

1. lekce: Úvod. Šachovnice a označení polí

Úvod - legenda o vzniku šachu

Od kdy jsou známy **ŠACHY** - nejstarší hra světa? Prý ji vynalezl moudrý učenec z Indie pře 2000 lety. Nejznámější pohádkou o počátcích šachu je o Sissovi ben Dahirovi:

Mladý král Šahram nevládl národu spravedlivě. Učený Sissa ben Dahir vymyslel šachovou hru a na ní králi ukázal, že se bez lidu nemůže obejít. Však vidíte, vaše veličenstvo, řekl králi, že i takový malý pěšec může rozhodnout o vítězství. A ten pěšec, to jsme my, obyčejný prostý lid, a proto s námi musíte počítat.

Král se této hře naučil a poučil se s ní. Pak se Sissy ben Dahira zeptal, jakou odměnu si přeje za svůj vynález. Učenec odpověděl, že má skromné přání - aby mu král dal na první pole šachovnice jedno zrnko pšenice, na druhé dvě zrnka, na třetí čtyři, na další osm, šestnáct a tak dále vždy dvojnásobek na všech 64 polí.

Král ocenil jeho skromnost, ale odměna se mu zdála malá. Avšak učenec trval na svém. Sběrači pšenice proto odešli na čtyři strany prostorné indické země, načež králi došla nečekaná zpráva: V celé Indii není tolik pšeničných zrn, abyste mohl uspokojit přání Sissy ben Dahira.

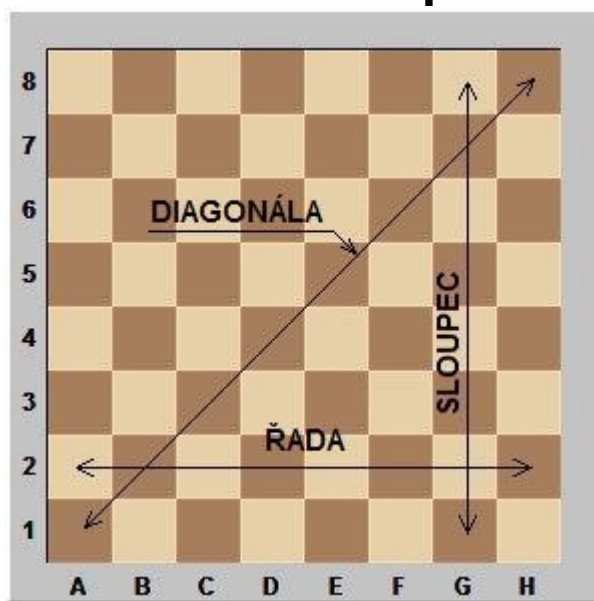
To není možné, rozzlobil se král, ale když mu učenci vysvětlili, že zrn by bylo potřeba $2^{64} - 1$, tj.

18.446.744.073.709.551.615 (přes 18 triliónů zrnků), uvěřil. Matematicové zjistili, že by k tomu bylo třeba tolik obilí, které by se za 10 let vypěstovalo na celém povrchu zeměkoule, počítaje v to i moře...

Tolik legenda - skutečnost však byla jiná. Hra podobná dnešnímu šachu vznikla asi v 6. století n.l. v Indii (tzv. čaturanga). Přes Persii a Arábii (kde vznikla složitější forma hry tzv. šatranž) pronikla do Evropy a postupně se rozšířila do celého světa. Její pravidla se měnila a zdokonalovala až k dnešní podobě.

Šachovnice a označení polí

Šachovnice je čtvercová deska, která se skládá ze 64 (8x8) čtvercových polí střídavě světlých (nazýváme je "bílá pole") a tmavých (nazýváme je "černá pole"). Při umístění šachovnice je třeba dávat pozor, aby každý z partnerů měl po pravé ruce bílé pole (viz následující diagram):



Každé pole má své označení. Pomocí arabských čísel a malých písmen může být každé pole rychle a přesně určeno.

Řady jsou vodorovné, rovnoběžné s okrajem šachovnice (označeny 1 - 8). **Sloupce** jsou kolmo k hráči (označeny a - h). **Diagonály** či **úhlopříčky** jsou šikmé.

Všechna pole na okrajích šachovnice se nazývají **okrajová** a všechna pole v rozích se nazývají **rohová**. Čtyři pole ve středu šachovnice jsou středová, také se jim říká **centrum** (d4, d5, e4, e5).

Cvičení:

1. Kolik bílých polí je na šachovnici?

Odpověď: 32

2. Vyjmenujte pole, která se nacházejí na diagonále b1-h7, a3-f8 atd.

Odpověď: b1, c2, d3, e4, f5, g6, h7; a3, b4, c5, d6, e7, f8.

3. Vyjmenujte bílá rohová pole.

Odpověď: a8, h1.

4. Vyjmenujte okrajová pole sloupce -h

Odpověď: h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8.

5. Kolik polí patří k centru?

Odpověď: 4

6. Vyjmenujte různá pole na nástěnné šachovnici, která trenér ukáže (např. b2, g6, c4, f7, a7, d1, h6, e2 atd.).

Domácí úkol:

1. Zapište černá pole na sloupcích -b a -g

Odpověď: b2, b4, b6, b8, g1, g3, g5, g7

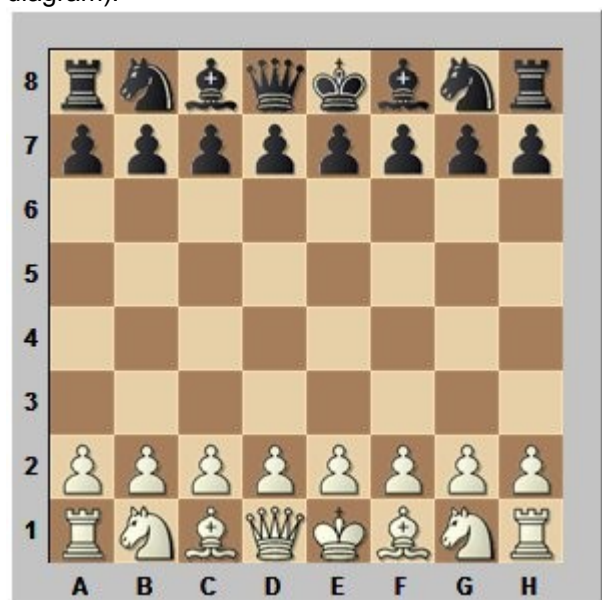
2. Zapište bílá pole na čtvrté a sedmé řadě.

Odpověď: a4, c4, e4, g4, b7, d7, f7, h7.

2. lekce: Šachové figury a jejich pohyb

Rozložení sil

Každý ze soupeřů má při zahájení hry krále, dámu, dvě věže, dva střelce, dva jezdce a osm pěšců. Základní postavení kamenů před zahájením partie je přesně určeno a musí být dodrženo (viz následující diagram):



V šachové terminologii se dáme a věži říká **těžké** figury, střelcům a jezdčům **lehké** figury. Král je samozřejmě figura nejdůležitější a musí na šachovnici zůstat od začátku do jejího konce, protože neodvratitelná ztráta krále se rovná prohře. Sloupce "a", "b", "c" tvoří **dámské** křídlo, sloupce "f", "g", "h" představují **královské** křídlo. Všechny figury mají své zkrácené označení a na šachových diagramech jsou charakterizovány těmito symboly:

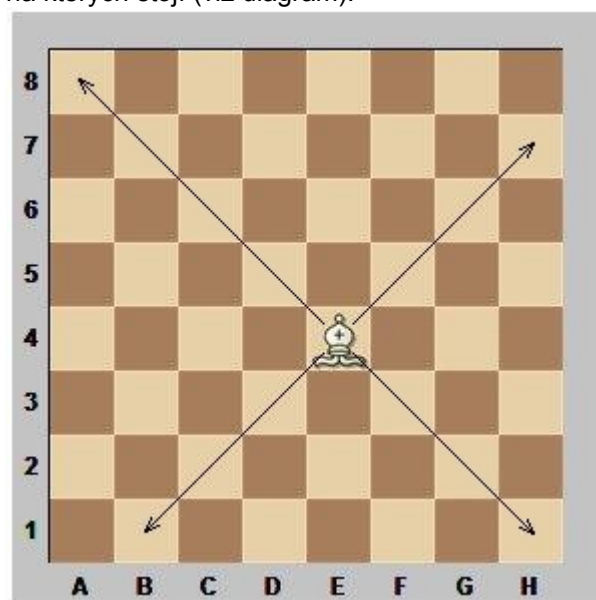
Kámen	Zkrat. názvu	Symboly		Dosah		Přibližná hodnota
		bílé	černé	max.	min.	
Král	K	♔	♚	8 polí	3 pole	-
Dáma	D	♕	♛	27 polí	21 polí	10
Věž	V	♖	♜	14 polí	14 polí	5
Střelec	S	♗	♝	13 polí	7 polí	3
Jezdec	J	♘	♞	8 polí	2 pole	3
Pěšec	(p)	♙	♟	2 pole	1 pole	1

Hodnoty figur a jejich dosah (viz tabulka) jsou určeny při prázdné šachovnici, kde pohyb figury a jejich dosah není ničím omezen.

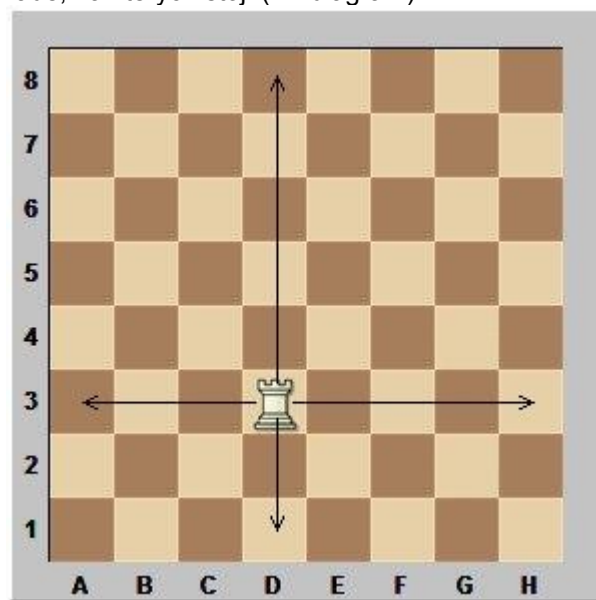
Pohyb figur

Všechny kameny mohou táhnout podle svého typického chodu dopředu, dozadu, na stranu nebo šikmo. Je-li jejich dráha zahrazena nepřátelskou figurou, mají právo ji brát, tzn., že zaujmou místo nepřátelské figury. Neexistuje žádná povinnost bránit. Žádný kámen nesmí vstoupit na pole, na kterém stojí jiný vlastní kámen. Kámen, který se přemísťuje na pole obsazené soupeřovým kamenem, bere tento

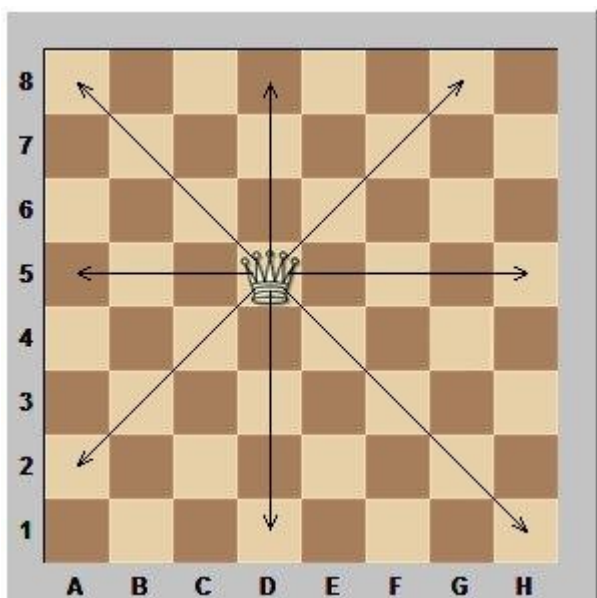
kámen jako součást tohoto tahu. Hráč, který brání kamene provádí, musí brání kámen ihned odstranit ze šachovnice. Říkáme, že kámen „napadá“ soupeřův kámen, jestliže na tomto poli může provést brání. Střelec může táhnout na kterékoli pole na diagonálách, na kterých stojí (viz diagram).



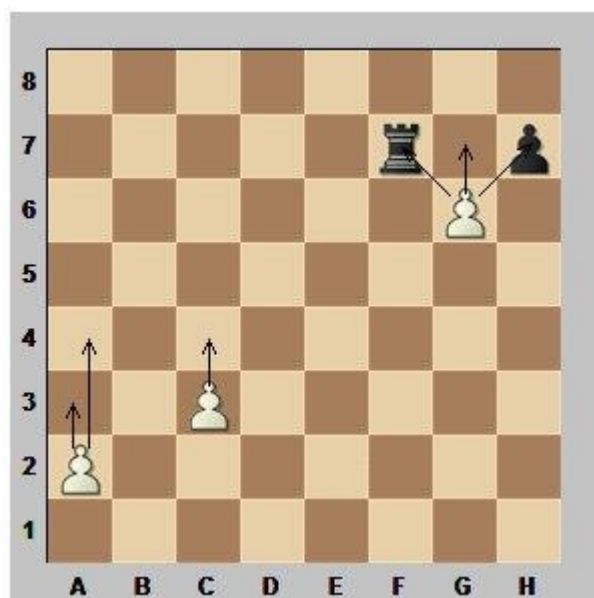
Věž může táhnout na kterékoli pole na sloupci nebo v řadě, na kterých stojí (viz diagram).



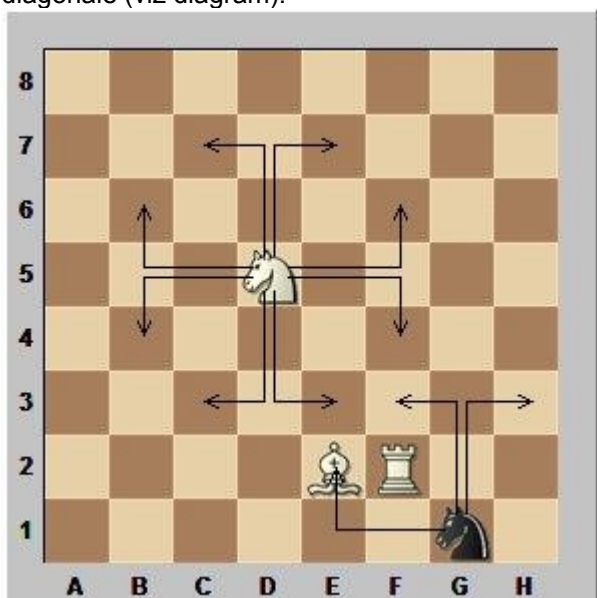
Dáma může táhnout na kterékoli pole na sloupci, v řadě nebo diagonálách, na kterých stojí (viz diagram).



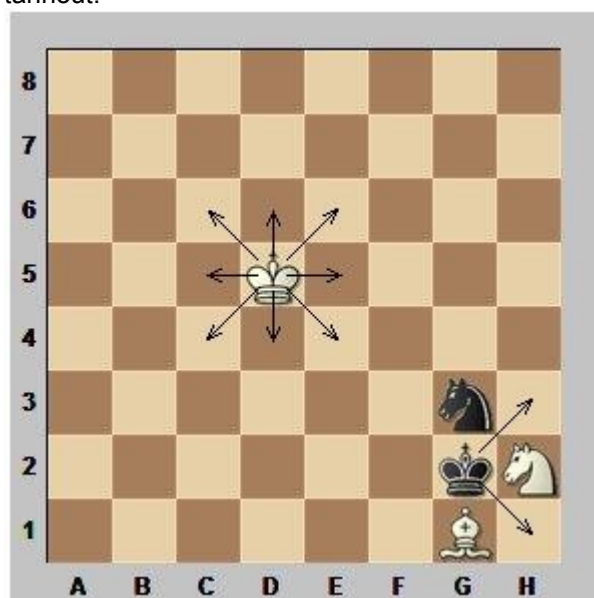
Při tazích dámy, věže nebo střelce nelze přeskočit žádný kámen, který stojí v cestě. Jezdec může táhnout na jedno z nejbližších k polí, na kterém stojí, nikoliv však po sloupci, řadě nebo diagonále (viz diagram).



Král může provést tah tak, že se přemístí na kterékoli sousední pole, které není napadeno žádným soupeřovým kamenem (viz diagram). Soupeřův kámen napadá nějaké pole i tehdy, když sám nemůže táhnout.

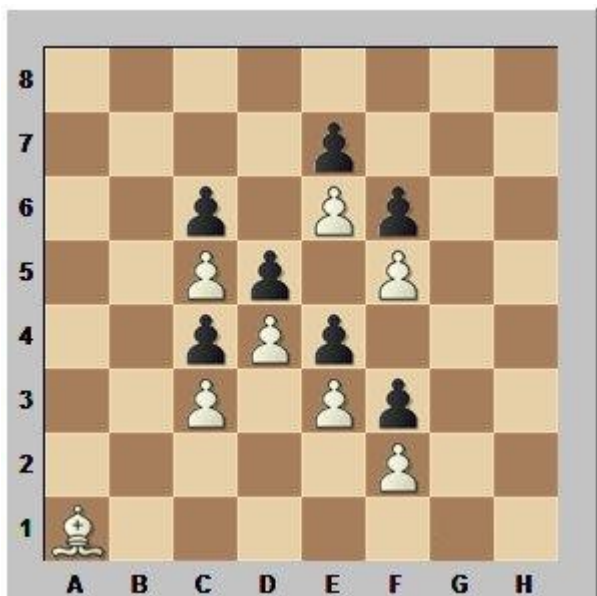


Pěšec může táhnout dopředu na nejbližší neobsazené pole na sloupci, nebo svým prvním tahem může pěšec postoupit i o dvě pole na stejném sloupci za předpokladu, že obě pole jsou neobsazena. Braní provádí pěšec tak, že vstoupí úhlopříčně vpřed na sousední sloupec na pole, které je obsazeno soupeřovým kamenem.



Cvičení:

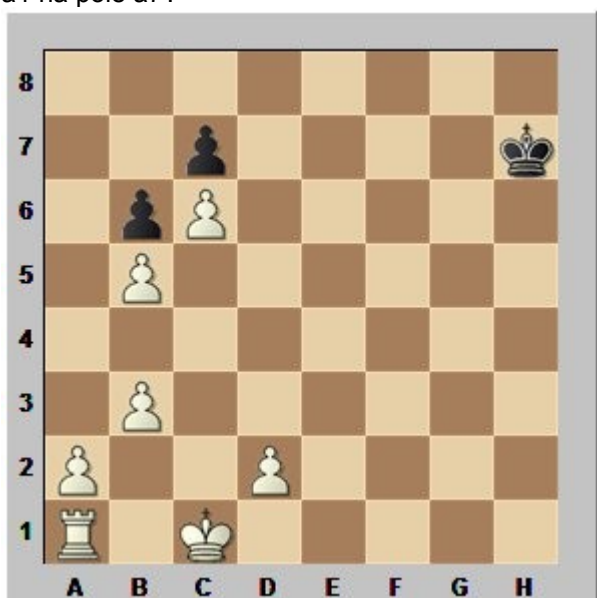
1. Kolik tahů potřebuje střelec, aby se dostal co nejrychleji z pole a1 na pole h8?



1.?

Odpověď: 9 - 1.Sa1-b2, 2.Sb2-a3, 3.Sa3-b4, 4.Sb4-a5, 5.Sa5-c7, 6.Sc7-f4, 7.Sf4-h6, 8.Sh6-g7, 9.Sg7-h8

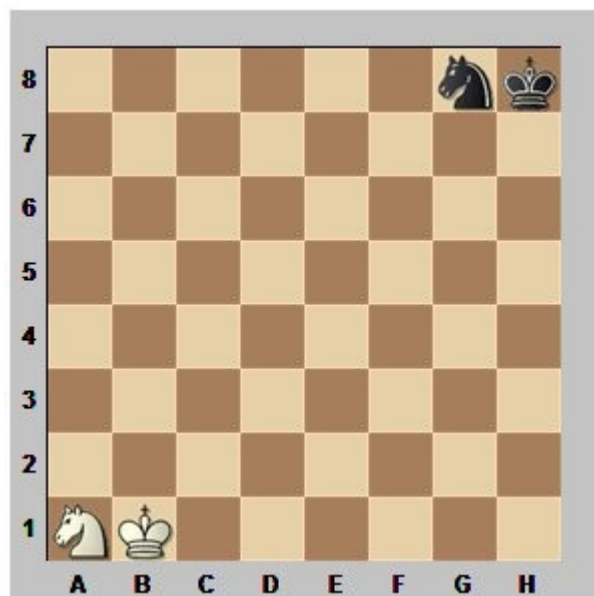
2. Kolik tahů potřebuje bílá věž, aby se dostala z pole a1 na pole a7?



1.?

Odpověď: 6 - 1.Va1-b1, 2.Vb1-b2, 3.Vb2-c2, 4.Vc2-c4, 5.Vc4-a4, 6.Va4-a7

3. Bílý má za úkol dostat se co nejrychleji jezdcem z pole a1 na e8, černý jezdcem z pole g8 na g1, hráči se na tahu střídají. Vyhrává ten, komu se to podaří rychleji!



1.?

4. Boj dámy proti dvěma střelcům

B: Sc1, Sf1 Č: Dd8 začínat střídavě

Domácí úkol:

1. Na která pole může táhnout věž stojící při prázdné šachovnici na g1?

Odpověď: h1, f1, e1, d1, c1, b1, a1, g2, g3, g4, g5, g6, g7, g8

2. Kolik tahů je třeba k přemístění věže z pole c1 na pole h7?

Odpověď: Dva - například: 1.Vc1-c7, 2.Vc7-h7 nebo 1.Vc1-h1, 2.Vh1-h7

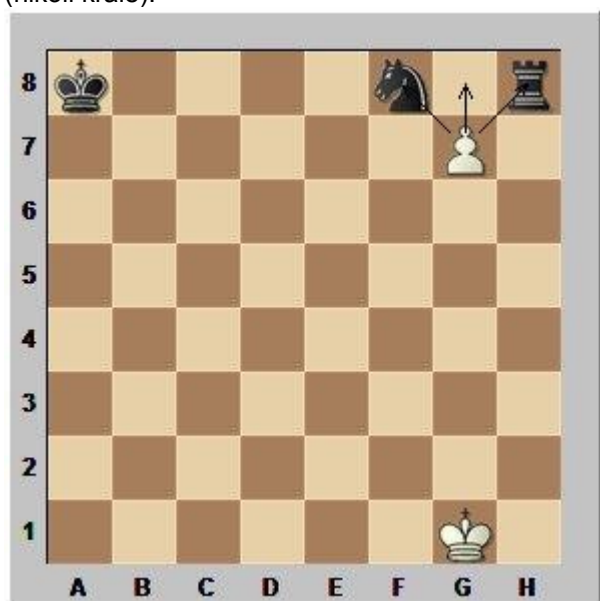
3. Zapište všechna pole, na která může táhnout bílý střelec, jestliže stojí na poli c1 a bílý král na poli f4.

Odpověď: b2, a3, d2, e3.

3. lekce: Proměna pěšce, braní mimochodem a srovnatelná hodnota figur

Proměna pěšce

Každý pěšec, který dojde na poslední řadu (bílý pěšec na osmou řadu, černý pěšec na první řadu) se musí proměnit v jednu z figur téže barvy - podle výběru hráče buď v dámu, věž, jezdce či střelce (nikoli krále)!



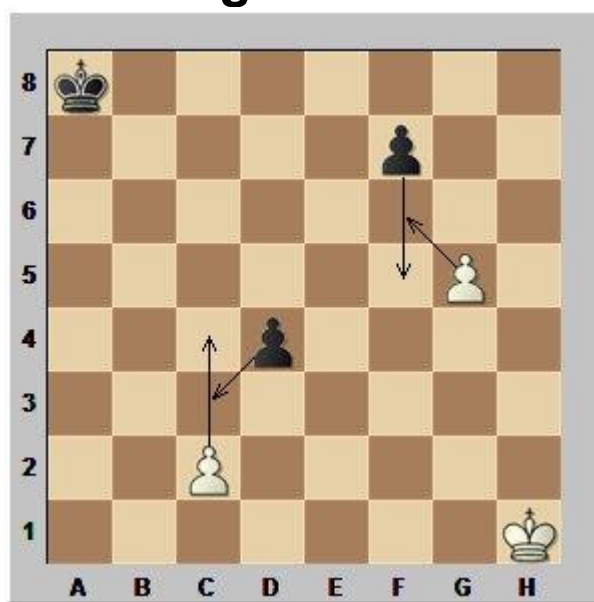
1.?

V pozici předchozího diagramu může bílý pěšec vstoupit buď na pole g8 nebo s braním černé věže vstoupit na pole h8 - v obou případech se musí proměnit buď v dámu, věž, střelce nebo jezdce.

Braní mimochodem

("en passant" - čti "ánpasán")

Týká se výhradně pěšců. V případě tahu pěšcem ze základního postavení o dvě pole má protivníkův pěšec nacházející se na čtvrté (černý), respektive na páté řadě (bílý) právo na jeho vzetí tak, jako by soupeřův pěšec postoupil místo o dvě pole pouze o jedno. Musí tak ale zahrát bezprostředně. Kdyby zahrál něco jiného, už by potom mimochodem brát nemohl. Příklad viz následující diagram.



Je-li na tahu bílý a zahraje pěšcem z c2 na c4, černý pěšec d4 ho v následujícím tahu může brát mimochodem, jako by pěšec hrál pouze na pole c3. Obdobně je-li na tahu černý a zahraje pěšcem z f7 na f5, bílý pěšec g5 ho může brát mimochodem tak, že se postaví na pole f6 a černého pěšce z f5 odstraní z šachovnice.

Srovnatelná hodnota figur

Podle dlouhodobých zkušeností byla stanovena průměrná hodnota figur, která má velký význam zvláště při jejich výměnách. Do přibližných rovnic se dají psát vztahy mezi figurami, ale král se jich samozřejmě nezúčastňuje. Zhruba však můžeme říci, že střelec nebo jezdec se svou hodnotou rovná třem pěšcům, věž pěti pěšcům a dáma asi deseti pěšcům.

$$J = S = 3p$$

$$V = 5p = S + 2p = J + 2p$$

$$D = 2V = V + S + 2p = V + J + 2p = 2S + J + p = 2J + S + p =$$

$$S + J + 4p = V + 5p$$

Cvičení:

1. Hrajeme partie, kde cílem je dosažení materiální převahy při různých pěšcových formacích:

a) bílý: c2 černý: b7 na tahu střídavě bílý a černý

b) bílý: c2, e2, g2 černý: b7, d7, f7 ; na tahu střídavě bílý a černý

c) bílý: a2, b2, c2, d2 černý: a7, b7, c7, d7 na tahu bílý

d) bílý: b2, c2, e2, g2 černý: b7, d7, f7, g7, na tahu střídavě bílý a černý

2. Hraní partií - ideou je dosažení materiální výhody, tzn. že "vyhraje" ten, komu při přerušení boje zůstane materiální převaha.

Domácí úkol:

1. Kolik tahů potřebuje pěšec v základním postavení, aby došel na pole proměny?

Odpověď: pět - např. a4 - a5 - a6 - a7 - a8

2. Cvičení znalosti hodnoty figur - doplňte chybějící údaje:

	Bílý	Součet hodnot	Černý	Součet hodnot	Kdo stojí lépe?
a)	S, J		V		
b)	V, S, S		D		
c)	D, S, S, p		V, V, S, J, p, p		
d)	D, V, V, p		D, V, S, J, p, p		

Odpověď:

- a) 6 : 5 bílý
- b) 11 : 10 bílý
- c) 17 : 18 černý
- d) 21 : 21 rovné hry

4. lekce: Šachová notace

Šachovou notaci používáme k zapsání partie i jakéhokoli postavení na šachovnici. Při zaznamenání pozice se nejprve uvede zkratka figury a potom pole, na kterém stojí. Pěšec nemá zvláštní označení, zapisuje se pouze pole, na kterém stojí. Při zapisování pozice se někdy pěšec uvádí zkratkou P. Figury se zapisují v pořadí podle své hodnoty (K,D,V,S,J,P). Taková systematika pomáhá rychle odstranit eventuální chyby (při přeslechnutí, přepsání...).

Pozice následujícího diagramu



bude zapsána takto:

B: Ke1, Va1, Vh1, Sc1, Sf7, Jc3, Je5, a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2

Č: Ke7, Dd8, Va8, Vh8, Sd1, Sf8, Jb8, Jg8, a7, b7, c7, d6, g7, h6

Při zápisu tahů, série tahů a partií používáme tzv. zkrácenou notaci, kdy zapisujeme zkratku figury a cílové pole, např. Jf3. V případě tahu pěšce zapíšeme pouze cílové pole, např. e4. V případě, že tímto tahem je brán kámen soupeře, vkládáme mezi zkratku figury a cílové pole označení "x", např. Jxf3. Pokud zapisujeme tah pěšce na poslední řadu, se kterým jsme se seznámili v minulé lekci, napíšeme za cílové pole zkratku figury, na kterou se pěšec proměňuje, např. fxg8D.

K označení určitých šachových operací nebo ocenění pozic či tahů se používají následující důležité značky:

0-0	malá (krátká) rošáda
0-0-0	velká (dlouhá) rošáda
+	šach
x	bere
!	silný, dobrý tah
!!	velmi silný tah
?	chyba, slabý tah
??	hrubá chyba

!?	tah zasluhující pozornost
?!	pochybný tah
#	mat

Cvičení:

1. Zapište pozici následujícího diagramu :



B: Kg1, Db1, Vd2, Sf3, Je4, g2

Č: Kg8, Dc7, Va8, Sf6, Jg3, g7

2. Postavte na šachovnici tuto pozici:

B: Ke1, De2, Va1, Vh1, Sc1, Sf1, Jd6, Jg1, Pa2, b2, c2, d4, f2, g2, h2

Č: Ke8, Dd8, Va8, Vh8, Sc8, Sf8, Jd7, Jf6, Pa7, b7, c6, e7, f7, g7, h7

3. Přehrajte následující partii:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Sc5 4.Jxe5 Jxe5 5.d4 Sxd4 6.Dxd4 Df6 7.Jb5 Kd8 8.Dc5 Jc6 9.Df8#

Domácí úkol:

1. Napište nejkratší cestu bílého jezdce z pole b1 na pole e7

Řešení: Jb1 - c3 - d5 - e7

2. Přehrajte následující partii a označte symbolem "??", který způsobil bílému prohru:

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 d5 4.Jc3 dxe4 5.Jxe4 Sg4 6.De2 Sxf3 7.Jf6# 1-0

Řešení: 6...Sxf3?? (lépe 6...De7)

5. lekce: Šach, mat

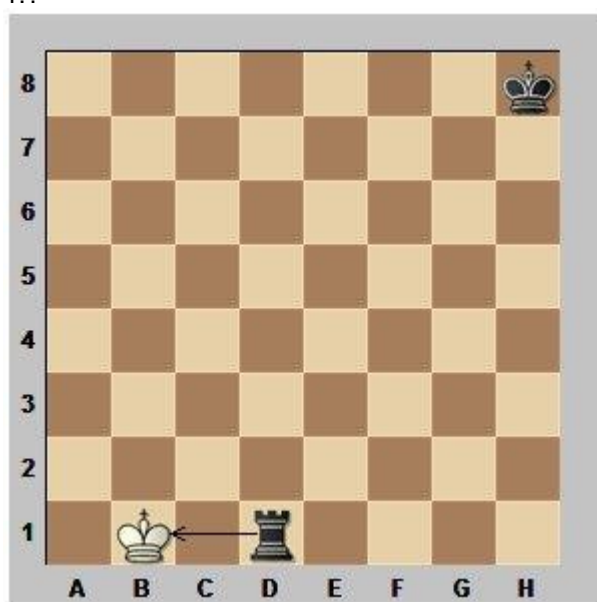
Šach

O králi, který je napaden protivníkovou figurou, říkáme, že je v šachu.

Příklady:



1.?



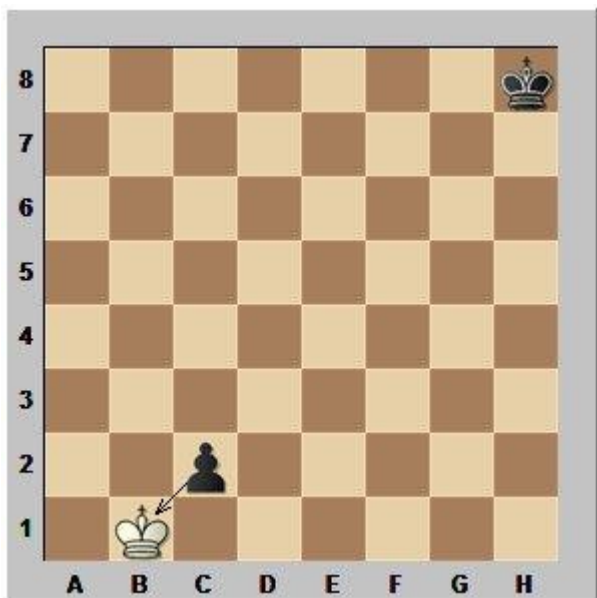
1.?



1.?



1.?

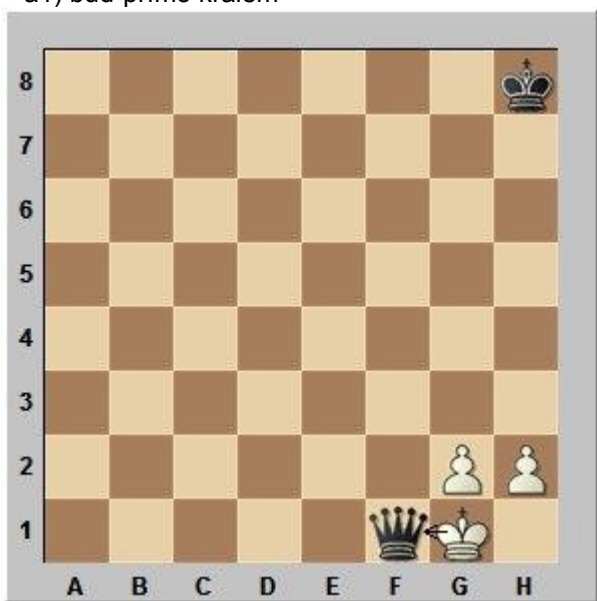


1.?

Hráč, který je v šachu, musí následujícím tahem tento šach odstranit. Bránit se proti šachu může hráč několika způsoby:

- a) bere figuru, která dává šach

a1) buď přímo králem



1.?

1.Kxf1

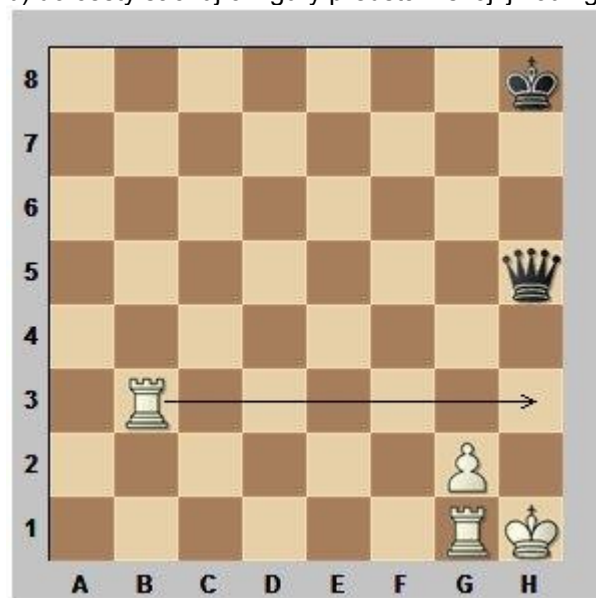
a2) nebo jinou figurou



1.?

1.Sxe1

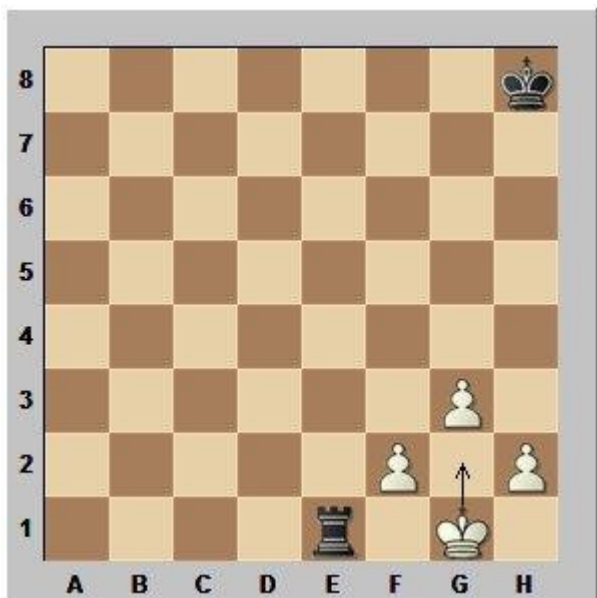
- b) do cesty šachující figury představí svoji jinou figuru



1.?

1.Vh3

- c) král ze šachu ustoupí

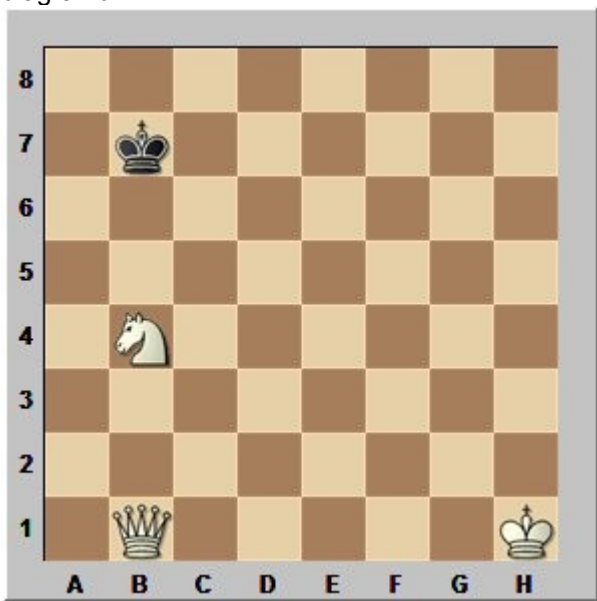


1.?

1.Kg2

Kromě šachu "jednoduchého" existuje šach odtažený a šach dvojitý.

Příklad šachu odtaženého vidíme na následujícím diagramu:



1.?

K odtaženému šachu dojde, pokud se bílý rozhodne k libovolnému tahu jezdcem - ten svým tahem otevře dráhu dámy, která tak, aniž by hrála, šachuje černého krále.

Příklad šachu dvojitého vidíme na následujícím diagramu:



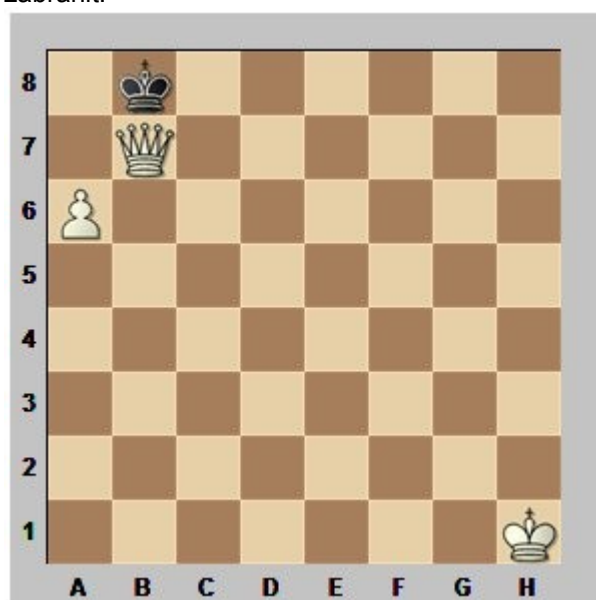
1.?

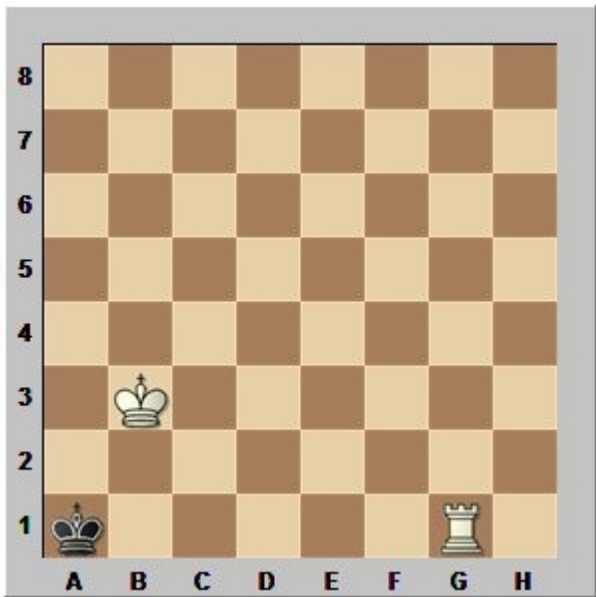
K dvojitému šachu dojde, pokud bílý hraje jezdcem **1.Ja6++** nebo **1.Jc6++**. Šachuje totiž jezdec i dáma zároveň. Když v partii dojde k odtaženému šachu, je situace pro druhou stranu často kritická. Situace je o to horší, že jedinou obranou je ústup krále.

Mat

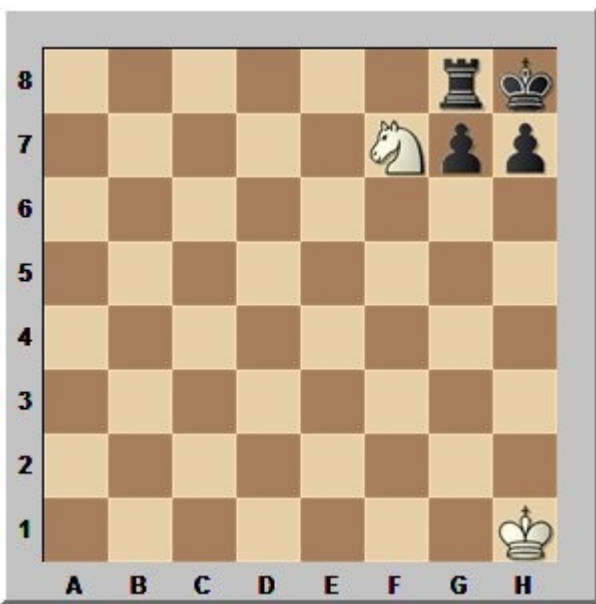
Cílem šachové partie, ke kterému směřují oba hráči, je dát mat. Je to šach, který již nelze následujícím tahem odstranit.

Následující diagramy ukazují matová postavení. Černý král je v každém z diagramů napaden nepřátelskou figurou, čili je v šachu, a nemůže tomuto šachu nijak zabránit.

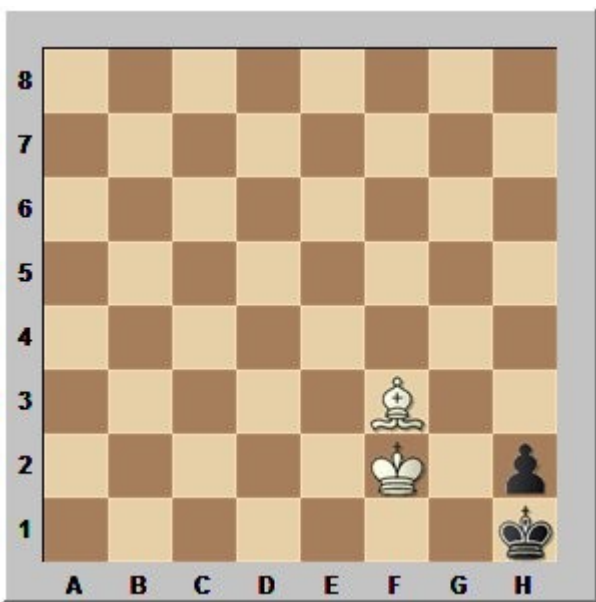




1...?



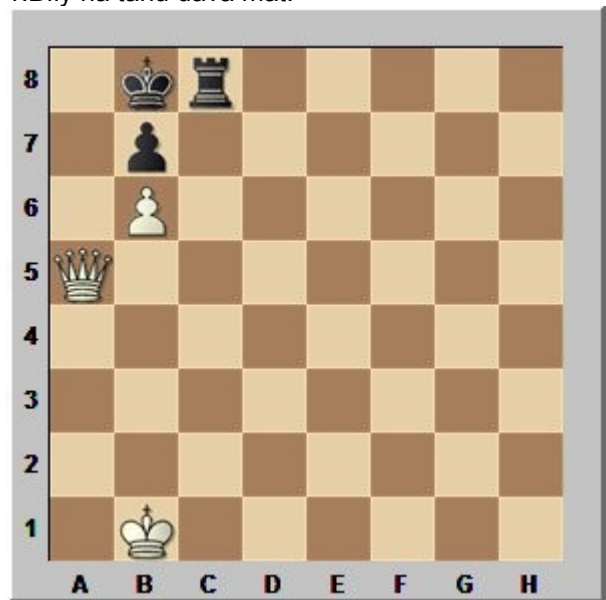
1...?



1...?

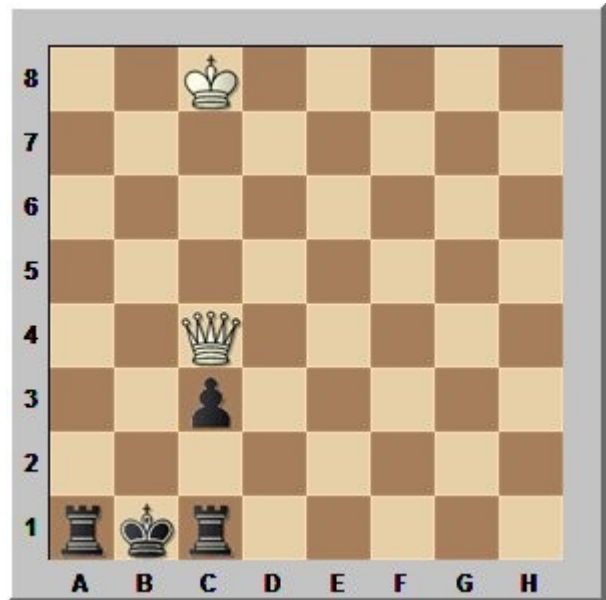
Cvičení:

1. Bílý na tahu dává mat:



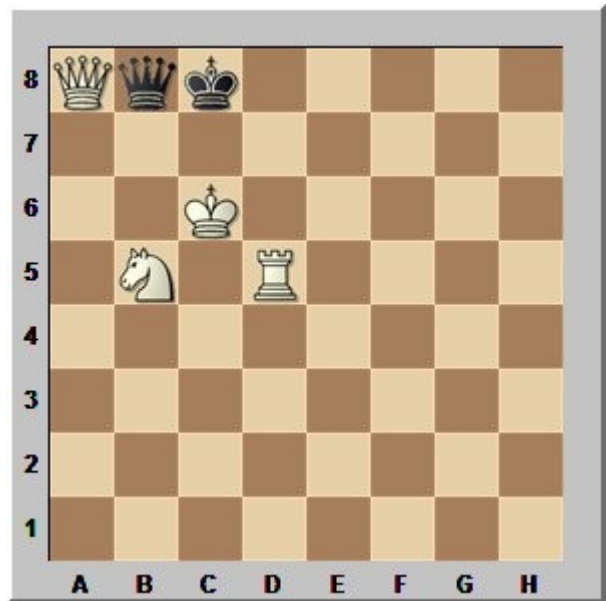
1.?

1. Da7 mat



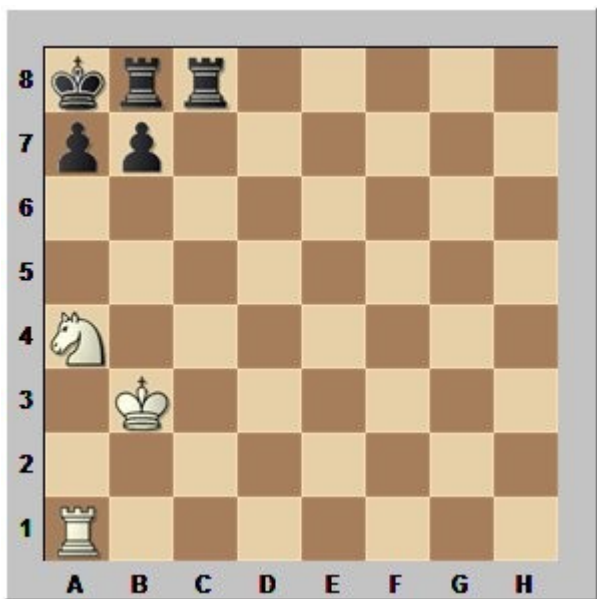
1.?

1. Db3 mat



1.?

1.Ja7 mat

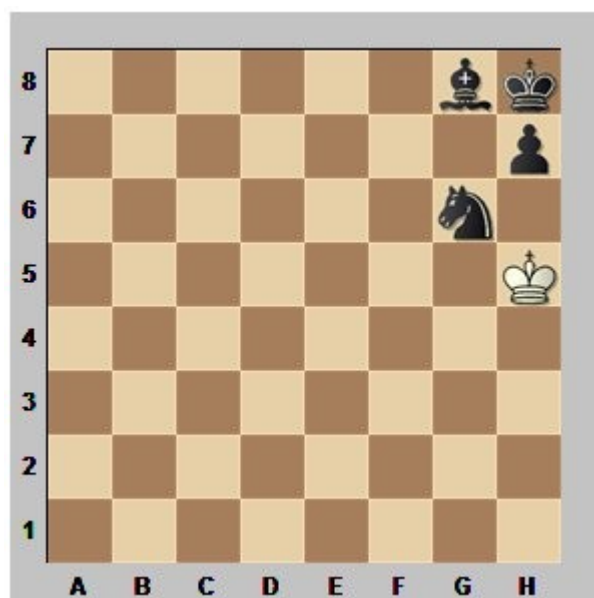


1.?
1.Jb6 mat



1.?
1.b8J mat

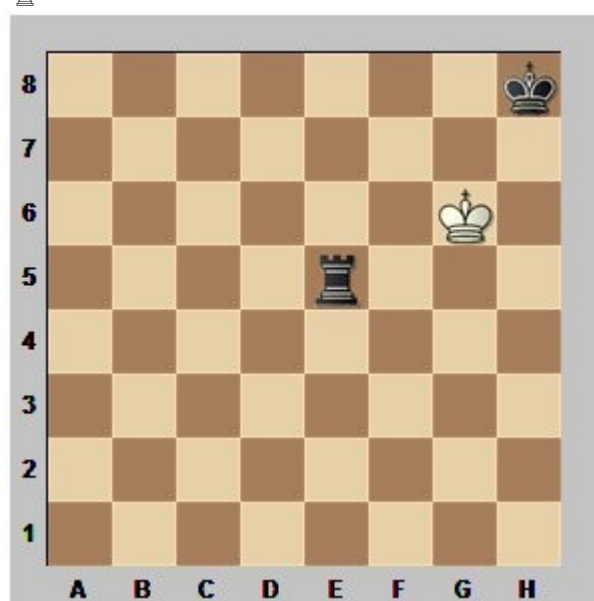
2.Doplňte do postavení znázorněnou figuru tak, aby byl mat.



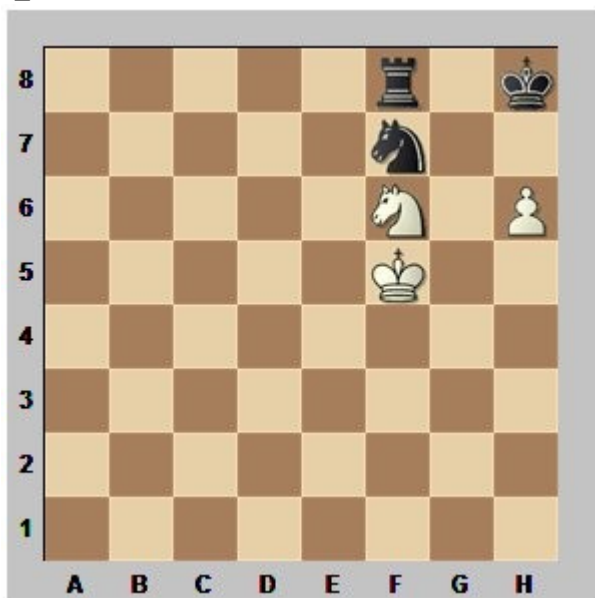
Sf6



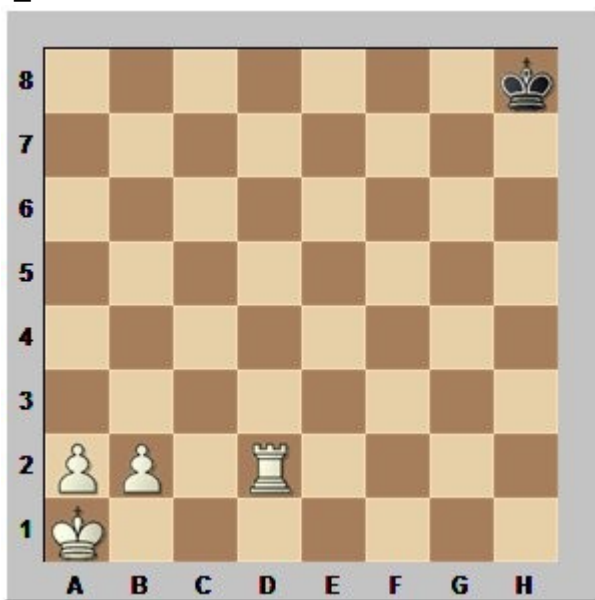
Jf7



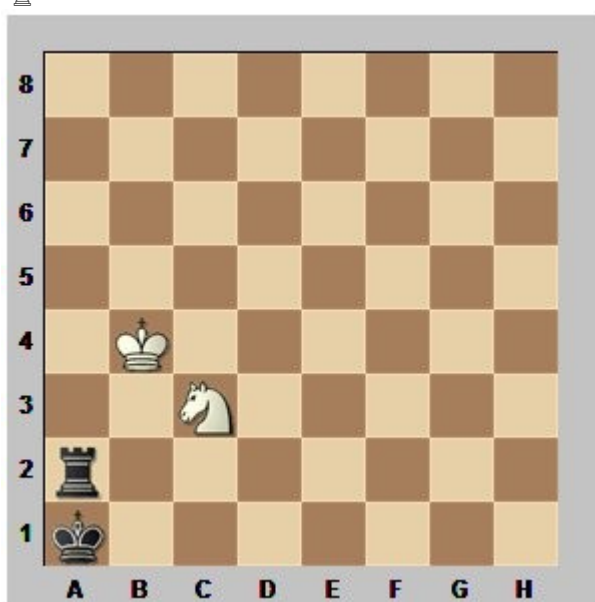
Vf8



Pg7



Vc1



Vb1

Domácí úkol:

1. V následujících pozicích bílý na tahu dává mat:

- a) B: Ka6, Dd7, Č: Kb8, Vh8
- b) B: Kb3, Da4, Č: Kb1, Dc1
- c) B: Ka6, Sb5, Vd8, Č: Kb1, Vb8
- d) B: Kc7, Sb5, Sc5, Č: Ka8

Řešení: a) 1.Db7, b) 1.Da2, c) 1.Sc6, d) 1.Sc6

2. V následujících pozicích černý na tahu dává mat:

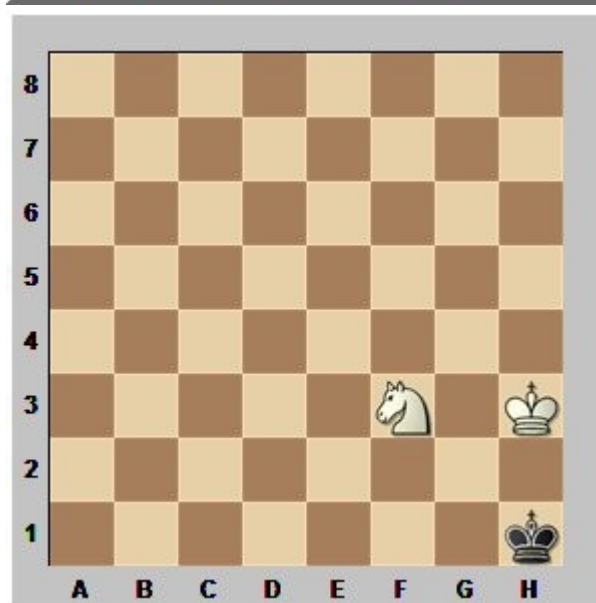
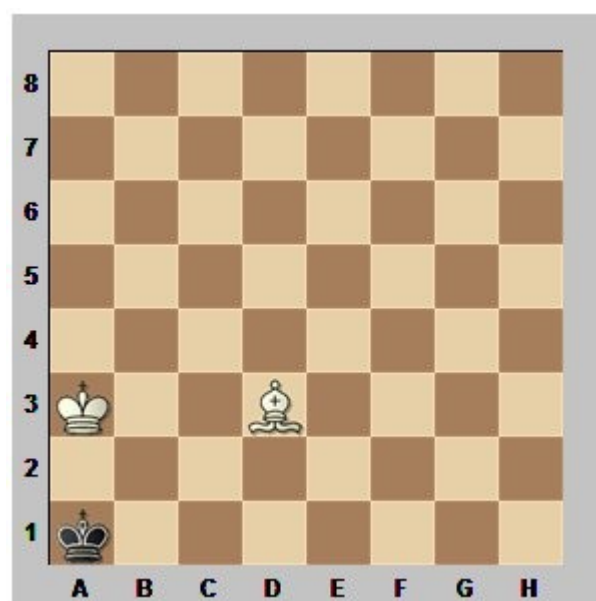
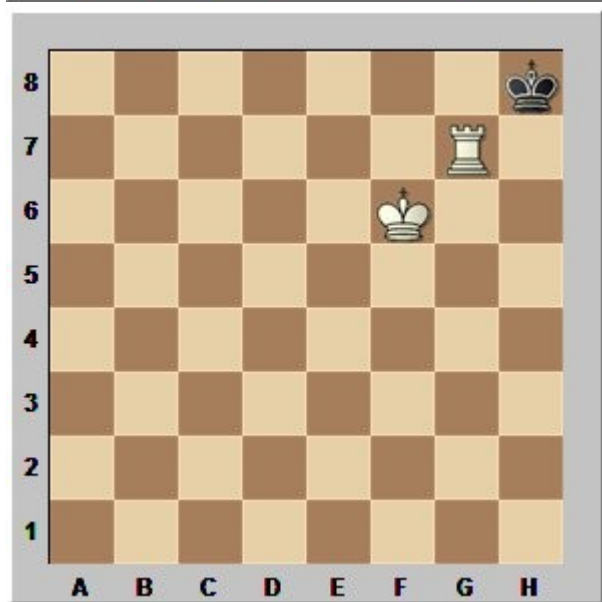
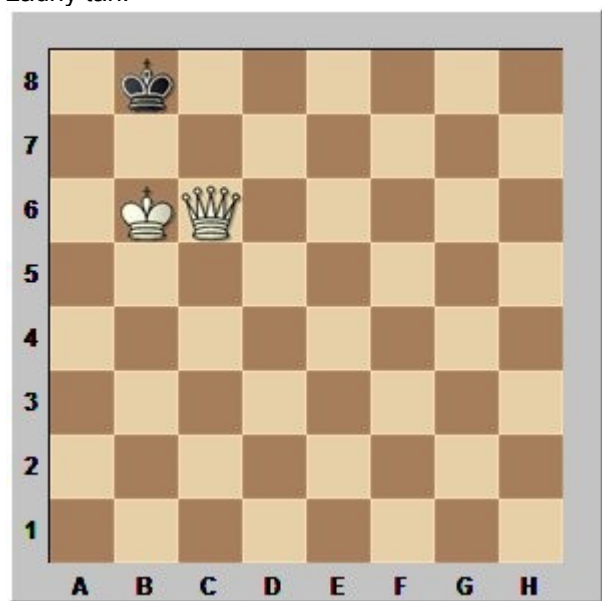
- a) B: Ka1, Ja2, Č: Kc2, Sa3
- b) B: Ka1, Vb1, Pa2, b2, Č: Ka8, Jb4
- c) B: Ka1, Pa2, b2, Č: Ka8, Ja3, Jc4, Pb3, c3
- d) B: Ka1, Sb2, Pa2, Č: Ka8, Sc3, Pc2

Řešení: a) 1...Sb2, b) 1...Jc2, c) 1...cxb2, d) 1...c1D

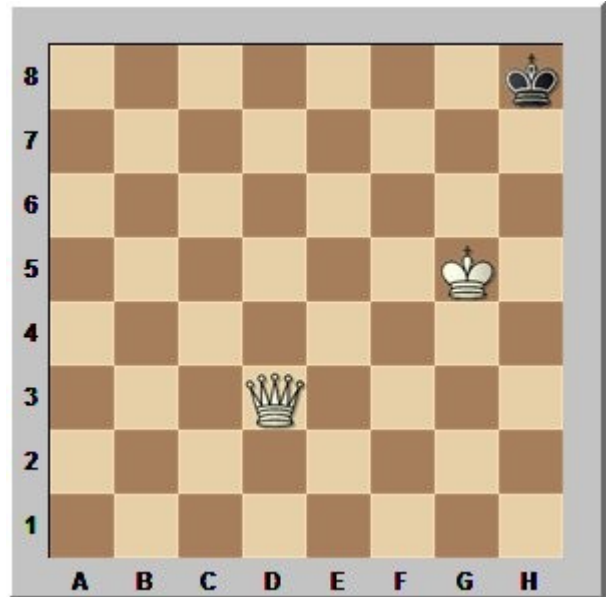
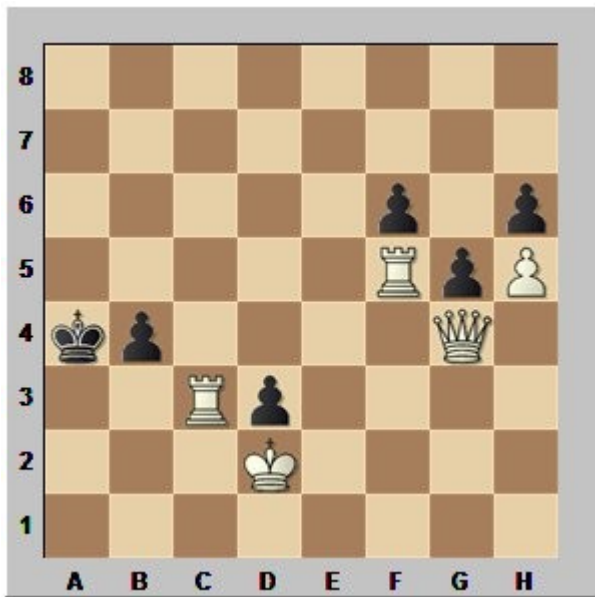
6. lekce: Pat

Pat je zvláštní druh remízy. Představuje postavení, ve kterém král strany, která je na tahu, není ohrožen (není v šachu), ale nemůže táhnout, aniž by vstoupil do šachu, přičemž ani ostatní figury nemají k dispozici žádný možný tah.

Příklady patových postavení jsou znázorněny na následujících diagramech; ve všech čtyřech případech je na tahu černý - a nemá podle pravidel žádný tah:

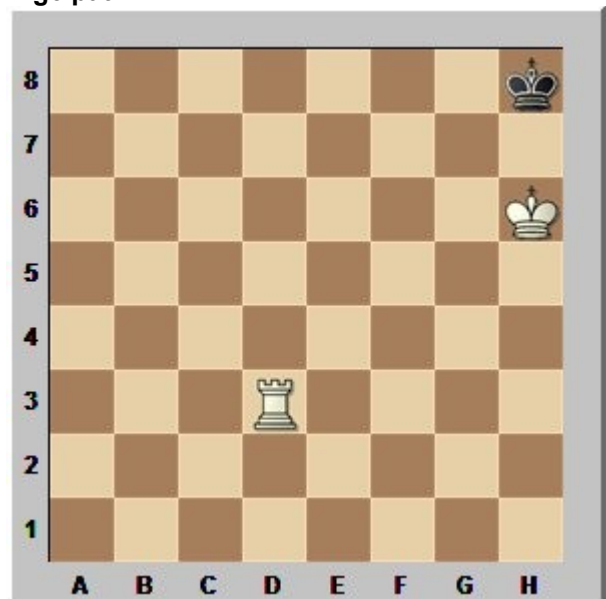
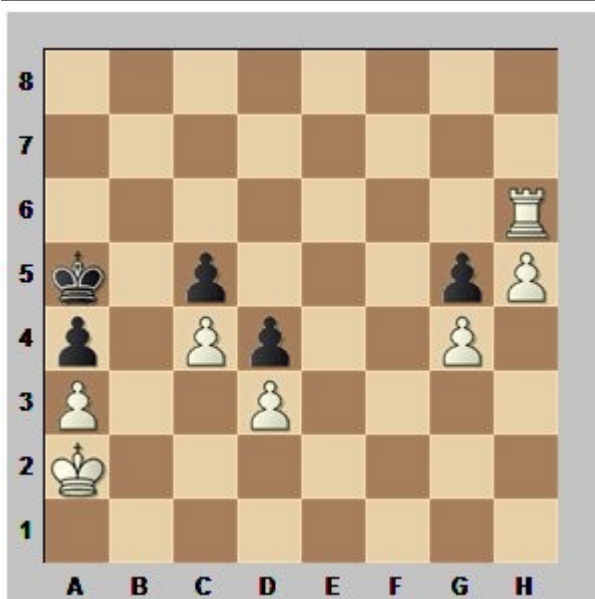


Následující diagramy ukazují obtížnější patové pozice (černý na tahu):



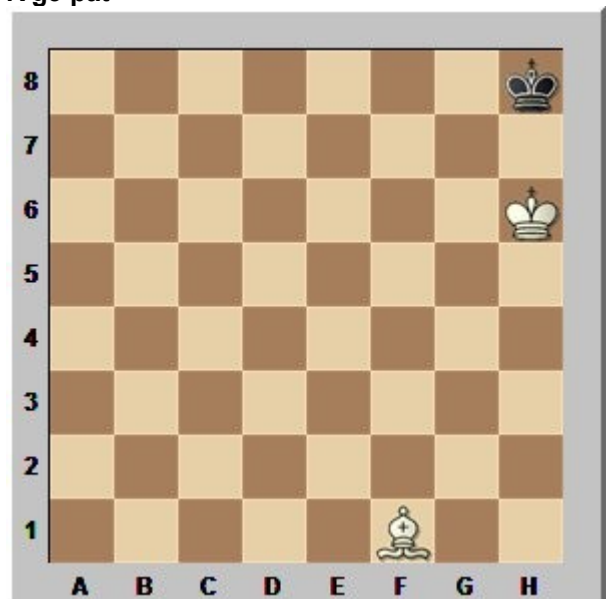
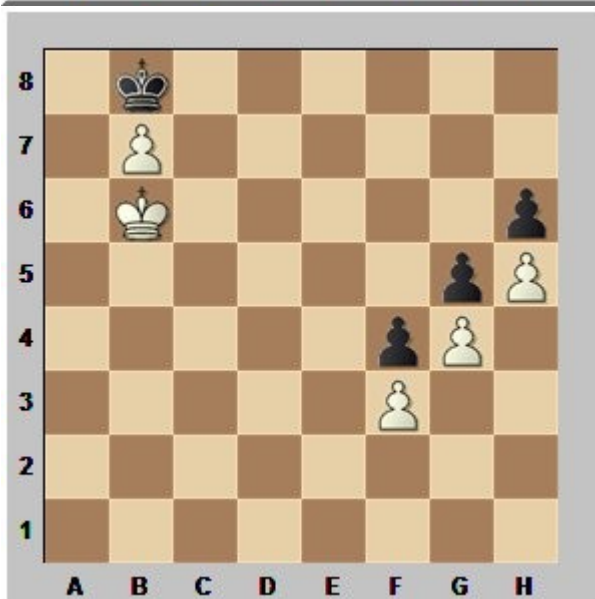
1

.Dg6 pat



1

.Vg3 pat

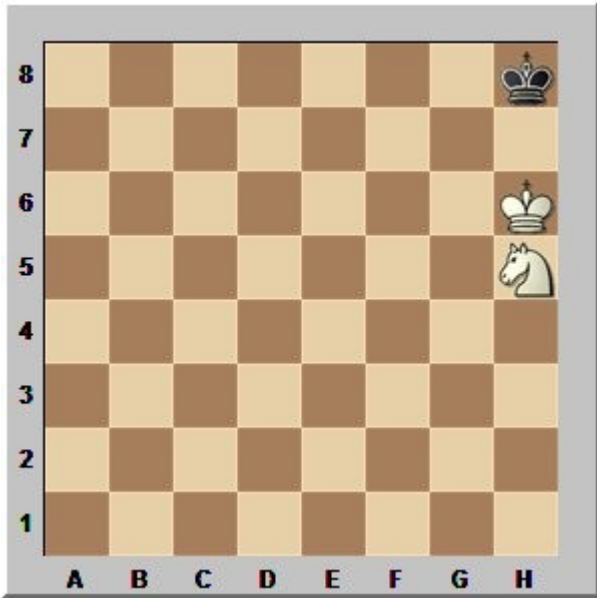


1

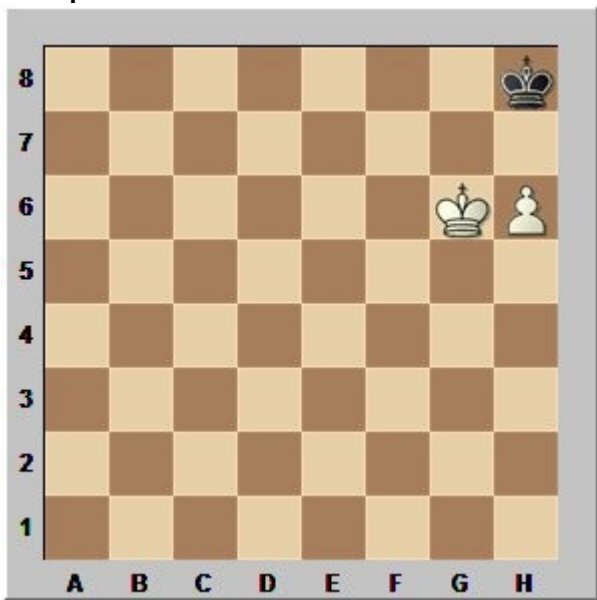
.Sc4 pat

Cvičení:

1. Poznání patových situací - které tahy bílého přivodí pat?

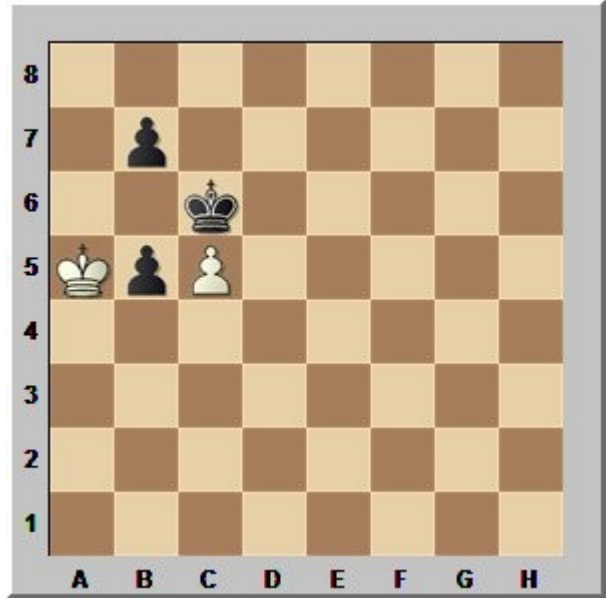


1.Jf6 pat



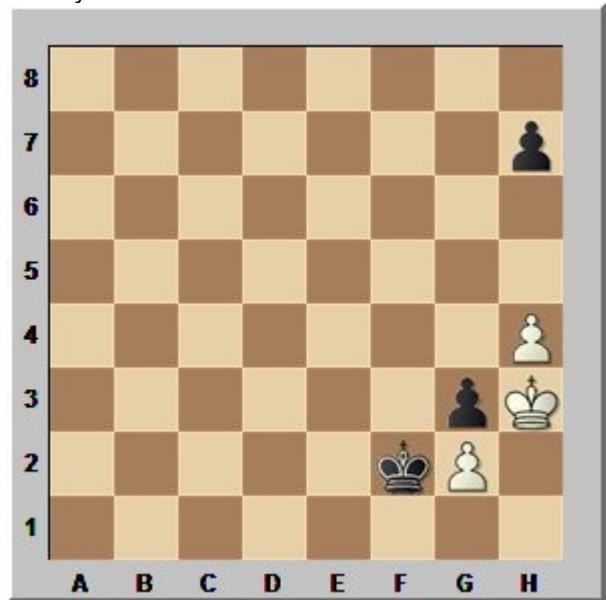
1.h7 pat

2. Jakými tahy je možné vynutit pat?
- černý na tahu



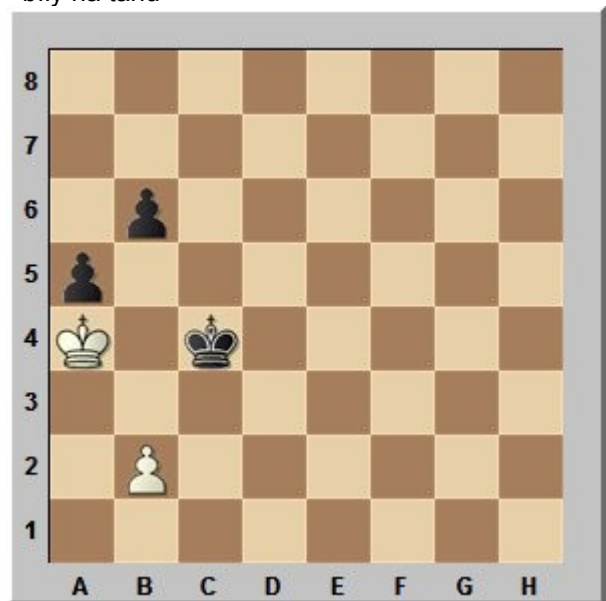
...Kxc5 pat

- černý na tahu



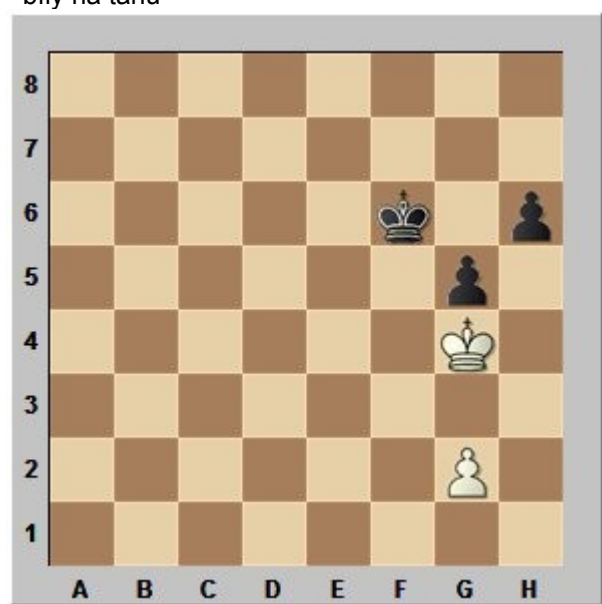
...h5 pat

- bílý na tahu



.b4 axb4 pat

- bílý na tahu



1.Kh5 Kg7 2.g4 Kh7 pat

Domácí úkol:

1. Jak dosáhne bílý, který je ve všech pozicích na tahu, remízu pomocí patu?

a) B: Ka1, Db1 Č: Kd2, Dc4, c2, c6

b) B: Kh1, Vg2 Č: Kf3, Dh3, h2

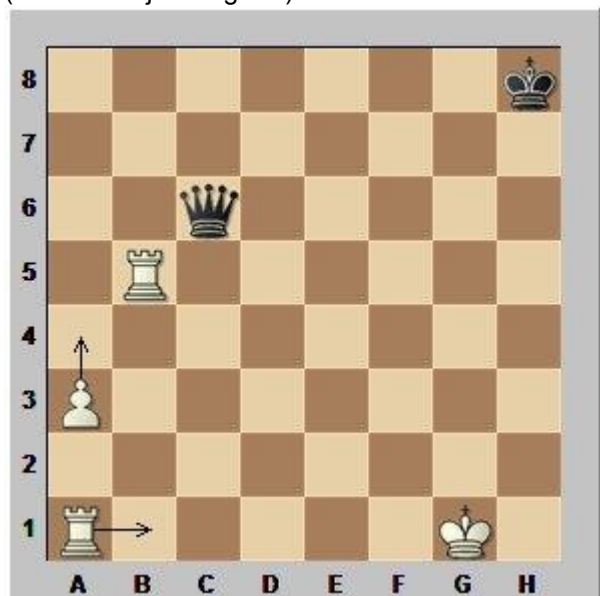
c) B: Kh3, b6, c7 Č: Kc8, Dg1, Jf3

Řešení: a) 1.Dxc2+ b) 1.Vg3+ c) 1.b7+
Kxc7 2.b8D+

7. lekce: Rošáda a další důležité pojmy

Krytí kamene

Zajištění jednoho kamene druhým nazýváme **krytí** (viz následující diagram).

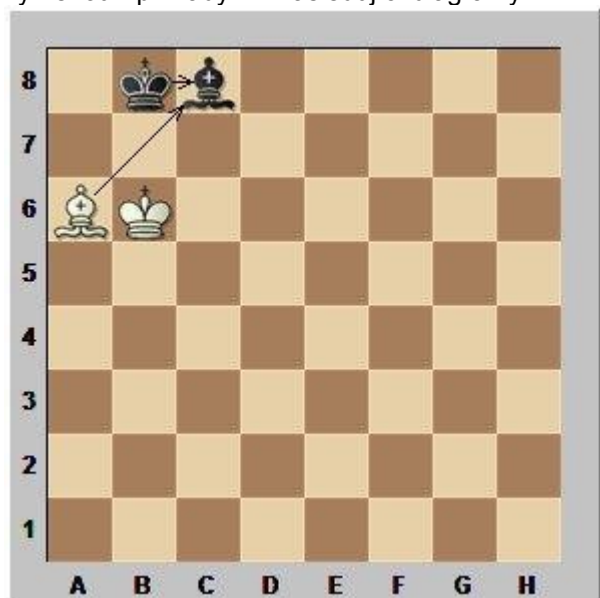


1.?

Bílý na tahu má možnost provést krytí věže b5 dvěma způsoby, buď druhou věží 1.Vab1 nebo pěšcem 1.a4.

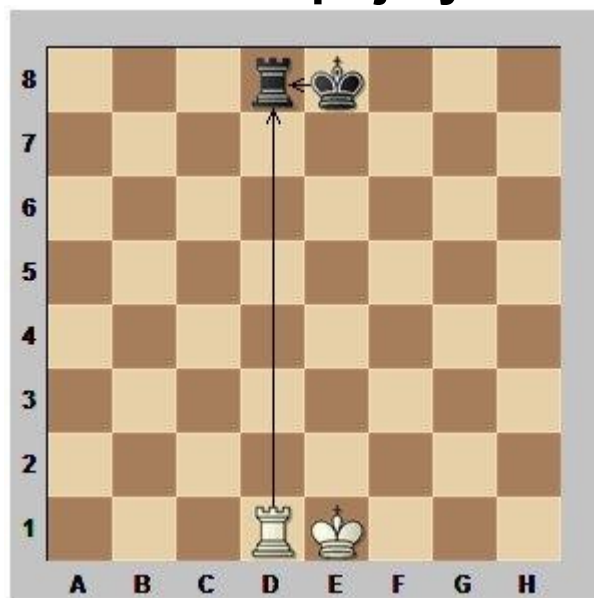
Výměna

Střídaté braní stejného materiálu nazýváme výměnou - příklady viz následující diagramy:



1.?

1.Sxc8 Kxc8



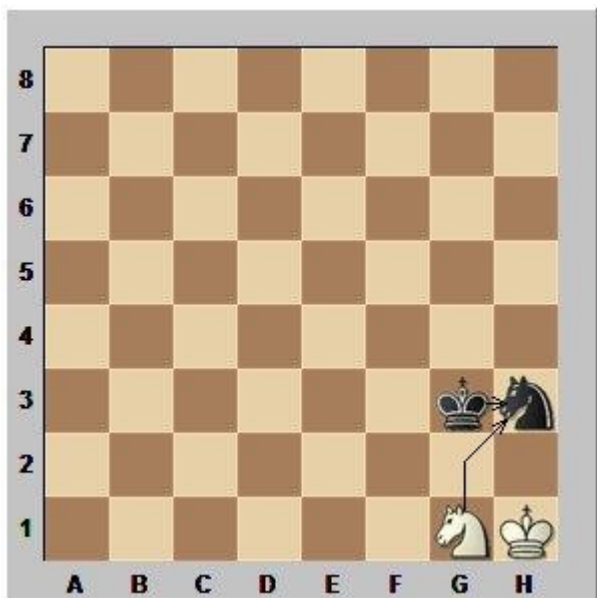
1.?

1.Vxd8 Kxd8



1.?

1.gxh6 gxh6



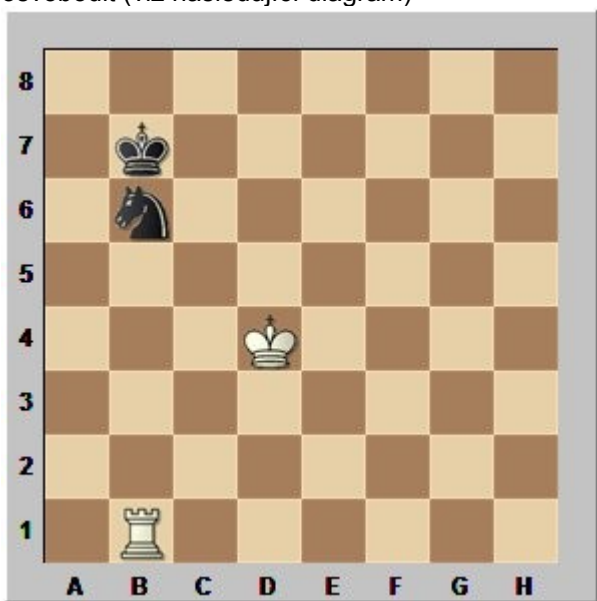
1.?
1.Jxh3 Kxh3

Vazba

Jestliže je některý kámen napaden tak, že možnost jeho pohybu je omezena, označujeme to jako vazbu.

a) Absolutní vazba

- napadený kámen nemůže táhnout ani se osvobodit (viz následující diagram)



1.?
Černý na tahu nemůže jezdcem ustoupit z důvodu porušení pravidel (král by byl v šachu), bílý na tahu této skutečnosti rychle využije: 1.Kc5 a získá jezdcu.

b) Relativní vazba

- vázaný kámen může sice táhnout, ale obvykle je to spojeno s určitou nevýhodou (viz dva následující diagramy)



1...?
Dáma sice může hrát, ale pouze po sloupci g, což vždy vede k její ztrátě.



1...?
V pozici tohoto diagramu střelec d6 může sice podle pravidel hrát kámkoli, vždy je to však spojeno se ztrátou dámy.

Rošáda

Rošáda (též rocháda) je společný tah králem a věže, který má každý ze soupeřů právo udělat jen jednou v partii. Smysl rošády spočívá v tom, že se král nacházející se ve středu šachovnice v původním postavení "odklízí" na bezpečné místo a věž na druhé straně vstupuje do hry. Zůstane-li naopak král uprostřed, často překáží vlastním figurám.

Malá (nebo krátká) rošáda se dělá tak, že se král přemístí o dvě pole na královské křídlo a věž se umístí vedle něho na opačnou stranu.

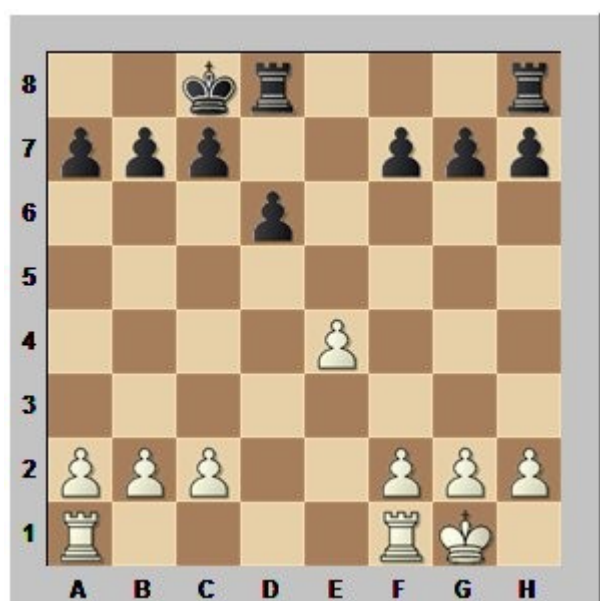
Při velké (dlouhé) rošádě jde král o dvě pole na dámské křídlo a věž se opět přemístí vedle něho na opačnou stranu.

Rošáda není možná v těchto případech:

1. Král nebo věže již opustily základní postavení (nezáleží na tom, že se třeba v dalším průběhu na základní postavení vrátily).
 2. Mezi králem a věží stojí vlastní nebo protivníkova figura.
 3. Král je v šachu
 4. Král by se po provedení rošády dostal do šachu.
 5. Při rošádě by musel král přejít přes ohrožené pole.
- U věže bod 5 neplatí a rošáda je možná, i když je věž napadena, respektive přechází přes ohrožené pole.



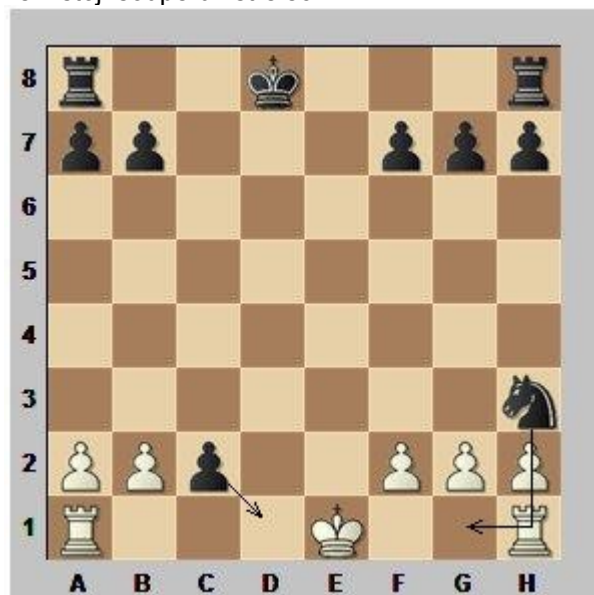
postavení před rošádou



postavení po malé rošádě bílého a velké rošádě černého



Řešení: Bílý nemůže udělat ani malou ani velkou rošádu, neboť jeho král stojí v šachu. Černý nemůže dělat malou rošádu, protože mezi králem a věží stojí jezdec, a nemůže udělat ani velkou, neboť mezi krále a věží stojí soupeřův stálec.

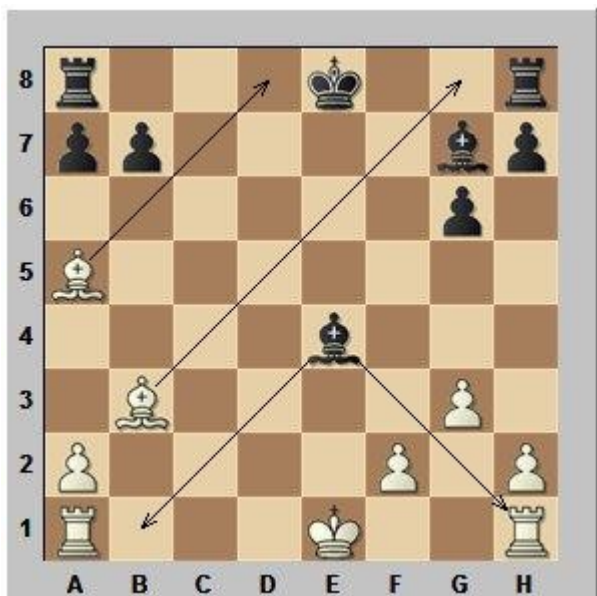


Řešení: Bílý nemůže udělat malou rošádu, protože by král vstupoval na ohrožené pole, nemůže dělat velkou rošádu, protože by přecházel přes šachované pole. Černý nemůže dělat ani jednu rošádu, neboť jeho král nestojí v základním postavení, tudíž musel již hrát.

2. Jakou byste udělali rošádu:

Cvičení:

1. Příklady nemožnosti rošády - proč?



a) bílý na tahu

b) černý na

Řešení:

a) malou nebo velkou

b) žádnou

Domácí úkol:

1. Určete, ve kterých pozicích nemůže bílý dělat rošádu a proč:

bílý	černý
a) Ke1, Vh1	Vd8
b) Ke1, Vh1	Vf8
c) Ke1, Vh1	Vf8, Pf5
d) Ke1, Vh1	Sb4
e) Ke1, Vh1, Pd2	Sb4
f) Ke1, Vh1	Jg4
g) Ke1, Vh1	Jg3
h) Ke1, Va1	Sc1
i) Ke1, Va1	Vb8
j) Ke1, Va1	Pe2

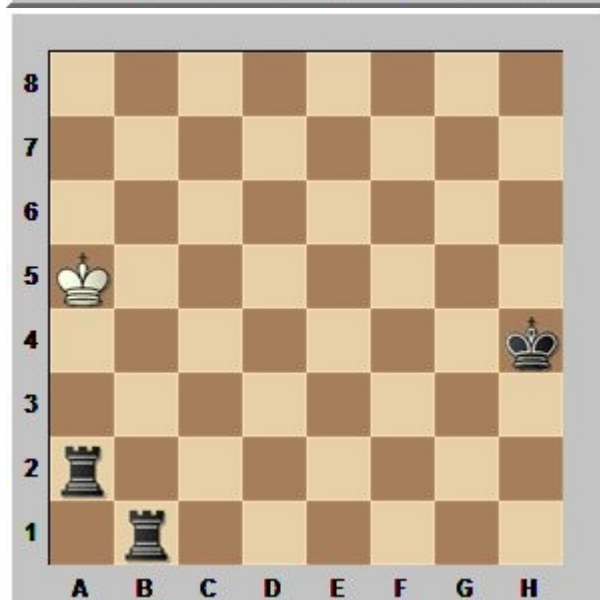
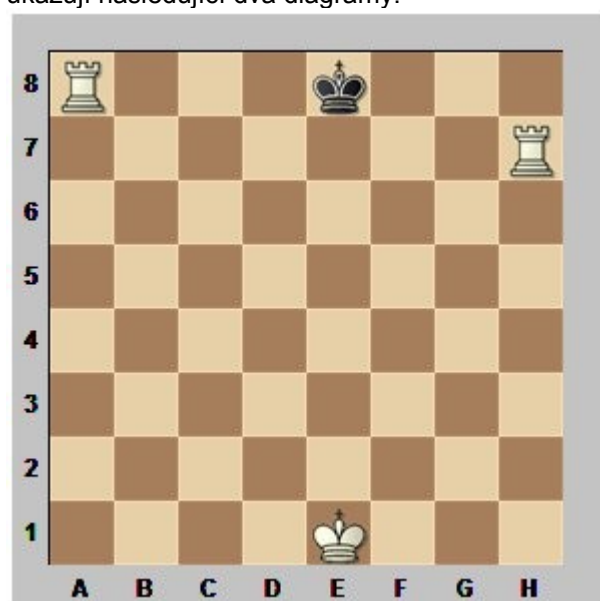
Řešení: Bílý nemůže provádět rošádu v případech b, d, g, h, j.

8. lekce: Matové vedení - dvěma věžemi, dámou

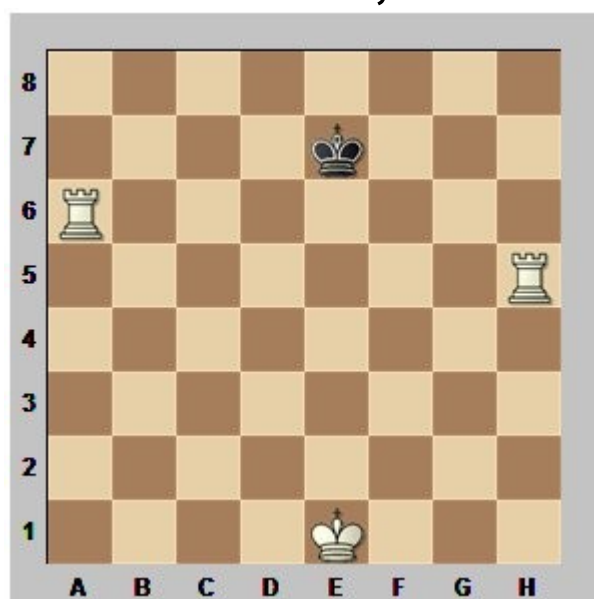
Cílem šachové partie je zajmout (matovat) soupeřova krále. Matu je dosaženo, když král nemůže odvrátit šach.

Matování dvěma věžemi

Typické matové obrazce při matování dvěma věžemi ukazují následující dva diagramy:



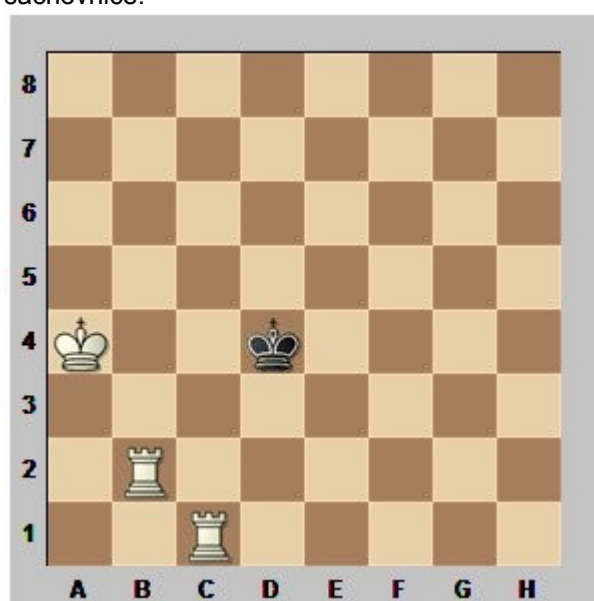
Je tedy zřejmé, že dvě věže dokáží matovat i bez pomoci krále. Nelze toho však dosáhnout uprostřed šachovnice, ale je nutno vzájemnou spoluprací obou věží zatlačit krále na okraj šachovnice. Spolupráce spočívá v tom, že jedna věž brání králi v útěku a druhá krále napadá a "tlačí" ho k okraji šachovnice. Příklad takového matového vedení si ukážeme na následujícím diagramu, ve kterém je na tahu bílý:



?

V pozici diagramu nejdříve musíme rozdělit úkoly pro obě věže: vidíme, že věž a6 brání králi v útěku, tj. brání jeho pohybu na některé z polí 6 řady, druhá věž může tedy napadat a tím zároveň tlačit krále na okraj: **1.Vh7+** a králi nezbyvá nic jiného, než ústup na okraj šachovnice **1...Ke8** a obě věže si úlohu vyměnili – věž na h7 brání králi v útěku do bezpečného středu šachovnice a věž a6 krále napadne, což v tomto případě, kdy je král již zatlačen na okraj šachovnice, znamená mat **2.Va8 mat**

Jen o něco složitější bude zatlačení krále ze středu šachovnice.

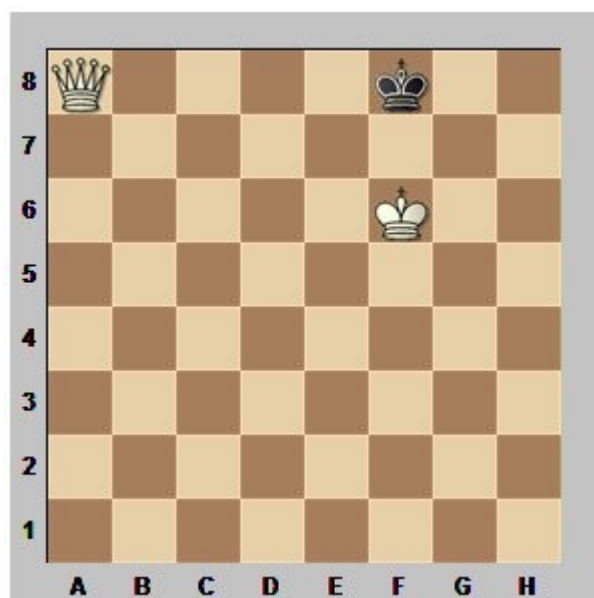
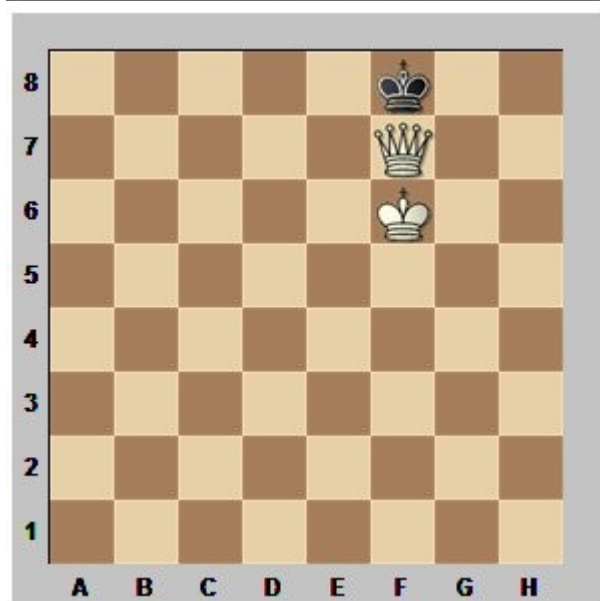
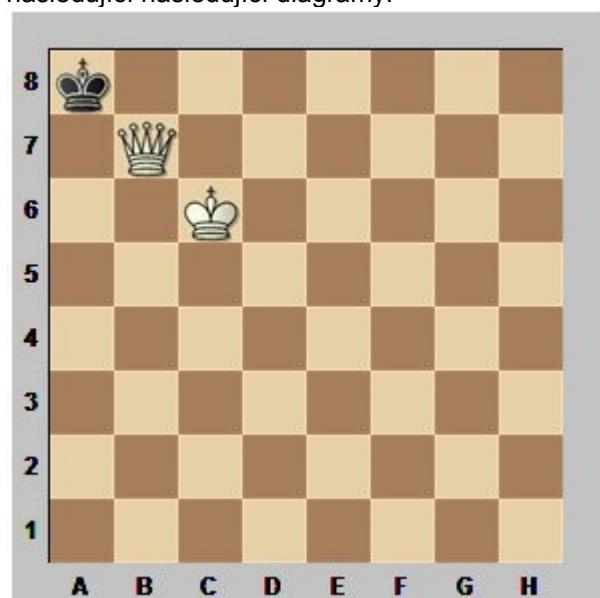


Možností, jak vést „honičku“ s cílem matovat černého krále je v podobných případech několik, vždy je však důležité stanovit plán další hry: v pozici diagramu můžeme zvolit plán zatlačit krále oběma věžemi na okrajový sloupec h, kde už mu nebude pomoci. Takže

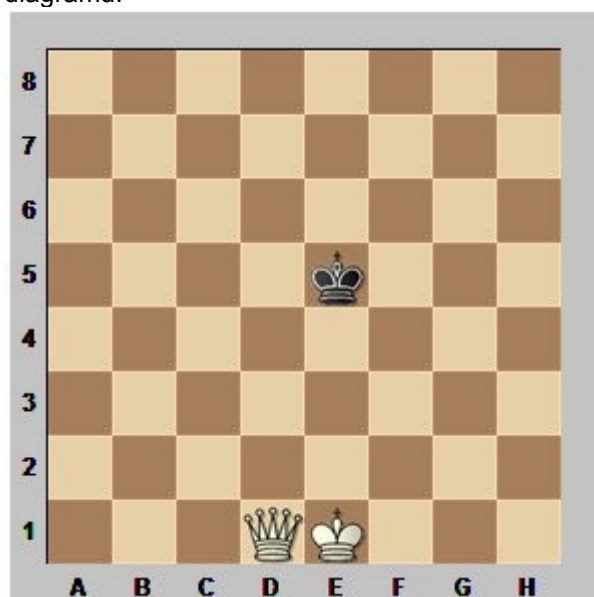
znovu – věž c1 brání králi vstupu na c-sloupec, věž b2 může tedy tlačit **1.Vd2+ Ke3** - pozor, král svoji kůži vůbec neprodá lacino – napadá útočící věž **2.Vd8** věž zůstává na d-sloupci, ustupuje co nejdále od krále **2...Ke2** a král opět nedovoluje věži c1, aby zatlačila krále **3.Vc7** nezbyvá než i touto věží odjet co nejdále od krále **3...Ke3 4.Ve7+** a nyní už našemu známému postupu se střídáním věží nic nebrání (nazývaný též „schody“) **4...Kf4 5.Vf8+ Kg5 6.Vg7+ Kh6** ehlje, znovu král, i když je již na okraji šachovnice, dělá vše pro odvrácení konce **7.Vg1** věž znovu ustupuje co nejdále od krále [ještě rychleji vede k matu **7.Vfg8 Kh5 8.Vh7#**] **7...Kh7 8.Vf2** druhá věž totéž **8...Kh6** a již nic nebrání matovému závěru **9.Vh2#**

Matování dámou

Rychle zjistíme, že samotná dáma dokáže sice soupeřova krále zatlačit na okraj šachovnice, sama však bez další pomoci nedokáže již matovat. Pomoci musí tedy – král. Nejčastější matové obrazce ukazují následující následující diagramy:



Příklad matového vedení ukazuje následující diagramu:



1. ?
1.Dg4 dáma odřezává králi 4. řadu a také pole f5 a e6
1...Kd5 2.Kd2 král jde na pomoc **2...Ke5 3.Kd3 Kd5** a nyní králi v útěku brání král (takzvanou opozicí) a dáma bude napadat a tlačit krále na okraj **4.Df5+ Kd6 5.Kc4 Kc6** a opět totéž o řadu dále **6.De6+ Kc7 7.Kb5 Kb7** a ještě jednou **8.Dd7+ Kb8** a král je na poslední řadě **9.Kb6 Ka8 10.Db7#** [jen ne **10.Dc7?** a pat].

Cvičení:

- Hraní cvičné partie z této pozice:
 B: Kg1, Va1, Vf1 Č: Ke4 - bílý na tahu
- Hraní cvičné partie z této pozice:
 B: Ke1, Dh1 Č: Ke6 - bílý na tahu

Domácí úkol:

- Jak dá bílý na tahu mat v následujících pozicích:
 a) B: Kb4, Vb3, Vb1 Č: Ka2
 b) B: Kb3, Dg2 Č: Ka1, Ve1, Sc1
 c) B: Kc2, Db4 Č: Ka2, Va8
 d) B: Ke3, Vb6, Vc1 Č: Ke5
 Řešení: a) 1.V3b2, b) 1.Da2, c) 1.Db2, d) 1.Vc5

2. Zapište nejkratší matový postup bílého v pozici:

B: Ke1, Vg1, Vh1 Č: Ka5 - bílý na tahu
Řešení: 1.Vh4 Kb5 2.Vg5+ Kc6 3.Vh6+ Kd7 4.Vg7+
Ke8 5.Vh8 mat

9. lekce: Matové vedení – věží, dvěma střelci

Matové vedení věží

Znalost matového vedení věží je mimořádně důležité a je potřeba jej neustále procvičovat.

Nejprve je nutno objasnit plán hry: spoluprací krále a věže postupně odřezáváme krále (platí, že bezcílne šachování k zatlačení krále na okraj nevede) a zatlačíme ho na okrajovou řadu či sloupec. Zde věž matuje, když král zabráni králi v úniku.

Věž sama mat nedá - je tedy nutno, aby bílý král byl zapojen co nejrychleji do hry. Mat je možné vynutit nejpozději 16. tahem.

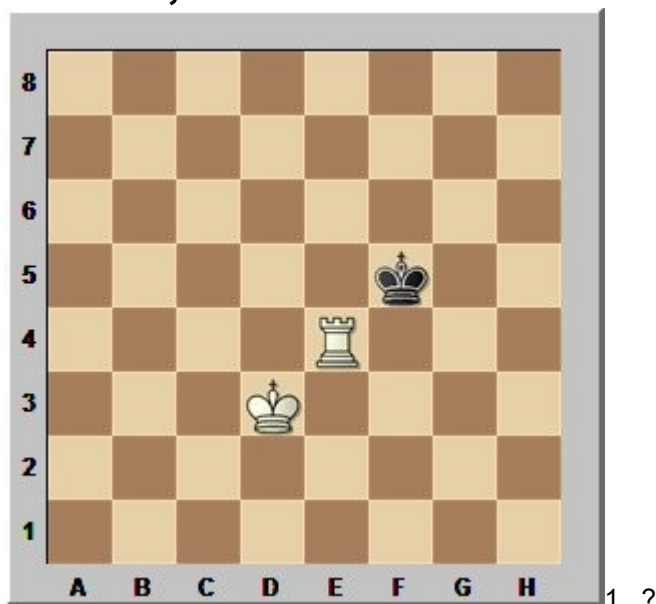
Příklad matového vedení:



.?

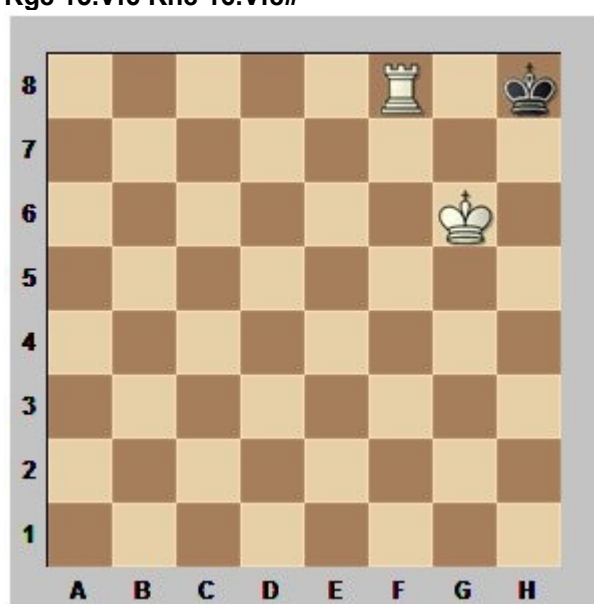
výchozí postavení

1.Ke2 Kd4 2.Va4+ Kd5 po 2...Kc3 zůstane král uzavřen ve čtverci a1-a3-c3-c1 **3.Kd3 Ke5** (3...Kc5 a král bude po 4.Vd4 uzavřen pro změnu na dámském křídle) **4.Vd4** teď je uzavřen ve čtverci e5-e8-h8-h5 **4...Kf5 5.Ve4**



1...?

a začíná postupné odřezávání a systematické zmenšování prostoru pro soupeřova krále **5...Kg5 6.Ke3 Kf5 7.Kf3 Kg5 8.Vf4 Kg6 9.Kg4 Kh6 10.Vf6+ Kh7 11.Kg5 Kg7 12.Vf5 Kh7 13.Vf7+ Kh8 14.Kg6 Kg8 15.Vf6 Kh8 16.Vf8#**



Matové vedení dvěma střelci

Toto matové vedení vyžaduje trochu zručnosti, k dosažení matu je nutno zatlačit krále do rohu a to pouze vzájemnou spoluprací obou střelců a krále.

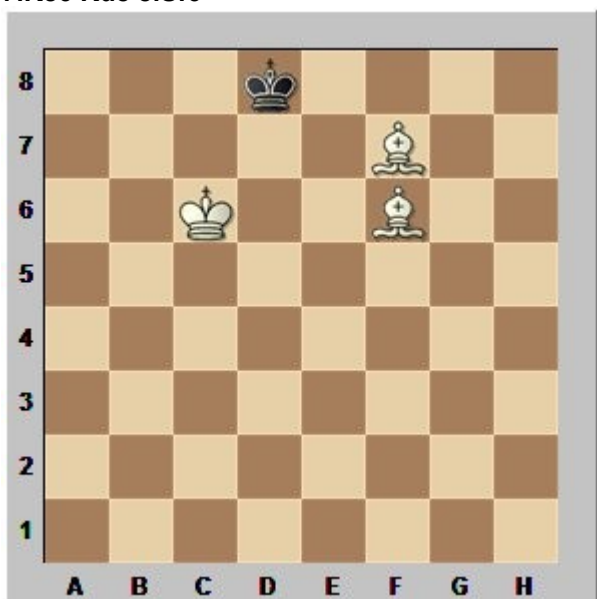


1

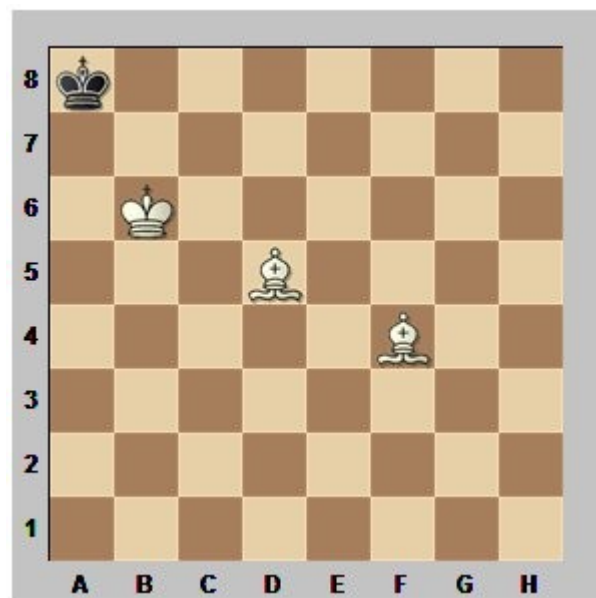
?

výchozí postavení

1. **Kc5** černému králi zůstává malý prostor - nyní je třeba odřezat králi další diagonály a hnát jej přitom do jednoho rohu 1...**Ke7** 2. **Sf5** brání návratu na e6
2...**Kf7** 3. **Kd6** **Kf8** 4. **Se6** i 4. **Sg6** vede v výhře - král by zhybnul v rohu h8 4...**Ke8** 5. **Sg7** **Kd8** 6. **Sf7** **Kc8** 7. **Kc6** **Kd8** 8. **Sf6+**

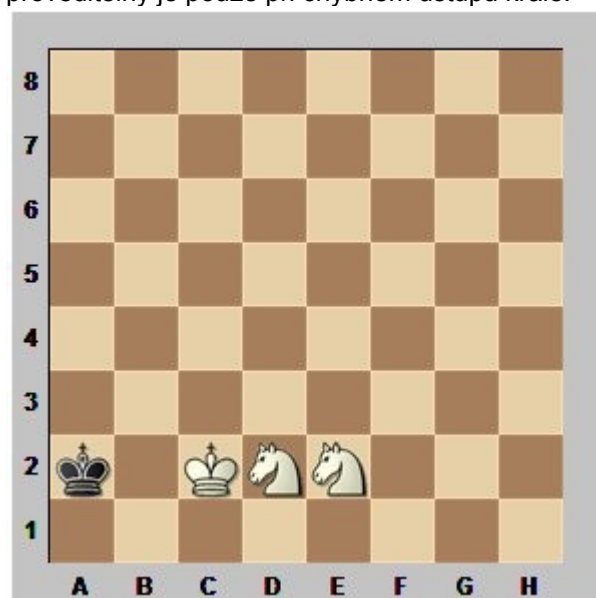


Kc8 9. **Se6+** **Kb8** 10. **Kb6** **Ka8** 11. **Sg5!** důležité tempo 11...**Kb8** 12. **Sf4+** **Ka8** 13. **Sd5#**



Matové vedení dvěma jezdci

Mat dvěma jezdci je sice technicky možný, ale proveditelný je pouze při chybném ústupu krále.



1.

?

Po šachu 1. **Jc3** nesmí černý ustoupit do rohu 1...**Ka1?**, protože by okamžitě dostal 2. **Jb3** mat. Po správném ústupu 1...**Ka3** bílý mat nevynutí.

Matové vedení střelcem a jezdcem

Střelcem a jezdcem lze vynutit mat - je to však velmi obtížné, a proto je zařazeno do výuky pokročilých.

Cvičení:

1. Hraní cvičných partií (návčik matových vedení) z těchto pozic:

- a) B: **Ke1**, **Va1** Č: **Kc3** - bílý na tahu
- b) B: **Ka2**, **Va1** Č: **Kc2** - bílý na tahu
- c) B: **Ke1**, **Sc1**, **Sf1** Č: **Ke5** - bílý na tahu

Domácí úkol:

1. Zapište nejkratší matový postup bílého v pozici:

B: **Kf7**, **Sc8**, **Sh2** Č: **Kh8** - bílý na tahu

Řešení: 1. **Sf4** **Kh7** 2. **Sf5+** **Kh8** 3. **Se5#**

2. Jak dá bílý na tahu mat v následujících pozicích:

a) B: **Kb3**, **Vc4** Č: **Ka1**

b) B: Kc4, Vc1 Ć: Ka4

c) B: Kf7, Sg5, Sf5 Ć: Kh8

d) B: Kf2, Sb8, Sg8 Ć: Kh1

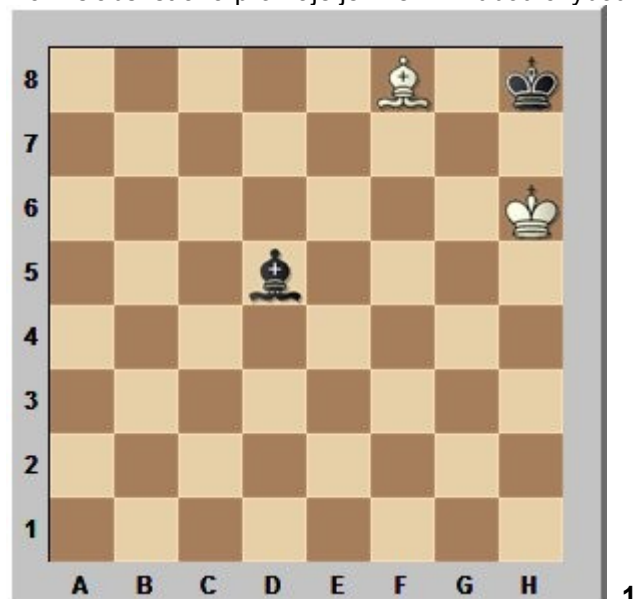
Řešení: a) 1.Vc1, b) 1.Va1, c) 1.Sf6, d) 1.Sd5

10. lekce: Další případy remízy

Při patu končí partie nerozhodně, remízou. Kdy ještě končí partie nerozhodně? Je celkem pět dalších možností:

1. Teoretická remízová postavení

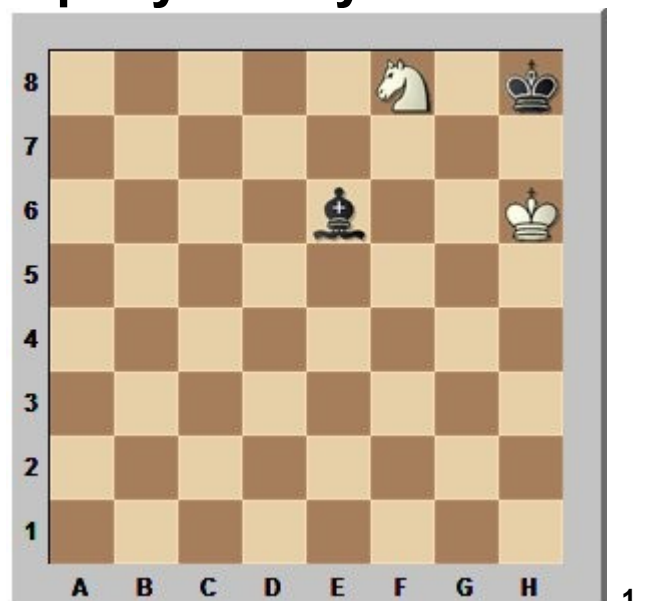
Na šachovnici zůstanou jen oba králové nebo figury, kterými nelze vynutit mat (třeba zbude jedné straně jenom střelec nebo jezdec, což k vítězství nestačí). Následující diagramy znázorňují taková postavení, v nichž slabší strana prohraje jen velmi hrubou chybou:



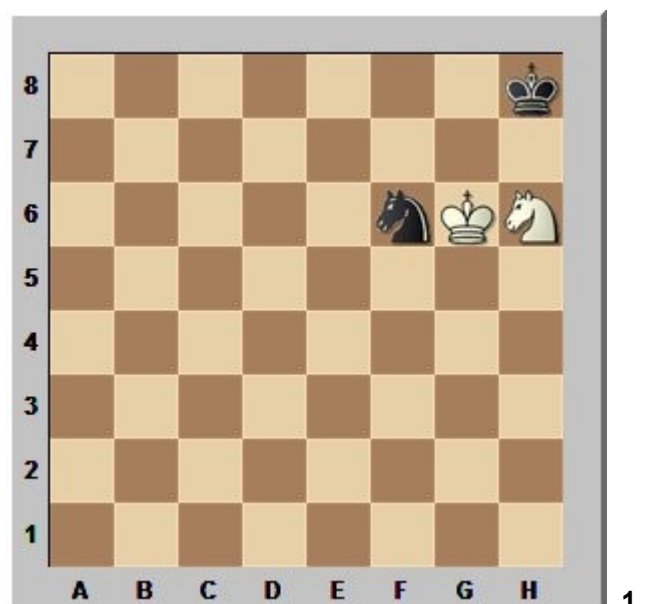
...Sg8?? 2.Sg7 mat



...Jg8?? 2.Sg7 mat

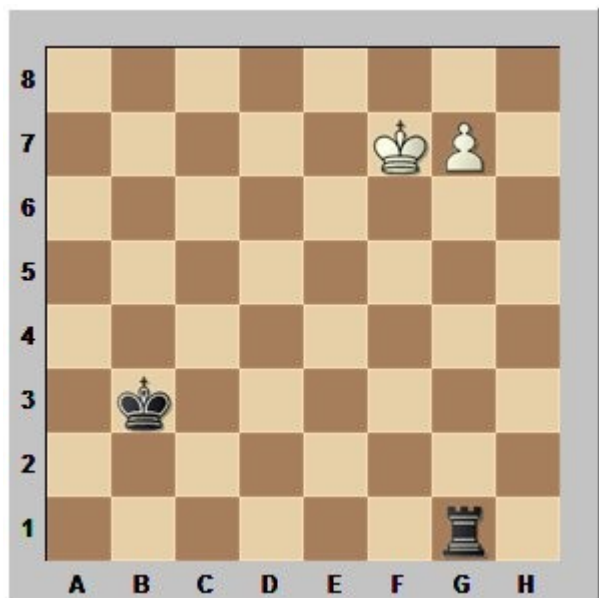


.Sg8?? 2.Jg6 mat

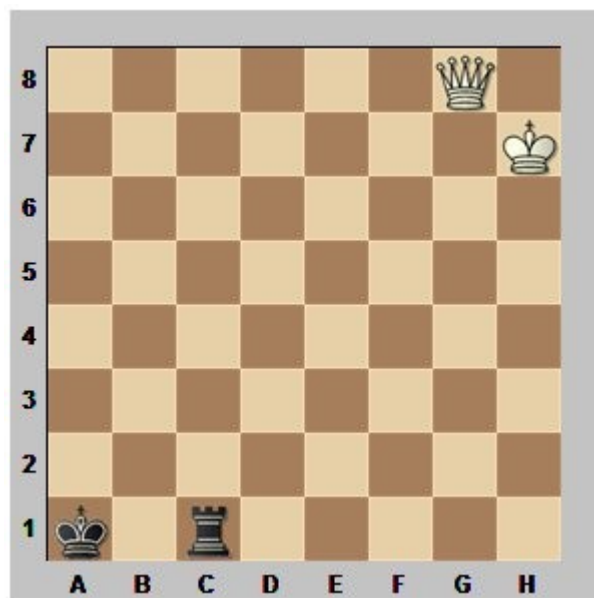


.Jg8?? 2.Jf7 mat

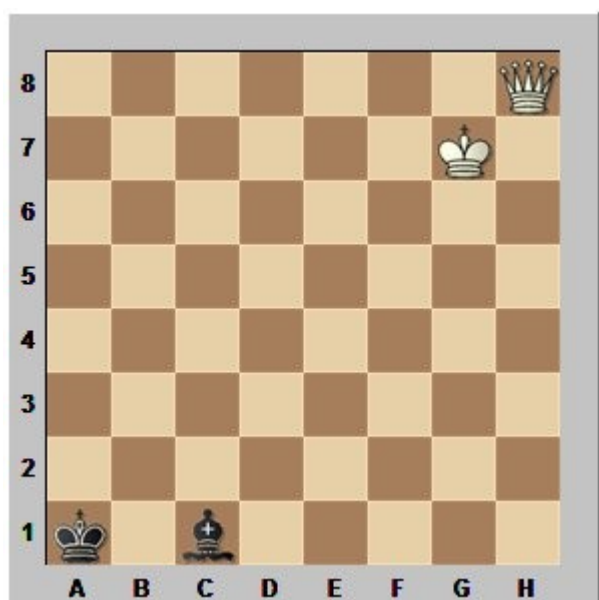
Následující diagramy ukazují správnou cestu k remíze



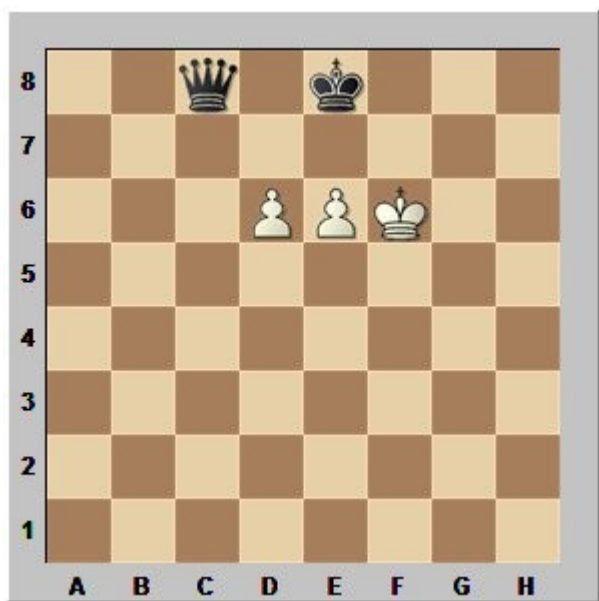
1
 ...Vxg7 2.Kxg7 remíza



1..
 .Vh1+ 2.Kg7 Vg1+ 3.Kf7 Vxg8 4.Kxg8 remíza



1
 ...Sb2+ 2.Kh7 Sxh8 3.Kxh8 remíza



1
 .d7+ Dxd7 2.exd7 Kxd7 remíza

2. Pravidlo 50 tahů

Remízou končí také partie, ve které se za posledních 50 tahů nepohnul ani jeden pěšec a nebyl vyměněn ani jediný kámen. Remízou podle tohoto pravidla může však hráč uplatňovat pouze u partií, které jsou zapisovány.

3. Pravidlo trojího opakování pozice

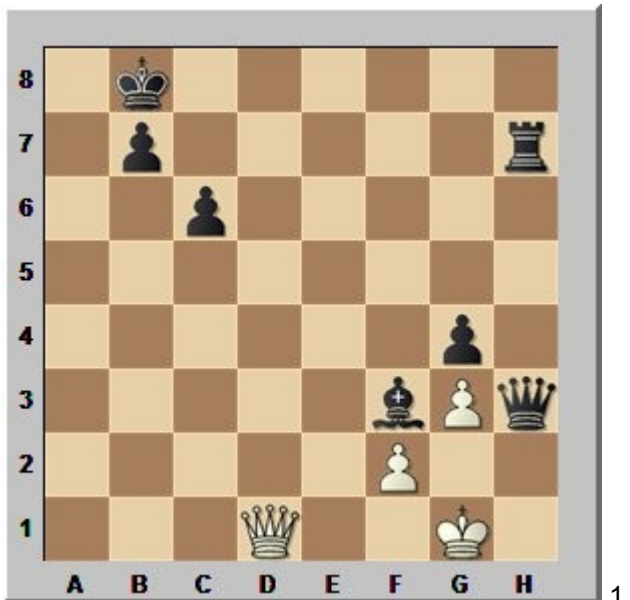
Je-li opakována potřetí stejná pozice a na tahu je vždy tentýž hráč. Remízu hráč reklamuje u rozhodčího buď těsně před tím než zahraje tah, který přivodí potřetí opakovanou pozici nebo po soupeřově tahu, kterým se pozice potřetí zopakovala.

4. Dohodou hráčů

Oba soupeři se mohou kdykoli v průběhu partie na remíze dohodnout. Děje se tak obvykle v pozicích, kde nemá ani jeden ze soupeřů možnost získat výhodu - pozice je v rovnováze. Remíza se nabízí bezprostředně po provedení tahu slovy "Nabízím remízu". Jestliže soupeř remízu přijme (např. slovy "přijímám"), partie končí remízou. Jestliže soupeř remízu odmítne, např. slovy "ne" nebo "nepřijímám" nebo tím, že provede tah, v partii se pokračuje, jakoby se nic nestalo. Začátečníci a slabší hráči by měli bojovat do vyčerpání všech možností a remízy nenabízet a nepřijímat. Naučí se tak hrát koncovky a pozice s redukováným materiálem.

5. Věčný šach

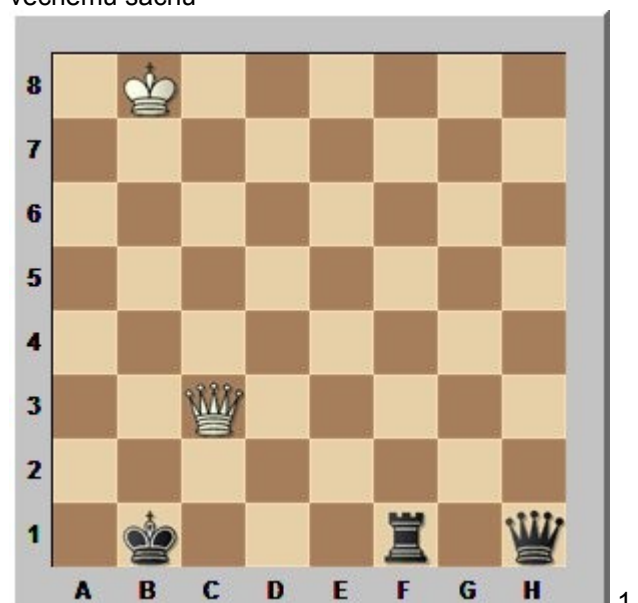
Při věčném šachu hráč šachuje soupeřova krále a ten nemůže z šachu uniknout. Věčný šach je východiskem z nouze pro hráče, který je v nevýhodě, tj. která má méně materiálu nebo stojí před nekrytelným matem. Příklad věčného šachu ukazují následující diagramy:



?
1.Dd8+ Ka7 2.Da5+ Kb8 3.Dd8+ a černý nezabrání věčnému šachu



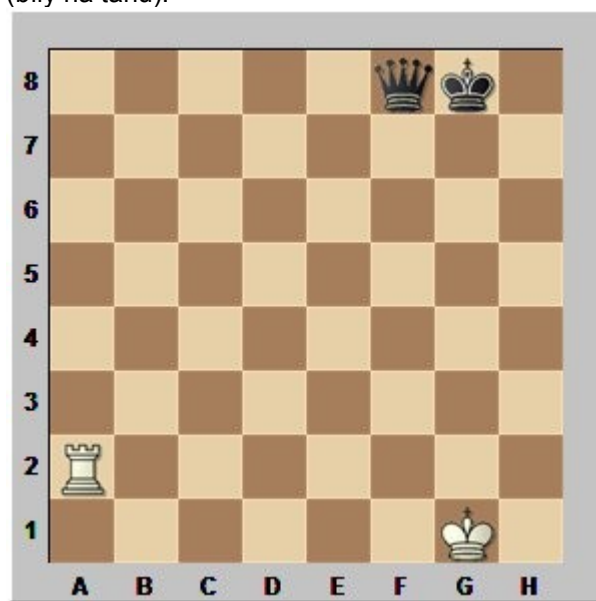
?
1...Vh2+ 2.Kg1 Vhg2+ 3.Kf1 Vgf2+ a černý nemůže nijak zabránit věčnému šachu



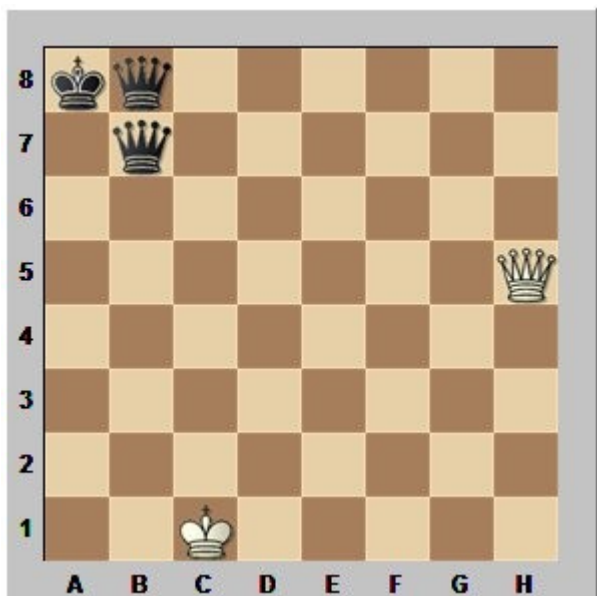
?
1.Db3+ Kc1 2.Dc3+ Kd1 3.Dd3+ Ke1 4.De3+ a černý nemůže bránit šachu

Cvičení:

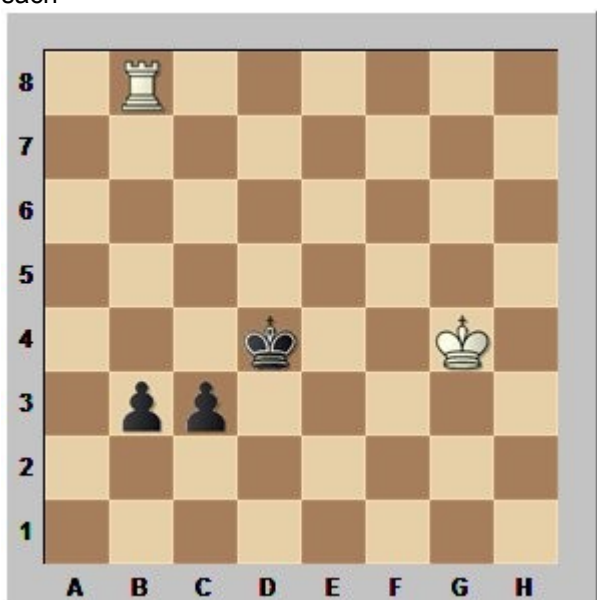
1. Nalezněte remízu v pozicích následujících diagramů (bílý na tahu):



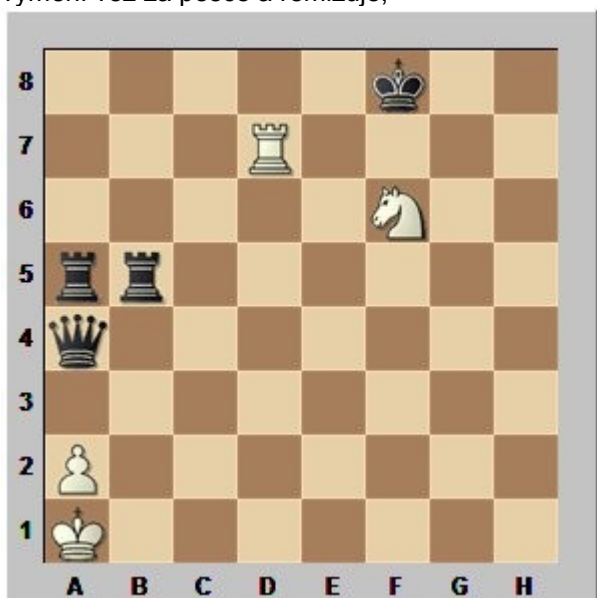
1. Vg2+ Kh7 (jestliže 1...Kf7 pak 2.Vf2+ Ke7 3.Vxf8 Kxf8 s remízou z důvodu nedostatku materiálu) **2.Vh2+ Kg6 3.Vg2** s remízou, protože černý odvrátí šachy na sloupcích "g" a "h" jen vstupem na sloupec "f", což má za následek vyšachování dámy.



1. Da5+ D7a7 2.Dd5+ Dbb7 3.Dd8 Dab8 4.Da5 a černý, ačkoli má dámu navíc, nemůže odvrátit věčný šach



1.Vb4+!! (1.Vxb3? c2 a bílý nezabrání proměně pěšce) 1...Kd3 (1...Kc5 2.Vxb3 c2? 3.Vc3+ a bílý by sebral pěšce a dokonce by ještě vyhrál) 2.Vxb3 a bílý vymění věž za pěšce a remizuje,



1.Jh7 Ke8 2.Jf6 Kf8 3.Jh7 Kg8 4.Jf6 Kf8 (jestliže černý zahraje 4...Kh8, dokonce partii ještě prohraje - 5.Vh7 mat) 5.Jh7 a remíza

Domácí úkol:

- Jak dosáhne bílý, který je na tahu, remízy?
 - B: Kh1, Dc6 Č: Ka7, Db2, a3, b3
 - Kb1, Vg7, Vh6, Sd3, b4, f4 Č: Kb7, Df2, Vb8, Sd8, a7, b6, c7, g3
 - Kh4, Dh6, Vg7, g4 Č: Ke5, Dg2, Vb3, e6
- Řešení: a) 1.Dc7+= b) 1.Se4+= c) 1.Dxe6+! Kxe6 2.gxf5 Kxf5=

11. lekce: Obecné zásady zahájení – slabý bod f7 (f2)

Obecné zásady zahájení

Šachovou partii lze rozdělit na tři části: na zahájení, střední hru a koncovku. Každá část je stejně důležitá! V této lekci se budeme zabývat hlavními zásadami, které bychom měli dodržovat v zahájení.

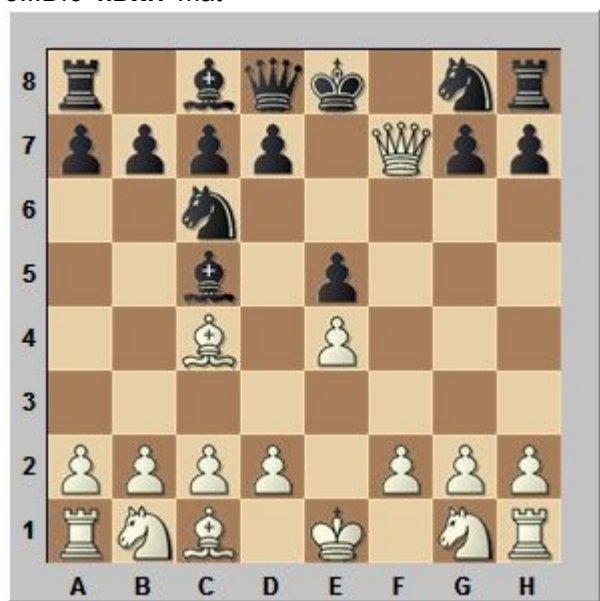
Hlavními úkoly zahájení jsou:

- boj o střed - obsazení centra pěšci (bílý se snaží svými pěšci obsadit pole e4 a d4, černý e5 a d5), protože kdo ovládá střed, ovládá většinou celou šachovnici!
- vývin figur - obvykle vyvíjíme nejprve střelce a jezdce, později věže a většinou až naposledy dámu;
- zajištění bezpečnosti krále - král by měl být dopraven na bezpečné místo (pomocí rošády) co nejdříve!

Cvičení:

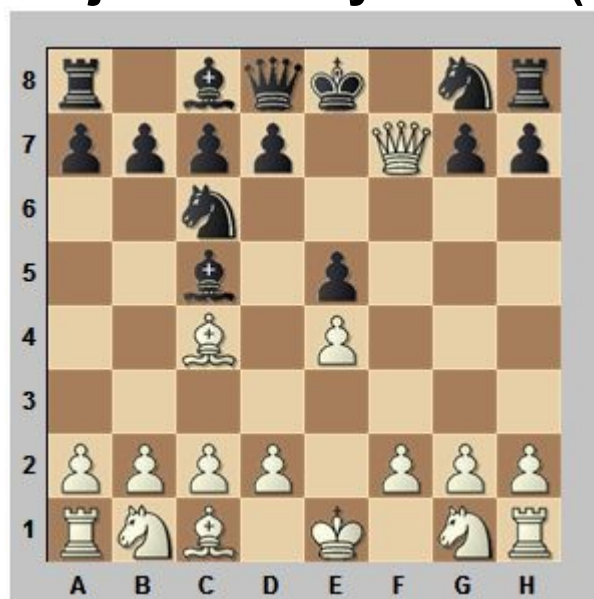
Přehrajte si následující partie:

Partie č.1: **1.e4 e5 2.Sc4 Sc5 3.Dh5?** u začátečnicků poměrně často používaný výpad s útokem na slabý bod f7 je ale chybou, při správné obraně by dáma mohla být napadána a donucena k ústupu **3...Jc6??** tento tah je ale hrubou chybou, černý si nevšiml dvakrát napadeného bodu f7, měl raději zahrát **3...Df6 4.Dxf7** mat

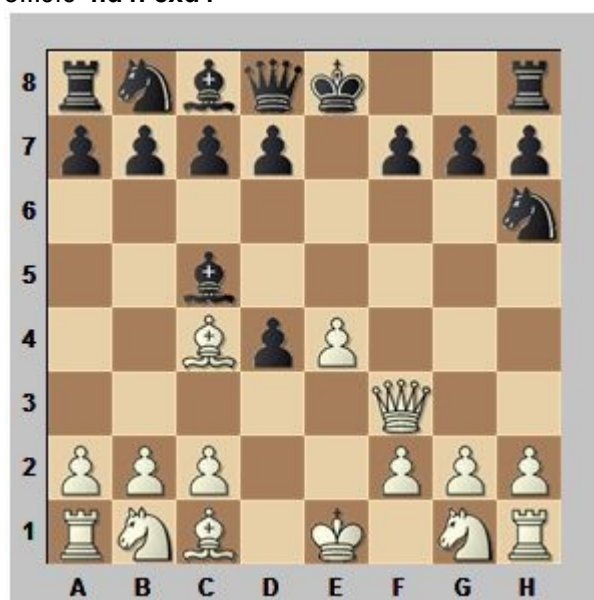


- dámu nelze králem brát, protože je kryta střelcem. Takovému matu se říká "šustrmat".

Partie č.2: **1.e4 e5 2.Sc4 Sc5 3.Df3** a znovu útok na f7 **3...Jc6??** černý mat přehlíží **4.Dxf7** mat

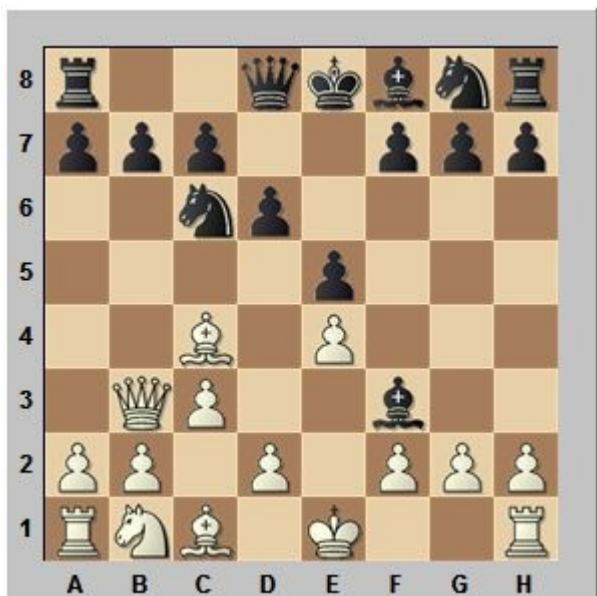


Partie č.3: **1.e4 e5 2.Sc4 Sc5 3.Df3 Jh6?** černý jezdec sice pokrýl pole f7, ale jen na chvíli. Správné bylo **3...Jf6 4.d4! exd4**



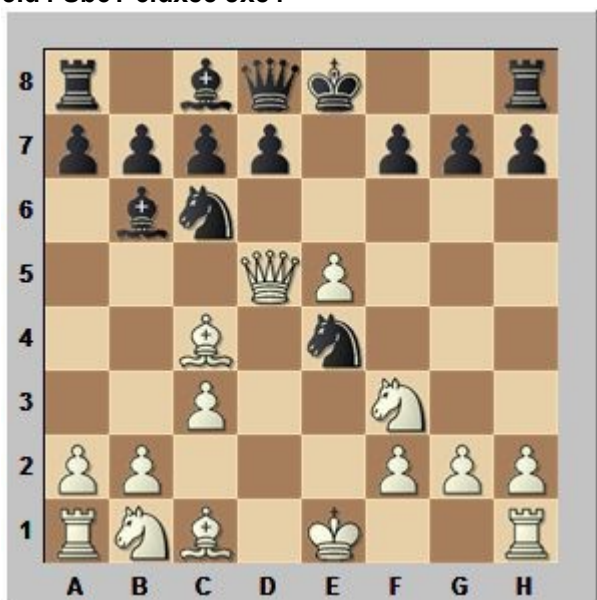
5.Sxh6 bílý jednoduše odstraňuje jezdce **5...gxh6** figura bránící mat je odstraněna. proto **6.Dxf7** mat

Partie č.4: **1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.Sc4 Sg4 4.c3 Jc6 5.Db3 Sxf3??** černý přehlíží útok na f7 a dvoutahový mat, správné bylo **5...Dd7**



6.Sxf7 Kd7 7.De6 mat

Partie č.5: 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 Sb6? 6.dxe5 Jxe4

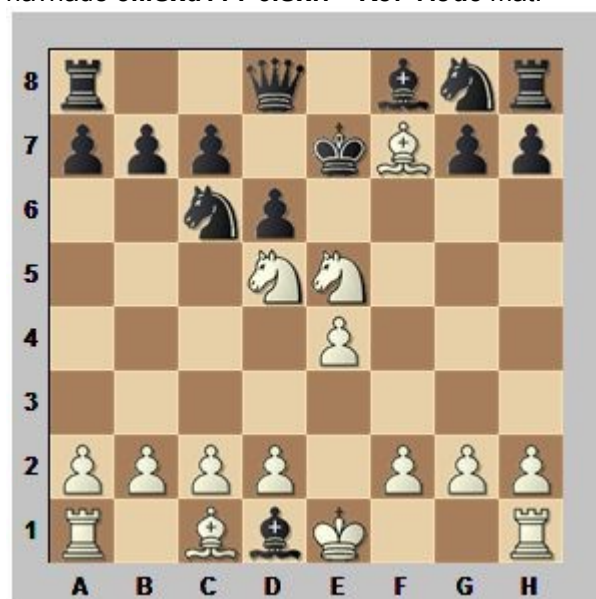


7.Dd5! dvojitý úder - hrozí mat na f7 a je napaden jezdec na e4 7...Jxf2?? černý přehlíží mat 8.Dxf7 mat

Partie č.6: 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.d3 Jge7? pasivní tah, umožňující bílému rozvinout rychlý útok; správné bylo 4...Jf6 5.Jg5! O-O 6.Dh5! h6 7.Jxf7 De8 8.Jxh6++ Kh8 9.Jf7++ Kg8 10.Dh8



Partie č.7 Legal - Sain Brie, 1787: 1.e4 e5 2.Sc4 d6 3.Jf3 Jc6 4.Jc3 Sg4 5.Jxe5?! objektivně vzato je tento tah hrubou chybou, protože kdyby černý vzal jezdce tahem 5...Jxe5, neměl by bílý za obětovanou figuru vůbec nic. Ale Legal, jeden z nejsilnějších šachistů 18. století, znal zřejmě svého soupeře a věděl, že neodolá návnadě 5...Sxd1?? 6.Sxf7+ Ke7 7.Jd5 mat.



Uvedenému matovému závěru s obětí dámy se říká **Legalův mat** nebo také námořní kadet.

Metodické pokyny:

Přemýšlíte-li v zahájení (ale i později), měli byste si položit tyto otázky:

1. Čím můj protivník hrozí?
2. Není jeho tah chybou?
3. Jaký tah je z mé strany nejsilnější?
4. Co na můj tah odpoví?

Jistě potom nedojde ke katastrofám, jaké postihly černé v předchozích ukázkách.

Domácí úkol:

1. Přehrajte si následující partii a zjistěte, zda je "Legalova oběť dámy" plně korektní.

Cheron - Jeanlouse, 1929:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 d6 4.Jc3 Sg4 5.h3 Sh5

6.Jxe5 Sxd1 7.Sxf7+ Ke7 7.Jd5 mat

Řešení: ANO - po 6...Jxe5 7.Dxh5 Jxc4 přijde 8.Db5+
s dalším 9.Dxc4 a bílý získá pěšce

12. lekce: Úvod do pěšcových koncovek – pravidlo čtverce

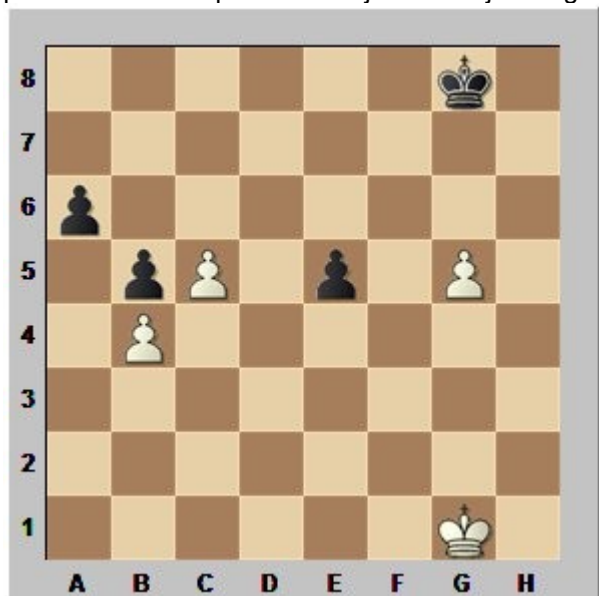
Úvod do pěšcových koncovek

Pěšcovou koncovkou rozumíme pozici, v níž kromě králů zůstávají na šachovnici jen pěšci, tj. když jsou vyměněny všechny těžké i lehké figury. Philidorova*/zásada, že pěšci jsou duší hry, platí v takových koncovkách dvojnásob, neboť jeden jediný pěšec se může proměnit v dámu a rozhodnout partii.

Teprve v pěšcových koncovkách se plně rozvíjí síla králů. Král se přestává schovávat za hradbou pěšců, neboť nebezpečí matu je minimální, a naopak se vrhá do boje. Podporuje své a napadá protivníkovy pěšce.

V pěšcových koncovkách se mění „kvalita“ pěšců.

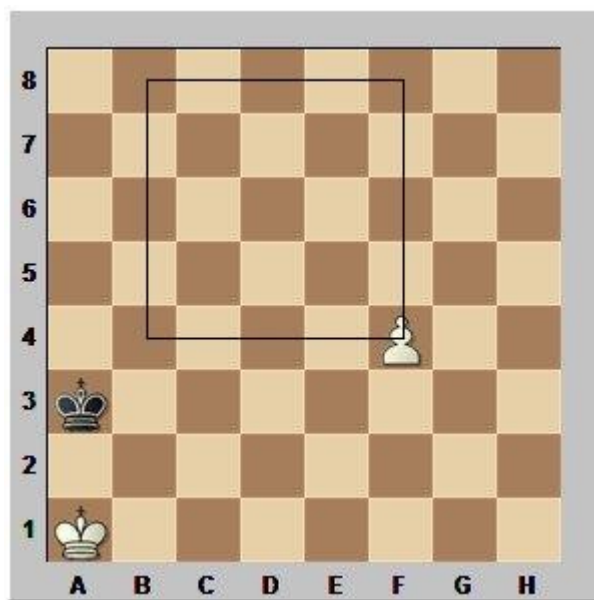
Často rozhodující význam má volný a vzdálený pěšec. Klasifikaci pěšců ukazuje následující diagram:



- a) c5, e5, g5 - volní pěšci
- b) c5 - krytý volný pěšec
- c) e5, g5 - izolovaní pěšci
- d) a6 - zpožděný (opozděný) pěšec
- e) g5 - vzdálený volný pěšec (oproti e5)

Pravidlo čtverce

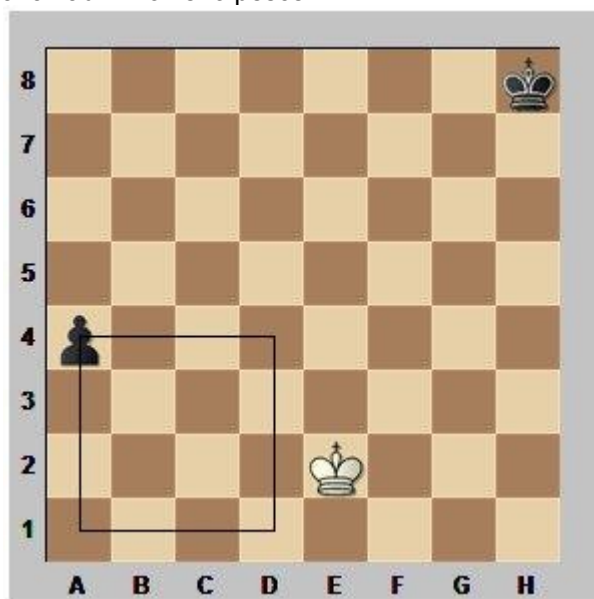
V koncovce krále a pěšce proti osamocenému králi je rozhodující, zda silnější strana dovede pěšce na pole proměny nebo zda se slabší straně podaří soupeřova pěšce zadržet – viz diagram:



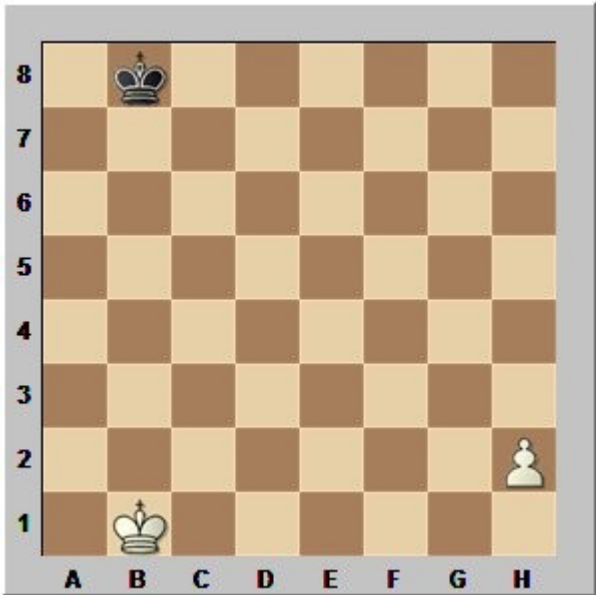
Bílý na tahu zahraje 1.f5 a vyhraje, protože černý král mu nezabrání v postupu na pole proměny (f8), je-li na tahu černý zahraje 1....Kb4 a remizuje, protože král dostihne pěšce a nedovolí mu proměnu v dámu. V těchto pozicích platí pravidlo čtverce: jednu stranu čtverce tvoří vzdálenost pěšce od pole proměny, druhou stranu stejný počet polí směrem k soupeřovu králi. Vzhledem k možnosti pěšce, aby prvním tahem ze základního postavení postoupil o dvě pole, zkracuje se pak strana jeho čtverce o jedno pole. Platí zásada, že je-li nebo vstoupí-li král slabší strany do čtverce, zadrží pěšce.

Cvičení:

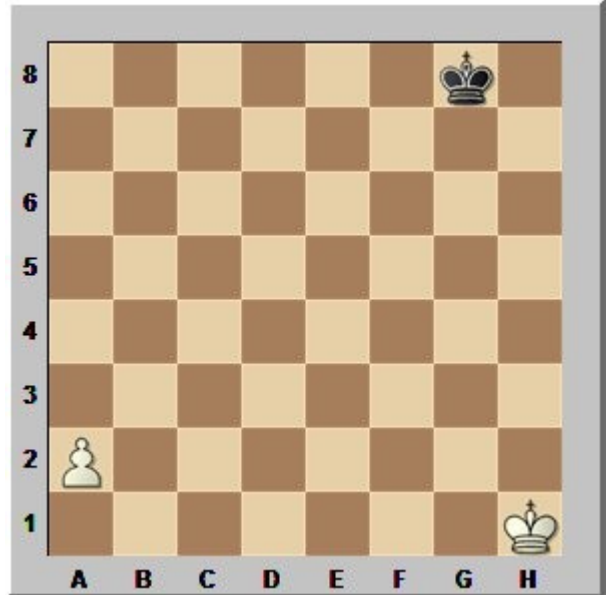
1. Pomocí pravidla čtverce rozhodněte, zda slabší strana zadržít volného pěšce:



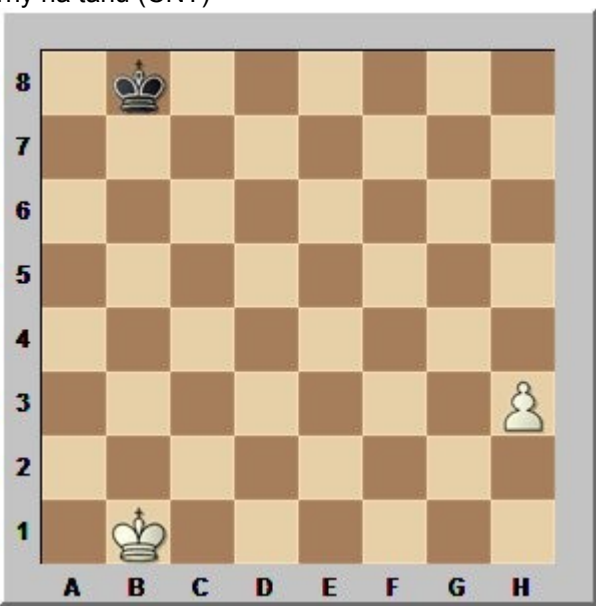
- a) bílý na tahu (BNT)



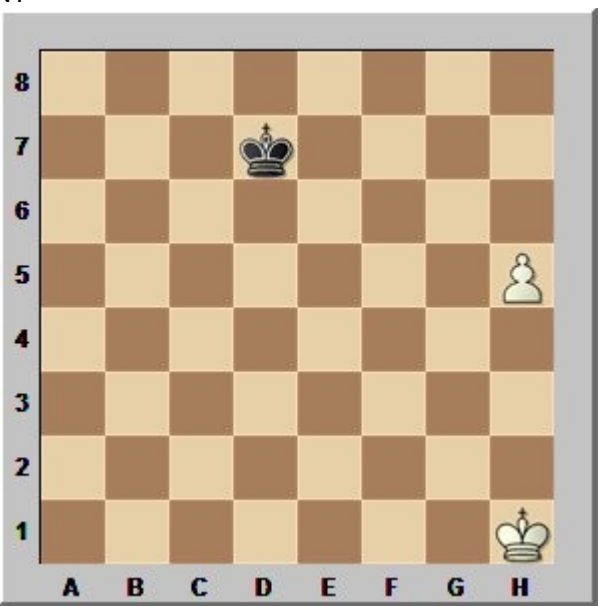
b) černý na tahu (ČNT)



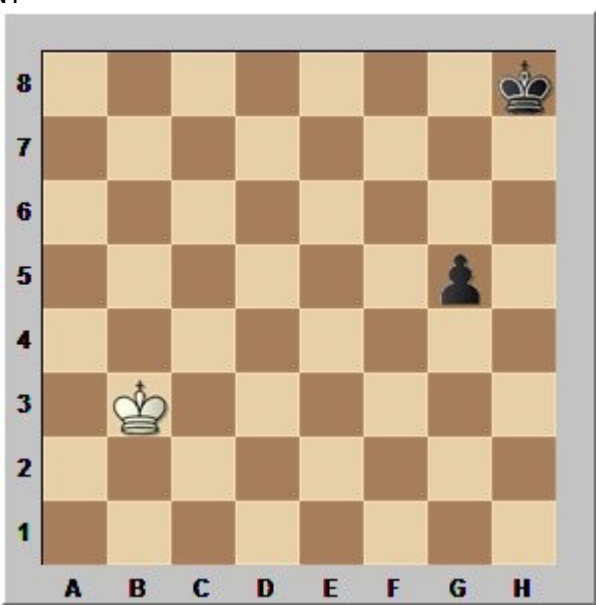
e) BNT



c) ČNT



f) BNT



d) BNT

Řešení: a) ano, b) ano, c) ano, d) ano, e) ne, f) ne.

2. Řešte následující pozici:

B: Kf1, Pa2, d4, - Č: Kf3, e6, f7 - bílý na tahu

Řešení: **1.d5!! exd5 2.a4** a bílý vyhraje, protože černému králi brání pěšec d5, aby stihнул postup bílého pěšce

Domácí úkol:

Jak byste za bílého zachránili v následujících pozicích remizu?

a) B: Kh8, Pc6 - Č: Ka6, h5

b) B: Ka4, Pc5 - Č: Kd8, h7

Řešení:

a) **1.Kg7!! h4 2.Kf6! Kb6** (2...h3 3.Ke7! h2 4.c7!)=

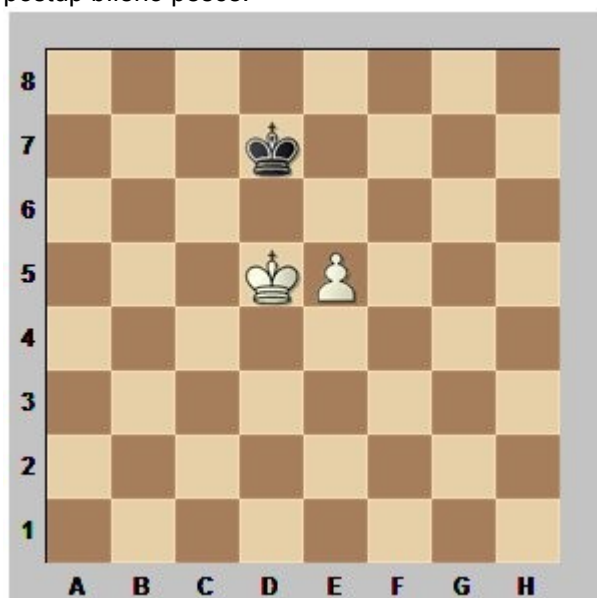
3.Ke5! h3 4.Kd6 h2 5.c7= (R.Réti, 1921)

b) **1.Kb5 h5 2.Kc6! Kc8** (2....h4 3.Kb7!)= **3.Kd5=**

*/ Philidor (1726-1795) Francouz, největší šachista 18. století, proslul mj. zásadou, že „pěšci jsou duší hry“

13. lekce: Pěšcové koncovky – opozice, kritická pole, diagonála

Význam pravidla "opozice", tj. postavení králů proti sobě, jímž si navzájem brání v cestě vpřed, ukazuje následující diagram, ve kterém černý král brání postup bílého pěšce:

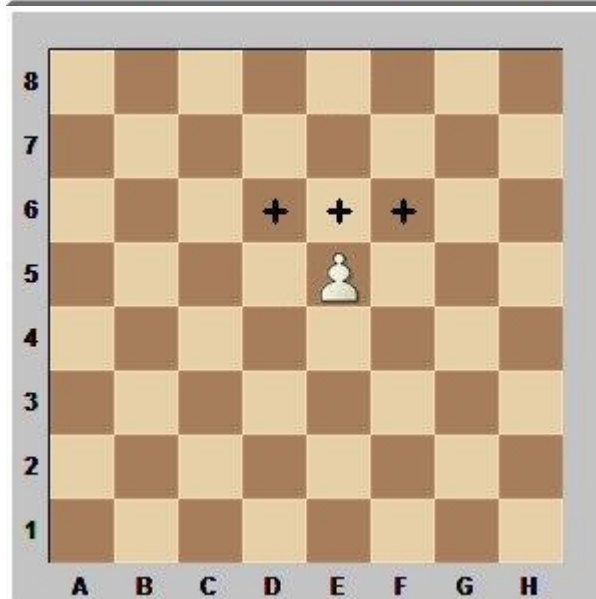
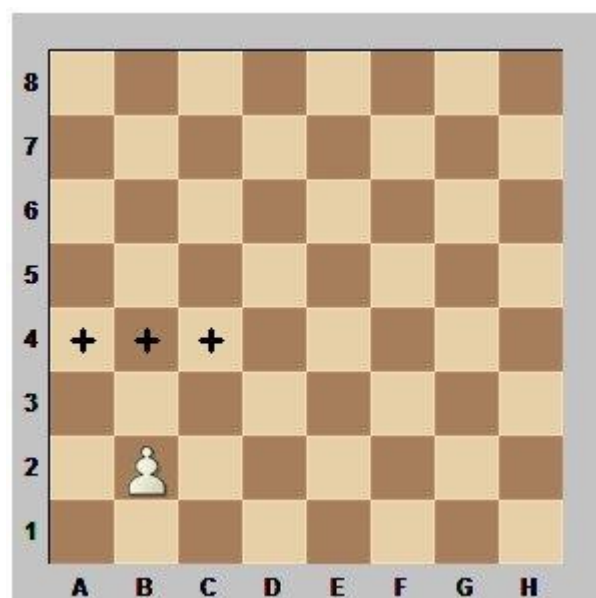


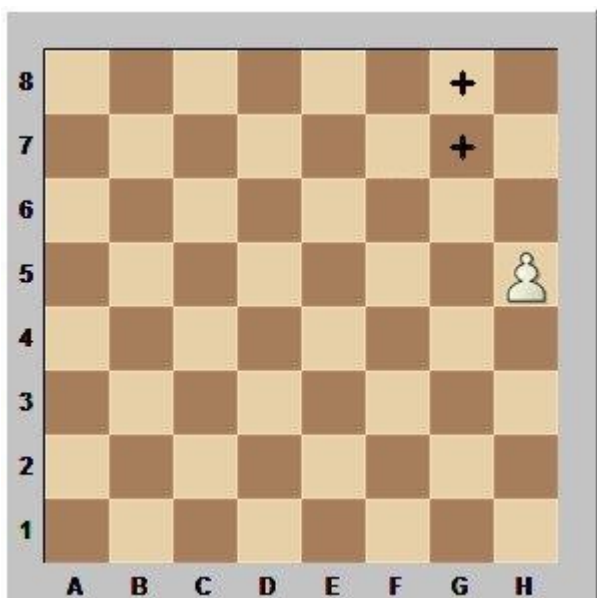
1...?

1...Ke7! [prohrávající chybou by bylo 1...Kd8? 2.Kd6 Ke8 3.Ke6 Kf8 4.Kd7 Kf7 5.e6+ a bílý by vyhrál] **2.e6 Ke8!** [důležitý ústup "po sloupci!" - když by totiž král ustoupil 2...Kd8, po 3.Kd6 Ke8 4.e7 by prohrál 4...Kf7 5.Kd7 a bílý staví dámu] **3.Kd6 Kd8 4.e7+ Ke8 5.Ke6 = pat**

V podobných pozicích platí zásada: vstoupí-li pěšec na sedmou (druhou) řadu bez šachu, vítězí silnější strana. Tato zásada však neplatí v pozicích s věžovými pěšci, v nichž slabší straně postačí pouhé obsazení a ovládnutí pole proměny pěšce.

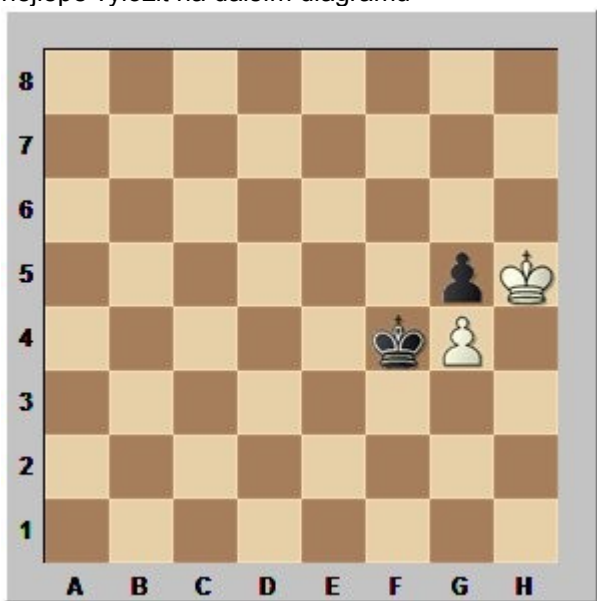
S pravidlem opozice úzce souvisí pravidlo "kritických polí" (viz následující diagramy):





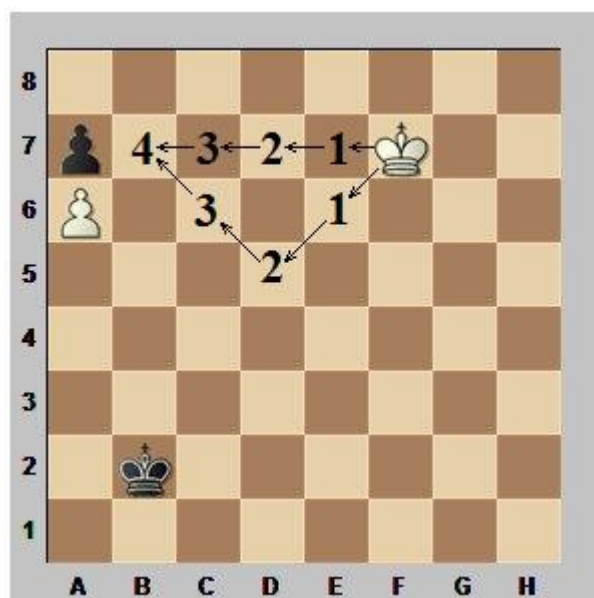
Kritická pole (označena křížky) leží dvě řady nad pěšcem, pouze u pěšců na páté řadě jsou v řadě těsně před pěšcem. Výjimku tvoří krajní (věžový) pěšec, neboť v jeho celé dráze od druhé řady (u bílého pěšce) lze najít pouze dvě kritická pole. Platí zásada, že ovládá-li král silnější strany jedno z těchto polí, král slabší strany nezabrání proměně pěšce!

Další pravidlo, pravidlo "o nevýhodě tahu", se dá nejlépe vyložit na dalším diagramu



V této pozici ten, kdo je na tahu prohraje. Musí ustoupit od krytí svého pěšce a po jeho ztrátě nezabrání proměně soupeřova pěšce v dámu.

Význam a účinnost diagonálního pohybu krále po lomené čáře (místo po přímce) ukazuje další diagram:

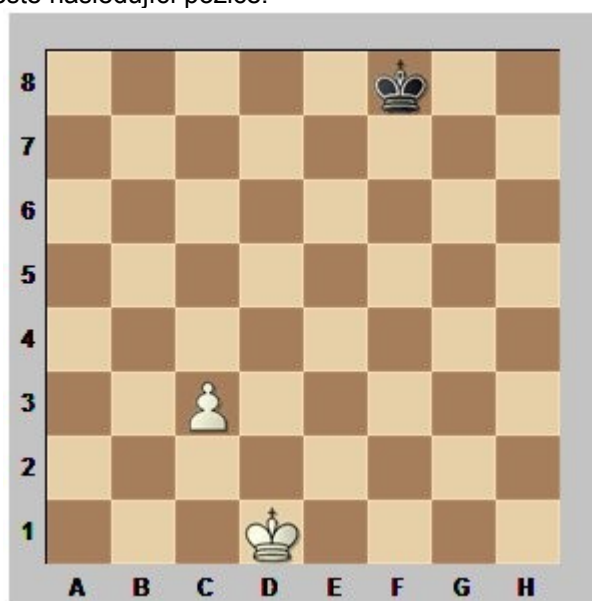


1.Ke6!! [chybou je 1.Ke7? protože po 1...Kc3 2.Kd7 Kd4 3.Kc7 Kd5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7 bílý svého pěšce neprosadí a partie končí remízou] **1...Kc3 2.Kd5 Kd3 3.Kc6 Kd4 4.Kb7 Kd5 5.Kxa7 Kc6 6.Kb8 Kb6 7.a7** a bílý vyhraje

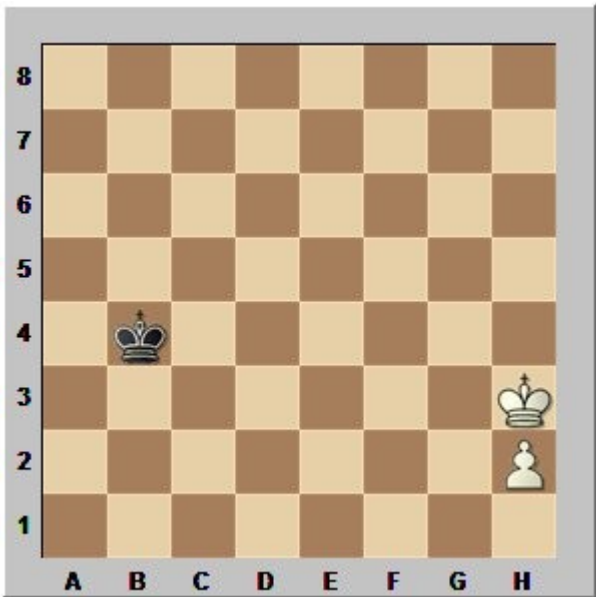
Bílý pro dobytí pěšce a7 využil faktu, že k poli a7 to bílému králi trvá 5 tahů, ať zvolí cestu f7-e7-d7-c7-b7xa7 nebo f7-e6-d5-c6-b7xa7. Při použití cesty přes pole d5 je rozhodující „odblokování“ černého krále, po kterém už nestačí zadržet bílého krále na poli a7.

Cvičení:

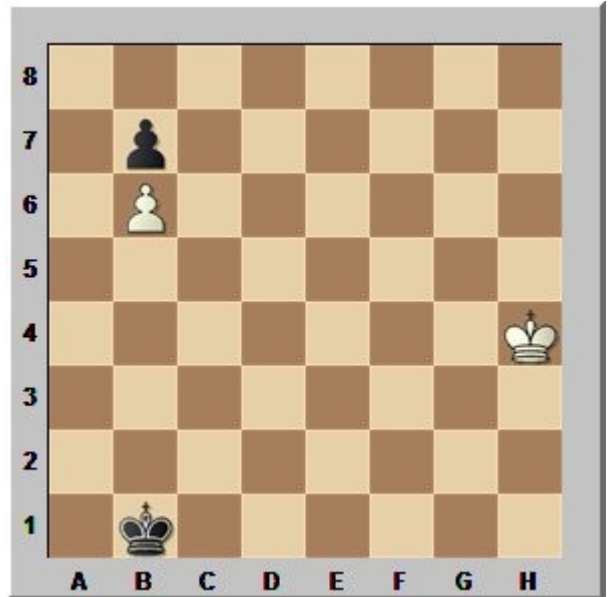
Řešte následující pozice:



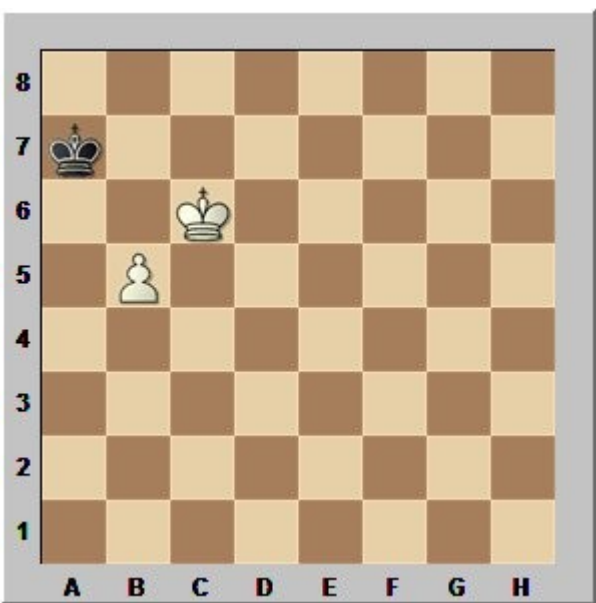
a)
1.?



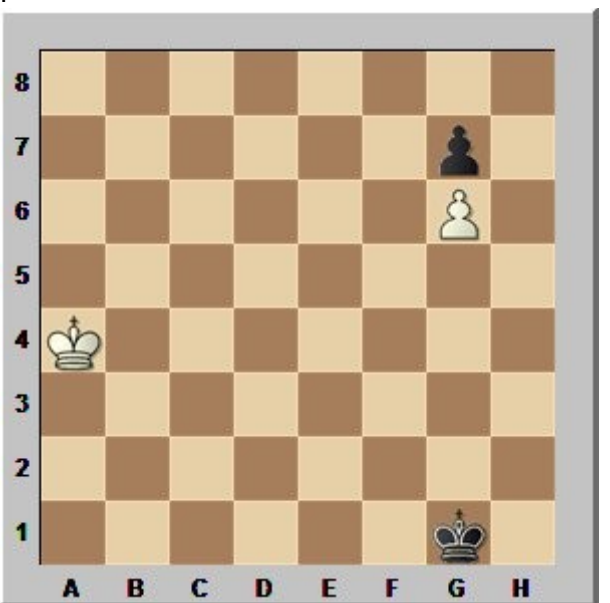
b)
1.?



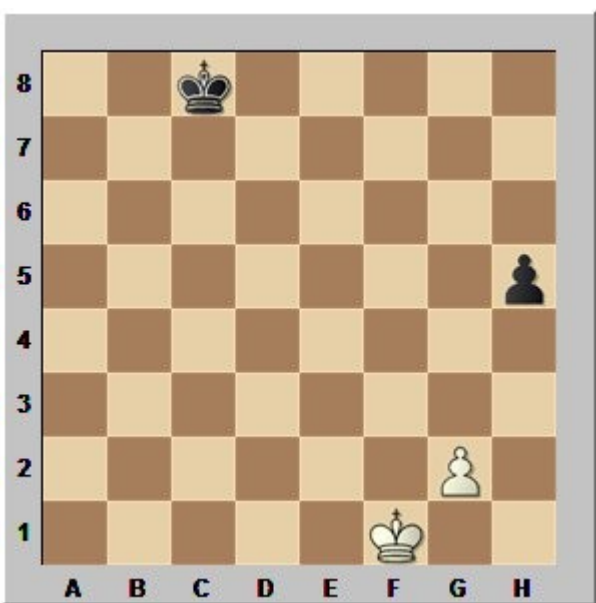
e)
1.?



c)
1.?



f)
1.?



d)
1.?

b) B: Kh3, Ph2 - Č: Kb4 - BNT

c) B: Kc6, Pb5 - Č: Ka7 - BNT

d) B: Kf1, Pg2 - Č: Kc8, Ph5 - BNT

e) B: Kh4, Pb6 - Č: Kb1, Pb7 - BNT

f) B: Ka4, Pg6 - Č: Kg1, Pg7 - BNT

Řešení:

a) **1.Kc2!! Ke7 2.Kb3! Kd6 3.Kb4! Kc6 4.Kc4 Kd6 5.Kb5** a bílý vyhraje

b) **1.Kg4 Kc5 2.Kg5 Kd6 3.Kg6 Ke7 4.Kg7** a bílý vyhraje

c) **1.Kc7!!** [1.b6+? Ka8!=] **1...Ka8 2.Kb6 Kb8 3.Ka6 Ka8 4.b6 Kb8 5.b7 Kc7 6.Ka7** a bílý vyhraje

d) **1.Kf2 h4 2.Kg1!!** [2.Kf3? h3 3.gxh3=] **2...h3 3.g3 Kd7 4.Kh2 Ke6 5.Kxh3 Kf5 6.Kh4 Kg6 7.Kg4 Kf6 8.Kh5** a bílý vyhraje

e) **1.Kg3!** [1.Kg4? Kc2 2.Kf3 Kd3 3.Kf2 Kc4 4.Ke3 Kb5 5.Kd4 Kxb6 6.Kc4 Ka5] **1...Kc2 2.Kf2! Kd3 3.Ke1 Kc4 4.Kd2 Kb5 5.Kc3 Kxb6 6.Kb4=**

f) **1.Kb3! Kf2 2.Kc2! Ke3 3.Kd1 Kf4 4.Ke2 Kg5 5.Kf3 Kxg6 6.Kg4=**

Domácí úkol:

1. Řešte následující pozice:

a) B: Kc2 - Č: Kd4, Pc3 - BNT

b) B: Kh2, Pa3 - Č: Ka2, Pf3 BNT

Řešení:

a) **1.Kc1!** [1.Kd1? Kd3 2.Kc1 c2 3.Kb2 Kd2-+]

1...Kd3 2.Kd1 c2+ 3.Kc1 Kc3=

b) **1.a4 Kb3 2.a5 Kc3** [2...Kc4 3.a6! Kd3 4.a7 f2
5.a8D f1D 6.Da6+-] **3.Kg1! Kd4 4.a6 Ke3 5.Kf1** a
bílý vyhraje

14. lekce: Kombinace, mat na poslední řadě

Střední hra

Boj ve střední hře můžeme vést dvěma způsoby, které nazýváme poziční hra a kombinační hra. Tyto dva způsoby jsou spolu úzce spjaty, přičemž řídicí roli má ten první.

Při poziční hře se snažíme na základě obecných znaků dané pozice nalézt co nejlépe vyhovující plán hry. Souhrn zásad, kterými se řídíme při jejich stanovení, se nazývá **strategie**.

Kombinační hra slouží k tomu, abychom specifickým způsobem dosáhli cílů, které jsou stanoveny plánem hry. Souhrn všech prostředků, jimiž těchto cílů dosahujeme, se nazývá **taktika**.

Vzájemná souvislost strategie a taktiky velmi názorně formuloval Euwe takto: "Strategie je věcí myšlení, taktika vidění"

Kombinace

Vrcholným prvkem šachové taktiky je kombinace. Činí šachovou hru neobyčejně přitažlivou a obohacuje ji o prvky umění a estetiky.

Struktura kombinace

IDEA

MOTIV → → → → → → → → → → CÍL

a) **Motiv**: je dán výchozí pozicí kombinace, jejími zvláštnostmi (Slabá poslední řada, nekrytá figura, daleko postouplý pěšec atd.)

b) **Idea**: udává způsob přechodu od výchozí pozice k cílové (zavlečení, odvléčení, likvidace obrany, blokáda, vazba, překrytí dráhy, uvolnění pole, uvolnění dráhy, rozrušení, dvojitý úder, odtažný šach apod.)

c) **Cíl**: je určen cílovou pozicí kombinace (mat, remiz, zisk materiálu, zisk poziční výhody).

Mat na poslední řadě

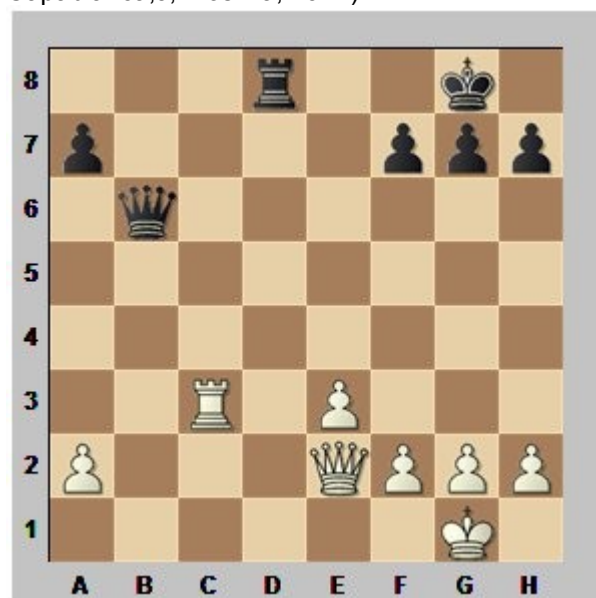
Slabá poslední řada patří mezi typické kombinační motivy. Následující diagram je příkladem jednoduché kombinace s motivem "Slabá poslední řada", ideou odvléčení dámy z 8. řady, s cílem dát mat. Pěšci f7, g7, h7, kteří tvoří královskou ochranu, v tomto případě brání králi v úniku z 8. řady.



1.?

1.Dxa6! Dxa6 (nesebere-li dámu, zbude bílému věž navíc) **2.Ve8 mat**

Motiv slabé první řady vystihl také mistr světa Capablanka - viz následující diagram (Bernstein, O - Capablanka, J, Moskva, 1914):



?

1...Db2!! krásný tah, bílý prohraje, ať zahraje **2.Dxb2**, protože **2...Vd1** je mat, tak po **2.De1**, protože přijde další oběť **2...Dxc3! 3.Dxc3 Vd1+ 4.De1 Vxe1** s matem. Nepomáhá ani **2.Vc2** protože po **2...Db1+ 3.Df1 Dxc2 4.g3 Vd1** získá černý rozhodující materiální výhodu.

Přímo koncert na téma slabé poslední řady předvedl bílý v pozici následujícího diagramu (Adams - Torre, New Orleans 1920):



1.

?

1.Dg4! Db5 (dámu nelze brát pro mat - 1...Dxg4
2.Vxe8 Vxe8 3.Vxe8 mat) **2.Dc4!!** (dokonce dvakrát lze brát dámu na c4, ale v obou případech inkasuje černý mat na osmé řadě) **Dd7 3.Dc7!! Db5 4.a4!** (ale bílý se stále musí mít na pozoru! Po nepozorném 4.Dxb7? by po 4...Dxe2 5.Vxe2 Vc1+ vyhrál černý!) **4...Dxa4 5.Ve4 Db5 6.Dxb7!** 1–0 Bílý dá mat na e8 nebo získá velkou materiální výhodu
 Krásně využila slabou poslední řadu česká reprezentantka Kateřina Němcová při své spanilé cestě za titulem mistryně Evropy juniorek 2008 (Fuchs,J. - Němcová, K., Mistrovství Evropy D18 Herceg Novi 2008):



1.

..?

1...Dc2!! (okamžitě rozhoduje partii) **2.Dxc2**
 (nepomůže ani 2.Ve2 pro 2...Dxc1 a černý vyhraje)
2...Vxf1 mat

Cvičení:



1...

?

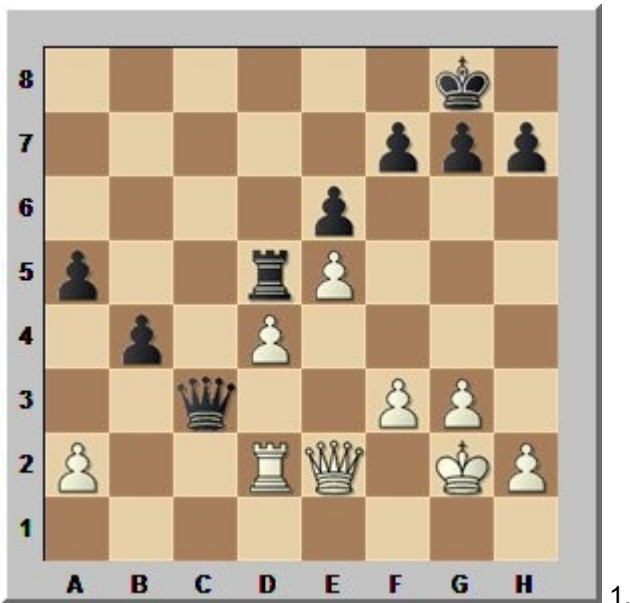
Řešení: **1...Dxg2+!! 2.Vxg2 Vb1+ 3.Vg1 Vbxg1 mat**



1...

?

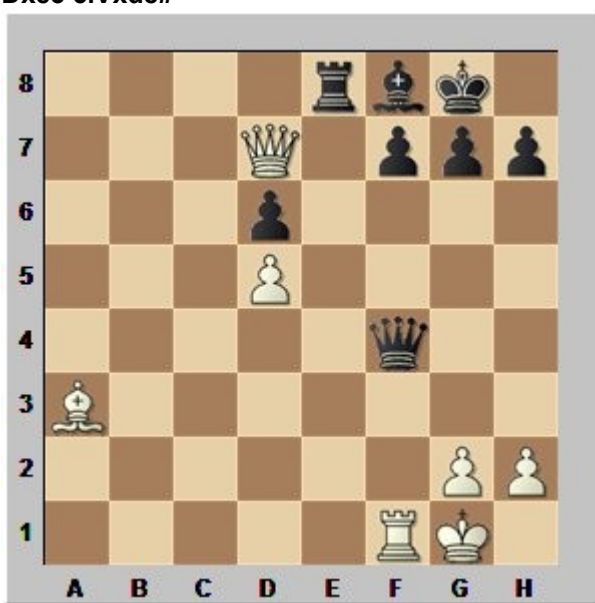
Řešení: **1...Vxa3!! 2.bxa3** (2.Vxa3 De1+ 3.Df1 Dxf1#; 2.Df1 Vxa1 3.Dxa1 De1+ 4.Dxe1 Vxe1#) **2...Dxa1+ 3.Vb1 Ve1+ 4.Vxe1 Dxe1+ 5.Df1 Dxf1#** (Mikenas,V - Bronstein,D, Tallin 1965)



1.

?

Řešení: 1.Vc2 Dxd4 2.Vc4! Db6 3.Vc8+ Vd8 4.De3 Dxe3 5.Vxd8#



Řešení: 1...Dd4+ 2.Kh1 (2.Vf2 Ve1#) 2...Df2!! (dámu nelze vzít 3.Dxf3 pro 3...Ve1 s matem.) V partii se stalo 3.Db5 Ve1 a černý vyhrál (Reshevsky,S - Fischer,R, Palma de Mallorca 1970)

Domácí úkol:

1. B: Kh1, Dd7, Vd2, Vf1, Pa2, c4, d5, e4, f5, h2 - Č:

Kh7, Dh5, Vg6, Vb8, Pa7, c5, d4, g7, h6 - ČNT

Řešení: 1... Df3+! 2.Vxf3 Vb1+

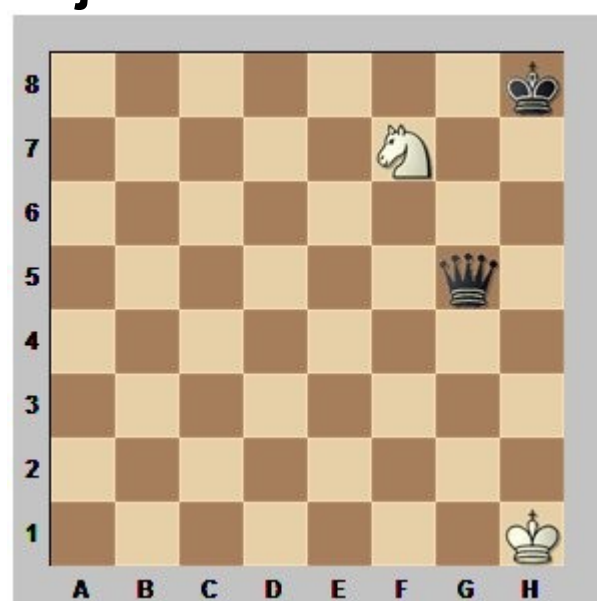
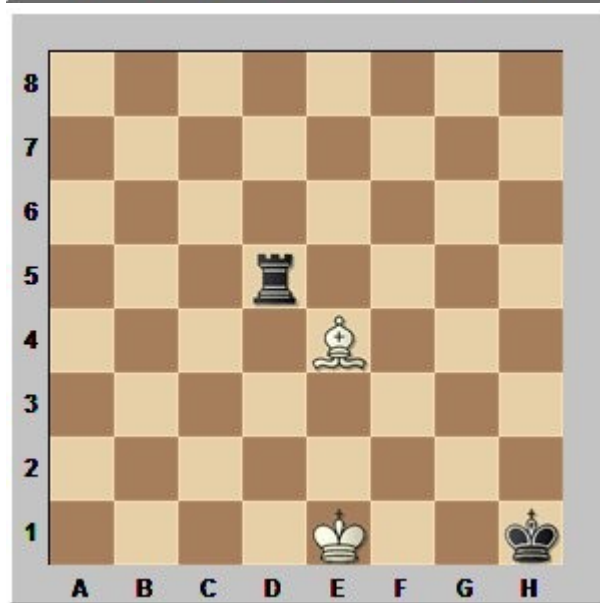
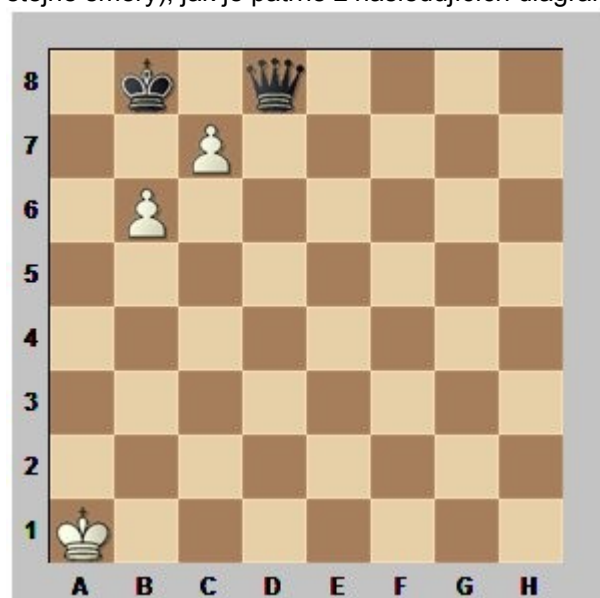
2. B: Kg1, Dd2, Vc5, Vd1, Pe3, f2, g2, h2 - Č: Kg8,

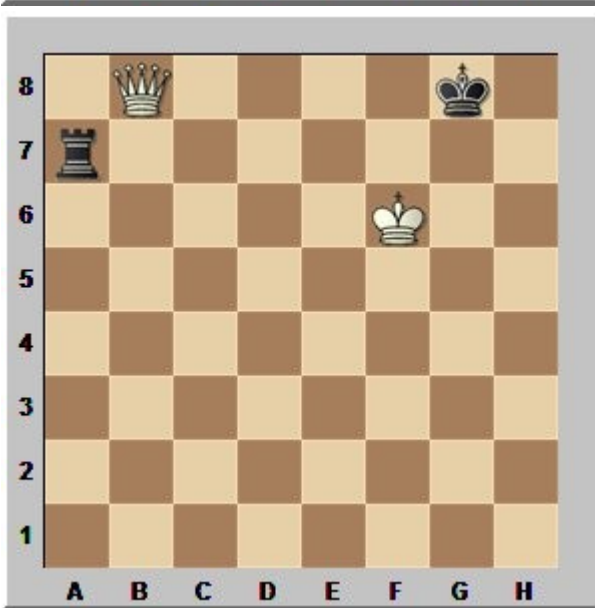
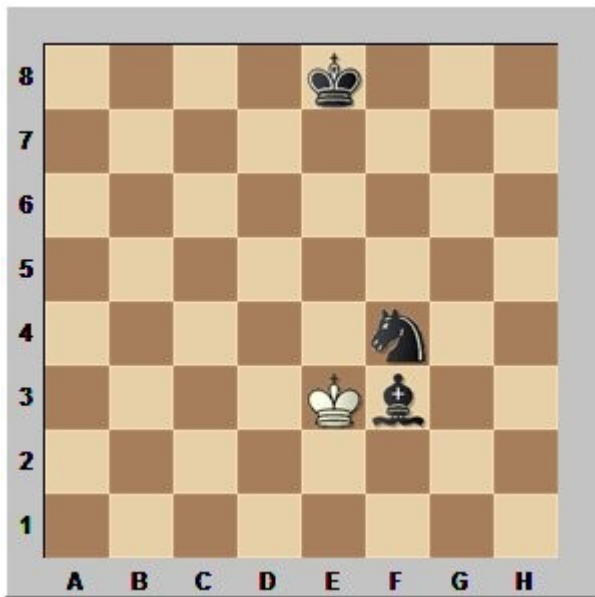
Df6, Va3, Vb8, Pa7, f7, g7, h7 - BNT

Řešení: 1.Db4! Vd8 (1...Vxb4 2.Vc8+ +-) 2.Vcd5 1-0

15. lekce: Dvojitý úder

Při dvojitým úderu útočí figura aktivní strany současně na dva objekty soupeře ve dvou směrech (může jít i o stejné směry), jak je patrné z následujících diagramů:



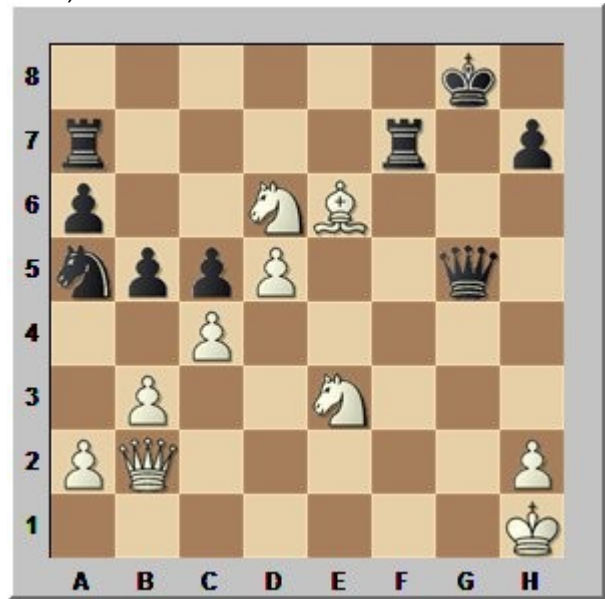


Jak vidno z předchozích příkladů, dvojitý úder může provést libovolný kámen. Následující diagramy ukazují příklady provedení dvojitých úderů:



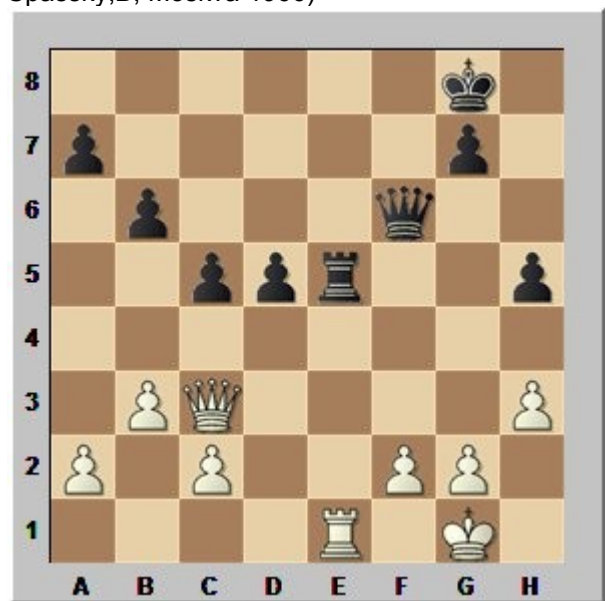
1.

1...Jd4 první dvojitý úder ještě neznamená pro bílého ztrátu materiálu, věž střelce pokryje 2.Vf2 Jxf3+ 3.Vxf3 Sd5 po tomto druhém dvojitým úderu však již bílý figuru ztrácí 0-1 (Réti,R - Alechin,A, Baden-Baden, 1925)



1.?

1.Sxf7+ Vxf7 2.Dh8+!! zavléká krále na nevhodné pole 2...Kxh8 3.Jxf7+ a dvojitým úderem získává věž i dámu 3...Kg7 4.Jxg5 a černý vyhraje (Petrosjan,T - Spassky,B, Moskva 1966)



1...

?

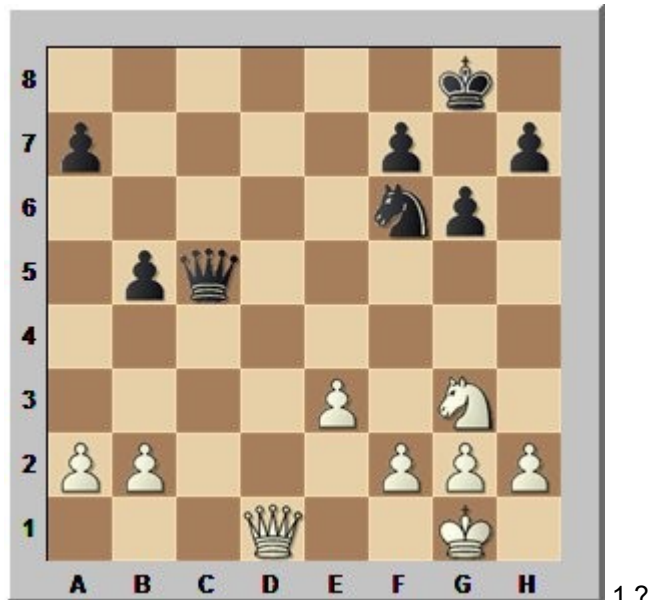
1...Ve2!! dvojitý úder - napadení dámy c3 a pěšce f2 - 2.Dxf6 (jestliže by místo toho bílý pokrýl dámou po 2.Da1, dostal by po 2...Dxf2 3.Kh1 Dxd2 mat) 2...Vxe1 3.Kh2 gxf6 a černý s věží navíc vyhraje(Bagirov,V - Cholmov,R, Baku 1961)

Cvičení:

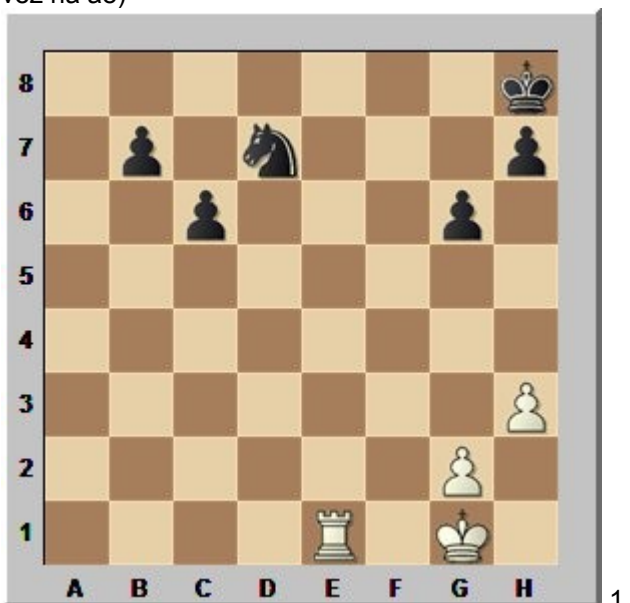
..?



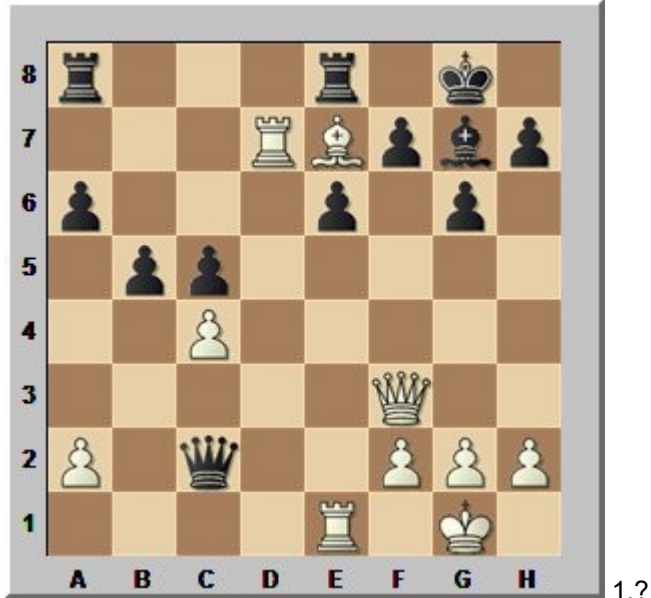
1. **De4 +-** (hrozí mat - 2.Dh7 a zároveň je napadena věž na a8)



1. **Dd8+ Kg7** 2. **Dxf6!!** (oběť dámy připravuje dvojitý úder pro jezdce) 3. **Je4+ +-** (bílý skončí s figurou více)



1. **Ve8+ Kg7** 2. **Ve7+ +-** (napadá zároveň krále a jezdce)



1. **Sd8!** Vaxd8 (1...Vf8 2.Dxa8+-) 2. **Dxf7+ Kh8** 3. **Dxg7#**



1...

1...Sxf2! (dvojitý úder - střílec napadá krále a dámu. Ať bílý bere čímkoli, dostane dvojitý úder buď od jednoho nebo druhého jezdce) **2.Dxf2** (2.Kxf2 Jxe4+) **2...Jd3 -+**



?
1.Dg6! - dvojitý úder - napadá věž f7 a hrozí zahrát
 2.Vd1 se získá dáma - 1 - 0 (Kasparov, G - Polgarová, J, Wijk aan Zee 2000)

Domácí úkol:

1. B: Ke1, Sd8, Pf4, g2, h3 - Č: Kh5, Ve6, Jf5 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.g4+ Kg6 2.gxf5+ +-

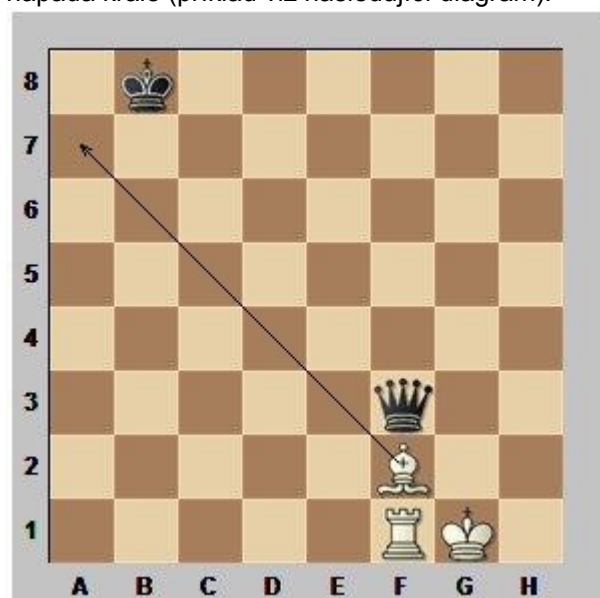
2. B: Ka2, Vf2 - Č: Kc3, De4 - černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...De6+ 2.Kb1 De1+ +-

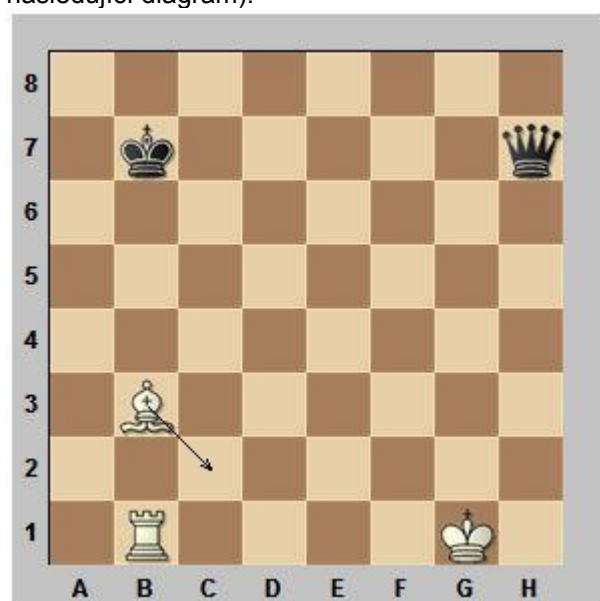
16. lekce: Odtahný šach, dvojitý šach

Při odtažném napadení "účinkují" dvě figury aktivní strany nacházející se na jednom sloupci, řadě či diagonále.

Odtahný útok šachem znamená, že stojící figura napadá jinou figuru než krále a odtahující figura napadá krále (příklad viz následující diagram):



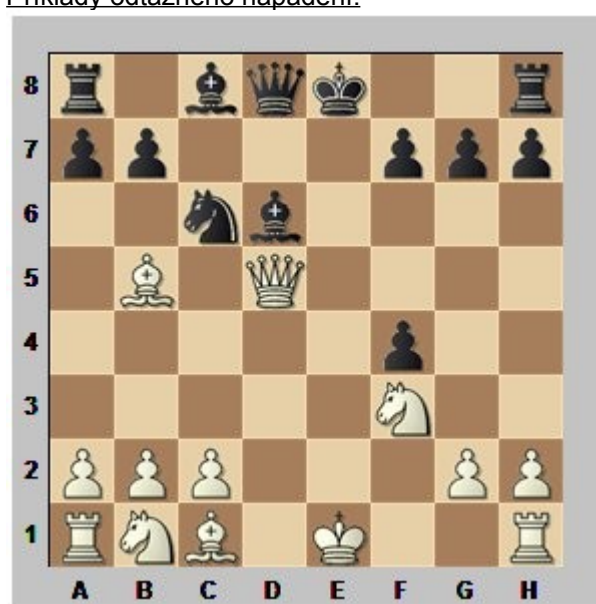
Při odtažném šachu stojící figura napadá krále a odtahující figura napadá jinou figuru (příklad viz následující diagram):



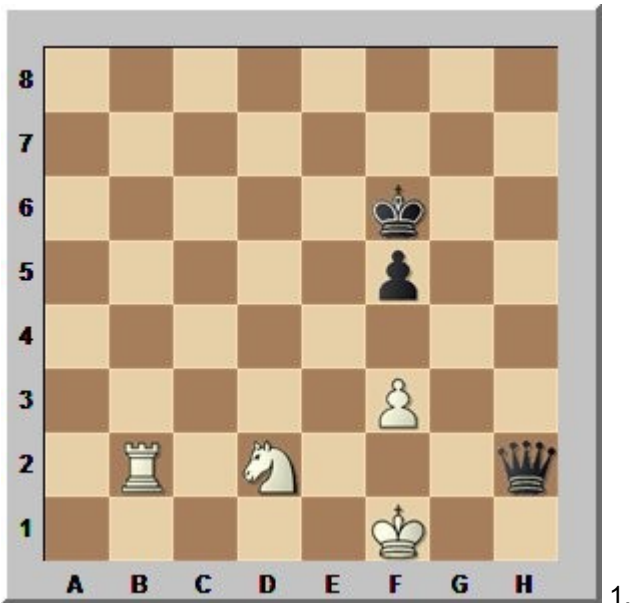
Velmi účinnou formou odtažného šachu je dvojitý šach. Při dvojitém šachu (dvojšachu) stojící i odtahující figura napadá krále. Jedinou obranou proti dvojitému šachu je pouze ústup krále. Příklad dvojitého šachu, který je zároveň matem ukazuje následující diagram):



Příklady odtažného napadení:

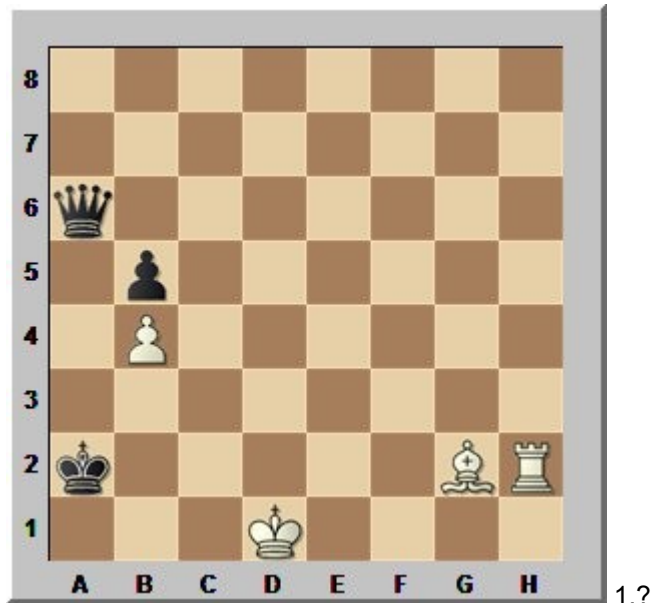


?
1...Sb4+ -+



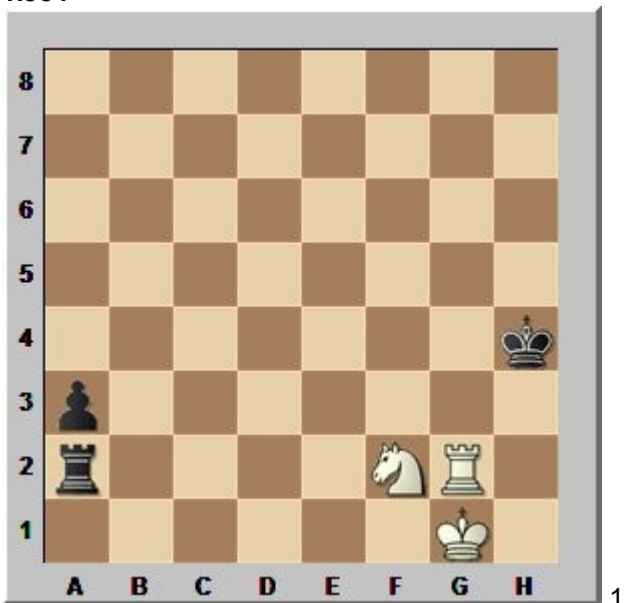
1.

?
1.Je4+ +-



1.?

1.Sb7+ +-



1.

?
1.Vh2+ Kg5 2.Jh3+ 1-0

Příklady odtažného napadení:



1...

?
1...Sd4+ +-



1.?

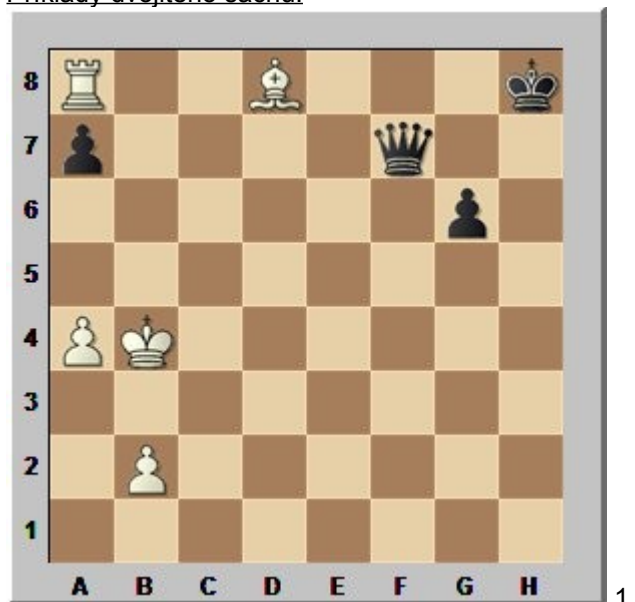
1.d4+ +-



1.

?
1.d8D+ +-

Příklady dvojitého šachu:



1.

?
1.Sf6++ Kh7 2.Vh8 mat



1.?

1.Jc6++ Ve8 2.Vd8 mat



1.?

1.Df8+! Sxf8 2.Jc7 mat



1.?

1.Jxd7+ Jxe2 2.Jf6 mat

Spíše žertovnou úlohou je následující studie, ve které bílý matuje 12. tahem, když předchozích 11. tahů jsou dvojité šachy:



bí

lý na tahu matuje 12. tahem

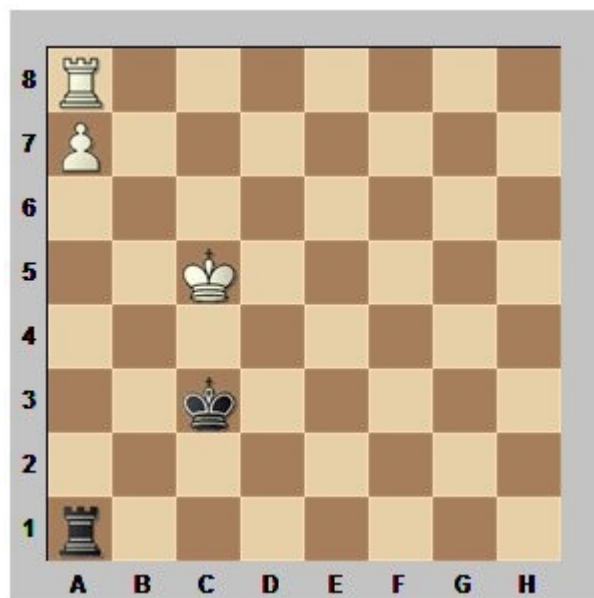
- 1.Vf2+ Ke3
- 2.Vf3+ Ke4
- 3.Ve3+ Kd4
- 4.Ve4+ Kd5
- 5.Vd4+ Kc5
- 6.Vd5+ Kc6
- 7.Vc5+ Kb6
- 8.Vc6+ Kb7
- 9.Vb6+ Ka7
- 10.Vb7+ Ka8
- 11.Va7+ Kb8
- 12.Va8 mat

Cvičení:



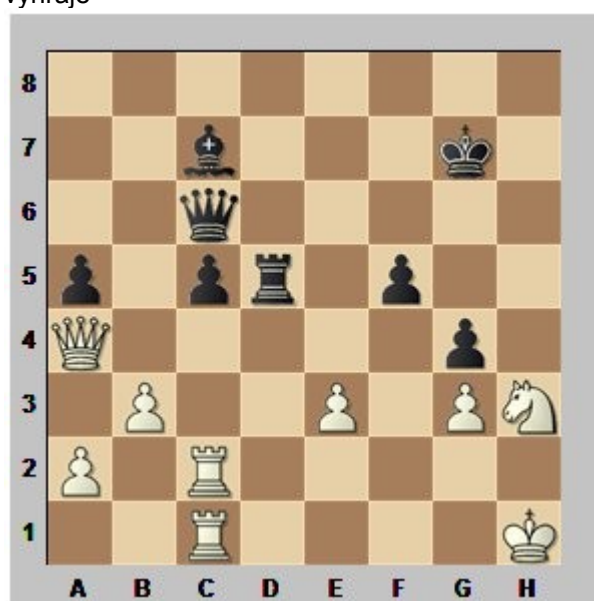
1.

- ?
1.Sg6+ +-



1.?

- 1.Vc8! Vxa7 (pokud černý zahraje něco jiného, postaví bílý dámu 2.a8D a vyhraje) 2.Kb6+, získá věž a vyhraje



1...

- ?
1...Vd1+ 2.Kh2 Dh1#

Domácí úkol:

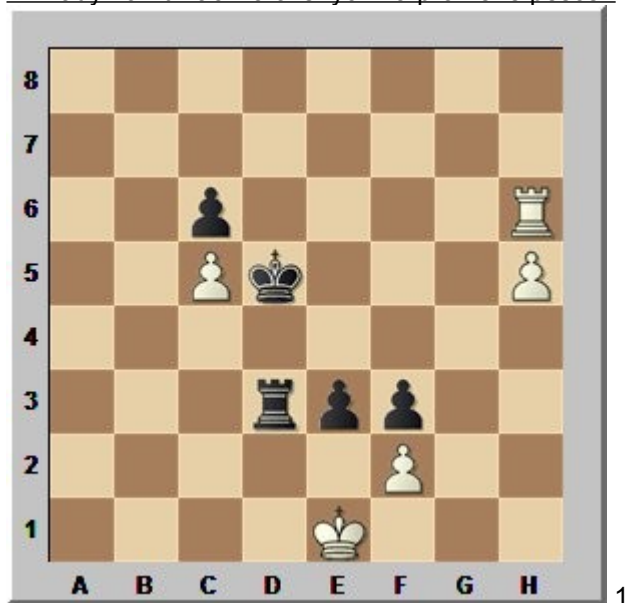
1. B: Kg1, Dh6, Vh1 - Č: Kg8, Df3, Vf8, Pf7 – 1-0
 Řešení: 1.Dh8+!! Kxh8 2.Sf6++ Kg8 3.Vh8 mat
 2. B: Kf2, Db1, Va1, Vh1, Jf3, Jf4, Sd2, Sh7, Pa3, Pb2, c3, d4, e5, g2, h2
 Č: Kh8, Db6, Va8, Vf7, Jc6, Jd7, Sc8, Se7, Pa7, b5, c4, d5, e6, g7, h6
 bílý na tahu vyhraje
 Řešení: 1.Jg6+ Kxh7 2.Jf8++ Kg8 3.Dh7+ Kf8 4.Dh8 mat

17. lekce: Pěšcové kombinace

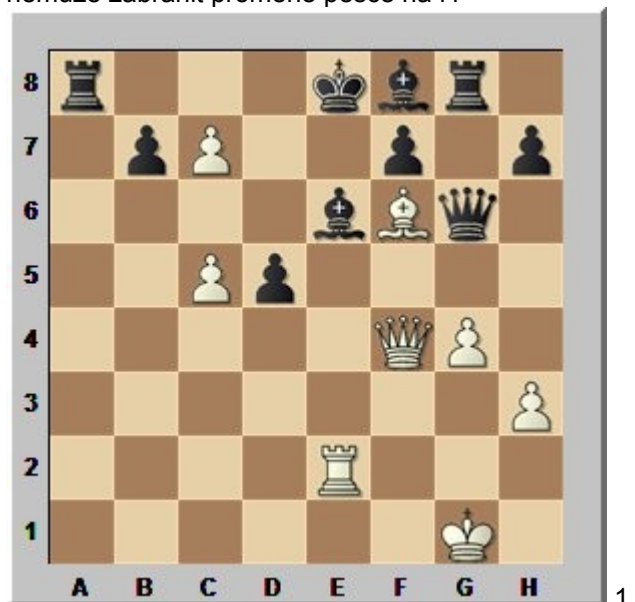
Pěšcové kombinace jsou kombinace založené především na:

- a) proměně pěšce
- b) dvojím úderu
- c) možnosti uzavřít soupeřovu figuru
- d) matování krále

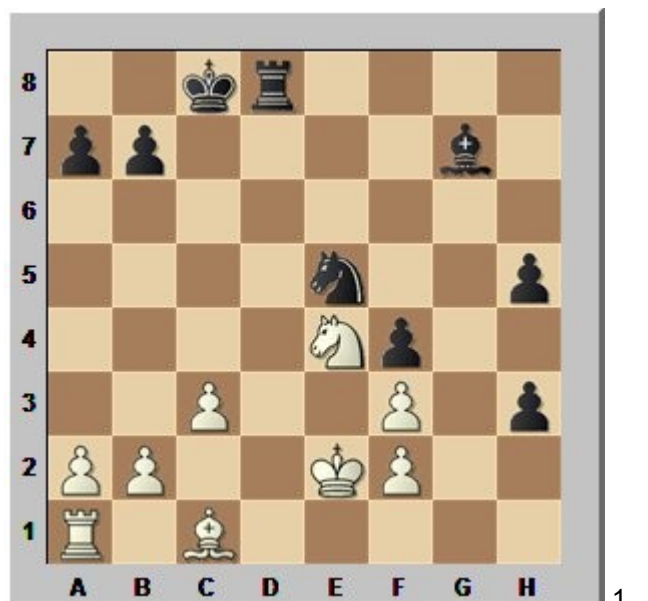
Příklady kombinací založených na proměně pěšce:



1...?
1...Vd1+!! 2.Kxd1 exf2 a černý vyhraje, protože bílý nemůže zabránit proměně pěšce na f1



1...?
1.Da4!! Vxa4 2.c8D mat



1...?
1...Vd1!! 2.Kxd1 h2 a bílý nezabrání proměně pěšce

Příklady kombinací založených na dvojím úderu:

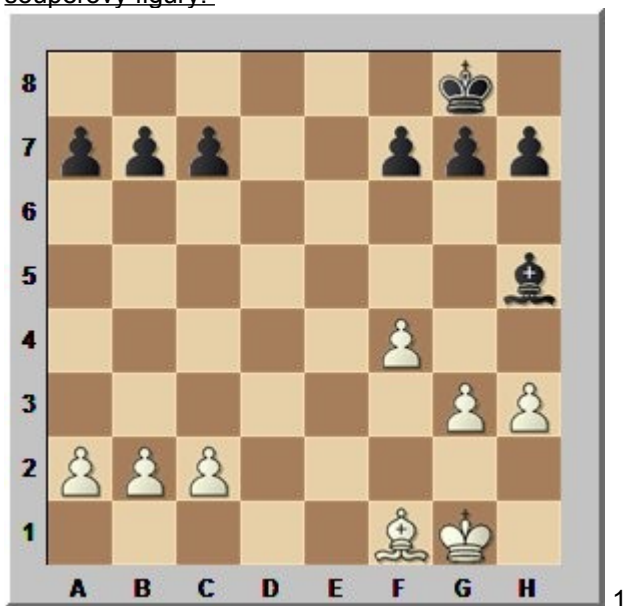


1...?
1.g4 Vb5 2.g5+ a bílý získá věž

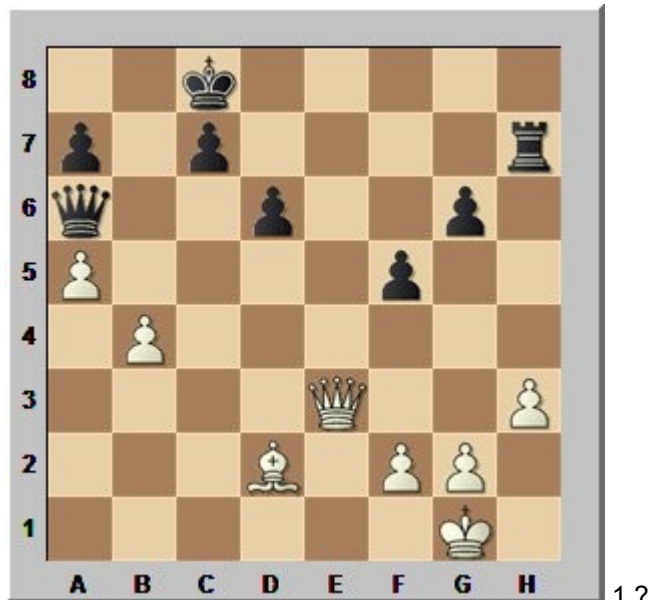


1. **g3+ Kg5** 2. **gxf4+ Dxf4** 3. **exf4+** bílý během dvou tahů získal věž i dámu

Příklady kombinací založených na uzavření soupeřovy figury:



1. **g4 Sg6** 2. **f5** a bílý získá střelce



1. **De8+ Kb7** 2. **b5** a černá dáma je chycena

Příklady kombinací založených na matování:



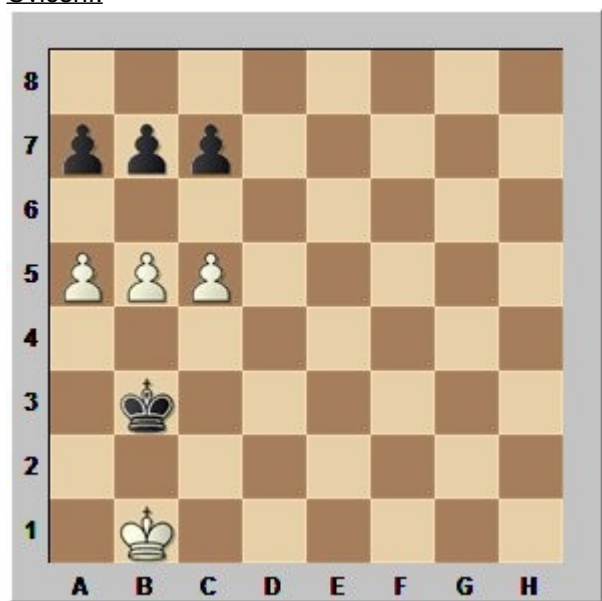
1. **Dxh7!** 2. **g4#**



1.?

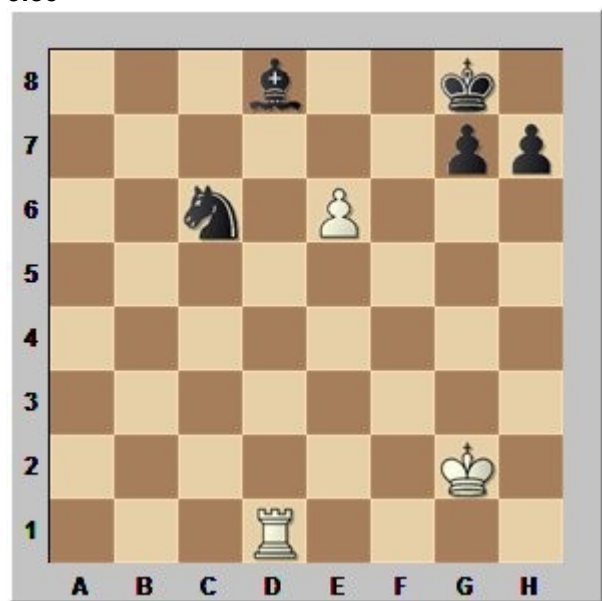
1. Dxe2+!! Sxe2 2. Ve4+!! dxe4 9. d4# i samotný pěšák dokáže proti velké přesile rozhodnout partii (závěr studie K. Bayera 1851)

Cvičení:



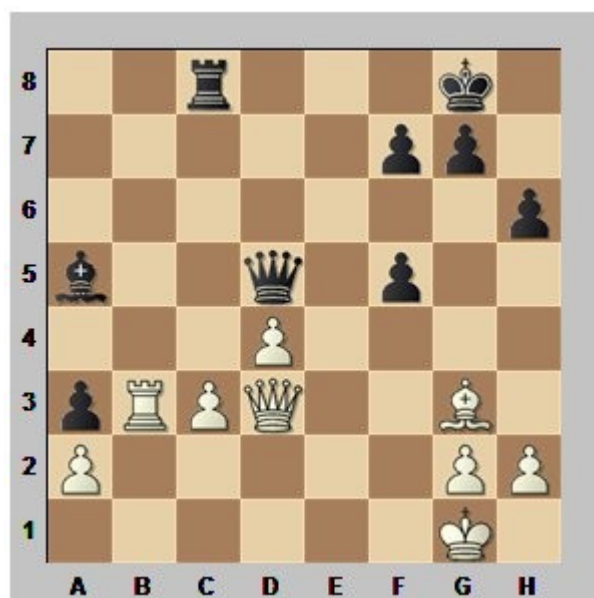
1.

?
1.b6!! cxb6 (1...axb6 2.c6!! bxc6 3.a6 +-) 2.a6!! bxa6 3.c6 +-



1.

?
1.Vxd8! Jxd8 2.e7 +-



1...

?
1...Dxb3! 2.axb3 a2 3.Dd1 Sxc3 +-

Domácí úkol:

1. B: Ka1, Je6, h5 - Č: Ke8, Jf5 - bílý na tahu vyhraje
Řešení: 1.Jg7+! Jxg7 2.h6 +-
2. B: Kf1, De3, Vf7, f2, d7 - Č: Kh6, Dg5, Vh8, g6, h5 - bílý na tahu vyhraje
Řešení: 1.Vh7+! Vxh7 2.Dxg5+ Kxg5 3.d8D+ +-

18. lekce: Kombinace lehkých figur

Mezi typické jezdcové kombinace patří:

- kombinace s dvojitým úderem
- kombinace zakončené dušeným matem

Příklady jezdcových kombinací s dvojitým úderem:



?
1.Dxd5!! Dxd5 3.Jc7 a bílý vyhraje



?
1.Dh8+!! Kxh8 2.Jxf7 s velkou výhodou bílého (Petrosjan,T - Spasskij,B, 1966)



?
1...Dg1+!! 2.Kxg1 Jxe2 3.Kf2 Jxc1 -+ Toluš,A - Simagin,V, 1952)

Příklady jezdcových kombinací s dušeným matem:



1.Jf7+ Kg8 [pokud by černý jezdec vzal 1...Vxf7 2.Dxb8+ Vf8 dostal by rychle mat 3.Dxf8#] 2.Jh6++ Kh8 a rozhoduje krásná oběť dámy se zablokováním pole g8 3.Dg8+!! Vxg8 4.Jf7# - král "udušen" uprostřed svých věrných

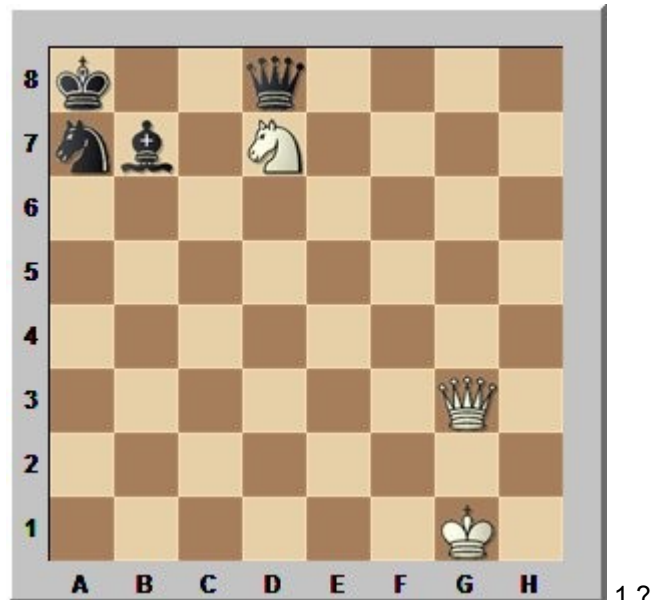
Na stejné téma vyhrál jednu ze svých partií náš mladý český reprezentant Viktor Láznička:



1.

?

1.Dc8+ Vf8 2.Dxe6+ Kh8 3.Jf7+ Kg8 4.Jh6+ Kh8 a následuje již známá oběť dámy 45.Dg8+!! Vxg8 46.Jf7 mat (Láznička,V - Koneru,H, Kalkata 2008)



1.?

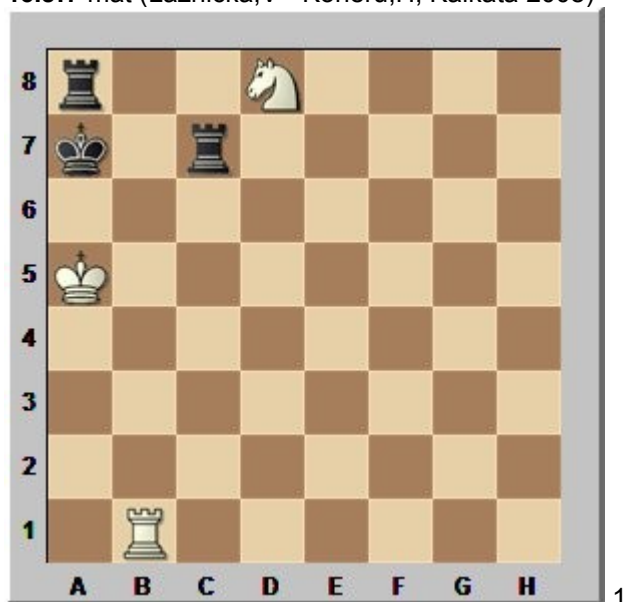
1.Db8+!! 2.Dxb8 Jb6 mat

Střelcové kombinace - výhodou střelce je jeho působení na dálku a jeho pohyblivost. Nevýhodou je jeho vázanost na pole jedné barvy.

Střelec má tyto útočné možnosti:

- a) dvojí úder
- b) svázání soupeřovy figury
- c) útok na figuru stojící za králem nebo jinou figuru
- d) matový útok

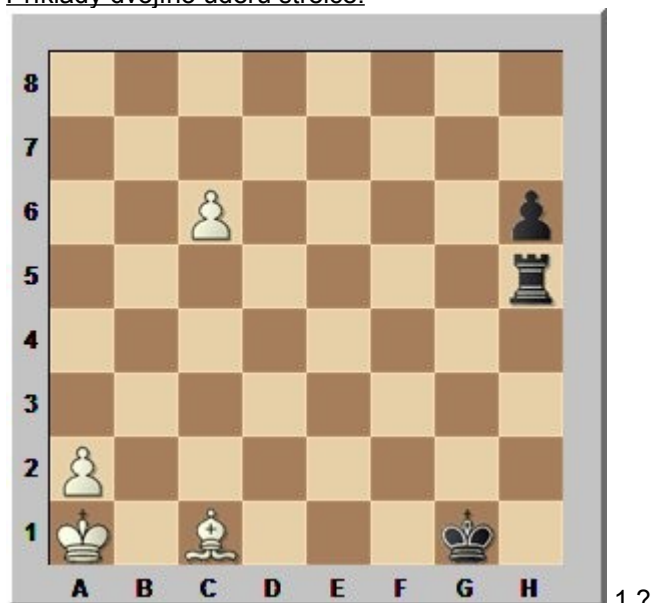
Příklady dvojího úderu střelce:



1.

?

1.Vb7+! Vxb7 2.Jc6#



1.?

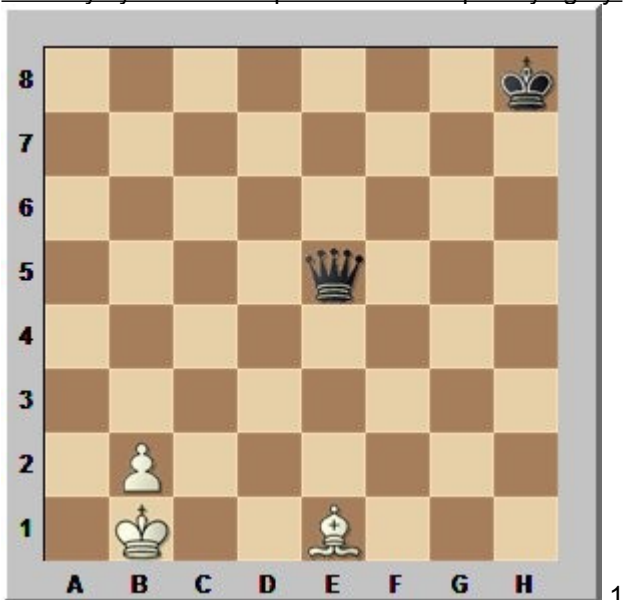
1.c7 Vc5 jinak si bílý postaví dámu a vyhraje 2.Se3 se ziskem věže a výhrou



1.

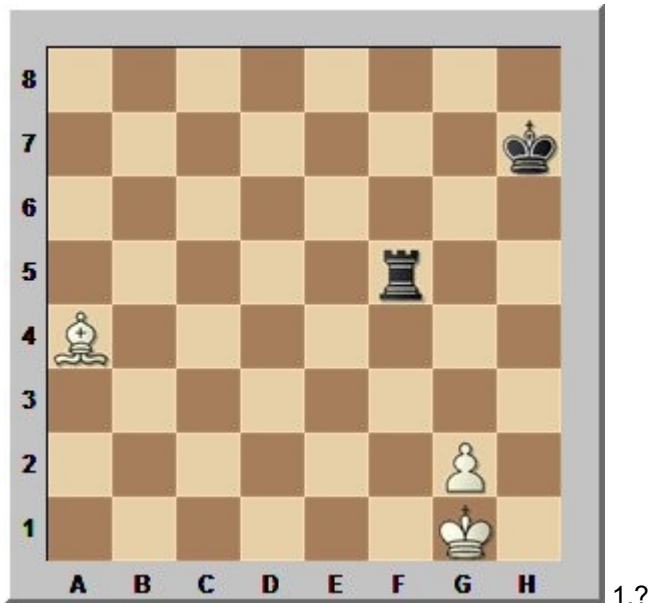
?
32.Vxf7! Kxf7 33.Sd5+ Kf6 34.Sxa2 a bílý získal figuru (Azmaiparashvili, Z - Bacrot, E, Dubai, 2002)

Příklady využití střelce pro svázání soupeřovy figury:



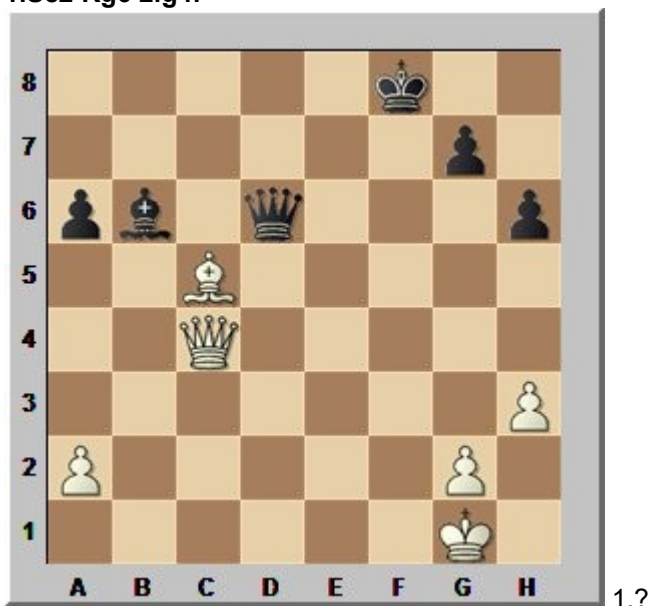
1.

?
1.Sc3 +-



1.?

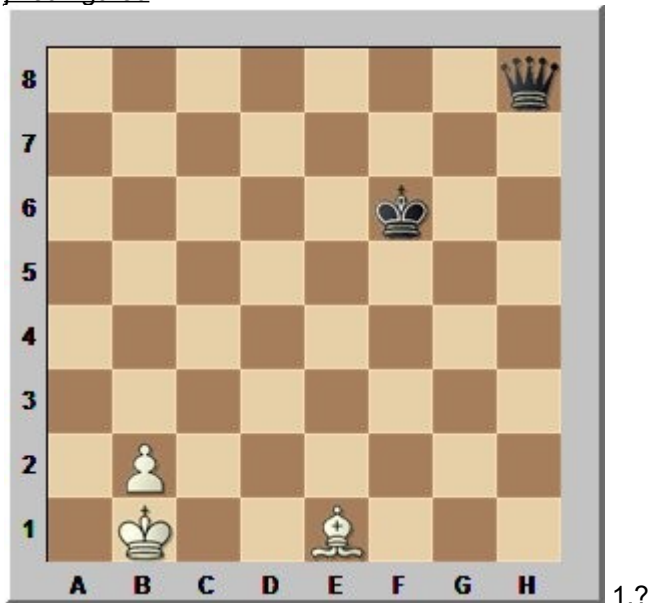
1.Sc2 Kg6 2.g4! +-



1.?

1.Df4 a černý získá dámu

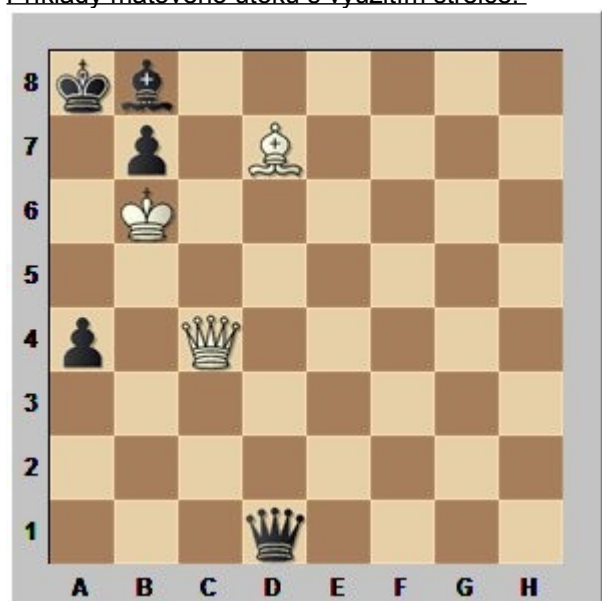
Využití střelce k útoku na figuru stojící za králem nebo jinou figuru



1.?

1.Sc3+ Kf7 2.Sxh8 +-

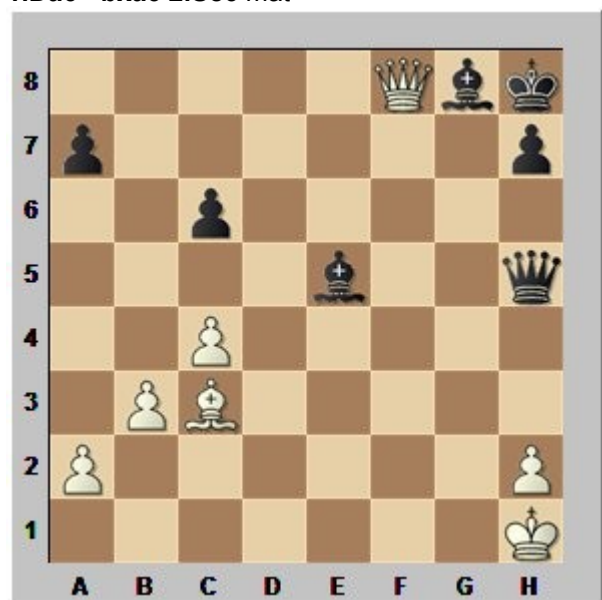
Příklady matového útoku s využitím střelce:



1.

?

1.Da6+ bxa6 2.Sc6 mat



1.

?

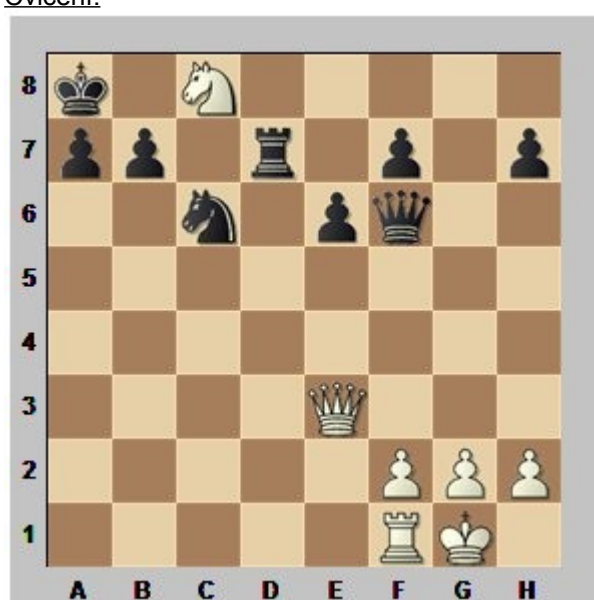
1.Df6+ Sxf6 2.Sxf6 mat



1.?

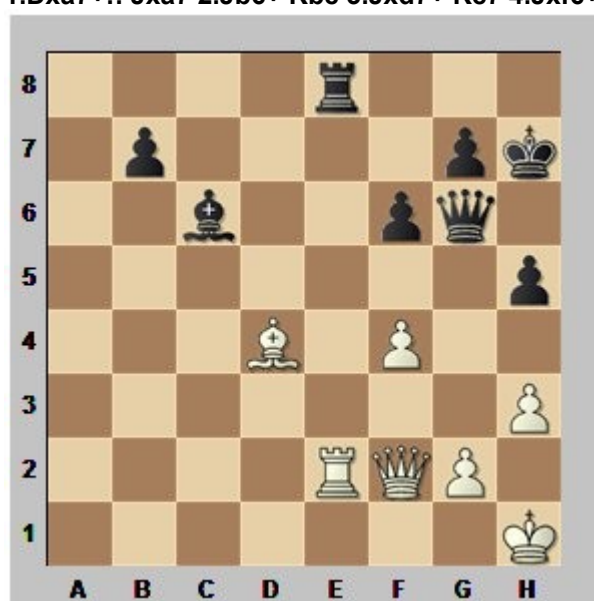
1.f7+! Sxf7 2.Sh7 mat

Cvičení:



1.?

1.Dxa7+!! Jxa7 2.Jb6+ Kb8 3.Jxd7+ Kc7 4.Jxf6+-



1...

?

1...Dxg2+!! 2.Dxg2 Vxe2 a černý získává materiál



..?

1...Jf1+ 2.Kg1 Jxh3++ 3.Kh1 [3.Kxf1 Df2#]

3...Dg1+!! 4.Jxg1 Jf2 mat

Domáci úkol:

1. B: Kg1, Dd5, Va1, Vf1, Jg5, Sb3, Se3, Pa2, b2, c3, f2, g2, h2

Č: Kh8, Dd8, Va8, Vf8, Jc6, Je4, Se7, Sf5, Pa6, b5, c7, g7, h7

bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Dg8! Vxg8 2.Jf7 mat

2. B: Kc1, Vg6, Sb3, Sd2, Pc2 - Č: Kh5, De5, Va8, Sg4, Sh4, Pg7, h6 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Vxh6!! gxh6 2.Sf7 mat

19. lekce: Kombinace těžkých figur

Těžké figury jsou věž a dáma.

Věž je mocná figura, silnější než střelec nebo jezdec.

Pro svůj pohyb potřebuje volné sloupce.

Jaké možnosti má věž?

a) připoutat soupeřovu figuru, za kterou stojí král (vazba),



1.

?

1.Vd2+-

b) dvojitý úder,



1.

?

1.Ve4+ +-

c) útok na nekrytou figuru stojící za králem.



1.?

1.Vc2+ +-

Dáma je nejsilnější figura s možnostmi věže a střelce současně.

Jaké možnosti má dáma?

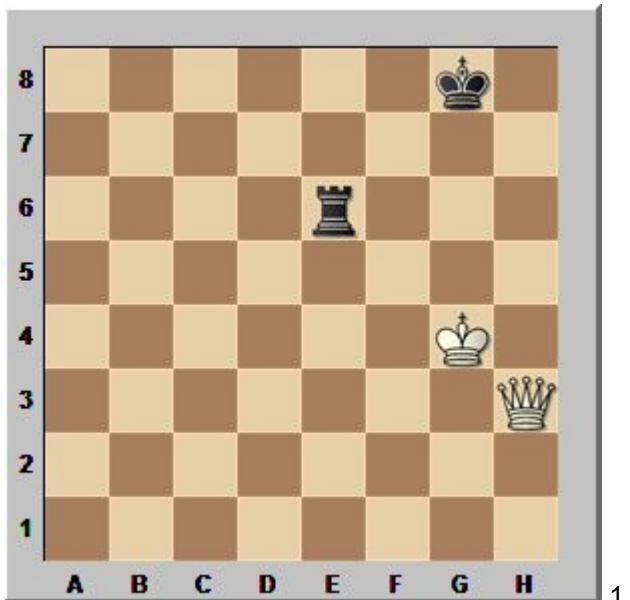
a) dvojitý úder



1.?

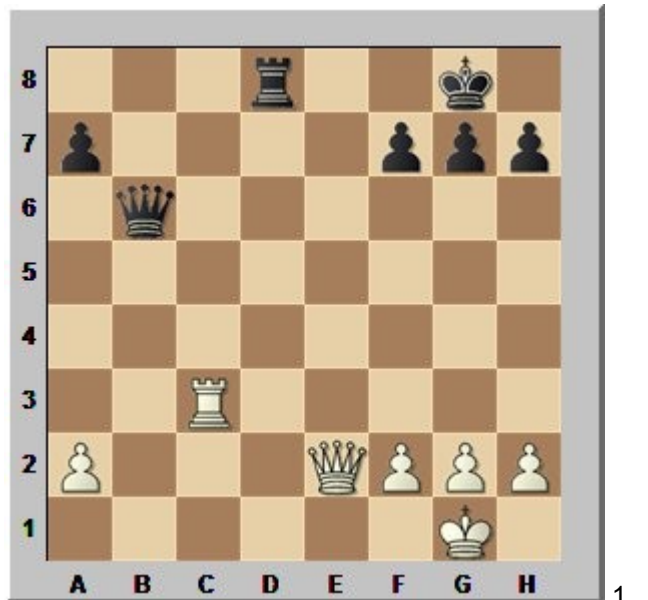
1.Db8+ +-

b) vazba

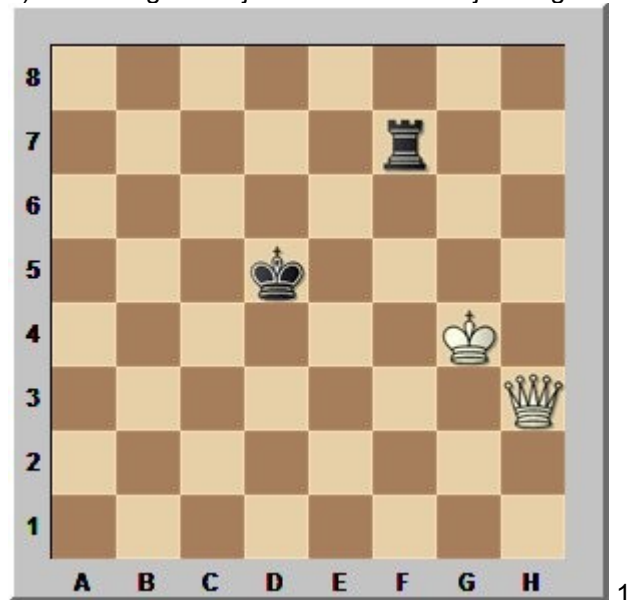


?
1.Db3 Kf7 2.Kf5 +-

c) útok na figuru stojící za králem nebo jinou figurou



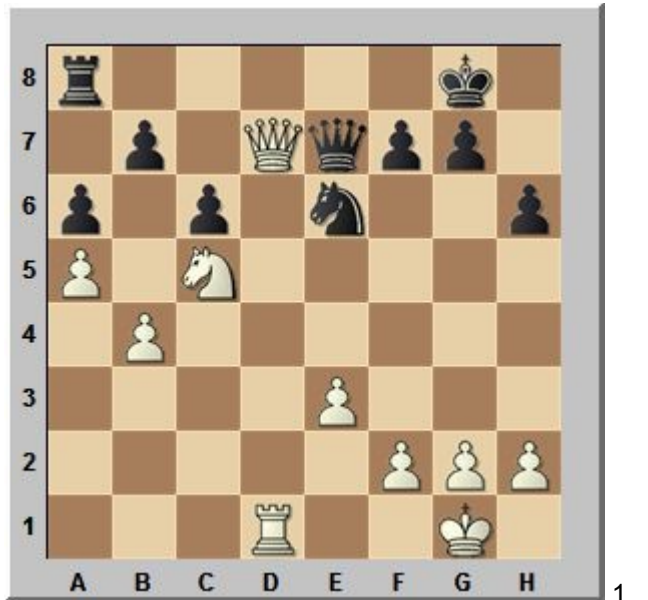
?
1...Db2!! 2. Dxb2 (nepomáhá ani 2.De1 protože černý obětuje dámu 2...Dxc3 3.Dxc3 Vd1+ s matem)
2...Vd1#



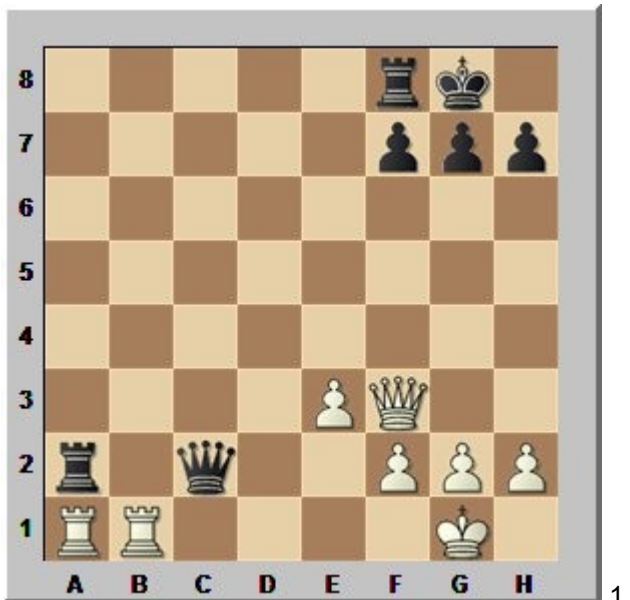
?
1.Db3+ +-

Cvičení:

Kombinace těžkých figur jsou často založeny na motivu slabé poslední řady.



?
1...Vd8! a bílý ztrácí dámu, protože po **2.Dxe7** dostane **2...Vd1** mat (Reshevsky,S - Euwe, M, New York 1951)



1.

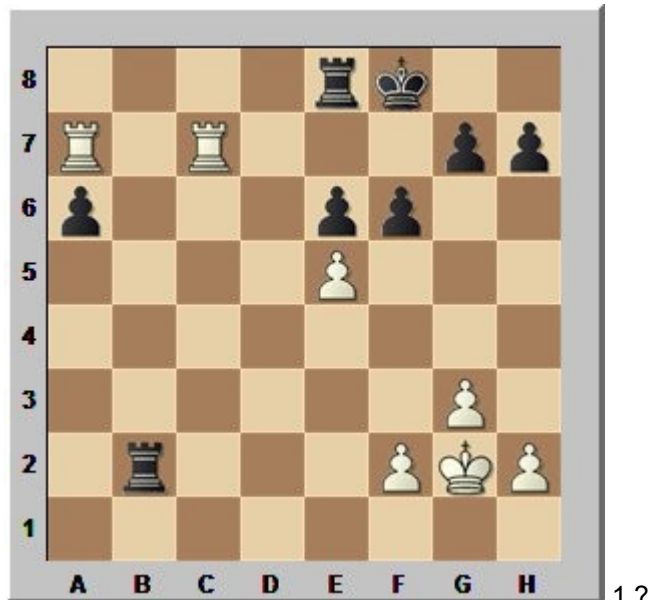
..?
1...Db2!! 2.Vxb2 (2.h3 Vxa1+) Vxa1 -+



1.

?
1.Vh8+ Kxh8 2.Vh1+ Kg8 3.Vh8+ Kxh8 4.Dh1+ Kg8 5.Dh7+ Kf8 6.Dh8#

Velmi účinná je spolupráce těžkých figur na 7. řadě



1.?

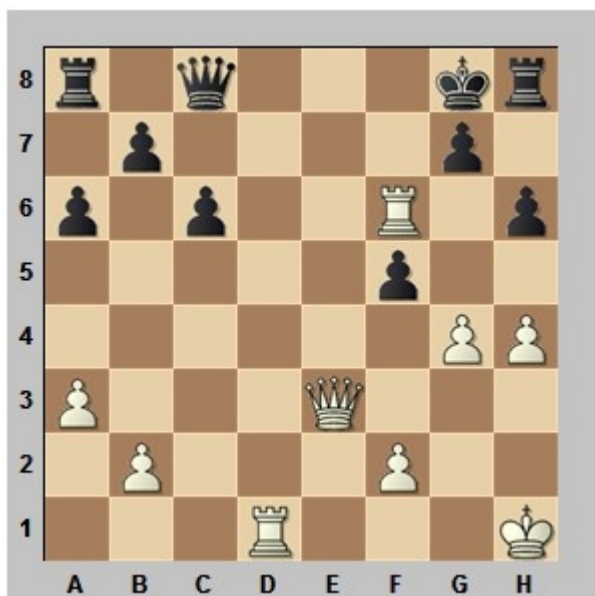
1.Vf7+ Kg8 2.Vxg7+ Kh8 3.Vxh7+ Kg8 4.Vag7+ Kf8 5.exf6 a černý nezabrání matu 6.Vh8 1-0
 (Santasiere,A - Lasker,Ed, 1941)



1.?

**1.Vxg7+ Kh8 2.Vxh7+!! Kg8 (2...Sxh7 3.Dxe5+ +-)
 3.Vh8+!! Kxh8 4.Dxe5+ Kg8 5.Dg7 mat 1-0**
 (Panno,O - Spassky,B, 1955)

Nádhernou ukázkou spolupráce tří těžkých figur s krásným matovým závěrem předvedl v jedné své partii první mistr světa Wilhelm Steinitz:



1.?

1.Vd8+!! Dxd8 2.De6+ Kh7 3.Vxh6+!! gxh6 4.Df7
mat - (Steinitz,W - NN, 1861)

Domáci úkol:

1. B: Kh1, Dd2, Va1, Vd1, Sf5, Pb2, f3, g2, h2 - Č:
Kg8, Dc7, Vc6, Vb8, Sc4, Pb4, e5, f7, g7, h7 - bílý na
tahu vyhraje

Řešení: 1.Va7! Db6 (1...Dxb7 2.Dd8+ +-) 2.Vxb7!

2. B: Kg1, Df3, Vd1, Jg3, Pb2, f2, g2, h3 - Č: Kg8,
Db8, Ve6, Sb3, Pa6, f7, g7, h7 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Dxb3! Dxb3 2.Vd8 Ve8 3.Vxe8 mat

20. lekce: Kombinace na zavlečení (přilákání) figury a blokádu pole

Podstata kombinace na **zavlečení** (přilákání) je v tom, že aktivní strana obětí materiálu donutí některou z protivnickových figur (velice často to je král) vstoupit na pole, které je pro ni krajně nevýhodné. Příklad zavlečení ukazuje následující diagram:



1.

?
1.Dd8+!! (zavléká krále na pole d8) **Kxd8** **2.Sg5++** (a bílý využívá postavení krále na d8 ke smrtelnému dvojšachu) **Ke8** (2...Kc7 3.Sd8 mat) **3.Vd8 mat** (Réti, R-Tartakower, S, 1910)

Podstata kombinace na **blokádu** spočívá v tom, že aktivní strana obětí figury donutí některou ze soupeřových figur, aby vstoupila na určité pole, které se tím stává nepřístupným, tj. blokováným, pro jinou soupeřovou figuru, zpravidla krále. Příklad viz následující diagram:



1.?

1.f7+! (donutí střelce nebo věž ke vstupu na pole f7, které je tak blokováno pro únik krále) **1...Sxf7** **2.Dh8 mat**

Cvičení:



1.?

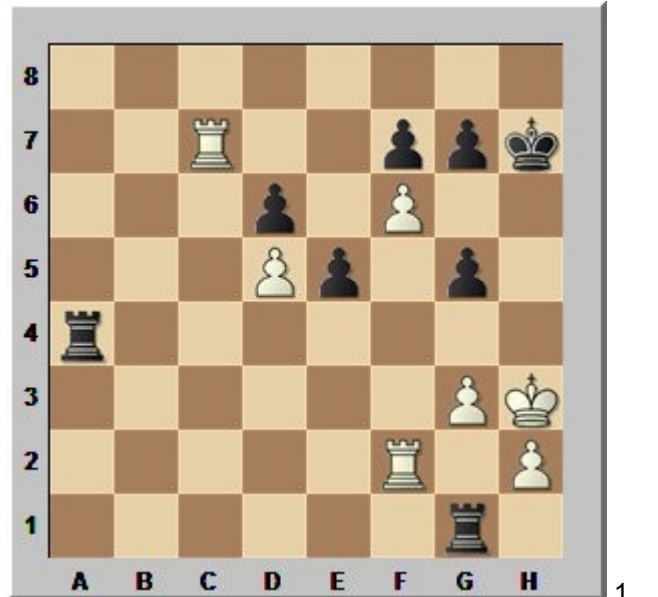
1.g5! (zavléká krále na nepříznivé pole g5, což k okamžitému ukončení partie využije dáma) **1...Kxg5** **2.Df4 mat**



..?
1...Sg5! (nutí dámu ke vstupu na pole g5) **2.Dxg5 Jh3** a po tomto dvojitým úderu ztrácí bílý dámu 0-1



..?
1...Dh3+!! (zavléká krále do matové sítě) **2.Kxh3 Sf1 mat**



?
1...Vh4+!! (tah blokující pole h4) **2.gxh4 g4 mat**
 Pěknou ukázkou s blokádou pole i zavlečením je následující úloha, pocházející již z perského šachu 10. století!



1.?
1.Jg5+ (blokuje pole g5) **1... Vxg5 2.Vf6!** (zavléká krále na pole f6) **2...Kxf6 3.Vd6 mat**

Domácí úkol:

1. B: Kg1, Df6, Ve1, Ve2, Se7, Pc3, f2, g2, h3 - Č: Kg8, Dd5, Vd7, Ve8, Jd2, Pa7, b7, f7, g6, h7 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Dh8 (zavlečení krále na pole h8 s následným dvoutahovým matem) Kxh8 2.Sf6+ Kg8 3.Vxe8 mat

2. B: Kh1, Dg5, Vh3, Pf5, g2, h2 - Č: Kg7, Dd4, Vf8, Jd7, Pf7, g6 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.f6+ (blokádá pole f6) 1...Dxf6 (1...Kg8 2.Vh8+! Kxh8 3.Dh6+ nebo 1...Jxf6 2.Dh6+ Kg8 3.Dh8 mat) 2.Dh6+ Kg8 3.Dh7 mat

21. lekce: Kombinace na odvěčení (odlákání) figury a uvolnění pole nebo linie

Cílem kombinace na odvěčení (odlákání) figury je obětí materiálu odvléci důležitou nepřátelskou figuru od obrany klíčového pole, řady, sloupce, diagonály. V případech, v nichž toto pole blokuje vlastní figura, bývá obětována, aby umožnila kombinační řešení. Při kombinaci na uvolnění pole uvolňuje kámen důležité pole, na které vstupuje s rozhodujícím úderem jiný kámen. Obdobně při kombinaci na uvolnění linie kámen svojí obětí uvolňuje pro rozhodující úder linii (sloupec, řadu, diagonálu).

Příklady na odvěčení figury:



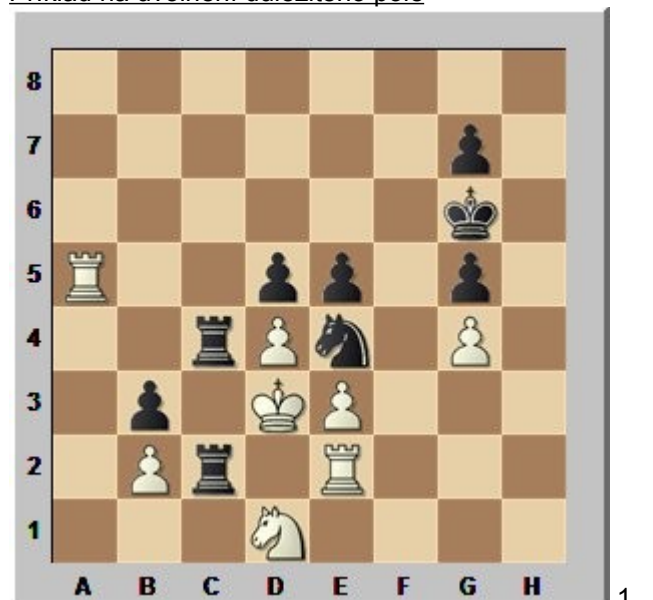
?
1. **Sxf7+**! (střelec svojí obětí odlákává krále od krytí dámy) **Kxf7** 2. **Dxd8** +/-



?

1. **Vh8+**! (odlákává krále od krytí dámy) **Kxh8** 2. **Dxf8** **Vg8** 3. **Dh6** mat

Příklad na uvolnění důležitého pole



?
1... **Jc5+**! (jezdec uvolňuje pole e4 pro konečný zásah pěšce) 2. **dxc5** e4 mat

Příklad na uvolnění linie



1. **Sd5+** (uvolňuje diagonálu b1-h7 pro zásah dámy) **cxd5** (1...Vf7 2.Dh7 Kf8 3.Dh8) 2. **Dh7** mat

?



1.

?
1.Dxd7 (uvolňuje 8. řadu pro rozhodující zásah věží)
Vxd7 2.Ve8+ Kh7 3.Vcc8 +-



1.?

1.Df6+ (uvolnění pole f7 pro rozhodující zásah jezdce)
Sxf6 2.Jf7 mat



1.

...?
1...Vf1+ (uvolňuje g1-a7) pro zásah dámy) **2.Kxf1**
 (2.Vxf1 Dc5 s obdobným pokračováním jako v hlavní variantě) **2...Df5+ 3.Kg1 Dc5+!** **4.Kh1** (a následuje již známý matový závěr s dušeným matem) **4...Jf2+ 5.Kg1 Jh3+ 6.Kh1 Dg1+!! 7.Vxg1 Jf2 mat**

Cvičení:



1...

?
1...Vh3+ (umožňuje zásah dámy z pole h1) **2.gxh3**
 [2.Kxh3 Dh1+ 3.Kg3 Dxc2+ 4.Kh4 Dh2#] **2...Dh1+ 3.Kg3 Dg2+ 4.Kf4 Dg5 mat**



1.?

1.Sb3! (uvolňuje pole d5 pro zásah dámy) **1...Jxa1**
 (1...Vg8+ 2.Kh1 Jxa1 3.Dd5+ Ke7 4.De6+ Kf8 5.Df7
 mat; 1...c6 2.Sxc2) **2.Dd5+ Ke7 3.De6 mat**



?

1.Sc4! (uvolňuje sloupec d pro dámu) **1...Dxc4**
2.Dd8! (oběť dámy uvolňuje diagonálu h6-f8 pro
 rozhodující zásah) **Jxe8 3.Vf8 mat** (Čigorin - N.N.,
 1894)

Domácí úkol:

1. B: Kg1, Db7, Vb1, Pf2, g3, h4 - Č: Kg7, Dd5, Ve2,
 Pa5, f7, g6, h5 - černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Ve1+ 2.Kh2 Vh1+ -+

2. B: Kh2, De1, Va1, Sc1, Je3, Pa2, b3, d4, g3, h4 -

Č: Kh8, Dh6, Vf4, Vg6, Sf3, Pa7, b7, e4, g7, h7 -

černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Vxh4+! 2.gxh4 Df4+ 3.Kh3 Sg2+! 4.Jxg2
 Dg4+ 5.Kh2 Dxg2 mat

22. lekce: Kombinace na rozrušení obrany

Cílem kombinace na rozrušení (zničení) obrany je obětí vlastní figury oslabit krytí nepřátelského krále. Vedou obvykle k matovému závěru, popřípadě k rozhodujícímu zisku materiálu.

Příklady kombinace na rozrušení:



1. **Vxf6** (obětí kvality likviduje obránce pole h7)
 1... **gxf6** (pokud černý věž nebere a zahraje 1...g6, bílá věž ustoupí a bílému zbyde figura navíc) 2. **Dxh7** mat



1.?
 1. **Vd8** (obětí věže bílý likviduje obranu 8. řady)
 1... **Vxd8** 2. **Vxd8** 3. **Sxd8** 3. **Df8** mat



1.?
 1. **Dxe4** (obětí dámy otevírá bílý dráhu pro střelce a umožňuje velmi působivý závěr) 1... **fxe4** 2. **Sxe4+** **Kh8**
 3. **Jg6+** **Kh7** 4. **Jxf8+** (odstraňuje další bránící figuru proto, aby pole f7 nebylo kryto...) 4... **Kh8** 5. **Jg6+** **Kh7**
 6. **Je5+** **Kh8** 7. **Jf7#** (...čehož využil jezdec pro dokončení své pětitahové zničující pouti.) (Alechin - Fletcher, London 1928)



1...
 ?
 1... **Dxd4!** (ničí obranou figuru bílého) 2. **Sxd4** **Jf3+**
 3. **Kf1** **Sb5+** -+



1.

?
1.Dxh7+! (rozrušuje pěšcový kryt černého krále)
1...Kxh7 2.Vh3+ Kg6 3.Jxe7 mat

Cvičení:



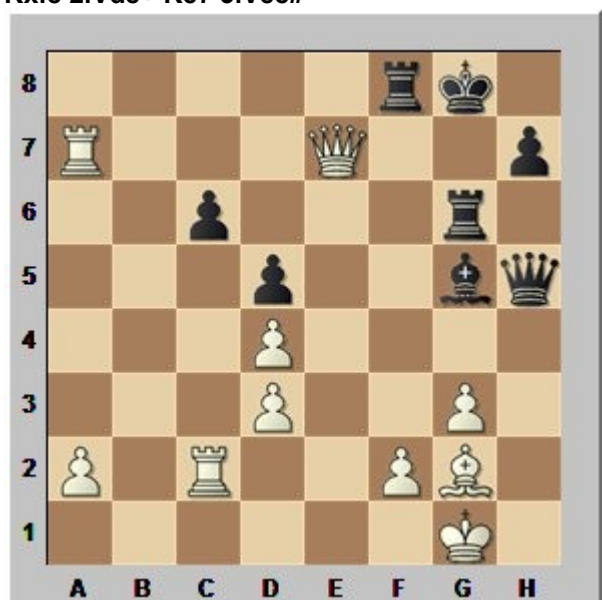
1.

?
1.Sc4+ Kh8 2.Vxh6! (oběť dvou věží dokonale rozruší obranu černého a střelci dokončí dílo zkázy)
gxh6 3.Vxf8+! Vxf8 4.Sb2+ +-



1.2

1.Dxf8+! (připravuje rozhodující úder zbylých figur)
Kxf8 2.Vd8+ Ke7 3.Ve8#



1.2

1.Sxd5+! (bílý nejprve otevírá sloupec c pro zásah věže) **1...cxd5 2.Dxf8+!** (a oběť dámy likviduje poslední středisko odporu černého) **2...Kxf8 3.Vc8+ Sd8 4.Vxd8 mat**

Domácí úkol:

1. B: Kc1, De5, Vd1, Vg7, Se2, Ja3, Pa2, b2, c4, e3, f2, h2 - Č: Kd8, Dc6, Va8, Ve8, Sd7, Jb8, Pa6, b5, e6, f5, h6 - bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Sf3 Dxf3 2.Dxb8+ Vxb8 3.Vdxd7+ Kc8 4.Vc7+ Kd8 5.Vgd7 mat

2. B: Kf1, Dd3, Va1, Vf2, Sc3, Pa2, c4, e3, f3, g2, h3 - Č: Kf7, Dh4, Vg8, Vh6, Sc6, Pa7, b6, c7, d7, f6, h7 - černý na tahu vyhraje

Řešení: 1...Vxg2 2.Vxg2 Dxh3 3.e4 Vg6 4.De2 Dh1+ 5.Kf2 Vxg2 +-

23. lekce: Kombinace na překrytí a dobytí pole

I. Překrytí

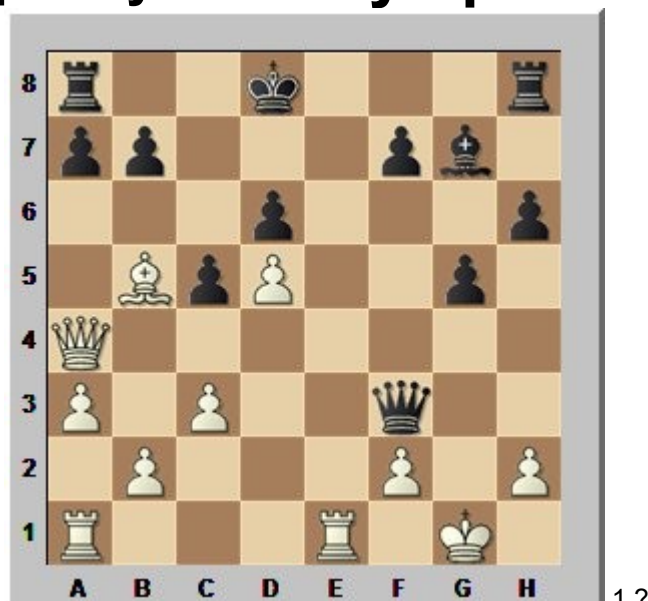
Podstata ideje překrytí spočívá v narušení součinnosti figur soupeře, v překrytí drah, na nichž spolupracují nebo brání vlastního krále. Překrytí bývá nezhřídka spojeno s odvěčením figury bránící strany od důležitých polí.



?
1. Se5! (překrývá dráhu dámy od krytí pole g7) **Jxe5** (pokud by černý kryl bod g7, např. tahem 1...g6, ztratil by dámu) **2. Dxd7 mat**



?
1. Vb6!+ (překrývá dráhu dámy od pole f6) **axb6**
2. Df6 mat



1.?
1. Se8 Df5 (1...Vxe8 2.Vxe8+ Kc7 3.Vxa8+-) **2. Ve6!** s matem na d7 nebo ziskem materiálu



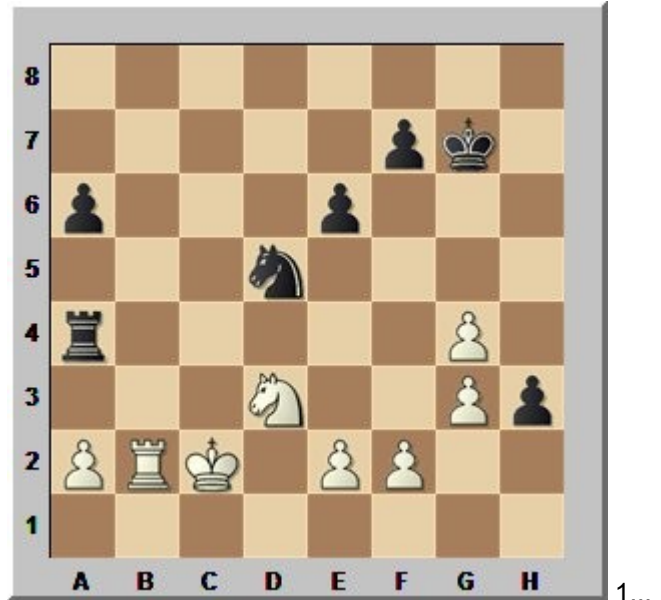
1.?
1. Vd5!! (věž vstupuje na 4x kryté pole, ale ať černý bere věž čímkoli, matu neujde) **Sxd5** (1...exd5 2.Dxd8#; 1...Vxd5 2.Df8#; 1...Dxd5 2.Df6#) **2. Dxd8#**

II. Dobytí pole

U těchto kombinací usilujeme o obsazení důležitého pole, zpravidla ve spojení s matovým útokem. Docílujeme toho obětí vlastní figury na rozhodujícím poli, popřípadě napadané na jiném poli šachovnice. Kombinace tohoto druhu patří k nejpřekvapivějším.



..?
1...Sg1!! -+ bílý buď dostane po tahu 2...Dxh2 mat nebo přijde o dámu



?
1...Vc4+ (1...h2? 2.Vb1 a bílá věž pěšce zadrží) **2.Kd2 Vc1 3.Jxc1 h2** -+ a vidíme smysl tahu 2...Vc1 - jezdec ucpal bílé věži možnost zadržet pěšce "h"

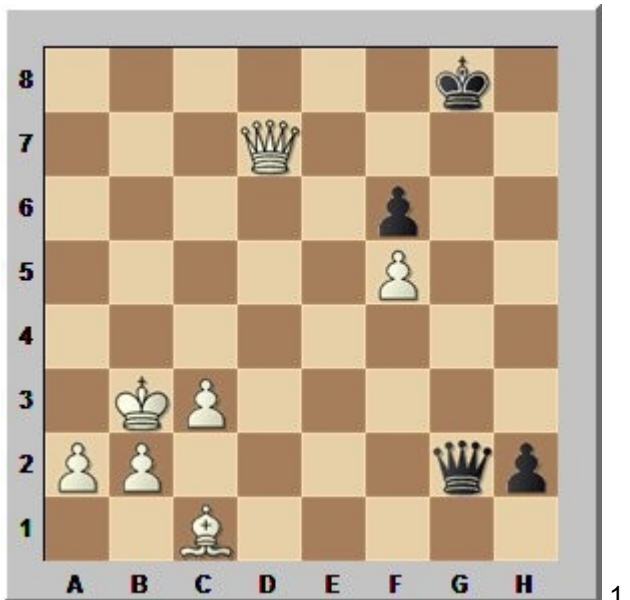


?
1.Ve8 Dc7 2.Dxg5+!! fxg5 3.Jh5# jezdec s matovým závěrem obsazuje pole uvolněné dámou

Cvičení:



1.?
1.h3+ Kg3 2.Se4!! dvojitě překrytí - bere-li na e4 věž, nekryje střelec pole f3, bere-li na e4 střelec, nekryje zase věž pole e1 **2...Sxe4** (2...Vxe4 3.Vf3#) **3.Se1#**



?

1.Sg5! f6 (1...Dxg5 2.Dc8+ Kg7 3.Dc7+ Kg8 4.Dxh2+-; 1...h1D 2.De8+ Kg7 3.Dg6+ Kf8 4.Dxf6+ Kg8 5.Dd8+ Kh7 6.De7+ Kg8 7.De8+ Kg7 8.f6+ Kh7 9.Df7+ Kh8 10.Dg7#) **2.f6 +-**

Domáci úkol:

1. B: Kg1, Dg5, Vc1, Ve1, Sc2, Sh6, Pa2, f5, g2, h3
 Č: Kh8, Dc7, Vb2, Vb8, Sc3, Ja4, Pa6, c4, d6, f7, h7,

bílý na tahu vyhraje

Řešení: **1.Ve5** (1.f6? Dc5) **Sxe5** (1...Vg8 2.Dxg8+ Kxg8 3.Ve8 mat) **2.f6 +-**

2. B: Kg1, Dg5, Vc1, Vd3, Sb3, Jd6, Pa2, b2, e4, f2, g2, h2

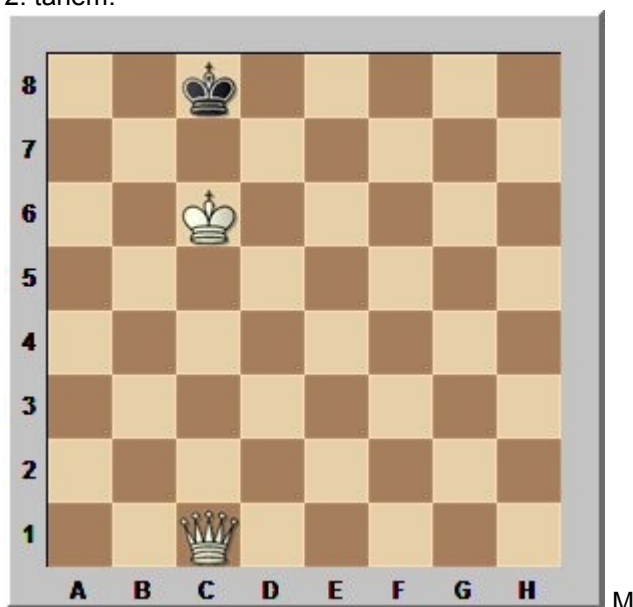
Č: Kg7, Db6, Vd8, Vf8, Jd7, Jg8, Pa7, b7, c6, f6, g6, h7,

bílý na tahu vyhraje

Řešení: 1.Jf5+ Kh8 2.Dxg6! +-

24. lekce: Šachové úlohy, léčky

Šachové úlohy patří spolu se studiem do oblasti šachové skladby - kompozičního šachu. Představují zajímavou formu šachu, v níž jsou řešeny uměle vytvořené pozice. Zatímco studie více souvisejí se šachovými koncovkami - budou zařazeny v dalším výcvikovém cyklu -, jsou šachové úlohy výbornou školou taktiky, tedy výcviku kombinačního vidění. V šachových úlohách se zabýváme pozicemi, v nichž určeným počtem tahů dáváme mat. Podle počtu tahů, nutných k řešení, rozeznáváme dvojtahy (mat 2. tahem), trojtahy (mat 3. tahem) apod. Příklad jednoduché dvojtahy - bílý na tahu dává mat 2. tahem:



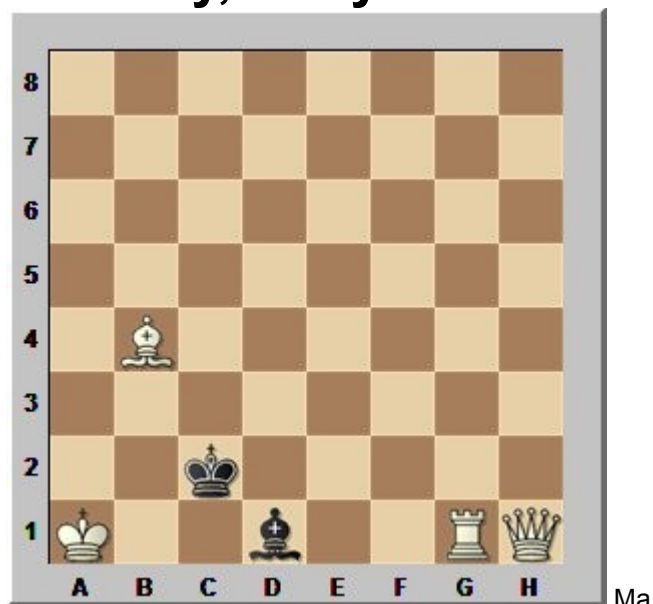
at druhým tahem - 1.?
1.Df4! Kd8 2.Df8 mat

Při řešení úlohy platí následující pravidla:

- úvodní tichý tah řešení je obvykle "tichý", bez braní figur nebo šachu,
- prvním tahem zpravidla králi neodebíráme ústupové pole,
- řešení má zpravidla jednu nebo několik přesně vymezených cest (variant).

Pro ilustraci uvádíme dvě skladby známých českých úlohářů:

Havel

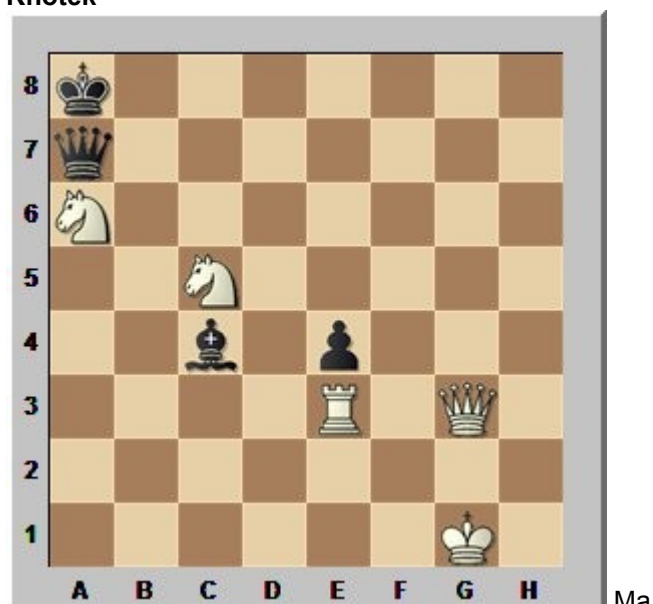


t 2. tahem - 1.?

1.Vg4! (na libovolnou odpověď černého bílý matuje)

Sxg4 [1...Kc1 2.Vc4#; 1...Kd3 2.De4#; 1...Kb3 2.Dxd1#] **2.Db1#**

Knotek



t 3. tahem - 1-?

1.Va3 Dxa6 (1...Dxc5+ 2.Jxc5+ Sa6 3.Vxa6#; 1...Db7 2.Db8+ Dxb8 3.Jc7#; 1...Sxa6 2.Dg8+ Sc8 3.Dxc8#)

2.Dc7 Dxa3 3.Db7#

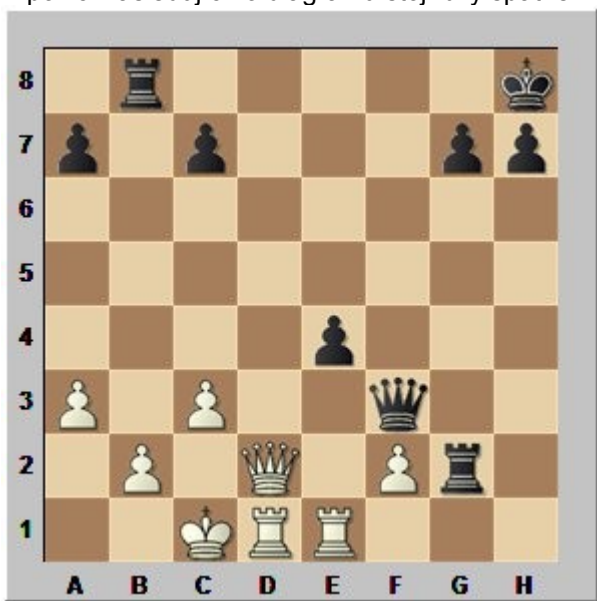
Šachové léčky jsou účinný taktický prostředek šachové hry. Urychlují výhru nebo pomáhají k záchraně v obtížných pozicích. Hráč, který připravuje léčku, nabízí soupeři zdánlivě silnou odpověď. Neprohlédne-li protivník smysl léčky, následuje vlastní kombinace, kterou se léčka uskutečňuje. Častým motivem léčky bývá "otrávený pěšec" nebo jiná oběť materiálu. Příklad jednoduché léčky ukazuje následující diagram.



1...?

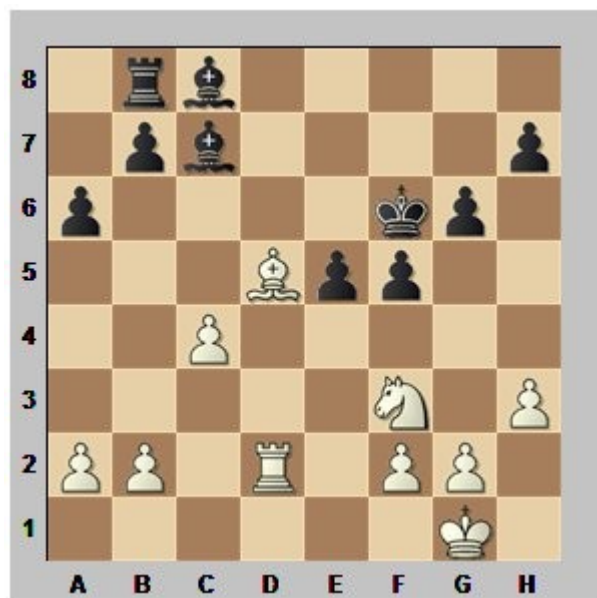
Bílý připravil léčku - když by totiž černý vzal pěšce na d4 - **1...Jxd4?** bílý by po **2.Jxd4 Dxd4?** zahrál **3.Sb5+!** a získal by dámu - **3...Sd7 4.Dxd4 +-.**

V pozici následujícího diagramu stojí bílý špatně.



?

Vymyslel však léčku, která je založena na slabosti osmé řady. Zahrál proto **1.Ve3**, aby po **1...Dxf2?** odpověděl **2.Ve2 Dxe2** (jinak černý ztratí věž) **3.Dd8 s matem**. Správnou reakcí na nastraženou léčku bylo **1...Vxf2!** a černý uplatní materiální převahu



?

Tahem **1...Sd7!?** černý zdánlivě přehlíží pěšce. Bílý se nechal lapit do léčky tahem **2.Sxb7** a po **2...Vxb7 3.Vxd7** zahrál černý **3...e4!** a po ústupu jezdce **4.Jd2** zahrál smrtelné **4...Sh2+** a získal kvalitu

Cvičení:

1.



?

Může vzít černý střelce e2?
Odpověď: Nemůže! Kdyby zahrál **1...Dxe2?** přišlo by **2.Vxf8+ Kxf8 3.Vf1+ Kg8 4.Df7+ Kh8 5.Df8+! Vxf8 6.Vxf8 mat**
Správné je **1...De3+ 2.Kh1 Dxe2** a černý vyhraje

2.



?

Může vzít bílý pěšce na a5?

Odpověď: Nemůže! Po **1.Vxa5** přijde **Se1!** **2.Vxc5**
Ve3+ **3.Kc2** (3.Kd4 Sc3 mat) **Vxe2+** **4.Kb1** **Vxa2**
5.Vc6 **Vxg2** a černý vyhraje

Domácí úkol:

1. B: Kd3, Va8, Jd4, Pa4, b4, c3, g3, h2 Č: Kg7,
 Vf6, Sb6, Pa6, d5, f7, g6, h5

bílý na tahu - může bílý vzít pěšce na a6

Řešení: ANO může. Sice po **1.Vxa6** **Sxd4** **2.Vxf6**
Sxf6 získá černý figuru, bílý pěšci na dámském křídle
 jsou však velmi rychlí **3.a5** **Se5** **4.b5** **Sc7** **5.b6** **Sd8**
6.b7 **Sc7** **7.a6** **Sb8** **8.Kd4** **f5** **9.Kc5** **g5** **10.Kb6** **f4**
11.a7 **Sxa7+** **12.Kxa7** **f3** **13.b8D** **f2** **14.De5+** **Kg6**
15.De2 a bílý vyhraje

2. B: Kh1, De1, Vb3, Sf1,, Pb5, d5, g2, h2 Č: Kg7,
 Db6, Va8, Jf5, Pd6, e5, g6

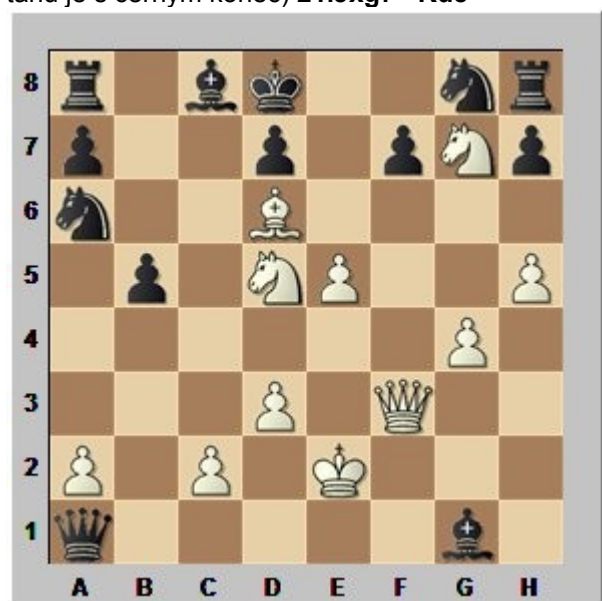
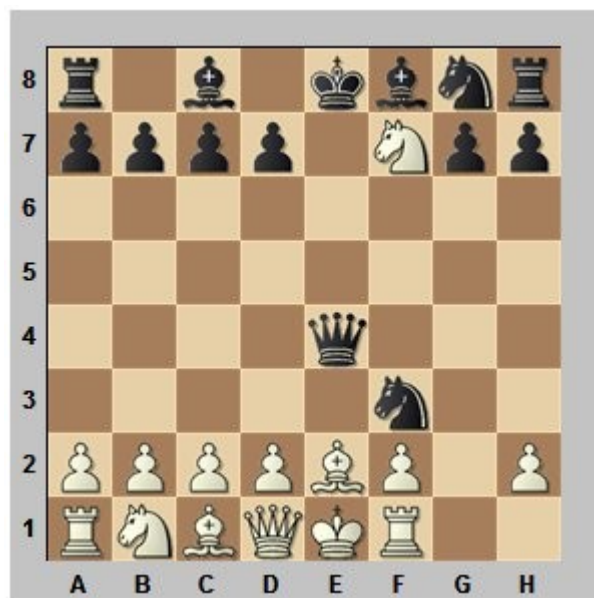
poslední tah černého byl **1...Dxd4**. Může bílý
 postoupit pěšcem **2.b6**?

Řešení: NE! Následovalo by **2...Va1** **3.Vb1** **Jg3**
4.hxg3 **Va8** s dalším **Vh8** mat

25. lekce: Útok na krále ve středu šachovnice

Již v úvodních lekcích jsme zdůraznili nutnost dbát o bezpečnost vlastního krále. Jedním z nejčastějších prohřešků je otálení s rošádou. Král zůstává ve středu šachovnice a poskytuje soupeři možnost útoku po středních sloupcích, popřípadě na bod f7 (f2). K zadržení krále ve středu šachovnice neváhá útočící strana užít obětí pěšců k získání náskoku ve vývinu, otevření sloupců apod. Útok na krále ve středu šachovnice si ukážeme na následujících případech:

1. **Anderssen,A - Kieseritzky,L**, Londýn 1851
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sc4 Dh4+ 4.Kf1 b5 5.Sxb5 Jf6 6.Jf3 Dh6 7.d3 Jh5 8.Jh4 Dg5 9.Jf5 c6 10.g4 Jf6 11.Vg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Jg8 (vynuceno - hrozilo 15.Sxf4 se získáním dámy) **15.Sxf4 Df6 16.Jc3 Sc5 17.Jd5!?** (zahajuje složitou a krásnou kombinaci. Dobré však bylo prostě 17.d4 Sxd4 18.Jd5) **17...Dxb2 18.Sd6! Dxa1+ 19.Ke2 Sxg1?** (nutné bylo 19...Db2) **20.e5 Ja6** (a po tomto tahu je s černým konec) **21.Jxg7+ Kd8**



22.Df6+! Jxf6 23.Se7# 1-0 - bílý během partie postupně obětovat dva pěšce, figuru, obě věže a nakonec i dámu. Zbývající tři figury však postačí na matování krále zadrženého v centru šachovnice. Partie je nazývána nesmrtelnou partií.

2. **1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jd4?** (tento tah je chybou - černý zanedbává vývin, nastražil však zajímavou léčku...) **4.Jxe5?** (... do které černý padá - např. po 4.c3 má bílý značný náskok ve vývinu) **4...Dg5! 5.Jxf7 Dxg2 6.Vf1 Dxe4+ 7.Se2 Jf3# 0-1**

3. **Morphy,P - vévoda z Braunschweigu a hrabě Isouard,C**, Paříž 1858

1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.d4 Sg4? (lépe 9...exd4) **4.dxe5 Sxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Sc4 Jf6?** (lépe 6...Dd7) **7.Db3 De7 8.Jc3! c6 9.Sg5 b5?** (po tomto tahu již černý z problémů nevyvázne, lepší bylo 9...Dc7) **10.Jxb5!** (bílý využívá velkého náskoku ve vývinu k oběti, po které se tlak na krále zadrženého v centru šachovnice ještě zvýší) **10...cxb5 11.Sxb5+ Jbd7 12.0-0-0 Vd8 13.Vxd7!** (další obětí s cílem rychlého zapojení poslední figury bílého do útoku) **13...Vxd7 14.Vd1 De6 15.Sxd7+ Jxd7** (a následuje závěrečný efektní úder)



16.Db8+!! Jxb8 17.Vd8# 1-0

4. **1.e4 e5 2.Sc4 Jf6 3.d4 Jxe4 4.dxe5 c6 5.Je2 Jxf2?** (místo vývinu se černou pouští do pochybné kombinace, ale přepočítal se, když se domníval, že po

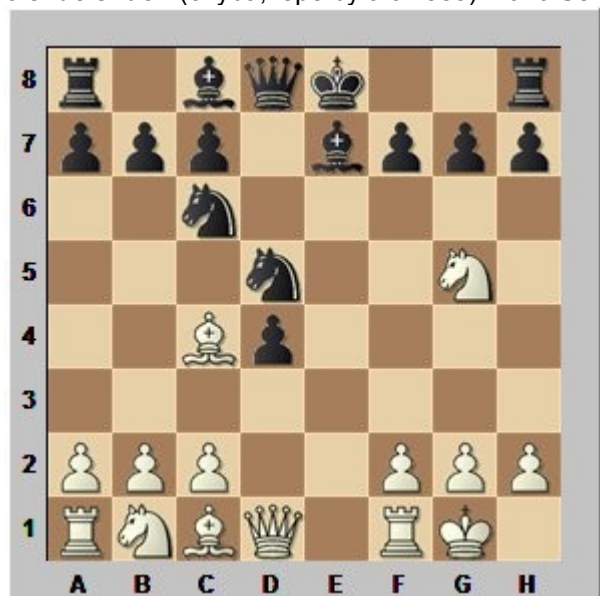
6.Kxf2 zahraje 6...Dh4 s dalším 7...Dxc4 a získá pěšce)



6.0–0! (bílý si připravil překvapení v podobě oběti dámy) Jxd1? 7.Sxf7+! Ke7 8.Sg5# 1–0

5. Morphy - N.N., 1858

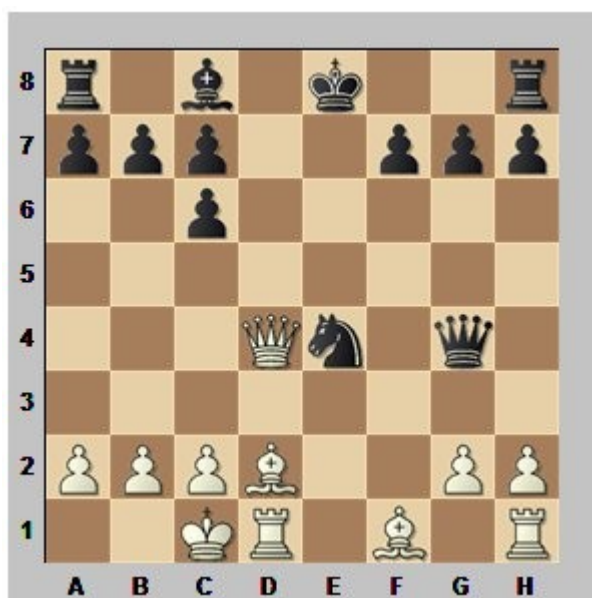
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.d4 exd4 5.Jg5 d5 6.exd5 Jxd5? (chyba, lépe bylo 6...Je5) 7.0–0 Se7



8.Jxf7 Kxf7 9.Df3+ Ke6 10.Jc3 dxc3 11.Ve1+ Je5 12.Sf4 Sf6 13.Sxe5 Sxe5 14.Vxe5+ Kxe5 15.Ve1+ (černý má sice o věž a jezdce více, svého krále však neuchrání) 15...Kd4 16.Sxd5 Ve8 (16...Dxd5 17.Dxc3#, 16...cxb2 17.Ve4+ Kc5 18.Dc3+ Kd6 19.De5+ Kc5 20.Sxb7+ Kb6 21.Vb4#) 17.Dd3+ Kc5 18.b4+ Kxb4 19.Dc4+ (černý se vzdal, nečekal na 19....Ka5 20.Dxc3+ Ka4 21.Db3+ Ka5 22.Da3+ Kb6 23.Vb1#) 1-0

6. Maczusi, L - Kolisch, I, Paris, 1864

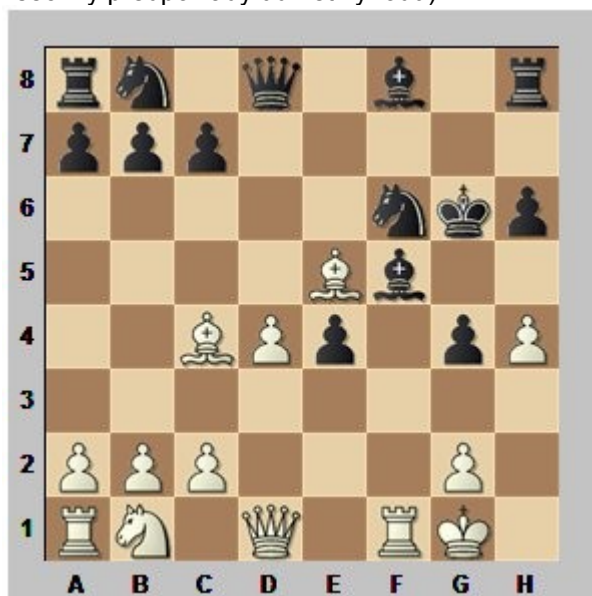
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.d4 exd4 4.Jxd4 Dh4 5.Jc3 Sb4 6.Dd3 Jf6 7.Jxc6 dxc6 8.Sd2 Sxc3? (zisk pěšce na úkor vývinu se černému nevyplatí) 9.Sxc3 Jxe4 10.Dd4 De7 11.0–0–0 Dg5+? (černý po této chybě krutě doplatí na svou nenasytnost) 12.f4 Dxf4+ 13.Sd2 Dg4 (a následuje drtivý závěr)



14.Dd8+!! Kxd8 15.Sg5+ Ke8 16.Vd8# 1–0

7. Tarrasch, S - Kelz, C, Nuernberg, 1892

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 g5 4.h4 g4 5.Jg5 h6 6.Jxf7 Kxf7 (hraje se jedna z nejostřejších variant královského gambitu) 7.d4 d5 8.Sxf4 dxe4 9.Sc4+ Kg6 10.0–0 Jf6 11.Se5 Sf5? (11...Jbd7 a černý má všechny předpoklady udržet výhodu)



12.Vxf5! Kxf5 (přijetí oběti vede k rychlému konci) 13.Sf7! (tichý tah utahující oprátku - matu nelze bránit) 13...e3 14.Df1+ Ke4 15.Df4# 1–0

Uvedené partie rozhodly chyby, kterých se prohrávající strany dopustily - zanedbání vývinu, ponechání krále ve středu šachovnice, opakované tahy stejnou figurou, honba za získáním pěšce atd.

Poznámka pro trenéry: Příklady využijeme také ke stručné charakteristice hraného zahájení a slavných šachistů historie (Morphy, Anderssen, Tarrasch). Charakteristika zahájení pak musí být přiměřená vědomostem začátečníků.

Domácí úkol:

1. Označte rozhodující chyby, kterých se dopustil černý v následující partii: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Jc3 dxe4 4.Jxe4 Jd7 5.De2 Jgf6 6.Jd6# 1-0**

Odpověď: hrubou chybou byl tah 5...Jgf6?, místo toho měl černý zahrát 5...e6.

2. Označte rozhodující chyby, kterých se dopustil bílý v následující partii: **Skiber,F - Pelayo,J, Cagnes, 1989, 1.e4 d5 2.exd5 Jf6 3.c4 c6 4.dxc6 Jxc6 5.h3 e5 6.Je2 Sc5 7.Jbc3 Db6 8.d4 Jxd4 9.Ja4 Jf3+ 10.gxf3 Sxf2+ 11.Kd2 De3+ 12.Kc2 Sf5+ 13.Dd3 Dxd3# 0-1**

Odpověď: hrubou chybou byl tah 9.Ja4, po kterém dostává nekrytelný pětitahový mat. Lepší pro bílého bylo 9.Jxd4 Sxd4 10.Dc2.

26. lekce: Útok na krále při stejných i různých rošádách

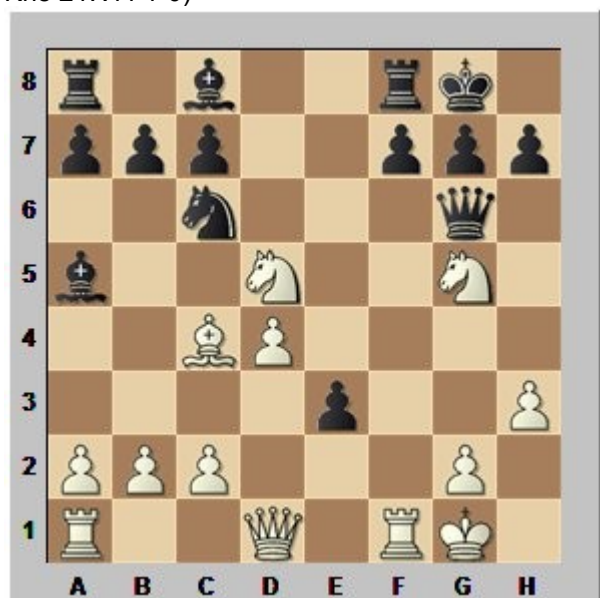
V této lekci si ukážeme nejjednodušší formy útoku na krále při stejných i různých rošádách. Využijeme k tomu opět krátké partie, v nichž chyby prohrávající strany (nejčastěji porušení zásad správného a rychlého vývinu) jsou instruktivní a názorné. Složitější příklady včetně hlubších zásad jsou vysvětleny v dalších výcvikových cyklech.

Útok na krále při stejných rošádách

K útoku se dostává zpravidla strana, která získala náskok ve vývinu, otevřela vhodný sloupec k útoku, vytvořila soupeři pěšcové slabiny apod. Častým objektem útoku jsou slabé body f7, g7 nebo h7. Při stejných rošádách útočí především figury, méně často pak pěšci.

1. Chigorin, M - Schlechter, C, London, 1899

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sc4 Jf6 4.Jc3 [slabší je 4.e5 d5 5.Sb3 Je4 6.Jf3 Sg4 7.0-0 Jc6 s dobrou hrou černého] 4...Jc6 5.Jf3 Sb4 6.0-0 0-0 7.e5 Jg4 8.d4 d6 9.h3 Je3 10.Sxe3 fxe3 11.Jd5 Sa5? (nutné bylo 11...Se6) 12.exd6 Dxd6 13.Jg5! začíná útok na slabý bod f7 13...Dg6 (pěkné varianty vznikají po 13...Se6 14.Dh5 h6 15.Jf6+ gxf6 16.Jxe6 fxe6 17.Dg6+ Kh8 18.Dxh6+ Kg8 19.Sxe6+ Dxe6 20.Dg6+ Kh8 21.Vf4 1-0)



14.Jxf7! Vxf7 15.Je7+ Jxe7 16.Sxf7+ Dxf7 17.Vxf7 Kxf7 18.Dh5+ a černý se vzdal 1-0

2. Capablanca - N.N., New York 1918

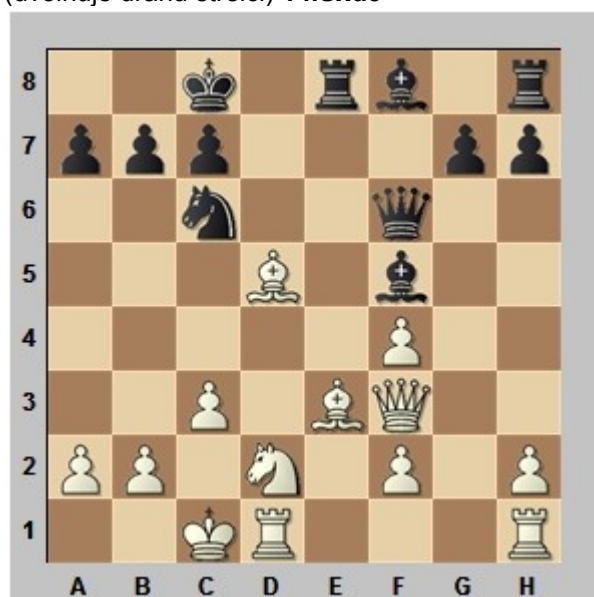
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Jf6 4.Sb5 Sb4 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.Sg5 Sg4? (7...Sxc3) 8.Jd5 Jd4 9.Jxb4 Jxb5 10.Jd5 Jd4 11.Dd2! Dd7? černý kopíruje tahy bílého - bílý však na chytráka rychle vyzraje (11...Sxf3 12.Sxf6 gxf6 13.Dh6+-) 12.Sxf6 Sxf3



13.Je7+ a je po opičení 13...Kh8 a matový závěr 14.Sxg7+! Kxg7 15.Dg5+ Kh8 16.Df6# 1-0

3. Schulder - Boden, S, London, 1860

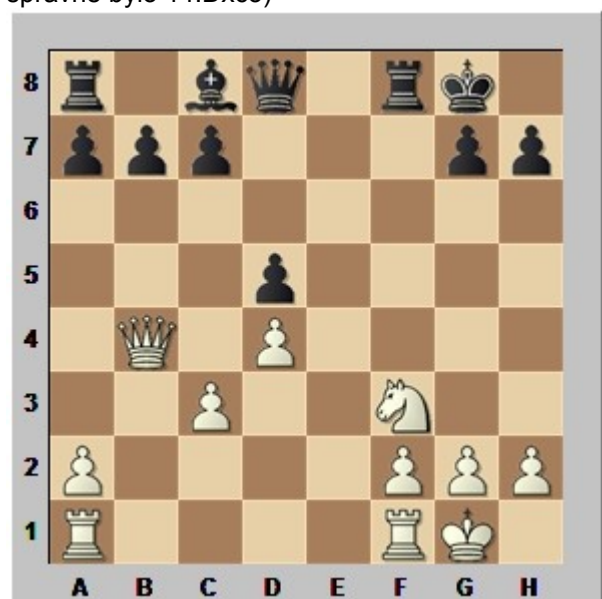
1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.c3 (spíše se hraje 3.d4 nebo 3.Sc4) 3...f5 4.Sc4 Jf6 (černý se ke své škodě neodhodlal vzít na e4, protože po 4...fxe4 5.Jxe5 dxe5 6.Dh5+ Kd7 7.Dxe5 De7 by udržel materiální výhodu) 5. d4 (5.Jg5 a bílý má výhodu) 5...fxe4 6.dxe5 exf3 7.exf6 Dxf6 8.gxf3 Jc6 9.f4 Sd7 10.Se3 O-O-O 11.Jd2 Ve8 12.Df3 Sf5 13.O-O-O?? (rošáda má za úkol "uklidit" krále do bezpečí, v tomto případě však jde král přímo pod kola útoku - po 13.Sb5 by sice černý měl malou výhodu, ale o výsledku partie by vůbec nebylo rozhodnuto) 13...d5! (uvolňuje dráhu střelci) 14.Sxd5



14...Dxc3+!! (a zasazuje rozhodující úder) 15. bxc3 Ba3# 0-1 (dvojice střelců dokonala dílo zkázy)

4. NN - Lasker,E, 1900

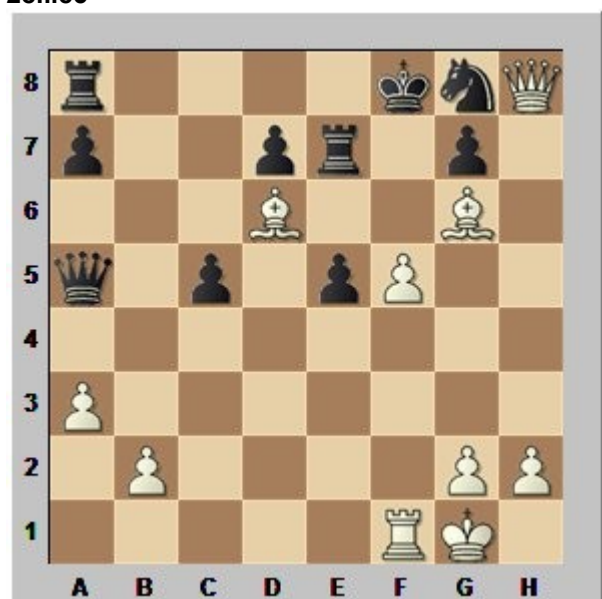
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 exd4
6.cxd4 Sb4+ 7.Sd2 Jxe4 8.Sxb4 Jxb4 9.Sxf7+ Kxf7
10.Db3+ d5 11.Dxb4 Vf8 12.O-O Kg8 13.Jc3 Jxc3
14.bxc3? (na první pohled normální tah, umožňuje
však obě černé věže s demolicí královského krytu -
správné bylo 14.Dxc3)



14...Vxf3! 15.gxf3 Sh3 (hrozí 16...Dg5 s následným
matem na g2) 16.Kh1 Df6 17.f4 Dg6 18.Vg1 De4+
19.f3 Dxf3+ 20.Vg2 Dvg2# 0-1

5. Adams,M - Lautier,J, Bordeaux 2000

1.e4 c5 2.Jc3 e6 3.Jf3 Jc6 4.d4 cxd4 5.Jxd4 Jf6
6.Jxc6 bxc6 7.e5 Jd5 8.Je4 Dc7 9.f4 Da5+ 10.Sd2
Db6 11.Sd3 Se7 12.De2 0-0 13.c4 Jb4 14.Sb1 f5
15.exf6 Sxf6 16.Jxf6+ Vxf6 17.Se3 Da5 18.0-0 Sa6
19.Sd4 oba střelci míří na černého krále 19...Vf7
20.a3 Jd5 21.Dh5! a útok se stupňuje 21...Sxc4
(nejde ani 21...g6? 22.Sxg6 hxg6 23.Dh8#; ani
21...h6? 22.Sh7+ Kf8 23.Sg6 Ve7 24.cxd5 Sxf1
25.d6+-) 22.Sxh7+ Kf8 23.Sg6 Sxf1 24.Vxf1 c5
25.Se5 Jf6 26.Sd6+ Ve7 27.Dh8+ Jg8 28.f5! a
rozhodující zapojení poslední figury bílého - věže f1
28...e5



29.f6 gxf6 30.Vxf6# 1-0

Útok na krále při různých rošádách

Rošády na různých křídlech jsou většinou neklamným
znamením, že obě strany chtějí útočit na
nepřátelského krále. Při opačných rošádách sehraávají
významnou roli pěšci, neboť jejich postup neoslabuje
vlastního krále a naopak pomáhají rozbit kryt krále
soupeřova. Významnou úlohu má při těchto útocích
faktor času. Kdo útočí rychleji, má šanci na vítězství.
Proto se často setkáváme s obětí pěšců, popřípadě i
figur.

1. Raubitschek,R - Capablanca,J, New York, 1906

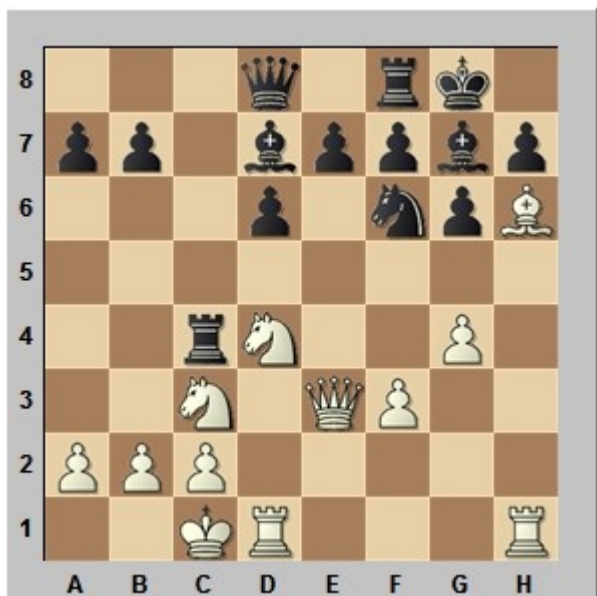
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 g5 4.Sc4 Sg7 5.h4 h6 6.d4
Jc6 7.c3 d6 8.0-0 De7 9.Db3 Jd8 10.hxg5? bílý jde
za získkem pěšce, ovšem za cenu otevření sloupců
proti vlastnímu králi 10...hxg5 11.Db5+ Sd7 12.Dxg5
Sf6 13.Dxf4 Je6 14.Sxe6 Sxe6 15.e5 dxe5 16.Jxe5
0-0-0 17.Ja3 Vh4 18.Dg3 Sxe5 19.Dxe5 Vd5 20.Dg7
Vg4 21.Dh7 Jf6 22.Dh8+ Vd8 23.Dxf6 Vdg8 24.Vf2
(24.Dxe7 Vxg2+ 25.Kh1 Sd5 s matem)



24...Vxg2+ 25.Kf1 (25.Vxg2 Vxg2 26.Kxg2 Dxf6-+)
Sc4+ 26.Jxc4 Vg1# 0-1

2. Hubner,R - Sosonko,G, Brusel, 1987

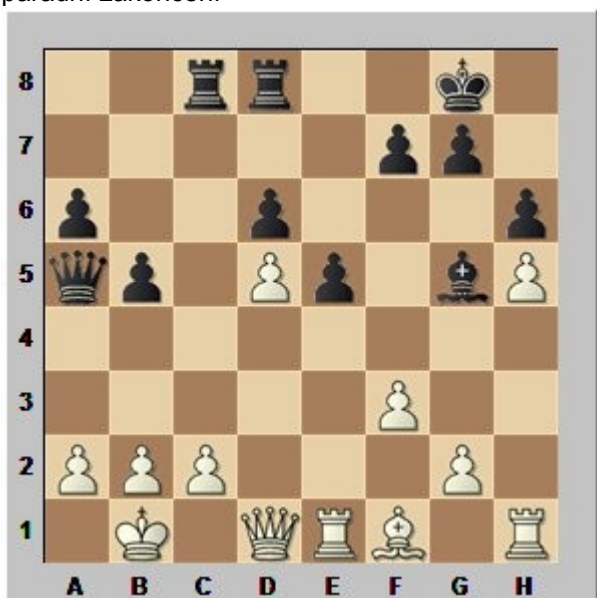
1. e4 c5 2. Jf3 d6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 Jf6 5. Jc3 g6 6.
Se3 Sg7 7. f3 Jc6 8. Dd2 O-O 9. Sc4 Sd7 10. O-O-O
Je5 11. Sb3 Vc8 12. h4 Jc4 13. Sxc4 Vxc4 14. h5
(oběť pěšce s cílem otevření "h" sloupce pro útok)
14...Jxh5 15.g4 Jf6 16.Sh6 Jxe4 17.De3 Jf6?



(černý měl zahrát 17...Vxc3 18.bxc3 Sxh6 19.Dxh6 Jf6 a pokusit se o rychlý protiútok na bílého krále - další průběh je velmi rychlý) **18.Sxg7 Kxg7 19.Dh6+ Kh8 20.Je4!** (s cílem odstranění obrany - jezdec na f6) **20...Vxd4 21.Jxf6 Vxd1+ 22.Kxd1** a černý se vzdal, protože matu 23.Dxg7 nezabrání - **1 - 0**

3. Ivanchuk,V - Anand,V, Linares 1998

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 Jc6 6.Sg5 e6 7.Dd2 Se7 8.0-0-0 0-0 9.f3 Jxd4 10.Dxd4 a6 11.h4 b5 12.Kb1 Dc7 13.h5 oba soupeři používají k útoku na krále postupu pěšců **13...h6 14.Sh4 Sb7 15.Je2** [lepší bylo 15.Sd3] **15...Vac8 16.Dd2 Vfd8 17.Ve1 e5! 18.Sxf6?!** to už je chyba, bílý měl buď přiznat nepřesnost v 15. tahu a vrátit se jezdcem na c3 nebo zahrát 18.Jg3 **18...Sxf6 19.Jc3 Sg5 20.Dd1 Da5 21.Jd5 Sxd5 22.exd5** to umožňuje černému parádní zakončení



22...Vxc2!! 23.Kxc2 Dxa2 24.f4 (nic už nepomáhá - 24.Ve4 Vc8+ 25.Kd3 Dxb2 26.Vg4 e4+ 27.Kxe4 De5+ 28.Kd3 De3#; 24.Kd3? Dc4#; 24.Dd3 Vc8+ 25.Kd1 Vc1+ 26.Ke2 Dxb2+ →) **24...Vc8+ 25.Kd2 Sxf4+ 26.Ke2 Dxb2+ 27.Kf3 Vc1 28.De2 Dc3+ 29.Kg4 Dg3+ 30.Kf5 g6+ 31.Ke4 f5# 0-1**

A dvě ukázky provedení útoku při opačných rošádách v podání českých velmistrů:

4. Hráček,Z - Kharlov,A, New York 1998

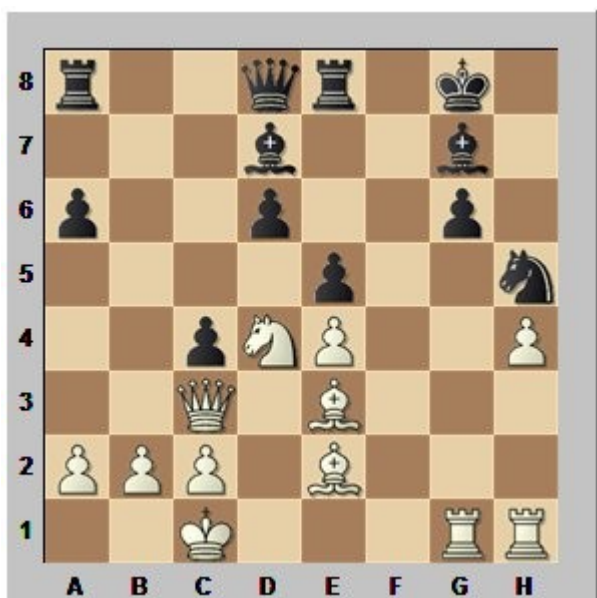
1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 d6 6.Sg5 e6 7.Dd2 Se7 8.0-0-0 Jxd4 9.Dxd4 0-0 10.f4 Da5 11.Kb1 Vd8 12.Se2 Sd7 13.De3 h6 14.h4 Sc6 15.Vd3 Kf8 16.Sxf6 Sxf6 17.Sf3 a6 18.g4 g5? (tento tah výrazně oslabuje pozici černého krále) **19.hxg5 hxg5 20.e5!** (krásný tah, který rozhoduje partii) **20...Sg7** (černý totiž nemůže 20...gxf4, protože by rozhodla oběť dámy 21.exf6 fxe3 22.Vh8#) **21.exd6 Db4 22.fxg5 Vxd6 23.Vxd6 Dxd6 24.Sxc6 Dxc6 25.Je4 Db5 26.Da3+ Kg8**



27.Jf6+ a černý se vzdal **1-0** po 27...Sxf6 28.gxf6 De5 29.Dh3 Dxf6 30.Dh7+ Kf8 31.Dh8+ Dxh8 32.Vxh8+ Ke7 33.Vxa8 by bílý lehce uplatnil materiální převahu k výhře

5. Navara,D - Kallio,H, Leon 2001

1.e4 d6 2.d4 Jf6 3.Jc3 g6 4.Se3 Sg7 5.Dd2 Jc6 6.f3 e5 7.Jge2 0-0 8.0-0-0 exd4 9.Jxd4 Ve8 10.g4 Sd7 11.h4 (bílý zahajuje rychlý postup proti černé pevnosti) **11...Je5 12.Se2 h5** (ve snaze pozdržet postup bílého) **13.gxh5** (ano, je potřeba otevřít sloupec g) **13...Jxh5 14.Sg5 f6** (tento tah oslabuje pěšce g6) **15.Se3 a6 16.Vhg1 c5 17.Jb3 c4 18.Jd4 b5 19.f4 b4 20.fxe5 bxc3 21.Dxc3 fxe5** (a závěrečná paráda)



22.Vxg6! exd4 23.Sxd4 (černý je ztracen) **23...Sf5**
24.exf5 Jf4 (24...Vxe2 25.Dxc4+-) **25.Sxc4+**
 [25...Kh8 (25...Kh7 26.Vxg7+ Kh6 27.Dg3+-; 25...Kf8
 26.Sxg7+ Ke7 27.Sf8+-) 26.Vh6#] **1-0**

Domáci úkol:

1. V pozici diagramu doporučte bílému zakončení útoku:

B: Kc1, Dg3, Vd1, Vh1, Se5, Pb2, c2, e4, f5, h5

Č: Kh7, Db7, Va8, Vg8, Se7, Sf7, Pa4, b4, c5, g7, h6

Řešení: 32.Dg6+!! Sxg6 33.hxg6+ Kh8 34.Vxh6# 1-0
 (Reti,R - De Leeuw,R, 1919)

2. V pozici diagramu doporučte bílému zakončení útoku:

B: Kg1, De2, Va1, Ve1, Sf4, Je5, Pa2, b2, c2, f2, g2, h2

Č: Kc8, De7, Vd8, Vh8, Sf8, Jd7, Pa6, b7, d4, d5, f6, g7, h7

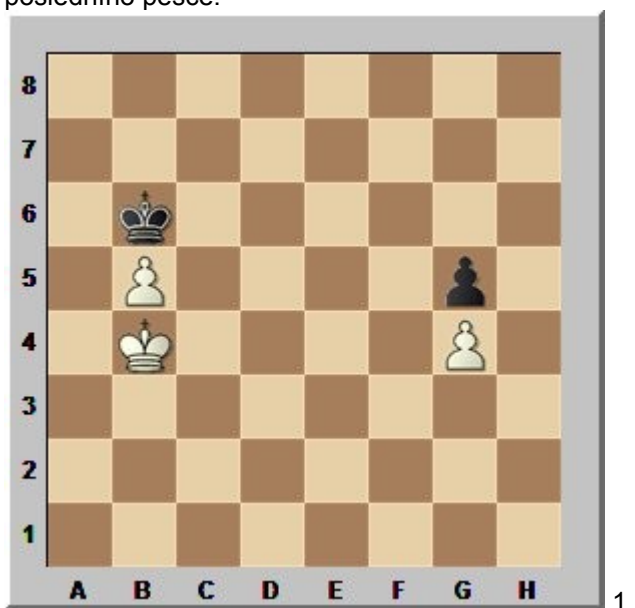
Řešení: 1.Jc6!! Dxe2 (1...bxc6 2.Dxa6 mat) 2.Ja7 mat

27. lekce: Pěšcové koncovky – uplatnění pěšcové převahy

Se základy koncovek - král a pěšec proti králi - jsme se seznámili ve 12. a 13. lekci.

V koncovkách s více pěšci stačí pěšec navíc zpravidla k vítězství.

V pozici diagramu bílý pěšce "b" při správné obraně neprosadí - to už víme z lekce č. 13. Bílý však pěšce "b" v pravý čas obětuje, získaný čas využije pro získání pěšce g5 a následně snadno prosadí svého posledního pěšce.



1. **1.Kc4 Kb7 2.Kc5 Kc7 3.Kd5** [postup pěšce b s výhře nevede 3.b6+ Kb7 4.Kb5 Kb8 5.Kc6 Kc8 6.b7+ Kb8 7.Kb6?=*(k výhře stále ještě vedlo 7.Kd6)*] **3...Kb6 4.Ke5 Kxb5 5.Kf5 Kc5 6.Kxg5 Kd6** a černý král, který ztratil čas získáním pěšce b, to nestihne **7.Kf6 1-0** V pozici následujícího diagramu je úkol bílého o něco těžší, avšak stanovíme-li správně plán hry, nebude pro nás výhra nijak složitá. Plán spočívá 1. ve zlepšení postavení vlastního krále, 2. vytvoření volného pěšce a 3. v přesném uplatnění volného pěšce - obdobně jako v předchozím příkladu.



1.Kf1 první část plánu - aktivizace krále **1...Ke7 2.Ke2 Kd6 3.b4 Kd5 4.Kd3** aktivizace krále - splněno **4...f5 5.f4 g6 6.g3 a6 7.a4 Kc6 8.Kc4 Kd6 9.b5 axb5+ 10.axb5** i druhý plán - vytvoření volného pěšce - je splněn **10...Kc7 11.Kc5 Kb7** a třetí část plánu - bílý obětí b-pěšce zlikviduje pěšce královského křídla **12.Kd5** [k výhře vedla v této pozici ještě jedna cesta 12.b6 Kb8 13.Kc6 Kc8 14.b7+ Kb8 15.Kb6 h5 (15...h6 16.h4 h5 17.Kc6 Ka7 18.Kc7+-) 16.h4 g5 17.fxg5 f4 18.g6 fxg3 19.g7 g2 20.g8D#] **12...Kb6 13.Ke6 Kxb5 14.Kf6 Kc4 15.Kg7 Kd5 16.Kxh7 Ke6 17.Kxg6 Ke7 18.Kg7** a černý nezabrání pěšci h v postupu a proměně v dámu **1-0**

Na následujícím diagramu pěšcová převaha černého na dámském křídle však vytvoření volného pěšce při správné hře bílého neumožňuje.



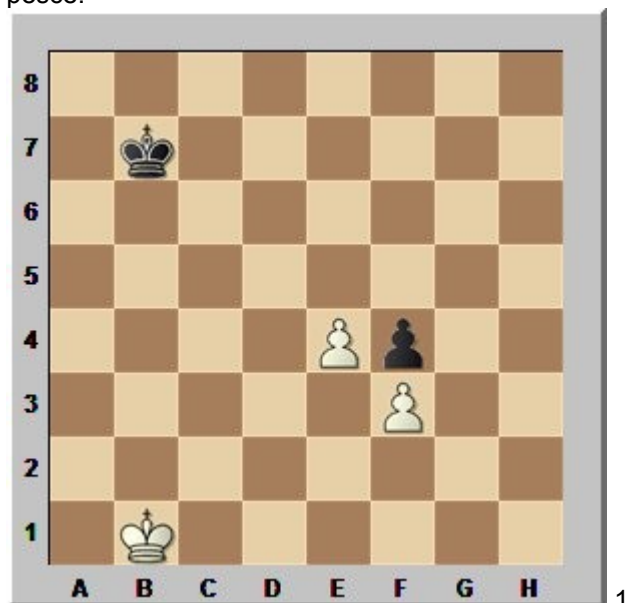
1.?

Např. **1.c5** (1.b5 c5) **1...bxc5 2.bxc5 a5 3.c4 Ke5** a černý vyhraje způsobem obdobným jako v předchozích případech - obětuje svého volného pěšce a rozhodne na dámském křídle. Opatrně musí postupovat bílý v pozici následujícího diagramu:



?
1.e3 Kd6 2.Kf5 Kd5 3.d3 Kd6 4.e4 Kd7 5.Ke5 Kd8 6.Ke6 Ke8 7.e5 Kd8 8.Kf7 bílý král se díky volným tempům pěšce dostal do ideálního postavení **Kd7 9.e6+ Kd6** [9...Kd8 10.Kf8+-] a rozhodne tempo pěšcem d **10.d4 1-0**

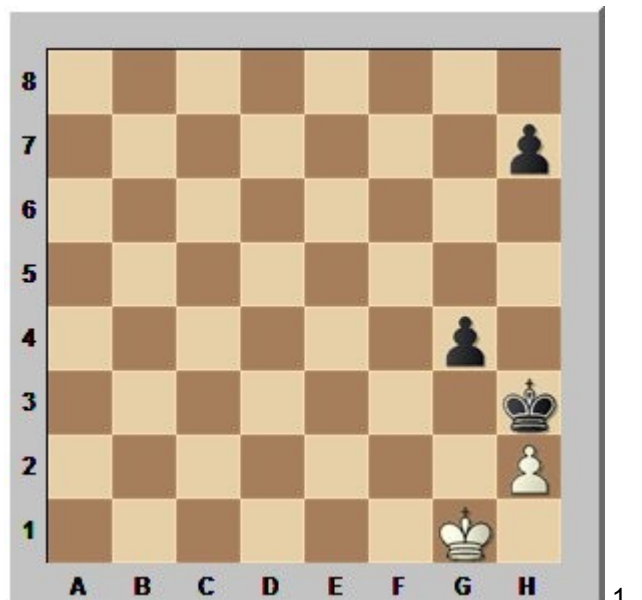
A ještě jedna ukázka prosazení volného krytého pěšce:



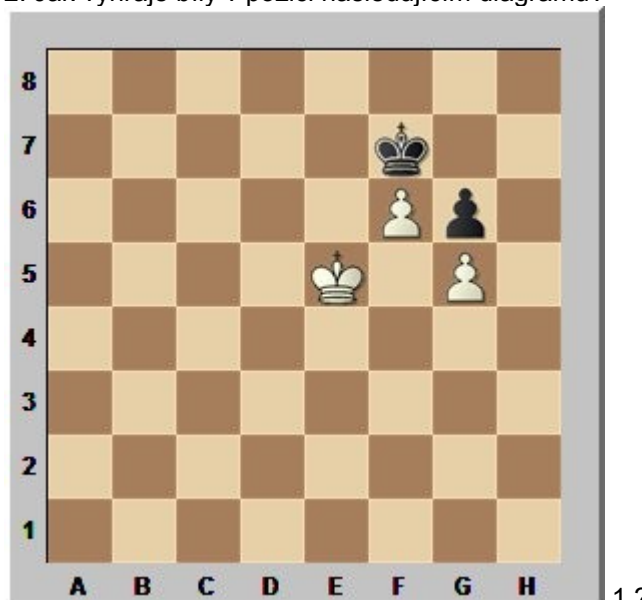
?
1.Kc2 Kc6 2.Kd3 Kc5 3.Kc3 Kd6 4.Kd4 Ke6 5.e5 Ke7 6.Ke4 Ke6 7.Kxf4 1-0

Cvičení:

1. Jak vyhraje černý - postupem pěšce na h6 nebo h5?

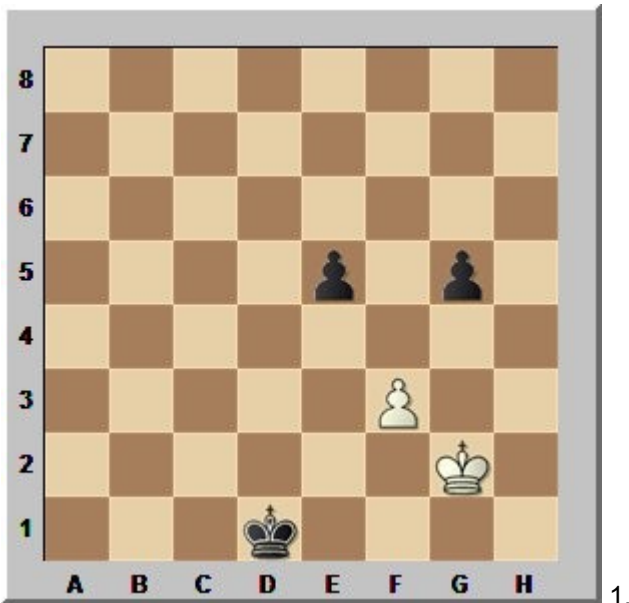


1...
 .?
1...h6! [1...h5? 2.Kh1 h4 3.Kg1 g3 4.hxg3 hxg3 5.Kh1 g2+ 6.Kg1 Kg3=] **2.Kh1 h5 3.Kg1 h4 4.Kh1 g3 5.hxg3 hxg3 6.Kg1 g2 7.Kf2 Kh2 0 - 1**
 2. Jak vyhraje bílý v pozici následujícím diagramu?



1.?
1.Kd6 Kf8 2.f7! po této oběti pěšce získá bílý pěšce g6, což vede k výhře partie **2...Kxf7 3.Kd7 Kf8 4.Ke6 Kg7 5.Ke7 Kg8 6.Kf6 Kh7 7.Kf7 Kh8 8.Kxg6 Kg8 9.Kf6 Kf8 10.g6 Kg8 11.g7 Kh7 12.Kf7 Kh6 13.g8D 1-0**

3. Bílý na tahu v pozici následujícího diagramu remizuje studiovým obratem:



1.

?

1.Kh1!! [1.Kg3? Ke1 2.Kg2 Ke2 3.Kg3 Kf1 4.Kg4 Kf2 5.Kxg5 Kxf3 6.Kf5 e4--+; 1.Kf1? Kd2 2.Kf2 Kd3 3.Kg3 Ke3 4.Kg2 Ke2 5.Kg3 Kf1 6.Kg4 Kf2 7.Kxg5 Kxf3--+]
1...Ke2 2.Kg2 Kd2 3.Kh2 Ke3 4.Kg3 Ke2 5.Kg2=

Domácí úkol:

1. B: Kg3, f2, Č: Kh7, g4, h5

Proved'te rozbor pozice při prvním tahu bílého a černého!

Řešení: 1.f3 gxf3 2.Kxf3 =; 1...Kh6 2.f3 Kg5 3.fxg4 hxg4 =

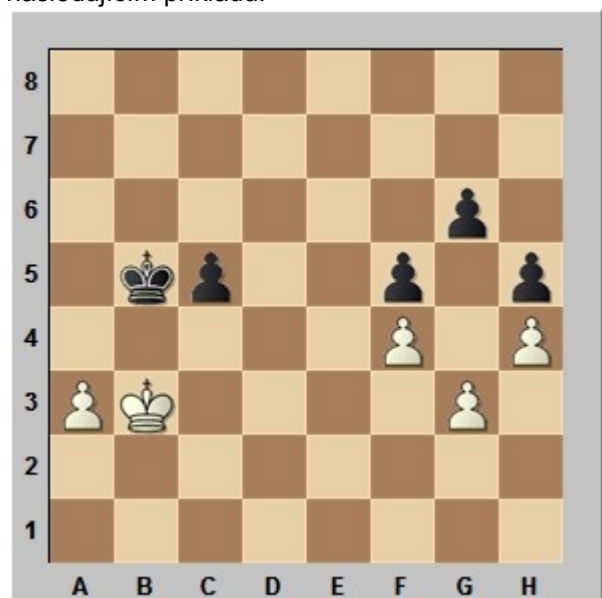
2. B: Ke4, f4, g4, Č: Ke6, f6

Proved'te rozbor pozice při prvním tahu bílého a černého!

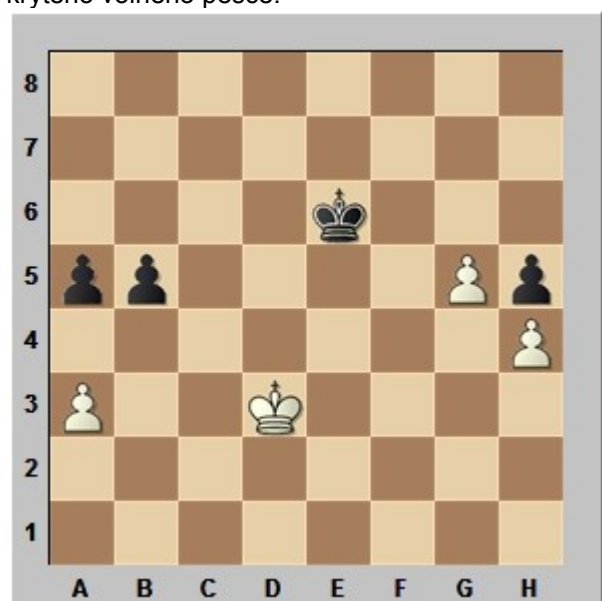
Řešení: 1.f5+ Ke7 2.Kd5 Kd7 3.Kc5 Kc7=; 1...f5+! 2.gxf5+ Kf6 3.Kf3 Kxf5 =

28. lekce: Pěšcové koncovky – vzdálený a krytý volný pěšec

Vzdálený volný pěšec a krytý volný pěšec představují v pěšcových koncovkách obrovskou výhodu. Výhodu vzdáleného volného pěšce si vysvětlíme na následujícím příkladu:

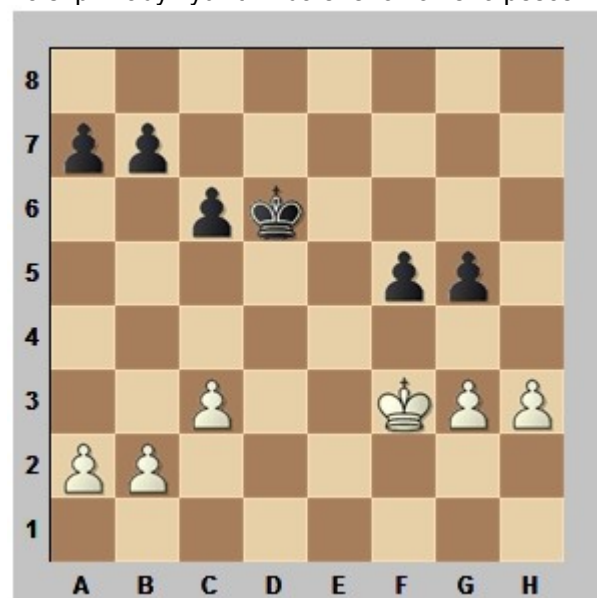


volný pěšec bílého je od pěšců královského křídla dále než volný pěšec černého. Plán bílého jednoduchý - postupuje volným a-pěšcem, což nutí černého krále při jeho odstranění ke vstupu na a-sloupec. Bílý král toho využije k sebrání c-pěšce a k rychlému přesunu na královské křídlo. Zde sebere pěšce a umožní tak některému ze svých pěšců postup do dámy **1.a4+ Ka5 2.Kc4 Kxa4 3.Kxc5 Kb3 4.Kd6 Kc3 5.Ke6 Kd3 6.Kf6 Ke3 7.Kxg6 Kf3 8.Kxf5 Kxg3 9.Kg5 Kf3 10.f5** a bílý vyhraje. Ještě větší výhodou pro silnější stranu je existence krytého volného pěšce:



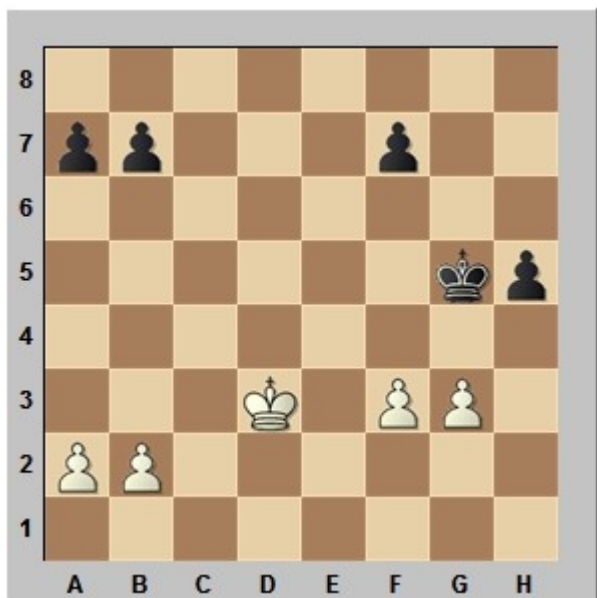
bílý má krytého volného pěšce na g5, černý král tak nesmí opustit čtverec d5-g5-g8-d8, protože by bílý okamžitě rozhodl postupem svého g-pěšce. Plán bílého tak je nejprve zlikvidovat pěšce na dámském křídle, poté se přesunout na královské křídlo a prosadit g-pěšce **1.Ke4 Kd6 2.Kd4 Ke6 3.Kc5 b4 4.axb4 axb4 5.Kxb4** první část plánu splněna, pěšci dámského křídla odstranění **5...Kd5 6.Kb5 Kd6 7.Kc4 Ke5 8.Kc5 Ke6 9.Kc6 Ke7 10.Kd5 Kf7 11.Ke5 Kg6 12.Ke6 Kg7 13.Kf5** druhá část plánu splněna, bílý král se přesunul na královské křídlo **13...Kf7 14.g6+ Kg7 15.Kg5 Kg8 16.Kxh5 Kg7 17.Kg5 Kg8 18.Kf6 Kf8 19.g7+ Kg8 20.h5 Kh7 21.Kf7** a bílý prosadí svého pěšce do dámy.

Další příklady využití vzdáleného volného pěšce:



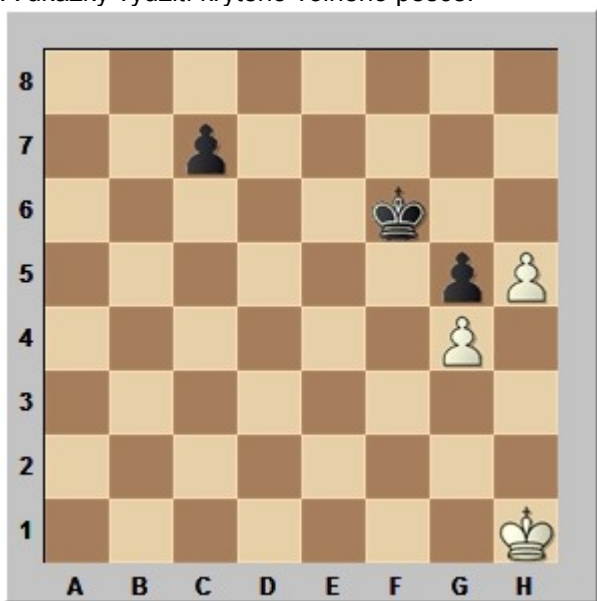
bílý nejprve vytvoří vzdáleného volného pěšce a vyhraje nám již známým způsobem **1.h4 gxh4 2.gxh4 Ke5 3.h5 a6 4.h6 Kf6 5.Kf4 Kg6 6.b4 Kxh6 7.Kxf5 Kg7 8.Ke6 Kf8 9.Kd7 Kf7 10.Kc7 Ke7 11.Kxb7 Kd7 12.Kxa6 Kc7 13.a4 Kd7 14.Kb6 Kd6 15.a5** a bílý prosadí pěšce do dámy.

V následující ukázce z partie Gheorghiu - Gligoric (Hastings 1964) černý pro svého vzdáleného volného pěšce dokonce neváhá obětovat pěšce:

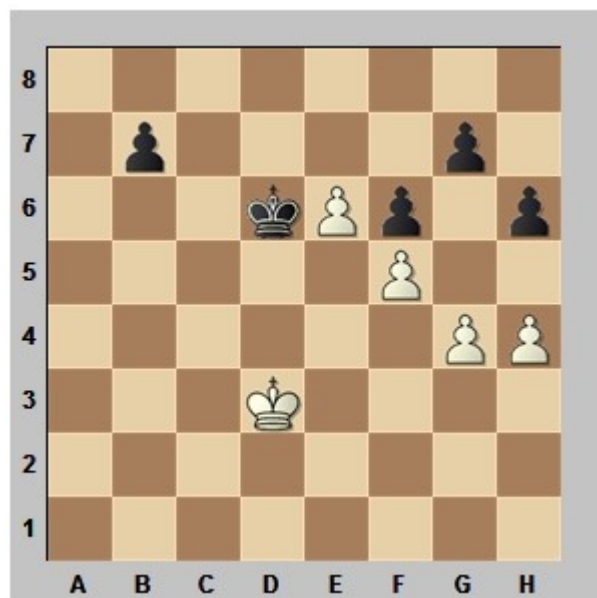


1...f5! 2.Ke3 f4+! oběť pěšce právě s cílem vytvoření vzdáleného volného pěšce 3.Kf2 v případě přijetí by černý rychle svého vzdáleného volného pěšce využil k výhře 3.gxf4+ Kf5 4.b4 b5 5.a3 a6 6.Ke2 Kxf4 7.Kf2 h4 8.Kg2 h3+ 9.Kxh3 Kxf3-+ 3...b5 4.b3 b4 5.Kg2 fxf3 6.Kxf3 h4+ 7.Kh3 Kf4 a následuje již známý postup, černý nechává svého h-pěšce napospas a přesouvá krále na dámské křídlo 8.Kxh4 Kxf3 9.Kg5 Ke3 10.Kf5 Kd3 11.Ke5 Kc3 12.Kd5 Kb2 13.Kc4 a5 14.Kb5 Kxa2 15.Ka4 Kb2 16.Kxa5 Kxb3 17.Kb5 Kc3 s výhrou.

A ukázkou využití krytého volného pěšce:



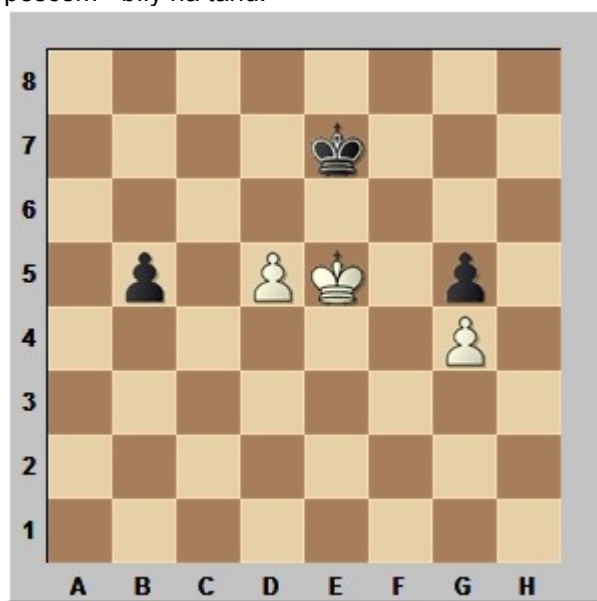
1.Kg2 Ke6 2.Kf3 Ke5 3.Ke3 Ke6 4.Kd4 Kf6 nelze 4...Kd6, protože h-pěšec by se dal na vítězný pochod - 5.h6+- 5.Kd5 Ke7 6.Kc6 Kf6 7.Kxc7 Ke7 8.Kc6 Ke6 9.Kc5 Ke5 10.Kc4 a na e4 král z již známých důvodů nemůže, musí tak pustit bílého krále ke svému pěšci 10...Ke6 11.Kd4 Kf6 12.Kd5 Kf7 13.Ke5 Kg7 14.Ke6 Kh6 15.Kf6+-



1.Kc4 Kc6 2.Kb4 Kd6 (2...b6 3.Kc4 Kd6 4.Kb5 Kc7 5.h5+-) 3.Kb5 Kc7 4.Kc5 Kd8 5.Kb6 Kc8 6.h5! a po tomto tempu je černý v nevýhodě tahu, pokud by král stoupil na b8, přijde okamžitě 7.e7. Černý proto pustit pěšce 6...Kd8 7.Kxb7 Ke7 8.Kc7 Ke8 9.Kd6 Kd8 10.e7+ Ke8 11.Ke6! o patu nemůže být ani řeč, černý má ještě pohyblivé pěšce 11...g5 12.hxg6 h5 13.g7! hxg4 14.g8D#

Cvičení:

1. Procvičte následující pozici se vzdáleným volným pěšcem - bílý na tahu!



1.Ke4 Kd6 2.Kd4 b4 3.Kc4 b3 4.Kxb3 Kxd5 5.Kc3 Ke4 6.Kd2 Kf3 7.Ke1 Kxg4 8.Kf2 Kh3-+

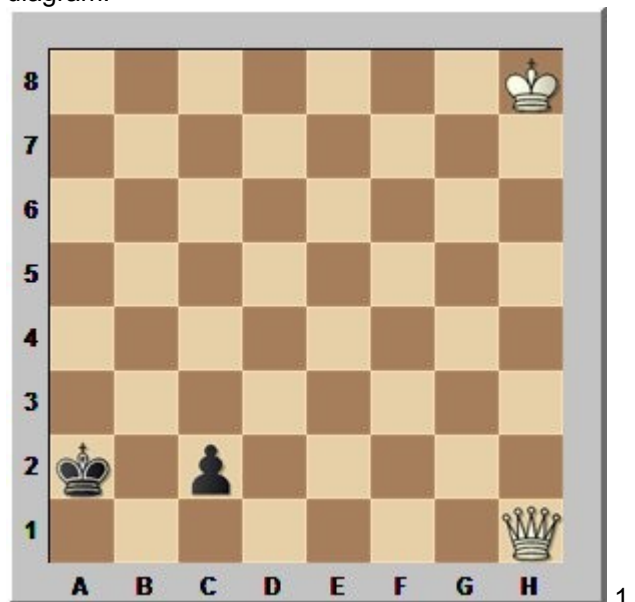
Domácí úkol:

1. B: Kb3, a3, c3, f5, g4, Č: Kf6, a5, b5, c6, g5
Bílý na tahu vyhraje
Řešení: 1.a4 Ke5 2.axb5 cxb5 3.c4 a4+ (3...b4 4.c5+-) 4.Kc3 bxc4 5.Kxc4 Kd6 6.Kb4+-

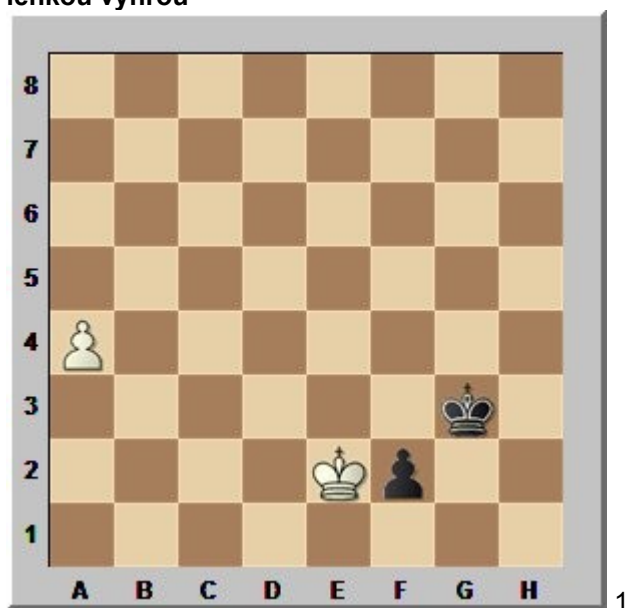
29. lekce: Dáma proti pěšci v koncovce

Dáma si sama s pěšcem, podporovaným králem, většinou neporadí. Výsledek závisí na tom, zda král může dámě pomoci.

Jednoduchá je úloha silnější strany, jestliže dáma nebo král obsadí pole proměny - viz následující diagram:



1. ?
 Bílý vyhraje tím, že dámou vstoupí na pole proměny a přiblíží krále "na dostřel" pěšce, a po odebrání pěšce lehce vyhraje. **1.Dc1 Kb3 2.Kg7 Kc3 3.Kf6 Kd3 4.Ke5 Kc3 5.Ke4 Kb3 6.Kd3 Kb4 7.Dxc2 s lehkou výhrou**

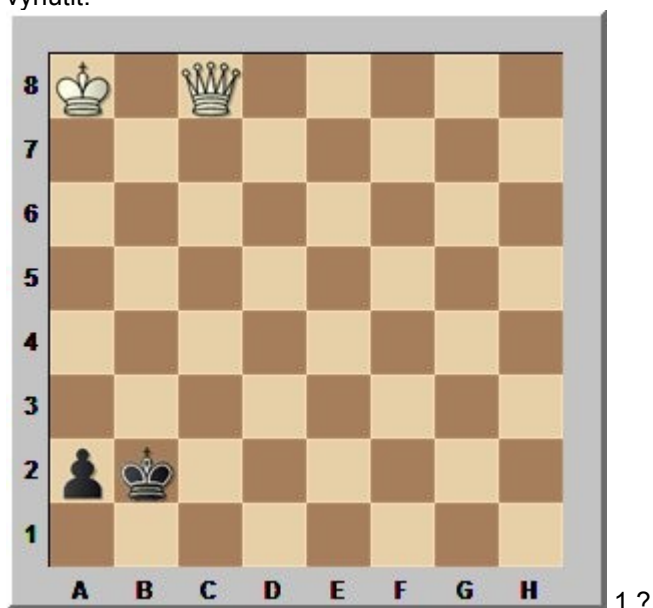


1. ?
1.Kf1 nejdříve obsadit pole proměny **Kf3 2.a5** poté dojít pro dámu a přejít do koncovky dáma proti pěšci **Ke3 3.a6 Kf3 4.a7 Kg3 5.a8D Kf4** zlikvidovat pěšce **6.Kxf2** a lehce vyhrát

Situace je komplikovanější v případě, že ani dáma ani král nekontrolují postup pěšce. Základní postup ukazuje následující diagram:

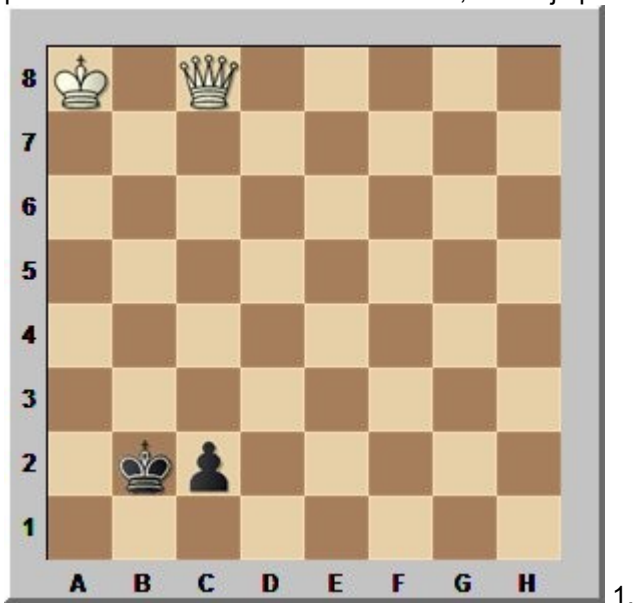


1. ?
 První část plánu - přiblížit dámu **1.De7+ Kf2 2.Dd6 Ke2 3.De5+ Kf2 4.Dd4+ Ke2 5.De4+ Kf2** druhá část plánu - donutit krále obsadit pole před pěšcem tak, že pěšec nemůže postoupit **6.Dd3! Ke1 7.De3+ Kd1** a zahajuje přibližování krále **8.Kb7 Kc2 9.De2 Kc1 10.Dc4+ Kb2 11.Dd3 Kc1 12.Dc3+ Kd1** a stejným manévrem jsme přiblížili krále o další pole **13.Kc6 Ke2 14.Dc2 Ke1 15.De4+ Kf2 16.Dd3 Ke1 17.De3+ Kd1** a další **18.Kd5 Kc2 19.De2 Kc1 20.Dc4+ Kb2 21.Dd3 Kc1 22.Dc3+ Kd1** a další **23.Ke4 Ke2 24.De3+ Kd1** a je to **25.Kd3** bílý zlikviduje pěšce a rychle matuje. Metoda přibližování krále je však úspěšná jen proti středním a jezdcovým pěšcům. U střelcového a krajního pěšce nelze předchozím způsobem výhru vynutit.



1. ?

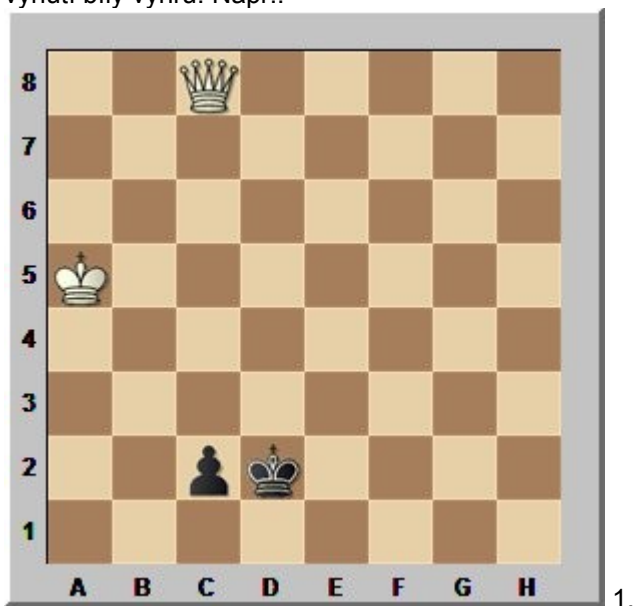
1.Db7+ Kc2 2.Dc6+ Kb2 3.Db5+ Kc2 4.Dc4+ Kb2
 5.Db4+ Kc2 6.Da3 Kb1 7.Db3+ Ka1 bílý sice
 stejným způsobem jako v předchozím případě přinutil
 černého krále vstoupit na pole před pěšcem, tempo k
 přiblížení vlastního krále však nezískal, neboť je pat.



1.

?

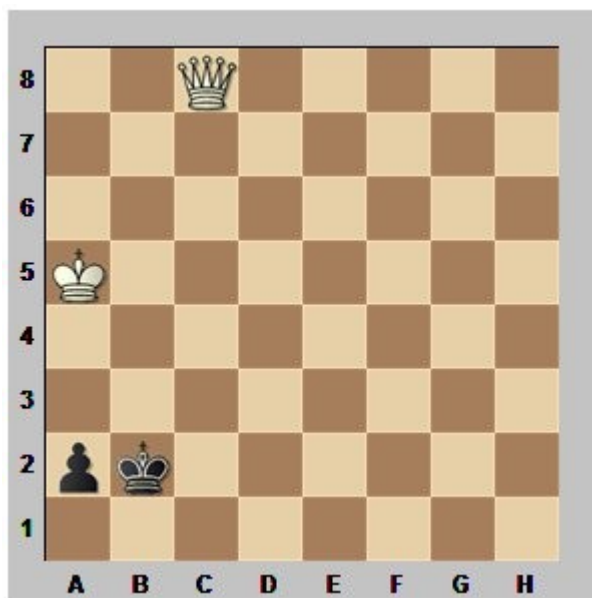
1.Db7+ Ka2 2.Dc6 Kb2 3.Db5+ Ka2 4.Dc4+ Kb2
 5.Db4+ Ka2 6.Dc3 Kb1 7.Db3+ Ka1!! a pěšce nelze
 vzít pro pat a bílý nezíská čas k přiblížení krále.
 V obou případech byl bílý král maximálně vzdálen,
 což bylo příčinou záchrany černého.
 Je-li bílý král dostatečně blízko pěšce a2 nebo c2,
 vynutí bílý výhru. Např.:



1.

?

1.Dd7+ Kc1 2.Kb4 Kb2 3.Dd4+ Kb1 4.Kb3! c1D
 černý si sice postavil dámu, nic mu to však není
 platné - dostane mat 5.Dd3+ Ka1 6.Da6+ Kb1 7.Da2
 mat



1.?

1.Db7+ Kc2 2.De4+ Kb2 3.De2+ Kb1 4.Kb4! a1D
 5.Kb3! a černý i s dámou navíc nezabrání matu

Cvičení:

Hrajte cvičnou pozici: B: Kh8, Dg8, Č: Kc2, Pa2

Domácí úkol:

B: Dc5 Č: Kd2, c2

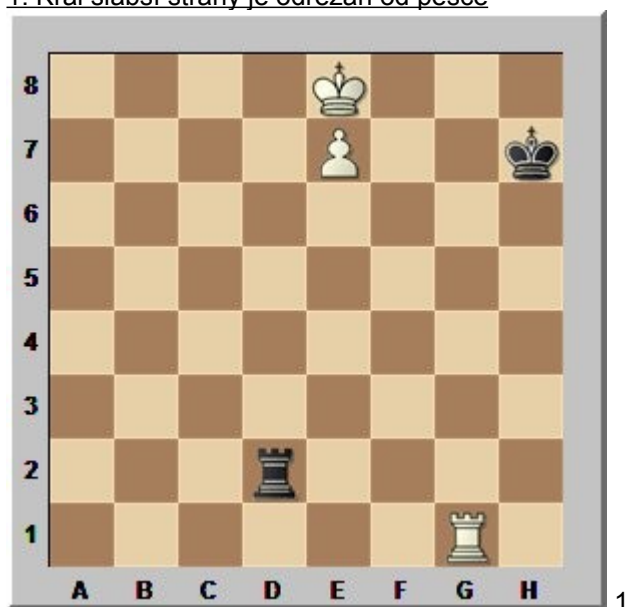
V zadané pozici chybí bílý král. Pokuste se určit pole,
 na nichž musí být bílý král, aby bylo možno koncovku
 vyhrát.

Řešení: Pole a5, b5, c5, d5, e4, f4, g3, g2, g1 a blíže

30. lekce: Věžové koncovky - postavení mostu

Věžové koncovky patří k nejčastějším, ale i nejobtížnějším druhům končících her. 30. a 31. lekce přináší elementární základy. S věžovými koncovkami se budeme setkávat po celou dobu základního výcviku a také v celé šachové praxi. Proto je důkladná znalost základních pouček zcela nezbytná. Začneme koncovkami věž a pěšec proti věži. V úvodu je potřeba si uvědomit, že věž sama (samozřejmě s pomocí krále) dokáže matovat. Slabší straně tak k remíze nestačí vyměnit věž za pěšce, cesta k remíze je poněkud složitější.

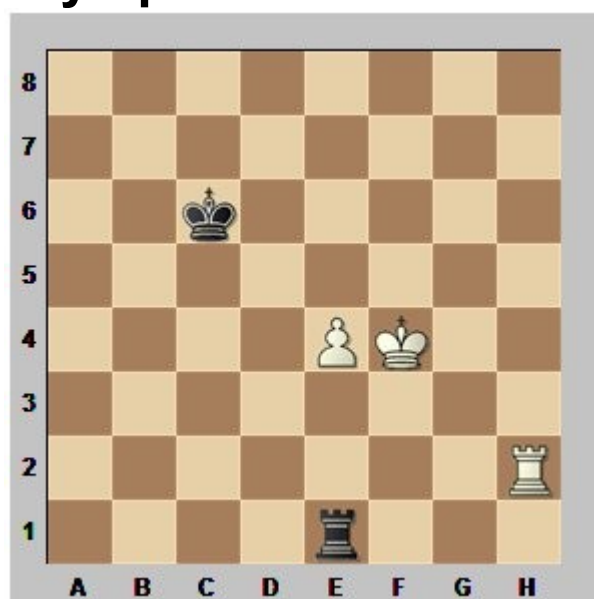
1. Král slabší strany je odřezán od pěšce



?
V pozici diagramu lehce zjistíme, že tah **1.Kf7** nevede k cíli, o čemž se lehce přesvědčíme: **1.Kf7? Vf2+ 2.Ke6 Ve2+ 3.Kd6 Vd2+ 4.Ke5 Ve2+** a černý šachuje tak dlouho, dokud se král nevzdálí od pěšce, nebo se nevrátí na e8.

Problém vyřeší "postavení mostu": **1.Vg4 Vd2 2.Kf7 Vf2+ 3.Ke6 Ve2+ 4.Kf6 Vf2+** (4...Ve1 5.Vg5 a 6.Ve5 se stejným výsledkem jako v hlavní variantě) **5.Ke5 Ve2+ 6.Ve4** a bílý postaví dámu.

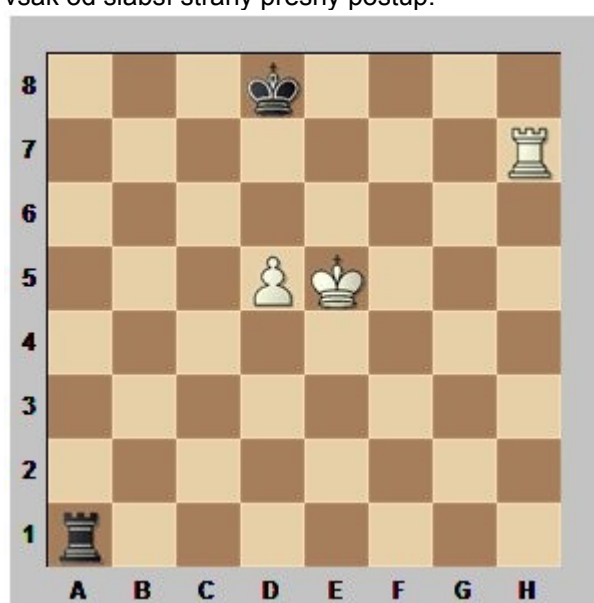
Další diagram ukazuje, co předchází postavení mostu, tedy fázi, v níž volný pěšec projde až na sedmou řadu:



1.?

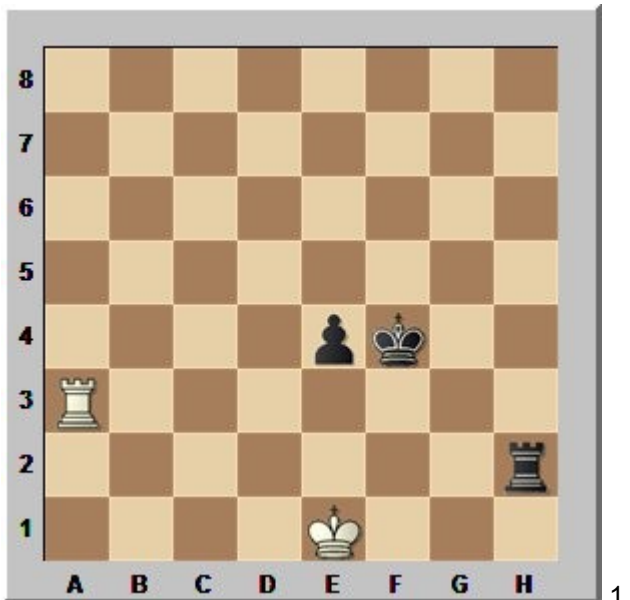
1.Vd2!! důležité "odříznutí" krále **1...Vf1+ 2.Kg5 Vg1+ 3.Kf5 Vf1+ 4.Ke6 Ve1 5.e5 Kc7 6.Kf6 Vf1+ 7.Ke7 Ve1 8.Vc2+** krále odtlačíme ještě dále **8...Kb7 9.e6 Ve3 10.Kd7 Vd3+ 11.Ke8 Ve3 12.e7 Vf3** a postavíme most **13.Vc4!** atd.

2. Král slabší strany kontroluje pole proměny pěšce
Tyto koncovky jsou povětšinou remízové, vyžadují však od slabší strany přesný postup.



1...

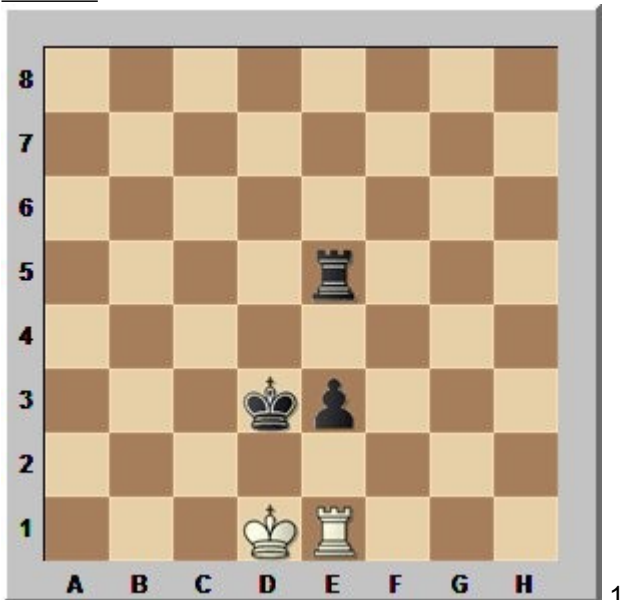
?
1...Va6! důležitá tzv. Philidorova obrana - věž drží šestou řadu, dokud na ní nevstoupí pěšec [1...Va5? 2.Ke6 Va6+ 3.d6 Kc8 4.Vh8+ Kb7 5.Ke7+-; 1...Ve1+? 2.Kd6 Ve8 3.Va7 Kc8 4.Va8+ Kb7 5.Vxe8+-] **2.d6** a pak věž přechází na zadní šachy **Va1! 3.Ke6** [šach po 3.Vh8+ nevede k ničemu] **Ve1+ 4.Kd5 Vd1+** s remízou



1.

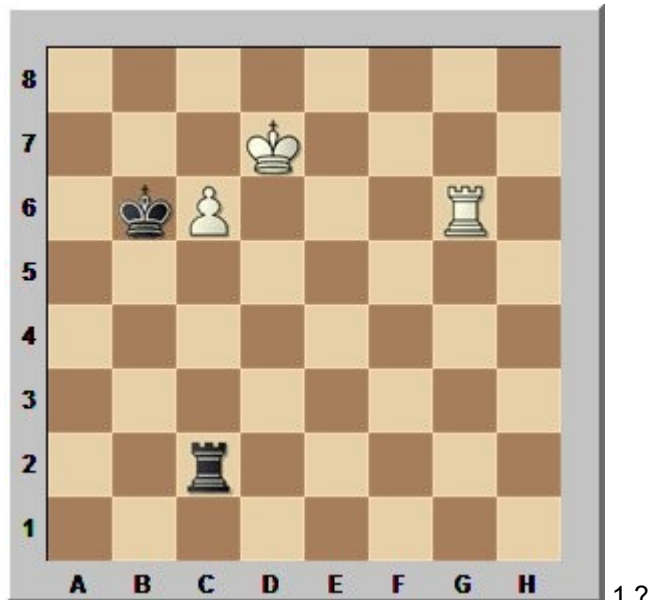
?
 bílý remizuje obdobně jako v předchozím případě:
1.Vb3 Va2 2.Vc3 e3 3.Vc8 Kf3 4.Vf8+ =

Cvičení:



1.

?
 bílý je v obtížném postavení, přesto se mu díky patové záchraně podaří remizovat: **1.Ve2 Va5 2.Vd2+!!** v tom je ten vtíp **Ke4** [2...exd2 pat] **3.Vd8** s remizou



1.?

1.Vd6 Vc1 2.Vd2! další důležitý motiv - oběť pěšce s vyšachováním věže **Vc3** [2...Vxc6 3.Vb2+ Kc5 4.Vc2+ a bílý získá věž a vyhraje] **3.Vb2+ Ka7 4.c7 Vd3+ 5.Kc8 Vd5 6.Va2+ Kb6 7.Kb8+-**



1.?

1...Vb1+ 2.Ka6 Va1+ 3.Kb6 Vb1+ 4.Kc5 Vc1+ 5.Kd4 Va1 6.Vh8! bílý využívá nevhodného postavení krále **Vxa7 7.Vh7+** a získává věž

Domácí úkol:

Proveďte rozbor následujících pozic:

1. B: Kb6, Vc2, b5 Č: Kd7, Vb1 bílý na tahu
 Řešení: 1.Ka6 Va1+ 2.Kb7 Vb1 3.b6 Vb3 4.Ka7 Va3+ 5.Kb8 Vb3 6.b7 Vb1 7.Vd2+ Ke7 8.Vd4 Va1 9.Kc7 Vc1+ 10.Kb6 Vb1+ 11.Kc6 Vc1+ 12.Kb5 Vb1+ 13.Vb4 a bílý postavil most a v dalším tahu postaví dámu
 2. B: Kf1, Va1 Č: Kg3, Vb2, f3 bílý na tahu
 Řešení: 1.Kg1 Vg2+ 2.Kf1 Vh2 3.Kg1 f2+ 4.Kf1 Vh1+ a černý vyhraje
 3. B: Ke8, Vf1, e7 Č: Kg7, Va2 černý na tahu
 Řešení: 1...Va8+ 2.Kd7 Va7+ 3.Kd6 Va6+ 4.Kd5 Va5+ 5.Kc6 Va6+ 6.Kb7 Ve6 s remízou

31. lekce: Věžové koncovky - základní principy

Cílem této lekce je na jednoduchých praktických příkladech stanovit - a zapamatovat si - základní pravidla věžových koncovek, především:

- věž musí být pohyblivá a aktivní;
- věž stavíme v útoku i obraně za pěšce (svého i soupeřova);
- král blokuje postup volného pěšce soupeře.

Následující diagramy ukazují příklady jednoduchých věžových koncovek:



?

Maroczy,G - Marco,G, Monte Carlo, 1902

1.Va2 věž patří za pěšce... **1...Vb3 2.a6 Vb8 3.a7 Va8 4.Va6!** Zamezuje manévr krále Kf6-f5 **4...f6 5.Kf3 Kg6 6.Ke4 c4 7.Kd4 Kf5 8.Kxc4 Kg4** [8...Kxf4 9.Vxf6+ Ke5 10.Va6 s lehkou výhrou; 8...Ke4 9.Kc5 f5 10.Va4+ také s lehkou výhrou] **9.Kb5 f5 10.Va4 Vxa7** černý se chápe jediné protišance, obětovat věž za pěšce a pokusit se prosadit svého pěšce **56.Vxa7 Kxf4 57.Kc4 Ke3 58.Ve7+ 1-0**

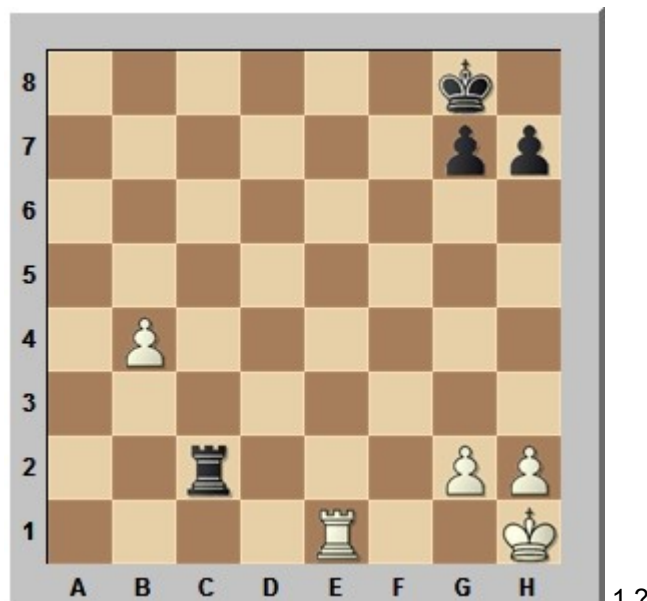


1...

..?

Kasparov,G - Karpov,A, zápas o mistra světa, Moskva 1984

42.... Va8! věž za pěšce **43.Va5 Kb6 44.Va2 a5 45.Kf1 a4 46.Ke2 Kc5 47.Kd2 a3 48.Kc1 Kd4 49.f4 Ke4 50.Kb1 Vb8+ 51.Ka1 Vb2!** a rozhodující přenesení hry na královské křídlo **52.Vxa3 Vxh2 53.Kb1 Vd2 54.Va6 Kf5 55.Va7 g5 56.Va6 g4 57.Vxh6 Vg2 58.Vh5+ Ke4 59.f5 Vf2 60.Kc1 Kf3 61.Kd1 Kxg3 62.Ke1 Kg2 63.Vg5 g3 64.Vh5 Vf4 65.Ke2 Ve4+ 66.Kd3 Kf3 67.Vh1 g2 68.Vh3+ Kg4 69.Vh8 Vf4 70.Ke2 Vxf5 0-1**



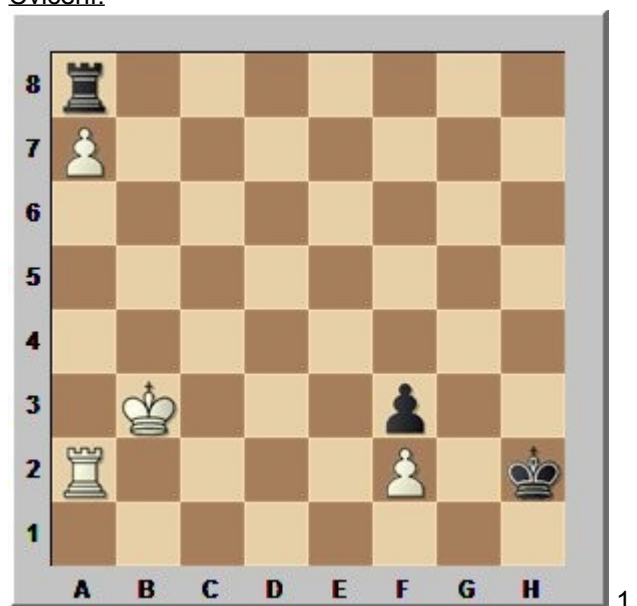
1.?

Botvinnik,M - Boleslavsky,I, Leningrad 1941

1.Vb1 a opět - věž za volného pěšce **Kf7 2.b5 Ke6 3.b6 Vc8 4.h3 Vb8 5.Kh2 Kd5 6.Kg3 Kc6 7.Kg4 Kb7 8.Ve1! Vg8** [8...Kxb6 9.Vb1+ Kc7 10.Vxb8 Kxb8 11.Kf5 Kc7 12.Ke6 Kc6 13.Kf7 Kd6 14.Kxg7 Ke5 15.Kxh7 Kf4 16.g4] **9.Ve6 Ka6 10.Kg5 Kb7 11.h4 Ka6 12.h5 Kb7**

13.g4 Ka6 14.Kh4 Kb7 15.h6 gxh6 16.Vxh6 Vg7
 17.Kh5 Ka6 18.Vc6 Ve7 19.Vc7 Ve5+ 20.g5 Kxb6
 21.Vxh7 a černý lehce vyhraje

Cvičení:



?

1.Kc4 Kg2 2.Kc5! důležitá přesnost - bílý král z pole c5 ještě stačí zadržet postup černého f-pěšce po oběti věže [2.Kb5? z tohoto pole již nepomůže...
 2...Vxa7 3.Vxa7 Kxf2=] **2...Vc8+** [2...Vxa7 3.Vxa7 Kxf2 4.Kd4 Ke2 5.Va2+ Ke1 6.Ke3+-] **3.Kb6 Ve8**
4.Kc6 Kf1 5.Kb7 Ve7+ 6.Kb6 Ve8 [6...Ve6+ 7.Kc5 Ve8 8.a8D Vxa8 9.Vxa8 Kxf2 10.Kd4+-] **7.Vc2 Kg2**
8.Kb7 Ve7+ 9.Kb8 Ve8+ 10.Vc8 a bílý vyhraje

Domácí úkol:

1. B: Kg2, Vc3, a4, g3 Č: Kg7, Vd8, f7

Ukažte nejlepší pokračování :

- a) bílý na tahu
- b) černý na tahu

Řešení: a) 1.Va3

b) 1...Vd2+ 2.Kf3 Va2

2. B: Ke1, Va1, a7 Č: Kg3, Va8, f3

Který z následujících tahů bílého je správný -

1.Kf1, 1.Va3 nebo 1.Va6 ?

Řešení: Správný je tah 1.Va6! s hrozbou 2.Vg6+ a remízou.

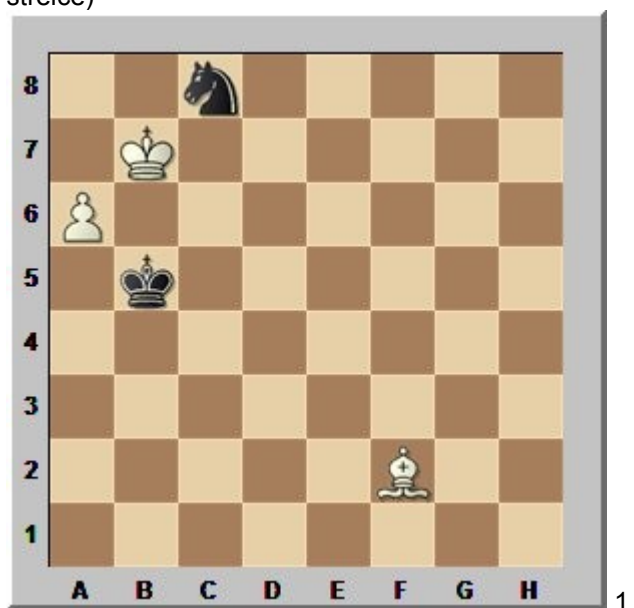
Chybou je 1.Kf1? pro 1...Vh8 s okamžitým koncem. Prohrává také 1.Va3? Kg2 2.Va2+ Kg1 3.Va1 f2+ 4.Ke2 Kg2 -+

32. lekce: Střelec proti jezdcovi v koncovce

Tato lekce slouží pouze vstupní seznámení se zvláštnostmi koncovek lehkých figur. Cílem je ukázat na několika příkladech přednosti střelce nebo jezdce v závislosti na pěšcové struktuře.

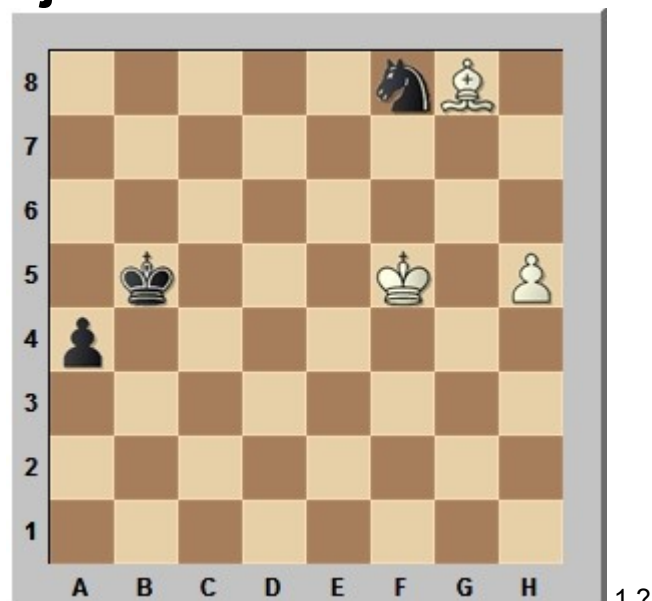
Střelec je silnější než jezdec

Střelec je obvykle silnější než jezdec v koncovkách s pěšci na obou křídlech, zejména ve spojení s volným pěšcem. Vyniká zde "dalekonosnost" střelce (příkladem může být pozice střelce e5 proti jezdcovi e8, kde jezdec nemá jediný tah, aby nebyl pod palbou střelce)



?

Následující pozice z partie Ragozin, V - Lilienthal, A (Moskva 1955) ukazuje bezmocnost černého jezdce při bránění postupu bílého pěšce: **1.Sg3 Ka5 2.Sf4** [nejde 2.Kxc8? pro Kxa6 s remízou] **2...Kb5 3.Sc7!** a bílý střelec odebral králi pole a5 a jednoduše prosadí pěšce 1-0



1.?

1.h6 a3 [1...Jh7 2.Kg6 Jf8+ 3.Kg7 a černý jezdec neudrží pěšce] **2.Kf6 Kc5 3.Kg7** a i v této pozici je jezdec bezmocný, zatímco střelec bezpečně zdaleka kontroluje pole a2, přes které musí černý pěšec projít +-



1...

?

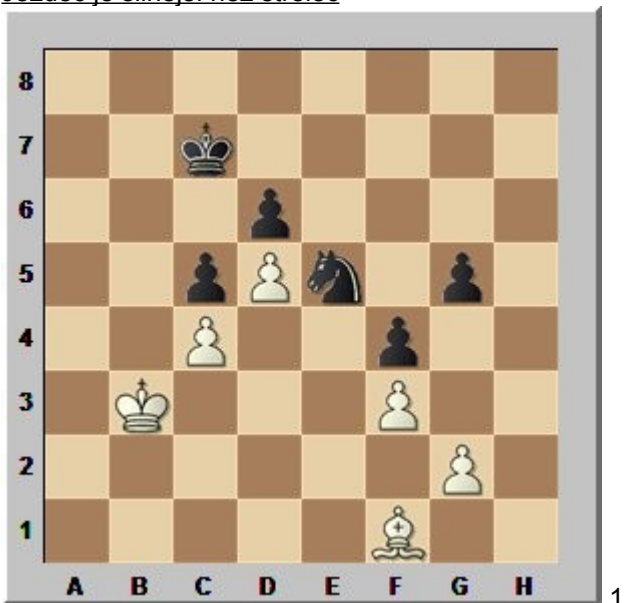
Reti, R - Rubinstein, A, Goteborg 1920
1...Sc6! 2.Ke2 [nepomáhá ani 2.c3 dxc3+ 3.Kxc3 Sg2 a černý by díky nemohoucnosti jezdce jednoduše vyhrál] **2...Sd5! 3.a3 b5 4.Jf1 a5 5.Jd2 a4!** hrozí průlom b4 s výhrou **6.Je4+ Sxe4 7.dxe4 b4! 8.Kd2 bxa3 9.Kc1 g5 0-1**



?

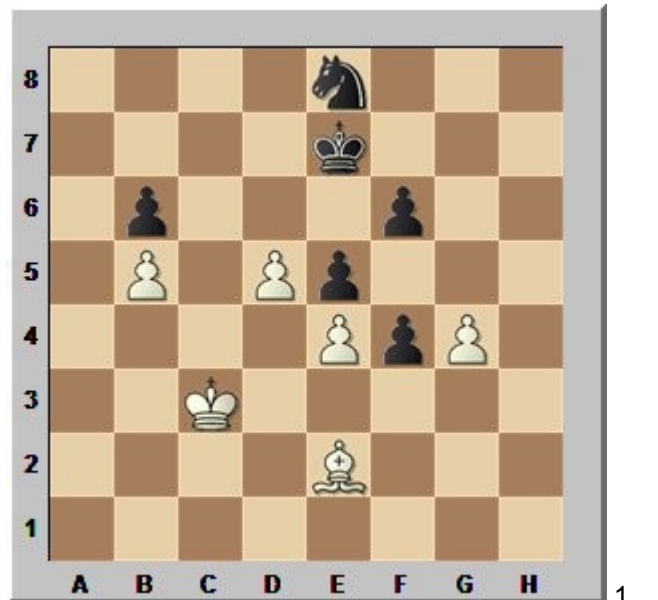
Kasparov,G - Morozevich,A, Wijk aan Zee 2000
1.Sc4 kontroluje pole d5, na které jezdec nemůže vstoupit (1...Jd5? 2.Sxd5 cxd5 3.Kd4 s dalším 4.g5 a snadnou výhrou) **1...c5 2.g5** a Kasparov ukázkově uplatní volného pěšce **2...fxg5 3.fxg5 Ke7 4.Kf5 Jc2 5.Ke5 Je3 6.Se6** jezdec může jen přihlížet **6...c4 7.g6** černý se vzdal, protože po 7...c3 8.g7 c2 9.g8D c1D 10.Df7+ Kd8 by dostal 11.Dd7#

Jezdec je silnější než střelec



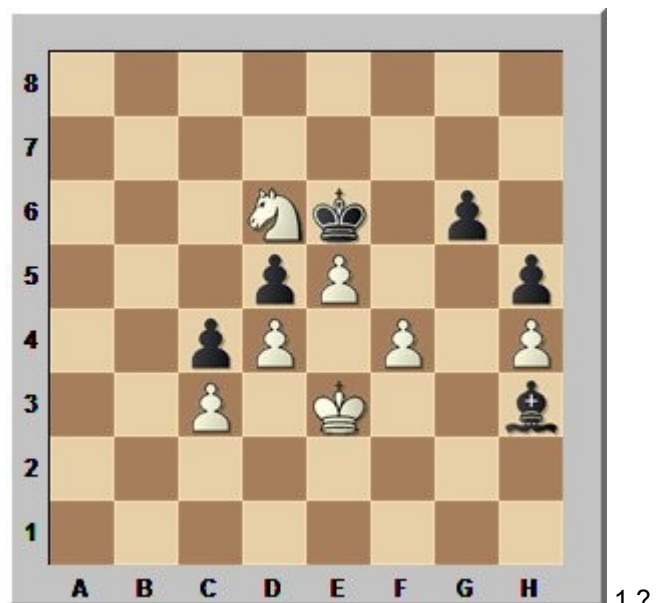
..?

Filip,M - Petrosjan,T, Curacao 1962
1...Kb6 plán černého je dostat jezce na pole e3, odkud sebere pěšce g2 **2.Kc3** [2.Ka4 g4 3.Se2 g3 4.Sf1 Jg6 5.Sd3 Jh4 6.Sf1 Jf5! 7.Sd3 Je3 černý sebere pěšce g2 a jednoduše vyhraje] **2...Jg6 3.Kd3 Ka5 4.Kc3 Jh4** a bílý se vzdal - po 5.Kb3 Jf5! 6.Sd3 Je3 pěšce g2 neuhájí



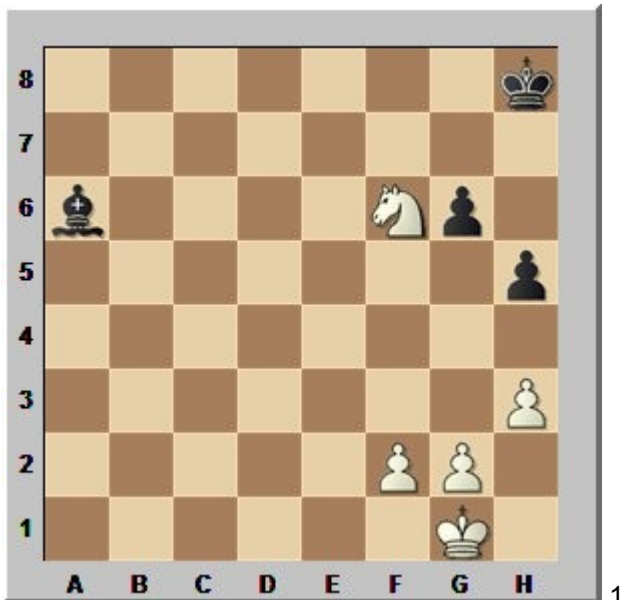
?

1...Jd6 plán hry černého: 1.převod jezce na g5 - Je8-d6-f7-g5, což nutí střelce držet pěšce e4 z pole d3, a krále na d6, což nutí bílého krále držet pole b4 (vstup na pole c5 by byl pro černého smrtelný), 2.převodem jezce na h2 - Jg5-f3-h2 vynutíme postup pěšce f. **2.Sd3 Jf7 3.Se2 Kd6 4.Kb4 Jg5 5.Sd3 Jf3 6.Se2 Jh2** s dalším 7...f3 **0 - 1**



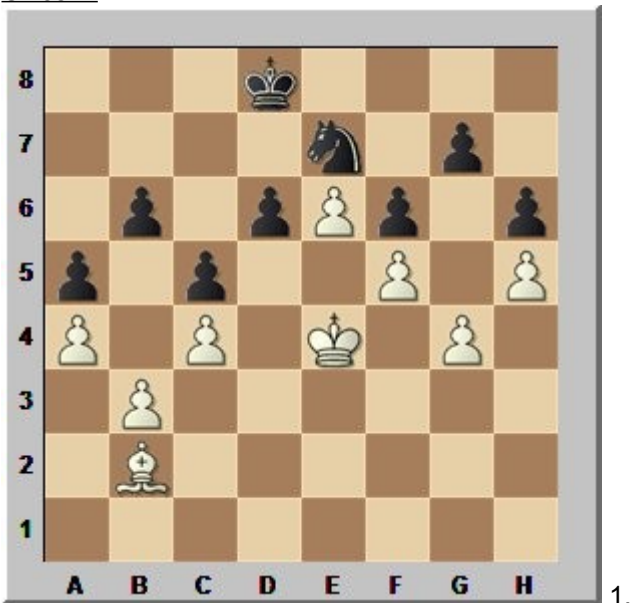
Burn,A - Alechin,A, Karlovy Vary 1911
1.f5+! krásná oběť pěšce - uvolňuje pole f4 a umožňuje rozhodující nástup krále **1...gxf5** [po 1...Sxf5 pěšcová koncovka je beznadějná 2.Jxf5 Kxf5 3.Kf3 g5 4.hxg5 Kxg5 5.Kg3 h4+ 6.Kh3 Kh5 7.e6 Kg6 8.Kxh4 Kf6 9.Kg4 Kxe6 10.Kg5 s výhrou] **2.Kf4 Sg4 3.Kg5 Sh3** střelec jen bezmocně přihlíží **4.Je8 Kf7 5.Jf6 f4 6.Kxf4 Se6 7.Kg5 1-0**

A jeden složitější příklad ze současné velmistrovské praxe:

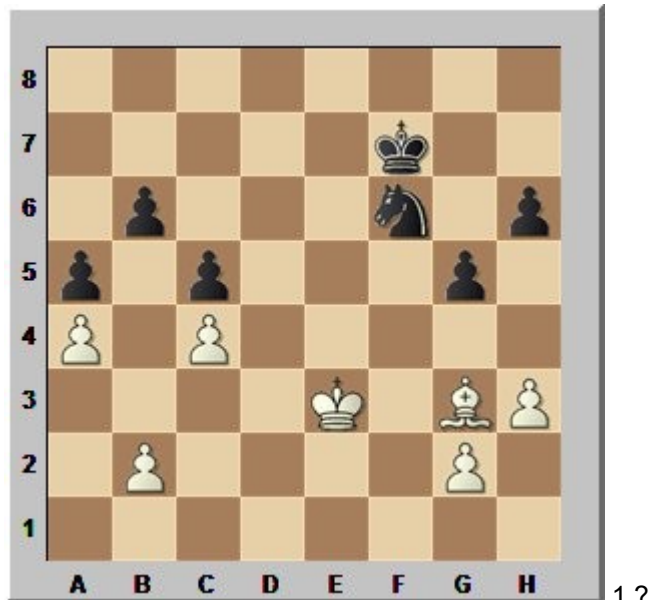


1.
?
Leko,P - Adams,M, Dortmund 2001
1.h4! důležitý tah - černí pěšci jsou bez tahu a na poli h4 pěšce nemůže napadnout střelec **1...Kg7 2.Je4 Kf7 3.Kh2 Sd3 4.f3 Sf1** [4...Sxe4 5.fxe4 Kf6 6.Kg3 Ke5 7.Kf3+- s lehkou výhrou] **5.Kg3 Ke6 6.Jd2!** umožňuje aktivizaci krále **6...Sd3 7.Kf4 Kf6 8.Je4+ Kf7 9.Kg5 Sf1 10.g3 Se2 11.Jd2 Kg7 12.f4 Sd1 13.Jc4 Sc2** [13...Sg4 14.Jd6 Se2 15.f5 gxf5 16.Jxf5+ Kh7 17.Jd6 Sd1 18.Je8 Se2 19.Jf6+-] **14.Je3 Sd3 15.f5! Sb1** pokud by vzal 15...gxf5, bílý by získal oba pěšce a jednoduše by vyhrál 16.Jxf5 Kh7 17.Je3 Kg7 18.Kxh5 +- **16.fxg6 Sxg6 17.Jd5+-** s náskokem jezce na f4, odebráním pěšce h5 a výhrou **1-0**

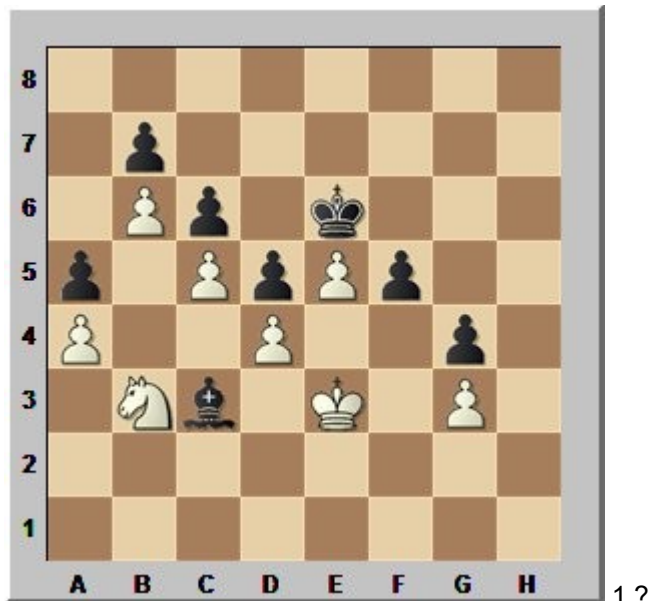
Cvičení:



1.
?
Janowski,D - Schlechter,C, Vídeň 1898
a jak má bílý pokračovat v této pozici? **1.g5!** obět pěšce za uvolnění dráhy střelce **1...Jg8** [pokud by černý obět přijal, rychle by prohrál 1...hxg5 2.h6 (nebo dokonce 2.Sxf6+-) gxh6 3.Sxf6 Ke8 4.Sg7 h5 5.f6+-] **2.gxf6 gxf6 3.Sc1 Kc7 4.Sd2 Kc6 5.Sf4 Kc7 6.e7 Kd7** [6...Jxe7 7.Sxh6+-] **7.e8D+ Kxe8 8.Kd5** rozhodující vniknutí krále **8...Je7+ 9.Ke6 1-0**



1.?
1.Sc7 Jd7 2.Ke4 Ke6 3.Sd8 Je5 4.b3 Jc6 [pasivní krytí pěšce rovněž nepomáhá - 4...Jd7 5.g4! a černý je v nevýhodě tahu - buď hned ztratí pěšce b6, nebo pustí bílého krále do svého tábora 5...Kd6 6.Kf5 nebo 5...Kf7 6.Kd5 vždy se snadnou výhrou] **5.Sxb6 Jd4 6.Sxa5 Jxb3 7.Sc3** se snadnou výhrou **1 - 0**



1.?
Zukertort,J - Winawer,S, London 1883
1.Jc1 Sb4 2.Jd3 Sc3 3.Jf4+ Kf7 [3...Kd7 4.e6+ Ke7 (4...Kd8 5.Je2 Se1 6.Kf4 Ke7 7.Kxf5+-) 5.Jxd5+ cxd5 6.c6+-] jak má bílý pokračovat? **4.Jxd5!** ano - pozice umožňuje právě toto kombinačně řešení **cx d5 5.c6 f4+ 6.gxf4 Sxd4+ 7.Kxd4 g3 8.cxb7 g2 9.b8D g1D+ 10.Kxd5 Dd1+ 11.Kc5 Dc2+ 12.Kd6 Dd1+ 13.Kc7 Dxa4 14.Dd8 Dc4+ 15.Kb8 Db5 16.Df6+ Ke8 17.De6+ Kd8 18.Dd6+ Ke8 19.e6 a4 20.f5 a3 21.f6 1-0**

Domácí úkol:

Na základě rozboru zhodnoťte následující pozice!

1. B: Ke1, Sc1, a2, b2, c2, f2, g2, h2 Č: Ke8, Jd7, a7, b7, c7, f7, g7, h7

2. B: Ke1, Sc1, c2, f2, g2, h2 Č: Ke8, Jd7, a7, b7, c7, f7,

3. B: Kb5, Jc4, e4, f5 Č: Kd7, Se7, e5, f6,

Řešení:

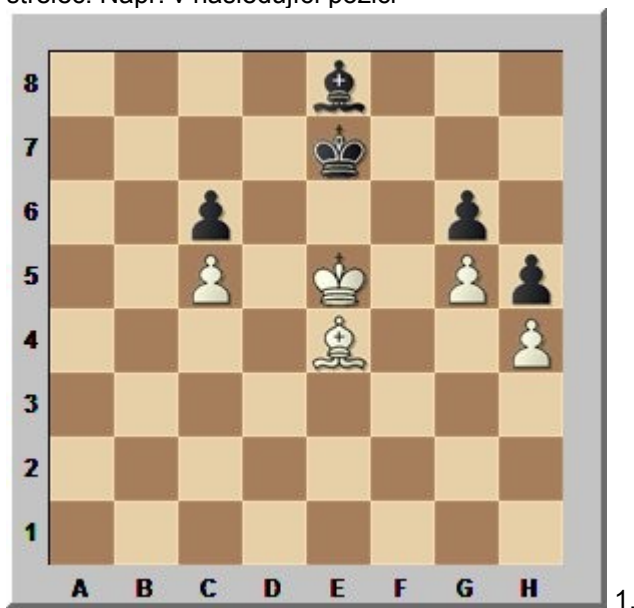
1. Střelec je lepší než jezdec, při přesném pokračování černý udrží remízu.
2. Bílý má rozhodující převahu, kterou při správné hře dokáže uplatnit k výhře.
3. Bílý stojí na výhru. Např. 1..Jb6+ Ke8 2..Jd5 Sd8 3.Kc6 Kf7 4.Kd7 s převodem jezdce na d6 a krále na e6.

33. lekce: Koncovky stejnobarevných střelců

V koncovkách stejnobarevných střelců jsou rozhodujícími činiteli:

- působnost střelců
- rozestavení pěšců
- postavení králů

Rovněž si vysvětlíme pojmy "dobrý" a "špatný" střelec. Např. v následující pozici

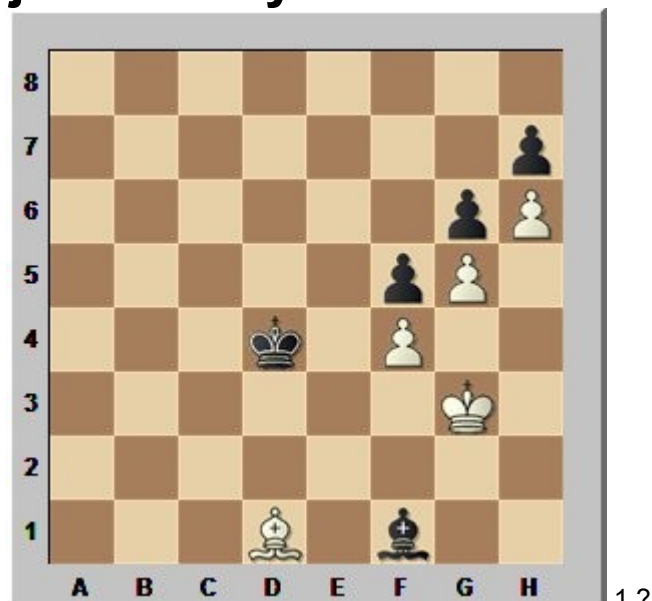


1.

?

stojí bílý na výhru. Bílý střelec může napadnout všechny pěšce černého, je tedy **dobrým** střelcem. Černý střelec naopak může pouze bránit vlastní pěšce, nemůže však ohrozit pěšce soupeřovy. Je tedy **špatným** střelcem.

Král černého nemůže táhnout, protože by umožnil bílému králi vstup na pole d6 nebo f6 se snadnou výhrou. Rozhodnou proto střelci. Kdyby v dané pozici byl na tahu černý, musí táhnout střelcem, a ztrácí jednoho pěšce. Na tahu je bílý. Plán hry spočívá v tom, že přeneseme povinnost tahu na černého, např. **1.Sc2 Sf7 2.Sd3 Se8 3.Se4** a po jakémkoliv tahu ztrácí černý pěšce.



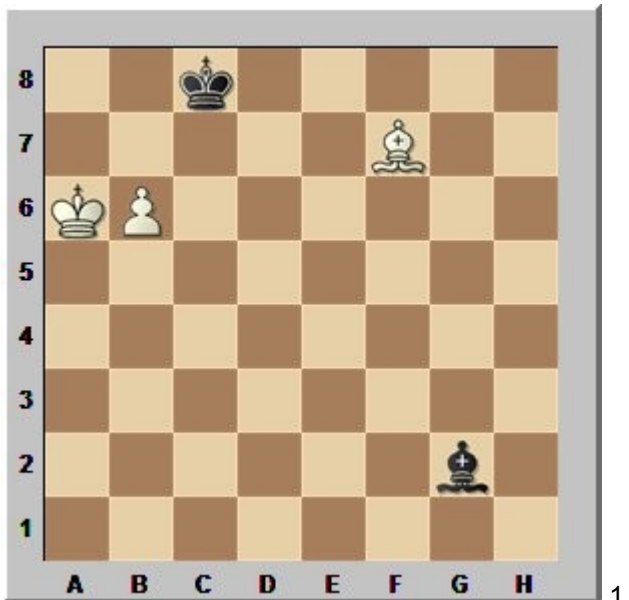
1.?

Bílý má dobrého střelce, avšak pokud by černý umístil svého střelce na diagonálu a2 - g8, nebyla by výhoda bílému k ničemu. V této pozici má však k dispozici razantní kombinační řešení: **1.Sh5! gxh5 [1...Sc4 2.Sxg6 Sg8 3.Sxf5 +-] 2.g6! hxg6 3.h7** a černý nezabrání postavení dámy.



1.?

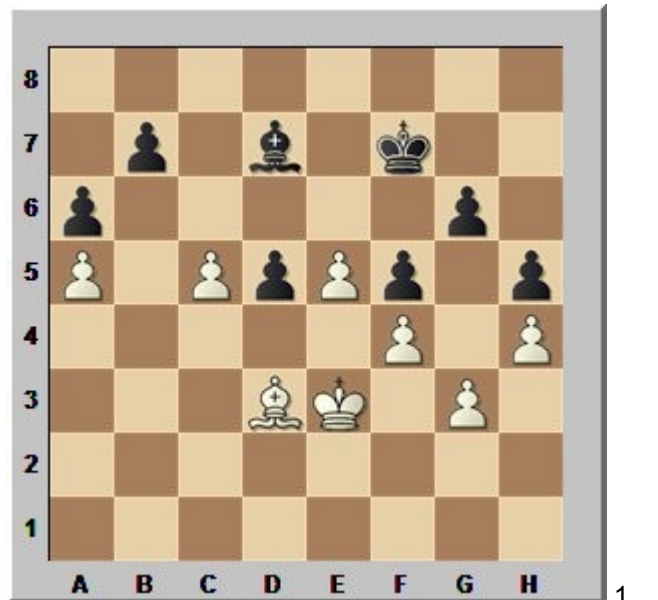
V této pozici nerozhoduje kvalita střelců. Rozhodující roli zde hraje čas. Bílý vyhraje kombinačním obratem obdobným tomu, se kterým jsme se seznámili v předchozím diagramu **1.Sh5 Sa6 [1...gxh5 2.g6 hxg6 (2...Kf6 3.gxh7+-) 3.h7+-] 2.Sxg6 Sc4 3.Sxh7 Sxb3 4.g6 Sxa2 5.g7 b3 6.g8D b2 7.Dg3+ Kf6 8.Dg7#**



? 1...?

Černý na tahu remizuje jednoduše tím, že vstoupí králem na pole proměny pěšce - **1...Kb8** a není na šachovnici síla, která by ho odtud vyhnala.

Bílý na tahu vyhraje tím, že omezí působnost černého střelce na dlouhé diagonále - **1.Ka7 Sh1 2.Sc4 Sf3 3.Sa6+ Kd8 4.Sb7 Sg4 5.Se4 Sc8 6.Sf5! Sxf5 7.b7** a černý střelec nezadrží pěšce +-.



?

Pozice z partie **Schlechter,C - Wolf,H** Vídeň 1905, která je klasickou ukázkou špatného a dobrého střelce. Všichni černí pěšci na rozdíl od bílých jsou na barvě střelce. Za bílého jde jen o to, najít správný plán: **1...Sa4 2.Kd4 Ke6 3.Se2 Sb3** [3...Se8 4.Sf3 Sc6 5.Sg2 a černý neudrží pěšce a následně i partii] **37.c6!** tah rozhodující partii **37...bxc6 38.Sxa6 Kd7 39.Kc5 Kc7 40.Sd3 Kb7 41.a6+ Ka7 42.e6 d4 43.Sc4 1-0**

A ukázka dobrého a špatného střelce v podání nejlepšího světového hráče nedávné minulosti:



? 1...?

1.Se7 Sc1 2.Sf8 Sg5 3.Sg7 Sh4 4.Sf6 s prosazením pěšce a výhrou

Černý na tahu má jedinou šanci na remízu, a to převod krále na f5 **1...Ke4!** (ne však **1...Ke5**, protože by po **2.Se7 Sc1** dostal **3.Sf6+** a prohrál by) **2.Se7 Sc1 3.Sf8 Sg5 3.Sg7 Kf5!** s remízou, protože bílý nemůže překrýt dráhu střelce **4.Sf6** jako v předchozím příkladě.

Cvičení:



Kasparov,G - De Firmian,N New York 1995

1.g5! fxg5 [1...Sxg5 2.Kxb6+-; 1...hxg5 2.h6+-] **2.g4** další ukázka špatného střelce - černý střelec je odkázán jen na pasivní obranu svých pěšců **2...Ke6 3.Kc6 Sd4 4.Sd6 1-0**

Domácí úkol:

B: Kf7, Sf8, g6

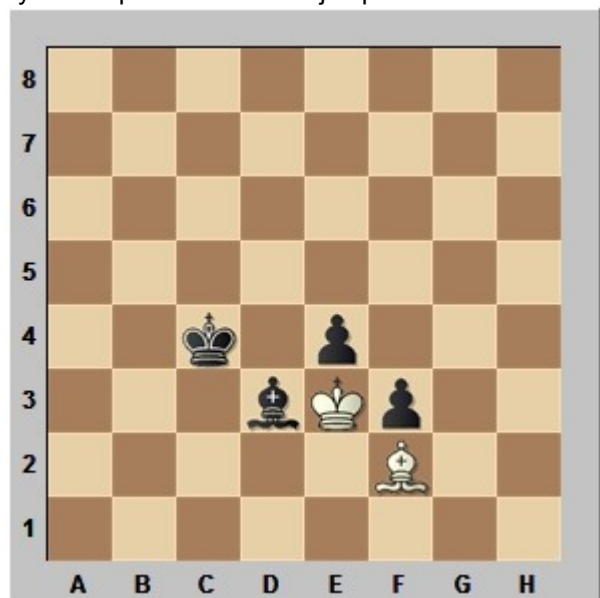
Č: Kf5, Sc3,

Bílý na tahu vyhraje. Navrhněte vyhrávající pokračování.

Řešení: **1.Sg7 Sd2 2.Sd4 Sh6 3.Se3 Sf8 4.Sd2 Sc5 5.g7 +-**

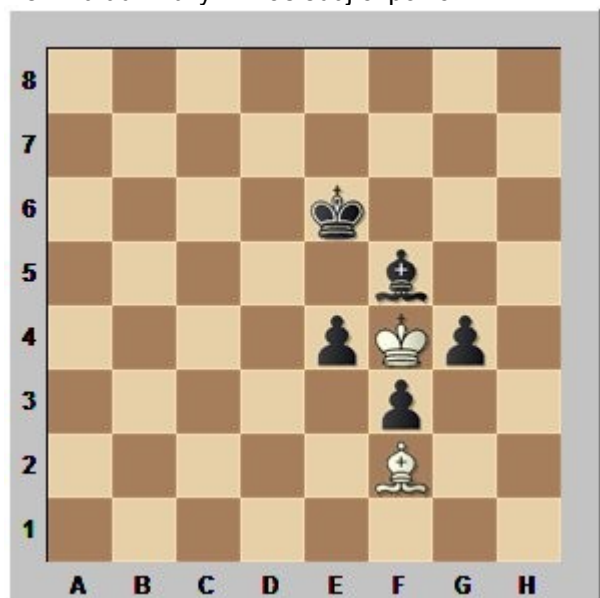
34. lekce: Koncovky nestejnobarevných střelců

Výjimečnost těchto koncovek spočívá v tom, že ani převaha dvou, mnohdy dokonce tři pěšců nestačí k výhře. Například v následující pozici:



udrží bílý jednoduše nerozhodný výsledek. Střelec se bude pohybovat po diagonále e1-h4 a černý nemůže výhodu dvou pěšců nijak využít.

Remízu udrží bílý i v následující pozici:

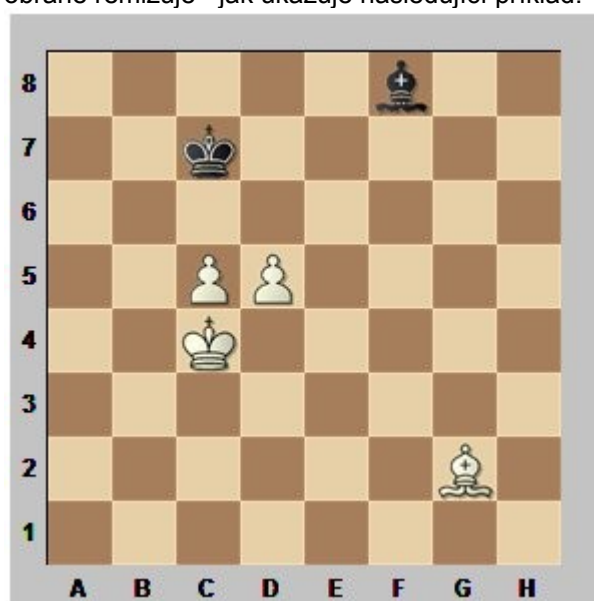


Černý nemá žádnou možnost, jak vynutit postup některého ze svých pěšců. Král bílého ve spolupráci se svým střelcem nedovolí soupeřovi králi přiblížit se k pěšcům a střelec černého případnému postupu některého z pěšců přes černá pole už nepomůže vůbec.

Proto je únik do koncovek nestejnobarevných střelců vítaný motiv v obraně a při záchraně obtížných postavení.

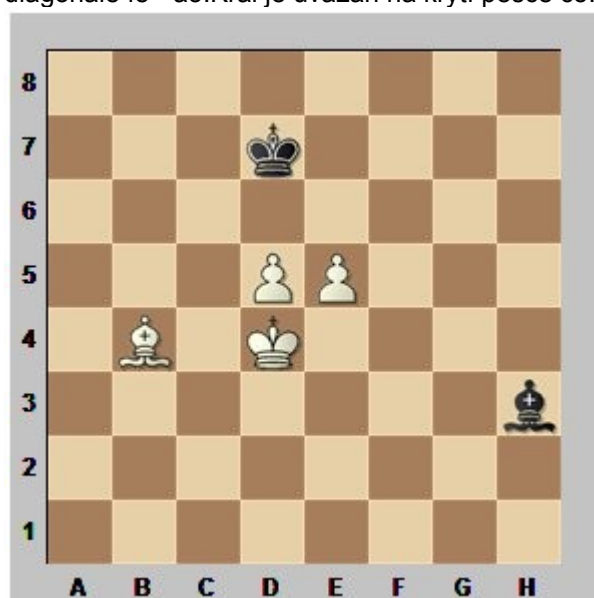
Koncovka střelce a pěšce proti střelci je vždy remízová, kontroluje-li střelec slabší strany pole proměny nebo postupu pěšce.

Koncovka střelce a dvou pěšců proti střelci je často remízová, avšak v řadě případů silnější strana vítězí. Pokud jsou pěšci spojení, slabší strana při správné obraně remizuje - jak ukazuje následující příklad:



1.?

V pozici diagramu nemůže bílý vynutit výhru. Postoupí-li d pěšec - **1.d6** přijde **1...Sxd6** s remízou, postoupí-li c pěšec - **1.c6** remizuje černý tahy střelce po diagonále f8 - a3. Král je uvázan na krytí pěšce c5.

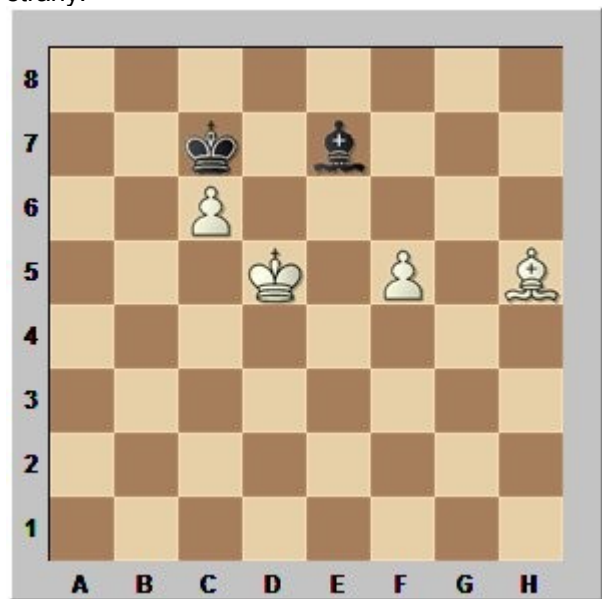


1.?

Oproti předchozímu diagramu je rozdíl v umístění střelce. Nelze samozřejmě hned postoupit ani jedním z pěšců, avšak bílý rozhodne převodem krále na f6 s následným postupem e5-e6 - černý střelec z diagonály h3-c8 totiž nenapadá pěšce d5, na Sg2 vždy rozhodne postup e5-e6: **1.Ke3 Sf5 2.Kf4 Sh3 3.Kg5 Sg2 4.e6+ Ke8 5.d6** a nyní bílý rozhodne převodem krále na dámské křídlo **Sc6 6.Kf6 Sa4 7.Sa5 Sc6 8.Ke5 Sa4**

9.Kd4 Sb5 10.Kc5 Sa4 11.Kb6 Kd8 12.Kb7+ Ke8
13.Kc7 Sb5 14.d7+ +-

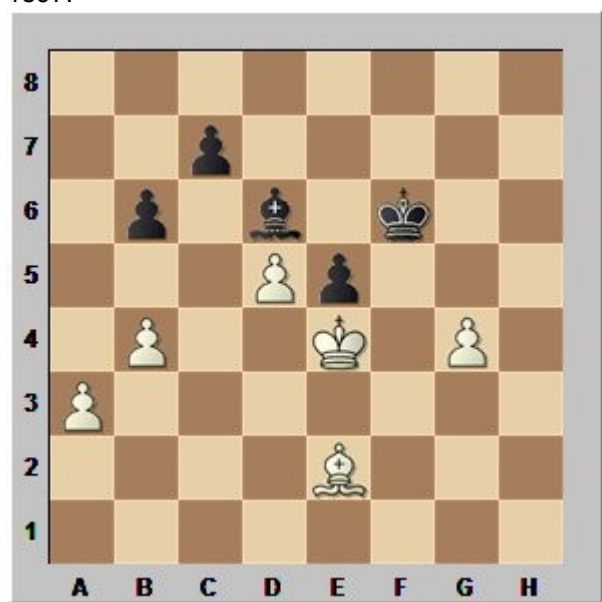
Jedná-li se o koncovku s roztrženými pěšci, může silnější strana zvítězit, jsou-li pěšci od sebe vzdáleni o dva a více sloupců. I zde je však pro případnou záchranu rozhodující souhra krále a střelce slabší strany.



1.?

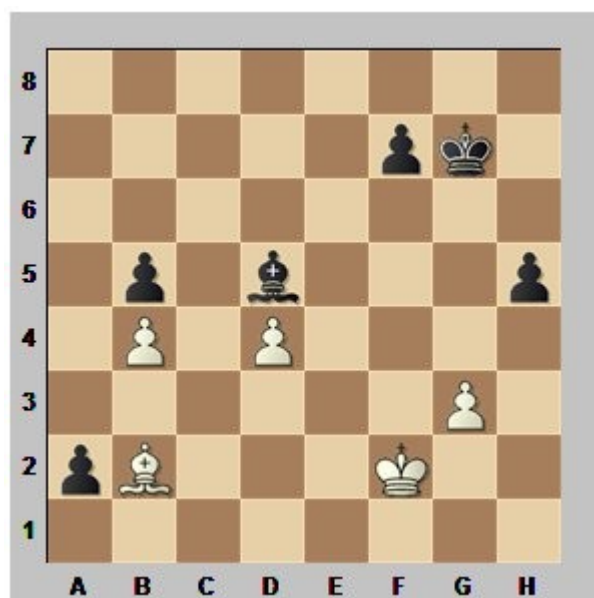
1.Sf3 Sh4 2.Ke6 a rozhodne aktivní král Kd8 3.f6 Sg5
4.f7 Sh6 5.Kf6 Sf8 6.Kg6 Ke7 7.Kh7 Kd8 [7...Kxf7
8.c7+] 8.Kg8 Ke7 9.c7+-

U koncovek s více pěšci hraje zpravidla rozhodující roli možnost vytvoření volného pěšce (volných pěšců), obdobně jako v partii Chigorin, M - Winawer, S, Berlin, 1897:



1.?

41.Kd3 Kg5 42.Kc4 e4 43.a4 Sg3 44.Kb5 Kf4 45.a5
bxa5 46.bxa5 Sf2 47.Kc6 Ke3 48.Sb5 Kf4 49.Kxc7
Kxg4 50.d6 1-0

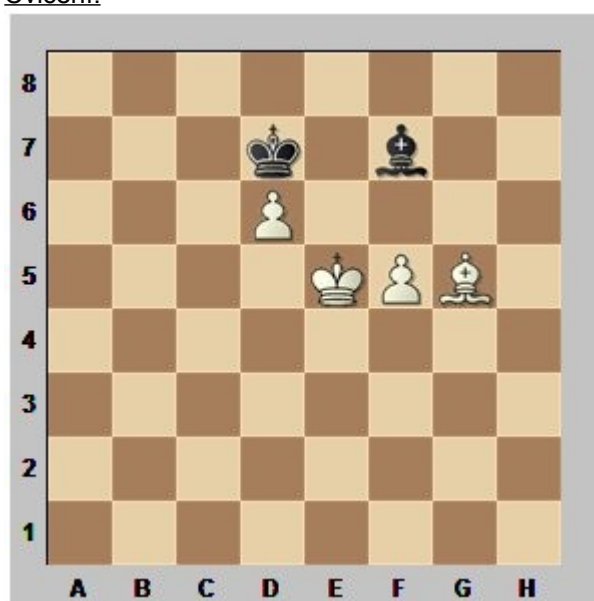


1...

?

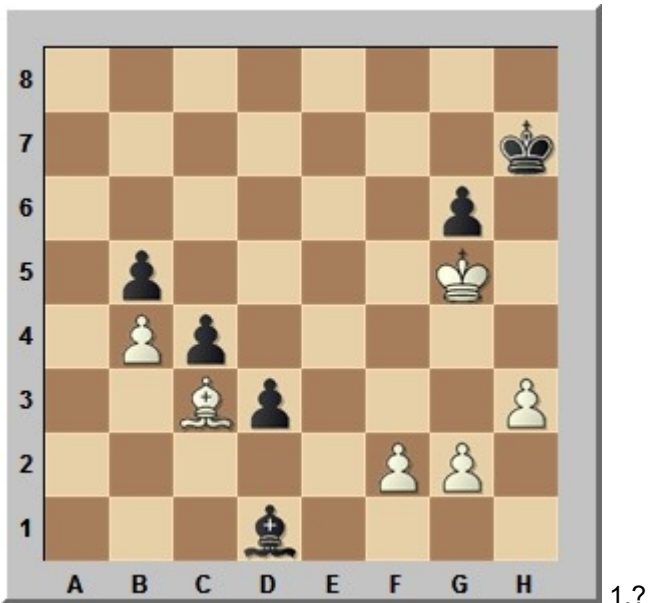
Verlinsky, B - Alechin, A, Oděsa, 1918
plán černého je vcelku jasný - králem dojít na pole g4,
vyměnit pěšce f za bílého g-pěšce, a rozhodnout
postupem h pěšce 43...Kg6 44.Sc3 Kg5 45.Ke3 Kg4
46.Kf2 f5 47.Sb2 f4 48.gxf4 Kxf4 49.Sa1 Kg4 50.Sb2
h4 51.Sa1 h3 52.Kg1 Kg3 0-1

Cvičení:



1.?

černý udrží remízu 1.Kf6 Sc4 2.Sf4 Ke8 3.Kg7 Sb3
4.f6 Sc4 5.d7+ Kxd7 6.f7 Sxf7 =



bílý střelec udrží oba volné pěšce a o vítězství rozhodne král s pěšcovou převahou na královském křídle **1.f4 Se2 2.g4 Sf1 3.h4 Se2 4.h5 gxh5 5.Kxh5 Sf3 6.f5 Se2 7.Kg5 Kg8 8.Kf4 Kf7 9.g5 Sh5 10.g6+ Kg8 11.Kg5 Sf3 12.f6 Sd5 13.Kf5 Kf8 14.Ke5 Sg8 15.f7 Sxf7 16.gxf7 Kxf7 17.Kd5 Ke7 [17...Kg6 18.Kc5 Kf5 19.Kxb5 Ke4 20.Kxc4+-] 18.Kc5 Ke6 19.Kxb5 Kd5 20.Ka4 Ke4 21.b5 Ke3 22.Kb4 d2 23.Sxd2+ Kxd2 24.Kxc4 +-**

Domácí úkol:

B: Kg2, Sg6, a2, b3, c4, f2, f3

Č: Ke5,

Sc5, a5, b7, c6, f4, g5, h4

Černý na tahu. Najděte vyhrávající plán černého!

Řešení: 1...Kd4 2.Sf5 Kc3 3.Sc8 Kb2 4.Sxb7 Kxa2

5.Sc6 Kxb3 a vyhraje.

35. lekce: Základy strategie – silné a slabé body, pěšcové slabiny

Lasker: "Poziční hra je přípravnou fází pro uskutečnění kombinace".

Silné a slabé body

V průběhu partie a v důsledku nepromyšlené hry pěšci vznikají postavení, v nichž některá pole mohou být obsazena nepřátelskou figurou. Slabým polem (pro nás silným polem) pak nazýváme pole, které nemůže být napadeno pěšcem soupeře.

Příklady slabého a silného pole ukazuje následující diagram z partie **Chigorin, M - Tinsley, S**, London, 1899:



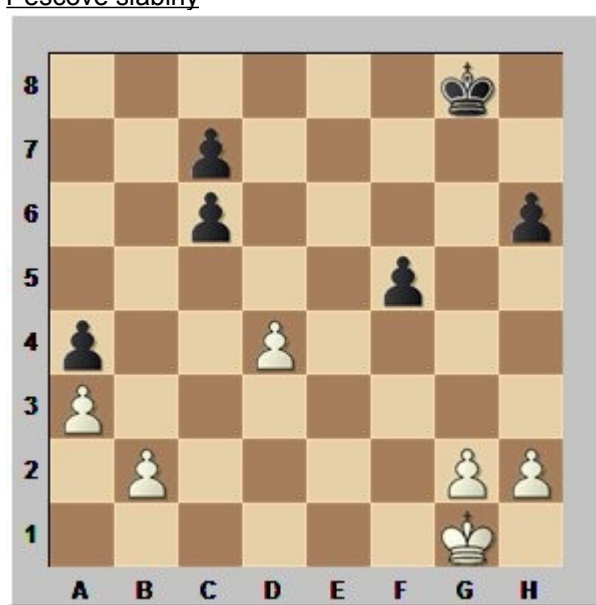
Silnými body bílého (tím i slabými body černého) jsou pole d6 a g5. Tyto pole nemůže napadnout žádný pěšec černého. Navíc u černého hraje nepříznivou roli opožděný pěšec d7, k jehož obraně jsou "přikovány" černé figury. To umožňuje aktivní rozestavení figur a získání prostorové převahy. Černý nemá žádnou možnost protihry a musí jen čekat, jak bílý bude pokračovat.

Bílý svou převahu uplatnil takto: **1.a4! Kd8** [1...bxa4 2.Vb4 Vb7 3.Vxb7 Sxb7 4.Dxa7+ -] **2.axb5! Sxg2 3.Da3 Sd5 4.Va4! Vb7 5.Vxa7 Vxb5 6.Vdxd7+ Dxd7 7.Df8+ De8 8.Jf7+ Kc8 9.Dxe8# 1-0**

Další zajímavý příklad využití slabého pole ukazuje následující diagram:



27.Vac1 v pozici dominuje jezdec na silném poli c6 - vyřazuje ze hry věž b7 a zabraňuje druhé věži rozehrání přes d-sloupec. Černý je ztracen, i když má pěšce více **27...Sf8 28.b4 f6 29.f4 g5 30.fxg5 fxe5 31.g6!** blokuje střelce a připravuje proniknutí věže na f7 **31...Sd6 32.Vf1 Vb6 33.Vf7** s převodem krále na e4 **33...e4** [jen o trochu lepší bylo 33...Vf8 34.Je7+ Sxe7 35.Vxe7 Vf6 36.Ve8+ Vf8 37.Vxf8+ Kxf8 38.Vxc7±] **34.h4! e3 35.Kf3 Vf8 36.Vxf8+ Kxf8 37.h5 e2 38.Kxe2 Sxg3 39.Vf1+ Ke8** [39...Kg8 40.Je7+ Kh8 41.Vf8#] **40.h6 Vxc6 41.hxg7 1-0** (Psakhis, L - Komarov, D, Benasque 1995)
Pěšcové slabiny



V pozici diagramu: pěšec b2 - je opožděný pěšec. Zůstal za sousedními pěšci a nemůže jimi být kryt. Je slabinou v koncovce a

často i ve střední hře, kdy na něj můžou útočit těžké figury.

pěšci a4, d4, f5, h6 - jsou izolovaní pěšci. Izolovaní pěšci nemají "kolegy" na sousedních sloupcích. Nelze jednoznačně říci, zda jsou i slabinou.

pěšci c6, c7 - dvojpešec. Bývá slabý v koncovce, ve střední hře ne vždy.

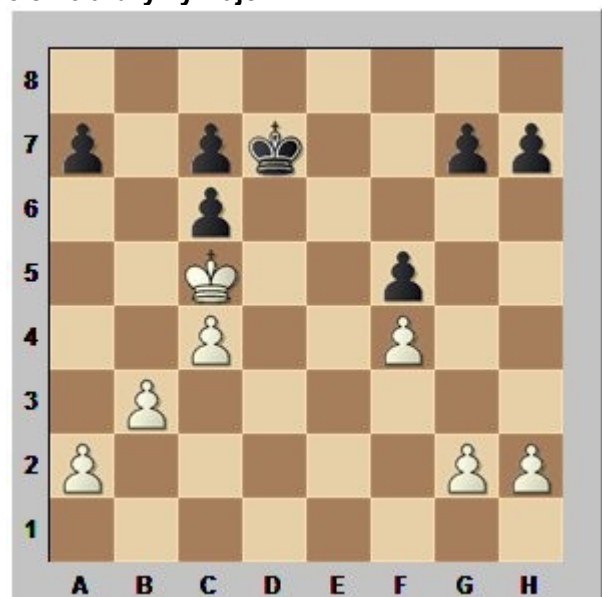
U izolovaného pěšce a dvojpešce je hodnocení závislé na rozmístění ostatních figur.

Cvičení:



1.?

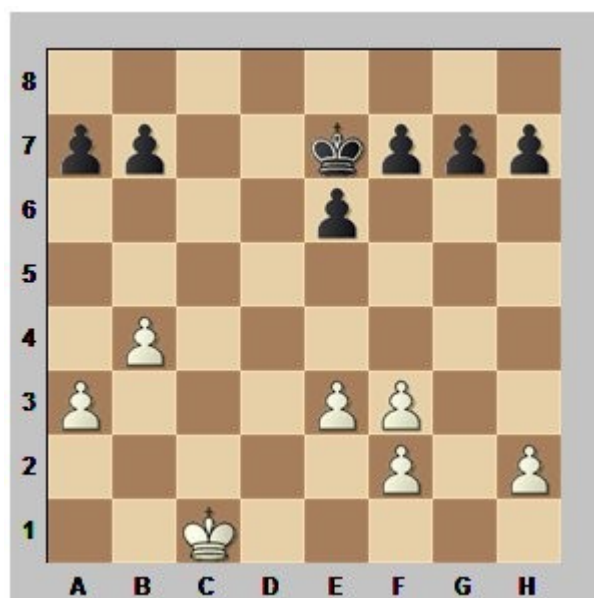
Bílý pevně ovládá slabé body f6 a h6 a měl by zvítězit matovým útokem. Musí tak však učinit rychle, než černý postaví dámu na a1. **1.Se2! Va5** [1...a3 2.g4 a2 3.Vxh7! Kxh7 4.Vh3+ Kg8 5.Vh8#] **2.g4 Vxe5 3.Sxe5 Sc4 4.Vdh3 Sxe2 5.Sf6 Ve6 6.e5 Sxg4 7.Vxh7 Vxf6+ 8.exf6** a bílý vyhraje



1.?

Bílý využije slabosti dvojpešce. Černému brzo dojdou tahy pěšcem a král černého bude brzo donucen opustit krytí pěšce c6, po čemž se jeho pozice rozsype. **1.b4 a6 2.a3 g6 3.g3 h6 4.h3 h5 5.h4 K kamkoli 6.Kxc6** a bílý vyhraje, když lehce posbírá další pěšce a prosadí některého pěšce do dámy.

Následující diagram ukazuje složitější příklad využití pěšcových slabin.



1...

.?

1...Kf6 2.Kd2 Kg5 3.Ke2 Kh4 4.Kf1 Kh3 pokud by bílý pěšec stál místo na f3 na původním poli g2, černý by se takto nedostal králem do týla bílého **5.Kg1 e5 6.Kh1** [6.e4 g5 7.Kh1 h5 8.Kg1 h4 9.Kh1 g4 10.fxg4 Kxg4 11.Kg2 h3+ 12.Kf1 Kf3 a černý vyhraje] **6...b5 7.Kg1 f5 8.Kh1 g5 9.Kg1 h5 10.Kh1 g4 11.fxg4** [11.e4 fxe4 12.fxe4 h4 13.Kg1 g3 14.fxg3 hxg3 15.hxg3 Kxg3 s výhrou] **11...hxg4 12.Kg1 f4 13.exf4 exf4 14.Kh1 g3 15.fxg3 fxg3 16.hxg3 Kxg3** a bílý přejde na dámské křídlo a lehce vyhraje

Domácí úkol:

1. B: Kg1, De3, Vd1, Vf1, Jc3, Pb2, b3, f6, g2, h2

Č: Kg8, Dc7, Va8, Vd8, Jb4, Pa6, b7, f7, g6, h7

Jak využije bílý, který je na tahu, silného pěšce f6 k rychlé výhře?

Řešení: 1.Dh6 Dc5+ 2.Vd4! 1-0

2. B: Kg1, Df6, Va1, Vd1, Sf3, Pa2, b3, c4, f2, g2, h2

Č: Kg8, Da5, Vc5, Vd7, Se6, Pa7, d6, f5, f7, g6, h7

Jak využije bílý, který je na tahu, slabých polí f6 a g7 a slabé osmé řady černého k vítězství?

Řešení: 1.b4! Dxb4 2.Vdb1 Dxc4 3.Se2 Dc2 4.Sd3

Dc3 5.Vb8+ Vc8 6.Dxc3 +-

36. lekce: Strategie – volné sloupce a sedmá (druhá) řada

Volný sloupec je prvek strategie s trvalejší působností. Volný sloupec, resp. jeho vytvoření, je jedním z prvních úkolů ve střední hře, neboť umožňuje aktivní hru věžím.

Volný sloupec otevíráme jen tehdy, když máme naději jej ovládnout a využít. Nejlépe slouží volný sloupec vniku věží na sedmou (druhou) řadu, kde napadají soupeřovy pěšce nebo vytvářejí hrozby nepřátelskému králi.

Vznik volného sloupce

V zahájení - vzniká běžně, např.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.cxd5 cxd5

1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sxc6 dxc6 5.d4 exd4

6.Dxd4

Ve střední hře - vzniká volný sloupec:

a) výměnou pěšců

b) kombinačním obratem

Otevření a využití volného sloupce kombinací ukazují následující miniaturní partie:

Réti - Tartakower, Vídeň 1910

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Jc3 dxe4 4.Jxe4 Jf6 5.Dd3 e5?

6.dxe5 Da5+ 7.Sd2 Dxe5 8.O-O-O Jxe4



9.Dd8+!! Kxd8 10.Sg5++ 1-0

Obdobným příkladem využití volného sloupce je následující partie

Vukovič - N.N., simultánka 1926

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 Jf6 4.d4 exd4 5.e5 Je4 6.Sf4 f5 7.Sxc6 dxc6 8.Dxd4 Dd5 9.Jc3 Da5 10.Vd1 Se7 11.Sd2 Db6 12.Je2 Sc5



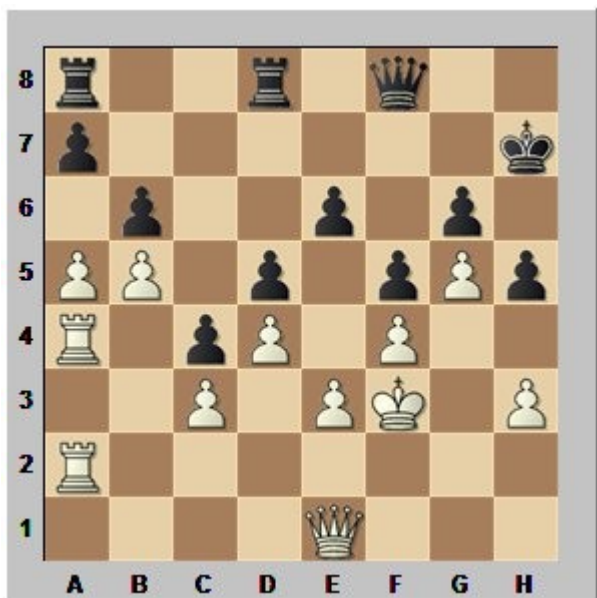
13.Dd8+!! Kxd8 14.Sg5+ Ke8 15.Vd8+ Kf7 16.e6+ Kxe6 17.Jf4+ Kf7 18.Je5#

Následující diagram je příklad jednoduchého využití volného sloupce.



1.Vh7+ Vxh7 [1...Kf8 2.Vxh8 De7 3.Vxg8+ Kxg8 4.Vh8+ Kf7 5.Dh7#] 2.Vxh7+ Kf8 3.Dh6+ Ke8 4.Dh5+ Kf8 5.Df7# (Stockmann,H - Henneberger,S, Muenster, 1994) 1-0

Následující diagram ukazuje otevření, ovládnutí a využití volného sloupce.



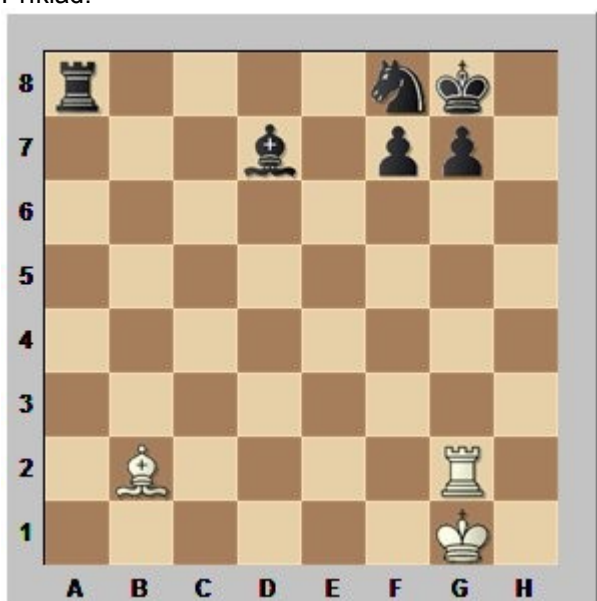
1.?

Tahem **1.Da1** hrozí bílý vzetím pěšce na b6. Černý musí buď vzít sám na a5, po čemž ale padne i pěšec a7, nebo ustoupit ze sloupce a. Zvolil druhou možnost, zahrál **1...Vb8** a následovalo **2.axb6 axb6 3.Va7+ Kh8**. Nyní bílý ovládne i sedmou řadu k útoku na černého krále **4.Vc7 Va8 5.V2a7 Vxa7 6.Dxa7 Vb8 7.Vh7+ Kg8 8.Vh6 De8 9.Dh7+ Kf8 10.Vxg6+ +-**

Ovládnutí sedmé (druhé) řady

Vyplýne často z ovládnutí volného sloupce. Na sedmé řadě se zvyšuje účinnost těžkých figur.

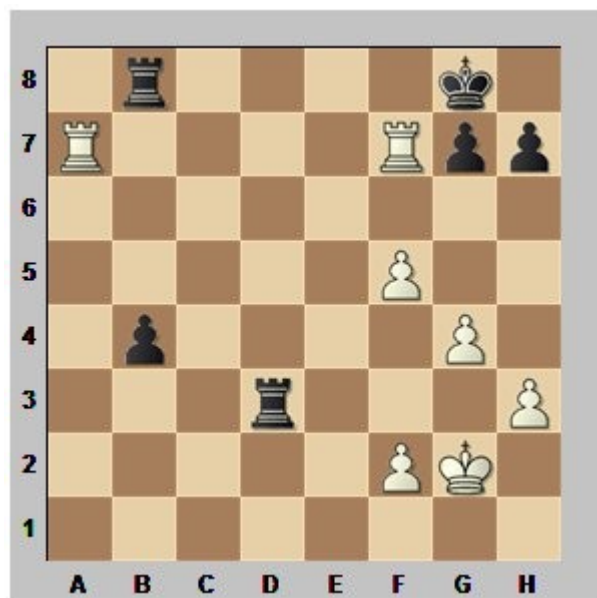
Příklad:



1.?

1.Vxg7+ Kh8 2.Vxf7+ Kg8 3.Vg7+ Kh8 4.Vxd7+ Kg8 5.Vg7+ Kh8 6.Va7+ Kg8 7.Vxa8 +-

Velmi účinnou zbraní je využití 7. řady obsazením obou věží; takovým příkladem je následující příklad:



1.?

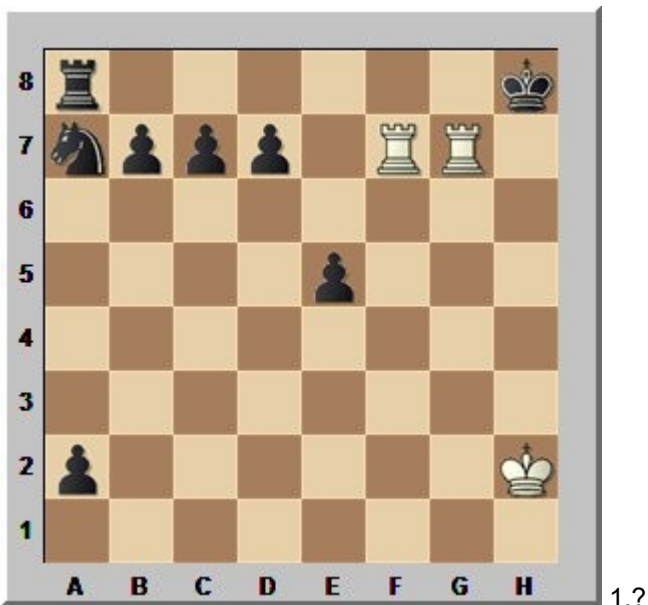
1.Vxg7+ Kh8 2.Vxh7+ Kg8 3.Vag7+ Kf8 4.f6! a černý nezabrání matu **5.Vh8 1-0** (Winawer,S - Sellman,A, London, 1883)

Cvičení:



1.?

1.Da7! Da5 (1...Dxa7 2.Vxd8 Vxd8 3.Vxd8 mat)
2.Dxa6 Dc7 3.Da7 +-



1.Vh7+ Kg8 2.Vfg7+ Kf8 3.Vxd7 Kg8 (3...a1D 4.Vh8 mat) 4.Vdg7+ Kf8 5.Vxc7 Kg8 6.Vcg7+ Kf8 7.Vxb7 Kg8 8.Vbg7+ Kf8 9.Vxa7 Kg8 10.Vxa8+ Kxh7 11.Vxa2 1-0

Domáci úkol:

B: Kc2, Db6, Va1, Vf7, Sc4, Sg1, Pa5, b2, c3, d3, e4, g3

Č: Ka8, Dd6, Vd8, Vg8, Sb8, Jh3, Pa7, b7, c6, e5, g7, h6

Jak bílý vyhraje po 1...axb6?

Řešení: 1...axb6 2.axb6+ Sa7 3.Vxa7+ Kb8 4.Vfxb7+ Kc8 5.Sa6 +-

37. lekce: Jak studovat zahájení 1

Závěrečné lekce Základního šachového výcviku začátečníků jsou věnovány otázkám zahájení šachové partie. Navazují na úvodní témata a jejich cíl lze vymezit takto:

- a) zopakovat základní zásady otevření partie;
- b) poskytnout zevrubný přehled zahájení;
- c) naučit žáky základům studia zahájení.

Šestero hlavních zásad správného zahájení

1. Snažme se o rychlý vývin figur na vhodné a důležité pozice a snažme se pokud možno o překažení podobné snahy soupeře. Z figur nejprve vyvíjíme jezdce a střelce.

"Zásada č.1 Vývin především"

2. Bojujme o ovládnutí středu, to je polí d4,d5,e4,e5 a to tak, že ho buď obsadíme pěšci, nebo tak, že na střed vyvineme tlak figurami.

"Zásada č.2 Kdo ovládá střed, ovládá celou šachovnici"

3. Uvedme včas do bezpečí svého krále pomocí rošády. Nedělejme však rošádu do postavení, proti kterému by soupeř mohl podniknout rychlý útok pěšci.

"Zásada č.3 Bezpečnost krále"

4. Dělejme co nejmenší počet tahů pěšci, vyhýbejme se vytváření trvalých pěšcových slabin ve vlastní pozici a pokusme se je naopak vytvořit u soupeře. Nedělejme zbytečné tahy krajními pěšci.

"Zásada č.4. Netahat jenom pěšci"

5. Vyhýbejme se opakovanému tahání jedním kamenem.

"Zásada č.5 Všechny kameny si chtějí zahrát"

6. Nenechme se unést předčasnými útoky před ukončením vlastního vývinu, a to i tehdy, kdyby tyto útoky mohly vést k pochybné materiálové výhodě. Dámu uvádějme do hry teprve po vývinu ostatních figur, se kterými má spolupracovat. Jinak bude napadána nepřátelskými figurami a pěšci.

"Zásada č.6 Dobře vážit útoky před dokončením vývinu"

Jaké jsou úkoly jednotlivých kamenů v zahájení :

- a) středový pěšci d,e - nastupují jako jedni z prvních a snaží se o obsazení středových polí e4,d4,e5,d5.
- b) pěšci na sloupcích c,f - mohou podporovat pěšce d,e v boji o střed nebo se stávají ochránci královského úkrytu.
- c) ostatní pěšci - v zahájení zůstávají spíše vzadu, tvoří ochranu krále, případně pěšci b,g uvolňují dráhu pro "boční" vývin střelce.
- d) jezdci - spolu se střelci patří k figurám, které zasahují do boje nejdříve (po obsazení středu pěšci), snažíme se vzhledem k jejich malé pohyblivosti vždy o jejich vývin tak, aby byli co nejbližší středu, nejlépe je umístit na pole f3,c3 (f6,c6). Pak se snažíme najít pro ně takové pole, ze kterých by nebyli hned vyhnáni pěšci.
- e) střelci - spolu s jezdci zasahují do boje nejdříve, obsazují důležité úhlopříčky (diagonály), případně se

vyvíjí "bočně" na pole b2 či g2, ke svému působení potřebují vždy otevřené úhlopříčky.

f) věže - v zahájení zasahují do boje později, neboť obsazují otevřené sloupce, které se otevírají později, mohou otevření sloupců pomáhat.

g) dáma - zasahuje v zahájení pokud možno poslední, neboť její předčasný vývin by mohly využít soupeřovy kameny k útoku na ní.

h) král - protože je to nejdůležitější figura, kterou máme, musí být v zahájení, kdy soupeřova armáda je v plném stavu, jak v bavlince

Domácí úkol:

Zopakujte si hlavní zásady v zahájení.

38. lekce: Jak studovat zahájení 2

V průběhu prvního roku výcviku jsme se již setkali s různými způsoby vývinu figur, tedy s různými zahájeními. Mají svá pojmenování. Některá převzala názvy zemí (Italská, Španělská), jiná měst (Budapešťský gambit), slavných hráčů (Alechinova hra, Rétiho hra) nebo i figur (střelcova hra, hra čtyř jezdců).

Rozdělení variant zahájení

Otevřené hry

Toto označení mají zahájení začínající tahy 1.e4 e5.

Mezi otevřené hry patří:

- 2.d4 exd4 3.Dxd4 - střední hra
- 2.d4 exd4 3.c3 - střední gambit
- 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Sc4 cxb2 5.Sxb2 - norský gambit
- 2.Jc3 - vídeňská hra
- 2.f4 královský gambit
- 2.Sc4 - střelcova hra
- 2.Jf3 f5 - Lotyšský protigambit
- 2.Jf3 d5 - Střední protigambit
- 2.Jf3 f6? - Damianova hra
- 2.Jf3 d6 - Philidorova obrana
- 2.Jf3 Jf6 - Ruská hra
- 2.Jf3 Jc6 3.c3 - Ponzianiho hra
- 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 - hra tří jezdců
- 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Jf6 - hra 4 jezdců
- 2.Jf3 Jc6 3.d4 exd4 4.Jxd4 - skotská hra
- 2.Jf3 Jc6 3.d4 exd4 4.Sc4 nebo 4.c3 - skotský gambit
- 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 - hra dvou jezdců v obraně
- 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 - Italská
- 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.b4 - Evansův gambit
- 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Se7 - Uherská
- 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 - Španělská

Polozavřené hry - 1.e4 libovolná odpověď mimo 1...e5

Vznikají po tahu 1.e4, zahraje-li černý jiný tah než

1...e5. Mezi zavřené hry patří:

- 1.e4 e6 - Francouzská hra
- 1.e4 c5 - Sicilská hra
- 1.e4 c6 - Caro-Kannova hra
- 1.e4 d5 - Skandinávská hra
- 1.e4 d6 2.d4 Jf6 3.Jc3 g6 - Pirc-Ufimceva obrana
- 1.e4 d6 2.d4 Jf6 3.Jc3 c6 - Česká obrana
- 1.e4 Jf6 - Alechinova hra
- 1.e4 Jc6 - Nimcovičova hra
- 1.e4 b6 - dámské fianchetto
- 1.e4 g6 - královské fianchetto

Zavřené hry

Zavřenými hrami jsou označována všechna zahájení, v nichž bílý zahajuje jinak než tahem 1.e4. Mezi zavřené hry patří:

- 1.d4 d5 2.c4 - dámský gambit
- 1.d4 f5 - Holandská
- 1.d4 f5 2.e4 - Stauntonův gambit
- 1.d4 Jf6 2.c4 c5 3.d5 - Systém Benoni
- 1.d4 Jf6 2.c4 c5 3.d5 b5 - Volžský systém
- 1.d4 Jf6 2.c4 e6 3.Jf3 b6 - dámská indická obrana

1.d4 Jf6 2.c4 e6 3.Jc3 Sb4 - Nimcovičova indická obrana

1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 d5 - Grünfeldova indická obrana

1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 Sg7 - Královská indická obrana

1.d4 Jf6 2.c4 e5 3.dxe5 Jg4 - Budapešťský gambit

1.f4 - Birdovo zahájení

1.f4 e5 2.fxe5 Sxd6 - Fromův gambit

1.c4 - Anglická hra

1.b4 - Zahájení "Orangutan" (též Sokolovského zahájení)

1.Jf3 s dalším g3 a Sg2 - Rétiho hra

1.Jf3 s dalším b3 a Sb2 - Nimcovičova hra

Nejvíce hranými zahájeními jsou v dnešní době Španělská hra, Sicilská hra, Dámský gambit a všechna "indická" zahájení. Proto se jejich varianty ještě dále dělí, ale s názvy těchto variant se budeme seznamovat při dalším výcviku

Domácí úkol:

Uvedte úvodní tahy u Španělské hry, Italské hry, Skotské hry, Královského gambitu a Dámského gambitu

39. lekce: Jak studovat zahájení 3

Mladí hráči projevují tendenci přeceňovat význam teorie zahájení. Chybně se domnívají, že nejnázáze dosáhnou úspěchu, když budou znát všechny varianty, které vedou až k "vyhraným" pozicím. Často získávají mechanické znalosti, aniž by poznali strategické cíle určitého zahájení. Mnohdy je vyvedou z míry neteoretické odpovědi soupeře, nemluvě o tom, že schematické znalosti variant vedou k povrchnímu způsobu šachového myšlení.

Správný přístup ke studiu teorie zahájení spočívá v přehrávání dobře glosovaných celých partií. Na nich se mladí hráči nejlépe seznámí nejen s rozestavením figur v každém zahájení, ale i se strategickým cílem, přechodem ze zahájení do střední hry a poučí se i v hrách koncových. Takový přístup pochopitelně vyžaduje pomoc trenéra.

V počátku výcviku, tj. v prvním až druhém roce, se spokojíme s tím, že správné zásady vývinu figur demonstrujeme na miniaturních partiích. V nich vystupují prohřešky v nejnázornější podobě. Ty poskytují nepřeborné množství příkladů špatného vývinu figur. Navíc si chyby z vlastních partií žáci pamatují nejlépe. Při seznámení s jednotlivými druhy zahájení řešíme i otázku, která zahájení mají hrát sami hráči. Není dobré ponechat volbu zahájení zcela na nich, tak jako není správné, když trenér nutí hrát vlastní zahájení. V tomto období vývoje žákům doporučíme, aby zahajovali své partie tahem 1.e4. Proto při stručné charakteristice zahájení dáme přednost otevřeným, resp. polozavřeným hrám.

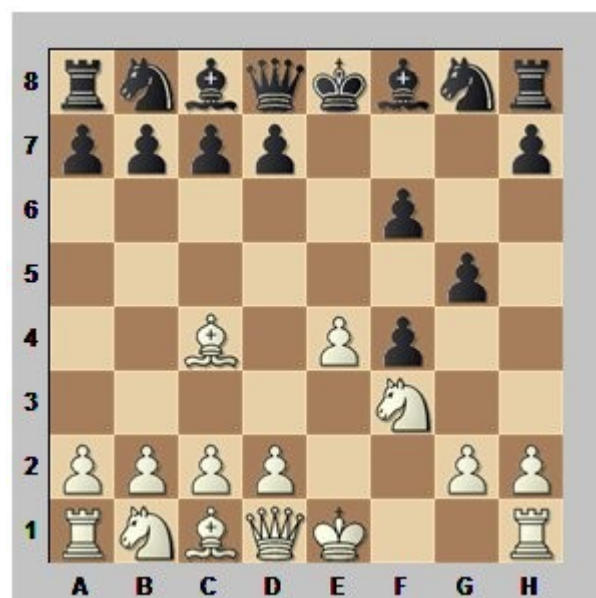
Charakteristika nejdůležitějších zahájení

Královský gambit

Základní ideou královského gambitu je tahem 2.f4 odstranit pěšce e5, otevřít sloupec f a tahem d4 získat pěšcový střed. Jedná se o jedno z nejstarších zahájení (Lopez. XVI. století) bylo velmi populární v 19. století (Anderssen, Morphy, Čigorin). V současné době se objevuje jen zřídka a mnohdy vede k poziční hře.

Greco,G - NN, Europe, 1620

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 g5 4.Sc4 f6? chyba vedoucí k rychlému konci; tah odporuje základním zásadám zahájení a oslabuje postavení krále



5.Jxg5 fxc5 6.Dh5+ Ke7 7.Dxg5+ Ke8 8.Dh5+ Ke7 9.De5# 1-0

Alechin,A - Tenner,O Cologne, 1911

1.e4 e5 2.f4 Sc5 3.Jf3 d6 4.Jc3 Jf6 5.Sc4 Jc6 6.d3 Sg4 7.Ja4 exf4 8.Jxc5 dxc5 9.Sxf4 Jh5 10.Se3 Je5? chybný tah, který umožní Alechinovi velmi efektní oběť dámy - správné bylo 10...0-0



11.Jxe5! Sxd1 12.Sxf7+ Ke7 13.Sxc5+ Kf6 představit dámu 13...Dd6 se černému asi moc nelíbilo, ale byla to jediná možnost, jak se vyhnout rychlého matu **14.0-0+ Kxe5** [ani ústup 14...Kg5 již černého nezachrání 15.Se3+ Kh4 16.g3+ Kh3 (16...Jxg3 17.Vf4+ Kg5 18.h4+ Kh6 19.Vf6#) 17.Se6+ Sg4 18.Sxg4#] **15.Vf5# 1-0**

a jedna partie z poslední doby

Shirov,A - Lapinski,J, Daugavpils, 1990

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 g5 4.Sc4 g4 5.0-0 gxf3 6.Dxf3 Df6 7.e5 Dxe5 8.Sxf7+ Kxf7 9.d4 Dxd4+ 10.Se3 Df6 11.Sxf4 bílý obětoval dvě figury za nebezpečný útok 11...Ke8 12.Jc3 Jc6 13.Jd5 Dg6 14.Vae1+ Se7? po tomto tahu již bílého útok vede k výhodě, černý měl zahrát 14...Jge7



15.Sd6 Kd8? a následuje rychlý konec 16.Df8+! Sxf8 17.Sxc7# 1-0

Ruská hra

Hraje se dnes velmi často. Černý nebrání pěšce e5, ale okamžitým napadením pěšce e4 usiluje o rychlý vývin lehkých figur a živou hru, Ruskou hru lze pokládat za velmi vhodnou i pro začínající hráče.

Nicevski - Dvoreckij Polanica, 1973

1.e4 e5 2.Jf3 Jf6 3.d4 Jxe4 4.Sd3 d5 5.Jxe5 Sd6 6.0-0 0-0 7.c4 Sxe5 8.dxe5 Jc6 9.f4 Sf5 10.Se3 Jb4 11.Sxe4 Sxe4 12.Jc3 Sd3 13.Sc5 v úvahu přicházelo 13.cxd5 Sxf1 14.Kxf1 s kompenzací 13...Sxf1 14.Dxf1 d4 15.Vd1? přehlíží kombinaci černého, správné bylo 15.Sxf8



dxc3 16.Sxb4? bílý měl zahrát 16.Vxd8 Vfxd8 17.bxc3 a pozice by byla nejasná 16...c2! 17.Vc1 17.Vxd8 Vfxd8 18.Sc3 Vd1 a černý vyhraje 17...Dd4+

18.Kh1 Dxb2 19.Sxf8 Kxf8 20.h4 Vd8 21.Kh2 Vd2 22.Dg1 b6 0-1

Bonc-Osmolovskij - Baranov, Moskva, 1953

1.e4 e5 2.Jf3 Jf6 3.d4 exd4 4.e5 Je4 5.Dxd4 d5 6.exd6 Jxd6 7.Sd3 De7+ lepší je 7...Jc6 8.Se3 Jf5? to už vede k velkým problémům; lepší bylo 8...Sf5 9.Sxf5 Sxf5 10.Jc3 Db4 11.De5+ Se6 12.0-0-0 Jc6 13.Dxc7 Vc8 14.Df4 Da5 15.Dg5 Da6 16.Vhe1 Jb4 17.Jd4 kritická pozice, černý sází na útok, přehlíží však nádherný závěr bílého 17...Vxc3

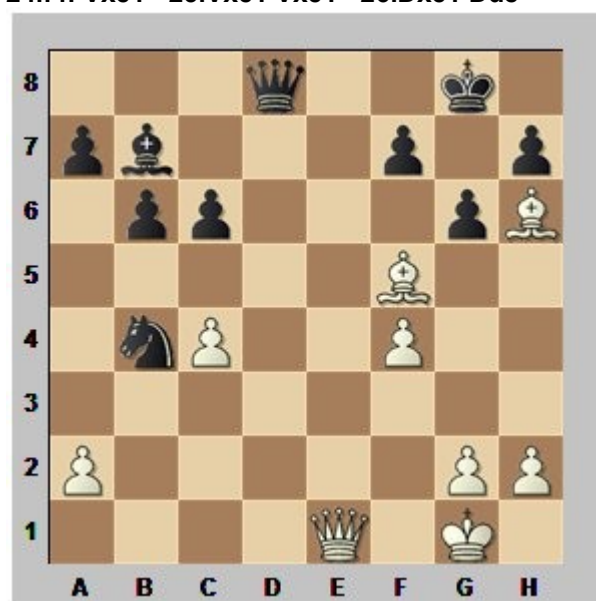


18.Dd8+!! Kxd8 19.Jxe6+ Ke7 20.Sg5+ f6 21.Jd8+ 1-0

a v Ruské jeden přídavek; uvidíme, jak proti ruské hraje jeden ze současných nejlepších českých hráčů Zbyněk Hráček:

Hráček,Z - Jusupov,A, Bundesliga 2000

1.e4 e5 2.Jf3 Jf6 3.Jxe5 d6 4.Jf3 Jxe4 5.d4 d5 6.Sd3 Jc6 7.0-0 Se7 8.c4 Jb4 9.Se2 0-0 10.Jc3 b6 11.Je5 Sb7 12.Ve1! dxc4? [12...c5!?] 13.Sxc4 Jxc3 14.bxc3 Jd5 15.Df3 c6 16.Sb3 Sd6 17.Sc2 Dc7 18.Dh3 g6 19.Sh6 Vfe8 20.c4! Sxe5 21.dxe5 Jb4 22.Sf5! Vxe5?! [22...gxf5?? 23.Dg3+ Kh8 24.Dg7#] 23.Dc3 Vae8 24.f4! Vxe1+ 25.Vxe1 Vxe1+ 26.Dxe1 Dd8



27.De5 f6 28.De6+ Kh8 29.Df7 Dd4+ 30.Kf1 Dd1+
31.Kf2 Dd2+ 32.Kg3 De3+ 33.Kh4 Df2+ 34.Kh3 1-0

Italská hra

Jde o jedno z nejstarších zahájení. První rozbor byly učiněny již v 16. století. Bílý usiluje o rychlý vývin lehkých figur, často ve spojení s útokem na bod f7. Toto zahájení je jedno z nevhodnějších pro začínající šachisty.

Rossolimo - Vaisman, San Juan, 1967

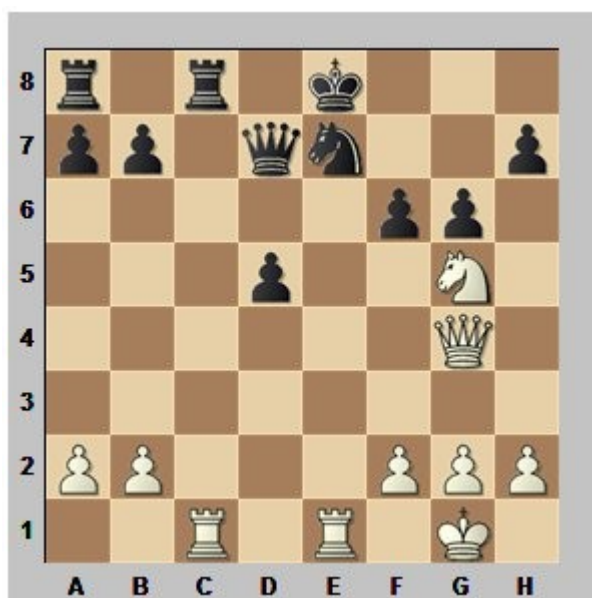
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 exd4
6.cxd4 Sb4+ 7.Sd2 Sxd2+ 8.Jbxd2 d5 9.exd5 Jxd5
10.Db3 Jce7 11.0-0 c6 12.Vfe1 0-0 13.a4 b6?
oslabuje pozici, lépe 13...Dc7 14.Je5 Sb7 15.a5 Vc8
16.Je4 Dc7 17.a6 Sa8 18.Dh3 bílý vyřešil dámské
křídlo, proto přechází k útoku na černého krále 18...Jf4
19.Dg4 Jed5 20.Va3 Je6 21.Sxd5 cxd5 22.Jf6+ Kh8



23.Dg6!! Dc2 dámu nelze brát 23...hxg6 pro 24.Vh3
mat ani 23...fxg6 24.Jxg6 hxg6 25.Vh3 mat 24.Vh3 1-0

Steinitz,W - Von Bardeleben,C, Hastings, 1895

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 exd4
6.cxd4 Sb4+ 7.Jc3 d5? 8.exd5 Jxd5 9.0-0 Se6
10.Sg5 Se7 11.Sxd5! Sxd5 12.Jxd5 Dxd5 13.Sxe7
Jxe7 14.Ve1 f6 15.De2 Dd7 16.Vac1 c6? [16...Kf7]
17.d5!! cxd5 18.Jd4 Kf7 19.Je6 Vhc8 20.Dg4! g6
21.Jg5+ Ke8



22.Vxe7+! jedna z nejoriginálnějších pozic šachu
všech dob - i když jsou všechny figury bílého
napadeny, bílý vyhraje; 13-tahovou kombinací se tato
partie nesmazatelně zapsala historie šachu 22...Kf8
[22...Dxe7 23.Vxc8+ Vxc8 24.Dxc8++-; 22...Kxe7
23.Ve1+ Kd6 24.Db4+ Vc5 (24...Kc6 25.Vc1#; 24...Kc7
25.Je6+ Kb8 26.Df4++-) 25.Je4++-] 23.Vf7+!
[23.Dxd7?? Vxc1+--+] 23...Kg8! [23...Dxf7 24.Vxc8+
Vxc8 25.Dxc8+ De8 26.Jxh7++-] 24.Vg7+! Kh8!
[24...Kf8 25.Jxh7+ Kg7 26.Dxd7++-] 25.Vxh7+! Černý
odešel z hracího sálu - Steinitz poté divákům předvedl
matový závěr 25.Vxh7+! Kg8 26.Vg7+ Kh8 27.Dh4+
Kxg7 28.Dh7+ Kf8 29.Dh8+ Ke7 30.Dg7+ Ke8
31.Dg8+ Ke7 32.Df7+ Kd8 33.Df8+ De8 34.Jf7+ Kd7
35.Dd6#

Španělská hra

Jedná se o jedno z nejpůlárnějších zahájení. Poprvé
je teoreticky zpracoval Španěl Ruy Lopez v XVI.
století. Španělskou hru hráli všichni mistři světa; patří
ke strategicky náročným zahájením. Jejím úskalím by
měli projít všichni mladí hráči.

Ljubojevic - Calvo Minguez, Lanzarote 1973

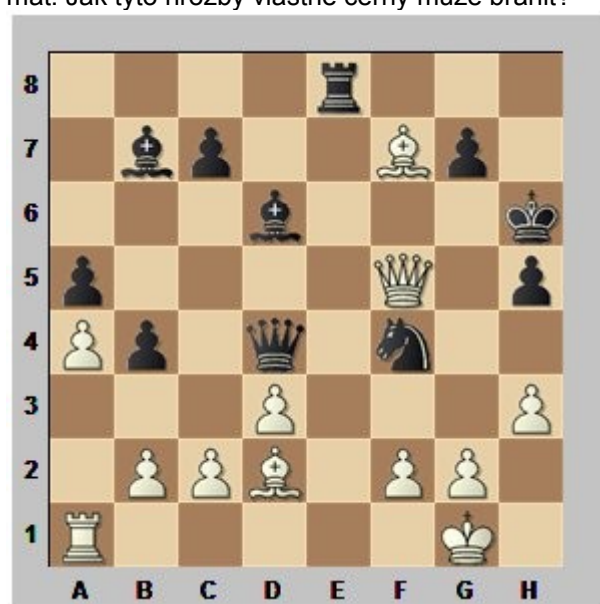
1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 Jf6 4.0-0 Jxe4 5.Ve1 Jd6
6.Jxe5 Se7 7.Dh5 Jxe5 8.Dxe5 Jxb5? příliš odvážné,
lepší bylo 8...O-O 9.Dxg7! Vf8 10.a4 Jd6 11.Jc3 Jf5



12.Jd5!! f6 černý nemohl vzít dámu **12...Jxg7** pro **13.Jf6#** **13.Dxh7 d6** **14.Dg6+** a černý se vzdal - na **14...Vf7** by bílý zakončil **15.Jxf6+ Kf8** **16.Dg8#** 1-0 a na závěr této kapitoly jedna slavná partie české jedničky Davida Navary černými ve španělské z roku 2007:

Cheparinov - Navara, Heraklio 2007

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sa4 Jf6 5.0-0 Se7 6.Ve1 b5 7.Sb3 0-0 8.h3 Sb7 9.d3 d6 10.a3 Dd7 11.Jc3 Vfe8 12.a4 b4 13.Je2 d5 14.exd5 Jxd5 15.Jg3 Sf8 16.Sd2 a5 17.Sa2 Jd4?! 18.Jxe5 Dd6 19.Jf3?! [19.Dg4]] 19...Vxe1+ 20.Sxe1 Jf4 21.Jxd4 Dxd4 22.Dg4 Ve8 23.Jf5 h5 24.Jh6+?! nepřesnost, bílý se měl spokojit s **24.Jxd4 hxg4 25.hxg4 Jxg2 26.Sd2 Sc5 a pravděpodobnou remízou **24...Kh7 25.Df5+ Kxh6 26.Sd2 Sd6! 27.Sxf7** hrozí **28.Dg6** mat nebo **28.Dxh5** mat. Jak tyto hrozby vlastně černý může bránit?**



27...Dxf2+!! proč bránit, když může David Navara nádherně obětovat dámu **28.Kxf2 Ve2+ 29.Kg1 Vxg2+?!** ještě lepší bylo vzít hned **29...Vxd2! 30.Kf1 Vxd2 31.Sg8?** zde měl bílý poslední možnost se zachránit věčným šachem **31.h4! Sg2+ 32.Ke1 Ve2+ 33.Kd1 Sf3 34.Dg5+ Kh7 35.Df5+= 31...Sg2+ 32.Ke1 Ve2+ 33.Kd1 Sf3! 34.Dh7+ Kg5 35.Va2 Vh2+ 36.Ke1 Jxd3+!** a ještě jeden hřebík do bílé rakve. Bílý se vzdal, protože by po **37.cxd3 Sg3+ 38.Kf1 Vh1** dostal mat. 0-1

Domácí úkol:

Vyjmenujte polozavřená zahájení a jejich úvodní tahy!

40. lekce: Jak studovat zahájení 4

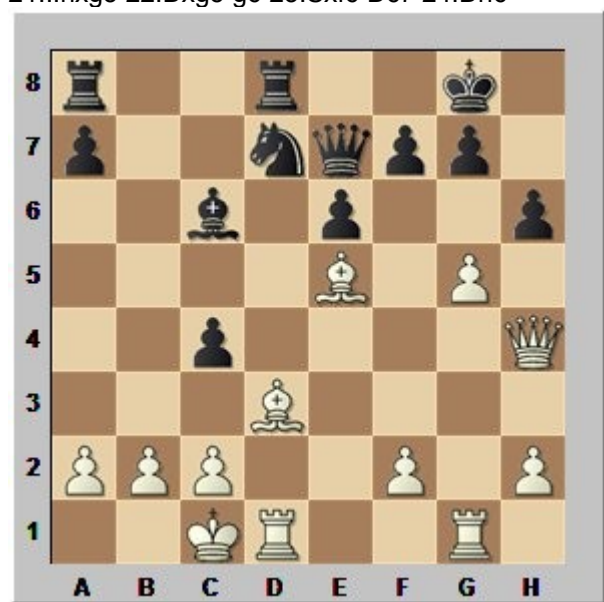
Charakteristika nejdůležitějších zahájení

Francouzská hra

Toto zahájení obdrželo svůj název po zápase Londýn-Paříž (1834-1836), v němž Francouzi poprvé zahráli 1...e6 a vyhráli. Idea zahájení je útočit proti středu bílého tahu c5, popřípadě f6 a získat iniciativu na dámském křídle. Bílý často útočí na královském křídle. Francouzská hra vyžaduje přesnou hru v obraně.

Spielmann - L'Hermet, Magdeburg, 1927

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jd2 dxe4 4.Jxe4 Jd7 5.Jf3 Jgf6 6.Jxf6+ Jxf6 7.Sd3 h6 8.De2 Sd6 9.Sd2 0-0 10.0-0 Sd7 11.Je5 c5 12.dxc5 Sxe5 13.Dxe5 Sc6 14.Sf4 De7 15.Dd4 Vfd8 16.Sd6 De8 17.Vhg1 b6 18.Dh4 bxc5 19.Se5 De7 20.g4 c4 21.g5 Jd7 nepomáhá ani 21...hxg5 22.Dxg5 g6 23.Sxf6 Dc7 24.Dh6+-



22.Dxh6!! oběť dámy naprosto demoluje královský úkryt 22...gxh6 23.gxh6+ Kf8 24.Vg8+! a oběť věže bere černému jakékoli naděje, černý se vzdal. Po 24....Kxg8 dostane 25.h7+ Kf8 26.h8D mat 1-0

Ljubojevic, L - Gurevich, M, Linares, 1991

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jd2 Jf6 4.e5 Jfd7 5.f4 c5 6.c3 Jc6 7.Jdf3 Db6 8.h4 cxd4 9.cxd4 Sb4+ 10.Kf2 f6 11.Kg3 0-0 12.Sd3? [12.Je2=]



12...Jxd4! oběť figury za útok na krále 13.Jxd4 fxe5 samozřejmě ne 13...Dxd4? pro 14.Sxh7 a bílý získá dámu 14.fxe5 Jxe5 a černý má rozhodující útok 15.Sc2 Jg6 16.Sxg6 hxg6 17.Jde2 [17.Jgf3 Sd6+--+] 17...Df2+ 18.Kh3 Sd6 19.Db3 e5+ 20.Kh2 Dxh4+ 21.Jh3 Sxh3 22.Dxh3 [22.gxh3 Df2#] 22...e4+ 23.g3 [23.Kg1 Df2#] 23...Vf2+ 24.Kg1 Dxh3 25.Vxh3 Vxe2 0-1

a jedna francouzská zakončená obětí dvou věží v podání jednoho z českých šachových velikanů Ludka Pachmana:

Pachman, L - Eckert, Cista 1940

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jc3 Jf6 4.Sg5 Se7 5.e5 Jfd7 6.h4 Sxg5 7.hxg5 Dxg5 8.Jh3 Dh6 9.Sd3 g6 10.Dg4 c5 lepší bylo 10...a6 - nepustit jezdcu na pole b5 11.f4 cxd4 12.Jb5 Kd8



13.Jg5! krásná oběť dvou věží 13...Dxh1+ 14.Kf2 Dxa1 po tomto tahu už černý matu nezabrání 15.Jxf7+

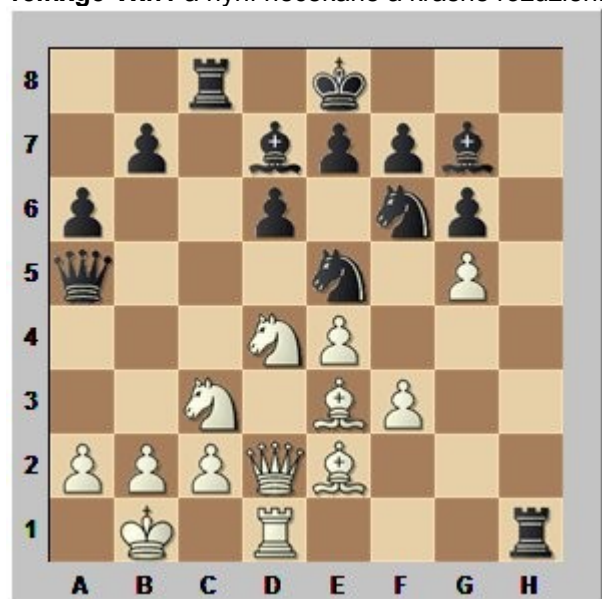
Ke7 16.Dg5+ Kxf7 17.Jd6+ Kg7 18.De7+ Kh6 19.Jf7+ Kg7 20.Jg5+ Kh6 21.Jxe6 hrozí 22.Dh4 mat 21...Jf6 22.Dg7+ Kh5 23.Dxf6 h6 24.Se2# 1-0

Sicilská hra

Jde snad o v současnosti nejpoblárnější zahájení, i když patří k nejstarším. Výménou pěšce c za bílého d-pěšce získává černý polootevřený sloupec c k operacím na dámském křídle. Bílý obvykle odpovídá útokem na křídle královském. V současné době jsou některé varianty teoreticky zpracovány až do 20.-25. tahu.

Tal, M - Sviridon, simultánka Stuttgart 1969

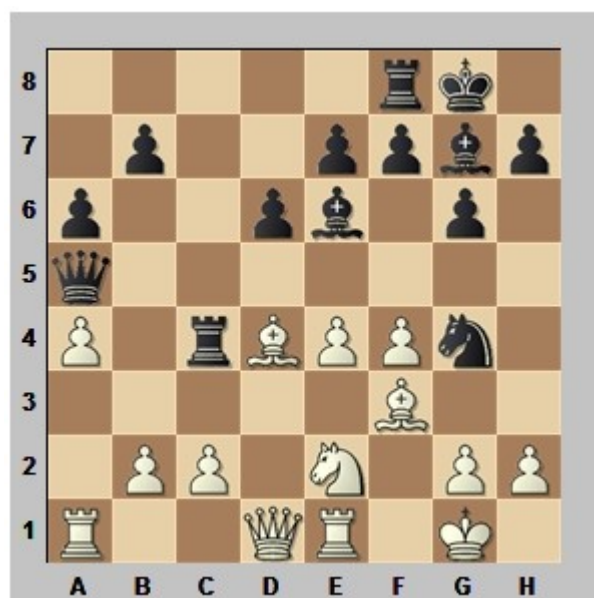
1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 g6 6.Se3 Sg7 7.f3 Jc6 8.Dd2 Sd7 9.0-0-0 Da5 10.Kb1 Vc8 11.g4 h6 černý zabrání výměně černopolých střelců, ovšem pouze za cenu oslabení pozice i ztráty času. Lépe bylo 11...O-O **12.h4 a6 13.Se2 Je5? 14.g5 hxg5 15.hxg5 Vxh1** a nyní nečekané a krásné rozuzlení



16.gxf6! Vxd1+ 17.Jxd1!! Dxd2 18.fxg7!! fantastický doklad o síle pěšce - černý se vzdal.

Meszaros - Wessel, Budapešť, 1933

1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 d6 6.Se2 g6 7.0-0 Sg7 8.Se3 0-0 9.Jb3 a6 10.a4 Se8 11.Jd4 Jxd4 12.Sxd4 Da5 13.f4 Vac8 14.Sf3 Vc4 15.Ve1 Jg4 16.Je2



16...Vxd4! skvělá kombinace ve spojení s následující obětí dámy **17.Jxd4 Dxe1+!! 18.Dxe1 Sxd4+ 19.Kh1** [19.Kf1 Sc4+ 20.Se2 Jxh2#] **19...Jf2+** a bílý se vzdal, protože po 20.Kg1 Jd3+ 21.Kh1 Jxe1 22.Vxe1 je bez nadějí 0-1

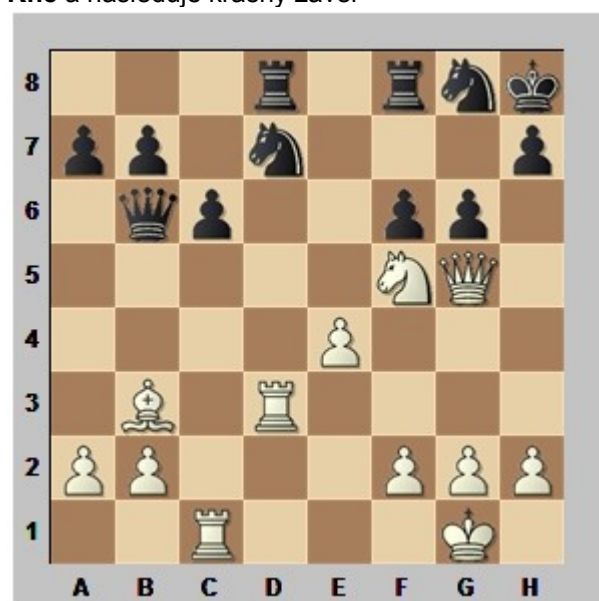
Dámský gambit

Jde o velmi rozšířené zahájení. O jeho vývoj se zasloužil první mistr světa Steinitz, který formuloval své zásady poziční hry. Člení se na řadu samostatných systémů, jako je "Přijatý dámský gambit", "Ortodoxní obrana", "Tarraschova obrana", "Slovanská hra" apod.

Základní ideou dámského gambitu je boj o střed, na rozdíl od otevřených her se provádí pozvolněji.

Alechin, A - Lasker, E, Curych, 1934

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Jc3 Jf6 4.Jf3 Se7 5.Sg5 Jbd7 6.e3 0-0 7.Vc1 c6 8.Sd3 dxc4 9.Sxc4 Jd5 10.Sxe7 Dxe7 11.Je4 J5f6 12.Jg3 e5 dobré je i 12...Db4+ 13.Dd2 Dxd2+ 14.Kxd2 c5 15.dxc5 Jxc5 16.b4 Jce4+ 17.Ke2 Sd7 s remízou **13.0-0 exd4 14.Jf5 Dd8 15.J3xd4 Je5 16.Sb3 Sxf5 17.Jxf5 Db6?** chyba, správné bylo 17...g6 **18.Dd6! Jed7 19.Vfd1 Vad8 20.Dg3 g6 21.Dg5 Kh8 22.Jd6 Kg7 23.e4 Jg8 24.Vd3 f6 25.Jf5+ Kh8** a následuje krásný závěr



26.Dxg6!! a černý se vzdal, protože by po 26...hxg6 dostal 27.Vh3 Jh6 28.Vxh6 mat **1-0**

Lasker E - Winkelman, London 1881

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Jc3 Jf6 4.Sg5 Jbd7 5.Jf3 Se7 6.e3 0-0 7.Sd3 a6 8.Je5 dxc4 9.Jxc4 b5 10.Ja5 c5 11.Jc6 De8 12.Df3 Jb6? po této chybě je útok bílého neodrazitelný, černý měl obětovat kvalitu po 12...Sd6 13.Je7+ Dxe7 14.Dxa8+ a ještě by se hrálo **13.Je4 Jfd5 14.Jxe7+ Jxe7**



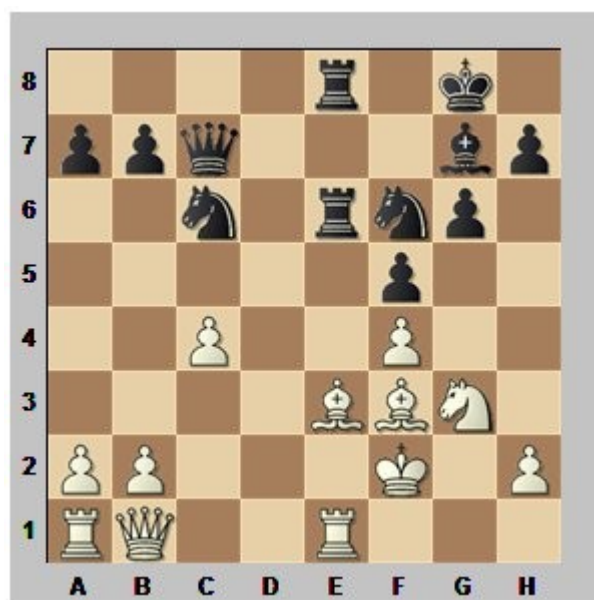
15.Jf6+! gxf6 16.Sxh7+!! druhá oběť naprosto demoluje královský úkryt **16...Kxh7 17.Dh5+ Kg8 18.Sxf6 Jg6 19.Dh6** s neodrazitelným matem **20.Dg7 1-0**

Královská indická

Jde o oblíbené zahájení, v němž černý přenechá bílému mohutný střed, aby jej postupně napadal pěšci i figurami. Často vznikají zablokovaná postavení s křídelnými útoky na obou stranách. Královskou indickou hráli znamenitě Tal a Fischer.

Letelier,R - Fischer,R, Lipsko, 1960

1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 Sg7 4.e4 0-0 5.e5? předčasné, vede jen k rozbití bílého středu **5...Je8 6.f4 d6 7.Se3 c5! 8.dxc5 Jc6 9.cxd6 exd6 10.Je4 Sf5 11.Jg3** [nikoli 11.Jxd6 Jxd6 12.Dxd6 Dxd6 13.exd6 Sxb2 a černý má výhodu] **11...Se6 12.Jf3 Dc7 13.Db1 dxe5 14.f5 e4!** černý je lépe vyvinut, proto otevírá pozici **15.fxe6** [špatné je i 15.Dxe4 gxf5 16.Jxf5 Da5+--+] **15...exf3 16.gxf3 f5 17.f4 Jf6 18.Se2 Vfe8 19.Kf2 Vxe6 20.Ve1 Vae8 21.Sf3**



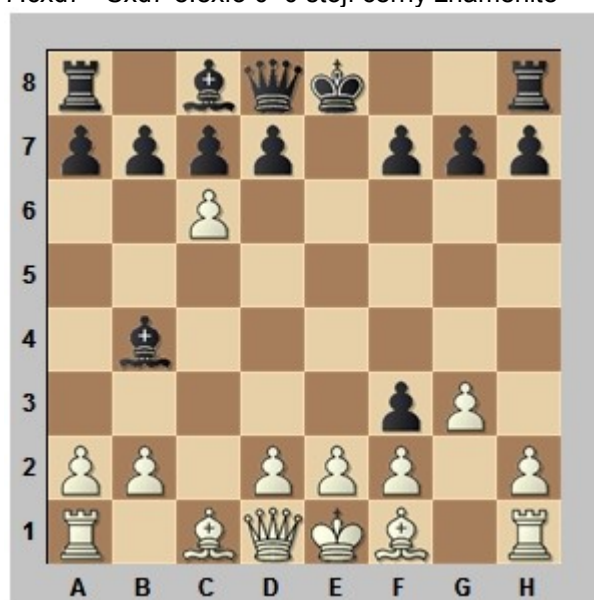
21...Vxe3! 22.Vxe3 Vxe3 23.Kxe3 a skvělý závěr **23...Dxf4+!!** bílý se vzdal, nenechal si ukázat **24.Kxf4 (24.Kf2 Jg4+ 25.Kg2 Je3+ 26.Kf2 Jd4 27.Dh1 Jg4+ 28.Kf1 Jxf3--+)** **24...Sh6# 0-1**

Anglická hra

V polovině 19. století začali hrát toto zahájení používat angličtí mistři. V současné době je to velmi rozšířené zahájení, jehož strategická idea je v kontrole důležitého bodu d5. Hlavní odpovědi černého jsou 1...e5 nebo 1...c5. Při jiných tazích často přechází do jiných zahájení.

Petrosjan,T - Ree,H, Wijk aan Zee, 1971

1.c4 e5 2.Jc3 Jf6 3.Jf3 Jc6 4.g3 Sb4 5.Jd5 Jxd5? slabé, správné bylo 5...e4! **6.cxd5 e4??** a černý padá do skryté a chytré léčky **7.dxc6 exf3** [černý nyní počítal s 8.cxb7 Sxb7 a nelze 9.Db3 pro 9...fxe2. Na 7.cxd7+ Sxd7 8.exf3 0-0 stojí černý znamenitě



8.Db3! a černý se vzdal, neboť po ústupu střelce sebere bílý pěšcem na b7 a získá figuru **1-0**

Benko - Horowitz, New York, 1968

1.c4 c6 2.Jf3 d5 3.b3 Jf6 4.g3 e6 5.Sg2 Se7 6.0-0 0-0 7.Sb2 a5 8.a3 c5 9.cxd5 exd5 10.d4 Ja6 11.Jc3 Sf5 12.Je5 cxd4 13.Dxd4 Jc5 14.Jxd5 Jxb3 15.Df4 Jxd5

16.Dxf5 Jxa1 17.Jxf7 Dc8 18.Jh6+ Kh8 19.Dxd5
Jc2?



umožňuje efektní závěr; po 19...De8 20.Sxa1 stojí ale
bílý na výhru **20.Dg8+!!** černý se před matem vzdal
20...Vxg8 21.Jf7# **1-0**

Domácí úkol:

Vyjmenujte nejdůležitější zavřená zahájení a jejich
úvodní tahy!