

Schackborgarmärket

Taktik: Pjäsernas värde!

Namn: _____

Grundläggande schacktaktik: Pjäsernas Värde

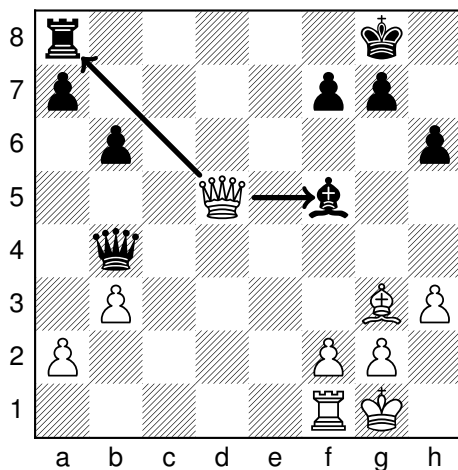
Schackpjäserna går på olika sätt och är därför olika värdefulla. En dam kan gå till många rutor och är *värd* mycket mer än en bonde, som bara kan gå ett eller två steg i taget. Följande tabell visar hur mycket de olika pjäserna är värda:

Pjäsernas värde	
Bonde (♙)	1 poäng
Springare (♘)	3 poäng
Löpare (♗)	3 poäng
Torn (♖)	5 poäng
Dam (♕)	9 poäng
Kung (♔)	–

En bonde är alltså värd 1 poäng. Springaren och löparen är värda 3 poäng, alltså lika mycket som 3 bönder. Tornet är värt 5 poäng och damen 9 poäng. Kungen är *ovärderlig*. Vinner man motståndarens kung så vinner man partiet.

Att ta något gratis

I ställning nedan kan vit slå svarts torn och svarts löpare utan att själv bli slagen ("gratis"). Vilken pjäs är bäst att slå?

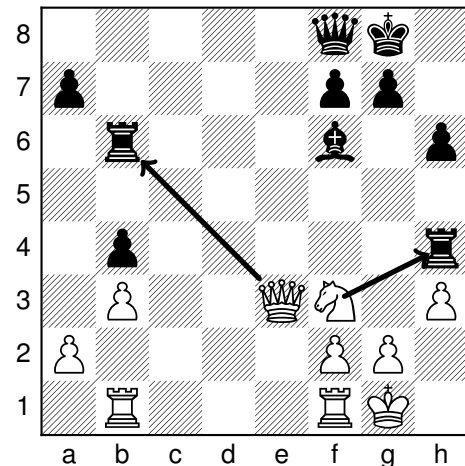


Vit tjänar mest på att slå tornet (5 poäng). Löparen är bara värd 3 poäng.

Byteshandel - fördelaktigt byte

I förra exemplet kunde vit slå svarts pjäser gratis. Men ofta är pjäsen man vill slå försvarad av en annan pjäs. I nästa ställningen är tornet på ruta **b6** försvarat av bonden på **a7**. På schackspråk säger man att bonden "**garderar**" tornet.

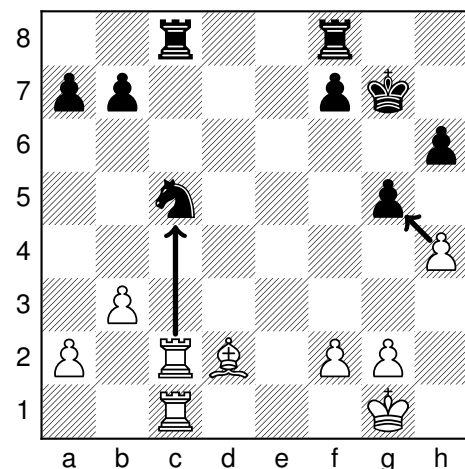
Slår man tornet med damen så förlorar man damen. Att byta dam mot torn är dåligt eftersom man förlorar 4 poäng ($9 - 5 = 4$).



Ett bättre drag är att slå tornet på ruta **h4** med springaren, trots att även det tornet är gaderat. Det är ett fördelaktigt byte där man tjänar 2 poäng ($5 - 3 = 2$). Att byta springare (eller löpare) mot ett torn kallas på schackspråk att vinna "**kvalitet**".

Dubbelslag

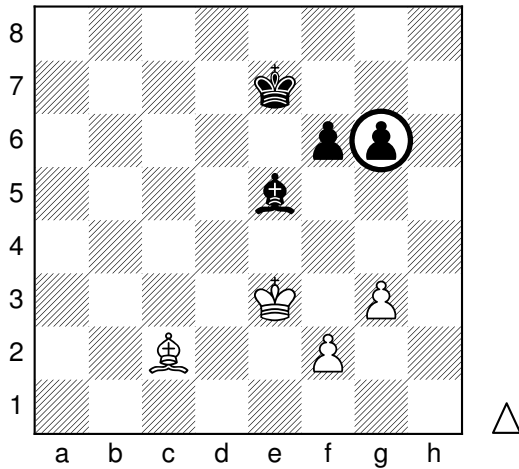
En smart taktik är att hota med fler pjäser än det finns försvarare. I ställningen har vit två torn som kan slå springaren på ruta **c5** (dubbelslag) och tjänar 3 poäng trots att hästen är gaderad.



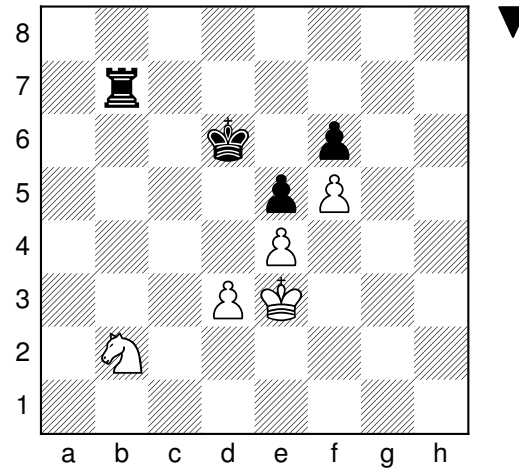
Vit har även dubbelslag på bonden på **g5**. Men det är viktigt att slå i rätt ordning. Slå med bonden först så tjänar du 1 poäng. (Slår du först med löparen så förlorar du istället 2 poäng.)

Övningar: Hur mycket tjänar vit eller svart?

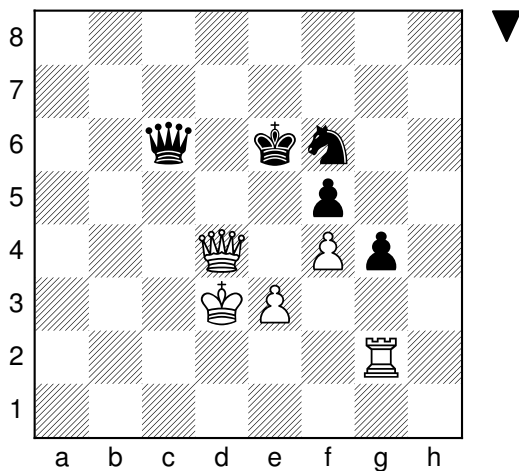
Den som är vid draget kan ta en pjäs ”gratis” och därmed tjäna poäng. **Ringa in** (○) den pjäs som kan slås ”gratis” och **skriv hur många poäng man tjänar**. Triangeln visar om det är vit eller svart som drar. Första uppgiften visar hur man ska göra!



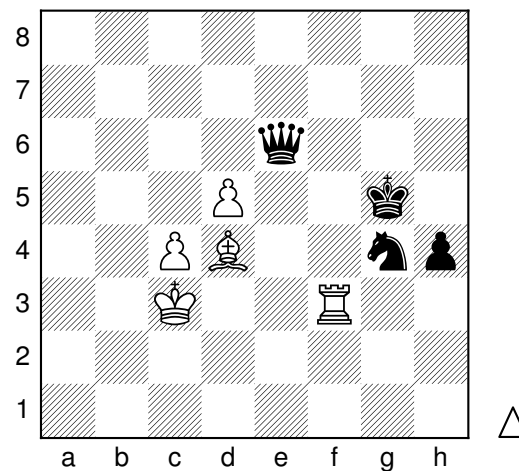
Vit kan tjäna 1 poäng



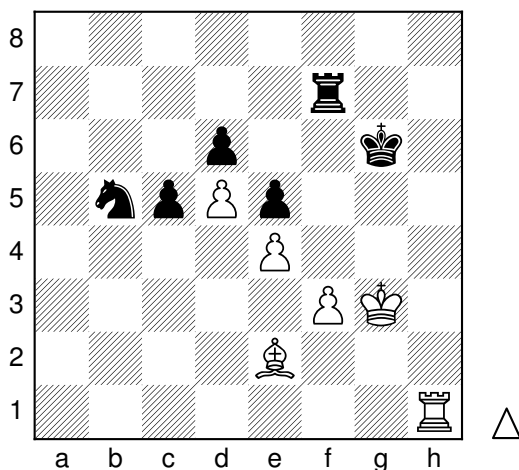
Svart kan tjäna poäng



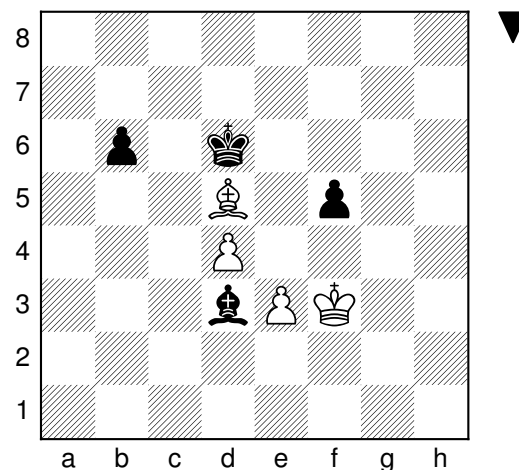
Svart kan tjäna poäng



Vit kan tjäna poäng

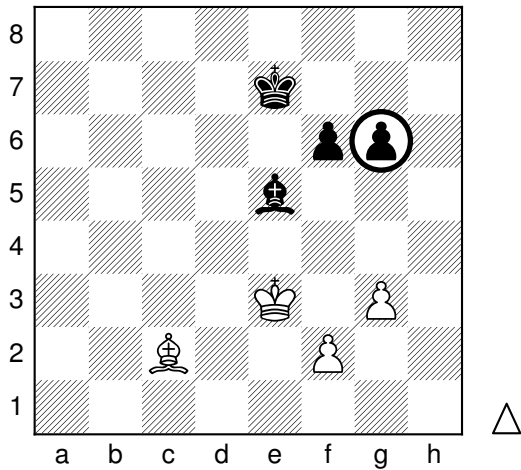


Vit kan tjäna poäng

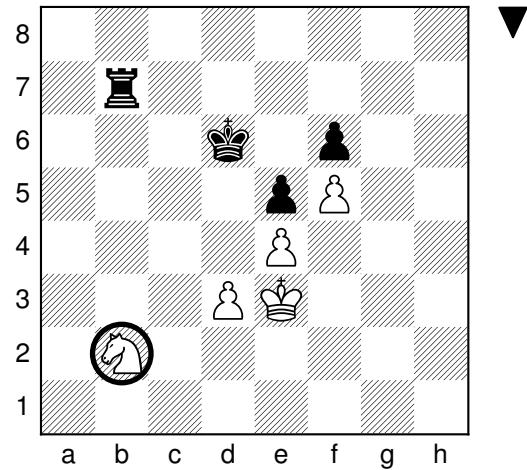


Svart kan tjäna poäng

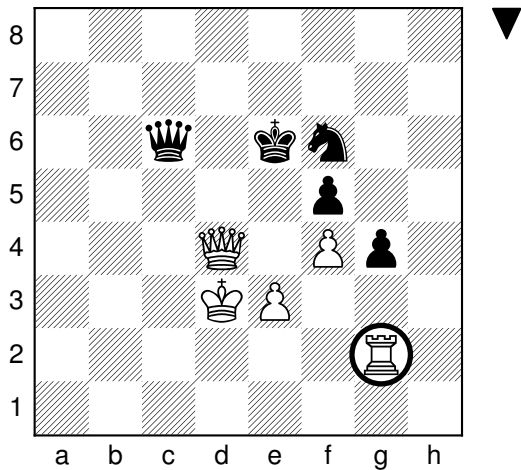
Lösningar: Hur mycket tjänar vit eller svart?



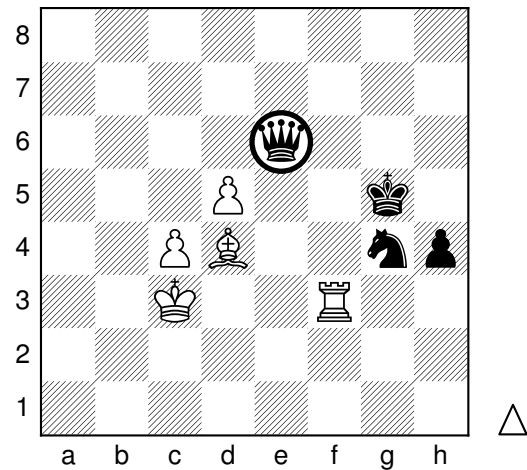
Vit kan tjäna 1 poäng



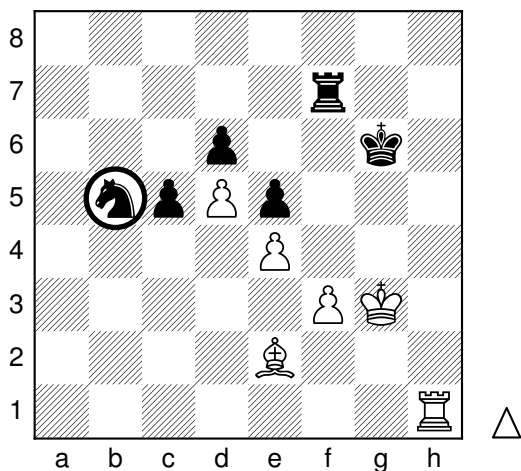
Svart kan tjäna 3 poäng



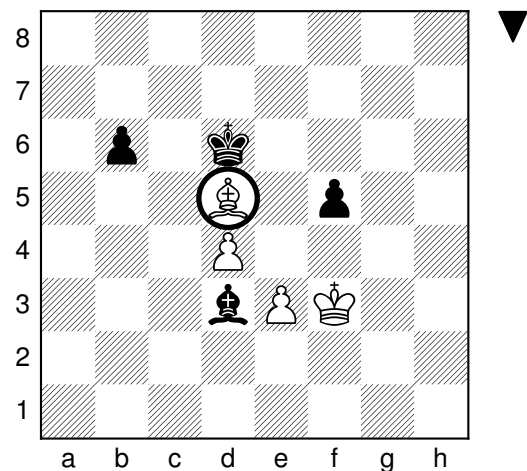
Svart kan tjäna 5 poäng



Vit kan tjäna 9 poäng

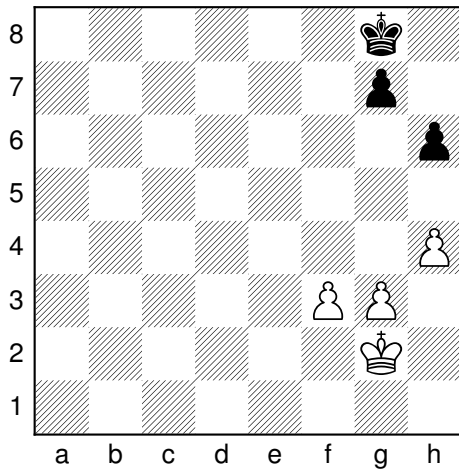


Vit kan tjäna 3 poäng

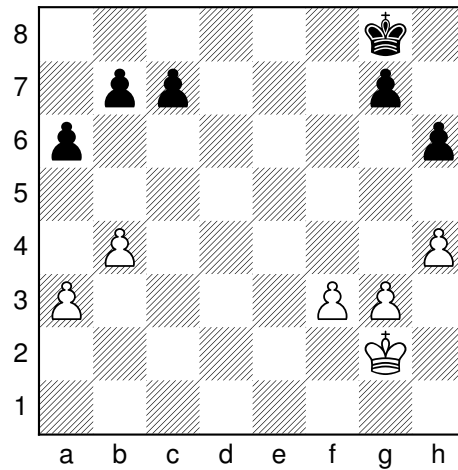


Svart kan tjäna 3 poäng

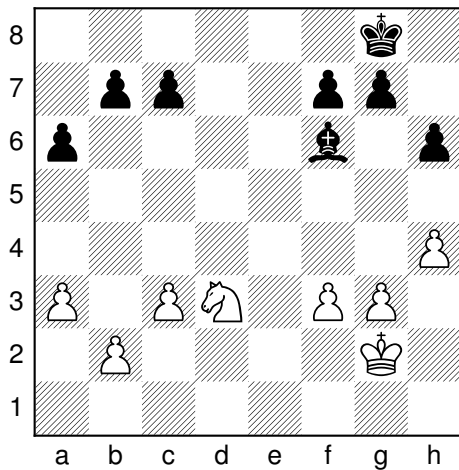
Övningar: Räkna poäng. Vem leder?



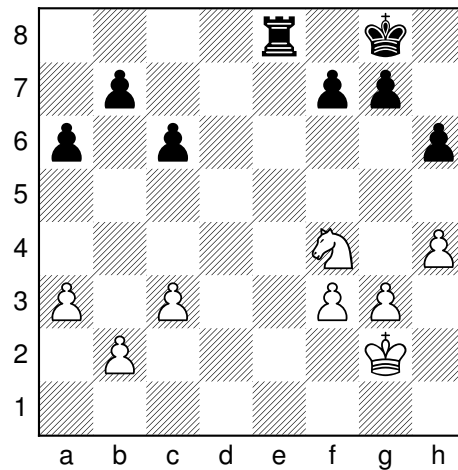
Vit leder Svart leder Lika



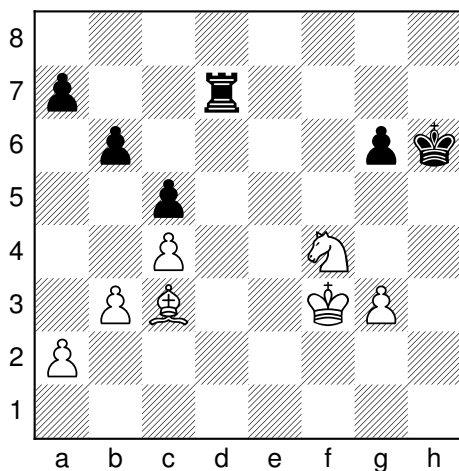
Vit leder Svart leder Lika



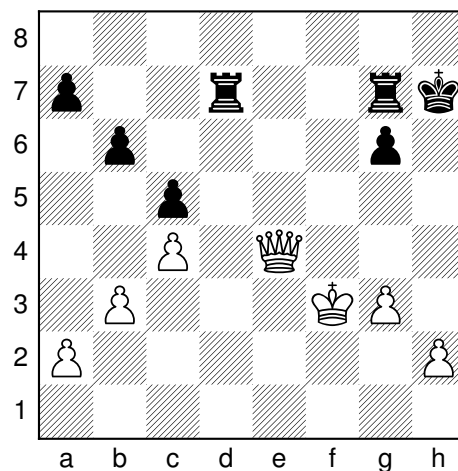
Vit leder Svart leder Lika



Vit leder Svart leder Lika

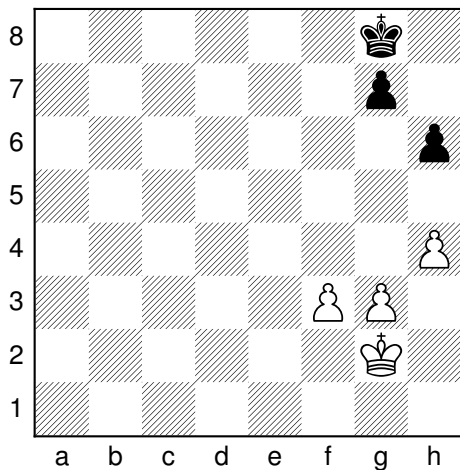


Vit leder Svart leder Lika

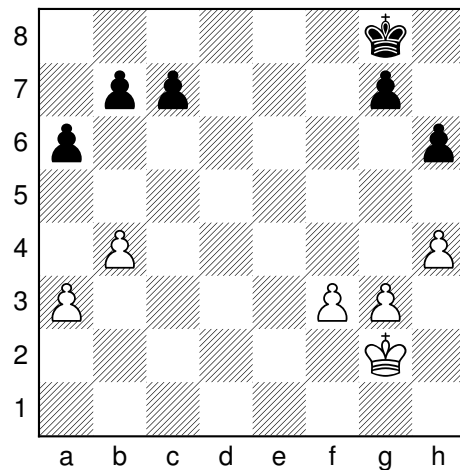


Vit leder Svart leder Lika

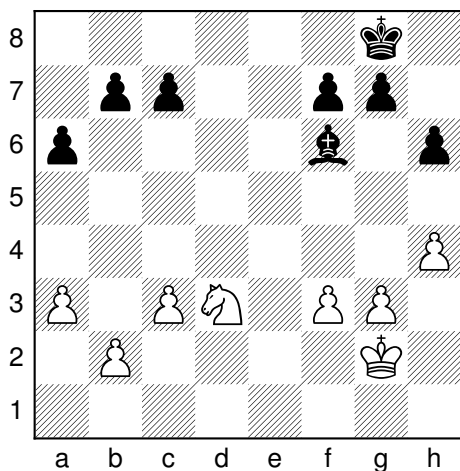
Lösningar: Räkna poäng. Vem leder?



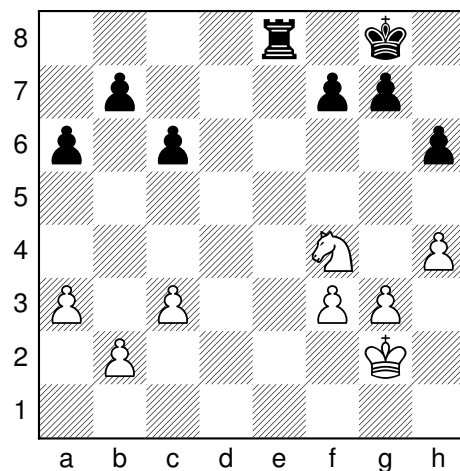
Vit leder Svart leder Lika



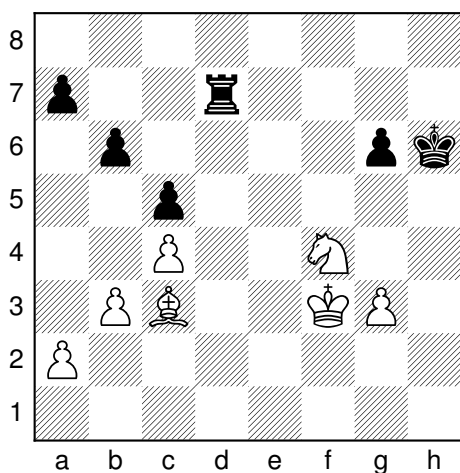
Vit leder Svart leder Lika



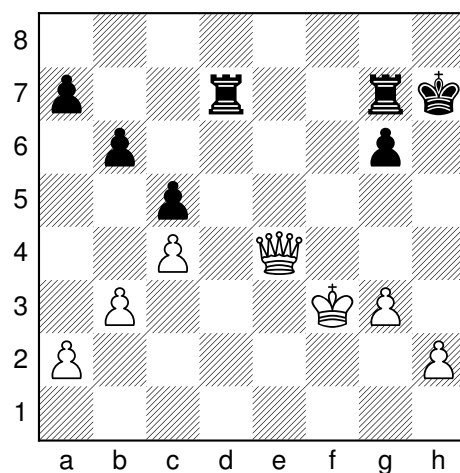
Vit leder Svart leder Lika



Vit leder Svart leder Lika



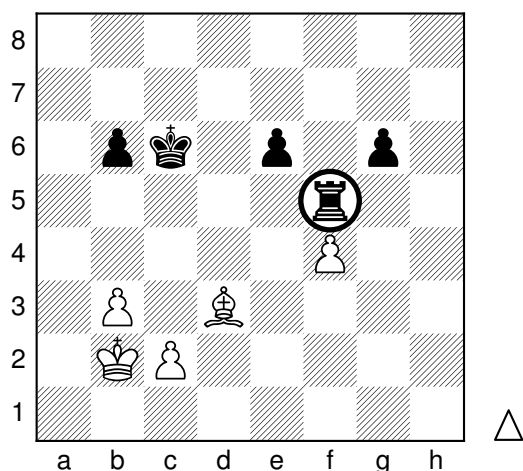
Vit leder Svart leder Lika



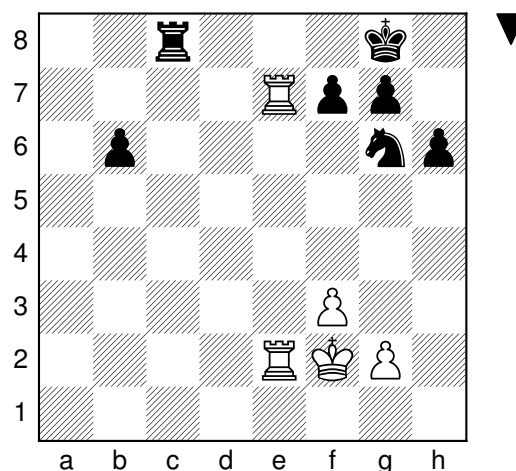
Vit leder Svart leder Lika

Övningar: Fördelaktigt byte

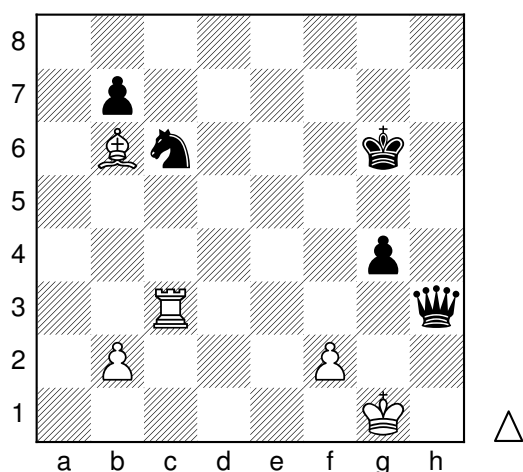
I denna övning kan man slå en pjäs som är garderad, men ändå tjäna på det – ett *fördelaktigt byte*. Triangeln visar om det är vit eller svart som drar. **Ringa in** (○) den pjäs som ska slås. **Första uppgiften visar hur man ska göra!**



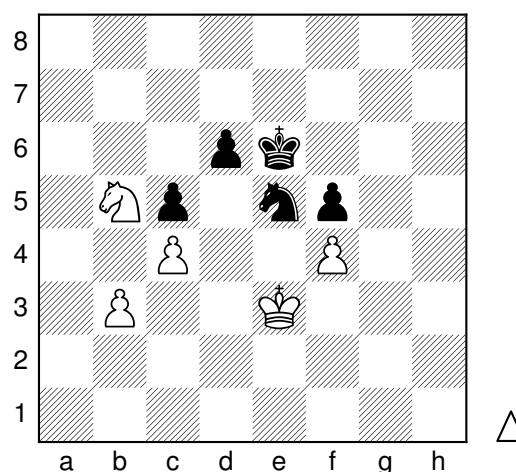
○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.



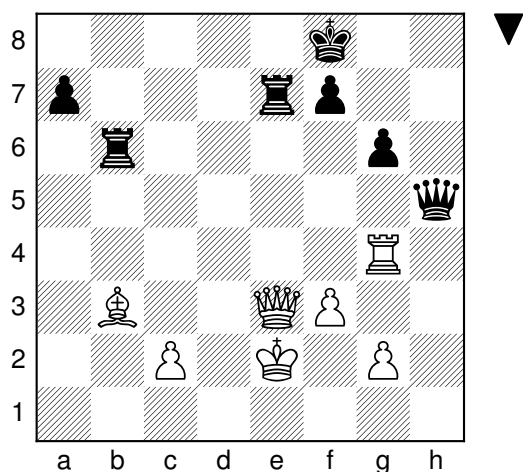
○ – Ringa in pjäsen som svart bör slå.



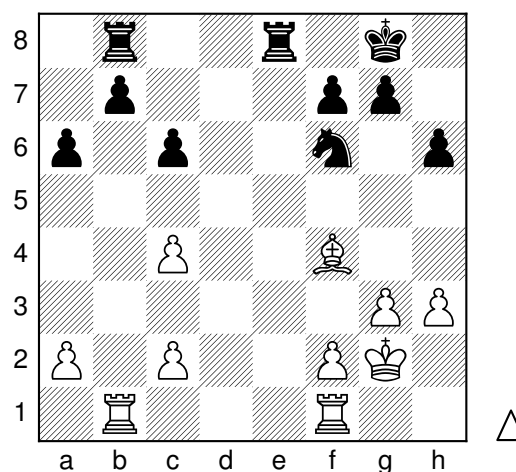
○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.



○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.

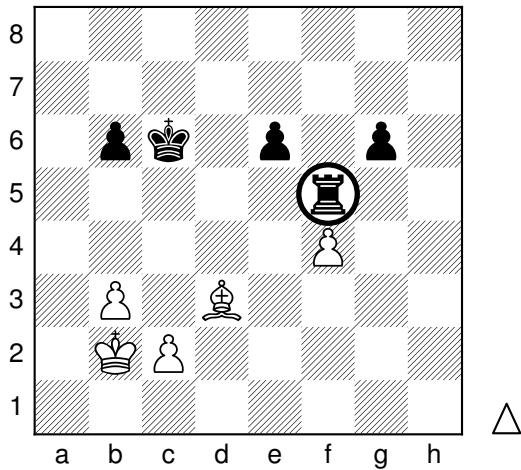


○ – Ringa in pjäsen som svart bör slå.

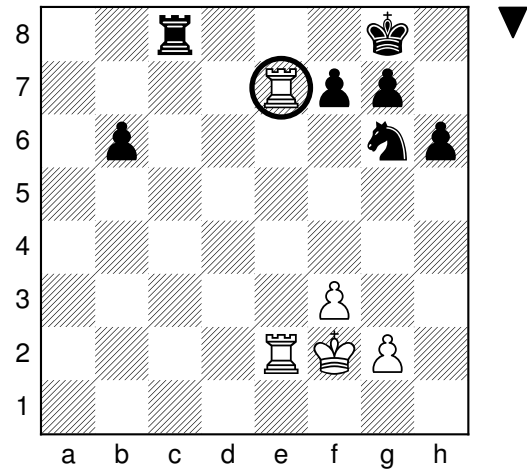


○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.

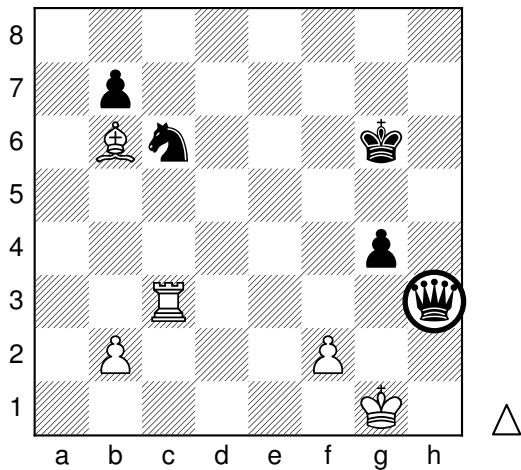
Lösningar: Fördelaktigt byte



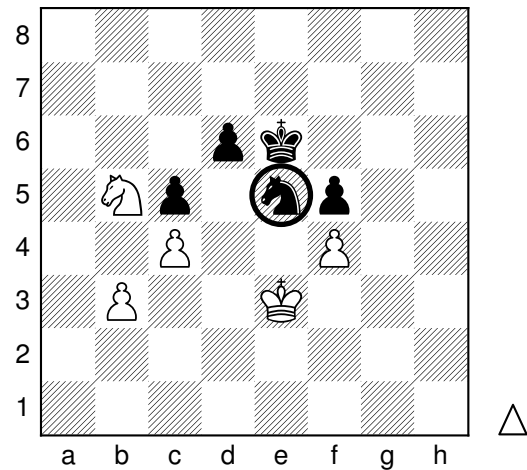
○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.



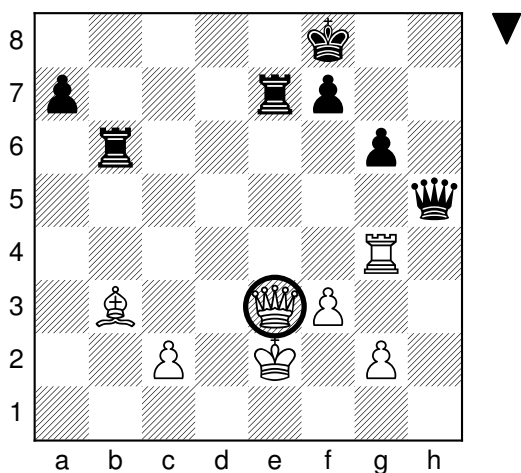
○ – Ringa in pjäsen som svart bör slå.



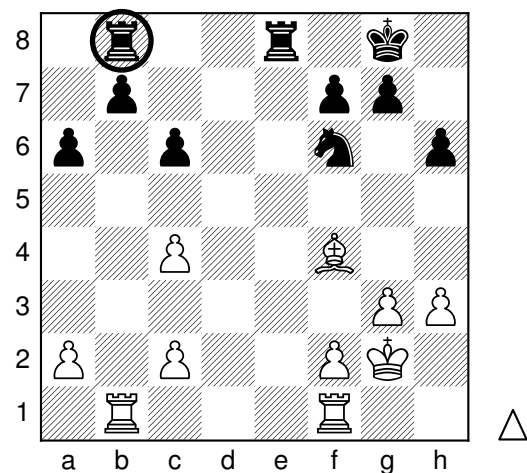
○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.



○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.



○ – Ringa in pjäsen som svart bör slå.



○ – Ringa in pjäsen som vit bör slå.