

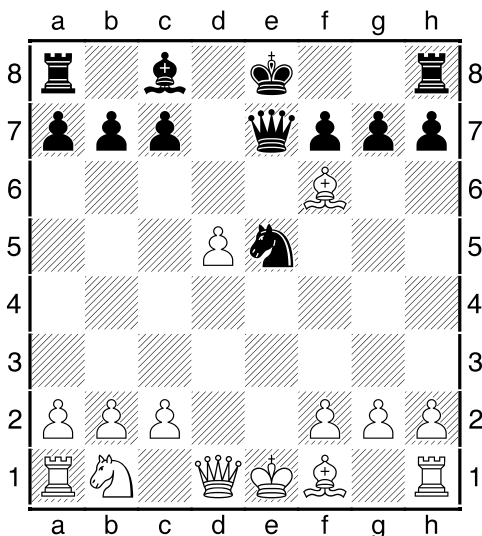
# Dvojité šach

Za odkryté napadnutie považujeme aj **dvojité šach** alebo skrátene **dvojšach**. Zúčastňujú sa ho, podobne ako pri iných druhoch odkrytých napadnutí, tri figúry: **Dve útočiacie figúry**, pričom **odkrývajúca (odt'ahujúca) figúra** odkryje dráhu druhej **šachujúcej** dlhokrokej (dáma, veža alebo strelec) **figúre** a zároveň **odrývajúca figúra sama dáva šach**. **Tretia figúra – súperov kráľ** je tak súčasne napadnutá dvoma figúrami útočníka. **Jediná obrana po dvojitému šachu je ťah kráľom**. Už to je dobrý dôvod využiť možnosť dať súperovi dvojšach alebo neumožniť súperovi dať dvojité šach nášmu kráľovi, veď kráľ prichádza minimálne o právo rošády. To je však len ten najmenší trest, dvojšach často vedie k zisku veľkej materiálnej prevahy alebo dokonca k matu.

## Miller – Cherney

New York, 1933, [Ladislav Alster]

**1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.d4 exd4 4.Jxd4** Škótska hra dostala pomenovanie podľa korešpondenčného šachového zápasu medzi Edinburghom a Londýnom v roku 1824, kde však víťazní Škóti hrali čiernymi figúrami. V nedávnej minulosti sa považovalo toto otvorenie za nedostatočné na zisk čo i len minimálnej prevahy bielymi a hralo sa len zriedkavo. V 90.rokoch 20.storočia sa opäť dostalo do módy, hlavne vďaka úsiliu 13.majstra sveta Garri Kasparova. Často sa hráva na najvyššej úrovni aj dnes. **4...Jf6 5.Sg5?!** Sporný ťah. Moderná teória otvorenia uprednostňuje 5.Jc3 alebo 5.Jxc6. **5...Se7** najčastejšia obrana proti väzbe, do úvahy však prichádzalo aj 5...h6. **6.Jf5 d5!?** Čierny sa snaží **využiť svoj náskok vo vývine figúr a otvoriť hru** aj za cenu materiálnych obetí. Bezpečnejšie bolo 6...0-0 alebo aj 6...h6, pretože už nevychádza 7.Jxg7+? Kf8+ a biely stratí jednu z napadnutých figúr. **7.exd5?!** Tu však 7.Jxg7+ malo dostať prednosť 7...Kf8 8.Sh6 a biely hrozí nepríjemným odkrytým šachom 9.Je6+ so ziskom dámy. 8...Kg8! Jediná obrana, po ktorej má čierny vďaka lepšiemu vývinu figúr určitú náhradu za obetovaného pešiaka. **7...Je5 8.Jxe7 8.Jxg7+!?** bolo stále zaujímavou možnosťou bieleho. **8...Dxe7 9.Sxf6??**

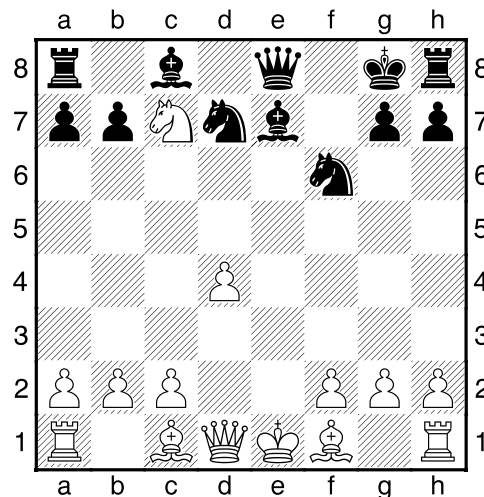


Všetko však kazí až tento ťah. Po správnom 9.Se2 má biely pešiaka navyše a môže smelo hľadiť do budúcnosti. **9...Jf3#**. **Na každý šach treba dávať pozor, o dvojšachu to platí dvojnásobne! 0-1**

## Lehmann – Teschner

Bad Pyrmont, 1950, [Ladislav Alster]

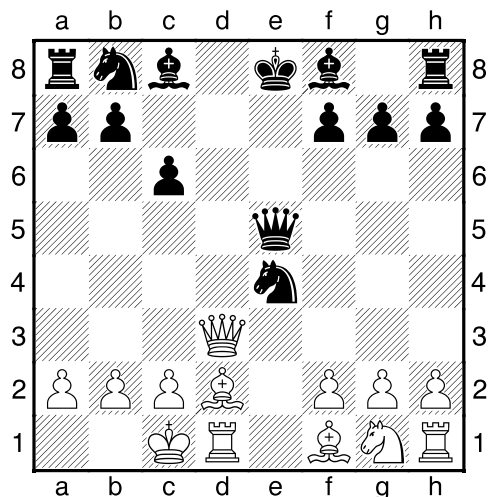
**1.e4 e6** Francúzska obrana, pomenovaná podľa korešpondenčného zápasu Londýn – Paríž 1834. Tentoraz bola šachová história spravodlivejšia a otvorenie nesie názov krajiny, ktorej hráči ho hrali. **2.d4 d5 3.Jc3 dxe4 4.Jxe4 Jd7 5.Jf3 Jgf6 6.Jeg5?!** Veľmi riskantný ťah, **v otvorení neťaháme zbytočne dvakrát tou istou figúrou**. Po jednoduchom 6.Jxf6+ Jxf6 7.Sd3 má biely určitú prevahu v centre aj vo vývine figúr. **6...Se7 7.Jxf7?!** Biely vymyslel kombináciu, ktorá ma však dieru. **Prednosť pred predčasným nepripraveným útokom mal dostať vývin figúr! 7...Kxf7 8.Jg5+ Kg8!** Čierny hrá najlepší ťah. Chybné by bolo 8...Kf8?? kvôli vidličke 9.Jxe6+ so ziskom čiernej dámy, po 8...Ke8 9.Jxe6 je dáma čierneho uväznená vlastnými figúrami. Dobré nie je ani 8...Kg6, pretože kráľ na otvorenom priestranstve sa stane ľahkým terčom pre biele figúry 9.Sd3+ Kh6 10.Jf7# Dvojité šach a mat. **9.Jxe6 De8 10.Jxc7??**



Biely bol asi spokojný, za obetovaného jazdca získal už troch pešiakov a ešte získa aj vežu. Ale úplne zabudol na nebezpečenstvo smrteľného dvojšachu. Správne bolo 10.Sc4 Sb4+ 11.c3 Jf8 s lepšou hrou čierneho. **10...Sb4#** Šachujú obe čierne figúry, nie je možné nič vziať ani predstaviť. **0-1**

# Réti,R – Tartakower,S

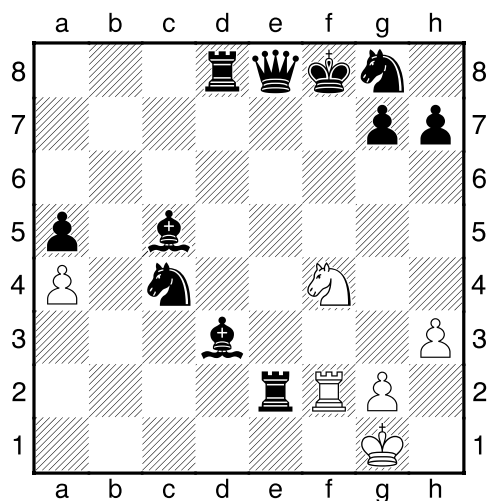
Viedeň, 1910



**9.Dd8+!!** Klasická kombinácia, ktorá po tejto partii dostala meno po rodákovi z Pezinka, **Richardovi Rétim**. **9...Kxd8 10.Sg5+ Kc7** alebo **10...Ke8 11.Vd8# 11.Sd8# 1-0**

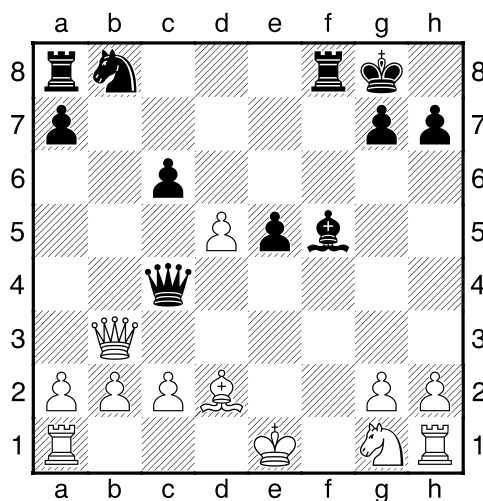
## Domáce úlohy

### Úloha č.1



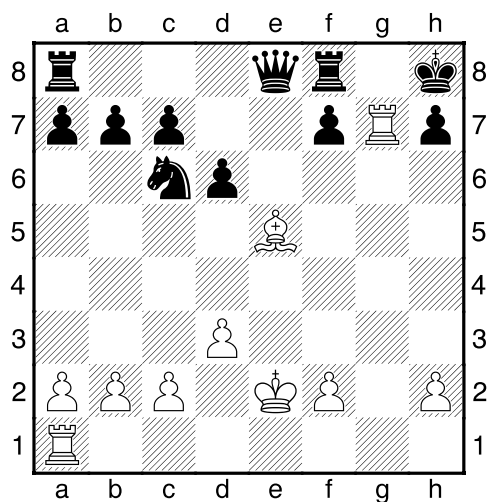
Biely na ťahu, využite jeho poslednú šancu!

### Úloha č.3



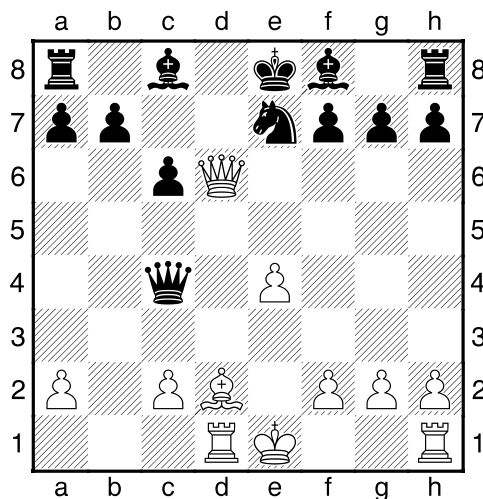
Čierny na ťahu. Pokúste sa využiť jeho prevahu vo vývine figúr na rýchlu výhru partie!

### Úloha č.2



Biely na ťahu. Jeho situácia je vážna, materiálu je málo, figúry zviazané. Podarí sa mu zvrátiť priebeh partie?

### Úloha č.4



Biely na ťahu. Čierne figúry okolo čierneho kráľa mu viac prekážajú, ako ho chránia. Dokážete to využiť?