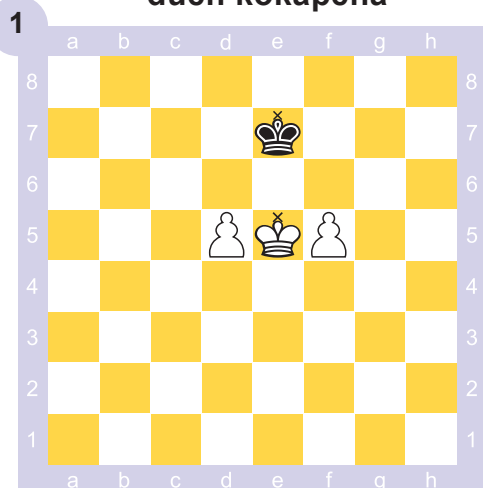


Bakartuak

Orokorrean, bi peoi bakartu izanez gero, beste aldera iristea lortzen da.

Peoiek bere erregearen laguntza jasotzen dutenean, erraz iristen dira beste aldera. Baina erregea bere peoiengandik urrun badago eta aurkariarena hurbil, peoien aurreratze mailaren eta elkarren arteko bereizketa tartearen baitan egongo da partida, neurri handi batean.

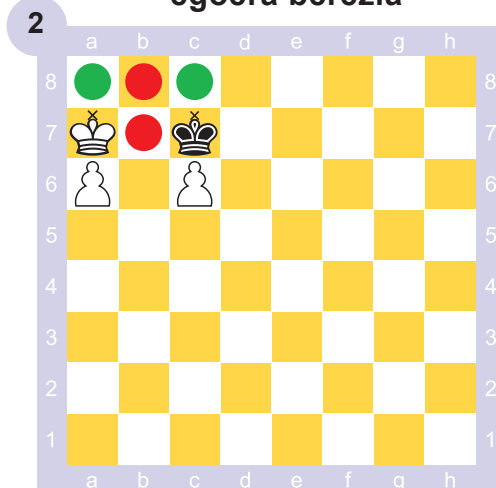
Garaipena ematen duen kokapena



Zuriek erraztasun osoz lortzen dute peoi bat beste alderaino eramatea.

1. f6+ , Ef7
2. d6 , Ee8
3. Ee6 , Ed8
4. f7 eta beste aldera iristen da

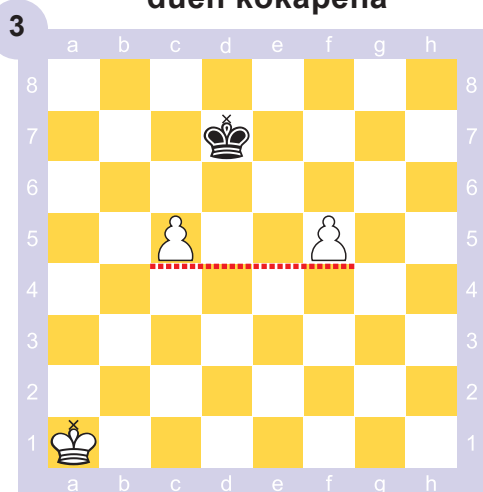
Berdinketarako egoera berezia



Zurien txanda bada, errege honek ezin du a zutabea utzi (kanpoaldeko peoi batekin ematen den amaiera bera).

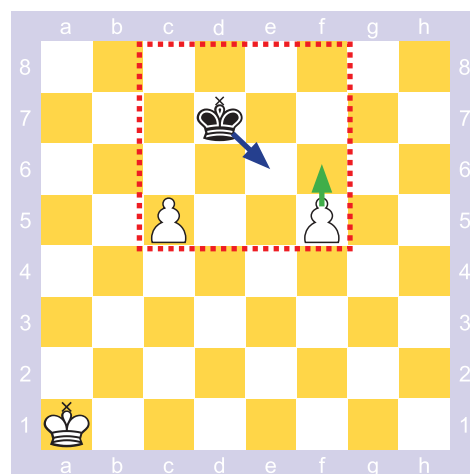
1. Ea8 , Ec8
2. Ea7 , Ec7
3. Ea8 , Ec8
4. c7 , Exc7

Garaipena ematen duen kokapena



Peoiek ez dute bere erregearen laguntzarik jasotzen. Bi peoien "tarteko karratua" sortzen da.

Peoiak batzen dituen marra marrazten da.



Tarteko karratua osatzean taularen bazterra hartzen bada, peoi bat beste alderaino eraman daiteke erregearen laguntzarik gabe.

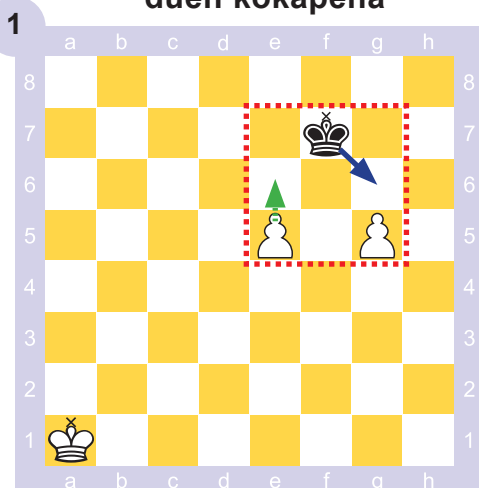
1. f6 , Ee6
2. c6! , Exf6
3. c7 eta beste aldera iristen da



Tarteko karratuak taularen bazterra hartzen ez badu, erregearen laguntza beharko da peoiak beste alderaino eramateko.

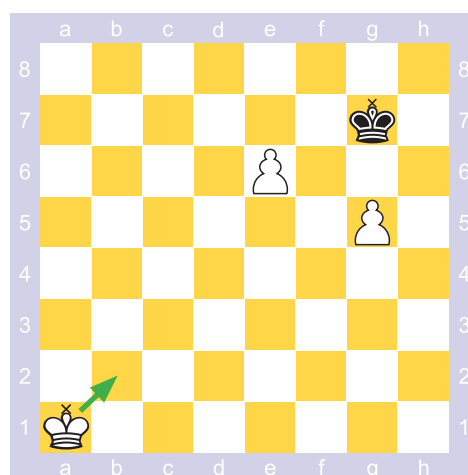
Kasu berezitan bakarrik ez da beste aldera iristea lortuko.

Garaipena ematen duen kokapena



Erregeak peoi bat erasotzen duenean, bestea aurreratzen da mehatxatutako peoiaren harrapaketa saihesteko.

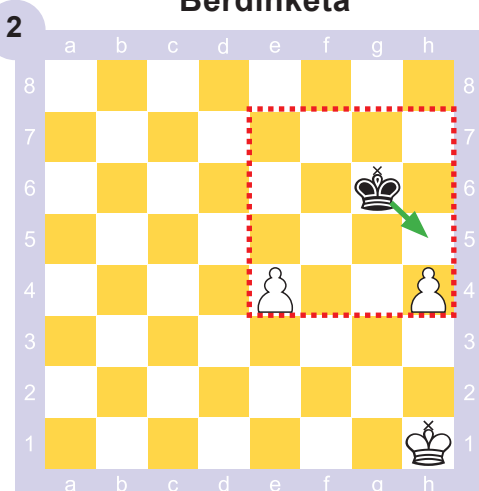
1. ... , Eg6
2. e6! , Eg7
- (Baldin eta 2. ... , Egx5 3. e7!)



Errege zuria gerturatu egiten da, izan ere, peoi bat aurreratuko balitz aurkariaren erregeak bi peoiak harrapatuko lituzke.

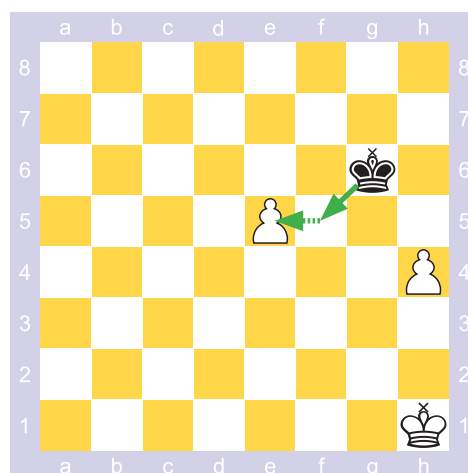
3. Eb2! , Eg6
- (Baldin eta 3. ... , Ef8 4. g6!)
4. Ec3!

Berdinketa



Peoi bat erasotzen da bestea harrapatzeko asmoz, izan ere, bigarren peoia aurreratu beharrean aurkitzen da lehenengo peoiaren harrapaketa saihesteko.

1. ... , Eh5!
2. e5! , Eg6!
- (Baldin eta 2. Eg2 , Exh4 berdinketa)
- (Baldin eta 2. e5! , Exh4? 3. e6!)

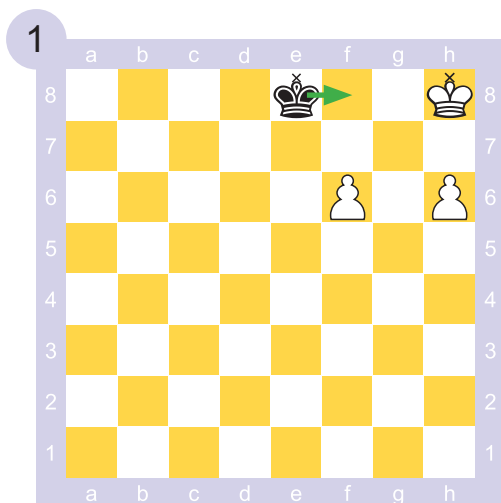


Nahiz eta errege zuria beste peoia babestera iritsi, peoiak ez du beste aldera iristea lortuko.

3. Eg2 , Ef5!
- (Baldin eta 3. h5+ , Exh5 berdinketa)
4. Eg3 , Exe5
5. Eg4 , Ef6! berdinketa

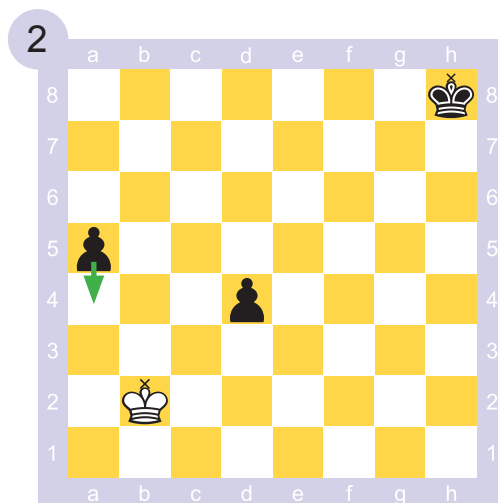
7

Adierazi taula bakoitzaren azpialdean zein izango den partidaren emaitza jokaldi egokiak egiten badira. Ahal den guztietan, adierazi jokaldiak gezi bidez. Geziak lehen jokaldia adierazten du.



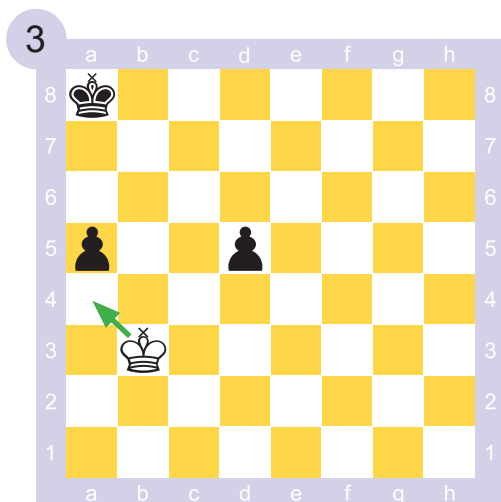
1 - 0

Berdinketa



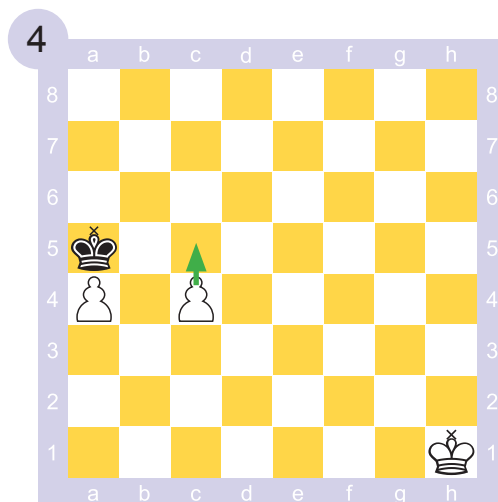
0 - 1

Berdinketa



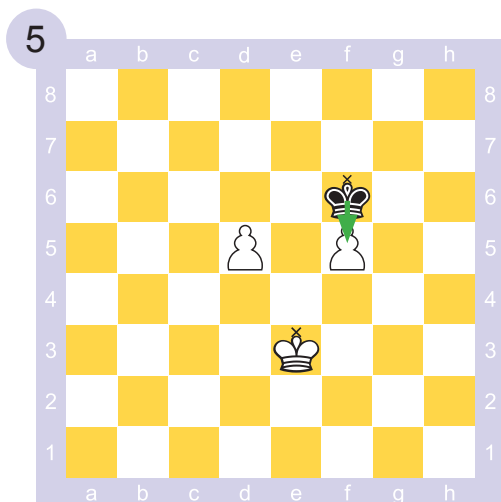
0 - 1

Berdinketa



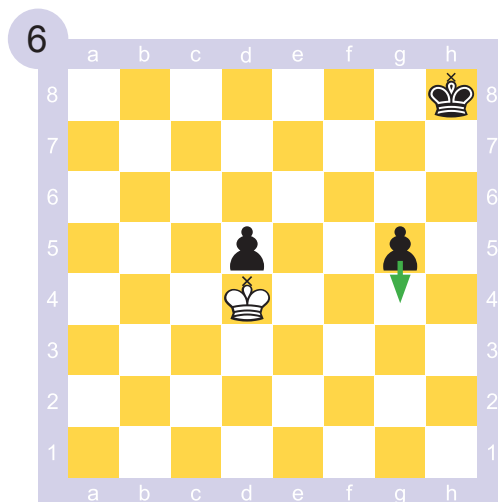
1 - 0

Berdinketa



1 - 0

Berdinketa



0 - 1

Berdinketa

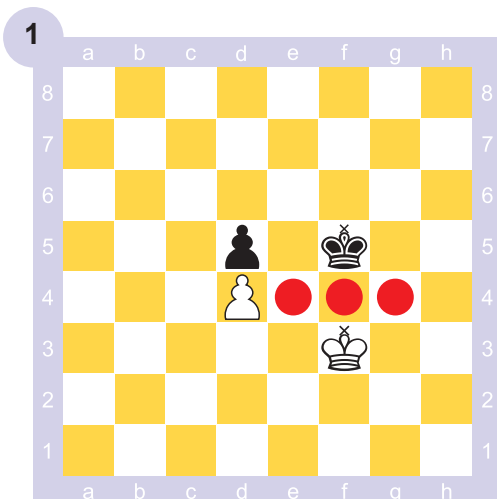


2. JOKALARI BAKOITZAK PEOI BANA

Zutabe berean

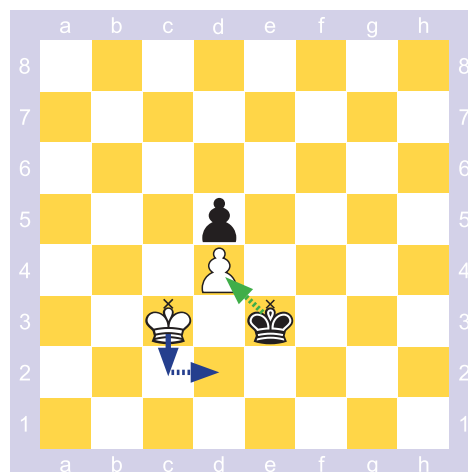
Gehienetan peoiak elkar blokeatzen dute.

Erregeetako batek aurkariaren peoia harrapatuta ere, emaitza harrapaketa gertatu ondoren erregeek duten kokapenaren arabera izango da.



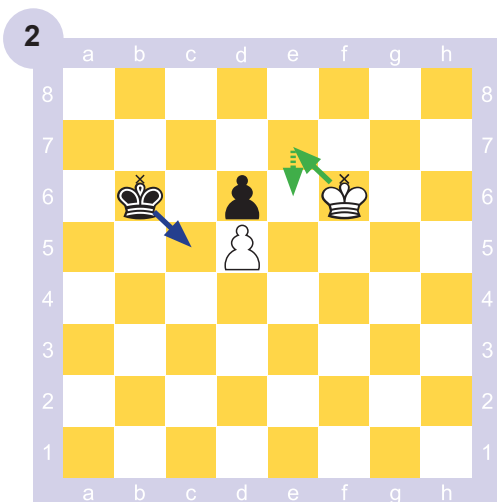
Zurien txanda bada, beltzek peoia harrapatu ahal izango dute. Beltzen txanda bada, parez pareko egoeraren ondorioz berdinketa emango da.

1. Ee3 , Eg4
2. Ed3 , Ef3
3. Ec3 , Ee3



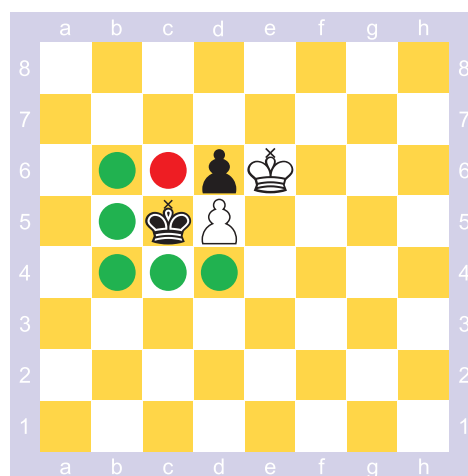
Errege zuriak beltza parez pare mantentzen duenez eta beltza 3. lerroan ez dagoenez (partida amaiera peoi batekin), berdinketa ematen da.

4. Ec2 , Exd4
5. Ed2 , ...



Errege zuria e6 laukira joaten bada zuzenean, beltzek peoia harrapatuko dute eta partida irabaziko dute.

1. Ee7 , Ec5
2. Ee6 , ...



Egoera mota honi “zugzwang” deitzen zaio, lehenengo mugitzen duenak galtzen duelako (kasu honetan, peoia eta partida).

3. ... , Eb6
4. Exd6 , ...

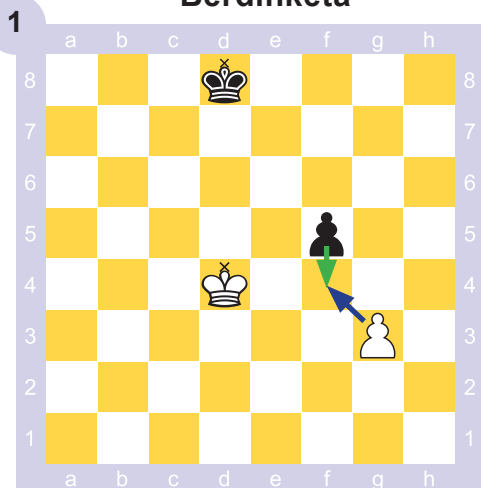


Ondoko zutabeetan

Ondoren aurkezten ditugun kasuetan peoietako batek bere burua defenditzeko zailtasunak izango ditu.

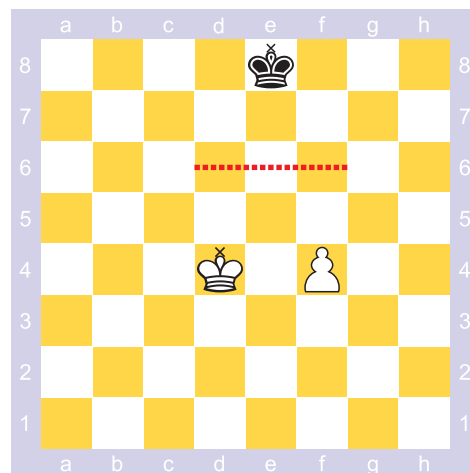
Egoera honetan berdinketa lortzen saiatu behar da, aurretik ikasitakoa aintzat hartuz (erregea + peoia erregearen aurka).

Berdinketa



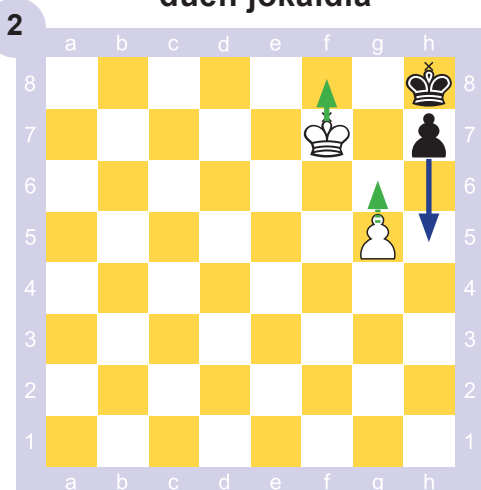
Beltzek, peoiaren galera eta parez pareko egoera saihestu asmoz, peoia aurreratu egiten dute galtzen utziz.

1. ... , f4
2. gxf4 , Ee8



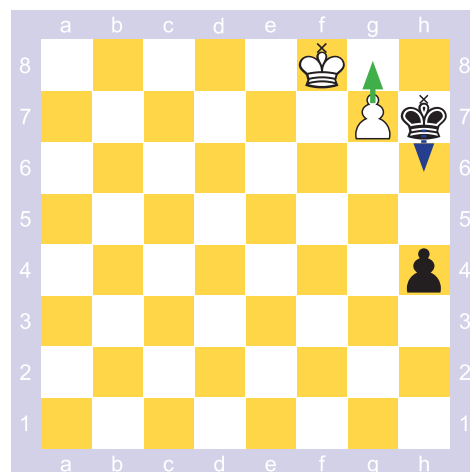
Errege beltzak parez pareko egoera irabaziko du (behar den bezala jokatzuz) eta berdinketa lortuko du.

Garaipena ematen duen jokaldia



Beltzak bere peoia galtzen uzten saiatzen dira berdinketa lortzeko asmoz. Baina zuriek peoia aurreratzeko dute.

1. Ef8 , h5
2. g6 , h4
3. g7+ , Eh7

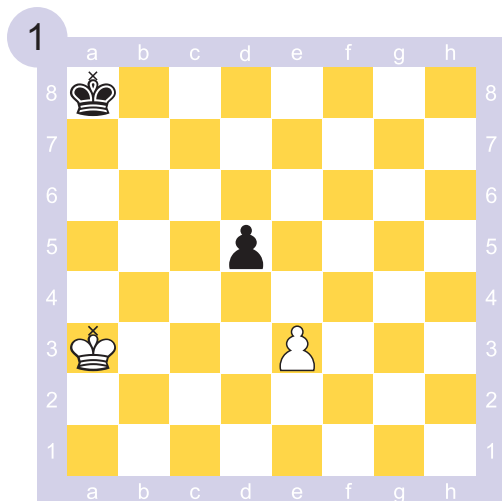


Peoi zuria beste aldera iritsiko da beltza heldu aurretik.

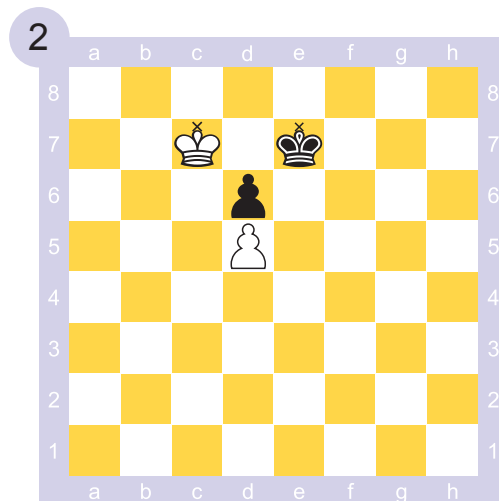
4. g8 = D+ , Eh6
7. Ef7 , Eh5
8. Dg6++

8

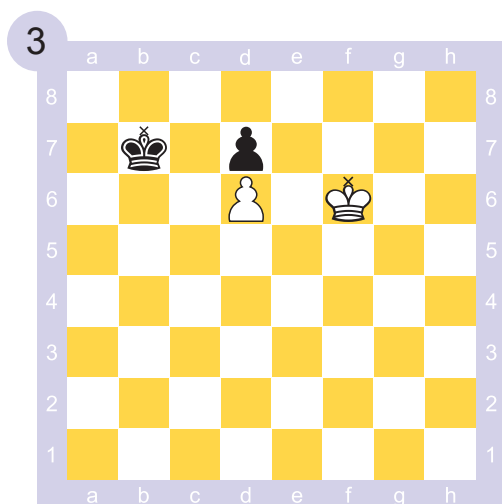
Adierazi zein izango den partidaren emaitza jokaldi egokiak egiten badira.
Zurien txanda da.



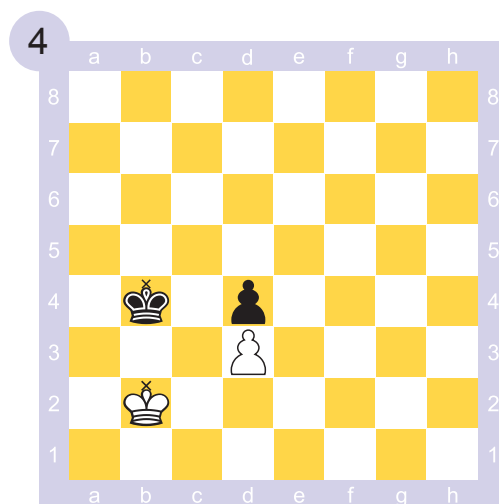
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



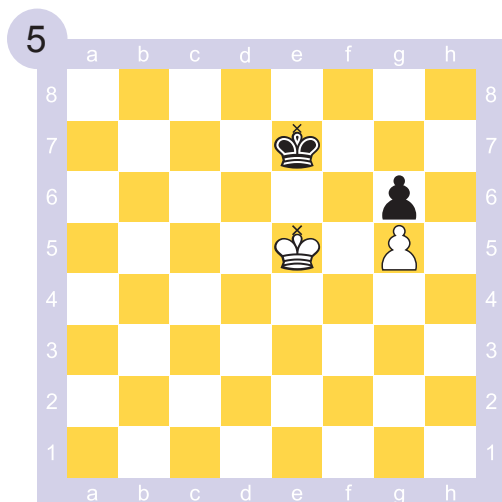
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



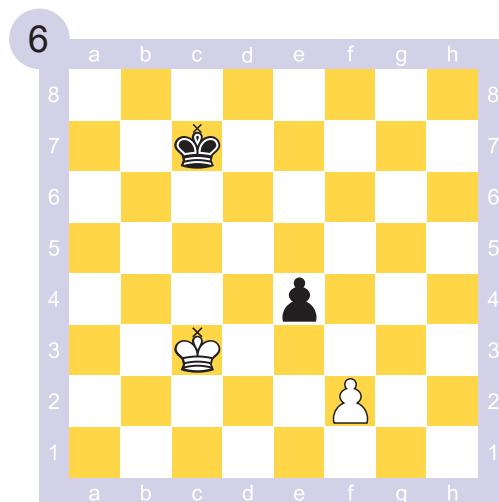
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa

10. Unitatea

Partida amaiera peoiarekin eta balio gutxiagoko piezarekin

Peoia eta zaldia

Peoia eta alfila

Zaldia peoiaren aurka

Alfila peoiaren aurka

Zaldia bi peoien aurka

Alfila bi peoien aurka

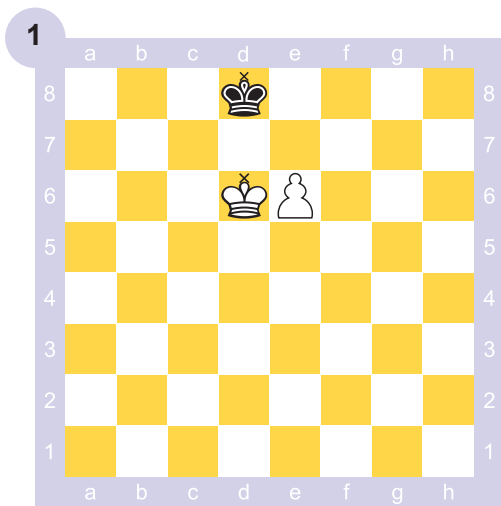




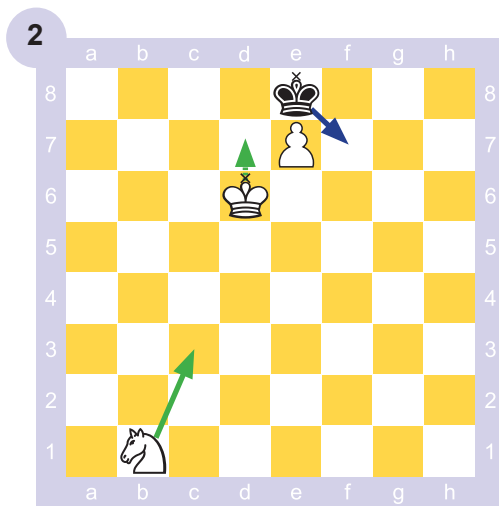
Peoia eta zaldia

Partida amaiera erregea erregearen eta peoiaren aurka dagoelarik erabakitzen denean, zaldi baten laguntza eduki ahal bada, peoiak ia beti beste aldera iristea lortuko du eta partida irabaziko da.

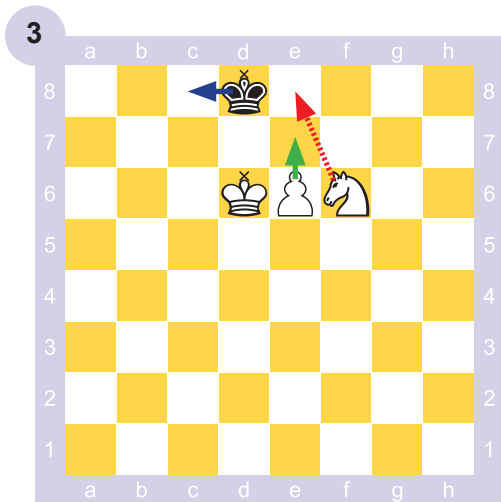
1. Barnealdeko peoia



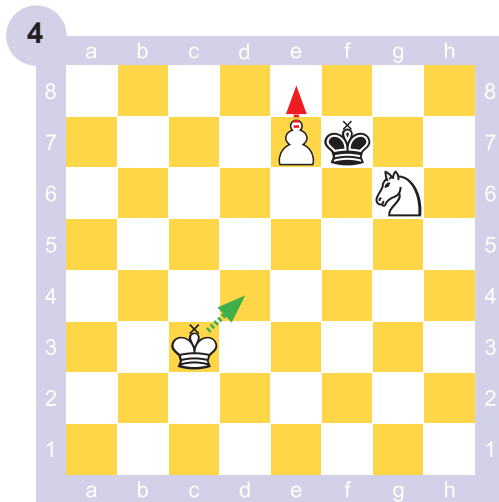
Gogoan izan egoera honetan, zurien txanda bada, berdinketa ematen dela. Aurreko unitateko 145. orrialdea begira dezakezu.



Zuriek kokatze jokaldia egiten dute zaldiarekin, errege beltzak ailegaera laukia libre utz dezan.



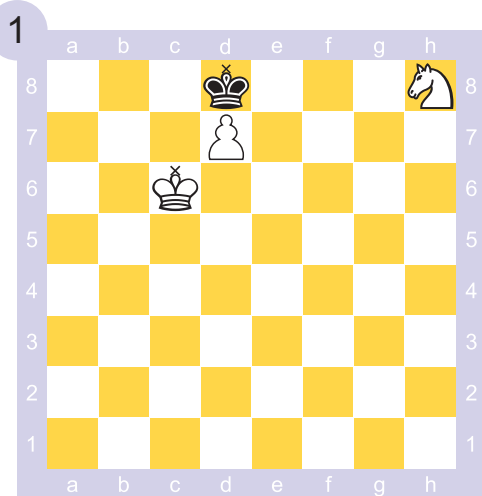
Zaldiarekin ailegaera laukia ere babes daiteke, horrela, errege beltzak ez du ailegaera hori saihestuko.



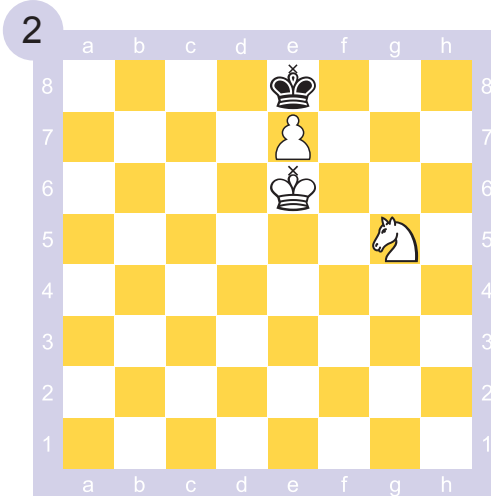
Errege beltzak ezin ditu ez zaldia (peoia beste aldera iritsiko litzatekeelako) eta ez peoia harrapatu. Bitartean, errege zuria gerturatu egiten da peoia beste aldera irits dadin.

1

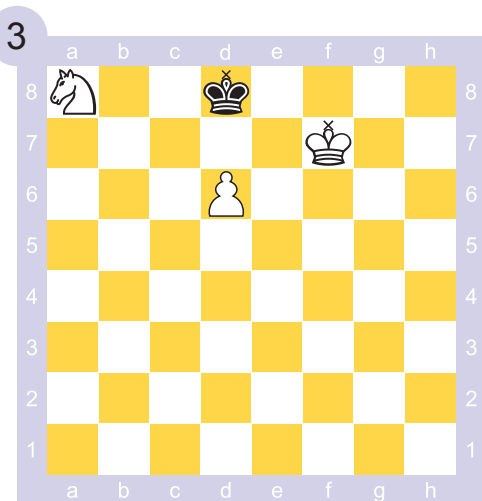
Inguratu, biribil bat erabiliz, zuriak zein jokaldi egin behar duten partida irabazteko.



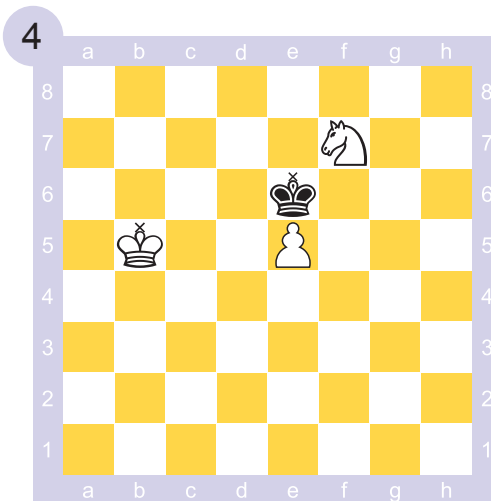
Zg6 Zf7+ Ed6



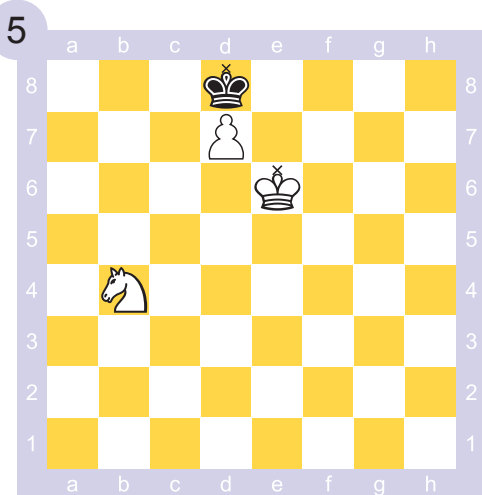
Ed6 Ef6 Zh7



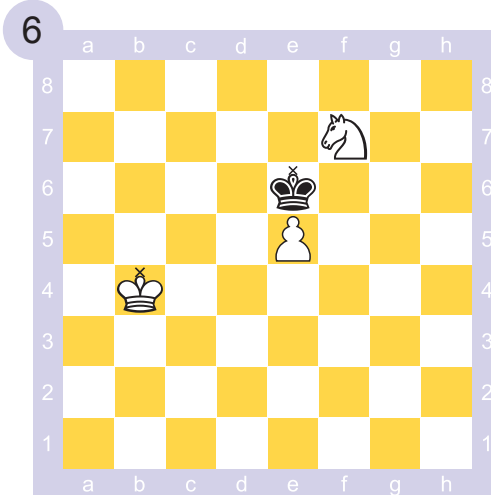
Zb6 Ef8 Ee6



Zg5+ Ec4 Ec6



Za6 Ed6 Zc6+



Ec4 Eb5 Ec5

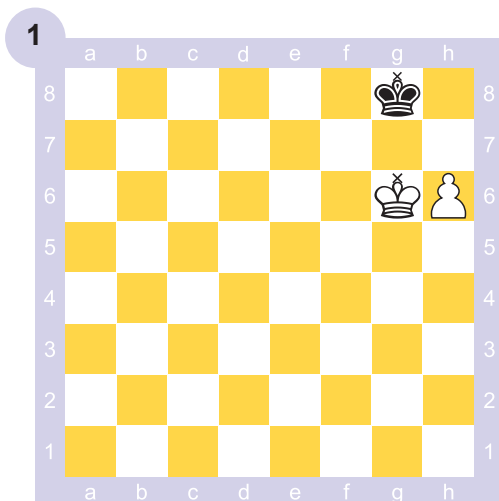


2. Kanpoaldeko peoia

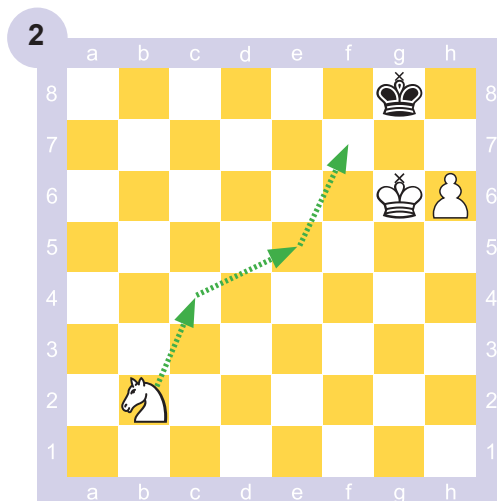
Erregea aske

Estrategia orokorra barnealdeko peoien kasuan ematen denaren oso antzekoa da.

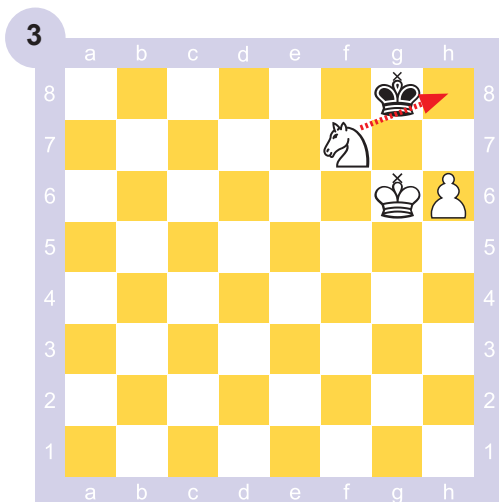
Peoia duen jokalariak aurkariaren erregea ez itotzen saiatu behar du soilik.



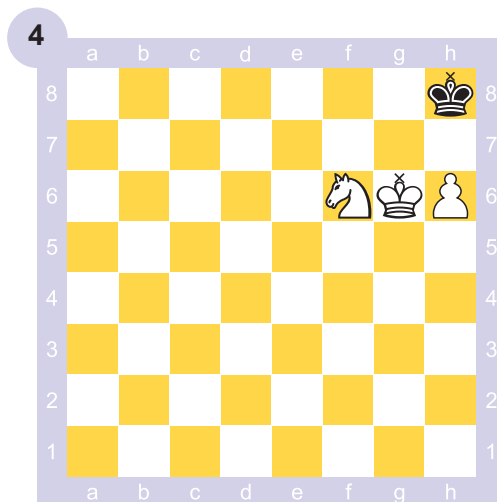
Gogoan izan egoera honetan berdinketa ematen dela. Aurreko unitateko 148. orrialdea begira dezakezu.



Erregea g8 eta h8 laukien artean mugitzen den bitartean, zaldia gerturatuz doa f7 laukira iritsi arte.



Zaldiak erregea ailegaera laukian ez kokatzeko laguntza ematen du. Zurien txanda bada, peoia aurreratuko dute. Beltzen txanda bada, erregea f8 laukira joan beharko da.

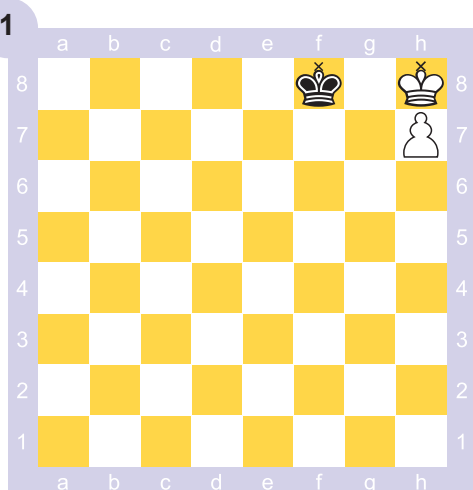


Zuriek, haien txanda pasa ostean, egoera hau gertatzea saihestu behar dute, horrela errege beltza itoko bailukete.



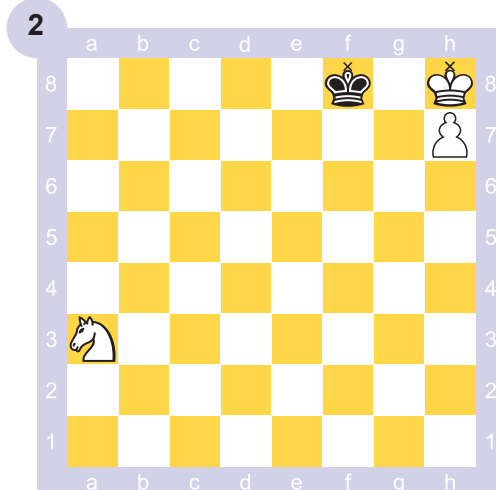
Erregeari bidea itxiz

Erregeak txokotik irtetea lortzen badu, peoiak beste aldera iristea lortuko du. Bestela berdinketa emango da.

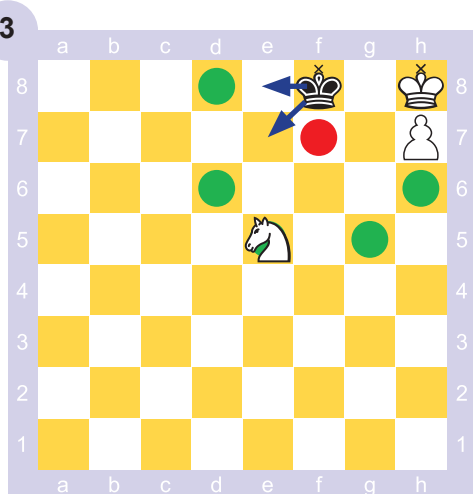


Gogoan izan beste egoera honetan ere, berdinketa ematen dela.

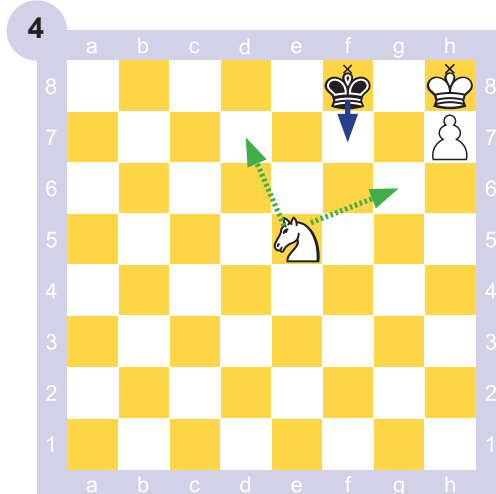
Aurreko unitateko 148. orrialdea begira dezakezu.



Emaitza zaldiak eta aurkariaren erregeak hartzen duten laukiaren kolorearen baitan egongo da. Noren txanda den kontuan izateaz gain (Kokatuta dagoeneko laukiaren kolore ezberdineko lauki batera joaten da zaldia, jauzi egitean).



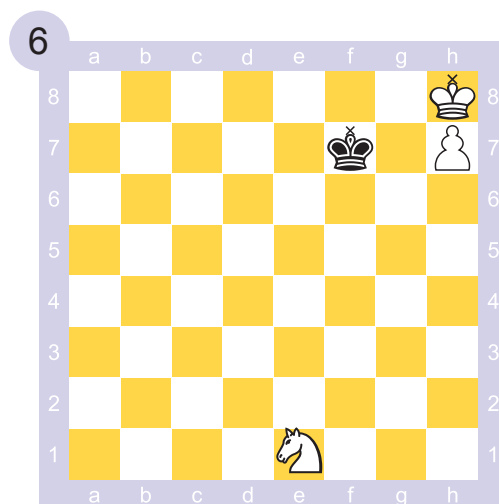
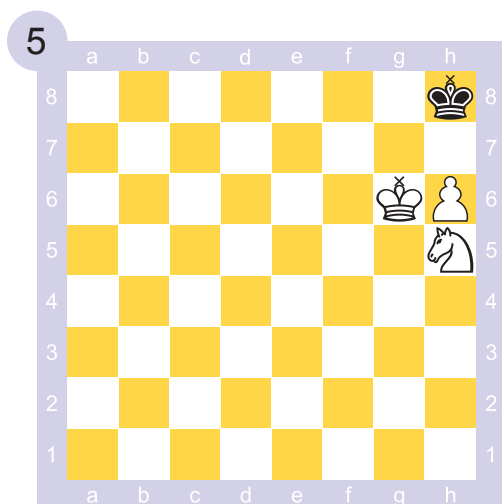
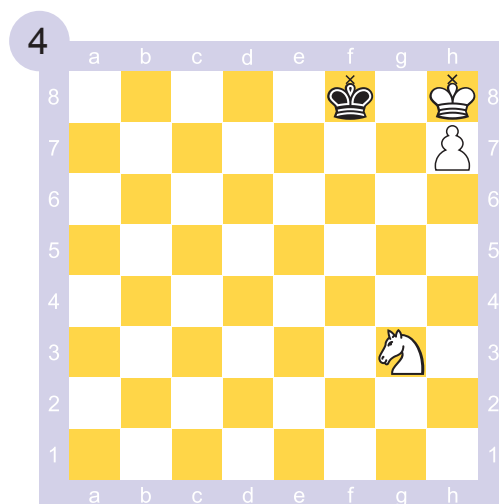
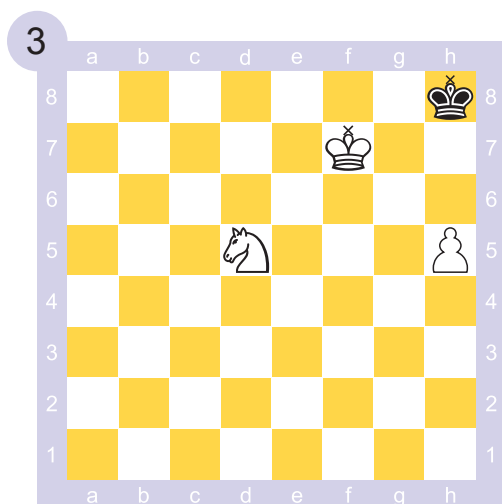
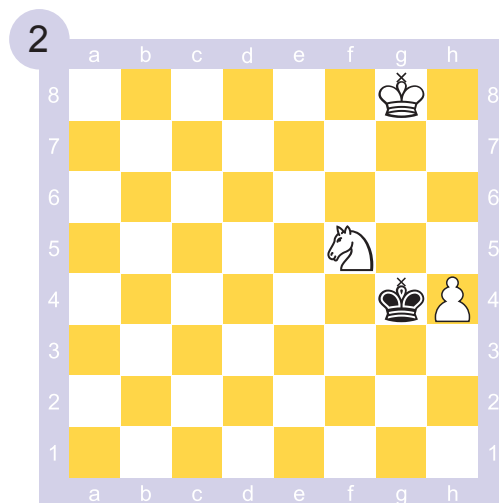
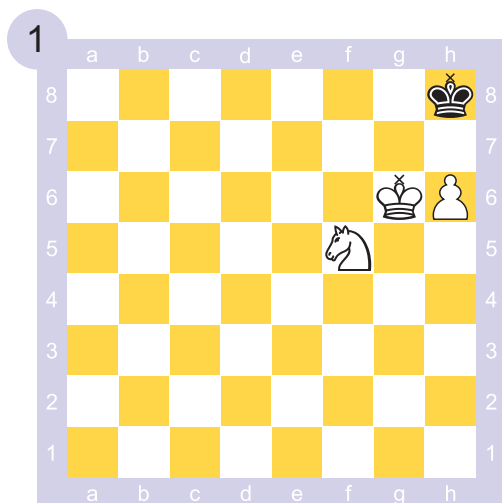
Zaldia biribil berdez adierazten diren kokagunetara iristean errege beltzaren txanda bada, zuriek erregea atera eta peoiak beste aldera eraman dezakete.



Zurien txanda bada, ordea, beti berdinketa emango da, izan ere, zaldia mugitu ostean, errege beltza f7 laukian kokatu ahal da.

2

Inguratu, biribil bat erabiliz, zuriak zein jokaldi egin behar duten partida irabazteko.



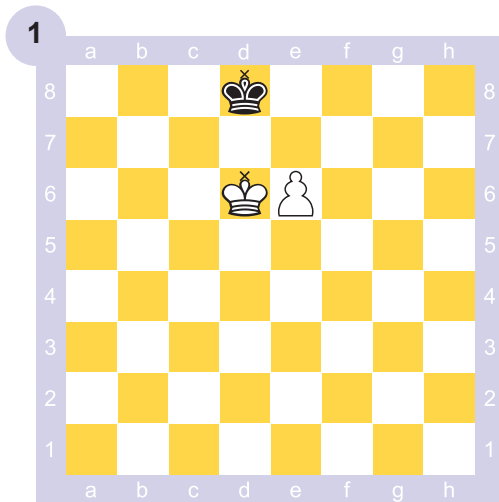


Peoia eta alfila

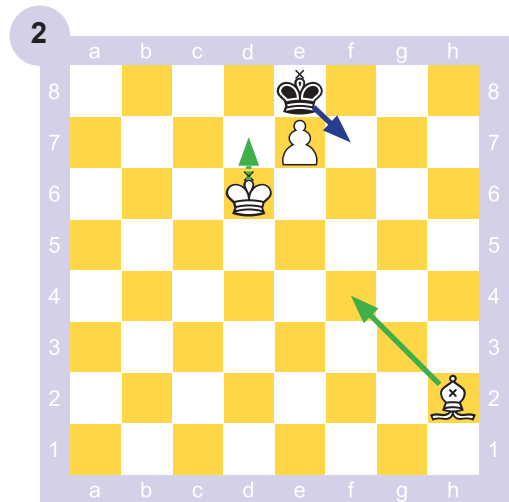
Partida amaiera erregea erregearen eta peoiaren aurka dagoelarik erabakitzen denean, alfil baten laguntza eduki ahal bada, barnealdeko peoiek ia beti beste aldera iristea lortuko dute, modu horretan partida irabaziz.

Peoia kanpoaldekoa bada, emaitza kokagunearen arabera izango da.

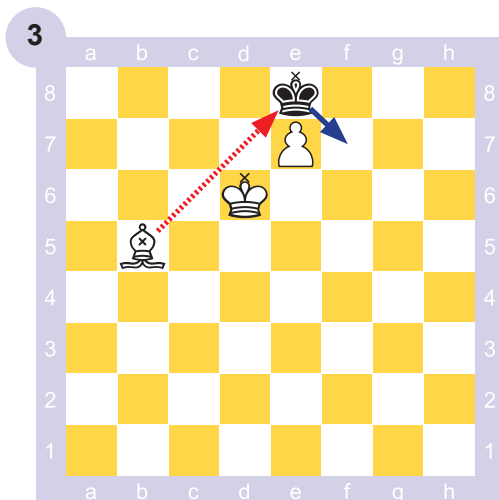
1. Barnealdeko peoia



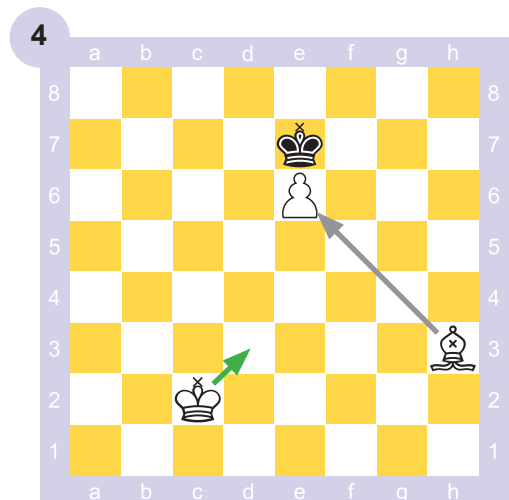
Gogoan izan egoera honetan zurien txanda bada, berdinketa ematen dela. Aurreko unitateko 145. orrialdea begira dezakezu.



Alfilarekin ere egin daitezke kokatze mugimenduak, eta mugimendu hori eginez peoia aurreratu daiteke; modu horretan, errege zuria aurreratzea ahalbideratzen da peoia beste aldera iristeko bidea babes dezan.



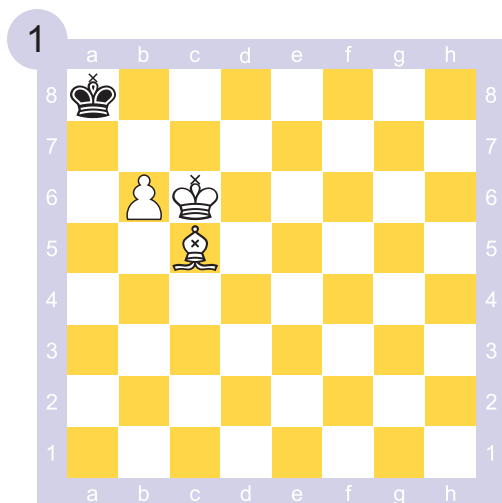
Alfilak errege beltza irtenarazten du, alfilak babesten duen peoia beste aldera irits dadin.



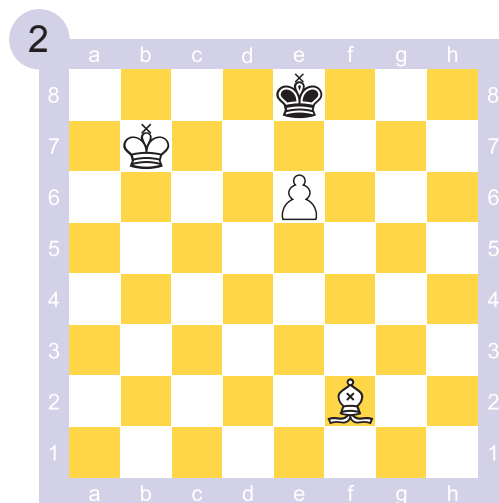
Errege zuria peoiarengandik urrun badago, peoiak eta alfilak kolore bereko laukian egon beharko dute, alfilak peoia babes dezan erregea gerturatu arte.

3

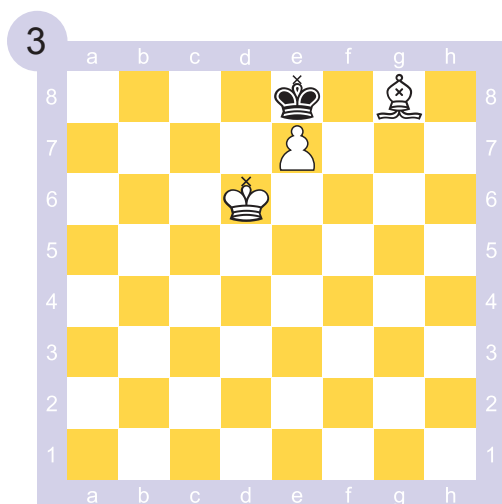
Inguratu, biribil bat erabiliz, zuriei garaipena ematen dien jokaldia.



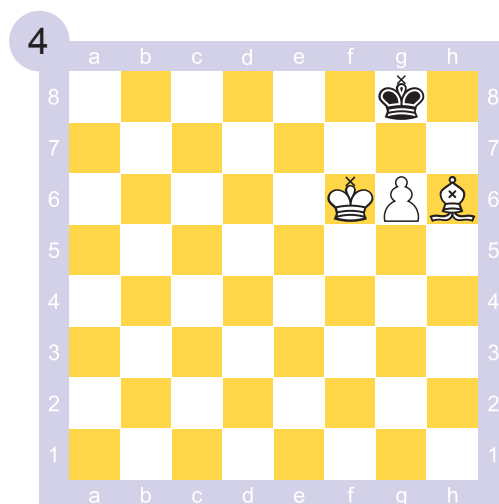
Ec7 b7+ Ad6



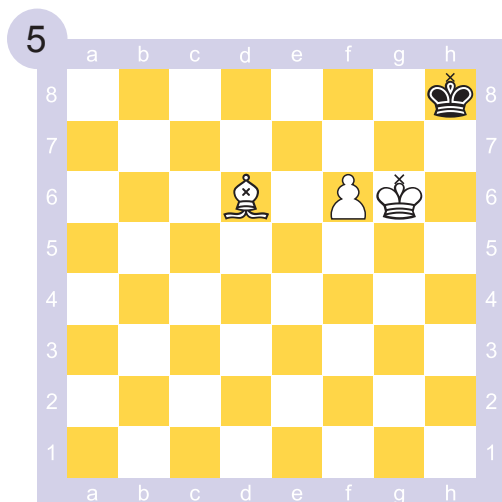
Ec7 Ec6 Ah4



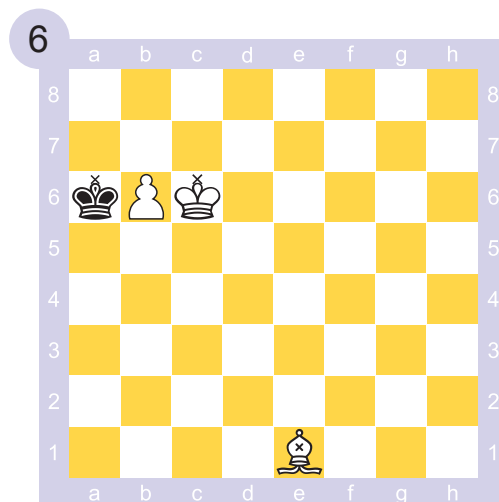
Aa2 Af7+ Ee6



Ag7 g7 Af8



Aa3 f7 Ef7



b7 Ec7 Aa5

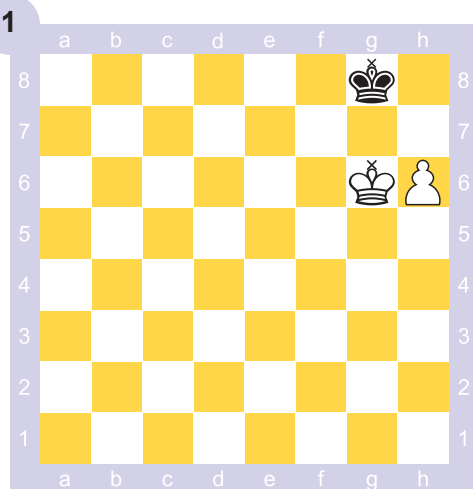


2. Kanpoaldeko peoia

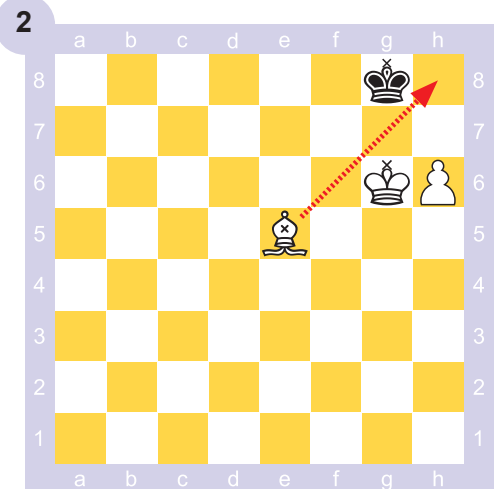
Errege askea

Peoiak beti lortuko du beste aldera iristea, ailegaera laukiak eta alfila mugitzen den laukietako koloreak berberak badira.

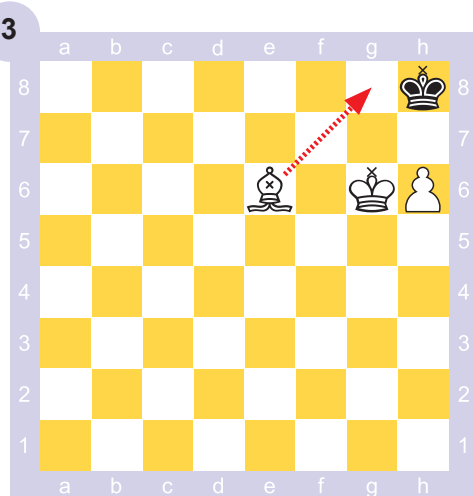
Koloreak ezberdinak badira, peoiak beste aldera iristea lor dezake, baldin eta aurkariaren erregea ailegaera laukian kokatzea saihesten bada.



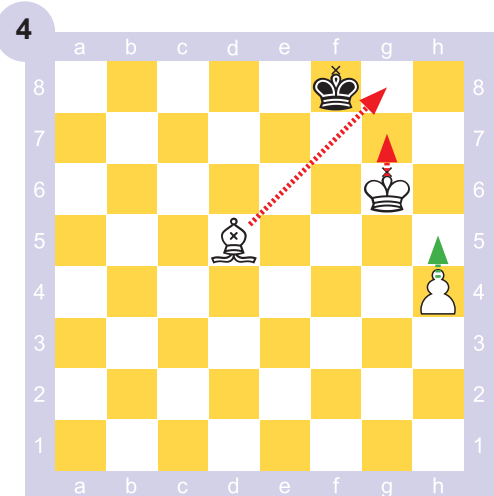
Egoera honetan berdinketa ematen da, aurretik ikusi ahal izan denez. Aurreko unitateko 148. orrialdea begira dezakezu.



Alfilak hartzen dituen laukiek eta ailegaera-laukiek kolore bera badute, erregea bertan kokatzea saihestu ahal izango du, beraz, peoia beste aldera iristea lortu ahal da.



Alfilak hartzen dituen laukiak eta ailegaera-laukiak kolore ezberdinekoak badira, ordea, aurkariaren erregea g8 eta h8 laukietan mugi daiteke, batetik bestera. Alfilak g8 laukia mehatxatzen badu, errege beltza ito egingo da.



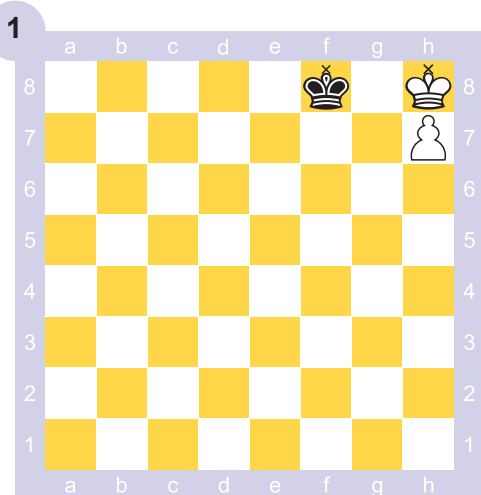
Batzutan, alfilaren eta erregearen artean aurkariaren erregea txokora heltzea saihesten dezakete. Era horretan, peoia aurreratu ahal izango da, beste aldera iritsi arte.



Erregeari bidea itxiz

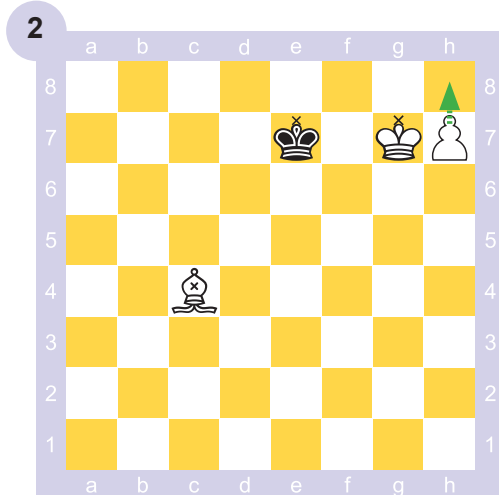
Kanpoaldeko peioen kasuan, peoiak beti lortuko du beste aldera iristea, alfilak hartzen dituen laukien kolorea edozein delarik ere.

Erregea taularen txokotik irten ahal denean, peoia beste aldera irits daiteke.



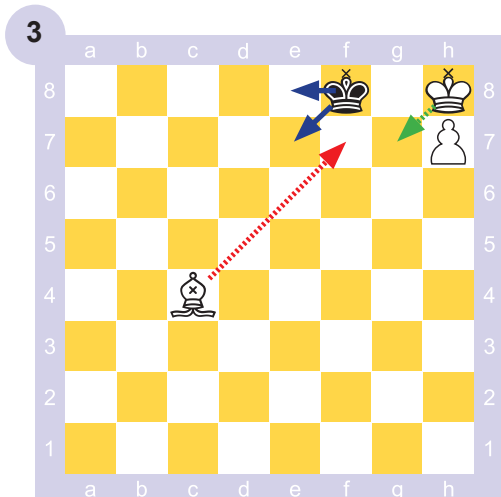
Egoera honetan berdinketa ematen da, aurretik ikusi ahal izan denez.

Aurreko unitateko 148. orrialdea begira dezakezu.



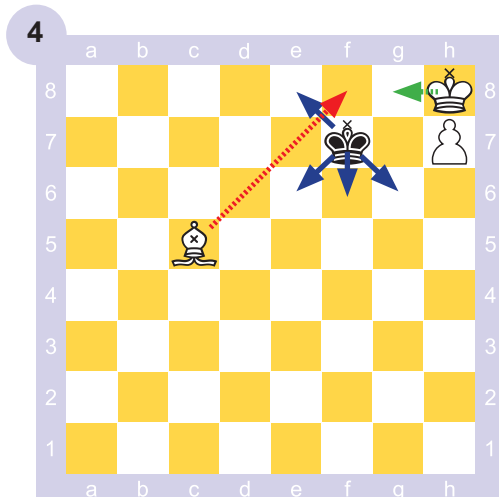
Erregea txokotik irten ahal denean, peoia beste aldera irits daiteke.

Hurrengo diagrametan zuriak peoia beste aldera eramateko egiten dutena azaltzen da.



Alfila kolore zuriko laukietan zehar mugitzen bada, errege beltza e zutabera joan beharko da, f7 (alfilak mehatxatzen du) laukian ezingo baita kokatu.

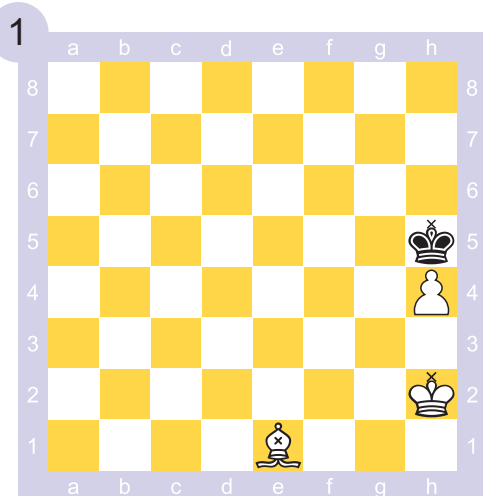
Azken bi diagrama hauetan, zurien txanda bada, alfilarekin kokatze mugimendua egiten da diagonal berean.



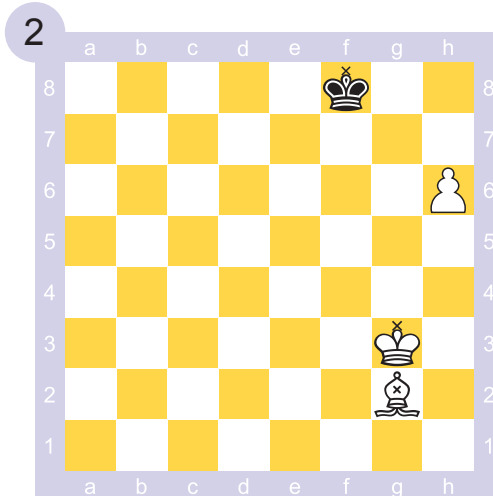
Alfila kolore beltzeko laukietan zehar mugitzen bada, errege beltza ezingo da f8 laukira joan, ondorioz, errege zuria g8 laukira joan ahal izango da.

4

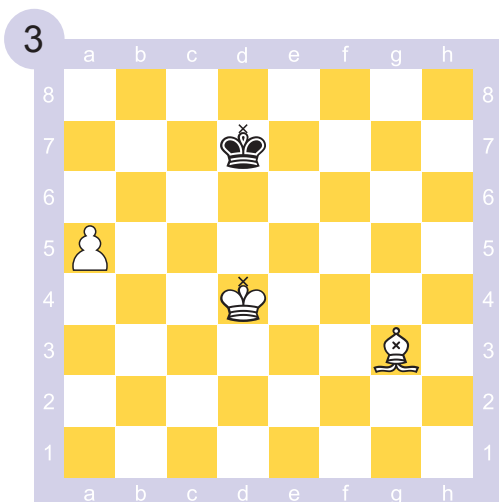
Inguratu, biribil bat erabiliz, zuriei garaipena ematen dien jokaldia.



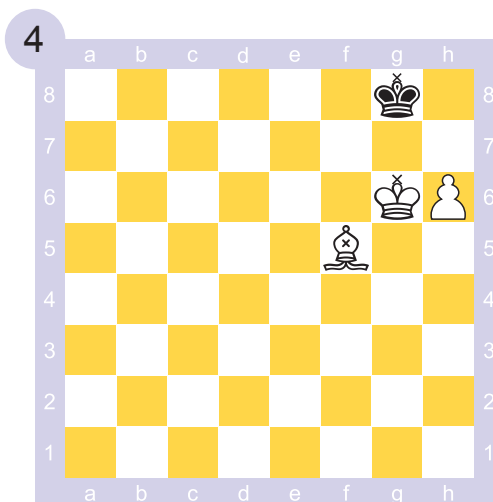
Ac3 Batere ez Eg3



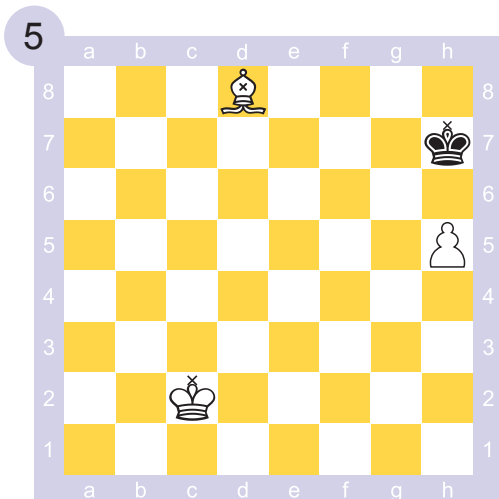
Eg4 Ae4 Ad5



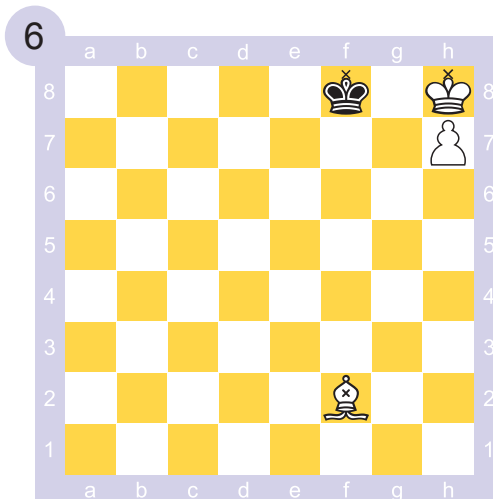
a6 Ab8 Ec5



Ae6+ Batere ez h7+



Batere ez Af6 Ag5



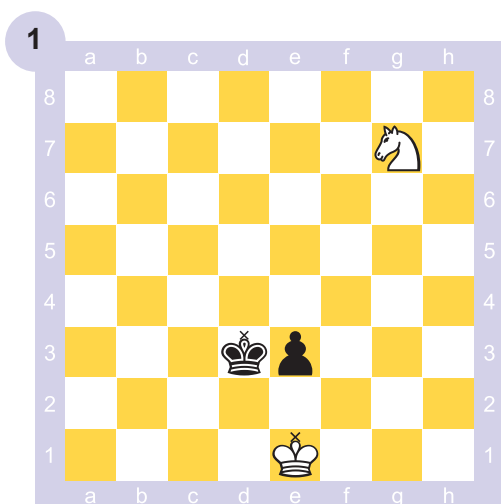
Ac5+ Ad4 Ag1



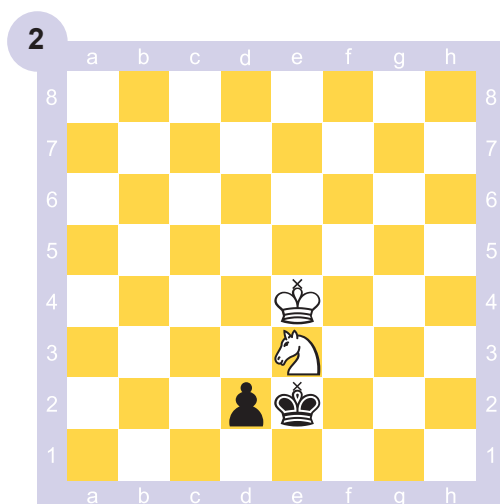
Zaldia peoiaren aurka

Partida amaieran, batetik, erregea eta zaldia ditugunean eta, bestetik, erregea eta peoia ditugunean, peoia beste aldera iristea edo berdinketa ematea gerta daitezke.

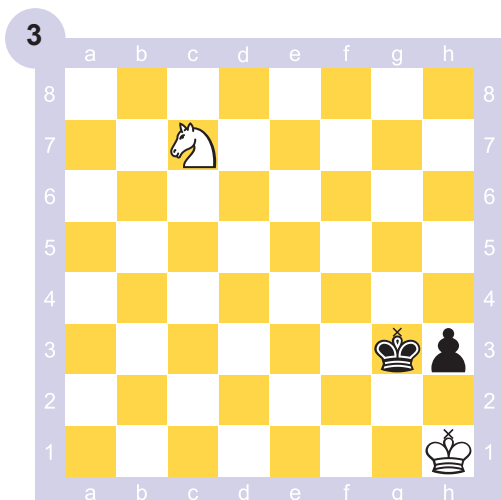
1. Erregearen laguntzarekin



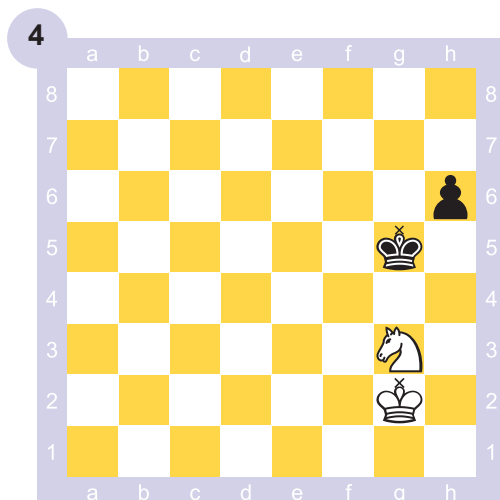
Errege zuria peoiaren aurrean eta zutabe berean badago, berdinketa emango da zuriak zaldia mugitzera mugatuko baitira, eta ondorioz beltzek ezingo dute peoia beste aldera eraman.



Errege zuriak babesten duen zaldiak peoiaren aurrerapena eragozten duenean ere berdinketa emango da, izan ere, peoia aurreratzen bada zaldiak harrapatu egingo du.



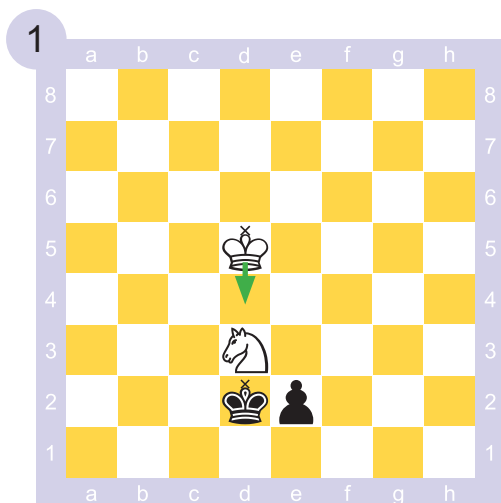
Egoera honetan ere berdinketa izango da, 1 diagraman agertzen den arrazoi berdinaren ondorioz, nahiz eta kasu honetan peoia kanpoaldekoa izan.



Berdinketa ematen da. Peoiak ezin du aurrera egin, bestela bere erregeak ondo babestuta dagoen zaldiarekin aldatuko bailitzateke.

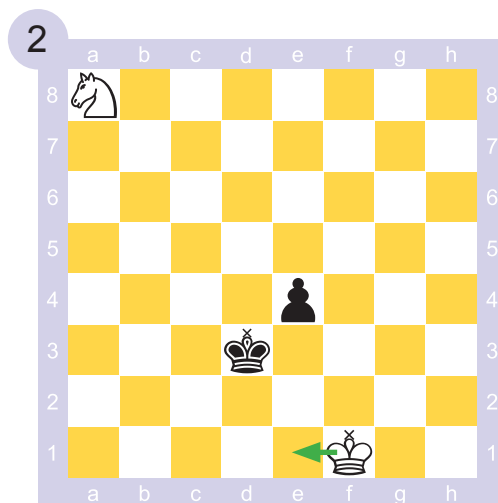
5

Markatu gezi batez adierazten den jokaldiak berdinketa edo partida galtzea eragiten duen.



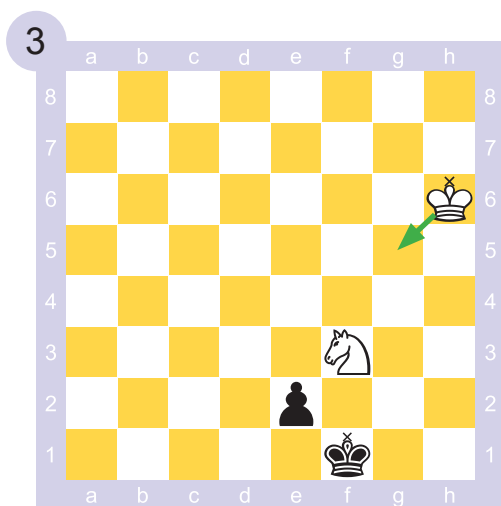
Berdinketa

Galtzea



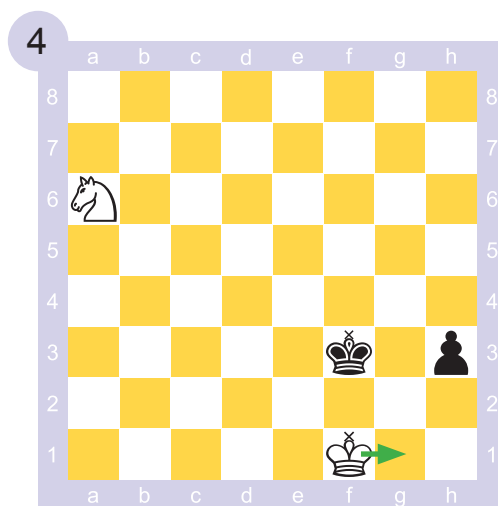
Berdinketa

Galtzea



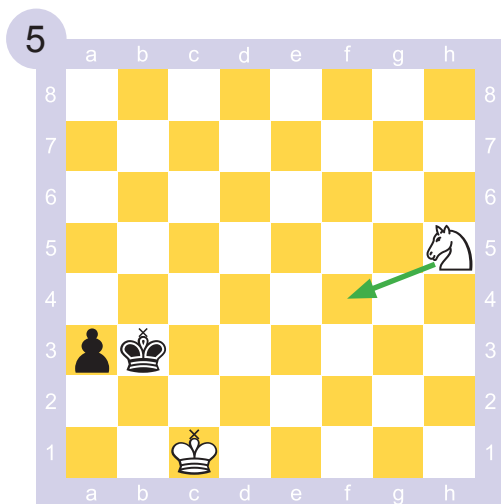
Berdinketa

Galtzea



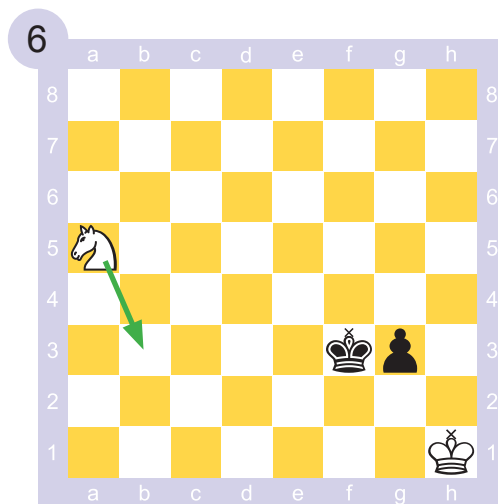
Berdinketa

Galtzea



Berdinketa

Galtzea



Berdinketa

Galtzea

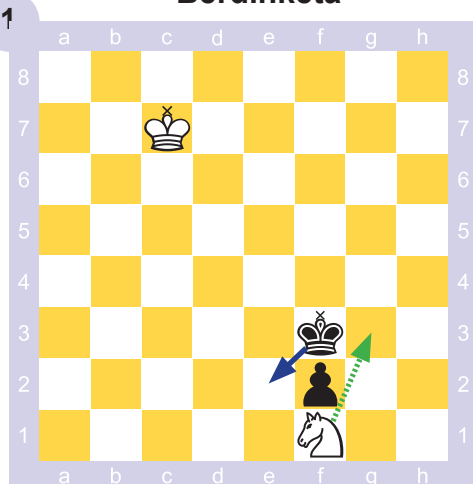


2. Erregearen laguntzarik gabe

Barnealdeko peoia

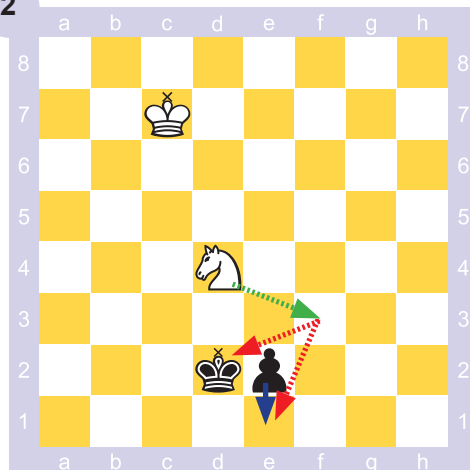
Erregeak ezin badu peoiaren harrapaketa parte hartu, partida berdinketan amaitzeko aukera ugari dago. Hala ere, azken emaitza zaldiaren eta aurkariaren peoiaren eta erregearen kokagunearen baitan egongo da.

Berdinketa



Zaldiak peoiaren aurrean kokatzea lortzen badu berdinketa emango da, izan ere, errege beltzak ezin izango du saihestu zaldiak peoiaren aurretze laukia kontrolatzea.

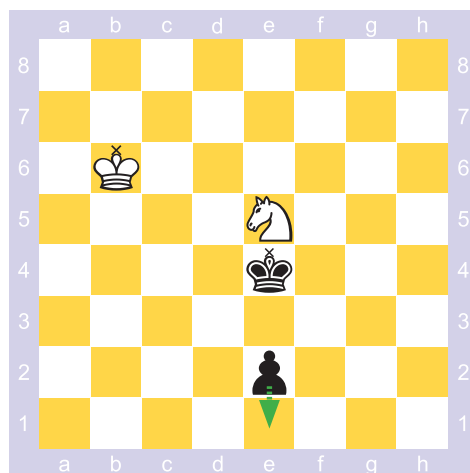
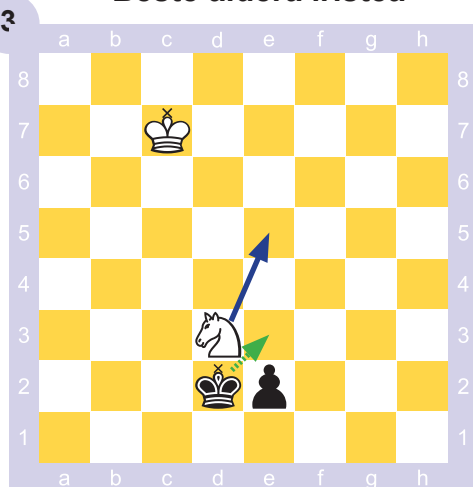
2



Beltzek egoera mota hau eragingo luken akatsa egitea saihestu behar dute. Peoia beste aldera iritsi arren, zaldiak mehatxu bikoitza egingo duenez, harrapatu egingo baitu.

1. ... , e1=D
2. Zf3+

Beste aldera iristea



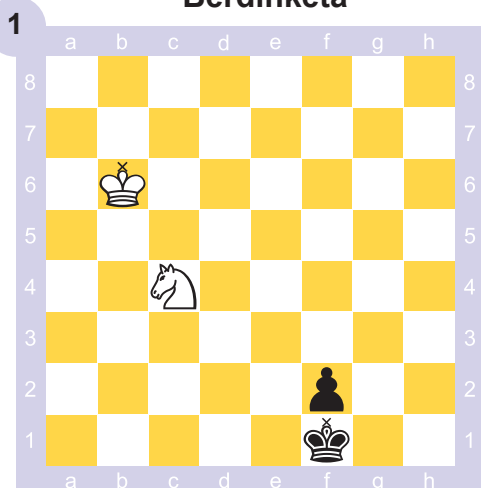
1. Ze5! , Ee3!
2. Zc4+ , Ed3!
3. Ze5+ , Ee4!

Kasu honetan, beltzek beste aldera iristea lortuko dute segida egokia egin dutelako. Horrela, 2 diagramako akatsa edo zaldiarekin xake etengabea jasotzea saihesten da.

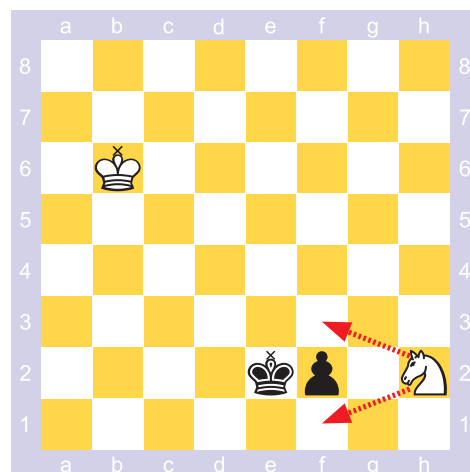


Zaldia duen jokalaria berdinketa bilatu behar du, baina peoia duenak beste aldera eramaten saiatu behar du partida irabazi ahal izateko.

Berdinketa

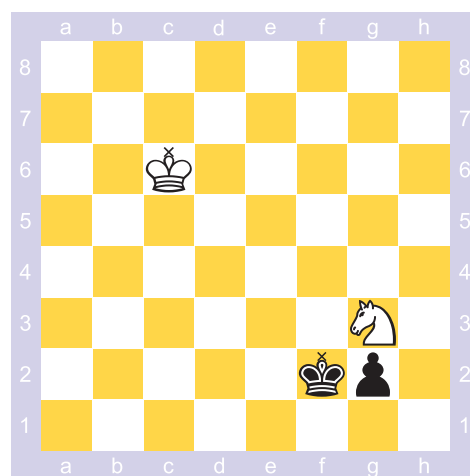
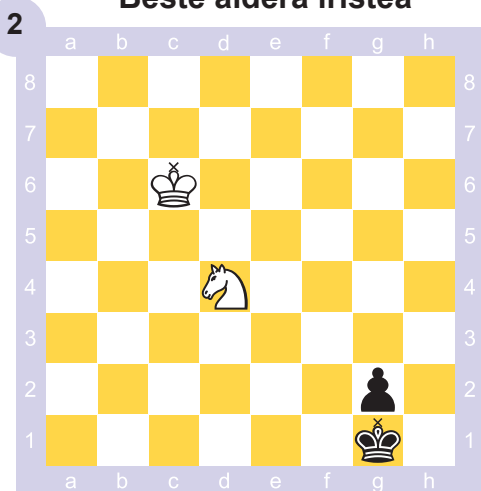


1. Zd2+ , Ee1
 2. Zf3+ , Ee2
 3. Zh2 , ...
- Baldin eta
1. ... , Ee2
 2. Ze4! , f1=D
 3. Zg3+



Zuriek berdinketa lortzen dute zaldiak ailegaera laukia kontrolatzen duelako zailtasunik gabe.

Beste aldera iristea



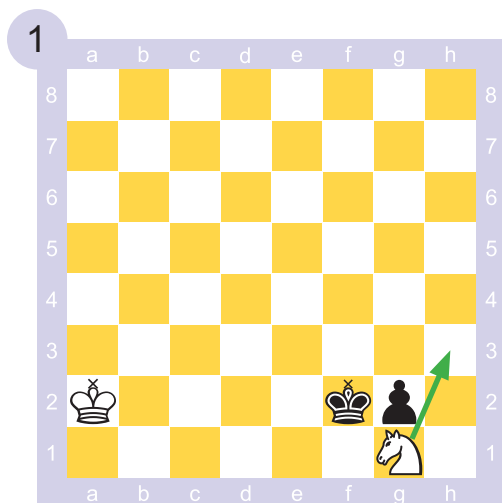
Egoera hau aurreko adibidearen berdina da ia, aldatzen den bakarra piezak zutabe bat eskuinera mugitu direla da.

1. Ze2+ , Ef1
2. Zg3+ , Ef2

Peoia beste aldera iristen da, zaldiak ez duelako ailegaera laukia mehatxatzeko nahikoa leku (peoiaren eskuineko zutabeak bukatu egiten dira).

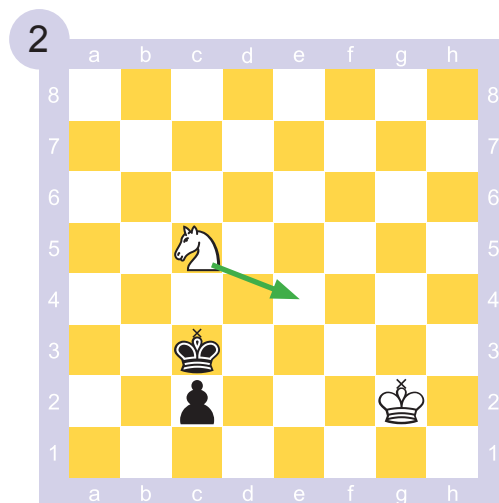
6

Markatu gezi batez adierazten den jokaldiak berdinketa edo partida galtzea eragiten duen.



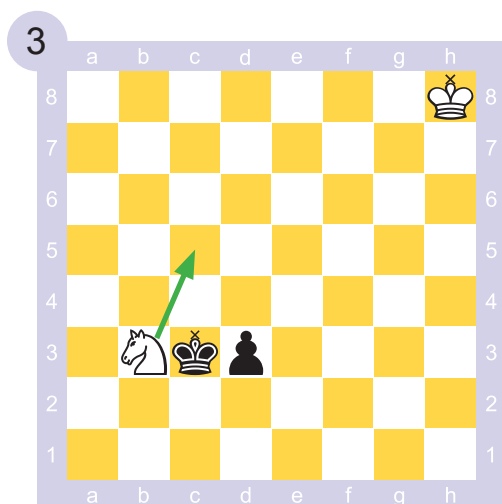
Berdinketa

Galtzea



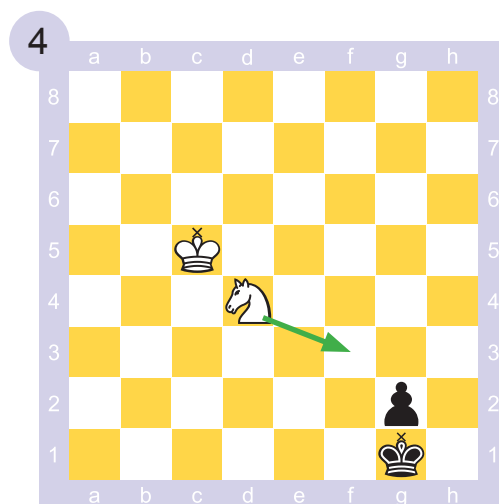
Berdinketa

Galtzea



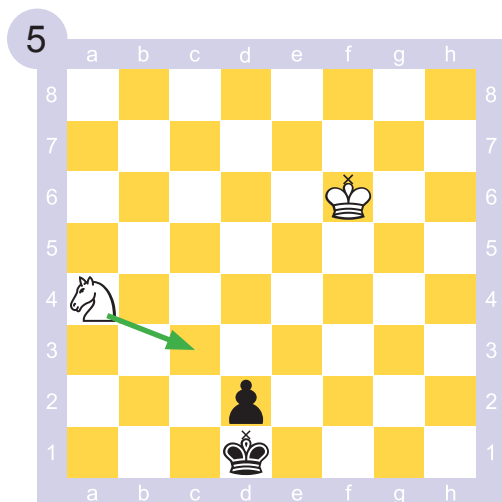
Berdinketa

Galtzea



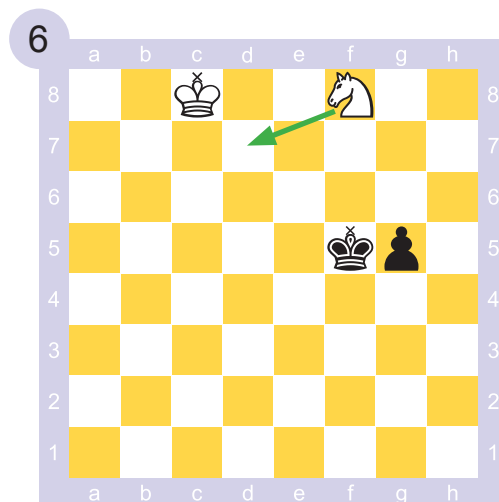
Berdinketa

Galtzea



Berdinketa

Galtzea



Berdinketa

Galtzea



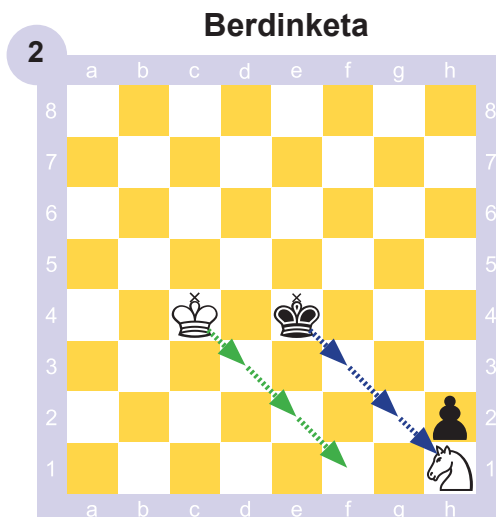
Kanpoaldeko peoia

Partida amaiera hauetan, kanpoaldeko peoia errazago iritsiko da beste aldera barnealdekoa baino.

Kasu horietan, zaldiak ezin du alde batetik ihes egin taularen laukiak bukatzen direlako.

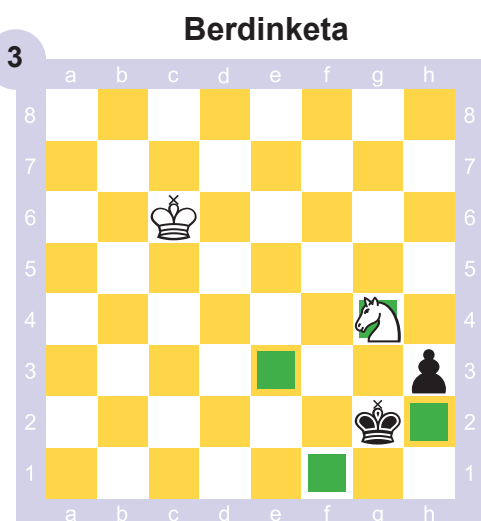


Zaldia peoiaren aurrean dagoen arren, erregeak harrapatu egingo du eta peoia beste aldera iritsiko da, zaldiak ezingo du egoera saihestu.

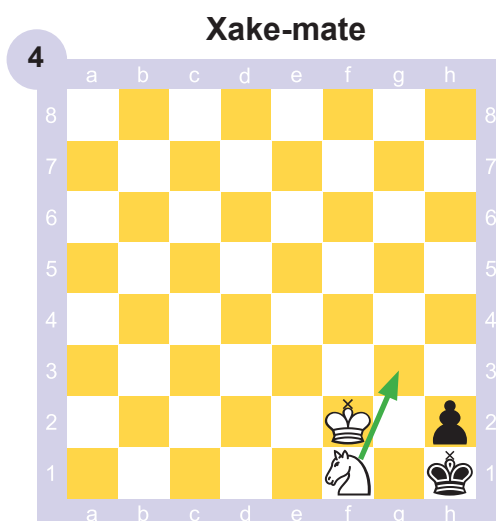


Zaldia harrapatu arren, errege zuriak parez pareko jokaldia egingo dio beltzari f zutabetik.

Gogoan izan, 148 orrialdeko 3. diagrama.



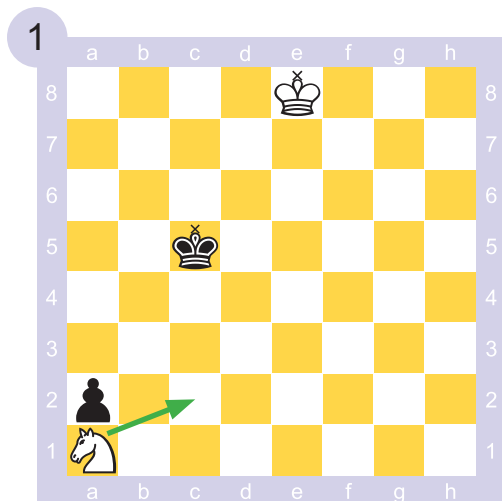
Zaldiak berdinketa lortuko du leku gutxi izan arren. Errege zuriak zaldia mehatxatzen badu, zaldiak mehatxurik gabe dagoen lauki berdera egingo du jauzi. Beti, h2 laukia mehatxupear izaten saiatu behar da.



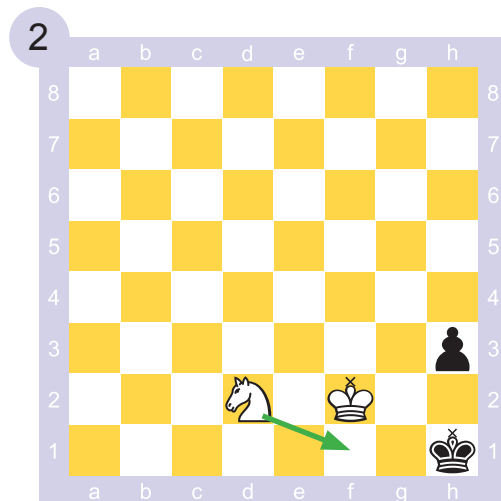
Egoera berezi hau da zaldia duen jokalaria partida irabaztea ahalbideratzen duen bakarra. Taularen bazterrean xake-mate ematen zaio aurkariaren erregeari.

7

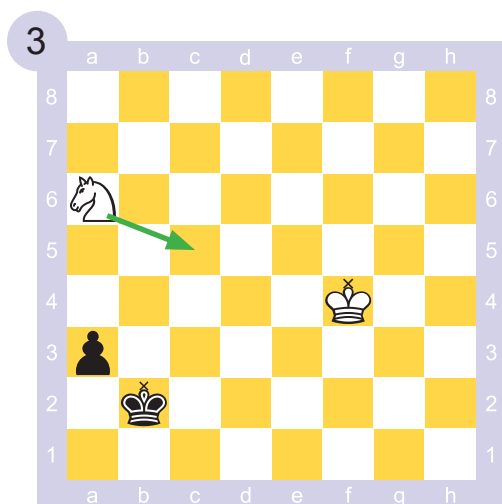
Inguratu, biribil bat erabiliz, jokaldiak egokiro egiten badira zein jokalarik irabaziko duen partida. Zuriak hasten dira geziak adierazten duen jokaldiarekin.



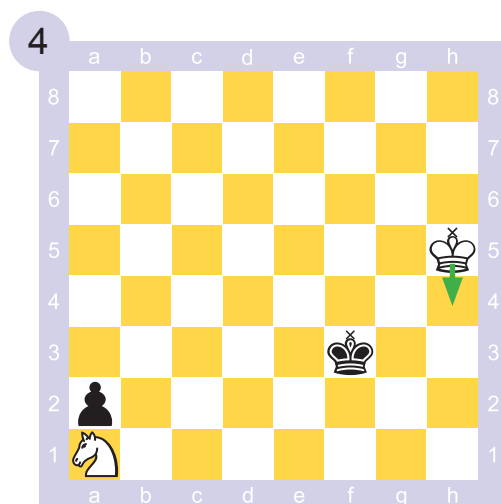
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



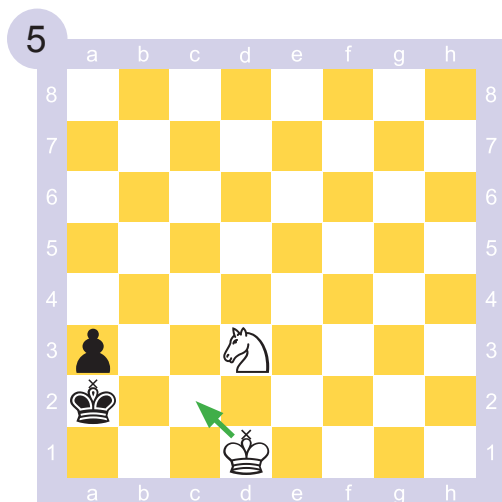
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



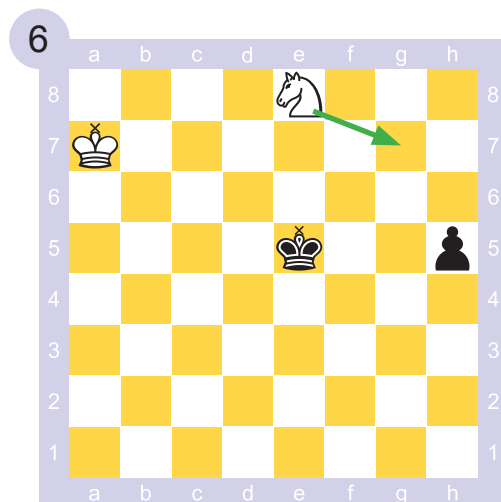
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



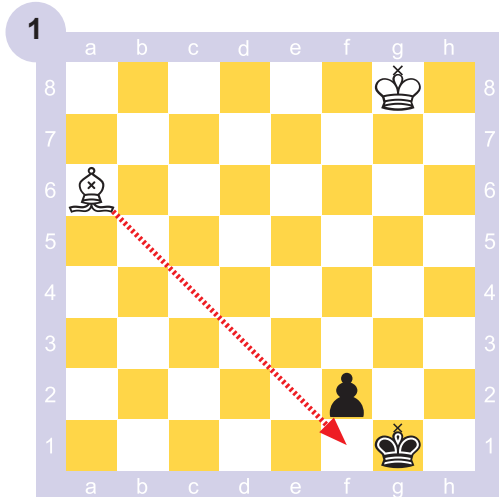
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



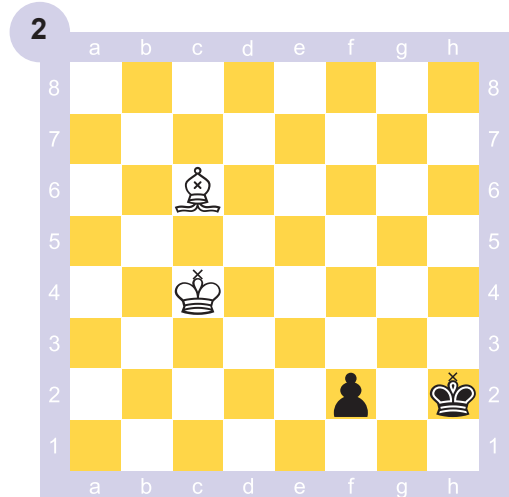
Alfila peoiaren aurka

Partida amaieran, batetik, erregea eta alfila ditugunean eta, bestetik, erregea eta peoia ditugunean, normalean berdinketa ematen da.

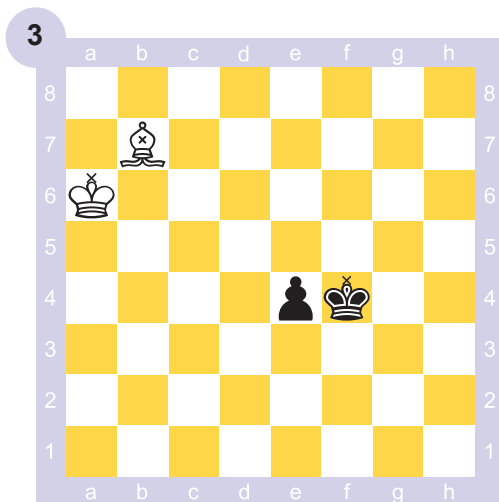
Alfilak beti izango du peoiak zeharkatu behar duen laukiren bat kontrolpean, erregeek eragozten dutenean izan ezik.



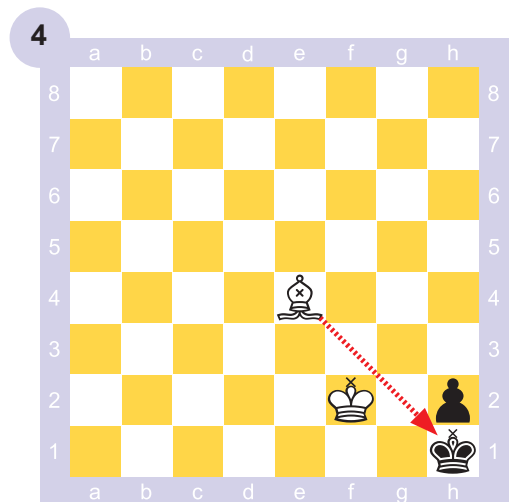
Beltzek ezin dute peoia beste aldera eramán alfilak harrapatu egingo lukeelako. Erregea ere ezin dute erdian jarri, legez kanpoko jokaldia izango litzatekeelako.



Kasu bakanetan, alfilak ezin du peoia beste aldera iristea saihestu, aurkariaren erregeak kontrolatu behar den laukiren bat mehatxatzen duelako eta erregeak berak diagonalaz oztopatzen duelako.



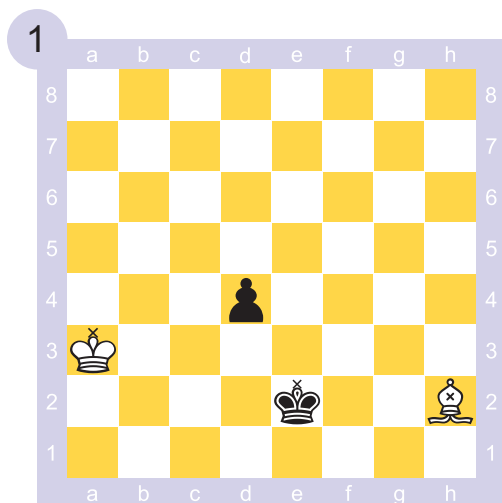
Nahiz eta peoia beste aldera iristeko hiru jokaldiren faltan egon, alfilak ezingo du harrapatu, 2. diagraman azaltzen diren arrazoi berdinengandik.



Hau salbuespeneko egoera da, alfilak xake-mate ematea lortzen baitu. Hau bakarrik kanpoaldeko peoiarekin eta aurkariaren laguntzarekin gerta daiteke.

8

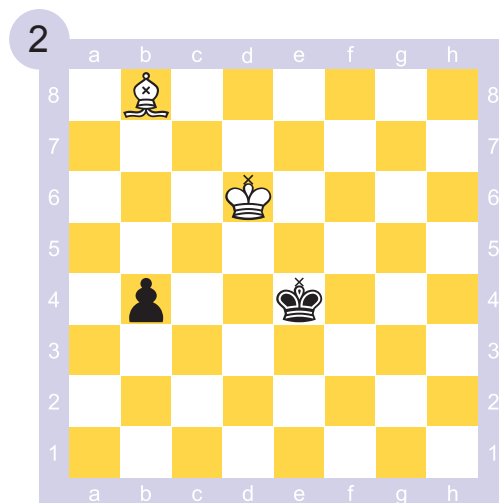
Inguratu, biribil bat erabiliz, zurien berdinketa ahalbideratzen duten jokaldia guztiak.



Ag1

Eb2

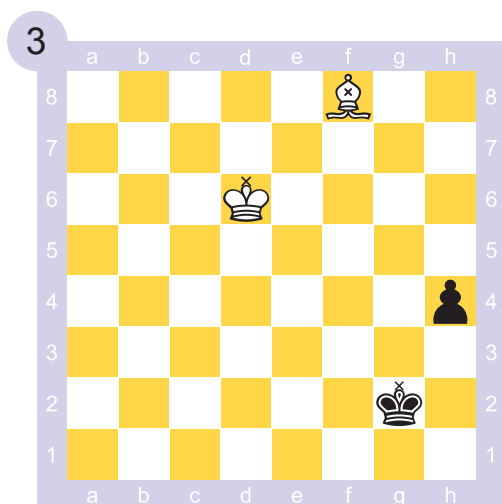
Af4



Aa7

Batere ez

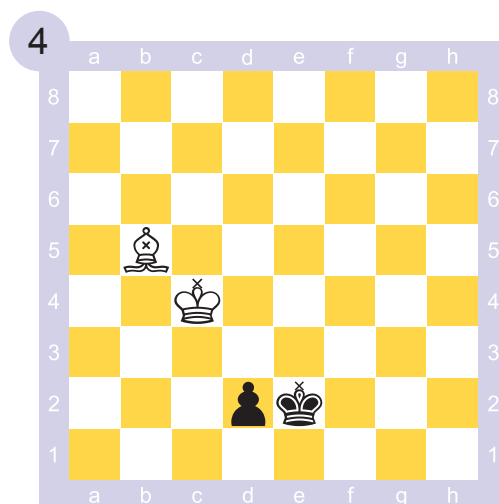
Ee6



Ee5

Ag7

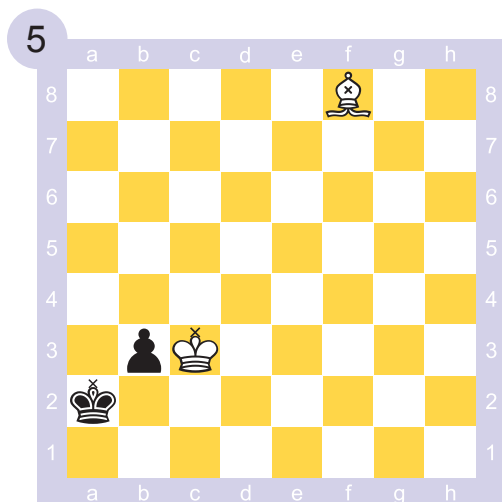
Ae7



Ec3+

Aa4

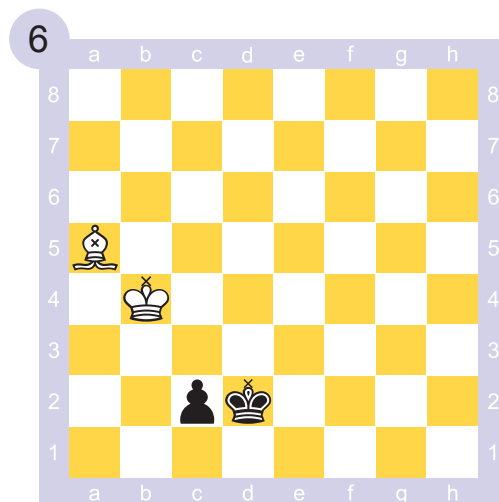
Ae8



Batere ez

Ag7

Ah6



Eb3+

Ad8

Ac7

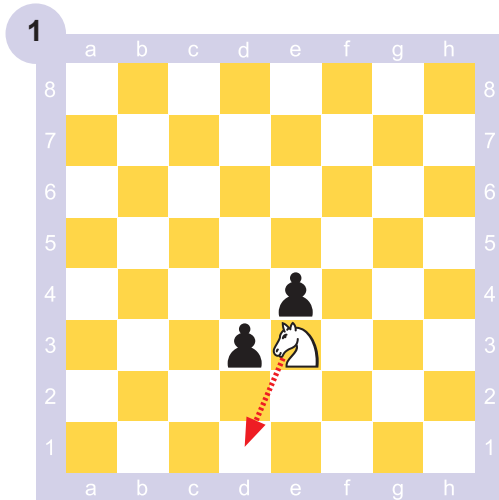


Zaldia bi peoien aurka

Partida amaieran, batetik, erregea eta zaldia ditugunean eta, bestetik, erregea eta bi peoi ditugunean, egoera ezberdin asko gerta daitezke:

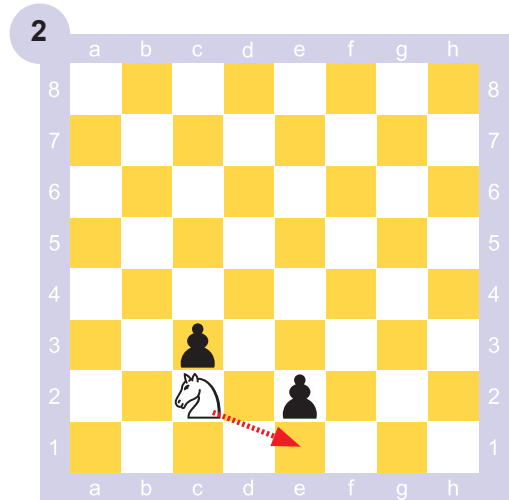
1. Erregeak peoiak laguntzen ez dituenean

Zaldiak peoiak blokeatzen ditu



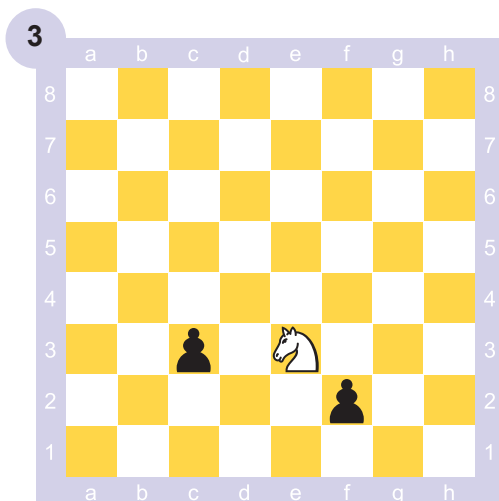
Honakoa zaldiarentzat defentsa egoera bikaina da.

Peoi batek aurrera egitea eragozten duen bitartean beste peoia beste aldera iristea saihesten du.



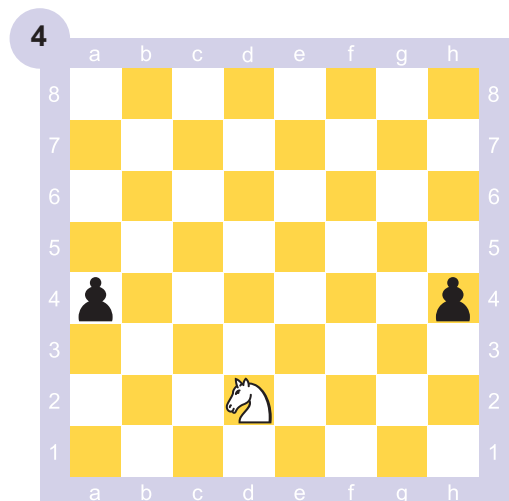
Zaldiak jokaldi bakarrean ibilbide laburra duenez, gertu dituen peoiak kontrola ditzake soilik.

Peoi bat beste aldera iristen denean



Zaldiak ezin du saihestu peoietako bat beste aldera iristea.

Peoi bat galtzen uzteak, bestea beste aldera iristea ahalbideratzen du.



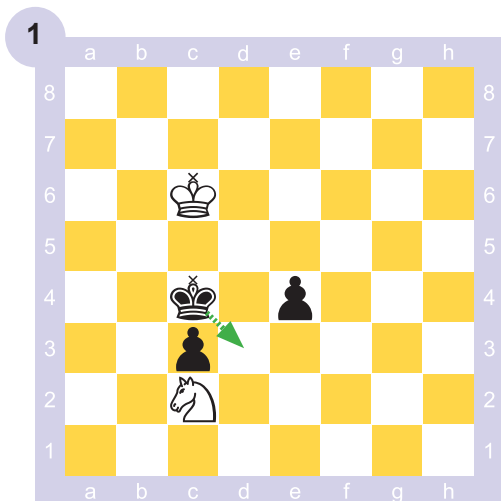
Peoiak elkarrengandik zenbat eta urrunago egon, orduan eta errazagoa izango da bitako bat beste aldera iristea.



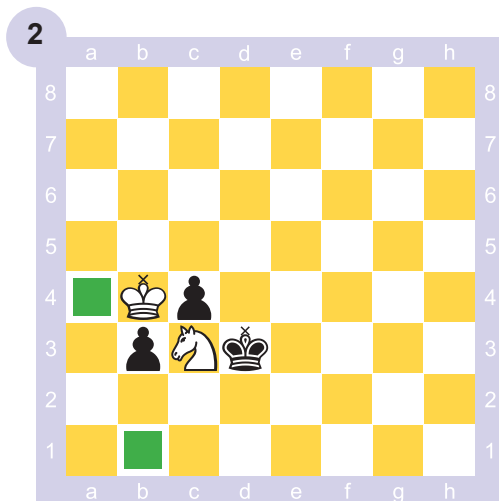
Jarraian oinarritzko egoera batzuk komentatuko dira, partidaren emaitza erregeek peoiekiko duten kokapenaren arabera izanik.

2. Erregeak bere peoiak laguntzen dituenean

Aurkariaren erregea peoien atzean dagoenean



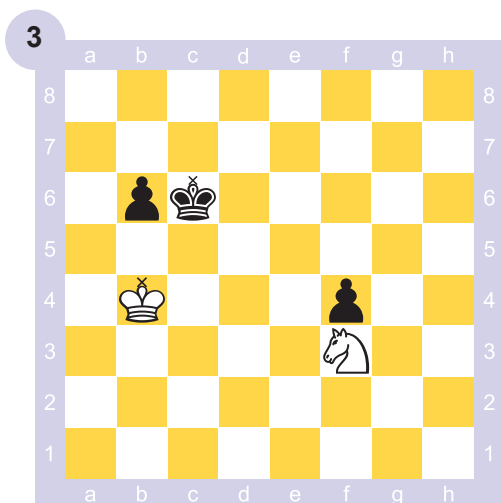
Zaldiak ezingo du saihestu peoietako bat beste aldera iristea, izan ere, errege beltzak lagundu egingo die eta errege zuria urrunegi dago.



Peoiek ezingo dute beste aldera iritsi zaldia babestuta dagoelako.

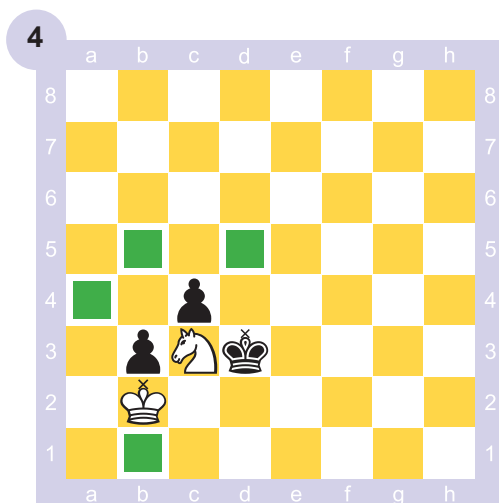
1. ... , b2
2. Zb1 , Ec2
3. Za3+ , Ed3
4. Zb1

Aurkariaren erregea peoien aurretik dagoenean



Peoiak elkarrengandik urrunegi badaude, erregearen laguntza behar da peoiak blokeatzeko.

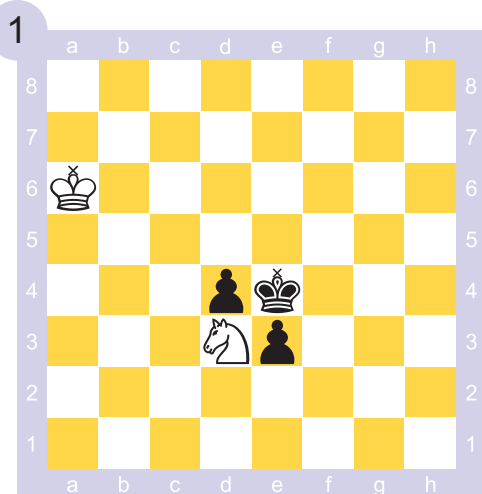
Erregeak peoi bat kontrolatzen duen bitartean, zaldiak bestea blokeatzen du.



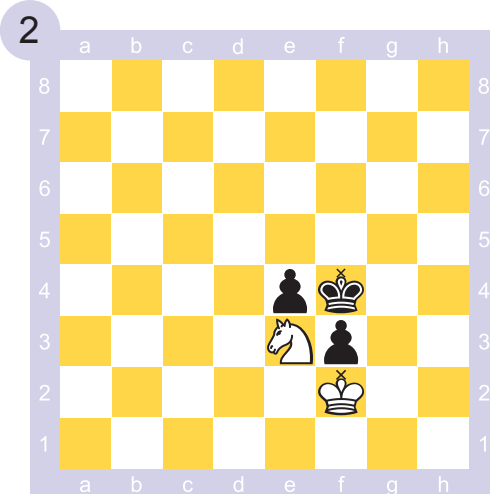
Peoiak blokeatuta egongo dira, zuriek, c3 laukiaren kontrola ez galtzeko asmoz, zaldia markatutako laukietako batera mugitzen duten bitartean.

9

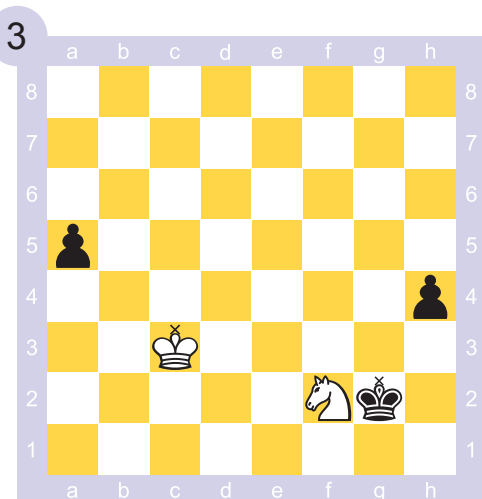
Inguratu, biribil bat erabiliz, jokaldiak egokiro egiten badira zein jokalarik irabaziko duen partida. Zurien txanda da.



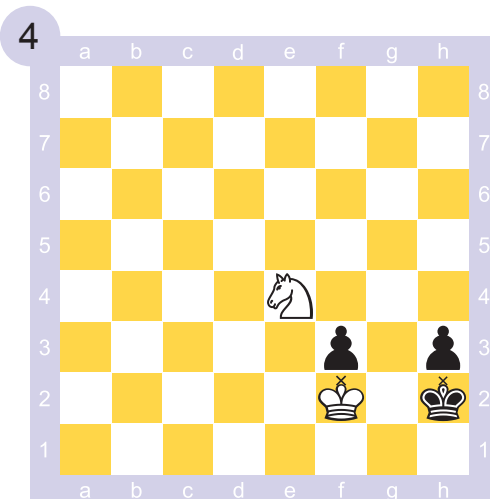
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



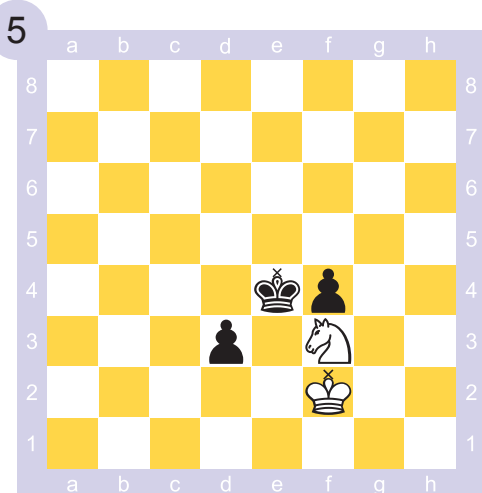
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



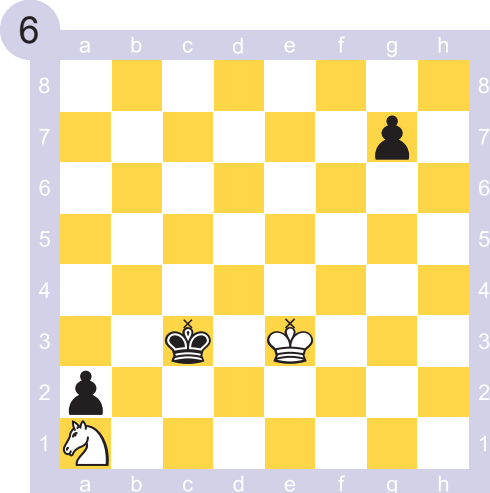
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa

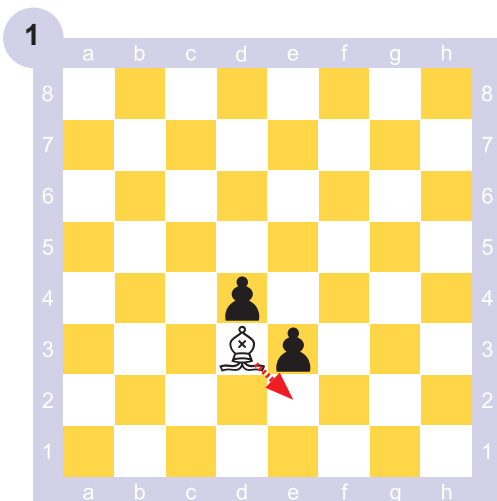


Alfila bi peoien aurka

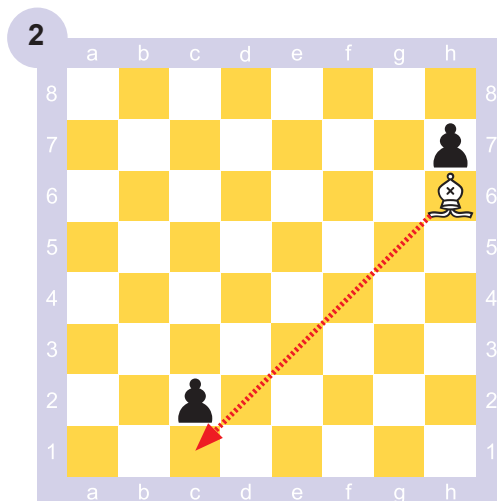
Partida amaieran, batetik, erregea eta alfila ditugunean eta, bestetik, erregea eta bi peoi ditugunean ere egoera asko gerta daitezke.

1. Alfilarekin bakarrik

Alfilak peoiak blokeatzen ditu

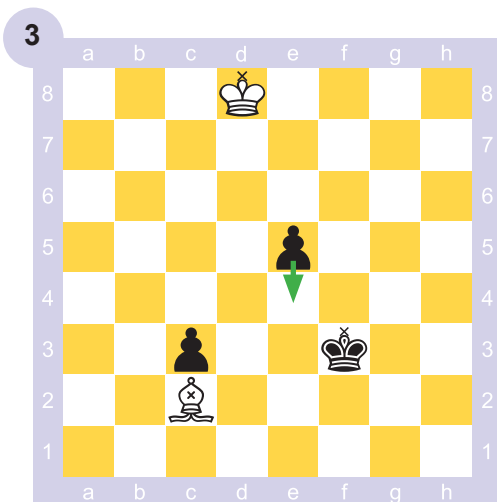


Honakoa ere egoera bikaina da alfilarentzat:
Peoi bat blokeatzen du eta bestearen aurreratzea kontrolatzen du.

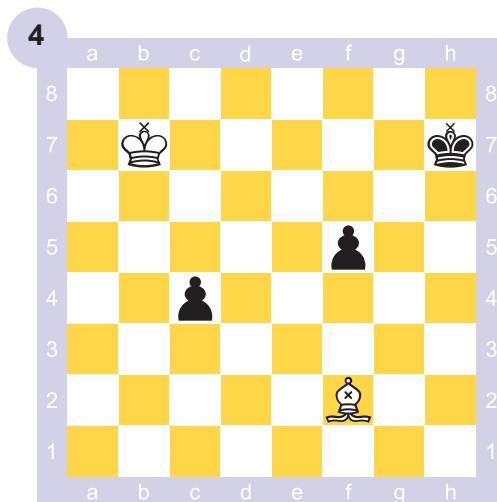


Alfilak, ibilbide luzeko pieza izaki, elkarrengandik bereiz dauden peoiak kontrola ditzake.

Peoi bat beste aldera iristen denean



Zuriek erregea urrunegi dute eta peoia beste aldera iristea saihesteko alfila peoiarekin aldatu behar dute, ondorioz beste peoia libre utziko da eta zuriek galdu egingo dute.



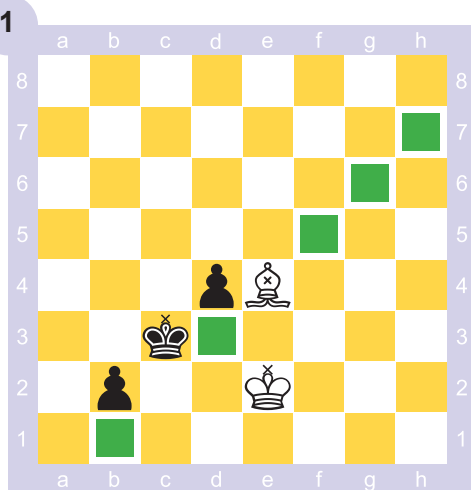
Beltzek 1. ... , f4 mugimendua egiten badute irabazi egingo dute alfilak ezingo baititu bi peoiak geldiarazi. Zuriek 1. Ae3 mugimendua egiten badute berdinketa lortuko dute, peoiek aurrera egitea saihesten delako eta erregea gerturatzeko denbora izango dutelako.



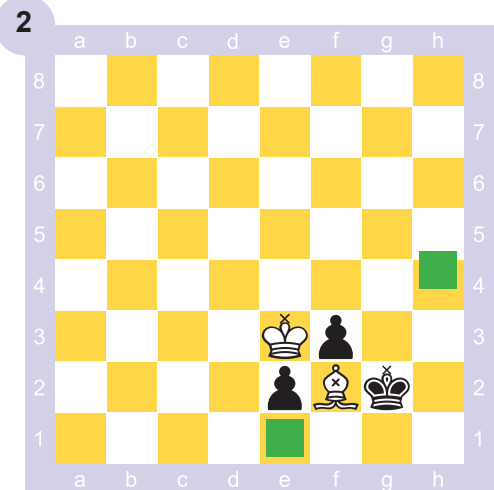
Alfila duen jokalaria bere piezak ongi koordinatu behar ditu peoiak beste aldera iristea saihesteko.

2. Erregeak bere alfila laguntzen duenean

Elkarrengandik gertu dauden peoiekin

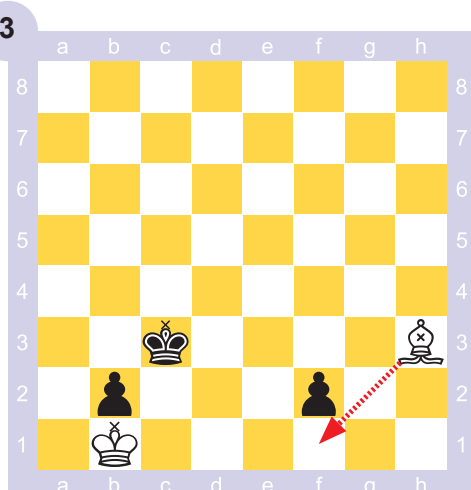


Beltzek ezingo dituzte peoiak aurreratu, alfilak eta erregeak peoiek zeharkatu beharreko laukiak kontrolatzen dituzten bitartean.

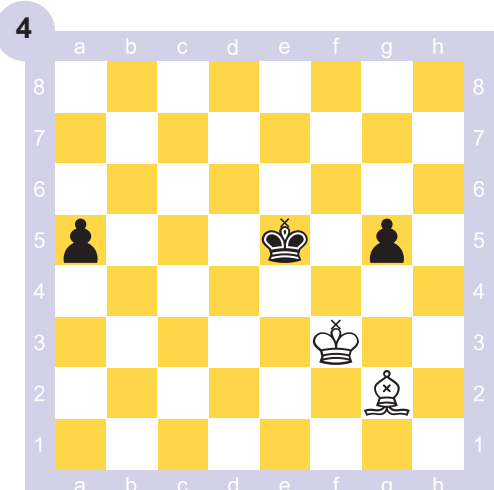


Nahiz eta peoiak oso aurreratuta egon eta errege zuria peoien aurrean ez egon, erregearen laguntza nahikoa da berdinketa lortzeko, edozeinen txanda izanik ere.

Elkarrengandik urrun dauden peoiekin



Erregeak peoi baten aurrerapena blokeatzen duen bitartean, alfilak bestea beste aldera iristea saihesten du.

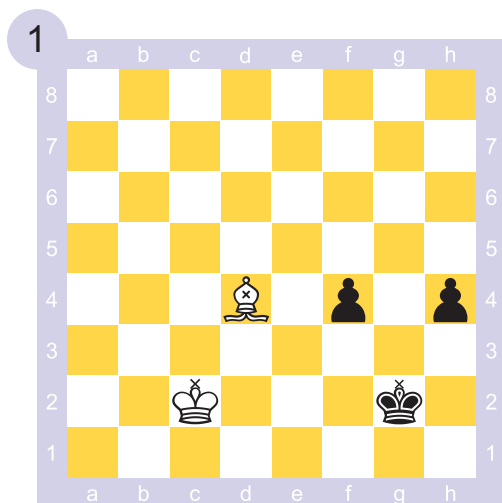


Beltzek zurien kokapen txarra aprobetxatzen dute peoi bat beste aldera eramateko.

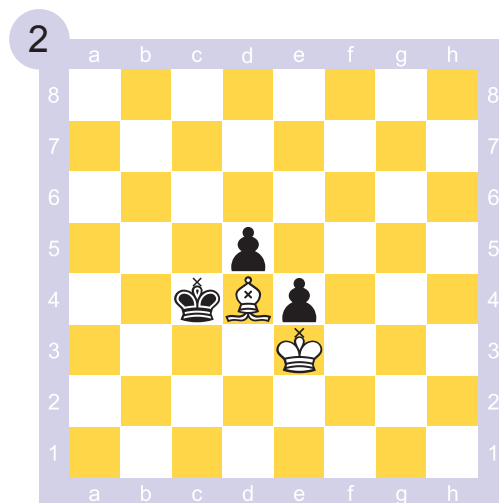
1. ... , a4
2. Af1 , Ed4
3. Ah3 , g4+!
4. Axc4 , Ee5!
5. Ah5 , Ef6!

10

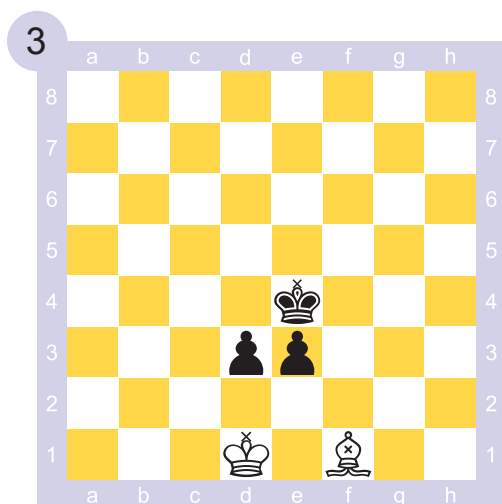
Inguratu, biribil bat erabiliz, jokaldiak egokiro egiten badira zein izango den partidaren emaitza. Zurien txanda da.



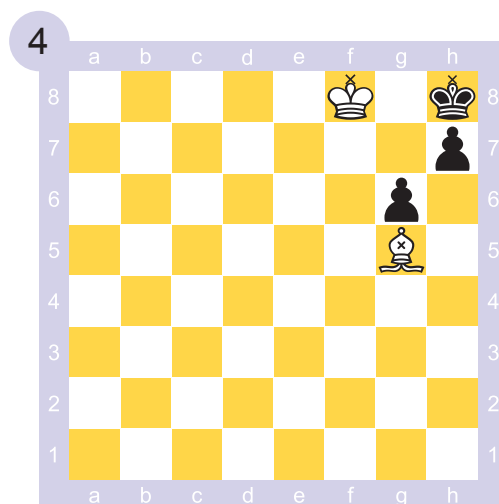
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



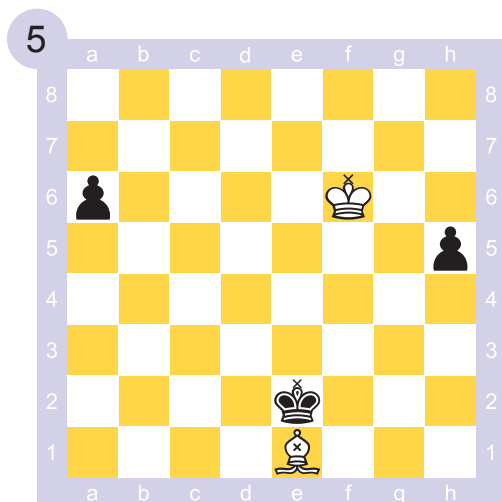
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



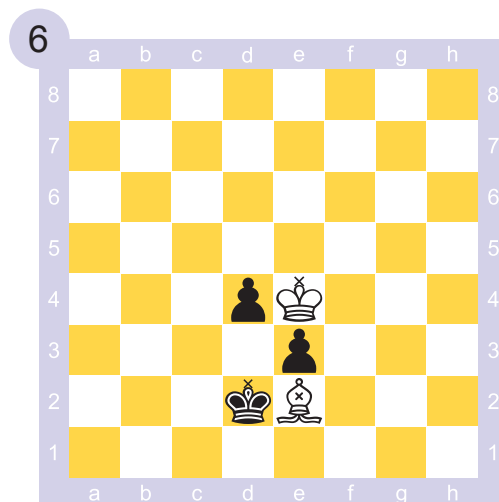
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



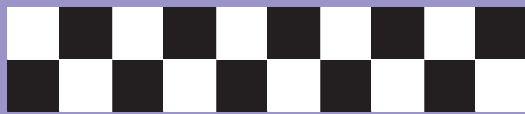
1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



1 - 0 0 - 1 Berdinketa



Guztiontzako Xakea

Bilduma honetan maila ezberdinetako sei liburu barneratzen dira: hastapen mailako bi, tarteko mailako bi eta maila aurreraturako bi.

Bildumako liburu bakoitzean, jokia hasteko, jokoaren tarteko eta bukaerako edukiak lantzen dira.

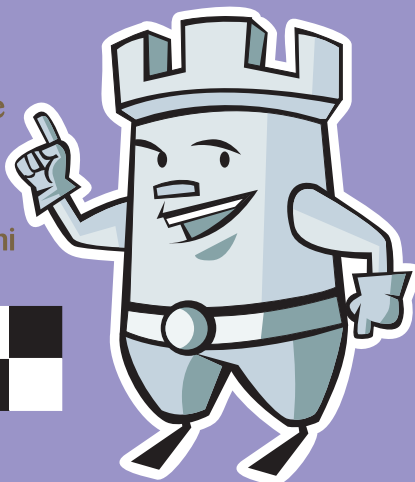
Lehen eta bigarren hezkuntzan (eskolaz kanpoko ariketetan, DBHko hautazko ikasgai modura) xake-elkartean eta auzoko etxe nahiz aisialdi gunetan erabil daitezke.

Bilduma hau 7 urtetik aurrerako edozein pertsonentzat da egokia.

Hastapena 2

Partida baten idazketa erakusten da eta hasieraren, bitarteko jokoaren eta amaieren kontzeptuak barneratzen dira, bakoitzari dagozkion baliabide taktikoak eskainiz.

Erantzunen zailtasuna jokaldi bakarrekoa edo bi jokaldikoa izan ohi da, ariketa motaren arabera.



BALÀGIUM
editors

