

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

Written by Branko Tomic

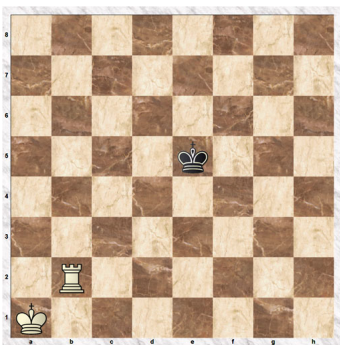
Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25



Matiranje topom može da bude za početnika traumatično iskustvo, jer za uspješno rješenje mora da savlada pojmove kao što su red, linija, opozicija, ali i koordinacija figura.

Ako se tome doda i pravilo "kralja bližeg topu" možete samo zamisliti kakva se zbrka može stvoriti u glavi mladog šahiste.

Za razliku od matiranja damom, gdje kraljica samostalno može da otjera protivničkog kralja u ugao, ovdje je neophodna saradnja teške figure (topa) i vlastitog monarha.



U najnepovoljnjoj poziciji, kada je protivnički kralj na sredini table, procedura ne bi trebala da traje duže od 16 poteza. Ovo je, međutim, za nekog ko je tek počeo da otkriva tajne drevne igre težak put.

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25

1. Td2

Potez kojim se otvara put kralju preko b2 i c3.

1. ... Ke4 2. Kb2 Ke5 3. Kc3 Ke4 4. Kc4 Ke5 5. Te2+

Šah se daje tek kada se njime protivnički kralj potiskuje za jedan red ili liniju prema ivici table, čime mu se smanjuje prostor za manevrisanje.

5. ... Kf5

Čak i ako krene na drugu stranu, neće odložiti neminovan kraj. Zapravo, ubrzaće ga za dva poteza: 5. ... Kd6 6. Te1 Kc6 7. Td1 Kb6 8. Td6+ Kc7 9. Kc5 Kb7 10. Td7+ Kc8 11. Kc6 Kb8 12. Kb6 Kc8 13. Td5 (nije potrebno vući "dugačak" potez Td1, kako se ne bi dodatno gubilo vrijeme) Kb8 14. Td8#.

Na 5. ... Kf4 slijedi: 6. Kd5 Kf5 (6. ... Kf3 7. Te4 Kg3 8. Kd4 Kf3 9. Kd3 Kf2 10. Tf4+ Kg2 11.

Ke

2

Kg

3 12.

Tc

4

Kg

2 13.

Tc

3

Kg

1

14. Kf3 Kh2 15. Tc1 Kh3 16. Th1#)

7. Tf2+ Kg4 8. Ke5 Kg3 9. Tf4 Kg2 10. Ke4 Kg3 11. Ke3 Kg2 12. Tg4+ Kh3 13. Kf3 Kh2 14. Kf2 Kh3 15. Te4 Kh2 16. Th4#.

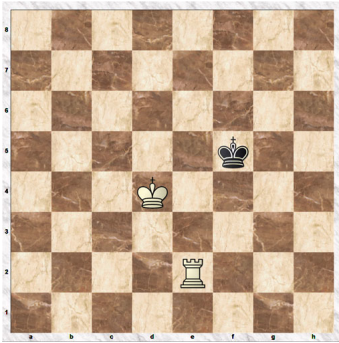
MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25

6. Kd4

Dok su kraljevi u centru "odstojanje konjićevog skoka" (položaj skakača prema protivničkom kralju), kada je jača strana na potezu, efikasnije je od opozicije. Primjetno je kako se postepeno smanjuje broj polja na koje može da stane crni monarh.



6. ... Kf4 7. Tf2+ Kg5 8. Ke4 Kg6 9. Tf5 Kg7 10. Kf4 Kg6 11. Kg4 Kh6

Ili 11. ...Kg7 12. Kg5 sa sljedećim Kf6.

12. Tg5 Kh7 13. Kh5 Kh8 14. Kg6 Kg8 15. Tf5 Kh8 16. Tf8#

Ovakav sistem matiranja primjenjuje mali broj igrača.

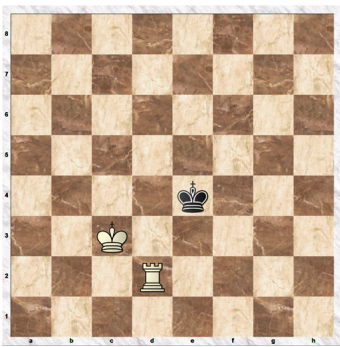
Lakši, ali neznatno duži put što se tiče broja poteza u sebi sadrži lako pamtljivu tehniku. Kada je jednom savlada šahista je primjenjuje dugi niz godina, jer njome - koliko god to čudno zvučalo - štedi vrijeme.

Uzmimo za primjer istu početnu poziciju. Prva tri poteza su ista, ali sa drugačijom idejom.

1. Td2

Top je "odrezao" kralja po "d" liniji. Početnicima često volim da kažem da je bijeli top sagrađio zid, koji protivnički kralj ne može da preskoči.

1. ... Ke4 2. Kb2 Ke3 3. Kc3 Ke4



Top je, dakle, podigao zid, a kraljevi se, kao dobre komšije, drže svoje strane dvorišta. Kada dođe do "odstojanja konjićevog skoka", sa jačim igračem na potezu, gleda se pozicija topa. Ako je top bliži svom kralju, to sada treba i da ostane, jer nikako ne valja bijelom da uđe u opoziciju (kada bi igrao Kc4, crni bi se vratio kraljem na e3).

4. Td1

Bijeli je "izgubio potez" topom, odnosno predao potez protivniku, kojem takođe ne odgovara ulazak u opoziciju. Nastaje jurnjava duž "zida".

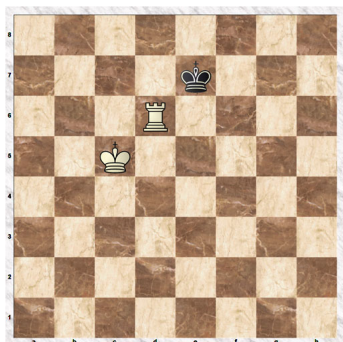
4. ... Ke5 5. Kc4 Ke6 6. Kc5 Ke5

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

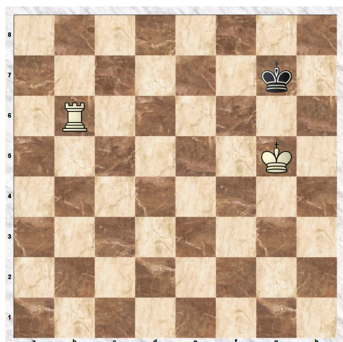
Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25

Ukoliko bi crni prešao na sedmi red, bijeli bi mogao sagraditi novi "zid", ali ovog puta po šestom redu: 6. ... Ke7 7. Td6



7. ... Kf7 8. Kd5 Ke7 9. Ke5 Kf7 10. Tb6 Kg7 11. Kf5 Kh7 12. Kg5 Kg7



Kada su kraljevi u poziciji i kada je jača strana na potezu, obavezno ide šah topom. Sada je crnom ostao samo posljednji, osmi red za ples po trnju.

13. Tb7+ Kf8 14. Kf6

Tek sada, kada je otjerao protivničkog monarha na posljednji red, bijelom više odgovara

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

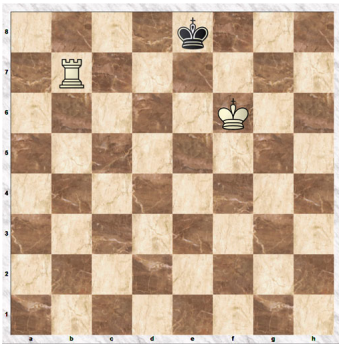
Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25

ulazak u opoziciju. Crni mora da izađe iz opozicije, na odstojanje konjićevog skoka. U zavisnosti od toga u kojem smjeru pomjeri kralja, bijeli će odlučiti šta će sa svojim topom.

Poslije 14. ... Kg8 top je bliži svom kralju, pa mora da izgubi potez: 15. Tc7 Kh8 16. Kg6 Kg8 17. Tc8#.

U suprotnom, nakon 14. ... Ke8 crni je bliži topu.



Zbog toga se on mora prebaciti na sasvim drugu stranu, bliže svom vladaru: 15. Th7 Kd8 16. Ke6 Kc8 17. Kd6 Kb8 18. Kc6 Ka8 19. Kb6 Kb8 20. Th8#.

Naravno, postoji brži mat, ali je cilj lekcije da prikazemo osnovnu tehniku za početnika, kombinovanu sa fleksibilnim građenjem novih zidova, bližih ivičnom redu ili liniji.

7. Te1+ Kf4

Zid je pomjeren sa "d" na "e" liniju.

8. Kd5 Kf3 9. Kd4 Kf4

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25

Napad na topa ne mijenja stvar. On bi tada podigao zid po trećem redu: 9. ... Kf2 10. Te3 Kg2 11. Ke4 Kf2 12. Kf4 Kg2 13. Tc3 ("gubitak"; poteza) Kh2 14. Tg3 (podignut zid na "g"; liniji) Kh1 15. Kf3 Kh2 16. Kf2 Kh1 17. Th3#.

10. Tf1+ Kg5

Zid je pomjeren sa "e"; na "f"; liniju.

11. Ke4 Kg6 12. Ke5 Kg7 13. Ke6 Kg8 14. Ke7

Brže dobija: 14. Tg1+ Kh7 (14. ... Kf8 15. Tg2 Ke8 16. Tg8#) 15. Kf6 (odstojanje konjićevog skoka drži kralja bliže svom topu) Kh8 16. Kf7 Kh7 17. Th1#.

14. ... Kg7 15. Tg1+ Kh6

Zid je pomjeren sa "f"; na "g"; liniju. Bijeli kralj želi da bude što bliže svom topu, pa zato bira opoziciju, a ne odstojanje konjićevog skoka.

16. Kf6 Kh5

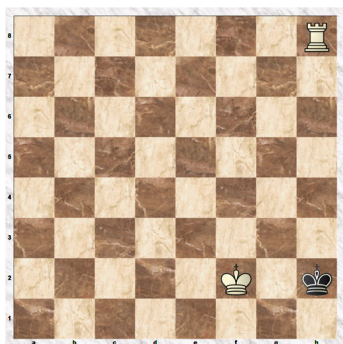
Sada znamo da se bijeli top nalazi na "pogrešnoj strani";.

17. Tg8 Kh4 18. Kf5 Kh3 19. Kf4 Kh2 20. Kf3 Kh1 21. Kf2 Kh2 22. Th8# (mat)

MATIRANJE TOPOM Kad duži put brže vodi do pobjede

Written by Branko Tomic

Sunday, 20 August 2017 17:48 - Last Updated Monday, 02 October 2017 19:25



Naizgled komplikovan postupak, ali kada se matiranje topom jednom savlada nikad se u životu ne zaboravlja. Baš kao i plivanje ili vožnja bicikla.

Dodajmo da, prema Pravilima igre, jača strana ima 50 poteza da matira protivnika. Prema tome, ako bi i došlo do greške, ostalo bi dovoljno vremena da se ona ispravi.

Odigra li jača strana 50 poteza i ne uspije li da matira protivnika, partija se proglašava neriješenom.