

## Zlaté pravidlá hry v otvorení:

### Rýchly vývin vlastných figúr

- vyvinúť všetky figúry, nie iba jedno krídlo
- nevyvíjať predčasne dámu, aby súper nezískaval tempá jej napádaním
- neťahat' zbytočne tou istou figúrou 2-krát
- neťahat' zbytočne krajnými pešiakmi - „oslie uši“
- usilovať sa o aktívny vývin, figúry majú napádať slabé body v súperovom postavení a iba v nevyhnutnom prípade brániť

### Boj o stred šachovnice

- pešiakmi a figúrami obsadiť centrum šachovnice
- figúry vyvíjať tak, aby mali čo najväčšie pôsobenie na centrum šachovnice

### Zabezpečiť postavenie vlastného kráľa

- rošáda
- neponechávať kráľa bez ochrany vlastných figúr
- neoslabovať rošádové postavenie ťahmi pešakov pred kráľom

### V otvorení sa nehnať sa ziskom materiálu na úkor vlastného vývinu figúr

- narúša sa harmonické postavenie vlastných figúr a stráca sa drahocenný čas

Nadviazať spoluprácu medzi figúrami

Snaha o vytvorenie útočného (obraného) postavenia)

Boj o iniciatívu

### Bránenie súperovi v týchto aktivitách

### Otvorené hry: 1.e2-e4 e7-e5

Charakter hry: Skoré otvorenie centra, dôležitý je vývin figúr, gambity, protigambity, veľký priestor pre figúry, boj o iniciatívu.

### Polootvorené hry: 1.e2-e4 ... okrem e7-e5

Charakter hry: Biely čiastočne alebo úplne ovláda centrum, neskoršie stretý medzi figúrami, pomalší vývin figúr,

### Zatvorené hry: všetky ostatné okrem 1.e2-e4 (najmä 1.d2-d4, 1.c2-c4, 1.Jg1-f3)

Pešakové reťaze sú dlhší čas nepohyblivé, pod ich krytom obe strany preskupujú figúry, manévrujú, pripravujú sa k rozhodujúcim akciám v centre alebo na krídlach, blokové pozície,

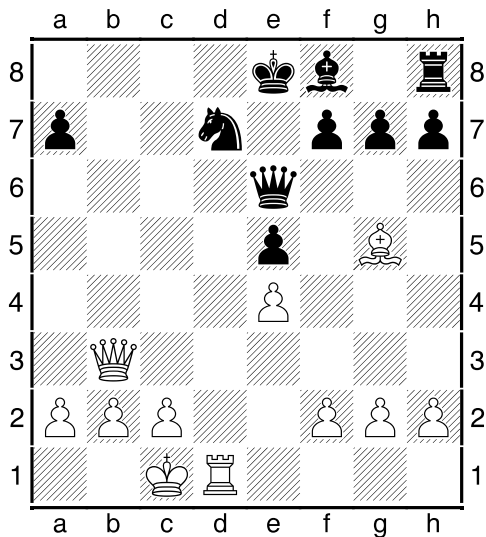
### (1) Morphy, Paul - Vojvoda z Brunswicku a knieža Isouard

Paríž, 1858

[Ladislav Alster]

Philidorova obrana 1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.d4 Sg4? Slabá obrana, ako Morphy rýchlo ukáže. Dobré ťahy sú 3...Jf6, 3...Jd7, alebo 3...exd4 ] 4.dxe5 Sxf3 Výmena je prakticky vynútená. [Po 4...dxe5 by biely vymenil dámy 5.Dxd8+ Kxd8 a dobral pešiaka ťahom 6.Jxe5+-] 5.Dxf3 dxe5 6.Sc4 Hrozí jednoducho 7.Dxf7 mat. Hrá Morphy na "šustermat"? V minulej lekcii sme Napoleona za to odsudzovali. Medzi týmito dvoma partiami je ale veľký rozdiel. Tu už na šachovnici nie je bielopolný strelcec, ktorý by mohol bielu dámu ohroziť. Biely má dvojicu strelcov – a to je výhoda. Okrem toho má biely aj dôležité tempo navyše. 6...Jf6? Je pochopiteľné, že čierni chceli zabrániť hroziacemu matu a zároveň vyvinúť figúru. Napoleonov súper urobil rovnaký ťah a bol správny. Ale tu je ťah jazdcom chybný. [Lepšie bolo 6...Df6 alebo 6...Dd7 ] 7.Db3! Dvojitý úder proti slabému pešiakovi f7 a pešiakovi b7, ktorý je oslabený neprítomnosťou strelca c8. 7...De7 V tejto situácii ešte najlepšia odpoveď. Čierny nemohol nechať bez ochrany pešiaka f7, napr. 7...b6 8.Sxf7+ Kd7 9.De6#. Chybou by bolo aj 7...Dd7? 8.Dxb7 Dc6 inak čierny nepokryje vežu na a7. 9.Sb5 a čierny stratí dámu kvôli väzbe. V šachovom slangu sa tomu hovorí "prišitie" dámy.] 8.Jc3! Geniálny Američan správne odhadol, že jeho náskok vo

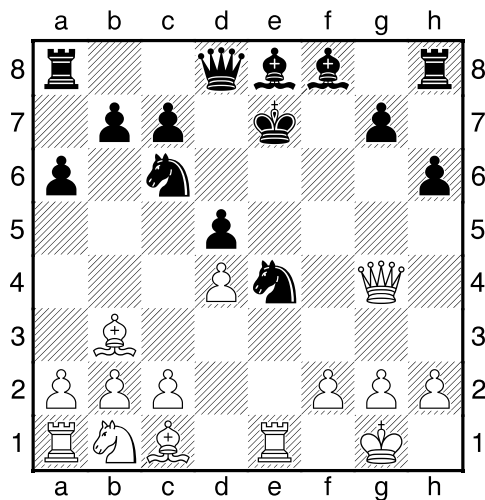
vývine mu dáva možnosť zvíťaziť rýchlym útokom. [Dobré bolo aj 8.Dxb7, ale Morphy by musel vymeniť dámy 8...Db4+ 9.Dxb4 Sxb4+ 10.Sd2+- a uplatňovať prevahu pešiaka v koncovke. Veľmi dobré bolo aj 8.Sxf7+! Kd8 (8...Dxf7 9.Dxb7+-) 9.Dxb7 Db4+ 10.Dxb4 Sxb4+ 11.c3 Sc5 12.Sg5 Jbd7 13.Jd2 Vf8 14.Se6 h6 15.Sxd7 hxg5 16.Sc6 Vb8 17.Jf3 Vxb2? 18.0-0-0+ 1:0 podľa partie Tenk-Egert, Brno 1930] **8...c6** Čierni si asi oddýchli, že neprišli o pešiaka b7, ale biely stupňuje tlak. **9.Sg5** Neprijemná väzba. **9...b5?** Ak by chceli čierni mobilizovať strelca bočným vývinom 9...g6 a úmyslom Sg7 a 0-0, prišlo by 10.Sxf6 Dxf6 11.Dxb7 a čierni by stratili množstvo materiálu. Jediný ťah, ktorým mohli čierni klásť odpor bol 9...Dc7 ] **10.Jxb5!** Obeť jazdca za dvoch pešiakov nie je za normálnych okolností výhodnou výmenou. Tu však vedie k prudkému útoku, ktorým biely rozhodne partiu v niekoľkých ťahoch. Ak by biely ustúpil napadnutým strelcom, čierni by vynútili výmenu dám. 10.Se2 Db4 s vyrovnanou hrou] **10...cxb5 11.Sxb5+ Jbd7** [Po 11...Kd8 12.0-0-0+ by čierny kráľ rýchlo podľahol sústredenému náporu bielych figúr.] **12.0-0-0** Jazdec d7 je v smrteľnej väzbe. Hrozí jednoducho 13.Sxd7+. **12...Vd8** Jediné krytie, ale ani to nestačí. **13.Vxd7! Vxd7 14.Vd1 De6 15.Sxd7+** Biely mal aj ďalšie veľmi sľubné možnosti. [15.Dxe6+ fxe6 16.Sxf6+- gxf6 17.Vxd7 s hrozbou odkrytého šachu.; 15.Sxf6 Sd6 16.Sxd7+ Dxd7 17.Sxe5+- s veľkou prevahou bielyho] **15...Jxd7**



**16.Db8+!!** Krásna obeť dámy, čierny ju musí prijať. Zo všetkých ciest k výhre si Morphy vybral tu najkrajšiu. **16...Jxb8 17.Vd8# 1-0**

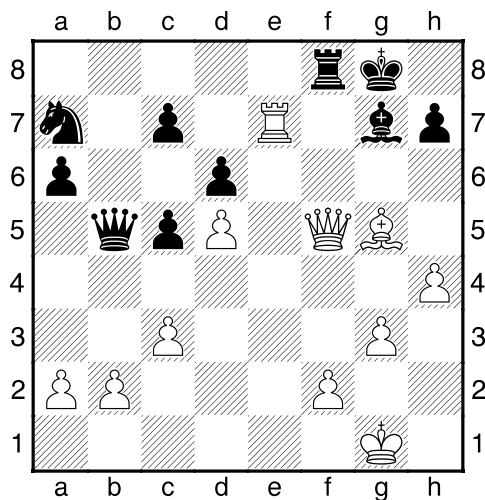
## Domáca úloha:

### (2) Úloha č.1



Nájdite najlepší ťah bielyho.

### (3) Úloha č.2



Nájdite najlepší ťah bielyho.