

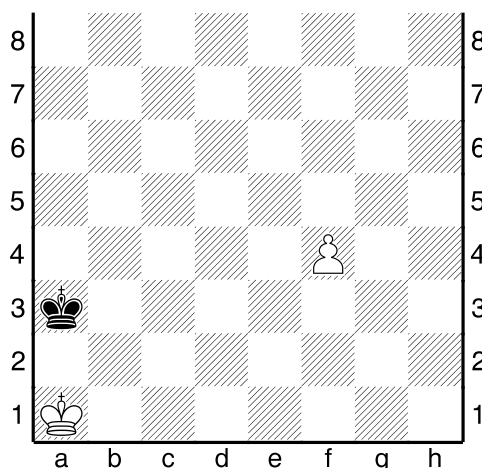
Koncovky

Koncovkou v šachovej hre označujeme záverečnú časť partie, keď na šachovnici ostáva už len málo kameňov (1-2 figúry a pešiaci). Koncovka sa na rozdiel od strednej hry väčšinou nevyhráva „na mat“, ale premenou svojho pešiaka na figúru, väčšinou dámu. **Iná je aj úloha vlastného kráľa.** V strednej hre kráľ zostáva v bezpečí svojho rošádového postavenia, aby sa nestal ľahkým terčom pre nepriateľské figúry. V koncovke so znižujúcim sa počtom figúr oboch súperov sa stáva z kráľa dôležitá útočná figúra. Kráľ je pomalá figúra, často potrebuje na presun k hlavnému bojisku šachovnice viac ťahov. Preto je jedným zo základných zákonov koncoviek **centralizácia kráľa**. S blížiacim sa koncom partie máme na šachovnici menej figúr, preto je dôležité, aby boli zostávajúce figúry čo najaktívnejšie a dobre spolupracovali (**aktivita a súhra figúr**). Na to, aby sme presadili premenu pešiaka, musíme mu najprv uvoľniť cestu až k poľu premeny. Teda snažíme sa o **vytvorenie a uplatnenie voľného pešiaka**.

Na výhru partie niekedy postačuje aj najmenšia materiálna prevaha – o jedného pešiaka.

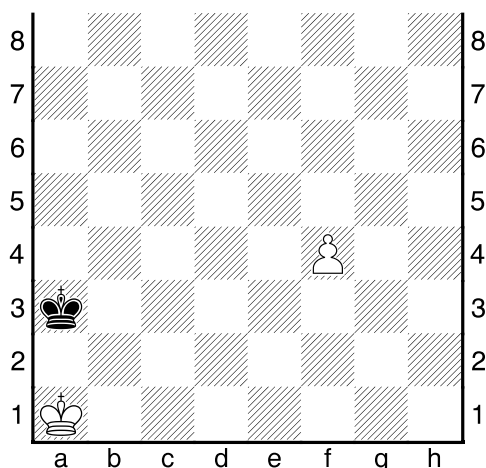
Pozícia: Kráľ + pešiak - Kráľ Pravidlo štvorca:

Kráľ slabšej strany môže postup pešiaka zastaviť iba vtedy, ak svojím ťahom vstúpi do štvorca ohraničeného diagonálou od voľného pešiaka k radu jeho premeny (teda pre bieleho je to 8.rad, pre čierneho 1.rad).



Čierny na ťahu

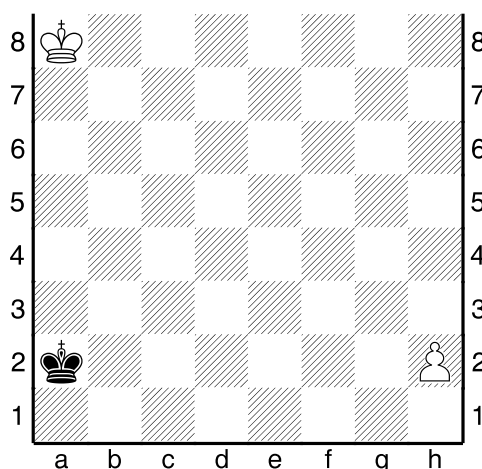
Ak čierny kráľ vstúpi do štvorca pešiaka f4 (ohraničeného poľami f4–f8–b8–b4), stihne zadržať postup bieleho pešiaka a pozícia je remízová. **1...Kb4 2.f5 Kc5 3.f6 Kd6 4.f7 Ke7 5.f8D+ Kxf8 ½.**



Bielý na ťahu

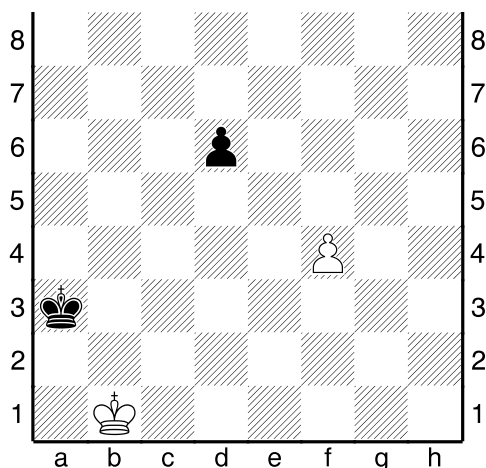
Tu čierny kráľ do štvorca bieleho pešiaka f5 (f5–f8–c8–c5) vstúpiť nestihne. **1.f5 Kb4 2.f6 Kc5 3.f7 Kd6 4.f8D+ 1-0**

Pri pravidle štvorca nezabudnite na možnosť dvojkroku pešiaka z jeho počiatočného postavenia! Pozor na prekážky, ktoré bránia kráľovi dosiahnuť súperovho pešiaka!



Čierny kráľ na ťahu vstúpi do štvorca pešiaka h2 (h2–h8–b8–b2) **1...Kb3 2.h4 Kc4 3.h5 Kd5 4.h6 Ke6 5.h7 Kf7 6.h8D 1-0**, ale pešiaka aj tak nestihne. Dôvodom je možnosť dvojkroku pešiaka z počiatočného postavenia. **Pešiaci v počiatočnom postavení (biely pešiak na 2.rade, čierny na 7.rade) majú štvorec**

rovanký, ako keby stáli na 3.rade (resp. čierny na 6.rade)!



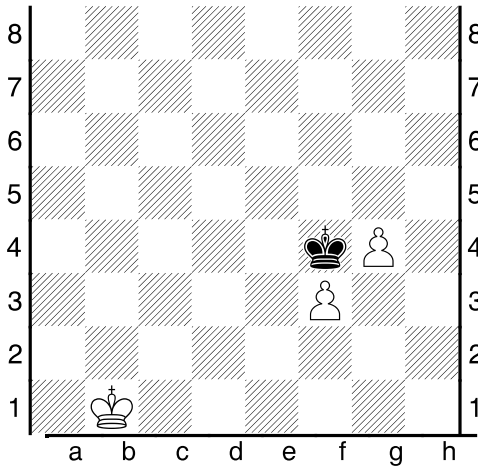
Hoci čierny kráľ môže vstúpiť do štvorca bieleho pešiaka f4, premeny nezabráni. Prekáža mu vlastný pešiak na d6. **1...Kb4** Nepomáha ani postup vlastného pešiaka **1...d5 2.f5 Kb4**, pretože

čierny kráľ nestihol včas vstúpiť do štvorca
 bieleho pešiaka f5 (Prehráva aj 2...d4 3.f6 d3 4.f7
 d2 5.f8D+ (Alebo 5.Kc2 Kb4 6.Kxd2 Kc5

7.f8D+-) 5...Kb3 6.Dd6 Kc3 7.Dd5⊖ Kb4
 8.Dxd2+-) 3.f6 Kc5 4.f7 Kd6 5.f8D+-] **2.f5 Kc5**
3.f6 Kc6 4.f7 Kd7 5.f8D 1-0

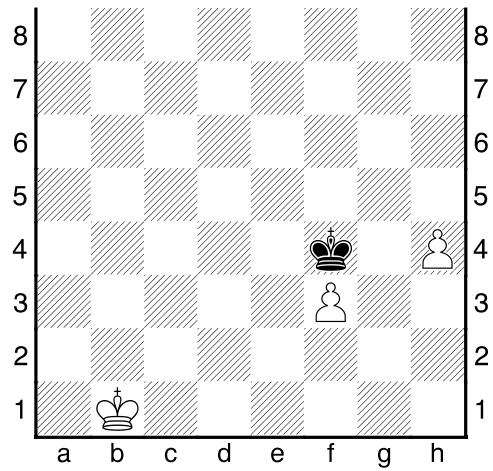
Domáca úloha

Pozícia č.1



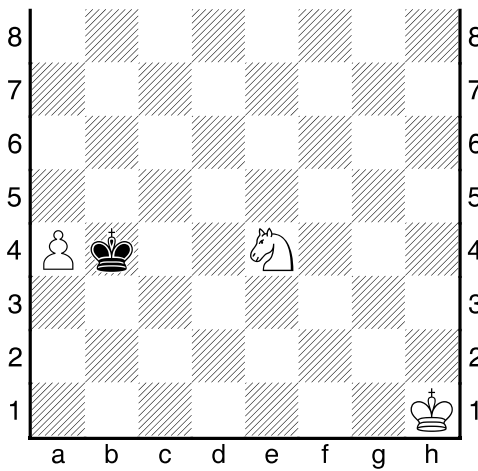
Môže čierny kráľ vziať bieleho pf3?

Pozícia č.2



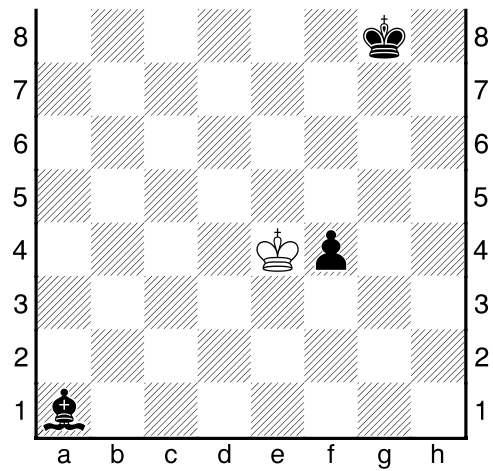
Môže čierny kráľ vziať bieleho pf3?

Pozícia č.3



Nájdite najlepší ťah bieleho!

Pozícia č.4



Nájdite najlepší ťah čierneho!