

Šustermat (*Ladislav Alster*)

(1) Biely - Čierny [C20]

1.e4 e5 2.Dh5 Jc6 3.Sc4 Jf6?? [3...g6]
4.Dxf7# 1-0

(2) Biely - Čierny

[Strelcova hra C23]

1.e4 e5 2.Sc4 Sc5 3.Df3 Jc6?? [3...Jf6]
4.Dxf7# 1-0

(3) Biely - Čierny

[Philidorova obrana C41]

1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.Sc4 Sg4?! 4.c3 Jc6
5.Db3 Sxf3?? [5...Dd7] 6.Sxf7+ Ke7
7.De6# 1-0

(4) Greco, Gioacchino – NN

[Philidorova obrana C41]

Europe, 1620

1.e4 e5 2.Jf3 d6 Philidorova obrana. Čierny bezpečne pokrýva pešiaka e5, ten ale prekáža čiernopolnému strelcovi vo vývine na najaktívnejšie polia c5 alebo b4. Preto v ďalšom priebehu hry čierny musí pozorne brániť svoju pasívnu výstavbu. 3.Sc4 Greco sa vo svojich partiách zameriaval na najslabší bod v začiatočnom postavení figúr - f7. 3...Sg4?! Nepresný ťah, ako uvidíme v partií. [Lepšie bolo pokryť slabinu f7 ťahom 3...Se6 alebo 3...c6 s myšlienkou presadenia postupu d6-d5.] 4.h3 Sxf3?! [Opäť lepší bol návrat 4...Se6] 5.Dxf3 Hrozí "šustermat" 6.Dxf7. 5...Df6? Čierny pokrýl hrozbu, ale jeho dáma obsadila f6 - najlepšie pole pre vývin kráľovského jazdca. Pri prevahe vo vývine figúr zbytočne nepomáhame súperovi výmenami. Biely útočí na dámske krídlo oslabené neprítomnosťou čiernej dámy. 6.Db3! b6 7.Jc3 Je7 [Nepomáha ani 7...c6 8.Jd5! Dd8 (8...Dg6 9.Jc7+ Kd8 10.Jxa8+- a biely získa vežu; 8...cxd5 9.Sxd5 Jd7 10.Sxa8 s kvalitou a pešiakom navyše pre bieleho.) 9.Jxb6! axb6 10.Sxf7+ Ke7 (10...Kd7 11.Sxg8 s prevahou bieleho.) 11.De6#] 8.Jb5 Ja6? [Lepšie bolo pokryť hrozbu Jxc7 ťahom 8...Kd8, ale čierny by prišiel o právo rošády a tiež o pešiaka 9.Sxf7] 9.Da4! Maskovaný dvojúder,

čierny odchádza ohrozeným jazdcom a napáda pritom bielu dámu. 9...Nc5



10.Jxd6++ Jedinou obranou proti dvojitému šachu je ťah kráľom Kd8
11.De8# 1-0

(5) Napoleon - Šachový automat

(Allgaier), [C23]

Viedeň, 1809

1.e4 e5 2.Df3? Napoleon hrá na "šustermat", šachový automat s podobizňou Turka sa však bráni presne. 2...Jc6 3.Sc4 Jf6 Čierny účelne spája obranu proti útoku s vývinom vlastných figúr. 4.Je2 Sc5 5.a3? V bitkách takto Napoleon čas nestrácal! "Oslie uško" si mal odpustiť a radšej pokračovať vo vývine figúr. 5...d6 6.0-0 Sg4! Čierny získava ďalšie užitočné ťahy (tempá) napádaním súperovej predčasne vyvinutej dámy. 7.Dd3 Jh5 8.h3? a ešte oslabuje svoje rošádové postavenie. 8...Sxe2 9.Dxe2 Jf4 10.De1 po desiatich vykonaných ťahoch sa biela dáma musela vrátiť do vlastného tábora, náskok čierneho vo vývine figúr je obrovský. 10...Jd4! Ďalší ťah s tempom, hrozí Jxc2 s dvojitém útokom. 11.Sb3 Jxh3+! 12.Kh2 [12.gxh3 Jf3+-+ stráca nešťastnú dámu.] 12...Dh4 13.g3 Jf3+ 14.Kg2 Jxe1+ 15.Vxe1 Dg4 16.d3 Sxf2 17.Vh1 Dxc3+ 18.Kf1 Sd4 19.Ke2 Dg2+ 20.Kd1 Dxh1+ 21.Kd2 Dg2+ 22.Ke1 Jg1 23.Jc3 Sxc3+ 24.Sxc3 De2# 0-1

(6) Biely - Čierny [C20]

[Pachman Luděk]

1.e4 e5 2.Dh5?! Napáda pešiaka e5, ale tu bude dáma vystavená útoku ľahkých figúr čierneho. **2...Jc6** Čierny chráni pešiaka e5 a zároveň vyvíja figúru. **3.Sc4** Biely hrá na útok, ktorý nie je pripravený, preto sa ukáže ako neúčinný. **3...g6** [3...Jf6?? 4.Dxf7#] **4.Df3 Jf6** Proti opakovanej hrozbe proti bodu f7 sa čierny bránil dvoma užitočnými ťahmi, ktoré pomáhajú jeho vývinu. To platí aj o ťahu 3. ... g6, pretože čierny strelec môže ísť aj na pole g7. Teraz čierny hrozí ťahom 5. ... Jd4 zahnať bielu dámu naspäť na d1 (dvojúder proti Df3 a pc2). **5.c3 Sg7 6.Je2 d6** Čierny predbehol bieleho vo vývine figúr a preto má výhodu. Môže dokonca ešte raz napadnúť bielu dámu ťahom 7. ... Sg4 a získať ďalšie tempo.

DOMÁCA ÚLOHA

(7) Biely - Čierny [C54]



Nájdite najlepší ťah bieleho!

(8) Schwarz - Duren [C44]

Frankfurt, 1938



Nájdite najlepší ťah bieleho!