

Změňte pohled na šachy!

(NE)TEORIE



02 - 2014



Internetový čtrnáctideník pro šachové nadšence
hledající zábavu i poučení.

Capablanca učí šachy

Léčky v zahájení

Existuje mnoho léček v různých zahájeních. Podívejme se na ty, do nichž nejčastěji spadnou začátečníci.



Pozice na diagramu vznikla z Phillidorovy obrany (1.e4 e5 2.♘f3 d6). Bílý nyní hraje:

1.dxe5 ...

Černý by měl vzít na e5 pěšcem (dxe5) s horší pozicí, avšak mnozí začínající šachisté zahrájí "automaticky":

1. ... ♞xe5

Tento tah je stojí přinejmenším figuru po tahu:

2. ♞xe5 ...

Hraje-li černý 2. ... dxe5, získá bílý tahem 3.♙xg4 střelce, proto ti, kteří tuto léčku neznají hrají na zisk bílé dámy:

2. ... ♙xd1?

A následuje trpký konec černého:

3. ♙xf7+ ♔e7 4. ♞d5#

Podobný mat se v šachové praxi vyskytuje poměrně často v různých obměnách.

Dalším příkladem může být následující pozice, v níž je na tahu černý.



Černý by měl hrát tah 1. ... e6, protože bílý má v záloze skrytou hrozbu útoku na pole f7. Černý však zahrál:

1. ... ♞f6?

Nyní má bílý více cest k dosažení výhody, např. 2.♞e5, ale my se podíváme na typický taktický obrat, po kterém bílý okamžitě získá materiální převahu.

2. ♙xf7+ ♔xf7 3. ♞e5+ ♔g8 4. ♞xg4

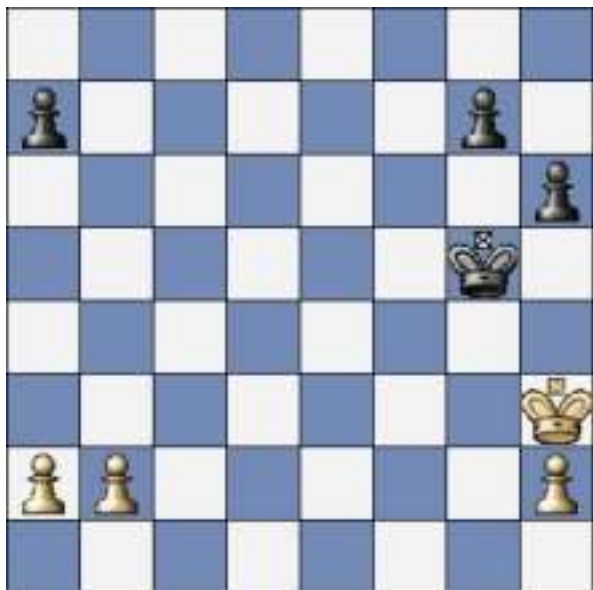
Bílý získal pěšce a ještě má i lepší pozici.

V zahájení je nutné dávat pozor na nekryté figury (nebo jen zdánlivě kryté), slabá pole f2 a f7 a je potřeba věnovat velkou pozornost postavení krále. Proto se doporučuje co nejdříve po ukončení vývinu ukrýt krále do bezpečí pomocí rošády, přičemž se zároveň dostává do hry věž.

Existuje celá řada léček v zahájení, ale my jsme se podívali jen na dvě nejčastější.

Základy koncovek

Jen málo partií končí matem v zahájení nebo ve střední hře. Nejčastěji můžeme v partiích vidět končící hru, v níž se jeden ze soupeřů snaží zvítězit pochodem pěšce do dámy. Proto na chvíli opustíme oblast zahájení, popř. střední hry a podíváme se na základní principy hry v koncovkách.



Kdyby bílý znal jedno ze základních pravidel pěšcových koncovek (o němž se zmíníme dále) zahrál by 1.b4 a partii by remizoval. Tah 1.b4 je logický pro toho, kdo zná principy koncovek. Jedno z pravidel zní: Volný pěšec vpřed. Jediný bílý pěšec, kterému nestojí v cestě soupeřův pěšec je právě pěšec b2. V partii se však stalo:

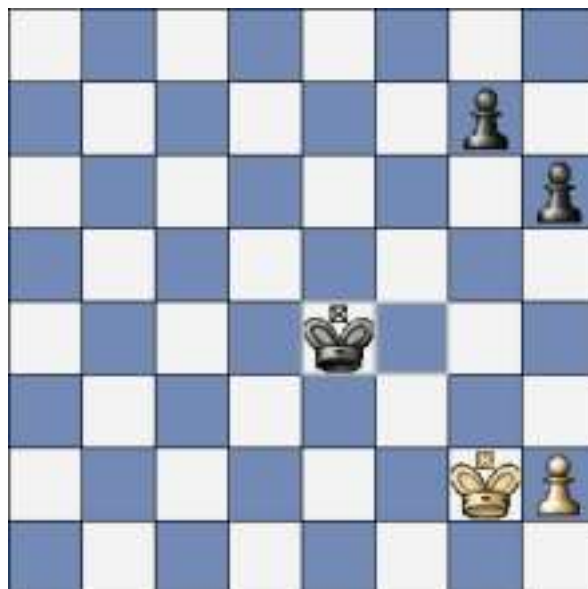
1.a4 a5 2.♔g2 ♕f4

Nejlepší, uvidíme proč...

3.b4 axb4 4.a5 b3 5.a6 b2

6.a7 b1♔ 7.a8♔ ♕e4+ 8.♕xe4

♔xe4 Ted' vidíme, proč šel černý král ve druhém tahu na pole f4. Aby se dostal do pozice, která je pro černého vyhraná.



Jeden udrží dva

Jeden ze základních principů mistrovství koncovek: jeden pěšec může udržet dva soupeřovy pěšce za předpokladu, že je vhodně zablokuje nebo mu pomáhá vlastní figura či král. S tímto pravidlem se můžete setkat v mnoha typech koncovek, nejčastěji však v pěšcových a věžových.

V tomto případě je nejlepší obranou za bílého netahat pěšcem h2. V našem příkladu však černý i přes přesnou hru bílého zvítězí. Za předpokladu, že bílý nebude hrát h-pěšcem, můžeme plán černého rozdělit na tři části:

1/ vynutit nevýhodné postavení bílého krále

2/ připravit cestu pro volného pěšce

3/ vytvořit volného pěšce a proměnit jej v dámu

Samozřejmě při realizaci tohoto plánu musí brát zřetel na to, že by bílý mohl vhodně zablokovat černé pěšce, což by vedlo k remíze. Černý musí hrát velmi přesně.

pokračování příště

Bělehradský gambit, pokračování

Minule jsme nastínili hlavní myšlenku bělehradského gambitu a podívali jsme se na pokračování 4. ... ♖xe4.

Pojďme se podívat na všechny možnosti černého.

Po úvodních tazích **1.e4 e5 2.♗f3 ♗c6 3.♗c3 ♗f6 4.d4** ... nemá černý příliš na výběr. Může zkusit zajímavé odmítnutí gambitu tahem 4. ... ♗b4 (A) nebo logické 4. ... exd4 (B).

A/ 4. ... ♗b4 5.♗xe5 ...



Nyní má černý na výběr ze tří pokračování:

5. ... ♗xc3+ (A1)

5. ... ♖e7 (A2)

5. ... 0-0 (A3)

A1/ 4. ... ♗b4 5.♗xe5 ♗xc3+

6.bxc3 ♖e7

Zcela chybné by bylo 6. ... ♗xe4, protože bílý by získal výhodu podobně jako v ruské hře tahem 7. ♖e2! .

Rovněž po 6. ... ♗xe5? 7.dxe5 ♗g8 (7. ... ♗xe4? 8. ♖g4 +-) 8. ♖g4 g6 9. ♗a3 má bílý velkou výhodu.

Bílý teď může pokračovat několika způsoby: 7. ♗xc6, 7. ♗d3 nebo 7.f3. Ve všech případech se zhruba rovnou hrou, kdy bílému zůstane dvojice střelců, ale také rozbitá pěšcová struktura. Nejnadějněji však vypadá tah 7.f3, po němž může následovat: 7.f3 ♗xe5 8.dxe5 ♖xe5 9. ♖d4 d6 s rovnou hrou, kde však má bílý mírnou iniciativu a pokud se černému nepodaří neutralizovat bílou dvojici střelců, tak také solidní šance na získání trvalejší výhody.

A2/ 4. ... ♗b4 5.♗xe5 ♖e7

Může vést k předchozím variantám, ale bílý může zkusit:

6. ♖d3 ♗xe5 7.dxe5 ♖xe5 8. ♗d2 0-0

Bylo by chybou zahrát 8. ... ♗xc3 pro 9. ♗xc3 ♖xe4 10. ♖xe4 ♗xe4 11. ♗xg7 s výhodou bílého.

9.0-0-0 d6 10.f3 ♗c5 11. ♖b1 ♗e6 12.g4!? ...

A bílý se může dostat k nebezpečné aktivitě na královském křídle.

A3/ 4. ... ♗b4 5.♗xe5 0-0

6. ♖d3 ♖e8 7. ♗d2 ♗xe5 8.dxe5 ♖xe5 9.0-0-0

S mírnou převahou bílého.

Tahem 4. ... ♗b4 černý bez problémů vyrovná hry, ale asi těžko může doufat v získání výhody.

B/ 4. ... exd4 5. ♘d5

...

"Klasický" Bělehradský gambit. Černý má několik možných pokračování: 5. ... ♗xe4 (B1), 5. ... ♙e7 (B2), 5. ... ♗b4 (B3), 5. ... ♙c5 (B4) a 5. ... d6 (B5).

B1/ 5. ... ♗xe4



Bílý zde může zkusit komplikované varianty po 6. ♖e2 f5 7. ♗g5 d3 8. cxd3 ♗d4 9. ♖h5+ g6 10. ♖h4 c6 11. dxe4 cxd5 12. exd5 ..., v nichž má určité šance především po 12. ... ♖a5+, ale po 12. ... ♙g7 13. ♕d1 h6 se musí rozhodnout mezi zřejmě nekorektní obětí figury (14. ♖g3) a nevýhodnou výměnou dam (14. ♗f3). Nadějnější a záludnější je za bílého:

6. ♙d3 ...

Zajímavé, ale zřejmě špatné je

6. ♗xd4 ♙c5 7. ♖g4 ♗xd4

8. ♖xe4+ ♗e6.

Pokračování 6. ... ♗c5 7.0-0 ♙e7

(nebo 7. ... ♗e6) 8. ♖e1 ♗e6 9. c3!? znamená obět druhého pěšce. Bílý

však má za tyto pěšce kompenzaci (viz minulé číslo).

6. ... ♗f6 (6. ... f5? 7.0-0)

7. ♖e2+ ...

Na tomto místě je možná nadějnější 7. ♙g5 s možným pokračováním: 7. ... ♙e7 (7. ... h6? 8. ♖e2+) 8. ♙xf6 ♙xf6 9. ♖e2+ ♗f8 10.0-0-0 se zajímavou hrou, v níž bílý rozhodně není bez šancí.

♙e7 8. ♗xf6+ gxf6 9. ♙h6!? ...

"Normální" pokračování jako 9.0-0 nebo 9. ♙f4 nečiní černému žádné problémy.

9. ... d5 10.0-0-0 a6

Po 10. ... ♙g4 přijde 11.h3 ♙xf3 12. ♖xf3 ♗e5 13. ♖f4 s malou výhodou bílého.

11. ♖he1 ♙e6 12. ♙g3 ...

Se spleťou hrou a oboustrannými šancemi. Špatné je teď např.

12. ... 0-0-0 pro 13. ♙xa6.

B2/ 5. ... ♙e7



pokračování příště

Taktika, studie apod.

Vyzkoušejte, jak jste na tom nejen s taktickými obraty, ale i se znalostmi koncovek. Předkládáme vám několik diagramů, v nichž je na tahu vždy bílý a úkol je "jednoduchý" : Bílý táhne a vyhraje.





Útok na krále

Podívejme se a ohodnotme následující pozici:



Černý král "zamrzl" v centru. Aby mohl udělat rošádu, musí udělat nejméně dva tahy. To je hodně času, protože bílé figury zaujímají výborná postavení a jsou připraveny k okamžitému útoku. To nás navede na myšlenku, že na šachovnici vzniká situace vhodná k útoku na černého krále. K tomu je potřeba otevřít linie. Nejasné je jen jedno: které linie a jak je otevřít. Pokud bílý zahraje 1. ♞e5 (aby zabránil tahu 1. ... ♙e7 , na což by následovalo 2. ♞xf7!), černý zahraje 1. ... ♞bd5 a získá důležitý opěrný bod v centru šachovnice. Stejnou odpověď zvolí černý po 1. ♙g5 . Z toho vyplývá, že bílý nemá čas na přípravu útoku, ale musí jednat energicky a okamžitě otevřít pozici.

1.d5! ...

Typický průlom na zdánlivě nejpevnějším místě černé pozice. Myšlenka tohoto tahu je zřejmá: po přijetí oběti se dostane do vazby jezdec na sloupci d.

1. ... ♞bd5 2. ♙g5 ...

Bílý s tempem vyvíjí figuru. Hrozí zisk figury na d5.

2. ... ♙e7 3. ♙xf6! ...

Znovu tah s myšlenkou. Vymění se jezdec, který plnil důležité obranné úkoly (krytí pole d5, obrana královského křídla) a zároveň bílý znehodnocuje pěšcovou strukturu na královském křídle. Nyní nelze 3. ... ♙xf6 , protože by bílý získal figuru na d5.

3. ... gxf6 4. ♞xd5 ♙xd5 5. ♙xd5 exd5 6. ♞d4! ...

Bílý splnil svůj úkol. Otevřel sloupec e. Teď centralizuje figuru a zároveň brání rošádě černého.

6. ... ♞f8

O něco lepší bylo 6. ... ♞d7 , aby bílý nemohl hrát 7. ♞f5 , ale i v tomto případě by bílý zahájil ofenzívu tahem 7. ♞h5 .

7. ♞f5 h5

Černý odrazil hrozbu ♞h5 , ale umožňuje tím bílému hezkou závěrečnou kombinaci na téma "odlákání bránící figury". Ale ani jiné tahy již nemohly zachránit černou pozici.

8. ♞xd5! ♞xd5

Po 8. ... ♞c7 9. ♞ad1 ♞d8 by bílý vyhrál krásným úderem: 10. ♞xe7+! .

9. ♞xe7 ♞f8 10. ♞xf6 ...

Bílý má dvě hrozby: 11. ♖g7# a 11. ♘e7+ . **Černý se vzdal**

V uvedeném příkladu se útok bílého rozvíjel podle scénáře: otevření e-sloupce průlomem v centru a znemožnění rošády.

Kromě průlomu však existují i jiné, neméně efektivní, prostředky k otevření pozice. Není těžké domyslet se, že jsou často spojeny s obětmi.

Špatně je na tom bílý v následující



Velmi nevhodně stojí jezdec na d1. Bílý král je ještě v centru a pěšci na dámském křídle se mohou stát snadnou kořistí černého. Černý toho využije dočasnou obětí dámy, což mu umožní otevřít sloupec e.

1. ... ♖d3! 2. exd3 ...

Bílý nemůže oběť odmítnout, protože by ztratil materiál. Např. 2. ♖xd3 exd3 3. e3 d2+! 4. ♔xd2 ♖ad8+! 5. ♔e1 bxa3 6. f3 axb2 7. ♖b1 ♙e6 8. ♘xb2 ♙a2 9. ♖a1 ♖a8 nebo 2. ♖d2 ♖b5 3. ♘e3 ♖ed8 4. ♖c2 b3! 5. ♖c4+ ♖xc4 6. ♘xc4 ♙e6 v obou případech se získá materiál.

2. ... exd3+ 3. ♔d2 ...

Další průběh je vynucený.

3. ... ♖e2+ 4. ♔xd3 ♖d8+ 5. ♔c4 ♖xc2+ 6. ♔xb4 ...

Stejně by to bylo i po 6. ♔b3.

6. ... ♖cd2! 7. f3 ♙f8+ 8. ♔a5 ♙d7!

Bílý se vzdal, protože nemá

dobré obrany proti hrozbám

9. ... ♖xg2 nebo 9. ... ♙c5 s dalším

10. ... ♖a8#.

V pozici následujícího diagramu to vypadá, že černému nic nehrozí, i když jeho král zatím nemůže rošovat. Při bližším zkoumání však zjistíme, že bílé těžké figury na centrálních sloupcích vytvářejí nepříjemný tlak na černou pozici. Černému chybí několik temp k dokončení vývinu a bílý, podobně jako v předchozích příkladech, musí reagovat velmi energicky, aby zadržel černého krále v centru. Můžete se sami zkusit zamyslet, jakým způsobem si bílý otevře linie k útoku na soupeřova krále.



pokračování příště

