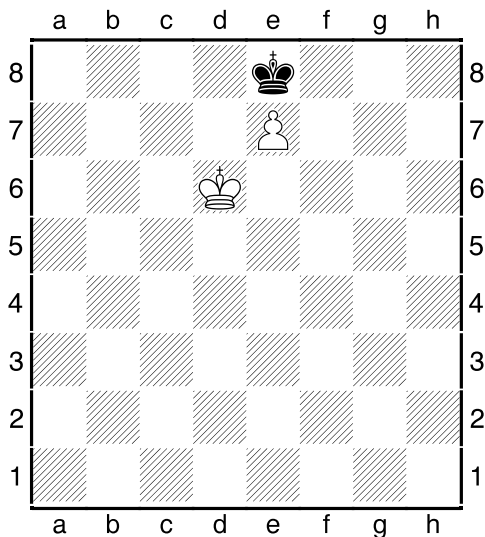


Kráľ + pešiak – kráľ (2.časť)

Koncovka kráľ + pešiak proti kráľovi predstavuje najmenšiu materiálnu prevahu v šachu. Aj táto minimálna prevaha však často stačí na výhru partie. Pokiaľ sa kráľ slabšej strany nenachádza v štvorci súperovho pešiaka, výhra je jednoduchá. Stačí postupovať pešiakom k poľu premeny. V prípade, že sa kráľ nachádza vo štvorci súperovho pešiaka, často vzniká pozícia zobrazená na diagrame:

Pozícia č.1



Pozícia vzájomnej nevýhody ťahu, biely na ťahu dosiahne **1.Ke6** len pat. Po 1.Ke5 si čierny zoberie posledného bieleho pešiaka a tiež dosiahne remízu 1...Kxe7.

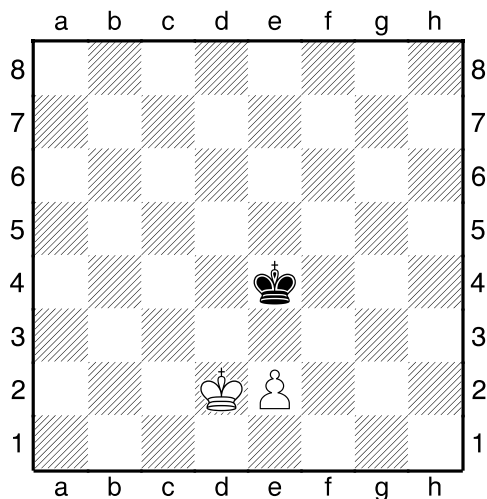
Ak je na ťahu čierny, prehráva **1...Kf7 2.Kd7** a nezabráni premene pešiaka **2...Kf6 3.e8D** s výhrou bieleho.

Pri postupe svojho pešiaka sa silnejšia strana preto snaží dosiahnuť postavenie na diagrame tak, aby bol na ťahu súper. Naopak slabšia strana tomuto úmyslu bráni.

Šance na výhru strany s pešiakom navyše výrazne stúpnu, ak sa jej podarí dostať svojho kráľa pred pešiaka. Práve tomu bráni vzájomná **opozícia** kráľov.

Pozícia č.3

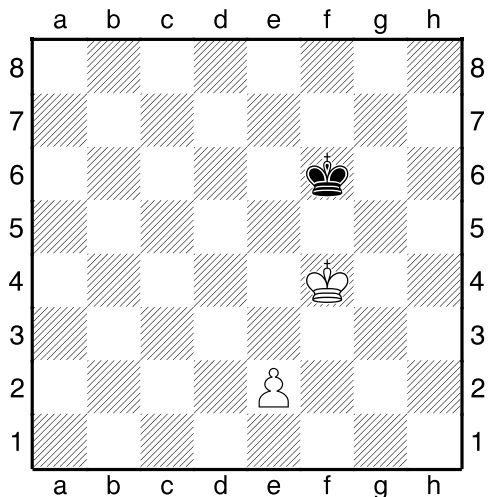
[Jose Raul Capablanca]



Nič biely nezíska ani po 2.Ke2 pre 2...Ke4 a čierny znova obsadí pole blokády **2...Kd5** a opozíciu získal čierny. **3.e4+ Ke5** Čierny kráľ sa postaví na nové (založné) pole blokády! **4.Ke3 Ke6!** opäť kvôli opozícii! **5.Kd4** [alebo 5.Kf4 Kf6] **5...Kd6** v oboch prípadoch má opozíciu čierny. **6.e5+ Ke6 7.Ke4 Ke7! 8.Kd5 Kd7 9.e6+ Ke7 10.Ke5 Ke8!** V tomto prípade zachráni čierneho len tento jediný ťah! Opozícia rozhoduje o výsledku partie. Rozhodujúcou chybou je 10...Kf8?? 11.Kf6 Ke8 12.e7 a vznikne postavenie prvého diagramu s ťahom čierneho, teda jeho prehrou. 12...Kd7 13.Kf7 Kd6 14.e8D+-; Podobne aj 10...Kd8?? 11.Kd6 Ke8 12.e7 Kf7 13.Kd7 Kf6 14.e8D+- **11.Kd6** alebo 11.Kf6 Kf8! opozícia 12.e7+ Ke8 13.Ke6 pat] **11...Kd8!** čierny získal opozíciu a stále drží remízu vo svojich rukách. **12.e7+ Ke8** vzniklo postavenie prvého diagramu s ťahom bieleho, teda remíza. **13.Ke6** pat.

Táto pozícia je remízová. Spôsob obrany čierneho spočíva v tom, že buď obsadí **pole priamo pred pešiakom (pole blokády)** alebo, keď ho súper donúti ustúpiť z poľa blokády, musí byť pripravený postaviť svojho kráľa **do opozície** súperovmu kráľovi. **1.e3 Ke5!** Biely vďaka **nevýhode ťahu** vyhnal čierneho kráľa z poľa blokády. Ten ustupuje tak, aby mal možnosť postaviť sa s kráľom do opozície! Slabšie, hoci ešte nie prehrávajúce je pokračovanie 1...Kd5 2.Kd3 a postavenie vzájomnej opozície kráľov získa biely, čierny kráľ musí ustúpiť. Veľkou chybou je 1...Kf3? 2.Kd3 Kg4 3.Ke4 Kg5 4.Ke5 a biely kráľ sa dostane pred svojho pešiaka, získa kontrolu nad poľom jeho premeny a vyhrá. **2.Kd3**

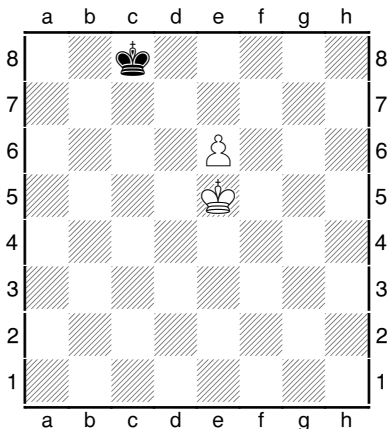
Pozícia č.4
[Jose Raul Capablanca]



V tejto pozícii biely dosiahne výhru vďaka skutočnosti, že jeho kráľ sa nachádza pred vlastným pešiacom a súčasne obsadil aspoň jedno z jeho kritických polí d4, e4 a f4 (**kritické polia** sú vzdialené o dva rady od pešiaka). **1.Ke4 Ke6** Čierny stavia kráľa do opozície, biely má však k dispozícii rezervný ťah pešiacom. **2.e3** po ktorom čierny opozíciu stráca a musí uvoľniť cestu bielemu kráľovi **2...Kd6** Kritické polia pešiaka e3 sú d5, e5 a f5. Obsadením jedného z nich si biely zabezpečí výhru. **3.Kf5!** Obchvat! **3...Ke7** Čierny sa najlepšie bráni tak, že zamedzí vstupu bieleho kráľa na kritické polia bieleho

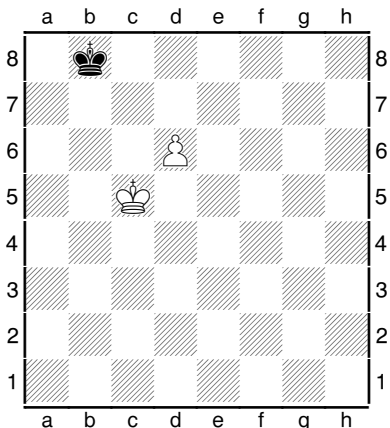
pešiaka, ak by ten postúpil na e4 (teda d6, e6 a f6). Pokus **3...Kd5** tiež nepomáha **4.e4+ Kd6 5.Kf6** biely kráľ ľahko obsadí kritické polia pešiaka e4 a obsadí aj kritické polia v prípade postupu svojho pešiaka na e5. **4.Ke5!** Biely si opäť pomáha opozíciou, aby si zaistil jedno z kritických polí v prípade postupu pešiaka na e4 (teda polia d6, e6, f6). Chybou, ktorá vypúšťa výhru je **4.e4? Kf7!** pretože čierny (opäť vďaka opozícii) nevpustí bieleho kráľa na žiadne z kritických polí pešiaka e4 (teda d6, e6, f6). **5.Ke5 Ke7! 6.Kd5 Kd7 7.e5 Ke7** a vzniká remízové postavenie z pozície č.3. **4...Kd7 5.Kf6!** Biely kráľ najprv obsadí kritické pole (d6, e6 alebo f6) a až potom postúpi svojim pešiacom na e5. **5...Ke8 6.e4** Pešiak už môže postúpiť na e4, pretože biely kráľ obsadil jeho kritické polia (d6, e6, f6). **6...Kd7 7.e5** Pozor, výnimka! Pešiaci na 5.rade majú kritické polia nielen na 7.rade (d7, e7, f7), ale aj na 6.rade (d6, e6, f6). Ak ktorékoľvek z týchto polí obsadí biely kráľ a čierny kráľ nedosiahne opozíciu, pešiak sa premení na dámu. Nemá zmysel ťah **7.Kf7?!** pre **7...Kd6** a biely sa musí vrátiť kráľom **8.Kf6**, aby neprišiel o pešiaka. **7...Ke8 8.Ke6!** Víťazný ťah! Biely získava rozhodujúcu opozíciu a s ňou prístup k poľu premeny svojho pešiaka. Naopak výhru vypúšťa **8.e6? Kf8!** a opozíciu získa čierny kráľ, teda remíza **9.e7+ Ke8 10.Ke6 pat.] 8...Kf8** [Alebo **8...Kd8 9.Kf7**] **9.Kd7** a biely pešiak má pod kontrolou svojho kráľa voľnú cestu k poľu premeny.

Úloha č.1



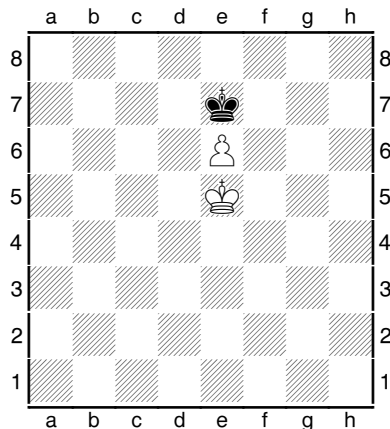
Biely na ťahu.

Úloha č.2



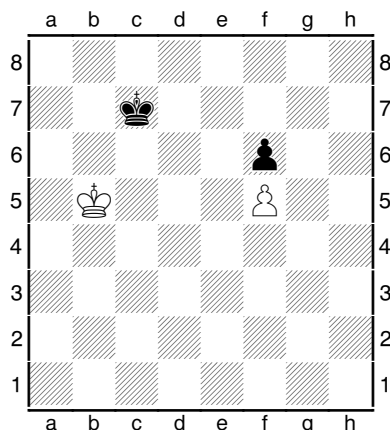
Biely na ťahu.

Úloha č.3



Čierny na ťahu.

Úloha č.4



Biely na ťahu.