

Změňte pohled na šachy!



(NE)TEORIE



03 - 2014



Internetový čtrnáctideník pro šachové nadšence
hledající zábavu i poučení

Capablanca učí šachy

Základy koncovek-pokračování

Volný pěšec

K vítězství v koncovce vede obvykle proměna pěšce v dámu (nebo jinou figuru). Aby se pěšec mohl proměnit v dámu, musí dojít na poslední řadu, to znamená, že mu v cestě nesmí stát soupeřovi pěšci. Takovému pěšci pak říkáme VOLNÝ pěšec a ve většině koncovek platí pravidlo: volný pěšec vpřed. mějme však na paměti, že pěšci se pohybují pouze kupředu, a proto je nutné každý tah pěšcem dobře zvážit.

Volný pěšec může vzniknout v průběhu partie, my se však nyní podíváme na to, jak se dá volný pěšec vytvořit v samotné koncovce.



V pozici na diagramu je materiální rovnováha. Pozornější čtenář si jistě povšimne faktu, že bílí pěšci jsou blíže k poli proměny. Na šachovnici však chybí volný pěšec. Pokud bude v pozici na diagramu na tahu bílý, může si volného pěšce vytvořit typickým PRŮLOMEM.

Bílý na tahu zahraje :

1.b6! ...

Tento průlom si dobře zapamatujte! Nevezme-li teď černý pěšce b6, pak pěšec z b6 dojde snadno do dámy. Pokud jej černý sebere, bílý si pomocí oběti dalšího pěšce vytvoří pěšce volného.

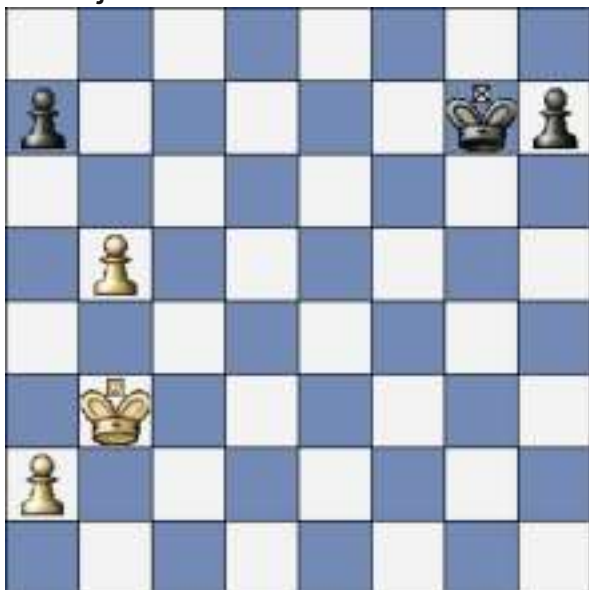
1. ... axb6 2.c6! ...

Podobně by bílý postupoval po 1. ... cxb6 a hrál by 2.a6 . Stejně jako v případě postupu b-pěšce, i nyní nemá černý možnost volby. když nevezme 2. ... bxc6 (např. 2. ... bxa5), pak přijde 3.cxb7 s postavením dámy v dalším tahu.

2. ... bxc6 3.a6 ...

A bílý si vytvořil volného pěšce na a-sloupci, který je blíže poli proměny, než soupeřovi pěšci, a vyhraje. Samozřejmě, bude-li na tahu v naší počáteční pozici černý, zahraje sám 1. ... b6 a po 2.axb6 axb6! 3.cxb6 cxb6 skončí partie při správné hře remízou. Proč si černý, podobně jako bílý, nemůže vytvořit volného pěšce? Protože jeho pěšci jsou daleko od pole proměny. Vzdálenost k poli proměny je velmi důležitá! Kdybychom posunuli pěšce o řadu níž a na tahu byl bílý (B: ♔h1, ♖a4,b4,c4 ; Č: ♔h7, ♖a6,b6,c6), podařilo by se mu sice vytvořit volného pěšce, ale sami se můžete přesvědčit, že v takovém případě by dokonce partii prohrál, protože by černý postavil svou dámu sice o jeden tah později, ale zato se šachem a zůstala by mu materiální převaha.

V následující pozici zvítězí strana, která je na tahu.



Bude-li na tahu černý, není nijak složité spočítat, že po 1. ... h5 dorazí jeho pěšec na pole proměny dříve, než některý z bílých pěšců. Trochu složitější je situace, když bude na tahu bílý. Musí si nejdříve vytvořit PRŮCHOZÍHO volného pěšce nebo odstranit pěšce a7.

1.a4 h5 2.a5 h4 3.b6 ...

První část plánu bílého, vytvoření průchozího pěšce...

3. ... axb6

Vynuceno. protože jinak by bílý sám vzal na a7 (např. Po 3. ... h3) nebo by došel k poli proměny dříve než soupeř (po 3. ... a6 4.b7 h3 5.b8♙ a nejde 5. ... h2, protože by bílý pěšce na h2 vzal 6.♙xh2). Ted' ovšem musí bílý pečlivě zvážit, na kterém poli si postaví dámu. Po 4.axb6 h3 5.b7 h2 6.b8♙ h1♙ mají oba soupeři dámu a partie skončí remízou. Ale bílý má i jinou možnost. Ponechá černému pb6 a

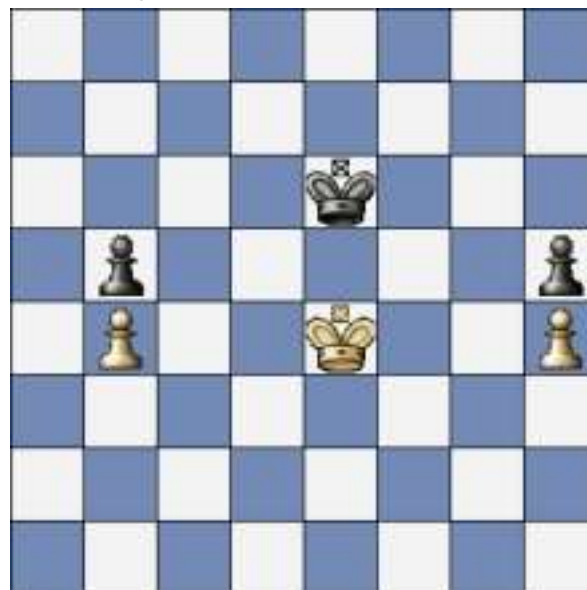
postaví si dámu na poli a8! Bílý staví dámu o jeden tah rychleji a není těžké si všimnout, že z pole a8 bude bílý kontrolovat pole proměny černého h-pěšce.

4.a6! h3 5.a7 h2 6.a8♙
a bílý vyhraje.

Opozice králů

O opozici mluvíme v případě, kdy králové soupeřících stran stojí naproti sobě a je mezi nimi lichý počet polí. Je-li počet polí mezi králi vyšší než jedna, jde o vzdálenou opozici. Mohli bychom také mluvit o "šikmé" opozici v případě, kdy je mezi králi lichý počet polí po úhlopříčce.

Na typickou opozici se podíváme v následujícím příkladu.



Králové stojí v opozici. Bílý král je o něco aktivněji postaven (je blíže "demarkační" linii, kterou představuje hranice mezi čtvrtou a pátou řadou). Stojí-li králové v opozici, pak většinou platí pravidlo, že ten kdo je donucen opustit opozici, dostane se do nevýhody.

pokračování příště

Bělehradský gambit, pokračování

B2/ 5. ... ♖e7

Nyní má bílý na výběr několik možností. Kromě "teoretického" 6. ♘xd4 ♘xd5 7. exd5 ♘xd4 8. ♖xd4 0-0 9. ♙e2 ♙f6 10. ♖d3 s rovnou hrou, se bílý může pokusit odbočit z vyšlapaných cestiček a hrát na získání výhody. Jednou z možností je pokračování: 6. ♙c4 0-0 se zhruba rovnou hrou. Zajímavější je však:

6. ♙f4 d6 7. ♘xd4 0-0 8. ♘c3!? ...

Běžně doporučované 8. ♘b5 není špatné, ale černý vyrovná hru po 8. ... ♘xd5 9. exd5 ♘e5 10. ♙e2 ♘g6=. Myšlenkou tahu 8. ♘c3 je zachovat na šachovnici větší množství figur. Bílý přitom může doufat, že jeho figury jsou o něco lépe postaveny.

8. ... d5

Lze i 8. ... ♘e5 9. ♙e2 c5 10. ♘f5 a po 10. ... ♙xf5 11. exf5 ♖c8 12. g4 h6 může bílý zvolit plán s velkou rošádou (13. ♘d5) nebo hrát okamžitě 13. 0-0 .

9. e5 ♘d7

Po 9. ... ♘e4 hraje bílý 10. ♘xe4 dxe4 11. ♘xc6 bxc6 12. ♙c4 a zůstane mu lepší pěšcová struktura, což samo o sobě nemusí stačit k získání převahy, ale dává to bílému jisté šance.

10. ♘xc6 bxc6 11. ♙d3 ♖b8
12. 0-0!? ...

Oběť pěšce, i figury. Bílý se zaměřuje na královské křídlo. Po 12. ♖b1 se dostane bílý do nevýhody (12. ... ♙b4).

12. ... ♖xb2 13. ♖e1 ♙b4 14. ♖e3 ♘c5

Nelze 14. ... d4?, protože po 15. ♙xh7+ bílý vyhraje.

15. ♙xh7+!? ♔xh7 16. ♖h5+ ♔g8
16. ♙g5 d4 17. ♖f3! g6 18. ♖h6 ...

Bílý má za figuru více než dostatečnou kompenzaci. Např.: 18. ... ♖xg5 19. ♖xg5 ♙xc3 20. g4! a není jasné, jak se bude černý bránit proti útoku po h-sloupci kombinovaným s tahem e6 a napadáním nevhodně postavených černých figur (viz diagram).



B3/ 5. ... ♘b4



Černý se pokouší výměna vyrovnat hru. Po 6. hxf6+ xf6 7. c4 d5! 8. exd5 g4 9. a3 gxf3 10. gxf3 e5+ může dokonce ihned remízovat věčným šachem: 11. d2 (11. f1? xd5) f4+ . Bílý se může pokusit o dosažení výhody po:

6. c4 bxd5 7. exd5 b4+ 8. d2 ...

Nadějněji vypadá 8. f1!? 0-0

9. xd4

h6 10. c3 a5 11. f4 s nejasnou hrou.

8. ... e7+ 9. e2 gxd2+ 10. cxd2 xe2+ 11. ex2 0-0 12. xd4 s rovnou hrou.

B4/ 5. ... c5



Nepříliš dobré pokračování., ale i to stačí černému k vyrovnání. Obvykle se hrává: 6. g5 e7 (po 6. ... d6 získá bílý výhodu ve variantě 7. xf6 gxf6 8. d2 s další 0-0-0) 7. xf6 xf6 8. b5 s rovnou hrou.

6. c4!? ...

Chce-li bílý získat výhodu, musí dokončit vývin. Zajímavé je i 6. d3 .

6. ... h6

Lepší než 6. ... d6 7. g5

7. 0-0 d6 8. a3 ...

se splelitou hrou a oboustrannými šancemi. Např: 8. ... e5 9. xe5 dx5 10. b4 g6 11. f4 0-0 12. d3!? d7 13. g3 c6 14. f5! h7 15. f6 s výhodou bílého.

B5/ 5. ... d6



Vcelku nenáročné pokračování, po kterém má bílý na výběr několik dobrých možností: 6. xd4 (B51), 6. g5 (B52) a 6. b5 (B53).

B51/ 6. xd4 ...

Bílý sice dostává okamžitě zpět pěšce, ale hmatatelné výhody nedosáhne. Stejná pozice může vzniknout např. i ze skotské hry čtyř jezdců, kde by si asi jen málokdo vybral po tazích 1. e4 e5 2. f3 c6 3. c3 f6 4. d4 exd4 5. xd4 d6 tah 6. d5 .

Taktika, studie-řešení

Snad každý našel výhru za bílého v následující studii: 1. ♖xc3! a není třeba dodávat, že např. po 1. ... bxc3 dojde bílý král až na pole a3 a uskuteční rozhodující průlom: 2. ♔d1 ♔d6 3. ♔c1 ♔c5 4. ♔b1 ♔b4 5. ♔a2 ♔c5 6. ♔a3 ♔b6 7. b4 a bílý si vytvoří volného pěšce nebo vysbírá soupeřovy pěšce.



Následující úloha by se mohla zdát trochu těžší. Bílý má více dobrých pokračování, ale nejrychleji vede k vítězství úder 1. ♕xh6!! gxf6 2. ♖e3 b3 3. cxb3 axb3 4. a3 ♕f6 5. g7! a černý nemůže beze ztrát zabránit matovým hrozbám.



Zřejmě nejtěžší úloha, která se nám do minulého čísla dostala omylem 2x, je postavení z třetího diagramu. Jedná se o závěr studie a pokud se vám nepodařilo najít řešení, nezoufejte, nedokáží to ani šachové programy. Černý král je skoro v matu, brání jej jen černý jezdec, a bílý má před sebou těžký úkol: dojít králem na c1 až k černému jezdcovi a obětovat za něj věž s matem na b2. Musí se přitom "chytře" vyhýbat patům: 1. ♕h8!! a4 2. ♔g7! ♘d3 3. ♔f7+ ♘b2 4. ♔f6 ♘c4 5. ♔e6+ ♘b2 6. ♔e5 ♘d1 7. ♔d5+ ♘b2 8. ♔d4 ♘d3 9. ♔c3 ♘b2 10. Bd4! ♘d3 11. Bf6 ♘b2 12. d3 g1 ♖ 13. ♖xg1 ♘xd3 14. ♕d4! ♘b2 15. ♔d2 e1 ♖+ 16. ♖xe1 ♕d3 17. ♔d2+ ♕b1 18. ♔c1 ♕d3 19. ♖d1 ♕e4 20. ♖d2



20. ... ♕c2 21. ♕f6! ♕d3 22. ♖xb2 axb2+ 23. ♕xb2 mat.

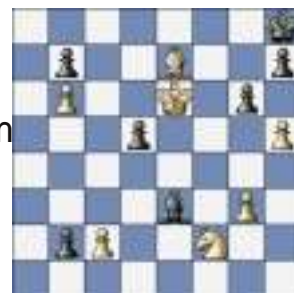
I čtvrtá úloha je studií. Jejím autorem je bývalý mistr světa V. Smyslov. Tentokrát není řešení tak obtížné, ale je celkem hezké.



Černý král je zapatován a bílý toho využije k přechodu do vyhrané pěšcové koncovky:

1. h4! gxf4 (1... g4 2. h5!) 2. gxf4 a6 3. ♔c1! b5 4. a5 d4 5. cxd4 exd4 6. h5 b4 7. ♔c2 b3+ 8. ♔xb3 d3 9. ♕g7 d2 10. ♔c2 1-0

Ještě jedna studie od Smyslova. Bílý krásným způsobem využije špatného postavení černého krále.



1. ♔f7! ♕d4 2. h6 b1 ♖ 3. ♕f8 ♖a1 4. ♘d1! ♕e5 5. g4 ♖d4 6. ♘e3 ♖f4+ 7. ♘f5 gxf5 8. ♕g7+ ♕xg7 9. hxg7# 1-0

Ani další diagram není příliš těžký. Chce to "jen" dobře spočítat. Černý král je uvězněn v rohu a ani věže se kvůli matovým hrozbám nemohou hýbat. První tah jistě nalezne skoro každý zkušenější šachista. Další pokračování však již není tak triviální, ale zdatnějším hráčům by nemělo činit větší problémy. Snad jediný zádrhel, na němž byste mohli ztroskotat, je ukryt v manévrování bílého krále po



h-sloupci. Samozřejmě, je nutno najít i závěrečnou oběť jezdcce.

1. c6! ♖bb8 2. ♘b5 gxf6 3. ♔h1 h5
4. ♔h2 h4 5. ♔h3! h6 6. ♔h2! h3
7. ♔xh3 h5 8. ♔h4 ♖b7 9. cxb7+
♔b8
10. ♘xa7! ♔xa7 11. bxc8 ♕c5
12. ♕b7# 1-0

Další diagram je postavení z partie. Bílý má na výběr několik tahů. Ale bílý zřejmě dobře znal podobná postavení, protože na rozdíl od šachových programů, našel následující úder téměř okamžitě. Stačilo jej jen dobře propočítat.



1. ♕xh7+ ! ♔xh7 2. ♘g5+ ...

Typické pokračování následující v podobných pozicích s obětí střelce na h7. Ani další tahy se nijak nevymykají šabloně.

2. ... ♕xg5 3. ♕h5+ ♕h6 4.
♕xh6 gxf6 5. ♖h3 1-0

A zase jedna studie. Ačkoli má černý dámu proti věži a střelci, jeho figury stojí velmi nevhodně-král čelí matovým hrozbám (po ústupu věže



bude hrozit mat střelcem na poli d5) a také dáma, ač se to na první pohled nezdá, nemá příliš mnoho vhodných polí. Bílý toho využije a chytí dámu! Nevěříte?

1. ♖f5! ...

Kryje ph5 a hrozí matem na d5.

1. ... e6

Ke stejnému výsledku vede i 1. ... c6
2. ♕xc6 e6 3. ♕d5!

2. ♕d5!! exd5 3. ♔e2 c5 4. ♔d3! ...

Je směšné, že programům to chvíli trvá (ale přijdou na to).

4. ... c4+ 5. ♔c3 d4+ 6. ♔c2! a at' hraje černý cokoli, dáma se ze zajetí nedostane.

K dalšímu diagramu se dá říct jen jedno: je z praktické partie a šachové programy vás budou zpočátku přesvědčovat, že je na tom černý dobře...



1. ♖xd5 ! cxd5 2. c6 ♕c8 3. ♕a6 ♔a8
4. ♕xc8 ♖xc8 5. ♖e1 ♖b8 (ani 5. ...
♕d8 nepomáhá, bílý hraje totéž, co v partii) 6. ♕d4 ♖b6 7. ♕xb6 cxb6 8.
♕b5 g6 9. ♔b1 ♕h6 10. ♕xd5 ♕c7
11. ♖d1 1-0

A ještě jedna hezká studie. Najít řešení by nemusel být až tak velký problém...



1. ♕f3+! ♖xf3 2. c6 a6 3. ♘d5
♖f4 (3. ... ♕d6 4. a5! bxa5 5. c5!!
1-0)
4. ♘xc7+ ♔b8 5. ♘xa6+ ♔c8 6. ♖a7
♔d8 7. c5
1-0

Útok na krále

V posledním díle jsme skončili u následujícího diagramu:



Měli jsme se zamyslet, jakým způsobem si bílý otevře linie k útoku na soupeřova krále. Pokročilejší šachisté jistě poznali, že jde o pozici ze sicilské obrany. V tomto zahájení bílý nezřídka uskutečňuje oběť figury na polích d5 nebo f5 s jediným cílem: otevřít e-sloupec a zadržet černého krále v centru. Nejinak tomu bude i v našem příkladu.

1. ♖d5! exd5

Po této odpovědi se dostane černý pod prudký útok. Ale měl jinou možnost? Především si ujasněme, co po tahu 1. ♖d5 černému hrozí. Je tady hrozba tahu b4, kterým bílý vyžene jezdce z pole c5 a zbaví černého ♖b7 ochrany. Tuto hrozbu může černý neutralizovat dvěma způsoby: 1. ... ♗c7 a 1. ... b4. Po 1. ... ♗c7 hraje bílý 2. ♕xb7! ♗xb7 3. ♕xf6 gxf6 4. b4 ♘d7 5. a4 a o převaze bílého nelze pochybovat. A kdyby vzal ve druhém tahu na b7 černý jezdce? Tak by bílý vyhrál

následujícím způsobem: 1. ... ♗c7 2. ♕xb7 ♘xb7 3. ♕xf6 gxf6 4. ♘d5! exd5

5. exd5+ ♔d8 6. ♘c6+ ♗c8

7. ♗g4+ ♗d7 8. ♖e8+ ...

Pokud bude čelit hrozbě 2. b4 černý tak, že sám zahraje b4, dostane se bílý tak jako tak k silnému útoku (1. ... b4 2. ♕xb7 ♘xb7 3. ♘d5! (s hrozbou 4. ♕xf6 gxf6 5. ♘c6) exd5 4. exd5+ ♔d7 5. c3! (nejasné by bylo 5. ♘c6) ♗a5 6. ♕xf6 gxf6 7. ♗h5 ♔d8 8. cxb4 a teď nelze 8. ... ♗xb4 pro 9. ♗g4+ ♔c7 10. ♘e6+ .

2. exd5+ ♔d7

Bílý obětoval figuru... a černý již nemá právo rošovat. V souvislosti s tím se jasně rýsuje plán dalšího útoku: nástup pěšců na dámském křídle a rozbití posledních zbytků krytu černého krále.

3. b4 ♘xa4 4. ♘xa4 bxa4 5. c4 ♗c8

Nepomáhalo ani 5. ... ♖c8 s myšlenkou schovat krále na b8, protože bílý by zahrál 6. ♗a4+ ♔c7

7. ♘c6 a aby černý zabránil matu, mnusel by odevzdat ještě jednoho pěšce (7. ... ♕xc6 8. ♗xc6 ♔b8 9. ♗xa6).

6. ♗xa4 ♗d7 7. ♗b3 g5

Tento a následující tahy usnadňují bílému jeho úlohu, kterou je průlom na poli c5. Mnohem lepší bylo 7. ... ♕e7 , aby se pokusil zapojit do hry věž z královského křídla a dostal se k nějaké protihře nebo výměnami zjednodušil pozici. Ale analýza ukazuje, že ani tento tah by černého nezachránil, protože černý hodně zaostal ve vývinu.

Jako příklad může posloužit varianta 7. ... ♕e7 8. ♖ac1 ♗e8 9. ♖ed1! (bílý nemá kam spěchat, vždyť má věž "navíc") 9. ... ♘e4 10. ♕xe7 ♖xe7 11. c5 dxc5 12. d6 atd.

8. ♕g3 ♘h5

Když 8. ... ♕g7, tak 9. ♖ac1 ♗e8 10. ♖ed1 a pozice černého je nadále špatná, protože není vidět, jak by se měl bránit proti průlomu c4-c5 s dalším d6.

9. c5! dxc5 10. bxc5 ♖xd5

Ani 10. ... ♕xd5 nebylo lepší (11. ♖b6 ♘g3 12. c6 ♕xc6 13. ♖ac1).

11. ♖e8+ ♔d7 12. ♖a4+ ♕c6 13. ♘xc6 a černý se vzdal.

Ve všech případech útoku na krále je plán útočící strany velmi podobný, ale v každém konkrétním případě vznikají jedinečné otázky, na které musí útočící strana najít odpovědi. Především je však nutné dobře zhodnotit pozici a přesvědčit se o tom, že jsou splněny všechny předpoklady pro ÚSPĚŠNÝ útok. dále je potřeba najít efektivní cesty ke splnění následujících úkolů:

- 1/ zadržení krále v centru
- 2/ otevření linií (sloupců, diagonál, zřídkka i řad)
- 3/ rozvíjet iniciativu (tj. Vytvářet hrozby) s cílem získání převahy na místě rozhodujícího střetu
- 4/ rozbít (otevřít) pozici a zahájit útok na krále

Už víme, že ke splnění výše popsaných úkolů musí být připravena útočící strana i k obětem a to i k takovým, které se nedají dopočítat až do konce a nesou v

sobě určitou míru rizika. A riziko, i když třeba oprávněné, je faktorem, který může mnoho hráčů odradit. Hovoříme-li o riziku všeobecně, obvykle se mu vyhýbají hráči, kteří si příliš nevěří. Jejich nízké sebevědomí je dáno především jejich nezkušeností, chabými znalostmi a nízkou úrovní jejich hry. Každý hráč se v jisté době nacházel na podobné úrovni, ale na každý hráč je schopen se s tím vypořádat a poctivě trénovat.

V příkladech, které jsme doposud prošli, probíhal útok podle jednoduchého schématu: otevření e-sloupce, na kterém pak operovaly těžké figury útočící strany. Na tomto místě je nutné zdůraznit, že toto schéma není jediným způsobem útoku proti králi v centru a že útočící strana má k dispozici celou škálu různých kombinačních motivů.

V dalších částech se podíváme na ty nejtýpickejší. Již teď si však můžeme říct, že téměř vše se točí kolem kritických polí nacházejících se v blízkosti krále, který byl pozbaven práva rošády. Tato pole tvoří obdélníky dané body: d2, d3, g3, g2 a u černého d7, d6, g6, g7. Asi je zbytečné zdůrazňovat, že nejslabšími poli v těchto obdélnících jsou pole f2, resp. f7, která jsou kryta jen králem.

V příštím díle se na podíváme na jednoduché ukázky, jak se dá slabosti těchto polí poměrně efektivně využít.

CHESS JOKER



Kdo si chce zahrát?

