

Nyere Shatranj partier

Noen sjakkhistorikere har hatt en tendens til å avfeie Shatranj som et tregt spill som var knapt verdt å spille. Denne påstanden blir ofte supplert med det faktumet at man både i Europa og den arabiske verden hadde Shatranj varianter som ble spilt med terning, og at sjakkproblemene tok mye plass i manuskriptene. Andre har gått enda lengre og hevdet at dersom sjakk ikke ble reformert på slutten av 1400-tallet ville spillet antakelig ha dødd raskt ut. Vi ser at denne typen påstander henger dårlig sammen med den tidligere nevnte påstanden til Gordon at sjakk hadde sin popularitetstopp i middelalderen. Påstanden om at sjakk var truet før moderniseringen på slutten av 1400-tallet virker iallfall helt urimelig siden både Shatranj og Shatranj liknende spill spilles den dag i dag i Afrika, Midt-Østen og store deler av Asia.

Videre kan det se ut som fjerning av bar konge regelen og patt som kilder til seier i Shatranj liknende varianter i både middelalderens Europa Sør-Asia¹, samt bytte av elefanten med en rådgiver liknende brikke i Sør-Asia kun har ført til hevet remisgrense. Elefanten er en sofistikert og krevende brikke som oftest favoriserer den angripende part.

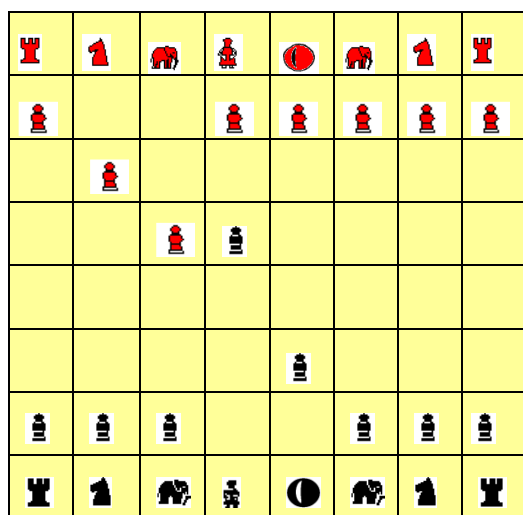
Murrays sjakkhistoriske bok fra 1913 inneholdt mye stoff om Shatranj, inkludert al Lajlajs åpningsanalyser². Dette inspirerte flere engelske toppspillere, og allerede året etter ble det spilt en Shatranj match i London mellom Herbert Jacobs og Sir George Thomas. Svart spiller meget svakt i åpningsfasen og bukker snart også elefant. Rødt som spiller habilt begynnelsen, og oppnår tilnærmet vunnet stilling etter 28 trekk, avslutter partiet veldig svakt, med blant annet to overseelser som koster materiell.

Herbert Jacobs

Sir George Thomas

London Chess Club 1914

1.d3 c6 2.d4 b6 3.e3 c5 4.d5?

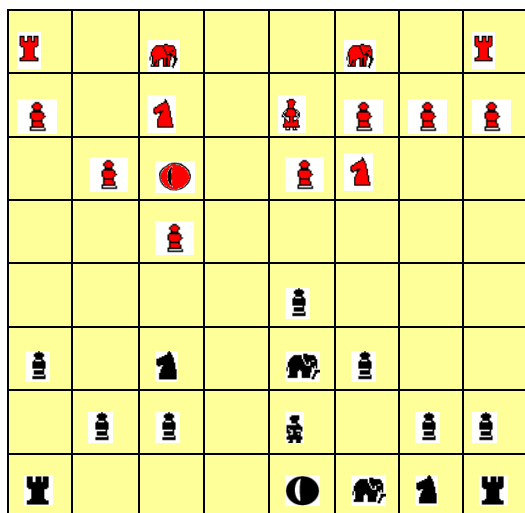


Slik spiller man ikke Shatranj. Bøndene skal frem i sentrum kun når man har et klart posisjonelt overtak. Høyt plasserte bønder uten støtte blir enten svake eller lett å bytte bort

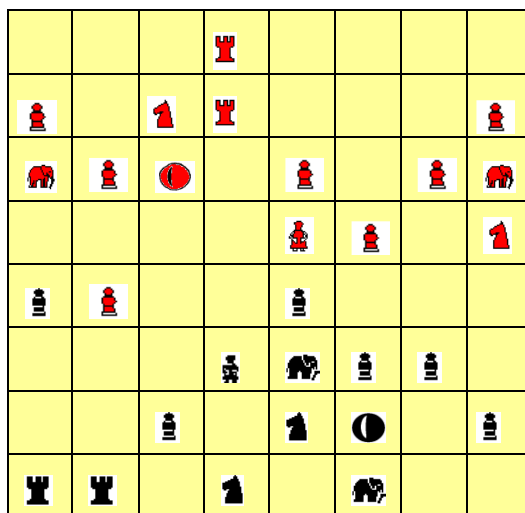
¹ Sjakkvariantene Makruk, Sittuyin og Eik Chatrang.

² Murray, H J R. *A History of Chess*. Oxford 1913.

for motparten, som dermed vinner tempi. **Sf6 5.Sc3 Sa6 6.e4 e6! 7.de6** Nå kan svart angre på at han har brukt 4 av sine første 7 trekk på å flytte en bonde som nå blir borte. **de6** Hvorfor ikke slå tilbake mot sentrum med **7...fe6 ? 8.f3 Re7 9.h3 Kd7 10.Ee3 Kc6 11.Re2 Sc7**

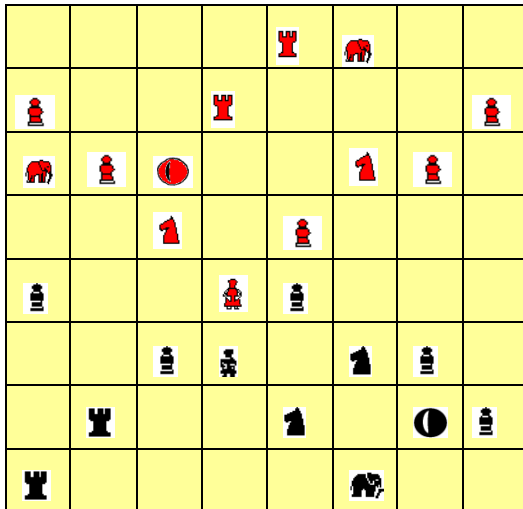


12.a4? Svart har allerede havnet bak i utviklingen og setter i gang en bondeoffensiv som kun vil skape ytterligere svekkelser. Regelen om å ikke flytte bønder på den fløyen der man er svakest kommer også til anvendelse i Shatranj. **Eh6 13.Rd3?** Her står rådgiveren bare utsatt til. **Ea6 14.Sge2?** Lar rødt fange rådgiveren med c-bonden. **Rd6?** Det er ingen grunn til å ikke ta materiell etter **14...c4**. Etter springersjakken på d4 går kongen rolig til b7 med klar fordel rødt. **15.Kf2?** Svart lar igjen rødt fange rådgiveren med c-bonden. **Re5?** Og rødt benytter igjen ikke sjansen til å vinne rådgiveren. **16.b3 Thd8 17.g3 Td7 18.Sd1 Tad8 19.Sb2 Sh5 20.Eh3 g6 21.Thb1 f6 22.Ef1 f5 23.b4 cb4 24.Sd1**

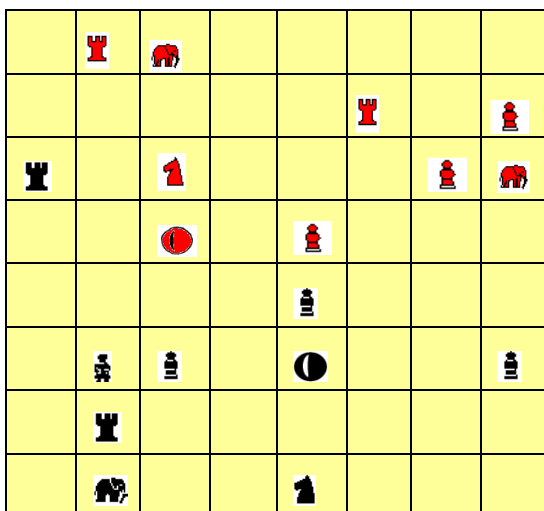


24...fe4?! Det var ingen grunn til å avklare situasjonen i sentrum. **25.fe4** Men ikke **25.Re4 Ec4 26.Sg1** og rødt kan beholde ekstrabonden med **26...Sa6 27.a5 b5. 25...Rd4?!** Her har rådgiveren ingenting å gjøre. **26.Tb4 Sf6** Et av problemene med å avklare i sentrum så tidlig ble at springeren ikke lenger hadde noen funksjon på h5. **27.Kg2?!** **27.h3** var å foretrekke da springeren har bedre oppgaver enn å passe på elefanten alene. **27...e5 28.Sf2??** Bukker elefanten en price. I sin kommentar til partiet skriver Jacobs at denne bukken er av minimal betydning da elefantens verdi er så liten, hvilket følgelig blir helt feil da rødt etter dette må

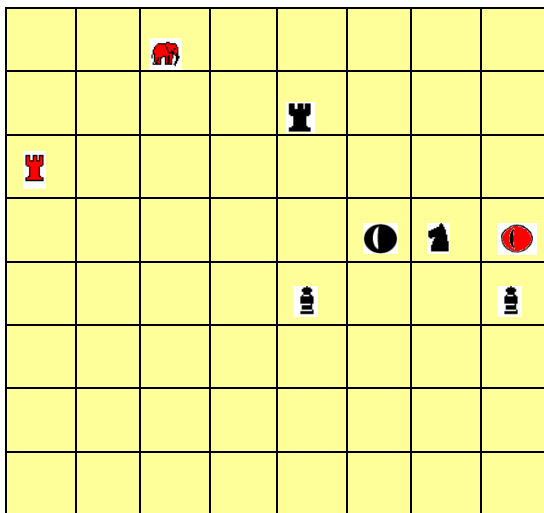
kunne sies å stå til vinst. **28...Re3 29.Sh3 Ef8 30.Sg5 Rd4 31.Sf3** Truer Sed4 etterfulgt av springergaffel på e5. **Te8 32.Tb3 Se6 33.c3 Sc5? 34.Tb2**



34...Re3? Har man først spilt springeren til c5 burde rødt gå for **34...Rc3 35.Sc3 Sd3!?**
36.Ed3 Td3 og selv om han har gitt springeren vil to elefanter og en bonde danne tilstrekkelig kompensasjon kombinert med aktive brikker. Rådgiveren vil uansett være alt for utsatt på e3.
35.a5! Svart bytter bort sin svake a-bonde og frigjør dermed også tårnet. **35...b5 36.Sc1 Ec4 37.Sb3 Ed6** Med ideen å besvare trusler mot rådgiveren med ...Rf4. Vi legger merke til hvordan al Lajlajs tegnende elefant (kongefløys elefanten) samarbeider vakkert med rådgiveren og blokkerer d-linjen for røds tårn. Igjen ville det ikke være unaturlig for rød å bryte denne blokaden med et springeroffer, til tross for ville protester fra Jacobs som kommenterer at et slikt bytte ikke er mulig for rødt. **38.Re1 Rf4 39.gf4 40.Sc5 Kc5 41.h3 Td6 42.Teb1 a6 43.Se1 Sg8 44.Kf3 Tf8 45.Ke3 Se7 46.Rc2 Tdf6 47.Ed3 Sc6?** Rødt har ikke råd til å miste b-bonden. **47...Tb8** var derfor et must. **48.Eb5 Sa5 49.Ed3 Ea6 50.Ta1 Sc6** Forsøket med **50...Tf2** strandet på: **51.Ta5 Kc6 52.Te5 Te2 53.Kd4 Te1 54.Kc4** og svart vinner. **51.Rb3 Tb8?** Nå ryker a-bonden også. **51...a5** var nødvendig. **52.Ta4 Ee6 53.Ta6 Tf7 54.Eb1 Ec8?** Tillatter svart å gjennomføre en kombinasjon som vinner springer og bonde.



55.Sd3 Kb5 56.Tc6! Kc6 57.Se5 Kd6?! Nå ryker også elefanten, selv om springeren vil bli fanget en periode på h6. **58.Sf7 Ke7 59.Sh6 Ee6 60.Ed3** Selv om svart står springer, rådgiver og bonde over har likevel rødt praktiske sjanser gjennom sitt tårn. Det er både vanskelig å matte en konge og få byttet tårnene for svart. **Kf6 61.Kf4 Kg7 62.Kg5 Tc8 63.Tf2!** Et offensivt og sterkt trekk som viser at røds konge ikke er trygg. **63...Tc5** Men ikke **63...Tc3 64.Tf7 Kh8 65.Tf8 Eg8 66.Tg8# 64.Ef5 Tc3 65.Eh7 Tg3 66.Kh4 Tb3** Selv om rådgiveren faller er det viktigere at røds konge havner i et ubehagelig nett. **67.Sf7 Tb4 68.Sg5 Kh6 69.Tf7 Ec8 70.Te7 Ta4 71.Kg4 Ta5 72.h4 Ta6 73.Ef5 gf5 74.Kf5 Kh5**



75.Te8?? Her kunne svart enkelt ha byttet tårn og deretter fanget elefanten etter **75.Th7 Th6 76.Th6 Kh6 77.Sf7 Kg7 78.Sd6 Ea6 79.Ke6** og rødt kan ikke hindre at svarts konge jakter ned hans elefant i løpet av 4 trekk. Det virker imidlertid både utefra dette og senere trekk at ingen av spillerne hadde fått med seg seier ved bar konge regelen i Shatranj. Dette virker merkelig da inspirasjonen for økt Shatranj aktivitet i England var Murrays sjakkhistoriske bok fra 1913 som beskrev Shatranj reglene nøyaktig. **75...Kh4 76.Tc8 Ta5 77.e5 Ta1??** Bukker under. Etter **77...Kg3** må svart jobbe hardt for seieren. **78.Tc3 Tc1 79.Sf3?** Her kunne svart ha vunnet på bar konge regelen etter: **79.Tf3 Th1 80.Th3 Th3 81.Sh3. 79...Kg3 80.Ke4 Ta1 81.e6 Kg4 82.Ke5 Ta5 83.Kd6 Ta6 84.Ke7 Kf5 85.Tc5 Kg6 86.Tg5 Kh6 87.Kf6 Ta4 88.Tf5 Tg4 89.Se5 Th4 90.e7 Kh7 91.e8R Th6 92.Kf7 Ta6 93.Rd7?** Langt sterkere var **93.Th5. Th6 94.Sg4** Og rødt blir straks matt. **1:0**

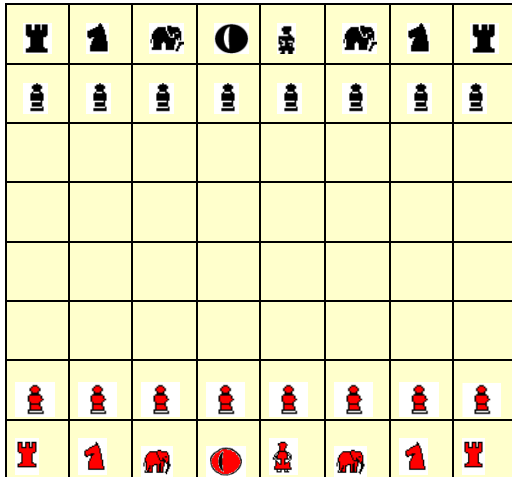
Den viktigste lærdommen for oss er imidlertid å lære av svarts svake åpningsspill, der Jacobs behandler åpningen som om han skulle ha spilt vanlig sjakk. Den tidlige d-bonde marsjen sørger straks for at han havner flere tempi bak sin motstander.

For rundt 150 kroner kan man skaffe seg spillbasen Zillion of Games med ubegrenset tilgang til tusenvis av ulike brettspill. Dataprogrammet som spiller mot deg kan deles inn i 10 ulike nivåer, og er en sterk motstander på de høyeste nivåene. Dette gjelder særlig sjakkspill med ikke alt for mange muligheter som Shatranj, sør Asiatiske sjakkvarianter og til og med vår moderne sjakk. Dersom man eksempelvis prøver litt mer kompliserte japanske sjakkvarianter som eksempelvis moderne Shogi, Dai dai Shogi eller Tenjiku Shogi vil variant regnemengden bli for stor for computeren, og dens spillestyrke synker dramatisk.

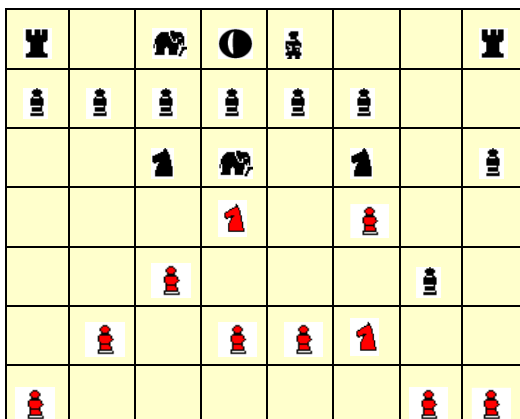
Følgende parti er uvanlig siden det lykkes meg å vinne så hurtig gjennom et matt angrep. Vi legger merke til at programmene sjeldent flytter frem sentrumsbøndene, helt motsatt av det

som ville ha vært naturlig for en moderne sjakkspiller. I de tre partiene vi skal se nå bruker computeren i gjennomsnitt to sekunder per trekk, mens undertegnende har total betenkningstid satt til en time.

Nikolas Mellem vs. Nivå 6 ZoG
20. februar 2011

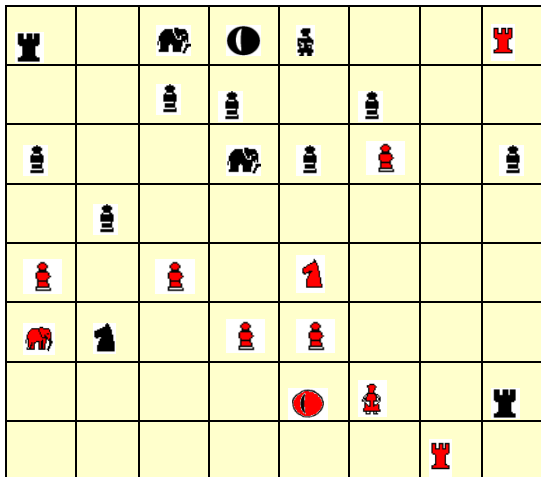


Shatranj ble spilt mellom svarte og røde brikker der de svarte som oftest begynte først. Siden det er de røde brikkene som begynner på Zillion of Games versjonen havner den røde monarken på d1. Legg også merke til at jeg har byttet ut den kristne kongen med et symbol med halvmåne. **1.c3 Sf6 2.c4 Sc6 3.Sc3 Ee6 4.d3 Se5?! Trekket truer Ec4, men denne er lett å dekke, slik at teksttrekket kan ikke kalles annet enn tempotap. 5.b3 Ed6 6.e3 Sc6 7.f3 h6** Svarts oppstilling minner på oppstarten til en Raquiki tabiya (oppstilling), som ble for første gang brukt av 800-talls mesteren Ghudaf. Det eneste som mangler er at flankeboøndene kommer til h5 og a5. **8.f4 g6 9.Sf3** Undertegnende går for Mujannah tabiya (ving/flanke åpningen) som ble antakelig innført av Shaqi og deretter popularisert av de legendariske 900-talls stormestrene al Suli og al Lajlaj. Mujannah forsvant deretter en stund fra scenen før den fikk sin renessanse på hoffet til selveste storerobreren Timur Lenk på 1300-tallet. **g5!** Frisk brudd fra computeren. **10.f5!** Men ikke 10.fg5 hg5 11.Sg5 Tg8 og rød vinner tilbake g2 bonden med god stilling. **Ec8 11.Sd5!?** Et svært friskt trekk som jeg må innrømme ble utført grunnet en brikkesammenblanding mellom konge og rådgiver. Denne sammenblandingen skyldes igjen at programvaren jeg bruker benytter seg av sunni-muslimske brikker som ikke viser brikkens opprinnelige form. **g4**

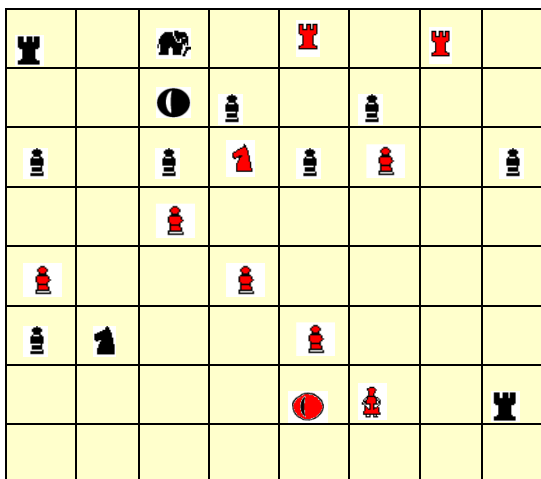




12.Sf6!? Bondeofferet som vil gi svært spennende spill fremover. **gf3 13.Se4 fg2 14.Tg1 gf1R 15.Tf1 Sb4 16.Ke2 Tg8 17.a3 Sc6 18.Rf2 b6 19.a4!** Med ideen Ea3 og Tg1 med en offensiv på vaktfløyen. **Tg2 20.Ea3 e6** Svart står ubehagelig trangt og gjør et forsøk på å frigjøre seg. **21.f6! Sa5 22.Tg1!** Rød ofrer gjerne to bønder for å få fart på angrepet. **Th2 23.Tg8 Sb3 24.Tag1 a6 25.Th8 b5** Dersom svart får frigjort seg på kongefløyen vil kongen kunne rømme fra røds farlige tårn og dermed kunne utnytte det solide materielle overtaket.



26.c5! Rød forhindrer svarts flukt mulighet vi c7 etter ...c6. At dette koster ytterligere materiell er av underordnet betydning. **Ef8 27.Tf8 c6 28.Te8! Kc7** Hvis 28...Ke8 så 29.Tg8# **29.Tgg8 b4 30.d4!** Elefantofferet har til hensikt å sikre springeren d6 basen via c5 bonden. **ba3 31.Sd6!** Dermed har den svarte kongen havnet i et dødelig mattnett.



Sc1 32.Kf3 Tf2 33.Kf2 Sd3 34.Kf1 Sc5 35.dc5 Tb8 36.Tc8 Tc8 37.Tc8# 1:0

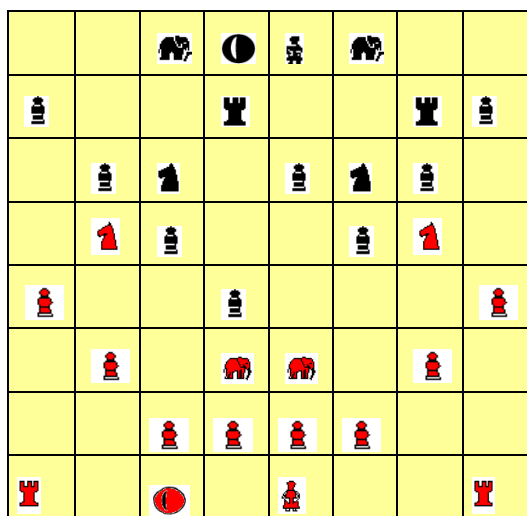
En trygg f6 bonde kombinert med overdreven materiell griskhet førte til rask undergang for maskinen. Lærdommen er dermed at man også kan bli raskt matt i Shatranj.

Neste parti er definitivt et av mine beste i Shatranj. Rødt klarer og skaffe seg kontroll i sentrum og svarts konge blir utsatt for mattrusler. I sluttpillet våkner den røde monarken og angriper motstanderens kongefløy.

Nivå 8 ZoG vs. Nikolas Mellem

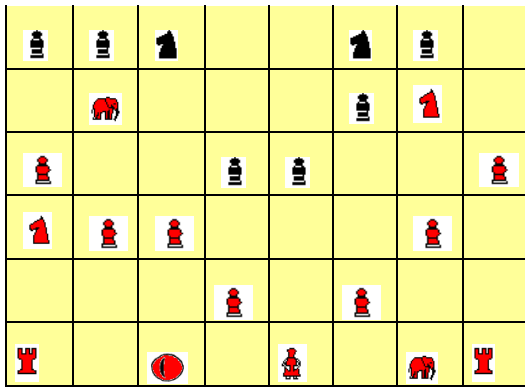
August 2011

1.Sc3 c6 2.Ed3 c5 3.Sf3 d6 4.Se4?! Dette er ikke annet enn tempotap da springeren ikke klarer å etablere seg på e4. Computerens største svakhet på Zillion of Games er at de ikke har åpningsbibliotek. Spørsmålet er likevel om dette hadde hjulpet programmet i Shatranj da fokuset i åpningen ligger på en god oppstilling og ikke konkrete trekk. Siden det er flere trekkrekkefølger som gir en ønsket Tabiya (åpningsoppstilling) ville trekk for trekk bibliotek være meningsløs. Samtidig ville det heller ikke fungere å legge inn faste trekkserier, da man følgelig også må være på oppmerksom på motstanderens trekk. **b6 5.Ee3 f6 6.h3 Sc6 7.b3 e6 8.Sc3 f5 9.a3 Sf6 10.h4 g6 11.a4** Røds oppstilling er dermed en Raquiki tabiya, som ble for første gang brukt av 800-talls mesteren Ghudaf, med bonden på b3 i tillegg. Problemet er at maskinen har tapt to tempi på Se4-c3 manøveren. **Tb8 12.Sg5!?** Med bonden plassert på h4 kan rød vente på at svart forserer med bonden til e4 for å deretter hoppe til f4 via h3. **Tg8 13.g3 Tb7!** Tårnene skal til d7 og e7 hvorfra de vil støtte bondebrudd i sentrum. Denne strategien har jeg tilegnet med gjennom studium av Al Lajlajs analyser. **14.Sb5!?** Tanken bak trekket er lik den etter 12.Sg5!/? **Tgg7 15.Kc1 Tbd7 16.Sc3 d5 17.Eb5** Elefanten truer tårnet. Grunnen til at jeg er svært varsom med å hindre elefant innhopp på 5. raden med ...a6/h6 er at dette vil svekke c/f-bonden. Rød vil da kunne bryte med a4-a5/h4-h5 og dersom jeg slår flankebonden vil elefanten ta min c/f bonde. Hvis jeg derimot ikke reagerer bytter rød av og får åpen a/h-linje. **Td6 18.Ed3 d4 19.Sb5 Tdd7**

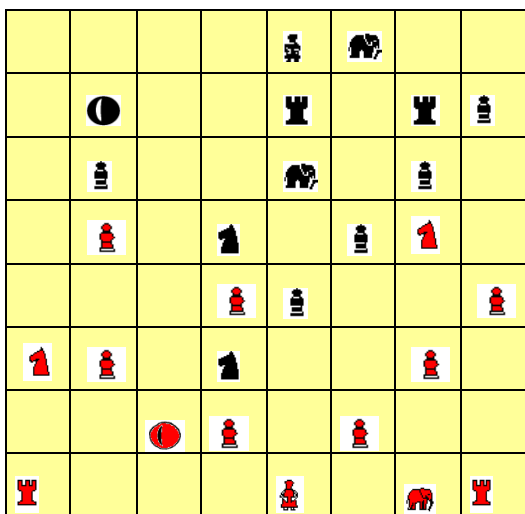


20.Eg1! Selv om den legendariske Bagdad eneren på begynnelsen av 900-tallet - as-Suli satte opp en poengskala der elefantens styrke var ekvivalent med sentrumsbøndene, mener jeg at elefanten nok er sterkere grunnet sin større fleksibilitet. I sluttspill blir det enda mer tydelig da en konge vil lett spise opp en bonde mens den aldri klarer å jakte ned en elefant på egenhånd. **e5 21.Sa3 e4 22.Eb5?!** Elefanten burde nok gå til b1 siden den nå vil bli fanget med ...a6. **Tde7** Her kunne man også vurdere 22...Td5 med muligheter for tårndobling i e-linjen via e5 og e7. **23.e3 a6 24.Sc4 Kc7 25.ed4 cd4 26.Sa3 Kb7 27.c3**

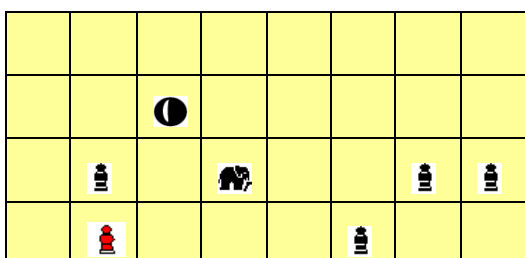


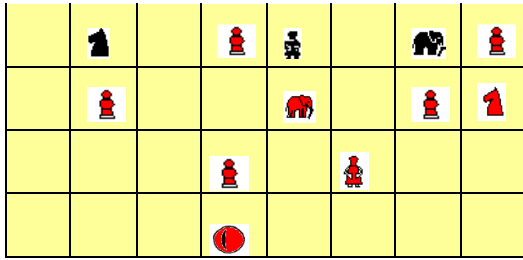


Sd5! Innledningen til et bondeoffer som tar sikte på å etablere et forpost for springeren på d5. **28.Kb2 ab5! 29.ab5 Se5 30.cd4 Sd3 31.Kc2 Ee6** Plutselig står røds konge i fare for å havne i et mattnett.

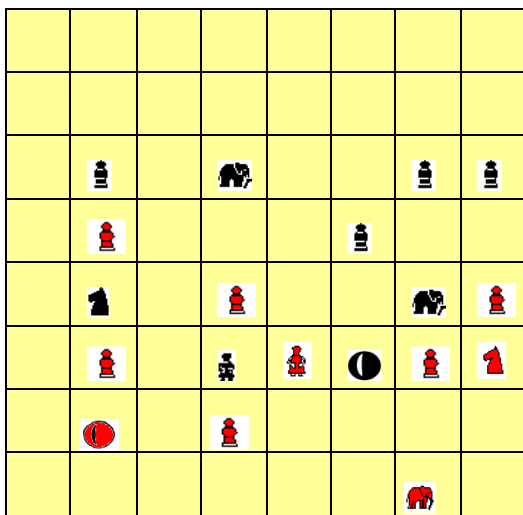


32.Kd1 h6 33.Sh3 Ed6 Her vil jeg nok tro at 33...Kb8! Med ideen Ta7 og Tgc7 var langt sterkere. **34.Sc2 Eg4 35.Ee3 Tc7 36.Ta2 Rd7** Dette blir for tregt og rød rekker å befri sin konge med Tf1 og f2-f3 bruddet, og deretter et sofistisert elefanttrekk som vi straks skal se. Langt sterkere var derfor både 36...Tc3! og 36...Eb4 med ideen Tc3! Mattmotivet viser hvor fint springerne samarbeider med elefantene. **37.Tf1 Tg8 38.f3 ef3 39.Tf3 Tgc8 40.Ec5!** Trekket som redder rødt. Det taktiske blikket til maskinen er ikke til å klage på. **Sb4 41.Sb4 Sdb4 42.Ta7** Elefantens hoppeegenskaper blir utnyttet til det fulle. **Kb8 43.Tc7 Tc7 44.Tc3 Re6!** Selv om rød materielt sett står over, er det svart som står klart best gjennom sine mer aktive brikker. Rådgiveren søker e4 feltet hvorfra den vil dominere de hvite sentrumsfeltene. Det var følgelig ingen grunn til å gi rød to sammenhengende bønder etter 44...bc5. **45.Rf2 Rd5 46.Ee3 Re4 47.Tc7?!** Selv om det ikke gikk an å unngå tårnbytte uten å oppgi den viktige c-linjen, burde rød likevel beholde tårnene for å ha praktiske remissjanser. **Kc7**

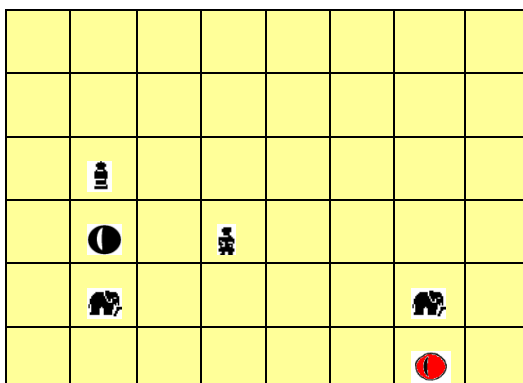




Rød er tross sin materielle ledelse sjanseløs da den har nærmest ingenting å spille på. Legg merke til hvordan røds springer sliter med å komme ut grunnet svarts elefanter og rådgiver. **48.Rg1 Kd7 49.Rf2** Rådgiveren skal til e3 hvorfra den beskytter d4-bonden. Svart burde heller søke motspill med 49.Sf2 etterfulgt av Kc1, Sc1-b2-c4 med press mot b6-bonden, selv om dette likevel ikke ville holde mot svarts aktive brikker. **Ke6 50.Eg1 Kd5 51.Re3 Rd3 52.Kc1 Ke4 53.Kb2 Kf3**



Sjefen avgjør sluttspillet selv! **54.Kc3 Kg3 55.Sf4! Sa2!** Tvinger kongen til det periferierte a2 feltet. **56.Kb2 Ef4 57.Ka2 Re4** Rådgiveren søker d5 feltet hvorfra den vil holde røds monark sperret på dens egen halvdel. **58.Kb2 Rd5 59.d3 Ed6 60.Rd2 f4** Fanger elefanten. Resten er teknikk. **61.Ee3 fe3 62.Re3 Kh4 63.Rd2 Kg3 64.Kb1 Kf2 65.Kc2 Ke2 66.Kc3 h5 67.Kc2 h4 68.Rc3 h3 69.Rb2 h2 70.Rc3 h1R 71.Rd2 Ee6 72.Kc3 g5 73.Kc2 g4 74.Rc1 g3 75.Rb2 g2 76.Rc1 g1R 77.Rd2 Rf2 78.Rc1 Re3 79.Rb2 Rd4 80.Rc3 Rc3 81.Kc3 Ke3 82.Kc2 Kd4 83.Kd2 Eb4 84.Ke2 Eg4** Svarts plan er enkel og innebærer å spise opp røds bønder og vinne på bar konge regelen. **85.Kf1 Kd3 86.Kg1 Kc3 87.Kh1 Kb3 88.Kg2 Kc4 89.Kg3 Kb5** Svart vinner på bar konge regelen. **0:1**



I det siste partiet vi skal se på bygger jeg meg nok en gang opp med Mujannah Tabiya, og som i de forrige partiet kommer igjen et posisjonelt sentrums-bondeoffer. Selv om det lykkes svart å vinne kvalitet blir partiet en langvarig teknisk utfordring.

Nikolas Mellem vs. Nivå 10 ZoG

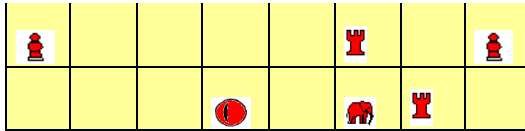
27. september 2011

1.f3 Sc6 2.f4 Sf6 3.e3 Sb4? Øverste programmets åpningsspill varierer alt fra fornuftig Tabiya liknende spill til meningsløs springer og elefant hopping. 4.c3 Sbd5 5.c4 Sb6 6.d3 Sa4 7.b3 Sc5 8.Sf3 Ed6 9.g3 h6 Svarts første bondetrek(!) 10.Sc3 b6 11.Tg1 a6 12.Tb1 a5 13.Tb2 g6 14.e4 Når svart har fomlet såpass mye kan rød sette i gang et offensiv i sentrum. ...Ef4 I prinsippet et dårlig bytte, men svart sto svært trangt, hvilket gjorde elefant tilbaketrekninger til 8. raden svært lite fristende. 15.gf4 Se6 16.f5 Sf4 17.fg6 fg6 18.Rf2 Rf7 19.Re3 Se6 20.d4 Røds kraftige sentrum sikrer ham klar fordel. g5 21.e5 Sh5 22.d5 Sc5 23.Rd4 Sa6

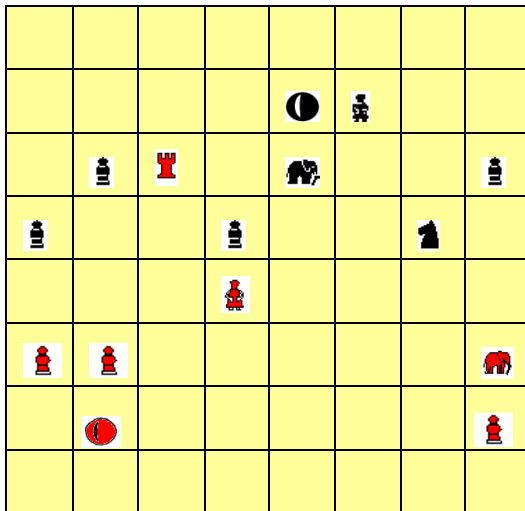
♖		♘	♙				♖
		♗	♗	♗	♗		
♘	♗						♗
♗			♖	♖		♗	♘
		♖	♖				
	♖	♗			♖		
♖	♖						♖
		♘	♙		♘	♖	

24.e6! Et bondeoffer som frigjør røds brikker og gir springeren en flott forpost på e5. de6 25.Se5 Ke8 26.Tf2 Th7 27.Ee3! Tiden er moden for å aktivere elefantene. ed5 28.cd5 Sb4 29.Eg5 Shf6 30.Ee7! Et godt bytte da kongen vi stå utsatt til på 7. raden. Ke7

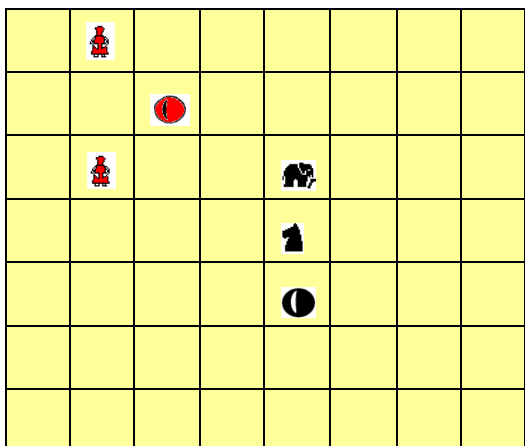
♖		♘					
		♗		♙	♗		♖
	♗				♘		♗
♗			♖	♖			
	♘		♖				
	♖	♗					



31.Eh3! Elefanten skal til f5 hvorfra den jager vekk svarts tårn fra 7. raden. **Sfd5 32.Ef5 Th8 33.Sd5 Sd5 34.Tg7 Tf8 35.Eh3 Sf6?!** Svart burde ha gitt rådgiveren fremfor kvaliteten. For eksempel 35...a4! 36.Tff7 Tf7 37.Tf7 Ke6 og det blir svært krevende for rødt å utnytte den materielle fordelene. **36.Sg6 Ke8 37.Sf8 Kf8 38.Tg1 Se4 39.Tc2 Ee6 40.Kc1** c-bonden var tabu grunnet Td8. **Td8 41.Td1 c6 42.Re5 Td5 43.Td5 cd5 44.a3 Sc5 45.Tc3 Ke8 46.Kb2 Ke7 47.Rd4 Se4 48.Tc6 Sg5**

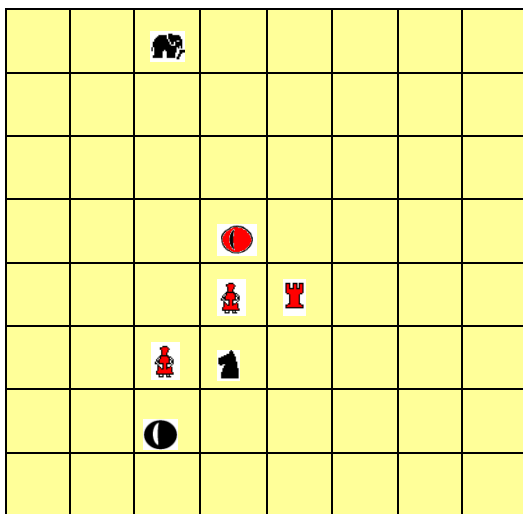


49.Tb6 Ikke 49.Ef1? Sf3 og svart slår h2-bonden med tempo. **Sh3 50.Tb5 Sf4 51.Ta5 Kd6 52.Ta6 Ke7 53.Ta7 Kf6 54.Re5 Ke5 55.Tf7 Ke4 56.a4 d4 57.a5 h5 58.a6 Sd3 59.Ka3 Se5 60.Th7 d3 61.Th5 d2 62.a7 d1R 63.a8R Sd3 64.Th6 Ke5 65.b4 Rc2 66.Rb7 Kd6 67.Ra6 Ke5 68.Rb5 Sf4 69.Ra4 Rd3 70.Rb3 Sd5 71.Th8 Kd4 72.Td8 Rc4!** Vanligvis er det ikke så lurt å bytte når man står under, men dette byttet gir svart da røds to bønder på sikt blir promotert til rådgivere på samme farge (b8 og h8). Dette vil følgelig vanskeliggjøre seiersgangen. **73.Rc4 Kc4 74.Tb8** Røds første plan er å gå inn med bøndene. **Kc3 75.h3 Se3 76.h4 Sf5 77.h5 Sd4 78.h6 Sc6 79.Tb6 Sd4 80.h7 Sc2 81.Ka4 Sd4 82.h8R Kd3 83.Rg7 Ke3 84.Rf6 Ke4 85.Re7 Kf5 86.Rd6 Kf6 87.Rc5 Sf5 88.Tb8 Se3 89.Th8 Kg7 90.Th1 Kf6 91.Te1 Sg2 92.Te2 Sf4 93.Td2 Kf5 94.b5 Ke4 95.b6 Sd3 96.Kb5 Ke3 97.Th2 Se5 98.Th1 Ke4 99.b7 Sd7 100.Kc6 Se5 101.Kc7 Kd5 102.Rb6 Ke4 103.b8R**





Første plan er gjennomført. Problemet for rødt er ikke bare at rådgiverne er på samme farge, men også at de går på motsatt farge av svarts elefant. Målet blir å kunne bytte svarts elefant for en av mine rådgivere. Det er også godt å merke seg at i sluttspill øker elefantens styrke visa vis rådgiveren da førstnevnte normalt ikke kan bli fanget av kongen, men en ensom rådgiver er lett kongebytte. **Kd5 104.Td1 Ke4 105.R8a7 Sc4 106.Kd7 Se3 107.Te1 Ec4 108.Kd6 Kf3 109.Rc5 Kf2 110.Ta1 Kf3 111.R7b6 Ke4 112.Ra5 Sf5 113.Kc6 Ke7 114.Kb5 Ee6 115.Rab4 Sd5 116.Te1 Se3 117.Rc3 Kd3 118.R5d4 Sd5 119.Kc5 Sf4 120.Te3 Kc2 121.Te4 Sd3 122.Kd5 Ec8**



Dermed er elefanten tydelig separert fra sin konge, og jakten kan starte. **123.Th4 Kb3 124.Th1** Med ideen Tb1 sjakk etterfulgt av Tb8 og elefantfangst. **Sf4 125.Ke5 Sd3 126.Kd6 Ea6 127.Kd5 Sf4 128.Kc5 Sd3 129.Kb5 Ec8 130.Th6 Sf4 131.Tc6** Dermed har rødt klart å forsere elefant-rådgiver bytte. **Ee6 132.Re5 Sd5 133.Kc5 Sc3 134.Te6** Tårn og rådgiver vs. springer sluttspill, burde være enkelt vunnet uansett utgangsstilling. Luksusen ligger i at man hele tiden kan bytte tårnet for springeren og dermed vinne på bar konge regelen. Denne opsjonen foreligger derimot ikke i de eldgamle Sør-Asiatiske sjakkvariantene Makruk (Thailand) og Sittuyin (Burma). **Se4 135.Kd4 Sg5 136.Te7 Sf3 137.Kd6 Sh4 138.Ke4 Sg4 139.Kf3 Se1 140.Ke2 Sc2 141.Tb7 Ka2 142.Kd2 Sa3 143.Ta7 Kb2 144.Ta3** Nok en gang seier på bar konge regelen. **1:0** Dette ble min eneste seier i 6 parti matchen mot programmet, som jeg tapte 2,5:3,5.

I forbindelse med sluttspill kan leseren også undersøke Shatranj sluttspill-databasen til Müller: <http://kirill-kryukov.com/chess/discussion-board/viewtopic.php?f=6&t=3847> Her behandles de aller mest elementære sluttspillene.