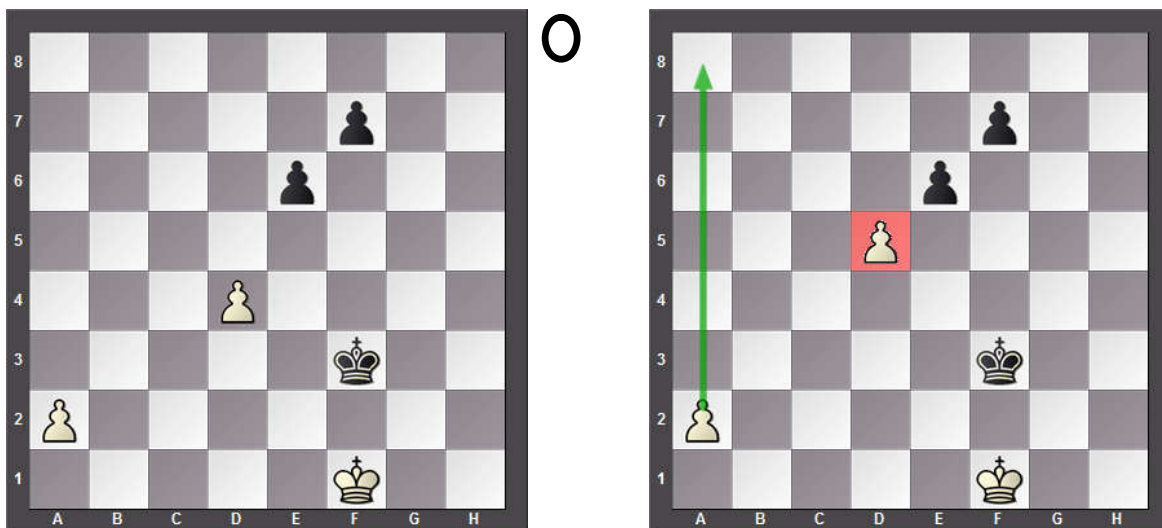


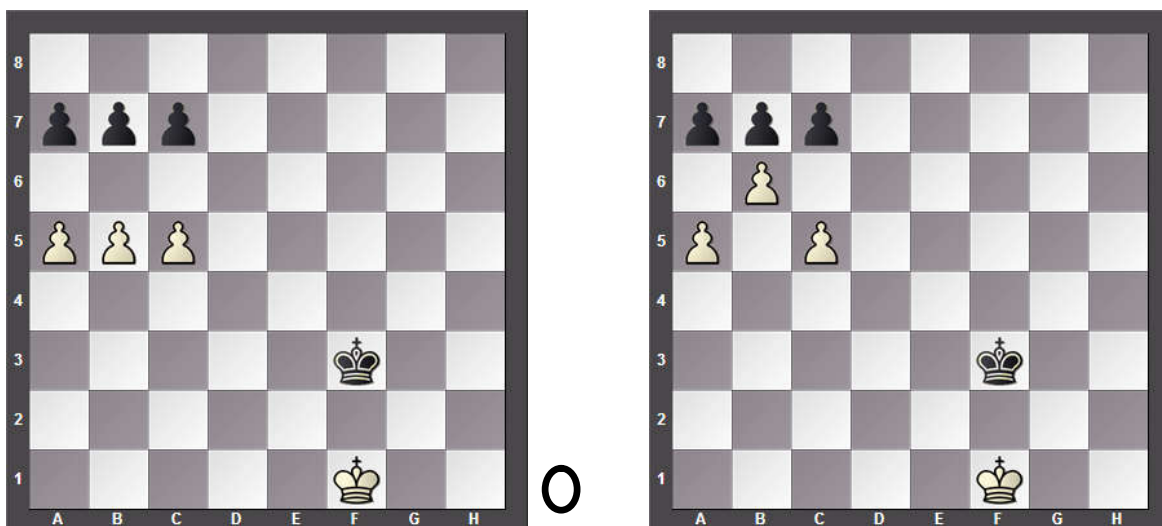
## PROMOCIJA

Že pri osnovnih kmečkih končnicah smo videli, da je promocija kmeta v drugo figuro zelo močno orodje. Ugotovili smo, da kadar je nasprotni kralj v t.i. »kvadratu«, lahko prepreči promocijo. Včasih se zgodi, da je nasprotnik v kvadratu, a se mu zaradi lastnih kmetov ne uspe vrniti pravočasno. Poglejmo primer.



Beli na potezi je odigral 1. d5!! in s tem zapretil s promocijo »d« kmeta. Črni je prisiljen v jemanje 1...ed5 in beli enostavno oddrvi do konca 2. a4 Ke4 3. a5 itd.

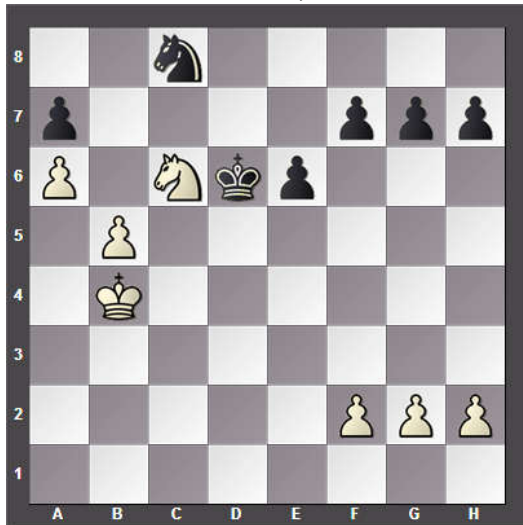
Zelo močno orodje, še posebej v kočnicah je **prodor!**  
Poglejmo si klasičen primer kmečkega prodora:



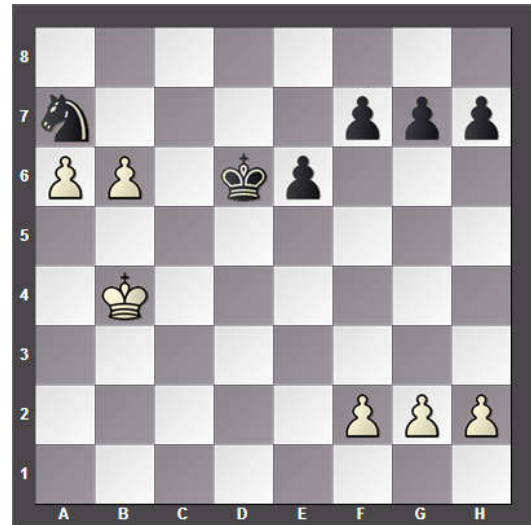
Beli s potezo 1. b6 izsili prodor enega od svojih kmetov. Če črni igras kraljem, beli enostavno poje enega od kmetov, ki so mu na voljo. Če črni igra 1...ab6 sledi 2. c6!! bc6 (grozimo z jemanjem, zato je poteza izsliljena) 3. a6. V primeru 1...cb6 sledi 2. a6!! in zopet bo beli dobil novo damo.

Še posebej nerodna figura pri zaustavljanju kmeta je skakač:

Sveshnikov – Lvchenko, 1988



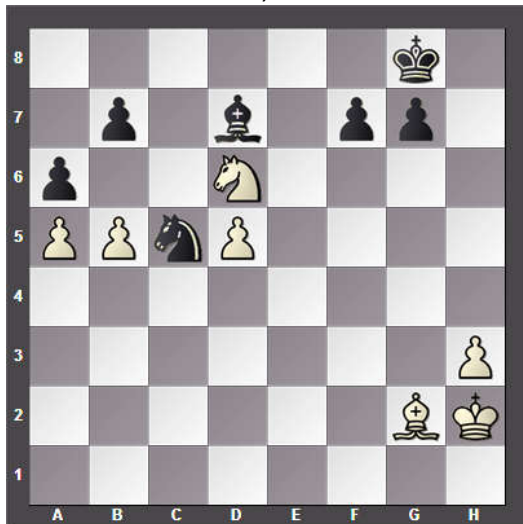
O



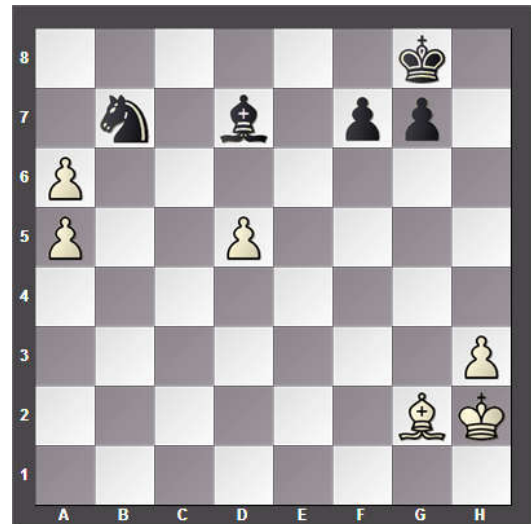
Beli je odigral 1. Sa7!! Sa7 2. b6 Sc6 3. Ka4 in črni ne more preprečiti potez a7 in a8D.

Poglejmo še en primer nerodnega skakača:

Gleizerov – Korneev, 2000



O

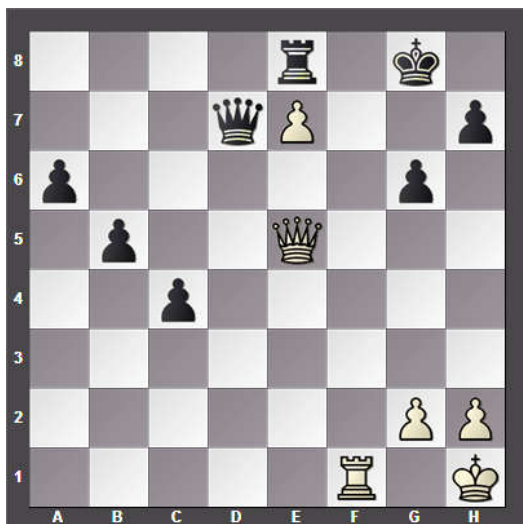


Beli je odigral 1. Sb7!! Sb7 in po 2. ba6 je črni skakač nemočen.

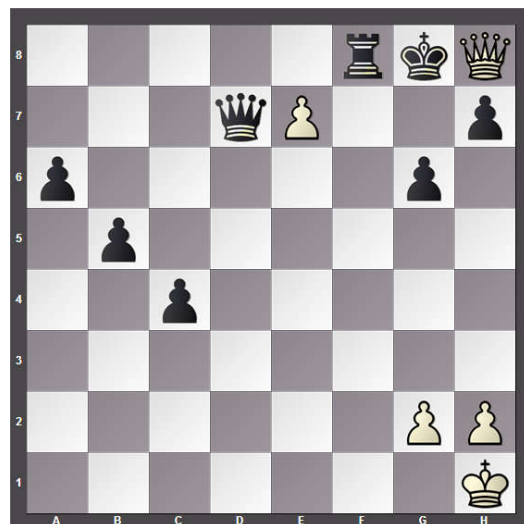


*Močno napredovanega robnega kmeta (»a« ali »h«) ne more ustaviti sam, rabi pomoč še vsaj ene figure.*

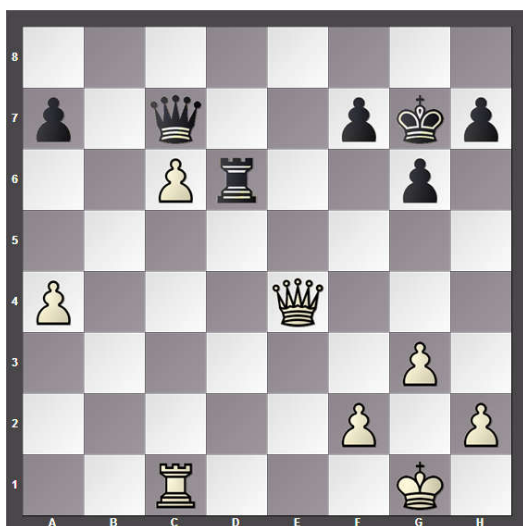
Seveda je močno napredovani kmet nevaren tudi v središnjici, včasih celo v otvoritvi. Poglejmo primer:



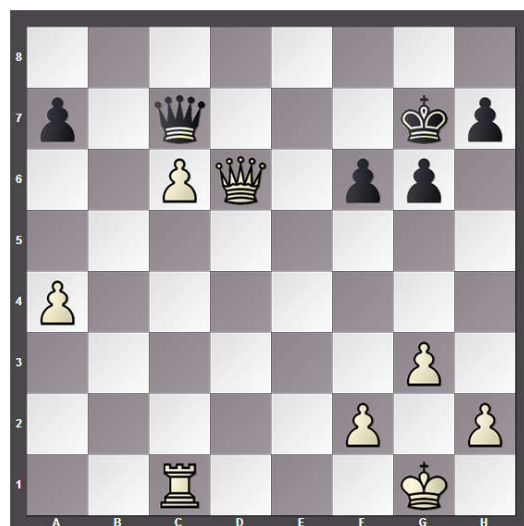
0



Beli je igral: 1. Tf8 Tf8 2. Df8!! Kf8 in ef8D mat.



0



Beli je igral 1. De5 f6 in sedaj 2. Dd6!! žrtev dame z idejo odvleka nasprotnikove dame in posledično promocije kmet v novo damo. 2...Dd6 3. c7 in promocija nove dame je neizbežna. Beli ostane s topom viška.