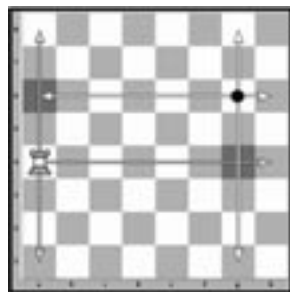


GEOMETRIJSKI NAČIN TRAŽENJA RJEŠENJA U ŠAHOVSKOJ IGRI

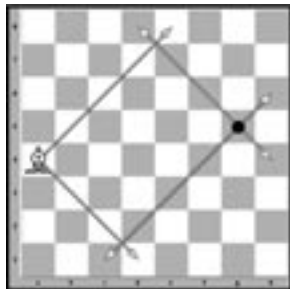
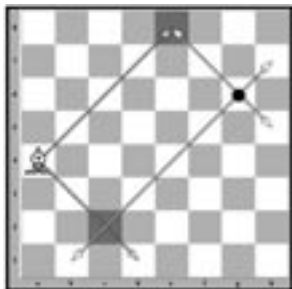
Vlado Kovačević, Zagreb

Tijesna veza šaha i matematike osobito dolazi do izražaja u kombinacijskoj igri, u traženju kako određenom figurom ostvariti djelovanje na neko polje.

Način izvođenja te elementarne kombinacije detaljnije ćemo objasniti na primjeru topa koji s polja **a4** želi „pogoditi” cilj na polju **g6**. Slijed razmišljanja je specifičan, a temelji se na geometrijskim načelima. **Po pravilima kretanja topa treba povući pravce djelovanja od starta (a4) i od cilja (g6) unatrag!** Rješenja su u sjecištima tih putanja, što znači da se djelovanje **Ta4** na polje **g6** možete ostvariti na dva načina – potezom **Tg4** ili **Ta6**.

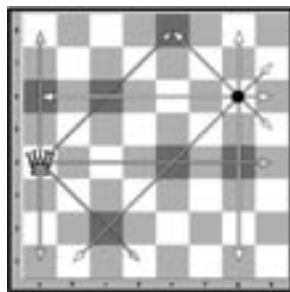


Kako se traži rješenje u slučaju kada lovac s polja **a4** treba napasti polje **g6**? Treba ponoviti isti postupak. **Od starta te od cilja unatrag** trebate povući lovčeve „silnice”, a rješenja će biti u sjecištima tih kosih linija. **Opet postoje dva rješenja** – to su potezi **Lc2** i **Le8**.

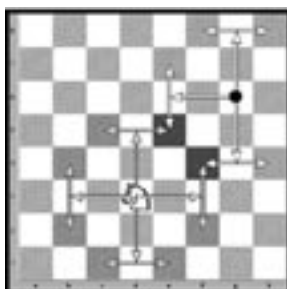
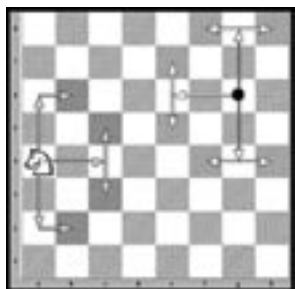


Ako se lovac cilj nalazi na polju suprotne boje od startnog polja, tada lovac ne može nikako na njega ostvariti svoje djelovanje. To se vidi i po tome što sjecišta nisu u sredini polja, već na njegovu rubu.

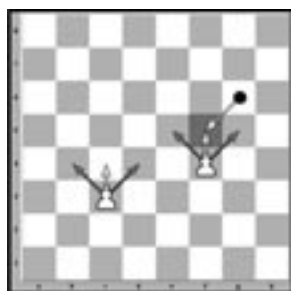
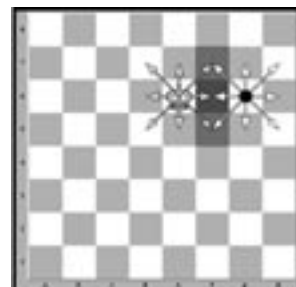
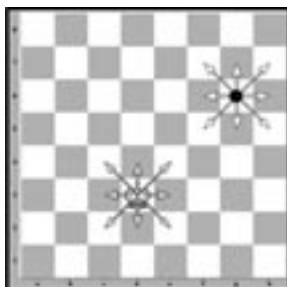
Na sličan način možete otkriti i s kojih polja **Da4** može ostvariti djelovanje na polje **g6**. Tu vas čeka iznenađenje. Osim „topovskih sjecišta” **ravno-ravno** (**g4** i **a6**) i „lovačkih sjecišta” **koso-koso** (**c2** i **e8**), pojavljuju se još dvije mogućnosti – **ravno-koso** (**e4**) i **koso-ravno** (**d6**). Ako znamo jednostavnu činjenicu da je snaga i vrijednost neke figure razmjerna broju polja na koja može ostvariti svoje djelovanje, lako je iz ovoga zaključiti da sama **dama vrijedi više od topa i lovca zajedno**.



Kada je u pitanju skakač, tada su zbog njegovih „kratkih” nogu stvari bitno drugačije. Skakač s polja **a4** u jednom potezu ne može ostvariti djelovanje na polje **g6** jer mu je to **predaleko**. Međutim, ako je razmak manji, pa je start npr. na polju **d3**, tada postoje dva rješenja – **Sf4** i **Se5**. Uočite da **skakač u jednom potezu može ostvariti djelovanje na neko blisko polje samo ako je ono iste boje kao njegovo startno polje**. Naime, s bijelog polja skakač „aterira” na crno polje, a s njega „gađa” samo bijela polja.



Kralj je još sporiji od skakača jer svojim korakom može dohvatiti samo najbliže susjedno polje. U jednom potezu s polja **d3** on nikako ne može ostvariti djelovanje na polje **g6**. To pokazuju kraljeve silnice od starta i cilja unatrag jer se uopće ne sijeku. Međutim, ako je kralj blizu cilja, npr. na polju **e6**, tada čak na tri načina može ostvariti djelovanje na polje **g6** – potezima **Kf7**, **Kf6** i **Kf5**.



Pješak je u tom pogledu najslabiji. Kreće se ravno naprijed najčešće samo po jedan korak, a **ostvaruje djelovanje na samo prva dva dijagonalno postavljena polja ispred sebe**. To znači da cilj **g6** pješak može „pogoditi” samo s neke susjedne linije (**f** ili **h**) pod uvjetom da može zakoračiti na peti red. Naime, od polja **g6** mora se ići dijagonalno unatrag po pravilima pješakova uzimanja, što znači da je jedno od rješenja potez **f5**.

