



KONJ ILI LOVAC

Siniša Režek, Zagreb

Šah je igra s konačnim rješenjem koje zahtijeva prethodni pregled neograničenoga mnoštva mogućnosti. Pri tome dobar igrač koristi sljedeći analitički postupak (metodologiju): definiranje problema, podjela složenoga zadatka na manje cjeline, etapno rješavanje zadataka, sinteza cjeline.

Ta metodologija i način razmišljanja temeljne su vrijednosti šahovske igre, koje pridonose razvoju intelektualnih mogućnosti učenika i poboljšanju njihovih postignuća u svim odgojno-obrazovnim područjima.

Što mislite, tko vrijedi više: konj ili lovac? Smatra se da su lovci u snazi približno jednaki konjima. Lovci stiču relativnu snagu kako se bliži završnica partije jer se oslobađa sve veći prostor na ploči pa je lovcima olakšano kretanje. Kada je ploča prazna, lovac može simultano djelovati na obje strane ploče, dok konju treba nekoliko poteza da prijeđe s jedne strane na drugu. U otvorenoj završnici par lovaca smatra se superiornijim od konja i lovca ili dvaju konja.



S druge strane, u ranijem tijeku igre, lovca mogu zatvoriti pješaci obiju boja, stoga će on biti inferioran u odnosu na konja koji može preskakati prepreke. Štoviše, na zagušenoj ploči, konj ima mnogo mogućnosti da u isto vrijeme napadne dvije neprijateljske figure.

To staro i sporno pitanje, vrijedi li više konj ili lovac, jedno je od onih gdje je često primjenjivana matematika. Tako je Gyula Breyer (Budimpešta, 1893. – Bratislava, 1921.) htio dokazati matematičkim putem ispravnost tzv. trampenih (zamjenskih) vrijednosti figura, koje su nađene iskustvom ovako: pješak = 1, konj ili lovac = 3, dama = 9, top = 4 i pol. Breyeru dokaz nije uspio jer je svoje jednadžbe previše generalizirao, pa mislim da će moji izvodi, koji se drže sredine između iskustva i teorije, bolje zadovoljiti.

Polazim od teorije da je trampena vrijednost približno dikretno proporcionalna sposobnosti napadanja polja S , tj. borbenoj vrijednosti figure. S računamo tako da broju polja napadnutih jednim potezom pribrojimo broj polja



napadnutih s dva poteza podijeljen s dva, zatim broju polja napadnutih s 3 poteza podijeljen s tri itd., dok se ne iscrpe sva polja ploče. Kako je, međutim, S ovisan o položaju ishodnog polja, valja uzeti srednju vrijednost. Kod topa to nije potrebno jer je $S(T)$ za svako polje jednak. Top napada u jednom potezu 14 polja, a ostalih 50 u dva, pa je $S(T) = 14 + \frac{50}{2} = 39$. Kod drugih figura uzimam sredinu između maksimuma i minimuma S .

Ako postavimo konja u kut ploče, onda napada u jednom potezu 2, u dva poteza 10, u tri poteza 20, u četiri poteza 21, u pet poteza 10, te u šest poteza 1 polje. Dakle je $S(K)^{\min.} = 2 + \frac{10}{2} + \frac{20}{3} + \frac{21}{4} + \frac{10}{5} + \frac{1}{6} = 21 \frac{1}{12}$. Maksimum dobivamo za konja kada je u sredini ploče $S(K)^{\max.} = 30 \frac{1}{12}$, a srednja je vrijednost $S(K)^{\text{mid.}} = 25 \frac{11}{12}$. Ove se vrijednosti pokrivaju (tj. proporcionalne su) s trampenim vrijednostima iz iskustva, jer je $S(T) : S(K) = 39 : 25 \frac{11}{12} = 4,51 : 3$.

Po istoj metodi izlazi za lovca trampena vrijednost 2,43. Prema ovoj metodi konj vrijedi više od lovca, što je u skladu sa starijim iskustvom. No, kako sam ranije napomenuo, iskustvo kaže da dva lovca vrijede više no dva konja, osobito u konačnici. I ovu relaciju mogu izvesti. Ako stavim dva konja na ploču, onda je minimum za S , kada su na a1 i h8, a maksimum kada su na e4 i d4, i to: $S(2K)^{\min.} = 26 \frac{1}{15}$, a $S(K)^{\max.} = 39$. Srednja je vrijednost $S(2K) = 32,5$, a po istom računu za dva lovca $S(2L) = 42$. Iz toga vidimo da dva lovca vrijede više nego dva konja gotovo u istom omjeru kao konj sam prema lovcu. Zato se u praksi uzima da je vrijednost konja i lovca jednaka.

Moglo bi se prigovoriti da sve ovo vrijedi samo za praznu ploču, dok je kod pune ploče S svih figura manji. Najmanje se pritom S mijenja za konja koji skače preko figura, pa je zato njegova snaga u otvorenju veća.

Naravno, igrač sa samo jednim lovcem načelno bi trebao postaviti svoje pješake na polja boje na koju lovac ne može stupiti. Ovo mu omogućuje kontrolirati polja obje boje, dopušta lovcu da se slobodno kreće među pješacima, te se na ovaj način obično omogućuje i da se neprijateljski pješaci postave na polja koja lovac može napasti. Lovac kojega su zatvorili prijateljski pješaci često se naziva „visokim pješakom”, ili jednostavno „lošim lovcem”.

U završnici gdje oba igrača imaju po jednog lovca - jedan kontrolira bijela polja, dok drugi kontrolira crna - rezultat će često biti neriješen, čak i ako jedan igrač ima jednog ili nekoliko pješaka više. Međutim, u završnicama gdje oba lovca kontroliraju ista polja, čak i mala prednost može dovesti do pobjede.

