

JUDIT POLGÁR
Kako postaneš
ŠAMPION

ILUSTRACIJE

TAMÁS CZUDER IN EDINA FAZEKAS



©cean

JUDIT POLGÁR
Kako postaneš
ŠAMPION

ILUSTRACIJE

TAMÁS CZUDER IN EDINA FAZEKAS

Vida
założba

Judit Polgár
Kako postaneš šampion

Ilustracije: Edina Fazekas, Tamás Czuder

Prevedla: Nina Ambrožič

Urednica: Valentina Smej Novak

Jezikovni pregled: Barbara Slivnik

Strokovni pregled šahovske terminologije: Šahovska zveza Slovenije

Prelom po predlogi: Nuša Gabrijel

Izdala Založba Vida, d. o. o., Ljubljana, Slovenija

1. natis

800 izvodov

Natisnjeno v Sloveniji.

Ljubljana, 2024

www.zalozbavida.si

Naslov izvirnika: Legyél te is Bajnok!

© 2023 Polgár Judit

Ilustracije © Edina Fazekas, Tamás Czuder 2023

© za slovensko izdajo Založba Vida 2024

Vse pravice pridržane.

www.zalozbavida.si

Za strokovno pomoč pri izdaji slovenskega prevoda se zahvaljujemo Lisztovemu inštitutu, Madžarskemu kulturnemu centru v Ljubljani in Šahovski zvezi Slovenije.

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

794.1(035)

POLGÁR, Judit, 1976-

Kako postaneš šampion / Judit Polgár ; ilustracije Tamás Czuder in Edina Fazekas ; [prevedla Nina Ambrožič]. - 1. natis. - Ljubljana : Vida, 2024

Prevod dela: Legyél te is bajnok!

ISBN 978-961-96423-5-1

COBISS.SI-ID 185988355

POSVETILO

Ta knjiga je zate, če bi rad/-a bolje spoznal/-a šahovske skrivnosti, strategije in taktike.

Šah je skupen, mednarodni jezik človeštva: kamorkoli greš, lahko zahvaljujoč šahu v katerikoli državi sveta najdeš prijatelje!



KAZALO

PREDGOVOR	•9
SIMBOLI, UPORABLJENI V KNJIGI	•11
1. ŠAHOVNICA	•12
2. MOČ IN ZMOŽNOST ŠAHOVSKIH FIGUR	•28
3. MATIRANJE OSAMLJENEGA KRALJA	•40
4. MATNE SLIKE	•52
5. ODLOČITVE IN IZBIRE	•68
6. KMEČKE STRUKTURE	•80
7. POMEN ČASA	•92
8. PRIMERJAVA AKTIVNOSTI FIGUR	•102
9. VMESNA POTEZA	•112



10. TAKTIČNI POGLED	•124
11. DVA KRALJA	•144
12. KONČNICA	•154
13. OTVORITVENA NAČELA	•168
14. VODNIK PO OTVORITVAH	•180
15. SREDIŠČNICA	•200
16. PREVZEMANJE POBUDE	•208
17. MATIRAJ	•220
ZAKLJUČEK	•231
ŠAHOVSKI SLOVAR	•232
REŠITVE	•234
POTRDILO	•239



Zahvaljujem se družini, ker so mi vedno zaupali, podpirali moje ideje in njihovo uresničevanje. Posebej bi se rada zahvalila svojemu trenerju iz otroštva Andrásu Mésárosu, pa tudi Andrei Farkas in Árpádu Lipcseiju ter vztrajni založniški ekipi.

Polgár Judit
😊

PREDGOVOR

Imela sem srečo. Ko sem imela pet let, mi je mama pokazala, kako moram premikati figure, z očetom pa sem odigrala svojo prvo partijo. Celotna družina me je podpirala. Obe starejši sestri, Zsuzsi in Zsófi, sta igrali šah, zato sem imela ogromno motivacije, da ju „dohitim“ in lahko kot enakovredna nasprotnica igram z njima. Uspelo mi je. Postala sem celo najboljša šahistka v zgodovini šaha.

A to je moja zgodba, tvoja pa je tvoja.

Velikokrat so me prosili, da napišem knjigo za tiste, ki so šele stopili na šahovsko pot in se zavestno želijo poglobiti v lepote šaha ter se kasneje preizkusiti na tekmovanjih. Njim je namenjena knjiga *Kako postati šampion*, torej predvsem tebi, malo pa tudi tvojim bratom in sestram, staršem, starim staršem in prijateljem. Vsem, ki iščejo šahovske pustolovščine in se želijo podati v ta čarobni svet.

Namenoma sem napisala, da je ta knjiga nastala za tiste, ki so že na začetku svoje poti, in ne za tiste, ki se šele spoznavajo s šahom. Da boš lahko v knjigi užival/-a, moraš že poznati figure, poteze in osnovna šahovska pravila. Tudi pisati ne moremo, če ne poznamo črk, kajne?

Poglavja so sestavljena tako, da si logično sledijo in se tvoje znanje gradi kot piramida. Na začetku vsakega poglavja na praktičnih primerih razložim šahovsko teorijo, nato pa v osebnih zgodbah pripovedujem o tem, kako sem kot otrok uporabljala osnove teorije. Najpomembnejše napotke s tabo delim v oblakčkih, da jih ob pripravah na tekmovanje zlahka najdeš. Svoje novopridobljeno znanje lahko na koncu vsakega poglavja preveriš s *šahovskimi mini igrami*, *zvitimi križankami* in *hitrimi potezami*. Rada bi, da čutiš, da sem vsakič, ko se soočiš s kakšnim primerom ali nalogo, ob tebi, se ti smehljam in te pohvalim, če ti uspe rešiti nalogo.

Ampak z nasmehom te bom spodbujala tudi takrat, ko se ti bo kaj zataknilo. Veš, tudi meni ni vse takoj uspelo. Včasih tudi v drugo ne. Toda nisem se predala in vztrajnost je vedno prinesla rezultate. Uspelo mi je pridobiti pohvalo staršev, sester in trenerja, kasneje sem osvojila prva mesta, nagrade in priznanja.

Šah je postal del mojega življenja, vendar ne samo zato, ker sem postala profesionalna športnica. Njegova pravila in filozofijo še vedno uporabljam na vseh področjih življenja, ne le ob šahovski mizi. Na kaj točno mislim? Pomembno je bilo na primer – in to ti bo pri razvoju res v pomoč – poznati 64 polj: kako se imenujejo, kje na šahovnici so, katera so bele, katera črne barve. Ker sem to znala, sem že kot otrok igrala šah na slepo (kar je precej kul), ampak zahvaljujoč šahu sem se lahko uspešno soočila z določenimi življenjskimi situacijami. Moja najljubša recimo je vmesna poteza, ki je eden od najpomembnejših motivov v šahu. Se ti ne zgori vsak dan, da moraš nekaj urediti, še preden lahko izvedeš svoj prvotni načrt? Začel/-a si na primer pisati domačo nalogo, ko si se spomnil/-a, da še nisi nahrungil/-a svojih zlatih ribic. Kako prav v takem primeru pride poznavanje vmesne poteze! Pišem tudi o kmečkih strukturah, pri katerih se kmet ne more obrniti nazaj in se lahko premika le naprej.

Šah je prisoten na številnih področjih življenja, vendar ga do zdaj morda še nisi odkril/-a.

Pridi z mano, pokazala ti bom, kje ga lahko najdeš! Potrebujeva le še šahovnico, da bova lahko vse, o čemer pišem, takoj tudi preizkusila. Sva pripravljena? Greva!

SIMBOLI, UPORABLJENI V KNJIGI

ŠAHOVSKE FIGURE

Kralj		K
Dama		D
Trdnjava		T
Lovec		L
Skakač		S
Kmet		nima črke

+ šah

mat

x jemanje figure

O-O mala rokada

O-O-O velika rokada

1-0 beli je zmagal partijo

0-1 črni je zmagal partijo

½-½ remi

! označuje dobro potezo

!! označuje odlično potezo

? označuje slabo potezo

?? označuje zelo slabo potezo

Beli je na potezi.

Lahka pozicija.

Beli na potezi

Beli je na potezi.

Srednje močna pozicija.

Beli na potezi

Beli je na potezi.

Težka pozicija.

Beli na potezi

ŠAHOVSKI ZAPIS

V knjigi s tako imenovanim šahovskim zapisom pišemo posamezne poteze. S pomočjo šahovskega zapisa z lahkoto spremljamo in zapisujemo igro. Poteze belega zapisujemo tako: 1., 2., 3. itd. Ko se premakne črni, za številko postavimo tri pike: 1..., 2..., 3... itd.

Določene poteze so zapisane odebeljeno, ker so to glavne poteze partije. Tiste poteze, ki niso poudarjene, so le druge možnosti oziroma so informacije drugotnega pomena.

V tej knjigi so pri opisih potez figure ponazorjene z majhnimi ikonicami, vendar če se udeležiš tekmovanja, kjer moraš igro zapisati, figure označuj s poenostavljenim zapisom: dama = D, kralj = K, trdnjava = T, lovec = L, skakač = S. Kmeta ne označujemo, napišemo le polje, na katero se premakne, torej če se s kmetom premakneš s polja g2 na g3, napišeš samo g3. Figure zapisujemo z velikimi tiskanimi črkami, polja, na katera se figure premaknejo, pa z malo. Na koncu knjige se pri rešitvah nalog srečaš s takim zapisom.

Če bi prijatelju ali prijateljici radi z besedami opisali poteze, bi torej potezo 1.Dxc5+ prebrali: bela dama vzame figuro na c5, šah.

1.

ŠAHOVNICA

Šahovnica je igrišče šahovskih figur. Podobno kot pri nogometu se tudi tukaj dve ekipi borita druga proti drugi in tudi pri šahu je pomembno, **na kateri polovici „se nahaja žoga“**. Pri nogometu je cilj, da zabijemo gol, in največjo možnost za to imamo, če se igralci premikajo **proti nasprotnikovemu голу**. Čeprav je z zelo dolgo brco mogoče brcniti žogo čez celo igrišče na drugo stran, je možnost, da se to zgodi, precej majhna.

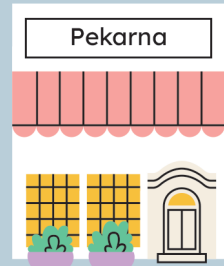
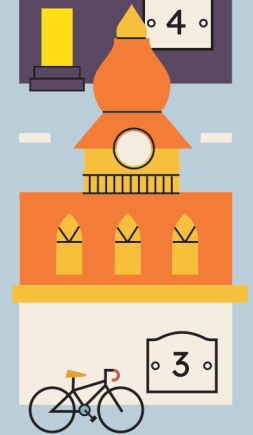
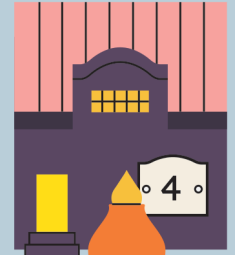
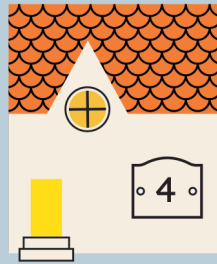
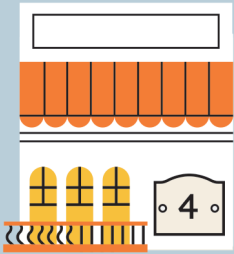
Pri šahu je situacija podobna. Tiste figure, ki se lahko na odprtih, polodprtih linijah ali diagonalah poljubno premikajo, kot so dama, lovec ali trdnjava, so lahko nevarne za nasprotnikovega kralja, vendar imamo večjo možnost za zmago, če se naša vojska v napad poda **na nasprotnikovi strani**.

Brez poznavanja poštevanke bomo zapletene matematične probleme težko reševali. Pri šahu je zelo pomembno, da imaš **utrjeno poznavanje osnov**. Poznati moraš šahovnico, figure in pravila.

Orientacija je tudi v vsakdanjem življenju nepogrešljiva. Nekoč je fantek, ki je prvič šel sam iz šole domov, poklical svojo mamo, ker ni bil prepričan, če se spomni prave poti domov. Mama mu je rekla, naj na koncu ulice zavije desno. Fant je bruhnil v jok, ker ni točno vedel, katera je desna roka.

Vsakdo ima drugačno sposobnost orientacije. Nekateri lahko opazujejo in so pozorni le kratek čas. Naše oči se lahko utrudijo in takrat lahko hitro kaj spregledamo. Zato je pomembno, da ne verjamemo samo svojim očem, se ne orientiramo samo glede na to, kar smo videli, ampak **razmišljamo in uporabljamo spomin**. Seveda pa ne škodi, če urimo svoj spomin in sposobnost opazovanja. Kako pa lahko treniraš?

To bi ti rada zdaj pokazala. Pridi z mano.



Anina ulica

Borova ulica

Cicina ulica

Danina ulica

URJENJE SPOMINA

Da lahko postanemo dobri šahisti, si moramo najprej **zapomniti polja na šahovnici**: katera so črna, katera so bela in kako so postavljena. Nato po veliko vaje sledi težji izziv: v glavi moramo slediti premikanju figur, ne da bi jih videli na šahovnici. To pomeni, da **si moramo znati predstavljati pozicije** tudi takrat, ko ne gledamo na šahovnico.

Rada bi ti pomagala pri tem, kako se lahko naučiš sprejemati samostojne in logične odločitve, ko analiziraš določene situacije. Ne prestraši se problemov, ki se pojavijo, ampak **imej nanje vedno pripravljen odgovor!** V tej knjigi lahko najdeš veliko rešitev, ki se dobro obnesejo in jih lahko kasneje prikličeš v spomin, tako kot iz nahrbtnika na izletu lahko vzameš prigrizek. Lahko se tudi zgodi, da boš med branjem dobil/-a boljšo idejo, kar pogumno jo preizkusi.

Kdor se med igranjem šaha nauči, kako **je treba v mislih oceniti položaj**, premisliti zaporedje potez (morda celo več potez vnaprej, ki jih potem uresniči na tabli), bo težave v življenju reševal z lahkoto.

Med partijo si moramo položaje in pozicije predstavljati, ne da bi premaknili eno samo figuro. Strategijo, torej posamezne cilje med igranjem, analizo danega položaja in možne poteze ter njihove posledice moramo premisliti v glavi. Cilj je torej, da **z zaprtimi očmi vidiš šahovnico pred sabo**. Ne skrbi, pomagala ti bom! Z vajo bo tudi tebi uspelo. Z vztrajnim delom še prej, kot bi si mislil/-a.



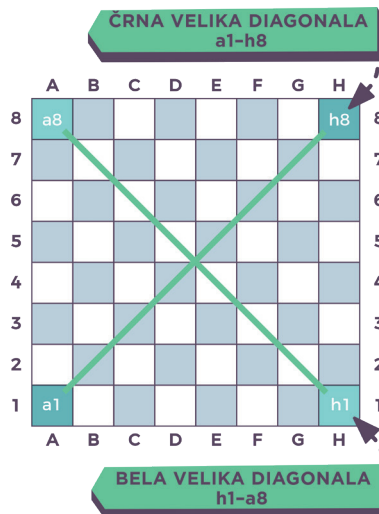
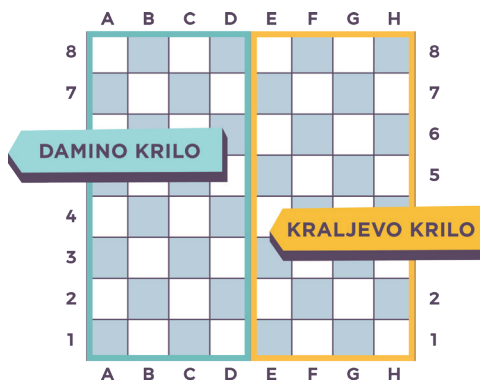
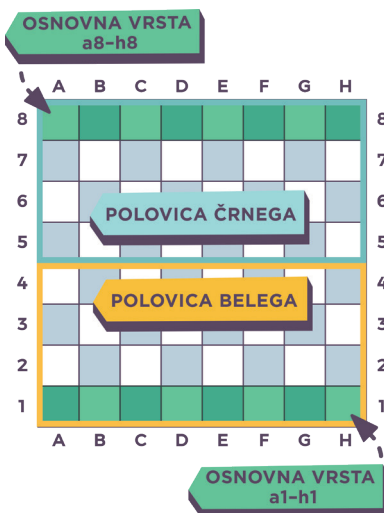
Najpomembnejša polja na šahovnici:
Središčna polja: d4, e4, d5, e5
Veliki diagonali: polja a1-h8 in h1-a8
Damino krilo: linije a, b, c, d
Kraljevo krilo: linije e, f, g, h
Osnovni vrsti: polja v 1. in 8. vrsti



OPOMBA GLEDE BARV POLJ

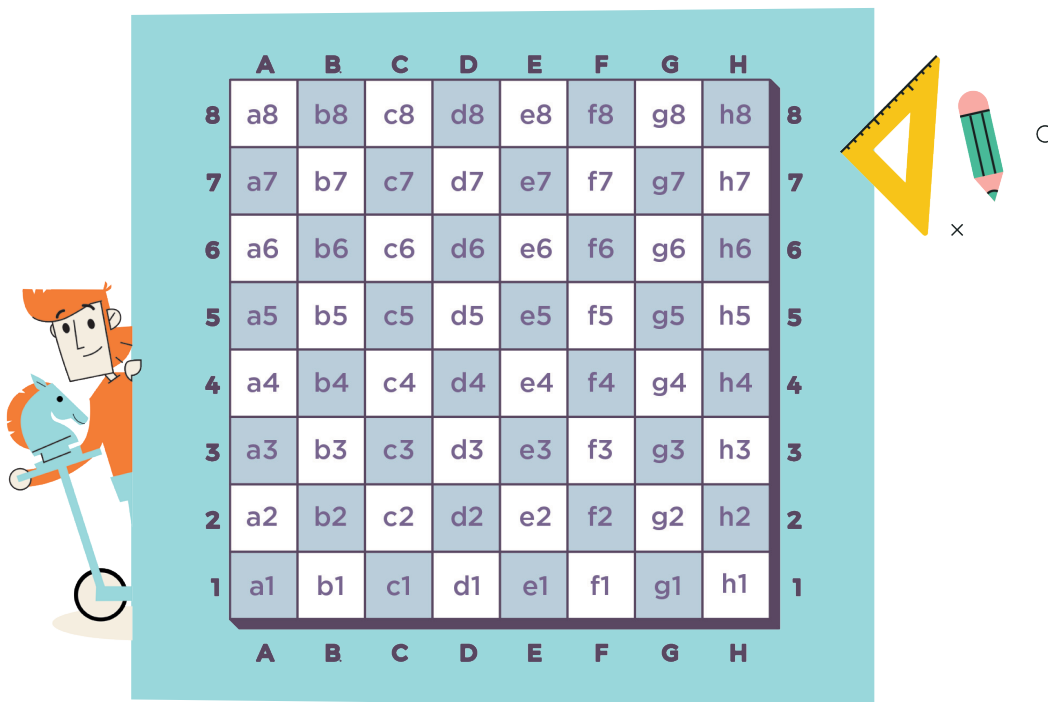
Levi spodnji kot šahovnice, torej polje a1, je črne barve. Obstajajo tudi take šahovnice, ki niso opremljene s črkami in številkami, zato je pomembno, da šahovnico med igralca postavimo tako, da je prvo polje igralca z belo vojsko na njegovi levi strani **a1 in je črne barve**.

Podrobno vam bom predstavila šahovnico, katere dele ima in kako se imenujejo.



Kdor obvlada polja šahovnice, se med partijo lahko bolje in lažje orientira. Zato se že zdaj na pamet nauči, katera polja so kakšne barve. Na začetku se ti naloga morda niti ne bo zdela tako težka, vendar moraš, zato da boš zanesljivo poznal/-a barve vseh polj, vztrajno vaditi.

Če v nekem mestu želiš kam priti, veliko lažje in hitreje prideš do tja, če imaš v glavi zemljevid mesta. Po navadi iščemo različne točke, ki nam pomagajo, da se lažje spomnimo poti. Na primer: pri velikem kostanju moram desno, pri sladoledarju moram levo.



Na šahovnici se črna in bela polja izmenjujejo in vsako od njih ima svoje ime. Polja poimenujemo glede na linije in vrste, na katerih stojijo, na primer polje a1. To lahko vidiš tudi na sliki. **Na polja bodi zelo pozoren/-na.** Ko si zapomniš barve polj na šahovnici, jim lahko dodaš še njihova imena, na primer polje a1 je črno.

Zakaj je tako pomembno, da znaš barve polj na pamet? Knjige, iz katerih se učiš igrati šah, **igre velikokrat opisujejo le s potezami** in ne pokažejo celotnega poteka partije na tabli, vendar ti vseeno priporočam, da imaš ob sebi šahovnico s figurami, ker boš tako veliko lažje in hitreje razumel/-a poteze, o katerih bom pisala. Če poznamo vsa polja na tabli, **bomo veliko hitreje napredovali**. S tem pa pridobimo veliko časa! Pozorno opazuj. Odkrij pravila v razporeditvi figur. Si opazil/-a na primer, kako so v lihih vrstah polja z lihimi številkami črna? Kaj si še odkril/-a? Že veš, kako bi se začel/-a učiti, katero polje je katero? Napiši si! Za vajo si lahko narediš tudi svojo šahovnico.

Moje ideje za učenje:

1.

.....

2.

.....

3.

.....



POMEMBNEJŠE VRSTE NA ŠAHOVNICI

Črna polja 1. vrste: a1, c1, e1, g1

Črna polja 2. vrste: b2, d2, f2, h2

Dopolni risbo, ki prikazuje 1. in 2. vrsto,
z ustreznimi poimenovanji polj.

2. vrsta		b2					
1. vrsta	a1		c1				

Bela polja 8. vrste: a8, c8, e8, g8

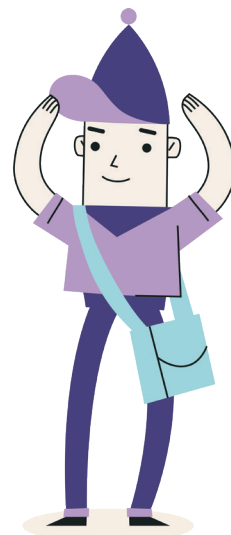
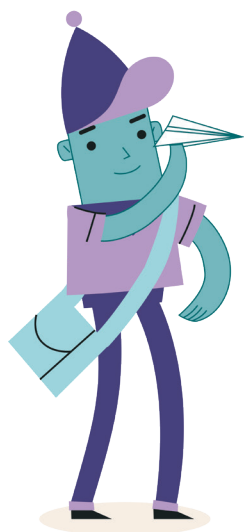
Bela polja 7. vrste: b7, d7, f7, h7

Dopolni risbo, ki prikazuje 7. in 8. vrsto,
z ustreznimi poimenovanji polj.

8. vrsta							
7. vrsta							

ČRNA IN BELA DIAGONALA NA ŠAHOVNICI

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8	a8							h8	8
7		b7					g7		7
6			c6			f6			6
5				d5	e5				5
4				d4	e4				4
3			c3			f3			3
2		b2					g2		2
1	a1							h1	1
	A	B	C	D	E	F	G	H	



VAJE ZA ZAPISOVANJE BARV POLJ

S spodnjimi vajami lahko vadiš, kako si zapomniti polja.



1.

V spodnjem zapisu obkroži središčna polja. Z oranžno jih vpiši na šahovnico in nato okoli njih nariši okvirček.

e4 c6 d5 h2 a4 b4
f5 g3 d4 e5 c5 f4

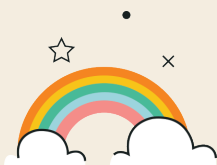
	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	

2.

Obkroži polja osnovnih vrst. Z vijolično pobarvaj osnovni vrsti na šahovnici in nato na šahovnico vpiši ustrezne oznake!

e1 d8 b3 d2 h8 c1
b1 a1 g6 h1 f1 g8

	A	B	C	D	E	F	G	H	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	A	B	C	D	E	F	G	H	



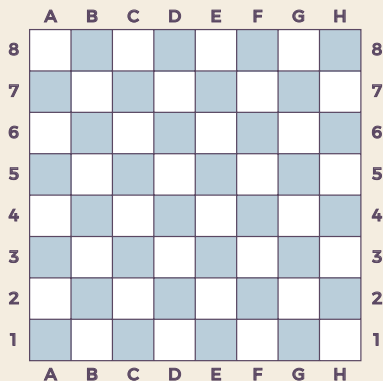
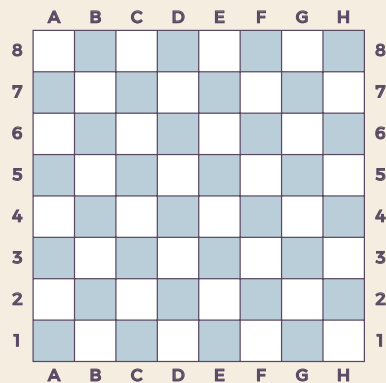
Rešitve najdeš na strani 234.



3.

Obkroži polja velikih diagonal. Črna polja pobarvaj ali pa jih označi s križcem.

e1 h8 b2 d2 a1 b1
g7 e5 f3 h6 d5 d4
e4 f4 e5 f6 h1 f7

**4.**

Obkroži polja, ki ležijo na daminem krilu. Z rdečo označi damino krilo na šahovnici in nato na polja vpiši njihova poimenovanja.

e1 d8 b3 d2 h7 c1
e4 b6 a3 g6 a7 f2
g4 h3 g2 c5 b7 c7
f5 g3 c1 d1 e1 f8

5.

Obkroži polja, ki jih najdeš na kraljevem krilu. Z modro označi kraljevo krilo na šahovnici. Na polja vpiši njihova poimenovanja.

f1 e8 c3 d2 h1 c2
e5 d6 h3 g1 h7 f2
g4 a3 g2 c3 e7 f7
e3 g3 h4 d7 e2 f8

