

Šachový trénink

mírně pokročilých

Evžen Gonsior

2003

Ú V O D

Šachové hnutí prošlo v uplynulém desetiletí mnoha organizačními a strukturálními proměnami. Vznik několika šachových svazů, nejprve v rámci Československa a posléze i České republiky vyčerpával většinu činovníků ve zbytečných kompetenčních a reorganizačních sporech, povětšinou v neprospěch možnosti rozvoje šachu u nás.

Ve stejném období došlo k nevídanému rozvoji informačních technologií, které zásadním způsobem ovlivnily přípravu špičkových šachistů i metodiku šachového výcviku mládeže. Pokud jsme se před deseti léty rozcházeli v odhadu, kolik mladých hráčů bude využívat počítače, pak je třeba přiznat, že jsme se všichni mylili. To potvrdil i letmý průzkum u mladých hráčů na MČR ve Frymburku 2002. Prakticky všichni mladí hráči mají možnost využívat počítače, šachové databáze a někteří mají navíc i hrací programy. Dochází, žel, k tomu, že se dost mladých (i rodičů) neorientuje zcela přesně v možnostech, které elektronická média dávají. Tady čeká na naše trenéry dost zásadní úkol a to vymezit správnou roli počítačů, šachových databází v šachovém výcviku, zejména zabránit možnému schématismu a povrchnosti při přecenění významu počítačů.

Vznikem Šachového svazu České republiky v roce 2002 a krajských šachových svazů se změnil i organizace školení trenérů včetně trenérských tříd. Základní trenérskou třídou bude vedoucí kroužku (cvičitel). Na ni navazují trenéři III., II. a I. třídy. Školení vedoucích kroužků a trenérů III. tř. budou zajišťovat krajské šachové svazy. ŠSČR bude organizovat školení trenérů II. tř., pomáhat krajům metodicky při školení trenérů nižších tříd a iniciovat ve spolupráci s FTVS, případně jinými vysokými školami studium trenérů I. tř.

Šachový výcvik mládeže dělíme nadále na základní a individuální. Základní výcvik probíhá v šachových kroužcích šachových oddílů, domů dětí a mládeže. Trvá 4-7 let a to v závislosti na intenzitě výcviku, četnosti lekcí, věkové a výkonnostní úrovni dětí i kvalitě trenérů. Individuální trénink talentů je podporován ŠSČR a vedou jej nejlepší kvalifikovaní trenéři.

Šachový trénink mírně pokročilých je přepracováním a aktualizací publikace, vydané před 15 léty (B. Skácel, E. Gonsior: "Šachy pro trenéry III. třídy"). Byly do zahrnuty změny, které jsme zaznamenali v metodice šachového výcviku a uvádí vedle původních i novější praktické příklady.

Oběma autorům původní publikace, zejména B. Skácelovi patří poděkování za jejich souhlas i pochopení.

I. NÁSTIN INDIVIDUÁLNÍHO ŠACHOVÉHO VÝCVIKU

Již po několika úvodních lekcích se znalosti a dovednosti žáků začínají diferencovat a to v důsledku většího zájmu a pílě jedněch nebo vyšší míry nadání a talentu jiných. Pro méně zkušené trenéry to mnohdy představuje obtíže při organizaci a obsahovém zaměření šachového výcviku. Nevěnuje-li trenér pozornost těmto odlišnostem, může u některé skupiny dojít ke ztrátě zájmu a často i odchodu dětí. Tím více, že děti dnes mají mnoho možností k využití nebo i "zabití" volného času a intenzita působení médií (televize, mobilní telefony apod.) bude spíše stoupat. V takové konkurenci musíme již od počátku o každé dítě v šachovém kroužku velmi intenzivně pečovat. A rozeznáme-li u některého žáka mimořádnou

aktivitu, která často provází talenty, signalizuje nám to povinností, tyto talenty uspokojit vyšší intenzitou šachového výcviku. Ne, to ještě není individuální šachový výcvik. To je jen začátek, můstek, který k němu vede. Je-li aktivita projevována trvale a přináší i větší znalosti a lepší výsledky, pak, zpravidla po 2-3 letech musíme hledat možnosti dítě individuálně trénovat.

Individuální šachový trénink znamená přizpůsobení obsahu, forem i organizace tréninku potřebám a cílům jednotlivých talentů. V tomto smyslu lze individuální šachový výcvik do určité míry ztotožnit se sebevzděláváním.

Začne-li v šachovém kroužku některý z žáků "vyčnívat" zájmem i výkonností nad ostatní, musíme začít s individuálním přístupem. Přitom je užitečné připomenout si předpoklady výkonnostního růstu mladého šachisty. Exmistr světa V. Smyslov k nim kdysi radil:

1. Pozorné a čitelné zapisování vlastních partií (dnes bychom přidali "a ukládat do osobní databáze partií").
2. Důkladnou analýzu všech partií, zejména prohraných.
3. Cvičení a upevňování základních psychických vlastností, jako pozornost a paměť
4. Výběr pěti až šesti zahájení a jejich důkladné studium.
5. Stále zdokonalování analytických schopností, které jsou jedním z nejdůležitějších předpokladů výkonnostního růstu.
6. Řešení studií, což napomáhá estetickému chápání šachu a zdokonaluje znalosti končících her.

Pro mladé šachové talenty by se tyto, tak trefně vymezené předpoklady, měly stát "desaterem", jehož splnění je "startovní" podmínkou pro zahájení individuálního tréninku.

Kdybychom chtěli vypracovat jakýsi univerzální program individuálního výcviku, mohl by vypadat přibližně takto:

1. Hodnocení dosaženého stavu

Úvodní analýza znalostí a dovedností žáka je nutnou podmínkou zahájení individuálního výcviku. Při ní posuzujeme a zkoumáme:

- znalosti zahájení,
- znalosti typických pozic střední hry,
- znalosti koncovek,
- kombinační vidění a znalost základních motivů a idejí,
- schopnost propočtu tahů (variant),
- psychické vlastnosti žáka, zejména zájem a zapálení, rychlost myšlení, paměť, pozornost, rozhodnost, vůle po vítězství, vytrvalost, ukázněnost a odolnost vůči emocím,
- fyzický stav (doplňkové sporty).

Rozbor zjištěných skutečností a předpokladů nám umožní

2. Stanovit cíle, kterých chceme dosáhnout

Přitom rozlišujeme cíle výcvikové a sportovní (výkonnostní). Výcvikovými cíli je program - plán individuálního výcviku, který vychází z rozboru současného stavu a musí být každoročně zpřesňován a doplňován. Cíle sportovní stanovujeme na různá časová období (dlouhodobě, rok, sezónu, soutěž) a regulujeme tím žádoucím způsobem psychické stavy žáka (nežádoucí aktivizace, nereálné aspirace). Tady chci trenérům připomenout, že pravidelná, včasná a správná motivace svěřence dělá zázraky. Nyní můžeme přistoupit k vypracování

3. Programu – opatření ke splnění stanovených cílů

K němu patří:

- a) rozbor vlastních partií
 - zavedení deníku šachisty,
 - otevření osobní databáze šachisty.
- b) studium zahájení
 - vybrat zahájení podle zájmu ale i šachových předpokladů hráče,
 - shromáždit alespoň 30-50 komentovaných partií a rozebrat je,
 - seznámit se se strategickými plány, typickými kombinačními motivy i koncovkami vybraného zahájení.
- c) studium strategie
 - hodnocení pozice a plán hry,
 - typizované pozice,
 - metody šachového boje,
 - elementy strategie.
- d) studium koncovek
 - teoretické koncovky,
 - strategické principy v koncovkách.
- e) trénink taktiky
 - trénink příkladů s různými motivy a idejemi.
- f) práce s literaturou a šachovými databázemi
- g) fyzická příprava.

II. ZÁKLADNÍ ŠACHOVÝ VÝCVIK MÍRNĚ POKROČILÝCH - II. CYKLUS

1. OBSAH A METODIKA VÝUKY ŠACHU

Program šachového výcviku pokročilých (až do úrovně 3.-2.výkonnostní třídy) předpokládá ve II.cyklu, tj. ve druhém výcvikovém roce 40 lekcí v rozsahu 2 – 3 hod.

Každá lekce se skládá z části úvodní, kterou tvoří kontrola domácích úloh, výklad nového učiva, případně zadání úkolů a praktické. Úvodní neboli teoretická část lekce by neměla překročit 30 - 40 minut. Zbytek času je určen praktickému procvičování nových pojmů, poznatků a pouček, řešení taktických obrátů, úloh, studií, hraní cvičných pozic, volných a soutěžních partií, organizování soutěží, simultánek, hádání tahů apod.

Následující příručka je vlastně přípravou trenéra na výkladovou část lekce. Měla by trenérům usnadnit celkovou přípravu na šachový výcvik. Avšak ani tato příručka nezbavuje trenéra nutnosti přípravy na každou jednotlivou lekci. Jednak je potřeba aktualizovat uváděné příklady a u skupiny pokročilejších je třeba stále myslet na diferencovaný přístup k jednotlivým svěřencům zejména v praktické části lekcí.

Na tomto místě bych rád svým kolegům opakovaně připomněl skutečnost, že nároky na trenéra v současné epoše elektronických databází a informací spíše stoupají a mají odlišnou podobu, než před deseti či padesáti léty. Naši svěřenci mají stále méně času a mnohem více prostředků k jeho naplnění a využívání. Myslím přitom na enormní vliv televize, her v počítačích a mobilních telefonech. V takové situaci se musíme o čas a zájem žáků doslova poprat. Vedle odborné šachové přípravy sehrává stále větší roli získání žáka, jeho motivace a vedení trenérem.

UČEBNÍ PLÁN ŠACHOVÉHO VÝCVIKU

T a k t i k a	9 lekcí
Útok na krále	3 lekce
Technika propočtu variant	3 lekce
Taktické obraty	3 lekce
S t r a t e g i e	21 lekcí
Hodnocení pozice a plán v šachové partii	1 lekce
Dobry a špatny strelce; strelce silněji jezdec	1 lekce
Jezdec silněji strelce. Nestejnobarevní strelci ve středni hře	1 lekce
Dvojice strelců	1 lekce
Volné sloupce – boj o ovládnutí a využití volných sloupců	2 lekce
Pěšcovy střed – význam a druhy	1 lekce
Napadání středu pěšci a figurami	1 lekce
Pěšcová struktura – vliv na plány hry a průběh boje	1 lekce
Pěšcové slabiny – dvojpěšci	1 lekce
Opožděny pěšec na volném sloupci	1 lekce
Volny pěšec ve středni hře	1 lekce
Slabé a silné body	1 lekce
Iniciativa v šachové partii	1 lekce
Lavírování a manévrování	1 lekce
Přechod ze středni hry do koncovky	1 lekce
Obrana v šachové partii – základní pojmy	1 lekce
Dáma proti 3 lehkým figurám	1 lekce
Dáma proti věži a lehké figurě	1 lekce
Poziční oběť kvality a figury	1 lekce
Ostatní případy materiální nerovnováhy	1 lekce
K o n c o v k y	10 lekcí
Pěšcové - volní pěšci	1 lekce
- pěšcovy průlom	1 lekce
- význam tempa	1 lekce
- aktivita krále	1 lekce
- přechod do pěšcové koncovky	1 lekce
Věžové - využití volného sloupce a 7.(2) řady	1 lekce
- aktivita figur	1 lekce
- volní pěšci	1 lekce
- uplatnění materiální převahy	1 lekce
- obrana ve věžových koncovkách	1 lekce
C E L K E M	40 lekcí

Program šachového výcviku

1. lekce	Rochádový útok – oběť strelce na h7 (h2)
2. lekce	Útok na krále zadržěného ve středu šachovnice
3. lekce	Útok na krále při různostranných rochádách
4. lekce	Výcvik v technice propočtu variant
5. lekce	Hodnocení pozice a plán v partii
6. lekce	Dobry a špatny strelce; strelce silněji jezdec
7. lekce	Jezdec silněji strelce; nestejnobarevní strelci ve středni hře

8. lekce	Soutěž v řešení taktických obrátů
9. lekce	Volné sloupce – využití, opěrné body
10. lekce	Boj o ovládnutí volných sloupců
11. lekce	Pěšcový střed – význam, druhy
12. lekce	Napadání střed pěšci a figurami
13. lekce	Dvojice střelců ve střední hře
14. lekce	Výcvik v technice propočtu variant
15. lekce	Pěšcové koncovky s volnými pěšci
16. lekce	Průlom v pěšcových koncovkách
17. lekce	Význam tempa v pěšcových koncovkách
18. lekce	Soutěž v řešení taktických obrátů
19. lekce	Pěšcová struktura a její vliv na průběh boje
20. lekce	Slabé a silné body
21. lekce	Pěšcové slabiny – dvojpěšci
22. lekce	Opožděný pěšec na polootevřeném sloupci
23. lekce	Volný pěšec ve střední hře
24. lekce	Dáma proti třem lehkým figurám
25. lekce	Dáma proti věži a lehké figurě
26. lekce	Poziční oběť kvality a figury
27. lekce	Ostatní případy materiální nerovnováhy
28. lekce	Pěšcové koncovky – aktivita krále
29. lekce	Přechod do pěšcové koncovky – realizace převahy
30. lekce	Výcvik v technice propočtu variant
31. lekce	Iniciativa v šachové partii
32. lekce	Lavírování a manévrování
33. lekce	Přechod ze střední hry do koncovky
34. lekce	Věžové koncovky – využití volného sloupce a 7.(2) řady
35. lekce	Aktivita figur ve věžových koncovkách
36. lekce	Obrana v šachové partii – základní pojmy
37. lekce	Věžové koncovky s volnými pěšci
38. lekce	Uplatnění materiální převahy ve věžových koncovkách
39. lekce	Obrana ve věžových koncovkách
40. lekce	Soutěž v řešení taktických obrátů

2. METODICKÉ POZNÁMKY K PROGRAMU TAKTIKA

Obsahově je výcvik taktiky v tomto cyklu zaměřen především na první kroky v technice propočtu variant, řešení kombinačních obrátů, zvláště při útoku na krále.

Výcvik techniky propočtu variant – lekce č.4, 14, 30

Technika propočtu variant je jedním z pilířů šachové hry (Kotov). Nejvhodnějšími příklady jsou praktické partievé ukázky, které doporučujeme řešit modelovým způsobem. Svěřenec si postaví pozici na šachovnici a hledá řešení bez přemísťování figur. Po vyčerpání časového limitu (10 – 30 minut podle obtížnosti příkladu) si zapíše všechny varianty, které našel. Pak si své řešení srovná se zadáním. Tady lze po ukončení propočtu vložit i fázi analytickou, kdy žák analýzou ověřuje počet.

Soutěže v řešení taktických obrátů – lekce č. 8, 18, 40

Představují oblíbenou formu rozvíjení techniky propočtu variant i opakování a prohlubování praktických dovedností taktiky. Kombinační příklady a úlohy lze vybírat podle motivů, idejí a

cílů (útok, obrana,) a organizovat formou testů jako soutěže o body, ceny apod.

Instrukce k provádění testu

Č. lekce	Druh testu	Počet diagramů	Čas na 1 diagram	Hodnocení - úroveň		
				vysoká	střední	nízká
8	Kombinace	8	5 minut	7 – 8	4 – 6	3 a méně
18	Taktika v koncovkách	8	5 minut	7 – 8	4 – 6	3 a méně
40	Dvojtažky	8	5 minut	7 – 8	4 – 6	3 a méně

Poznámka: Uvedené testy jsou jen návodem, který si mohou trenéři každoročně aktualizovat a obměňovat.

Postup trenéra při zadávání úkolů:

- seznámí účastníky testu s podmínkami (viz tabulka),
- rozdá kontrolní testy (papíry), na které se uvede jméno, příjmení apod.,
- oznámí dobu trvání testu – bez přerušení zhruba 60 minut,
- požádá soutěžící, aby u jim známých příkladů napsali „znám“.

Praktický pokyn pro trenéra – při rozmístování figur na nástěnné šachovnici se jako poslední staví oba králové!

Útok na krále – lekce č.1, 2, 3

Pro všechny mladé hráče bezesporu nejzajímavější téma. Vyvolává mnoho emocí a proto je důležité vštípit žákům určité zásady pro zahájení a vedení útoku. Předpokladem úspěšného útoku je zpravidla dosažení určité poziční převahy a splnění některých podmínek, jako: převahy sil na tom úseku šachovnice, kde má být útok zahájen nebo alespoň předpoklad, že útočící strana může v průběhu boje nasadit více sil, v postavení soupeře by měly být slabé body, které se mohou stát osou vedení útoku (nebo alespoň předpoklad, že slabé body v průběhu útoku vzniknou), střed šachovnice má být zajištěn proti možnému a typickému protiúderu.

B. STRATEGIE

Před zahájením výuky šachové strategie připomeneme žákům prvního mistra světa W. Steinitze, jeho principy poziční hry a doplníme je dalšími moderními strategickými zásadami. To vše jsou nejdůležitější předpoklady pro hodnocení pozice a stanovení plánu hry, schopnosti, které jsou základem šachového mistrovství a pro žáky neobyčejně obtížné.

Proto tyto základní strategické problémy musí prolínat výuku po celou dobu šachového výcviku. Měli bychom vést žáky k tomu, aby všechna řešení praktických úkolů začínali hodnocením pozice, příp. stanovením plánu hry. Tím rovněž pomáháme rozvíjet jejich vyjadřovací a řečnické schopnosti.

C. KONCOVKY

Rozsah této příručky dovoluje u koncovek zařadit jen jakýsi „minikurz“, určité technické minimum, v němž seznámíme žáky se základními ideami a principy pěšcových a věžových koncovek. K nim patří např. strategie koncovek a nutnost postupovat i v koncovkách podle plánu. Naše zkušenosti však ukazují, že v této oblasti jsou znalosti a dovednosti mladých hráčů velmi nízké. To demonstruje velmi výmluvně nedostatky základního šachového výcviku.

D. PRAKTICKÁ ČÁST VÝCVIKU

Z didaktiky šachového výcviku víme, že praktická část představuje 60-80% času šachového tréninku a to v závislosti na věku žáků (čas teoretické výuky se zvětšuje z 10-15 minut u nejmenších na 25 – 35 minut u 14 – 16 letých). Zbývající většina času je určena

získávání praktických dovedností, zkušeností a vlastní hře, při které trenér sleduje a ovlivňuje vytváření herních návyků, sleduje a reguluje psychické stavy žáků. V této části výcviku může a musí trenér vytvářet základy sportovní etiky, korigovat psychické a volní vlastnosti dětí i sledovat diferenciaci žáků podle rozdílné míry nadání i tréninkové píce. To je první základní třídění dětí a poskytuje trenérovi informace, nezbytné pro diferencovaný přístup k jednotlivým žákům i výběr talentů do individuálního tréninku.

Nezapomínejme přitom, že ne všichni naši svěřenci dosáhnou nejvyšších výkonnostních tříd a že většinu budou šachy provázet jako oblíbená záliba. Tady vytváříme vztah k šachu, ze kterého se v budoucnu rodí nejen hráči, ale i trenéři, rozhodčí i činovníci šachových klubů. Proto je vhodné plynulým a nenásilným způsobem do výcviku zařadit i seznamování s pravidly šachu, soutěžními a turnajovými řády, losováním apod.

Ještě o jednom problému je třeba se zde zmínit. Bylo-li dříve zlovykem „honění“ výkonnostních tříd u dětí, pak se to v současnosti proměnilo na „ELOmání“. Je tragikomické a smutné vidět při soutěžích mládeže 10-12leté děti pobekávat nad ztracenými ELO body po prohrané partii a přitom neúměrné množství hrubých chyb, špatná koncentrace při partii ponechává děti v klidu. Tady nelze, než znovu a znovu opakovat známou větu Capablancovu, že „se nejvíce poučil z vlastních proher“, především rozbořením partie a odstraňováním příčin nezdaru. Pokud bych měl tuto užitečnou tézi aplikovat na chování některých dětí při MČR v uplynulých desetiletích, pak zjišťuji, že děti se mi po prohře k rozborům spíše nehrnou.

3. PROGRAM ŠACHOVÉHO VÝCVIKU V LEKČÍCH

1. lekce: ROCHÁDOVÝ ÚTOK - Oběť střelce na h7 (h2)

Jednou z nejčastějších i neoblíbenějších taktických operací při vedení útoku je oběť střelce na h7 (h2), kterou se získává důležité tempo k provedení rychlého figurového útoku na zpravidla málo chráněného soupeřova krále. Cílem oběti je zpravidla matový útok nebo získání rozhodujícího materiálu a dává trenérům příležitost a vhodné příklady pro první krůčky při výcviku propočtu variant. Současné šachové databáze poskytují dostatek příkladů, např. v Megabázi 2002 je několik tisíc příkladů oběti na h7.

Tématický příklad

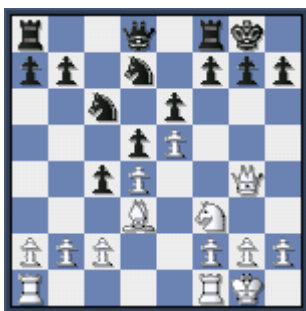


Diagram č.1

Greco - NN



Diagram č.2

Lasker - Bauer

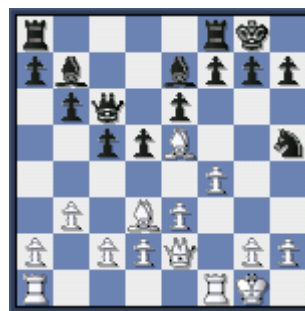


Diagram č.3

Tématický příklad – diagram č.1

Příklad znázorňuje nejjednodušší provedení oběti na h7: 1. Sxh7+ Kxh7 2. Dh5+ Kg8 3. Jg5 Ve8 Jen 3. – Dxc5 může zabránit rychlému matu. 4. Dxf7+ Kh8 5. Dh5+ Kg8 6. Dh7+ Kf8 7. Dh8+ Ke7 8. Dxc7 mat. Ve většině podobných postavení stojí bílá dáma na e2 nebo d1, takže bílý hraje nejprve Jg5+ a černý může ustupit i na g6, což je třeba při

propočtu obranných možností vzít v úvahu.

Diagram č.2 je jedním z nejstarších příkladů oběti na h7 a miniaturu nejsilnějšího hráče zač.17. století a prvního šachového profesionála uvádíme celou:

Greco – NN,1620: 1.e4 e6 2.d4 Jf6 3.Sd3 Jc6 4.Jf3 Se7 5.h4 O-O 6.e5 Jd5 viz diagram! 7.Sxh7+ Kxh7 8.Jg5+ Sxg5 9.hxg5+ Kg6 10.Dh5+ Kf5 11.Dh7+ g6 12.Dh3+ Ke4 13.Dd3 mat

Partie ukazuje jiný typ postavení před obětí,kdy pěšec na h4 umožňuje po vzetí jezdce g5 otevřít h-sloupec s ještě větší účinností.

Někdy doprovází oběť na h7 i další střelec vzetím pěšce g7,což zcela odhalí kryt černého krále a umožní těžkým figurám bílého dílo zkázy dokonat, jak to předvedl Lasker v partii s Bauerem v Amsterdamu 1889 – diagram č.3: 1.Sxh7+ Kxh7 2.Dxh5 Kg8 3.Sxg7! Kxg7 4.Dg4+ Kh7 5.Vf3 hrozí Vh3 mat 5. – e5 6.Vh3+ Dh6 7.Vxh6+ Kxh6 8.Dd7 Pointa oběti.

Černý zabránil matu,ale ztrácí další rozhodující materiál 8. – Sf6 9.Dxb7 a bílý vyhrál.

Při podobné oběti dvou střelců je nutno počítat s možností,že černý druhou oběť nepřijme.

V naší ukázce se mohlo stát a) 3. – f6 4.Vf3! De8 5.Dh8+ Kf7 6.Dh7 , b) 3. – f5 4.Se5 Vf6 5.Vf3, v obou případech s rozhodujícím útokem bílého.

S touto populární obětí se setkáváme stále a na různých výkonnostních úrovních,jak dokládá následující příklad z turnaje světové špičky v Las Palmas 1996.

Anand - Karpov



Diagram č.4

Anand prohrál předchozího dne po matné hře s Kramnikem

a rozhodl se překvapit volbou zahájení.Zahrál 1.Jf3 a po dvaceti tazích dospěla partie do pozice diagramu č.4. Bílý má lepší hru a tahem 1.Vxd5 může získat pěšce. Je obdivuhodné, že místo toho volí efektní,byť riskantní cestu oběti figury.

Sám Anand k tomu napsal:“Několik sekund jsem věnoval tahu 1.Vxd5,ale když jsem vzápětí uviděl možnost 1.Sxh7+,

bylo rozhodnuto.Nenašel jsem dostatečnou obranu soupeře, tím více,že Karpov byl ve vrcholné časové tísní. Cítil jsem

současně velké vzrušení a obával se neschopnosti racionální analýzy. O to snažší bylo rozhodování. 1.Sxh7+ Kxh7 2.Dh5+

Kg8 3.Vb3! Sxe5? Prohrává,ale ani lepší 3. – f6 nedávalo dostatečnou obranu pro 4.Vh3 fxe5 5.dxe5 Dc4 6.Ve1 Dxf4 7.Dh7+ Kf7 8.exd6 Jc6 9.Vf3 atd. 4.Vh3 f6 5.dxe5 De7 6.Dh7+Kf7 7.Vg3 Ke8 8.Vxg7 De6 9.exf6 Jc6 Černý je ztracen,navíc je ve vrcholné časové tísní. 10.Va1 Kd8 11.h4 Sb7 12.Vc1 Sa6 13.Va1 Sb7 14.Vd1 Sa6 15.Db1 Vxf6 16.Sg5 a černý překročil čas. Po 17.Db6 nemá co hrát.

Domácí úkol:

1.Schlechter – Wolf, Ostende 1905

B: Kg1, Dd1, Vf1, Jf3, Sb1, pb2, d4, e5, f2, g2, h2 Proved'te analýzu oběti 1.Sxh7+.

Č: Kg8, Db8, Vf8, Je7, Sa8, pb5, c4, d5, f7, g7, h7

Řešení: 1.Sxh7+! Kxh7 2.Jg5+ Kg6! Ostatní ústupy jsou slabší,2. – Kg8 3.Dh5 Ve8 4.Dxf7+ Kh8 5.Je6 Vg8 6.Dh5 mat nebo 2. – Kh6 3.Dg4 Jg6 4.f4 f5 5.Dh3+ Jh4 6.Dxh4+

3.Dg4 f5 4.exf6 gxf6 Prohrává i 4. – Vxf6 5.Je6+ Kf7 6.Dxg7+ Kxe6 7.Ve1+ 5.Je6+ Kf7 6.Dg7+ Kxe6 7.Ve1+ Kf5 8.Dh7+ Kg5 9.h4+ Kf4 10.Dh6+ Kg4 11.f3 + a vyhraje

2.Šapošnikov – Dvoirys, Samara 2000

B:Kg1,De2,Va1,Vf1,Sb2,Sd3,Jc3,Je5,pa2,b3,c4,d2,f4,g3,h2 Analyzujte důsledky oběti

Č:Kg8,De7,Va8,Vf8,Sc8,Sd6,Jb4,Jb6,pa7,b7,c5,e6,f6,g7,h7 1.Sxh7+.

Řešení: 1.Sxh7+ Kxh7 2.Dh5+ Kg8 3.Jg6 Dd8 4.Je4 Jd3 5.Jg5! 1 – 0

fxg5 6.Dh8+ Ke7 7.fxg5+ Ke8 8.Jxf8 + --

2.lekce: ÚTOK NA KRÁLE ZADRŽENÉHO VE STŘEDU ŠACHOVNICE

Jednou z nejdůležitějších zásad boje v zahájení je včasné provedení rochády a uvedení krále do bezpečí. Příliš dlouhé vyčkávání s rošádou může být příčinou překvapivého kombinačního útoku soupeře. Nezřídka je útok spojen s obětí materiálu s cílem otevřít střední sloupce. Předčasné otevření hry může vést k zadržení krále ve středu šachovnice..

Khalifman – Svěšnikov, Rusko, 1996

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Jf3 c6 4.g3 Jf6 5.Sg2 dxc4 6.0-0 Jinou možností je 6.Je5 b5 7.a4 Jd5 8.e4 Jb4 9.0-0 b5 7.a4 Sb7 8.Je5 Db6 9.b3!? Častěji se hrává 9.e4 cxb3 10.Dxb3 Jbd7 11.Se3 c5?! V rozporu se zásadou, že otevřít hru ve středu šachovnice má jen strana s lepším vývinem. 12.Jxd7 Jxd7 Bílý se nyní rozhoduje mezi jistým 13.Dxb5 Sxg2 14.Kxg2 cxd4 15.Dxb6 axb6 16.Sxd4 e5, vedoucím jen k rovné hře a riskantním, ale správným .. 13.d5! bxa4 exd5 14.Jc3 d4 15.a5 De6 16.Dxe6+ fxe6 17.Sxb7 Vb8 18.Sc6 s převahou bílého 14.Dxa4 exd5 Sxd5 15.Sxd5 exd5 16.Jc3 d4 17.Sf4 dxc3 18.De4+ 15.Jc3 d4 De6 16.Vfd1 Sc6 17.Sxd5!? Sxa4 18.Vxa4 Df6 19.Sxa8 s útokem bílého. 16.Jd5! Ne 16.Vfb1 Sxg2! Sxd5 17.Sxd5 Vd8 18.Sf4 Bílý má nadále 2 pěšce méně, ale v podstatě dokončil rozvinutí svých sil a nyní hrozí proniknout věží na sedmou řadu. Černý nejen, že zaostal s vývinem, ale není schopen přímočaré hrozby bílého pokrýt. Df6 19.Db5! Sd6 Co hrát? Nepomáhá ani 19. - Se7 20.Sc6 De6 21.Vxa7 nebo 19. - Db6 20.Dc4 20.Va6 Vb8 21.Sb7 Sxf4 Přízná- ní porážky 22.Vxf6 gxf6 23.gxf4 f5 24.Dc6 Kd8 25.Dd5 Kc7 26.Sc6 1-0
Pěkná partie, demonstrující moderní metodu boje proti králi ve středu šachovnice. Za povšimnutí stojí, kolik je v ní rizika i nároků na přesný a chladný propočít.

Winants – Abbink, Haarlem, 1997

1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 Jf6 4.e5 Jd5 5.0-0 g6 6.Jc3 Jc7 7.Ve1!? Nová myšlenka, spojená s léčkou, do které černý spadne. Běžné je 7.Sxc6 Jxb5? Černý buď netuší nebezpečí, nebo provokuje. Měl pokračovat ve vývinu 7. - Sg7 8.Jxb5 Sg7 9.d4! cxd4 10.Jd6+! Kf8. Smutný ústup po zjištění, že 10. - exd6 11.Sg5! prohrává ihned, např. Da5 12.exd6+ Kf8 13.De2 Kg8 14.De8+ Sf8 15.Dxf8+ Kxf8 16.Sh6+ Kg8 17.Ve8mat nebo 12. - Je5 13.Jxe5 0-0 14. Dxd4 s převahou materiální i pozicní. V partii Ricardi – Oblitas G., 2001, odevzdal černý po 11.Sg5 ihned dámu tahem dxe5 a prohrál rychle 11.Jb5 Da5 12.a4 a6 13.Jbxd4 Jxe5 14.Jxe5 Sxe5 15.Sh6+ Kg8 Možnosti bílého po 15. - Ke8 a 15. - Sg7 jsou domácím úko- lem 16.Jf5! f6 gxf5 17.Dh5 Sf6 18.Ve3 f4 19.Dxa5 fxe3 20.Dd8 mat nebo Dc5 17.Dd5 Dxd5 18.Jxe7 mat. 17.Jxe7+ Kf7 18.Jxc8 a černý se vzdal, když nemůže 18. - Vxc8 pro 19.Dxd7+ Kg8 20.Dg7 mat, ostatní tahy nepomáhají o nic více. A pak, že romantika není v současnosti možná!

Domácí úkol:

Winants – Abbink:

B: Kg1, Dd1, Va1, Ve1, Sh6, Jd4, pa4, b2, c2, f2, g2, h2 Analyzujte tahy 15. - Sg7 a 15. - Ke8
Č: Kf8, Da5, Va8, Vh8, Sc8, Se5, pa6, b7, d7, e7, f7, g6, h7

Řešení: 15. - Sg7 16.Sxg7 Kxg7 17.Vxe7 s převahou bílého

15. - Ke8 16.Jb5! a) axb5 17.Vxe5 Dc7 18.Vxe7+!! Kxe7 19.De2+ Kf6 20.Ve1 Df4

21.De7+ a vyhr.; 20. - d6 21.Df3+ Sf5 22.g4 s hrozbou matu

b) 16. - f6 17.Vxe5! fxe5 18.Jd6+ exd6 19.Dxd6 e4 20.g4 Vg8

21. b4 Dd8 22.Ve1 De7 23.Dd5 a vyhr. Nepomáhá ani 19. -

Kf7 20.Sg5 Vf8 21.De7+ Kg8 22. Sh6 nebo 19. - Vg8 20.Sg5

3. lekce: ÚTOK NA KRÁLE - ROCHÁDY NA OPAČNOU STRANU

Při rochádách na různých křídlech dochází zpravidla k velmi složitému a ostrému boji. Obě strany se snaží o rozvinutí útoku a ve výhodě je strana, jejíž nástup je rychlejší a důraznější. V takových případech má význam rychlý postup pěšců s cílem uvolnění prostoru pro hlavní útočné síly, případně rozbití pěšcového krytu soupeřova krále. Útočící strana musí však zamezit zablokování pěšcových řetězců, což komplikuje útočné snažení a v takových případech nezbývá, než oběti figury pěšcový řetěz rozbít. Postupem pěšců v týlu útočnicka vznikající slabá pole jsou bez významu, protože král stojí na křídle opačném.

Spasskij - Petrosjan, Moskva, 1969

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 a6 6.Sg5 Jbd7 7.Sc4 Da5 8.Dd2 h6?! Porážka černého v této partii přispěla k tomu, že tah 8. – h6 „odešel“ do ústraní a běžně je hráno 8. – e6 9.Sxf6 Jxf6 10.0-0-0 Náskok bílého ve vývinu začíná být zcela zřetelný e6 11. Vhe1 Se7 Plán s malou rochádou černého je špatný, bílý bude rychlejší. Lepší bylo vyčkávací 11. – Sd7 s případnou 0-0-0 12.f4 0-0 13.Sb3 Ve8 14.Kb1 Sf8 15.g4! Po preventivních tazích začíná útok bílého Jxg4?! Odvážné, ale lepší bylo 15. – e5 16.Jf5 Sxf5 17.gxf5, ale i tak stojí bílý lépe 16.Dg2 Jf6 nebo 16. – e5 17.Jf5 Sxf5 18.exf5 Jf6 19.Dxb7 17.Vg1 Sd7 18.f5 S cílem otevřít sloupec f i úhlopříčnu a2-g8, současně hrozí 19.fxe6 fxe6 20.Jf5 18. – Kh8? Překvapující chyba u tak znamenitého obránce, jakým Petrosjan byl. Větší odpor mohl klást po 18. – exf5 19.exf5 b5 20.Dg6 Kh8 21.Sxf7 b4 19.Vdf1 S očividnou hrozbou 20.fxe6 fxe6 21.Vxf6 Dd8? Potvrzením poučky, že za jednou chybou následuje chyba další, po 19. – De5 20.Jf3 Df4 21.Dh3 se ještě bojovalo 20.fxe6 fxe6 21.e5! dxe5 22.Je4 Je rozhodnuto, černý je bez obrany Jh5 23.Dg6! exd4 23. – Jf4 24.Vxf4! exf4 25.Jf3 Db6 26.Vg5! Sc6 27.Jf6 Se4 28.Dxh6+!! 24.Jg5! a černý se vzdal.

Domácí úkol:

1. Karpov - Gik, Moskva 1969 B:Kb1,Dh6,Vh5,Je2,Sb3,pa2,c2,e4,g5

Č: Kg8,Df3,Va8,Je5,Sd7,pa7,b7,d6,e6,f7,h7

Navrhni nejsilnější pokračování bílého.

1.g6! Jxg6 1. – fxg6 2.Dxh7+ Kf8 3.Dh8+ Ke7 4.Vh7+ Jf7 5.Dxa8 +- 2.Dxh7+ Kf8 3.Vf5!! Dxb3+ 4.axb3 exf5 5.Jf4! Vd8 6.Dh6+ Ke8 7.Jxg6 a bílý vyhraje.

2. Lanka - Fedorov, Kišinev 1998 B:Kb1,Dd2,Vd1,Vh1,Sf4,Jd4,pa2,b2,c3,f3

Č: Kg8,De5,Vc4,Vc8,Sd7,Sf6,pa7,b4,d5,f7,g6

Najdi vyhrávající pokračování černého a uveď varianty.

1. – Df5+!! Nádherná oběť dámy! 2.Jxf5 Sxf5+ 3.Ka1 3.Kc1 bxc3 4.Dxd5 Vxf4 5.b3 Sg5 6.Vdg1 Vg4+ 7.f4 Sxf4+ 8.Kd1 Ve8 a vyhr bxc3 4.bxc3 Vxf4! Sxc3? 5.Dxc3 Vxc3 6.Se5 f6 7.Sxc3 Vxc3 8.Vxd5 + 5.Vc1 Vxf3 6.Kb2 d4 7.c4 Vb8+ 8.Ka1 d3 9.Vc3 Vf2! 0 – 1 Vyhrávalo i prozaické 1. – Sf5+ 2.Ka1 bxc3 3.bxc3 De7 4.Dh2 Vxc3 nebo 4. Jxf5 Da3!., vždy s vítězným útokem černého.

4. lekce: VÝCVIK V TECHNICE PROPOČTU VARIANT

Rychlý a přesný propočít variant je jednou ze základních složek šachového mistrovství. A jednou z nejtěžších, proto je třeba začít s výcvikem co nejdříve a provádět jej pravidelně a důkladně. Metodická řada začíná jednoduššími pozicemi, pokračuje těžšími až k položení základů analytických schopností mladých hráčů. Přirozeně jde o dlouhodobý, léta trvající proces.

Metodické pokyny – viz kap.II.2.

Pleci - Endzelinš



Diagram č.5

Zadání: Bílý na tahu vyhraje

Čas na přemýšlení: 30 minut

Řešení: 1.Vd8! hrozí 2.Je5+ fxe5 3.Se8 mat nebo 2. – Ke7 3.Ve8 mat Se7 Jiné možnosti

a) 1. – fxg5 2.Je5+ Ke7 3.Ve8 mat

b) 1. – Jxe4 2.Je5+ Ke7 3.Ve8+ Kd6 4.Jf7+ Kc5 5.Se3 Kcb5 6.Vxf8

2.Je5+ fxe5 3Jd6+ Překvapující a elegantní oběť dvou jezdců. Po 3. – Sxd6 4.Se8+

a mat příštím tahem Kg6 4.Sxe7 Jxe7 5.Vxh8 a bílý vyhrál.

Zvjagincev - Piket
Tilburg,1998



Diagram č.6

Zadání: Vyberte nejlepší tah pro černého – čas 15 minut

Kandidáti: 1. – Kb8, 1. – Vf7 a 1. – Vg2

Poměrně jednoduchý příklad propočtu, vhodný pro začátek výcviku.

1.– Kb8. Přitom je třeba rozpoznat i případné hrozby soupeře.

1.– Vf7?? Neuvěřitelná hrubka, ale pokud bílý najde kombinační motiv 2.Dc4! S dvojí hrozbou 3.Jb6+ a 3.b5 a6? 3.Jb6+ a černý se vzdal.

1. – Vg2? 2.Dc4 Df7 3.b5 se získá figury

Domácí úkol:

Šipov - Najer, přebor Ruska, 1998 B:Kg1,De3,Va7,Vd1,Sf3,pd4,e5,f2,g2,h3

Č:Kg8,Dc4,Vb8,Vd8,Sf8,pa3,f7,g6,h7

Černý se rozhoduje mezi tahy 1. – a2 a 1.- Vb2

Propočítejte důsledky obou tahů -čas na rozmýšlenou 30 minut

1. – a2!? a) 2.Se2 Dd5 3.Df3 Dxf3 4.Sxf3 Vb2 5.g3 =

b) 2.Dd2 Sc5 3.Dxa2 Dxa2 4.Vxa2 Vxd4 s mikroskopickou výhodou bílého

c) 2.De2 Dxe2 3.Sxe2 Vxd4 4.Vxd4 Sc5 5.Vxa2 Sxd4 =

1. - Vb2?! 2.Df4! Vb6 3.Vc1 De6 4.d5 Df5 5.Dxf5 gxf5 6.Sh5 a černý se vzdal

5.lekce: HODNOCENÍ POZICE A PLÁN V PARTII

Hra bez plánu je jednou z častých příčin neúspěchů v partiích. Charakterizuje ji snaha nalézat výborné a překvapivé tahy. Taková impulzivnost prozrazuje absenci strategického myšlení a přeceňování naučených variant zahájení.

Plán je logickým výsledkem objektivního hodnocení pozice a kostrou strategie. Cílem plánu je dosáhnout poziční nebo materiální výhody. Přitom plán není dogmatem, mění se vždy, když se změní základní podmínky pro hodnocení pozice, zejména pěšcová struktura. Hodnocení pozice začíná zkoumáním materiálního poměru sil a pozičních činitelů. Z toho je poziční hodnocení to obtížnější. Začínáme pěšcovou strukturou, pokračujeme postavením králů, slabými a silnými pěšci - body, hodnocením vývinu figur, ovládnutím volných sloupců, diagonál. To vše tvoří statické hodnocení pozice, tedy stav a situace v okamžiku našich úvah. Abychom mohli zvolit objektivní a správný plán hry, potřebujeme pozici posoudit v její dynamice, tedy jak se během příštích tahů změní. K tomu patří přirozeně i nutnost vidět a propočítat hrozby soupeře i vlastní záměry.

Suetin - Židkov



Diagram č.7

Suetin – Židkov, SSSR 1972

Bílý potřeboval vyhrát a tak při hodnocení pozice byl pod určitým emocionálním tlakem. Chybně se domníval, že stojí lépe – ačkoliv černý nemá žádnou slabinu a je dokonce lépe vyvinut – a po 1.Jg5 není proti 2.Jxe6 s dalším 3.Sc4 a 4.e6 obrany. Přišlo však nečekané a nepříjemné probuzení. 1. – Jxd4! 2.cxd4 Dxd4 3.Jxe6 fxe6 4.Sc4 Sxe5. Černý má za obětovanou figuru rozhodující iniciativu. Ovládá nejdůležitější sloupce d a f, má vlastně silný útok na krále, zadržného ve středu šachovnice a tak nepřekvapuje že konec nastal velmi rychle. Po 5.g3 Vf2! zvolil nejkratší cestu 6.Dxf2 Dd1 mat. Pozici po 5. – Vf2 lze využít jako opakovací cvičení propočtu, možné tahy bílého 6.Sxe6+, 6.De3, 6.Dd3, 6.Dxe5 vedou k jednoznačnému srozumitelnému výsledku.

Schmidt - Zielinska, Barlinek 2001

V partii nejzkušenějšího polského velmistra s jeho reprezentační kolegyní vznikla pozice, připomínající „kamennou zed““. To svedlo černou k špatnému hodnocení i nesprávnému plánu hry. Nutné bylo dokončit vývin figur s těmito možnými variantami:

1. - Je4 2.Sd2 b6 3.Je5 Sb7 4.g4 Jd7 5.gxf5 exf5 6.cxd5 Jxc3 7.Sxc3 cxd5

1. - b6 2.b3 Je4 3.Sb2 Jd7 4.Vc1 Sa6 5.De2 Vc8 6.Vc2 Jdf6

1. - Sd7 2.Sd2 Se8 3.Db3 Db6 4.Dc2 Jbd7 5.b4 dxc4 6.Sxc4 Jd5.

Místo toho se černá „vrhla“ do útoku. Za povšimnutí a upozornění stojí nevyvinuté dámské křídlo černé, které se nerozhýbe do konce partie. 1. – De8?! 2.Dc2 Dh5 3.Vb1 Bílý zahajuje standartní plán pro podobné pozice. 3. – Je4 4.b4 Vf6? A to je již přespříliš, věž jde za svou bludičkou. 5.exd5 Jxc3 6.Dxc3 exd5 7.b5 Vh6 8.Sa3 Sd8 9.Dc2 Jd7 10.h3 Možná bylo silnější 10.Sxf5, např. Je5 11.Sxh7+ Vxh7 12.fxe5 Sf5 13.Db3. 10. . g5? To je

akt čirého zoufalství,ale co hrát? 11.fxg5 Sxg5 12.Jxg5 Dxc5 13.Vxf5 Dxe3+ 14.Df2! Dxf2+ 15.Vxf2 Ve6 16.Vbf1 cxb5 17.Vf7 Vb6 18.Se7 h6 19.Vh7 1 – 0

Dva následující příklady jsou jednoduché,vhodné pro stanovení plánu i jeho provedení. Zde je na místě připomenout,že i nejlepší plán vyžaduje obezřetnou a přesnou realizaci.

Müller - Erdelyi

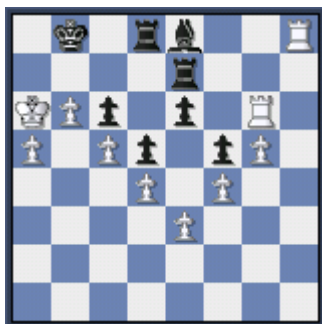


Diagram č.9

Smyslov - Bisquier

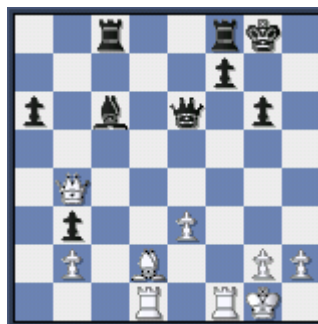


Diagram č.10

Müller –Erdelyi,Varšava 1935

Plán hry v této koncovce není obtížný – zdvojit věže na osmé řadě a postoupit pěšci b a g. Bílý však spěchal a byl nepozorný1. – V8d7!? 2.Vgg8?? Va7+ 3.bxa7 Vxa7+ 4.Kb6 Vb7+ a remis věčným šachem. Přitom stačilo trochu pozornosti a na 1. – V8d7 zahrát 2.Vg7!,např. Kc8 3.b7+ Kb8 4.Vxe7 Vxe7 5.Vxe8+ Vxe8 6.Kb6

Smyslov – Bisquier,Moskva 1955

Z hodnocení pozice je zřejmé,že cesta vede přes využití diagonály a1-h8 k útoku na černého krále. 1.Sc3 Vcd8 2.Vxd8 Vxd8 3.Db6 Dc8 4.h3 Vd5 5.Db4 De8 6.Sd4 Sb5 7.Vc1 Vd8 8.Dc5 Sd7 9.Dg5 a černý se vzdal.

Domácí úkol:

1.Alechin - NN, Moskva 1933

B: Kd2,Vd3,pa4,b2,c4,f2,g2 Č: Ke7,Ve5,pb4,c5,e6,f7,g6

Navrhněte plán hry bílého, který je na tahu.

Znemožnit černé věži návrat a prosadit postup pěšce a. 1.g4 Ve4 2.a5 Vxg4 3.a6 Vh4 4.Vd8! Kxd8 5.a7 nebo 3. – Vg1 4.a7 Va1 5.Va3 bxa3 6.a8D axb2 7.Dxb7+ a vyhraje.

2.Tematický příklad

B: Kd4,Vc1,Sb8,pa3,b4,f2,h2 Č: Kf7,Sc6,Jb6,pa6,b7,f6,g5,h7

Černý hodlá tahem Jd7 postavit pevnost.Navrhněte plán hry bílého, který je na tahu.

1.Vxc6 bxc6 2.Kc5! Jd7+ 3.Kxc6 Jxb8+ 4.Kc7 f5 5.Kxb8 h5 6.a4 h4 7.a5 g4 8.b5 a vyhraje.

6.lekce: DOBRÝ A ŠPATNÝ STŘELEC - STŘELEC SILNĚJŠÍ JEZDCE

Špatným označujeme střelce, který působí na polích stejné barvy, jako vlastní pěšci. Je jimi omezován a zpravidla nemůže napadat pěšce soupeře. Dobry střelec působí na polích stejné barvy,jako pěšci soupeře a je skoro vždy aktivní figurou. Úhlavním nepří-

telem špatného střelce je jezdec.

Lasker - Cohn



Diagram č.11

Taylor - Alechin

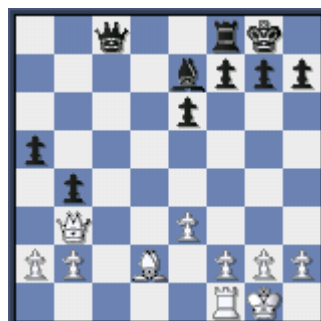


Diagram č.12

Lasker - Cohn, Petrohrad 1909

Černý stojí stísněně, nikoliv špatně. Dvojpěšec c6, c7 odebrává jezdcí opěrný bod c5 a střelec je dosud „zdravý“. Bílý hrozí postupem f pěšce a černý se musí rozhodnout mezi 1. – f6 a 1. – f5. Pozici zhodnotil velmi povrchně a rozhodl se pro pseudoaktivní, ale velmi špatné 1. – f5? Přitom po správném 1. – f6 a zdvojení věží na e sloupci je střelec nadále „zdravý“ a černý mohl úspěšně bojovat. 2.e5 d5?? A to je hrubá strategická a současně prohrávající chyba. Střelec se dobrovolně „překvalifikoval“ na špatného a do konce partie si již nezahraje. 3.Ja4! De7 4.Dd4 Vfb8 5.Jc5 a5 6.a3 Kf7 7.Va1 Vb5 8.b4 Vab8 9.c3 Vxc5?! 10.bxc5 Vb5 11.Vab1 Dxc5 12.a4! a černý se vzdal.

Taylor - Alechin, Hastings 1936/37

1. – Dd7 2.Sc1 a4 3.Dc2 Koncovka po 3.Dd1 Dxd1 4.Vxd1 Vc8 je pro bílého špatná. Vc8 4.De2 Dd5 5.a3 b3 Fixuje bílé pěšce na černých polích a odsuzuje střelce do role špatné figury. 6.e4 Dc4 7.De1 Dc2 8.f4 Sc5+ 9.Kh1 Sd4 10.f5 Sxb2 11.Sxb2 Dxb2 a bílý se vzdal.

Smyslov – Keres

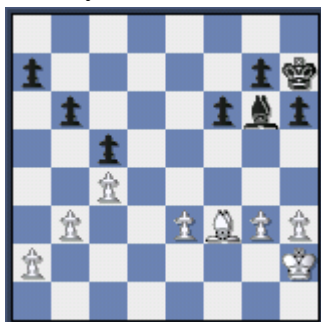


Diagram č.13

Poziční převaha černého se opírá o dobrého střelce, „dobrým“ jej dělají bělopolní pěšci bílého. 1. - Sb1 2.a3 a5 3.Sd1 Na tomto pasivním poli zůstane střelec až do konce partie 3. - Kg6 4.Kg2 Kf5 5.Kf3 Ke5 6.a4 Nutné, jinak následuje 6. – Sd3 a 7. - a4 6. – g5 7.Ke2 Sf5 8.g4 Sb1 9.Kf3 f5 10.gxf5 Kxf5 11.Kf2 Se4 12.Kg3 Kg6 13.Kf2 h5 14.Kg3 h4+ 15.Kf2 Sf5 16.Kg2 Kf6 17. Kh2 Ke6 a bílý se vzdal.

Jeho král je připoután k pěšci h3 a černý král projde do středu a rozhodne, např. 18.Kg2 Ke5 19.Kh2 Sb1 20.Kg2 Ke4 21.Kf2 Kd3 atd.

Střelec silnější jezdec

Nezřídkou vznikají pozice, v nichž převaha jedné strany je určena silným střelcem proti jezdcí a ostatní figury jsou v rovnováze. Ze všeho nejvíce potřebuje takový střelec volné diagonály.

Poletajev – Flohr



Diagram č.14

J.Zajcev - Spasskij



Diagram č.15

Poletajev – Flohr, Moskva 1951

Obě královská křídla jsou oslabena. Bez lehkých figur by měl černý dobré vyhlídky uplatnit svého pěšce navíc. Díky silnějšímu střelci však stojí bílý na výhru. 1.c4 Je7 2.Df3 Dc6 3.Dxf7 Dc5+ 4.Kh2 Vd1 5.Ve3! Ne však 5.g4? pro 5. – Dd6+ 6.Vg3 Vd3 nebo 5.h4 g5 a bílý má problémy. 5. – b5 6.Dxe6 Jc8 7.a5! Dc7 8.De4 Db8 9.Dg4 1 – 0

J.Zajcev – Spasskij, SSSR 1960

1.h5 b4?! Při snaze omezit působnost střelce přehlíží jiný taktický úder. Konec oddálilo 1. – c4. 2.hxg6 hxg6 Nelze 2. – bxc3? pro 3.hxg6+ s matem. 3.Vd6 Kh7 Brání hrozbu 4. Vxg6+, ale závěrečný úder přijde z jiné strany. 4.Dc4! 1 – 0

Domácí úkol:

1.Tratar - Zelčič, Baden 1999

B: Kg2, Dd3, Jf2, pb3, c4, e3, f4, h3 Č: Kg7, Da1, Sf6, pb4, c5, f7, g6, h6

Posledním chybným tahem Kg1-g2 bílý usnadnil černému jeho úkol. Větší odpor mohl klást po Jf2-d1. Navrhněte plán hry černého a analyzujte tuto pozici.

1. – Db2! 2.Kf3 2.Kg3 Sh4+! 3.Kxh4 Dxf2+ 4.Kg4 h5+ 5.Kg5 Dg3 mat Sh4 3.Jg4 h5+ 4.Je5 Df2+ 5.Ke4 Dg2+ 6.Jf3 f5+ 7.Ke5 Dxf3 8.Dd7+ Kh6 0 – 1

2.Alechin - Euwe, zápas 1937

B: Kf3, Ve1, Sc4, pa4, c3, f4, g3, h4 Č: Kd7, Vd6, Jd5, pa7, b7, c6, f6, h7

Navrhněte plán hry bílého, který stojí lépe a je na tahu.

Získat slabého pěšce h7 a postoupit volnými pěšci na královském křídle.

1.Sd3 h6 2.Sf5+ Kd8 3.Kg4 Je7 4.Sb1 Ke8 5.Kh5 Kf7 6.Sa2+ Kf8 7.Kxh6 Vd2 8. Se6 Vd3 9.g4 Vxc3 10.g5 a černý se vzdal.

7.lekce: JEZDEC SILNĚJŠÍ STŘELCE – NESTEJNOBAREVNÍ STŘELCI VE STŘEDNÍ HŘE

Jezdec silnější střelce

Jezdec je zpravidla silnější střelce v zablokovaných pozicích. Největší působnosti dosahuje, je-li umístěn na centrálních polích ve středu šachovnice, jak je tomu u příkladu z partie Fischer – Bolbochan. Díky svým manévrovacím schopnostem bývá jezdec silnější při pěšcích na jednom křídle. Jezdec dobře spolupracuje s dámou, proto v koncovkách (D+ S, J) a pěšci je jezdec výhodnější.

Fischer - Bolbochan

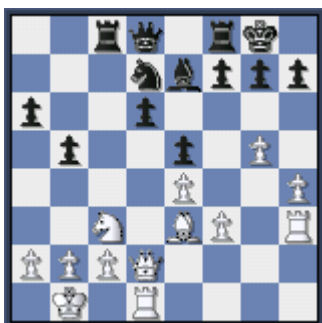


Diagram č.16

Alechin - Tartakower



Diagram č.17

Fischer - Bolbochan, Stockholm 1962

1. – Jb6 2.Sxb6! Samozřejmě, typická i povinná výměna, kterou bílý dokumentuje své strategické vítězství. Jezdec obsadí dominantní pole d5 a bílý může zvolit cestu k výhře. Dxb6 3.Jd5 Dd8 4.f4 Bílý se rozhodl pro útok na krále. Hrubou chybou by bylo chamtivé 4.Jxe7+ Dxe7 5.Dxd6 pro Vfd8. exf4 5.Dxf4 Dd7 6.Df5 Vcd8 7.Va3 Da7 8.Vc3! Pokračuje v útoku a ignoruje možnost získat pěšce po 8.Jxe7+. g6 9.Dg4 Dd7 10.Df3 De6 11.Vc7 Vde8 12.Jf4 De5 13.Vd5 Dh8 14.a3 h6 15.gxh6 Dxb6 16.h5 Sg5 17.hxg6! fxg6 17. – Sxf4 18.gxf7+ Vxf7 19.Vxf7 Kxf7 20.Vf5+ 18.Db3 Vxf4? Vede k matu, prohrávalo i lepší 18. - Kh8 19.Jxg6+ Dxg6 20.Vxg5 Vf1+ 21.Ka2 Dxg5 22.Dh3+ 19.Ve5+ Kf8 20.Vxe8+ 1 - 0

Alechin – Tartakower, Folkestone 1933

Pozice budí dojem, že bílý stojí lépe, např. 1. – Vxc4 2.bxc4 Je3 3.Vd4 nebo 1. – Vb5 2.d7. Lepší jezdec však rozhodne ve prospěch černého. 1. – Je3! 2.Vxc5 Jxd1 3.Vc6 Jc3 4.Sc2 Je2+ 5.Kf2 Jd4 6.Vc4 Vxd6 a černý uplatnil tuto výhodu k výhře.

Nestějnobarevní střelci ve střední hře

Platí-li v koncovce, že nestějnobarevní střelci jsou příznakem remízy, je tomu ve střední hře spíše naopak. Protože střelci působí na polích opačné barvy, nelze je vyměnit, chybí i protiváha jiné figury, což činí obranu pozice velmi obtížnou.

Z toho vyplývá logický závěr, že využití nestějnobarevných střelců ve střední hře bude nejúčinnější při útoku na krále. A tam, jak známo, hraje důležitou roli čas. Platí proto nepsané pravidlo, že strana, která první strhne na sebe iniciativu, vyhraje.

Novopašin - Šer



Diagram č.18

Karpov - Anand

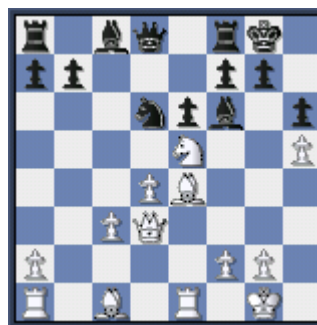


Diagram č.19

Novopašin - Šer, SSSR 1981

Černý má dva pěšce méně a v nestejnobarevných střelcích hledá cestu k záchraně.

1. – Sxe5 2.fxe5 Sc4 3.Dd2 Dh4+ 4.Df2 De7 5.Df4 De6 6.Kf2! Co nejrychlejší aktivizace figur i za cenu pěšců! Sxa2 7.Vhd1 Sd5 8.Va6! Se4 9.Vd6 Db3 10.e6 Dxc3 11.Va2 Vfe8 12.Vad2 Df6 13.Sd4 Dg6 14.Kg1 Ve7 15.b5 cxb5 16.c6 Vac8 17.Sb2 Sxc6 Ve snaze o rychlou aktivizaci figur bílý nejen vrátil dva pěšce, ale dokonce další přidal. 18.De5 Se8 19.Vd7 Dg5 20.h4! Odlákání dámy Dxd4 21.Ve2 h6 Závěrečnou taktickou parádou korunuje bílý své dílo. 22.Dxg7+! Vxg7 23.Vxg7+ Kf8 24.e7+ Dxe7 25.Vgxe7 Sh5 26.V2e5 Vc2 27.Sa3 a černý se vzdal. Pěkný příklad, dokumentující, jakou sílu má střelec.

Anand – Karpov, Lausanne 1998

Exmistr světa Karpov patří k brilantním znalcům koncovek nestejnobarevných střelců. Proto si zaslouží zařazení do galerie našich příkladů. Pozice diagramu je v rovnováze a ukazuje vznik pozic s různobarevnými střelci. 1. – Jxe4 2.Dxe4 Sxe5 3.dxe5 f5 4.De2?! Přesnější bylo 4.exf6 Vxf6 5.Se3 Vf5 6.Vad1 s nejasnou hrou. 4. – Sd7 5.Vd1 Sb5 6.Df3 De8 7.Sf4 Vc8 8.Vd4 Vc4 9.Vad1 Anand není ve své kůži, jinak by zahrál 9.Dxb7 Vxc3 10.Vb1 a6 11.a4 s rovnou hrou. Df7 10.Vxc4 Sxc4 11.a3 Vc8 12.Vd4 Kh7 13.Sd2 Sd5 14.Dh3 b5 15.a4 bxa4 16.Vxa4 Vc4 17.Vxc4 Sxc4 18.Dh4 Sb5 19.c4 Se8 20.c5? Další a rozhodující nepřesnost, která vede k prohře. Po 20.Dd8! byla pozice ještě obranyschopná. Dd7 21.Sc3 Dd3 22.Dd4 Dxd4 23.Sxd4 a5 24.c6?! Sxc6 25.f3 f4! 26.Sb2 Se8 27.Sc1 a4 28.Sxf4 a3 29.Se3 Sxh5 30.Kf2 Se8 31.Sd4 Sc6 32.Sc3 a2 29.g3 h5 30.g4 h4 0 – 1

Anand nezůstal svému soupeři nic dlužen a o rok později srovnal účet.

Karpov – Anand, Leon 1999

B:Kg1, Vb1, Ve1, Sc5, pa2, b2, e4, f4, h2 Č:Kg8, Vb8, Ve8, Sa4, pa6, c4, c7, f6, g7, h7
Poučná pozice. Ke "klasickému" příkladu chybí sice dámy, ale rozdíl v působnosti obou střelců je na první pohled patrný, čehož může černý využít i k útoku na krále. 1.e5 fxe5 2.fxe5 Ve6 3.Ve3 h5! S úmyslem vzít bílé věži obranné pole g3. 4.Sd4 h4 5.Vf1 Vg6+ 6.Kf2 Sd7 7.Ke1 Se6 8.Sc3 Vg4 9.h3? Černý vyprovokoval další zbytečné oslabení. Vg2 9.Vf2 Vg1+ 10.Vf1 Vxf1+ 11.Kxf1 Vd8 12.Ke1 Kh7 13.Kf2 Vd3! Znamení, přechod do střelcové koncovky rozhoduje ihned. Nepomáhá ani 14.Vxd3 cxd3 15.Kg2 Sxa2 16.Kf3 Se6 17.Kg2 a černý král využije faktu, že z bílého se stal hlídací pes pěšce h3. 14.Ke2 Vxe3+ 15.Kxe3 g5 16.Kd4 a bílý se současně vzdal. V turnaji mohli hráči použít počítačů a Karpov si hořce postěžoval, že jeho mladší soupeř měl mnohem "rychlejší prsty" při ovládní kláves přístroje.

Domácí úkol:

1.Euwe - Reshevsky, Haag-Moskva 1948

B:Kg1, Va1, Vf1, Sc3, Jf3, pa3, b4, c4, e3, f2, g2, h2 Navrhni nejlepší pokračování bílého!

Č:Kg8, Va8, Ve6, Jc6, Jf6, pa5, b7, c7, e5, f7, g7, h7

1. – Je4! 2.Sb2 f6! 3.b5 Je7 4.Vfd1 Vd6 a černý stojí lépe

2.Guimard - Kotov, Groningen 1946

B:Kg1, Df2, Ve2, Sd2, pa3, g2, h3 Č:Kh7, Dg6, Ve8, Sc6, pb7, f6, g7, h6

Černý na tahu získá rozhodující výhodu.

1. – Sxg2! 2.Vxe8 Se4+ a 3. – Dxe8 s převahou černého

8.lekce: SOUTĚŽ V ŘEŠENÍ TAKTICKÝCH OBRATŮ

Instrukce k provedení testu – viz kap. II.2.

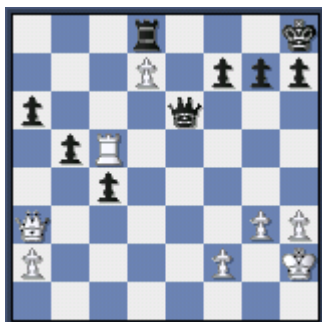
1. D20



1.?

+ --

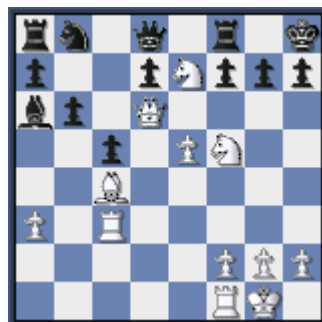
2. D21



1.?

+ --

3. D22



1.?

+ --

4. D23



1.?

+ --

5. D24



1.?

+ --

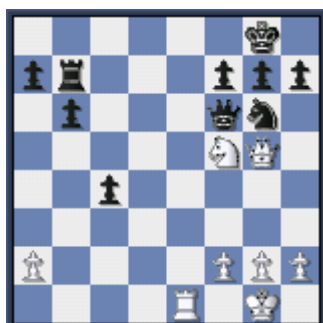
6. D25



1.?

+ --

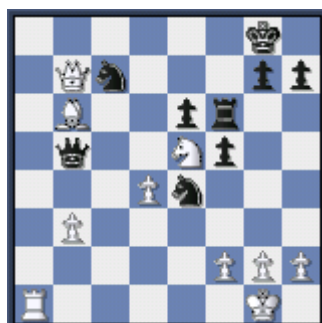
7. D26



1.?

+ --

8. D27



1.?

+ --

- Řešení: 1) 1.Jf6+ gxf6 2.Sxf6 Jd8 3.Dh6 Je6 4.Sxe6
2) 1.Vc8 Vxc8 1. – Dxd7 2.Df8+ Vxf8 3.Vxf8 mat 2.De7 h6 3.Dxe6
3) 1.Dg6 fxg6 1. – Vg8 2.Dxh7+ 2.Jxg6+ hxg6 3.Vh3+ Dh4 4.Vxh4 mat
4) 1.Vxb4 Dxb4 2.Vb1 Da3 3.Vb8+ Ke7 4.d6 mat
5) 1.Jf6+ Kxf6 2.De5+ Kg5 3.Sh7+ Kh4 4.g3 mat
6) 1.Vxf7 Vxf7 1. – Sxf7 2.Sf6 2.Sxe6 Kf8 3.Dxf7+ Dxf7 4.Sxf7 Kxf7 5.Kxh2
7) 1.Ve8+ Jf8 2.Jh6+ Dxh6 3.Vxf8+ Kxf8 4.Dd8 mat
8) 1.Va8+ Vf8 1. – Jxa8 2.Dc8+ Vf8 3.Dxe6+ Kh8 4.Jf7+ 2.Vxf8+ Kxf8 3.Db8+ De8 4.Sxc7 a vyhraje

Předcházejících osm příkladů i domácí úkoly jsou z Alechinových simultánek a partií, hraných naslepo.

Domácí úkol:

1. Alechin - Rozanov a Simson, Moskva 1916

B: Kg1, Df3, Vd1, Ve1, Sd3, Sg5, Jd5, pa2, b2, f2, g2, h2

Č: Kg8, Da5, Va8, Vf8, Sc5, Sc8, Jd4, pa7, b7, c7, f7, g7, h7 Bílý na tahu vyhraje.

1. Sxh7+ Kxh7 Kh8 2. Dh5 Sg4 3. Dh4+ -- 2. Dh5+ Kg8 3. Jf6+ gxf6 4. Sxf6 Je2+ 5. Kh1 1-0

2. Alechin - Champion, Paříž 1920

B: Kg1, De3, Ve1, Ve2, Sf4, Sg2, pa2, b2, d4, f2, g4, h3 Bílý na tahu získá rozhodující výhodu.

Č: Kf7, Dd7, Va8, Ve8, Se7, Ja6, pa7, b7, d5, f6, g6, g7

1. Dxe7+ Vxe7 2. Vxe7 Dxe7 3. Sxd5+ Kf8 4. Vxe7 Kxe7 5. Sxb7 Vd8 6. Sxa6 + --

3. Alechin - Fletcher, Londýn 1928

B: Kg1, Dd3, Ve1, Vf1, Se3, Sg2, Jd1, Jh4, pa2, b2, d5, e6, f4, h3

Č: Kh7, Da5, Va8, Vf8, Sa6, Sg7, Je4, Jg8, pa7, b4, c5, d6, f5, h6 Bílý na tahu vyhraje.

1. Dxe4 fxe4 2. Sxe4+ Kh8 3. Jg6+ Kh7 4. Jxf8+ Kh8 5. Jg6+ Kh7 6. Je5+ Kh8 7. Jf7 mat

9. lekce: VOLNÉ SLOUPCE - VYUŽITÍ, OPĚRNÉ BODY

Volné sloupce patří k základním a významným strategickým prvkům šachové hry. Jen po nich mohou těžké figury pronikat do soupeřova postavení a proto je boj o ovládnutí a využití volných sloupců jedním z prvních úkolů při zapojení věží do hry. Plán hry na volném sloupci je tvořen těmito postupnými cíli:

- ovládnutí volného sloupce,
- vytvoření a získání opěrných bodů nebo bodů vniku,
- využití sloupce a realizace získané převahy.

Geller - Simagin



Diagram č.28

Bacrot - Van Mil

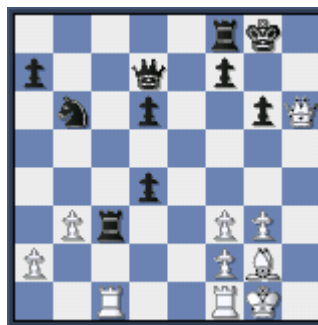


Diagram č.29

Geller - Simagin, Moskva 1951

1. Sa6 Sxa6 2. Dxa6 Vxc1 3. Vxc1 Da8 4. Sd6 Vd8 5. e5 Sg7 6. Vc7 Bílý využil jednoduchých pozičních prostředků k získání převahy. De4 7. Jd2 De1+8. Jf1 Jf8 9. Dxa7 Sh6 10. Vxf7 Db1 11. De7 Vc8 12. Vxh7! Jxh7 13. Dxe6+ Kg7 14. Dd7+ Kg8 15. Dxc8+ Kg7 16. Dc7+ Kg8 17. e6 a černý se vzdal

Bacrot - Van Mil, Bundesliga 2001

Svým posledním tahem $Vc3$ zahájil černý boj o ovládnutí c-sloupce. Ale bílý má jiné plány – zmocnit se sloupců e a h k útoku na černého krále. 1.Vce1 d5 2.Sh3 Dd8 3.Ve6! Bod vníku. Vxf3 4.Kg2 Vf6 5.Vh1! Je rozhodnuto, matové motivy nelze pokrýt. Vxf2+ Zoufalý pokus o zázrak, ale po 5. $-fxe6$ 6. $Sxe6+$ $Vxe6$ 7. $Dh7$ mat. 6.Kg1 Dc7 7.Vxg6+ fxg6 8.Se6+ se černý se vzdal.

Polugajevskij – Donner



Diagram č.30

Jusupov - Handke

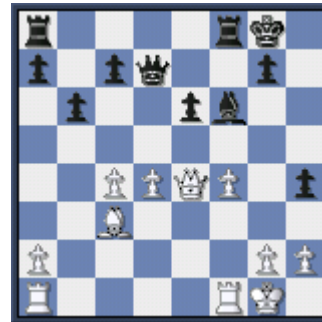


Diagram č.31

Polugajevskij – Donner, Amsterdam 1970

Lepší působnosti svých figur na dámském křídle využije bílý k omezení černé dámy a pro něj výhodné výměny ,kterou si vytvoří volného pěšce. 1. – Db8 2.Sa7 Dd8 3.Jc6 Sxc6 4.dxc6 f4 5.Jc3 Kh7 6.Jd5 fxg3+ 7.Dxg3 Sxh4 Bílý klidně odevzdává pěšce h4, vítěznému postupu pěšce c6 nelze zabránit. 8.Dg2 Sg5 9.c7 Jxc7 10.Vxc7 a černý se vzdal.

Jusupov - Handke, Německo 2001

Bílá pozice je nepohodlná a proto bylo nutné začít s obranou pěšce d4. 1.Vf3? Špatné hodnocení pozice, začínající časová tíseň nebo podcenění soupeře, kdo ví. Nutné bylo 1. $Vad1$ nebo 1. $Vfe1$. Vad8 2.Vd1 c5! 3.d5 Sxc3 4.Vxc3 exd5 5.cxd5 Dg4! Nyní je již převaha černého zřejmá, hrozí $Vfe8$ s dalším $Ve2$. 6.Vf1 Vfe8 7.Dc4 Ve2 8.g3 Vd2 9.d6+ Kh8 10.Vc2 Vxc2 11.Dxc2 hxg3 12.Dd3 c4! 13.Dxc4 Vxd6 14.De4 gxh2+ 15.Kh1 Vg6! a bílý se vzdal. Nakonec rozhodl ovládnutý g-sloupec.

Domácí úkol:

1.Rubinstein – Spielmann, Vídeň 1922

B: $Kg1, Dc4, Vc1, Ve1, pa4, f2, g2, h2$

Č: $Kf8, Dd6, Va8, Ve8, pa7, c6, g7, h7$

Ukažte, jak bílý na tahu získá vynuceně pěšce c6?

1.Ve3! Dd5 1. – Vxe3 2.fxe3 a není obrany proti smrtelnému 3.Vf1+. 2.Dxc6 Dxc6 3.Vxc6

2.Duppel – Casper, Bundesliga 2001

B: $Kg1, Dd2, Vd1, Vd6, Jf3, pa2, b4, c5, f2, g2$ Bílý je na tahu a rázně využije ovládnutého

Č: $Kh8, Dc3, Va8, Vf5, Sg7, pa7, b7, c6, f4, h7$ sloupce d k vítězství. Jak?

1.Vd8+ Vxd8 2.Dxd8+ Vf8 3.De7 Dxb4 4.Vd8 Db1+ 4. - Kg8 5.De6+ Kh8 6.Jg5 Db1+ 7.Kh2 Dg6. Jf7+ Kg8 9.Jh6++ Kh8 10.Dg8+ Vxg8 11.Vxg8 mat. 5.Kh2 Df5 6.Jh4! 1 – 0

10.lekce: BOJ O OVLÁDNUTÍ VOLNÝCH SLOUPCŮ

Jedna lekce nestačí na důkladné vysvětlení problematiky volných sloupců, proto je toto významné strategické téma zařazeno do více lekcí. Trenérům připomínám nutnost spojovat každý probíraný příklad se snahou o samostatné hodnocení pozic žáky, včetně nástinu plánu hry.

Boj o ovládnutí volných sloupců může být veden pozičními nebo taktickými prostředky, obětí materiálu i využitím dalších faktorů, jako čas, rozmístění figur apod.

Tukmakov - Smyslov



Diagram č.32

Tukmakov – Smyslov, Las Palmas 1982

Složitá pozice z rané fáze partie. Plánem bílého je obsadit a využít sloupec-d a to ryze pozičními prostředky. 1.dxc5 dxc5 2.Vd2 Vd8 3.Ved1 Jf8 4.Vxd8 Sxd8 5.Sd6! Jg6 6.Vd2 Začíná druhá fáze boje o sloupec. h6 7.Dd1 Sc6 8.Je5! Důležité obranné figury černého je výhodné vyměnit, aby věže mohly proniknout. Jxe5 9.Sxe5 Sxg2 10.Kxg2 Sc7 11.Sxc7 Dxc7 12.Vd7 Cíle bylo dosaženo, bílý je „vlastníkem“ volného sloupce, zbývá jeho využití k materiálnímu nebo pozičnímu prospěchu. De5 13.b3 g6 14.Dd3! Vf8 Hrozilo 15.Vxf7 15.Vb7 Df6 Černý nechce čekat a za cenu pěšce se sám chce zmocnit volného sloupce. 16.Vxb6 Vd8 17.De3 a4 18.Dxc5 a bílý vyhrál.

Gaprindašvili - Tomič



Diagram č.33

Gaprindašvili – Tomič, Dortmund 1978

Exmistryně světa má poziční převahu. Poziční oběti kvality přechází do vyhrané koncovky. 1.Vxd6! Sxd6 2Vxd6 f4?! Větší obranné naděje dávalo 2. – Ve8 3.Vxe6 fxe3+ 4. Kxe3 cxb4 5.cxb4 Vac8 6.Vxb6 Vxc4 7.Vb7+! Bez tohoto šachu je oběť nekorektní. 4. - Kf8 8.Va7 h6 9.Vxa4 hxg5 10.Va8+ Kg7 11.Vxh8 Kxh8 12.Kd3 Vc8 13.a4 1 - 0

Zacharevič – Birjukov



Diagram č.34

Pikula - Velimirovič

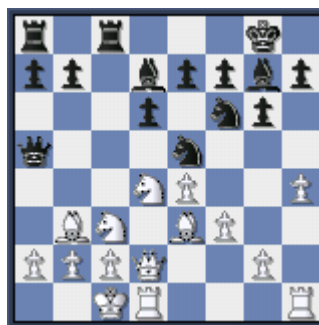


Diagram č.35

Zacharevič – Birjukov, Petrohrad 2000

Pozice z klasického dámského gambitu představuje schéma izolovaného pěšce. Bílý se jej mohl okamžitě zbavit postupem 1.d5 cxd5 2.Dxd5 Dxd5 3.Sxd5 Jf6, ale pozice je rovná bez šancí bojovat o celý bod. Zvolil proto 1.De2!? a naznačil černému, že bude mít problémy s vývinem dámského křídla. Jf8 2.De7 Je6 3.Dh4 Df4? Černý si vše představuje příliš jednoduše. Krásná oběť dámy jej vyvede z omylu. 4.Dxd8+! Jxd8 5.Ve8+ Kh7 6.Vxd8 Dc7 7.Vf8 Vb8 Vázlo Dd6 8.Sc2+ g6 9.Vxf7+ Kg8 10.Sb3 Se6 11.Vf6 Ve8 12.Ve3 +- 8.Vxf7 Dd6 9.Ve3 Sg4 Konečně dokončil černý vývin, je však pozdě. 10.Vee7 Vg8 11.Je5 Dxd4 12.Sc2+ Kh8 13.Vf4! 1 – 0

Pikula – Velimirovič, Bělehrad 2000

Diagram ukazuje pozici, známou většině mladých hráčů. 1.h5 Jxh5 2.Jd5!? Častěji se hraje 2.g4 nebo 2.Sh6, ale tah v partii dává bílému rovněž dobré šance. Dxd2+ 3.Vxd2 Kf8 4.g4 Jf6 Převahu má bílý i po 4.– Sxg4 5.fxg4 Jxg4 6.Sg5 Jgf6 7.Sxf6 Jxf6 8.Jxf6 exf6 9.Vxh7. 5.Vdh2 Sxg4 Rovněž po 5. – Jc4 6.Sh6! Jxd5 7.Sxg7+ Kxg7 8.Vxh7+ Kf6 9.exd5 je bílý ve výhodě. Nejrozumnější bylo 5. – Jxd5 6.Sxd5 Vc7 7.Vxh7 s minimální výhodou bílého. 6.Jxf6 Sxf6 7.fxg4 Jxg4 Černý má sice 3 pěšce za figuru, přijde však o krále. 8.Vxh7 Jxe3 9.Vxf7+ Ke8 10.Vhh7 Sxd4 10. - a6 11.e5 dxe5 12.Sa4 b5 13.Jxb5 axb5 14.Sxb5+ Kd8 15.Vf8+ Kc7 16.Vxf6 +- 11.Vxe7+ Kd8 12.Vd7+ Ke8 13.Vhe7+ Kf8 14.Vf7+ Ke8 15.Vde7+ Kd8 16.Vxb7 1 – 0 Pěkná práce obou věží!

Domácí úkol:

1. Bronštejn – Cortlever, Amsterdam 1954

B: Kg1, Df3, Vd1, Vf1, pa5, b4, c5, f2, g2, h3 Č: Kg7, Dc7, Va8, Vd8, pa6, b5, e6, f6, g6, h6
Bílý je na tahu. Navrhněte nejlepší pokračování.

1.Vd6! Vxd6 2.cxd6 Dd8 3.Vc1 Va7 4.Vc6 Vd7 5.Vxa6 Vxd6 6.Vxd6 Dxd6 7.Db7+ +- --

Topalov – Anand, Amber Rapid 2000

B: Kf2, Va1, Vd1, Sb5, pa2, b2, c2, e5, f3, g2, h4 Č: Ke7, Vb8, Vd8, Sb7, pa7, b6, c5, e6, f7, g6, h7
Černý zahrál 1. – Vd5 a chce ovládnout sloupec-d. Porad'te bílému nejlepší odpověď'.
2.c4!? Vxe5 3.Vd7+ Kf6 4.Vad1 a6 5.Vc7!? axb5 6.Vdd7 Vf8 7.Vxb7 bxc4 8.Vxb6 Vh5 9.g3 g5 10.hxg5+ Vxg5 11.a4 Va8 12.Vbb7 Vg7 13.Vdc7 Vxa4 Remíza
5. – Sxf3!? 6.Vdd7 Vf8 7.gxf3 axb5 8.cxb5 Vh5 9.Kg3 s nejasnou hrou.

11. lekce: PĚŠCOVÝ STŘED - VÝZNAM A DRUHY

Středem označujeme skupinu polí v prostředku šachovnice, jmenovitě pole e4, d4, e5, d5. Hovoříme také o rozšířeném středu, který tvoří čtverec polí c3-c6-f6-f3.

Boj pěšcový střed začíná prvními tahy partie a je součástí strategie. Ovládnutím středu zvyšujeme účinnost vlastních figur, omezujeme naopak působnost figur soupeře a získáváme možnost účinného manévrování a lavírování.

V šachové literatuře i běžné praxi se používá výrazu střed pro různé druhy pěšcových struktur ve středu šachovnice. Není úkolem této příručky obsáhnout a vysvětlit všechny druhy středu, omezíme se na základní charakteristiku a dělení.

Pro potřeby šachového výcviku považuji za vhodné dělit pěšcový střed v partii na:

I. Pohyblivý pěšcový střed s dalším členěním na:

a) malé centrum s bílým pěšcem e4 proti pěšci d6,

b) klasické centrum s bílými pěšci e4, d4 proti d6, c7 nebo d6, e5, příp. s pěšci d5, e5,

c) další typy středu, jako Maroczyho výstavba (ježek), pěšci d3, e4 x d5, e5 a jiné.

II. Nepohyblivý pěšcový střed :

- zavřený (blokovaný) střed s pěšci c4, d5, e4 x c5, d6, e5 nebo d4, e5 x d5, e6 a různé variace těchto zablokovaných pěšcových řetězců,
- statický střed, nejčastěji symetrická dvojice d4xd5.

Globus – Gross



Diagram č.36

Morphy - Hampton



Diagram č.37

Diagramy č.36-37 jsou z partií před 150ti léty a demonstrují, jaká nebezpečí číhají na černého při nepřesné hře.

Globus – Gross, Riga 1844

1. – h6? „Oslí ouško“, se kterým se stále znovu setkáváme na přeborech mládeže. Snad tento drastický příklad pomůže. 2.Db3 De7 3.Jc3 Sxc3 4.Dxc3 Sd7 5.e5! Pohyblivý střed se dává „do pohybu“. dxe5 6.Sa3 exd4 7.Jxd4 Df6 8.Vfe1+ Jge7 9.Jxc6! Dxc3 10.Vxe7+ Kf8 11.Vxf7+ Kg8 12.Je7+ Kh7 13.Sb2! Se8 14.Sd3+ Dxd3 15.Vxg7 mat

Morphy – Hampton, Londýn 1858

V takřka identické pozici z Evansova gambitu se černý dopouští jiné hrubky 1. – Jf6? Možné bylo 1. – Sg4, 1. – Ja5. 2.e5! dxe5 3.Sa3 Sg4 4.Db3 Sh5 5.dxe5 Jg4 6.Vad1 Dc8 7.e6 f6 8.Db5 Sg6 9.Sd5 a černý se vzdal.

Namítnete, že jsem vybral příklady z doby, kdy se hrálo „dopředu“ a o obranných principech se mnoho nevědělo. Takže dva příklady z posledního desetiletí.

J.Polgárová – Švidler



Diagram č.38

Xie Jun - Kasimdzanov

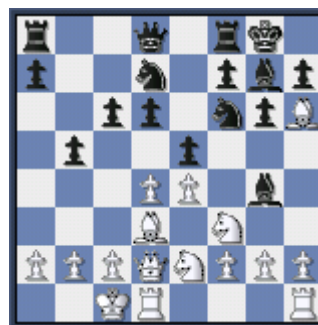


Diagram č.39

J.Polgárová – Švidler, Frankfurt 1999

1. – exd4 2.Jxb6 axb6 3.cxd4 Jb4 4.Dd2 c5 5.Sxd7 Vxd7 6.a5! bxa5 7.dxc5 Jc6? Ihned prohrává, nutné bylo 7. – De7. 8.e5! Df5 9.cxd6 Hle, jaká proměna pěšcového středu. Ve8

10.Dc3 f6 11.exf6 Vxe1+ 12.Dxe1 Vxd6 13.De8+ Kh7 14.fxg7?! Silnější bylo 14.f7 Vd8 15. Ve1! +-. Kxg7 15.Ve1 Df6 16.Ve4 a černý se vzdal.

Xie Jun – Kasimdžanov, Wijk a.Z. 1998

1.h3? Lépe 1.Sxg7 nebo 1.dxe5 Sxf3 2.gxf3 Sxh6 3.Dxh6 Jh5!? 4.Vhg1 Dh4! 5.f4 exf4 6.f3 Kh8! 7.Vg5 Jdf6 Pozor na dámu! Hrozí 8.- Jg8. 8.Vdgl? Df2 9.V5g2 Dxf3 10.Vg4 Dxh3 21.Jxf4 De3+ a bílá se vzdala.

Nepohyblivý střed

Jsou-li střední pěšci obou stran zablokováni, bez možnosti pohybu, mluvíme o nepohyblivém středu. Základními plány hry na obou stranách jsou křídelné útoky, které otevírají sloupce pro těžké figury a podřývají pěšcové středy. V této fázi výcviku se omezíme na zevrubné vysvětlení, k tématu se vrátíme po probrání většiny lekcí ze strategie.

Anand - Morozevič



Diagram č.40

Kagansky – Cejtlin

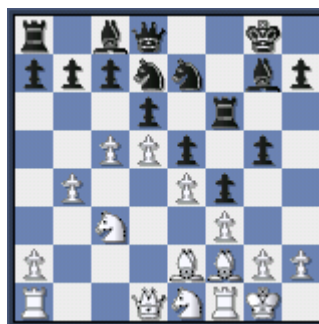


Diagram č.41

Anand – Morozevič, Frankfurt 2000

1.- c4?! Taktičtější bylo 1. – Db6 s možnostmi cxd4,c4 i b4. 2.Jf3 Jb6 3.g4 f5 Lepší hru má bílý i po 3. – h5 4.gxh5 Vxh5 5.Jg3 Vh8 6.h4 Se7 7.h5 Sd7 8.Sh3 s dalším f5. 4.gxf5 exf5 5.Sg2 Nepřesnost, duchu pozice více odpovídalo 5.h4 Se7 6.h5 Se6 7.Jg5. Se7 6.0-0 h6 7.Vf2Se6 8.Sf1 g5 Morozevič nezapře svůj temperament, ač zdrženlivější 8. – g6 mu prospělo více. 9.fxg5 hxg5 10.h4! g4?! I po lepším 10. – gxh4 11.Jf4 Dd7 12.Sh3 stojí bílý lépe. 11.Jg5 Sc8 12.Vh2 a5 13.Jg3 Va6 14.Se3 Ja4 15.Dc2 Vf8 16.Vf2 Dobývá pěšce f5. Dd7 17.e6 1-0

Kagansky – Mark Cejtlin, Izrael 2000

1. – a6 2.c6 bxc6 3.dxc6 Pole d5 se může stát opěrným bodem bílého. Jf8 4.a4 Kh8 5.b5 Bílý chce převést jezdce na pole d5 a prosadit b5-b6. Vh6 6.Jd3 Je6 A černý kontruje převodem jezdce na d4 k podpoře útoku na krále. 7.Jb4 Jd4 8.Vb1 axb5 9.axb5 De8 10.g4 fxg3 11.Sxg3 Se6 12.Jbd5 Sxd5! 13.Jxd5 Jxd5 14.exd5 Jf5 15.De1 e4! Otevření diagonály pro „špatného“ střelce g7 bude rozhodující. 16.fxe4 16.b6 cxb6 17.f4 Sd4+ 18.Kh1 Va2 --+; Jxg3 17.Dxg3 Sd4+ 18.Kg2 Dxe4+ 19.Df3 De5 20.h3 g4 a bílý se vzdal

Domácí úkol:

1.Züchting – Carls, Hamburg 1912

B:Kh1,Dd3, Va1, Vf1, Sd2, Je2, Jf3, pa2, b2, d4, e5, f4, g2, h2

Č:Kg8, Db6, Va8, Vf8, Se7, Jc6, Jd7, pa7, b7, d5, e6, f7, g6, h7

Bílý je na tahu. Navrhnete

nejlepší pokračování.

1.f5! Typický obrat v podobných pozicích. Bílý, i za cenu případné oběti získá prudký útok na krále nebo rozruší pěšcový střed černého. exf5 Na 1. – gxh5 následuje 2.g4 fxg4

3.Jg5s útokem. 2.Jf4 Dxb2 3.Vfb1 Da3 4.Vb3 Da4 5.Jxd5 Jb6 6.Jxb6 axb6 7.Vxb6 Va7 8.d5 Vd8 9.Db5 Jd4 10.Dxa4 Vxa4 11.d6 Sf8 12.Vxb7 a bílý vyhrál.

12.lekce: NAPADÁNÍ STŘEDU PĚŠCI A FIGURAMI

Silný pěšcový střed má zpravidla podporu vlastních figur a protivník minimální možnost napadat jej figurami nebo rozrušit pěšci. Plánem hry protistrany je:

- vhodným umístěním figur znehybnit soupeřovy pěšce,
- figurovým tlakem na střed přinutit soupeře k pasivní obraně – principy hypermoderní školy z let 1915 – 1925 Réti, Tartakower, Grünfeld a další,
- vynutit postup jednoho z pěšců a zablokovat druhého,
- bočním pěšcovým útokem, zpravidla pěšci – c a f, usilovat o likvidaci středu.

Nimcovič - Salwe



Diagram č.42

Réti - Fischer



Diagram č.43

Nimcovič - Salwe, Karlovy Vary 1911

V pozici diagramu se bílému podařilo úspěšně blokovat postup středních pěšců a pro černého není snadné nalézt dobrý plán hry. 1. – Sd6 1. – Sb5? stojí pěšce po 2.Sd4 Da6 3.Sxb5 Dxb5 4.Jg5 2.De2 Vac8 3.Sd4 Dc7 4.Je5! Se8 5.Vae1 Sxe5 6.Sxe5 Dc6 7.Sd4! Sd7 8.Dc2! Ve středu šachovnice se rozhodlo ve prospěch bílého, nyní se může věnovat křídelnímu útoku. Vf7 9.Ve3 b6 10.Vg3 Kh8 11.Sxh7! e5 Jxh7 12.Dg6! a vyhraje 12.Sg6 Ve7 13.Ve1 Dd6 14.Se3 d4 15.Sg5 Vxc3 16.Vxc3 dxc3 17.Dxc3 a bílý vyhrál

Réti - Fischer, Vídeň 1923

1.Jh4! Pokračuje figurový tlak na černý pěšcový střed. Ve8 2.Jf5 Sf8 3.Jc4! Dc7 4.Jce3 Db8? Nutné bylo 4. – Dd8. 5.Sxf6 Jxf6 6.Jh6+ gxh6 7.Dxf6 d4 8.Sxb7 Dxb7 9.Jf5 a bílý má rozhodující pozici převahu.

Praotcem idejí hypermodernistů – napadat pěšcový střed figurami – byl Nimcovič. Každý šachový žák by si měl zapamatovat jeho slova: “Ačkoliv pěšci jsou nejvhodnější pro ovládnutí středu, mohou je figury s úspěchem nahradit. Přitom je nejdůležitější spolupráce figur v boji proti středovým pěšcům“. To plně potvrzují i oba následující instruktivní příklady.

Vistanekis – Averbach

Pillsbury - Čigorin





Diagram č.44

Diagram č.45

Vistaneckis – Averbach, Tula 1950

Mohutné pěšcové centrum bílého, ale, jak ukáže další průběh, „stojí na vodě“. Stačí správné opatření černého a bílý je strategicky ztracen. 1. – f5! 2.Vxc8 Dxc8 3.Dd2 Ze dvou zel volí bílý tu horší možnost. Lépe bylo tahem 2.e5 odevzdat bod d5 a snažit se o prosazení f4-f5. fxe4 4.Sxe4 Jc4 5.Sd5+ Se6 6.Sxc4 Dxc4 7.Vc1 Za cenu pěšce chce aktivizovat své figury. Dxa2 8.Dxa2 Sxa2 9.Vc7 b5 10.Vxa7 Sc4 11.Jc3 Vxf4 a černý uplatnil pěšce v koncove.

Pillsbury – Čigorin, Petrohrad 1895/96

Bílý má mohutný střed, ale zaostal ve vývinu. 1.- f5! 2.e5 Je7 3.a3 Sa5 4.Sc4 Sd5 5.Da4+ c6 6.Sd3? Nutné bylo 6.Db3 6. – Db6! 7.Sc2 Hrozilo 7. – Sb3 Da6! 8.Sd1 Sc4 9.f4 Po 9.b4 Sb6 10.Dxa6 Sxa6 11.Se3 f4 12.Sf2 Jf5 získá černý pěšce d4. 0-0-0 10.Se3 Jd5 11.Sd2 Jb6 12.Dc2 Vxd4 a černý uplatnil svou převahu.

Domácí úkol:

Réti – Yates, New York 1924

B: Kg1, Da1, Vc1, Vc2, Sb2, Sg2, Je3, Jf3, pa2, b3, d3, e2, f2, g3, h2

Č: Kg8, Dd7, Va8, Ve8, Sc6, Sd6, Jf6, Jg6, pa7, b7, d5, e5, f7, g7, h6

Jak má bílý na tahu bojovat proti pěšcovému středu černého?

1.d4 e4 2.Je5 Sxe5 3.dxe5 Jh7 4.f4 exf3 5.exf3 Jg5 6.f4 a bílý má lepší hru.

13. lecke: DVOJICE STŘELCŮ VE STŘEDNÍ HŘE

Srovnáváme-li dvojici střelců s jiným párem lehkých figur, dva jezdci, střelec a jezdec, vyznívá toto srovnání většinou ve prospěch dvojice střelců, především pak v otevřených pozicích. Ve střední hře ovlivňují hodnocení i jiné figury a zejména struktura pěšců.

Tak v zavřených, zablokovaných pozicích mají naopak navrch jezdci. Výhody dvojice střelců nejvíce využijeme:

- při uplatňování pěšcové převahy na křídle,
- při podpoře volného pěšce,
- při útoku na krále,
- proměnou v jinou poziční výhodu.

Steinitz hovořil dokonce o „převaze dvou střelců“. Proto mu věnujeme úvodní příklady.

Rosenthal – Steinitz



Diagram č.46

Englisch - Steinitz

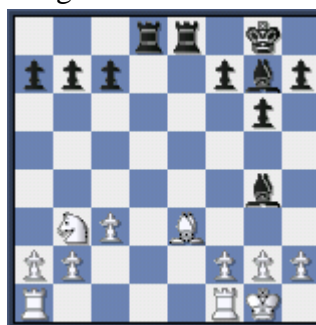


Diagram č.47

Rosenthal – Steinitz, Vídeň 1873

Aby mohl černý začít uplatňovat výhodu dvou střelců, musí nejprve omezit silného jezdce a vzít mu opěrné body d4 a e5. 1. – c5 2.Jf3 b6 3.Je5 De6 4.Df3 Sa6 5.Vfe1 f6! 6.Jg4 h5 7.Jf2 Df7 8.f5? Bílý nechce pasivně přihlížet, učiněný tah však oslabuje bílé pěšce. 8. - g5 9.Vad1 Sb7 10.Dg3 Vd5 11.Vxd5 Dxd5 12.Vd1 Dxf5 a černý vyhrál.

Englisch – Steinitz, Londýn 1883

1. – b6 2.h3 Se6 3.Vfd1 c5 4.Sg5 f6 5.Sf4 Kf7 6.f3 g5 7.Vxd8 Vxd8 8.Se3 h6 9.Vae1 f5 10.f4 Sf6 11.g3 a5 12.Jc1 a4 13.a3 Sc4 14.Kf2 Černý omezil maximálně působnost bílých figur a nyní přejde do jiného typu koncovky s poziční výhodou. gxf4 15.Sxf4 Sg5! 6.Sxg5 hxg5 17.Ke3 Kf6 18.h4 gxh4 19.gxh4 Ve8+ 20.Kf2 Vxe1 21.Kxe1 Ke5 22.Je2 Sxe2 23. Kxe2 Kf4 24.c4 Kg4 25.Ke3 f4+ 26.Ke4 f3 27.Ke3 Kg3 a bílý se vzdal.

Alechin – Alexander

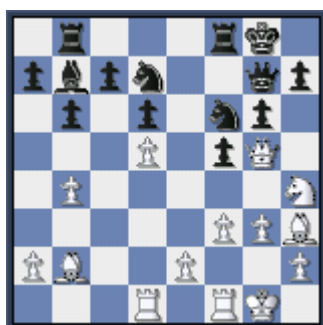


Diagram č.48

Vidmar - Nimcovič



Diagram č.49

Alechin – Alexander, Nottingham 1936

Střelec b2 hrozivě kontroluje úhlopříčnu a1-h8 a Alechin neváhá s otevřením dráhy i pro jeho bělopolného druha. 1.e4 Jxe4 2.Dc1 Jef6 3.Sxf5! Kh8 Po smutném zjištění, že přijetí oběti vede k matu 3. – gxf5 4.Jxf5 Dh8 5.Jh6+ Kg7 6.Dg5. 4.Se6 Sa6 5.Vfe1 Je5 6.f4 Jd3 7.Vxd3! Sxd3 8.g4 a černý se vzdal.

Vidmar – Nimcovič, New York 1927

U tohoto příkladu platí přísloví, že i „mistr tesař se utne“, a tak silnému hráči se experimentování vymstilo. Místo, aby zahrál 1. – e5 nebo 1. – Sa3, zvolil originální 1. – b5, což dalo vyniknout dvojici střelců bílého. 2.Je5 Sxe5? 3.dxe5 Jg4 4.e4! Jgxe5 5.exd5 exd5 6.cxd5 cxd5 7.Sxd5 Páni střelci ovládli šachovnici. Vb8 8.Ve1 Dd6 9.Jf3! Jxf3+ 10.Dxf3 Kh8 11.Vac1 Vb6 12.Vxc8! Vxc8 13.Dxf7 Dg6 14.Dxd7 a černý se vzdal.

Domácí úkol:

1.Nimcovič – Alechin, Vilnius 1912

B: Ke1, De2, Va1, Vh1, Sb5, Sf4, Jc3, pa4, b2, c2, d4, e3, f2, h4

Č: Kc8, Db6, Vd8, Vh8, Sf8, Jc6, Jf6, pa5, b7, c5, d5, e6, g7, h5

Bílý zahrál 1.0-0-0. Může černý vzít pěšce d4?

Nikoliv. Po 1. – cxd4 2.exd4 Jxd4 3.Vxd4 Dxd4 4.Dxe6+ Jd7 5.Dc6+! bxc6 6.Sa6 mat!

2.Smirin – Vallejo Pons, ME družstev 2001

B: Kf2, Vb1, Vb3, Sd2, Sd3, pa2, c4, d4, e3, f3 Č: Kg8, Vb6, Vb8, Jh4, Jh5, pa7, d6, f7, g6, g7

Místo nutného 1. – Jf5 s horší pozicí zahrál černý prohrávající 1. – Kf8? Co má bílý

zahrát? 2.Sb4 Ke7 3.Sxd6+

14.lekce: VÝCVIK V TECHNICE PROPOČTU VARIANT

Metodické pokyny – viz kap. II. 2.

Johansson – Teschner, Stockholm 1960

B: Kg1, Dc4, Vd1, Ve1, Jd2, pa2, b2, c3, c7, f2, g2, h2

Úkol: Proanalyzujte 1.Jxe4

Č: Kh8, Dh6, Va8, Ve8, Jd3, pa7, b6, e4, f5, g7, h7

Doba pro analýzu: 30 minut

Pokyn pro trenéra – po vyčerpání času nejprve trenér dohraje černými kameny simulátně dohraje pozici se svými svěřenci a poté předvede řešení na nástěnné šachovnici.

Věnujte rovněž pozornost zápisu variant u svěřenců a to jak formě, postupu práce i obsahové správnosti.

Řešení: 1.Jxe4! a nyní

1. – Jxe1 2.Jd6 Dg6 2. – De6 3.Dxe6 Vxe6 4.Jf7+ Kg8 5.Vd8+ Ve8 6.Vxe8+ Vxe8 7.Jd8;

3.Jf7+ Kg8 4.Je5+ De6 5.Dxe6+ Vxe6 6.Vd8+ Ve8 7.Vxa8 Vxa8 8.Jc6 +-- hráno v partii;

1. – fxe4 2.Vxe4 2.Vxd3? exd3 3.Vxe8 Vxe8 4.c8D Dc1 mat 2. – Jc5 2. – Vxe4 3.Dxe4;

2. – Jxb2 3.Vxe8+ Vxe8 4.c8D + -- 3.Vxe8+ Vxe8 4.Vd8 Dc1+ 5.Df1 + --

1. – Jxb2 2.Jd6 Jxc4 3.Vxe8+ Vxe8 4.Jf7+ Kg8 5.Jxh6+ Kf8 5. – gxh6 5.Vd8+ --

6.Vd8 Jd6 7.Jxf5 + --

nebo 2. – Vxe1+ 3.Vxe1 Jxc4 4.Jf7+ Kg8 5.Jxh6+ Kf8 6.Vd1 + --

Domácí úkol:

Bartrina – Ghitescu, Olot 1974

B: Kg1, Dh6, Vd1, Sb1, Sf8, pa2, b2, c3, g2, h2 Č: Kg8, De5, Vb7, Sc6, Se1, pa7, c5, e7, f7, g6, h7

Proanalyzujte tahy a) 1.Vd8 b) 1.Sg7

Řešení: a) 1.Vd8? Sf2+! 2.Kxf2 Vxb2+ --- +

b) 1. Sg7! Sf2+ 2.Kf1 Sb5? 3.Kxf2 De2+ 4.Kg3 Dxd1 5.Sh8! Dd6+ 6.Kf2 1 - 0
 2.Kf1 Sxg2+? 3.Kxf2 Vxb2+ 4.Kg1 + --; 2.Kf1 f6! =
 f6! 2.Sh8 Sf2+ 3.Kf1 Sb5+ 4.Kxf2 De2+ 5.Kg3 De5+ =

15.lekce: PĚŠCOVÉ KONCOVKY S VOLNÝMI PĚŠCI

V pěšcových koncovkách s rovným počtem pěšců mají pro hodnocení pozice a plán hry důležitou roli: a) zvláštnosti pěšcové struktury - vzdálený nebo krytý volný pěšec, pěšcové slabiny, pěšcový průlom, b) existence volných temp, c) vzájemné postavení králů – aktivita krále.

Tyto faktory jsou navzájem propojeny a často bývá velmi obtížné určit, který z nich hraje rozhodující roli. Z metodických důvodů a v zájmu přehlednosti byl zvolen postup, který spočívá ve výběru příkladů, v nichž vždy jeden z oněch faktorů je hlavním.

VZDÁLENÝ VOLNÝ PĚŠEC

Vznik vzdáleného volného pěšce vede zpravidla k rozhodující poziční převaze. Plán silnější strany počítá s připoutáním soupeřova krále k volnému pěšci a uvolnění vlastního krále k aktivním operacím.

Tématický příklad

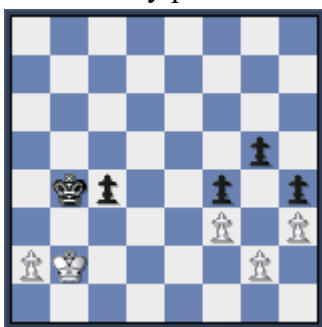


Diagram č.50

Gheorghiu - Gligorič

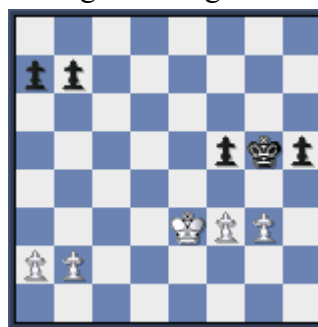


Diagram č.51

Tématický příklad

1.Kc2 Ka3 1. – Kc5 2.Kc3 Kb5 3.a3 Kc5 4.a4 Kd5 5.a5 Kc5 6.a6+ -- 2.Kc3 Kxa2 3.Kxc4 Kb2 4.Kd4 Kc2 5.Ke4 Kd2 6.Kf5 Ke2 7.Kxg5 Kf2 8.Kxf4 Kxg2 9.Kg4 a vyhraje.

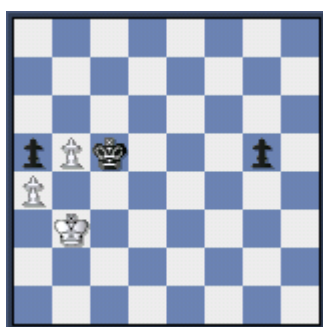
Gheorghiu – Gligorič, Hastings 1964/65

1. – f4+! 2.Kf2 2.gxf4 Kf5 --+ b5 0 – 1 3.Kg2 b4 4.Kf2 fxg3+ 5.Kxg3 h4+ 6.Kh3 Kf4 7.Kxh4 Kxf3 --+

KRYTÝ VOLNÝ PĚŠEC

Existence krytého volného pěšce zaručuje zpravidla rozhodující poziční výhodu, často ještě větší, než u vzdáleného volného pěšce.

Tématický příklad



Analýza B.Kelviga

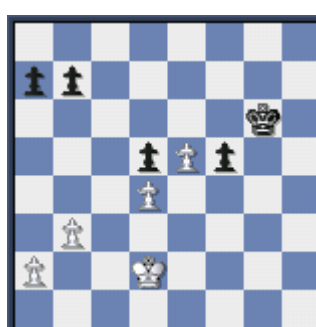


Diagram č.52

Diagram č.53

Tématický příklad

Bílý král si dojde pro pěšce g5 a černý jej nemůže bránit – čtverec pěšce b5. Poté se bílý král vrátí a prosadí svého volného pěšce. 1.Kc3 Kd5 2.Kd3 Ke5 3.Ke3 Ke6 4.Kf3 Ke5 5.Kg4 Ke6 6.Kxg5 Ke5 7.Kg4 Ke6 8.Kf4 Kd6 9.Ke4 Ke6 10.Kd4 Kd6 11.Kc4 Kc7 12.Kd5! Ne 12.Kc5 Kb7 13.b6? Ka6 14.Kc6 pat Kb6 13.Kd6 Kb7 14.Kc5 Kc7 15.b6+ Kb7 16.Kb5 a vyhraje

Analýza B.Kelviga

1.Ke3 Kg5 2.Kf3 a5 Nestačí 2. – f4 pro 3.e6! Kf6 4.Kxf4 Kxe6 5.Kg5! +-- 3.Kg3 f4+ 4.Kh3 b5 4. – Kh5 5.e6 Kg6 6.Kg4 Kf6 7.e7 Kxe7 8.Ke5 + -- 5.a3 b4 6.a4 Kf5 7.Kh4 a bílý vyhraje

NEBEZPEČNĚJŠÍ VOLNÍ PĚŠCI

Pozice s volnými pěšci na obou stranách jsou velmi obtížné a náročné na dobrý pročet. Velmi často rozhoduje tempo k dobru nebo naopak tempo chybějící.

Tajmanov – Botvinnik

Stolz - Nimcovič

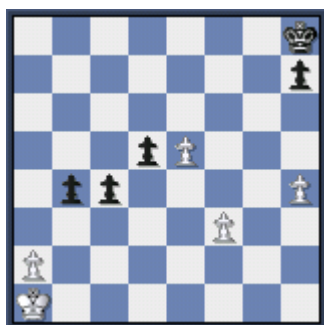


Diagram č.54

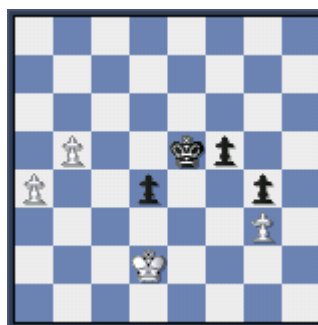


Diagram č.55

Tajmanov - Botvinnik, Moskva 1953

1.– d4! 2.e6 po 2.Kb2 d3 3.Kc1 b3 4.axb3 cxb3 --+ Kg7 3.f4 Kf6 4.f5 d3 5.Kb2 h5 0-1

Stolz - Nimcovič, Berlín 1928

1.– f4! 2.gxf4+ 2.b6 Kd6! Kd6!! 3.a5 g3 4.a6 Kc7 5.Ke2 d3+ 6.Kxd3 g2 a bílý se vzdal

SLABINY V PĚŠCOVÉ STRUKTUŘE

Nejčastějšími slabiny jsou opoždění nebo zdvojení pěšci, izolovaní pěšci a slabá pole. Chránit je musí král, který je tím vázán a ztrácí možnost aktivně zasahovat.

Balogh - Ertel

Analýza M.Euweho

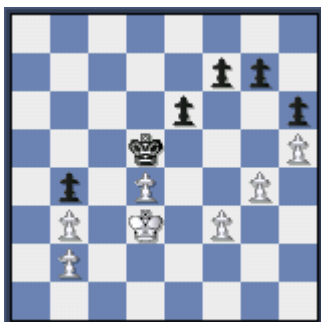


Diagram č.56

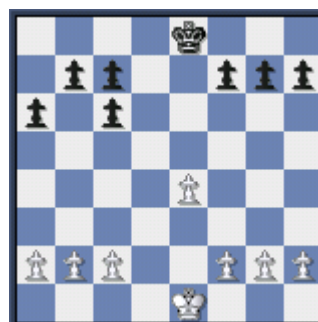


Diagram č.57

Balogh – Ertel, Maďarsko 1973

1.- g5! 2.Ke3 2.hxg6 fxg6 a h5 --+; 2.f4 f6! 3.fxg5 fxg5 4.Ke3 e5 5.dxe5 Kxe5 6.Kd3 Kf4 7.Kc4 Kxg4 8.Kxb4 Kf3 --+ f5 3.gxf5 exf5 4.Kd3 f4 0 – 1

M.Euwe – analýza, 1940

Euweho analýza názorně vysvětluje základní strategický plán bílého ve výměnné Španělské hře. 1.Ke2 Ke7 2.Ke3 Ke6 3.f4 c5 4.c4! c6 5.a4 b5 6.b3 f6 7.a5 b4 8.g4 g5 8.– h6 9.f5+ Ke5 10.h3 Kd6 11.Kf4 a 12.e5; 8. – g6 9.f5+ gxf5 10.exf5 Ke5 11.h3 h6 12.h4 Kd6 13.Kf4 a 14.g5 + -- 9.e5! gxf4+ 10.Kxf4 fxe5+ 11.Ke4 h6 12.h4 Kf6 13.g5+! hxg5 14. hxg5+ Kxg5 15.Kxe5 Kg4 16.Kd6 Kf4 17.Kxc6 Ke4 18.Kxc5 Kd3 19.Kxb4 Kd4 20.Ka3! Kc5 21.Ka4 Kd4 22.Kb4 Ke5 23.Kc5 + --

Domácí úkol:

1.Majzelis, 1956 B: Kc4,pg6,h7 Č: Kh8,pa5,c6 Bílý na tahu vyhraje

1.Kc5 Kg7 2.Kd6! a4 3.Ke7 a3 4.h8D+ Kxh8 5.Kf7 + --

2.Kizov - Ionov, ME Ohrid 2001

B: Kf3,Sg5,pa4,d5,g4,h4 Č: Kf7,Se5,pa6,c4,f5,g6,h7 Černý na tahu

Svým posledním tahem g4 umožnil bílý černému přejít do vyhrané pěšcovky.Jak?

1. – Sf6! 2.gxf5 Sxg5 3.hxg5 gxf5 4.Ke3 c3 5.Kd3 Kg6 6.Kxc3 Kxg5 6.Kd4 Kf6 0 – 1

16.lekce: PĚŠCOVÉ KONCOVKY - PĚŠCOVÝ PRŮLOM

Pěšcový průlom je často překvapivá a vysoce efektivní operace, jejímž cílem je vytvoření volného pěšce. Vyžaduje oboustranně přesný propočít.

Cozio 1776

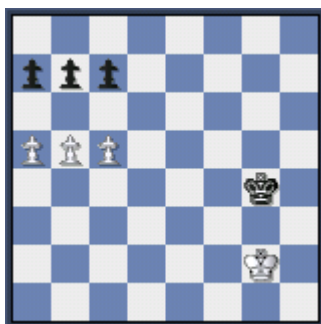


Diagram č.58
Weinstein - Rohde

Kling, Horwitz 1851

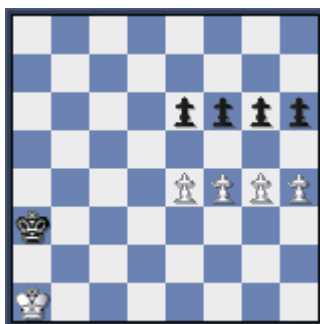


Diagram č.59
Lewit 1922

Kuzněcov – Selenskich

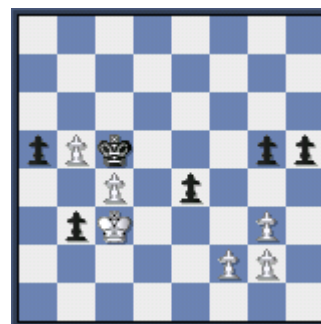


Diagram č.60
Averbach - Bebčuk

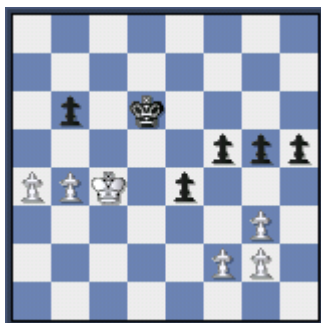


Diagram č.61

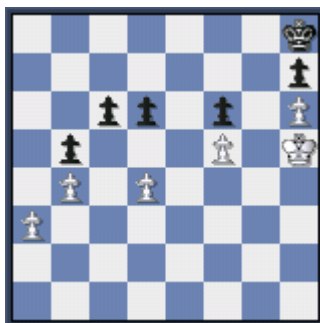


Diagram č.62

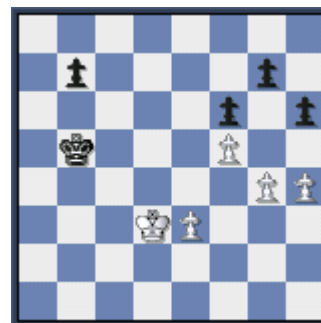


Diagram č.63

Cozio 1776

Klasická studie italského teoretika knížecího původu, autora 2 svazků „Il giuoco degli Scacchi“, v níž špatné postavení bílého krále by „normálně“ znamenalo prohru. Možnost průlomu však dává vítězství. 1.b6! axb6 cxb6 2.a6 bxa6 3.c6 + -- 2.c6 bxc6 3.a6 + --

Kling, Horwitz 1851

Základní učební příklad nejproslulejší dvojice skladatelů studií a teoretiků koncovek, v němž přesný propočít je podmínkou výhry.

1.h5! gxh5 2.e5! fxe5 3.f5 hxg4 4.f6 g3 5.f7 g2 6.f8D + -- 1. - g5 2.e5 fxe5 3.f5 e4 4.f6 + -- 1.g5?? fxg5 2.h5 gxf4 -- +; 1.e5?? fxe5 2h5 exf4 --+; 1.f5?? exf5 --+.

Kuzněcov – Selenskich, SSSR 1971

1. - g4!! 2.Kxb3 h4 3.gxh4 g3 4.fxg3 e3 5.Kc2 e2 6.Kd2 a4 a bílý se vzdal.
1. - a4 2.g4! h4 3.Kb2 Kb6 = ne však 3. - Kb4? pro 4.b6 a3+ 5.Kb1 + --

Weinstein – Rohde, Lone Pine 1977

1. - h4?? 2.gxh4 gxh4 3.Kd4 Kc6 4.a5 bxa5 5.bxa5 Kd6 6.a6 Kc6 7.Ke5 Kb6 8.Kxf5 Kxa6 9.Kxe4 a černý se vzdal. Přitom po správném 1. - f4! 2.gxf4 gxf4 3.Kd4 e3! 4.fxe3 f3 5.gxf3 h4 mohl získat celý bod.

Lewit, 1922

1.a4! bxa4 2.d5 cxd5 3.b5 + --; 1.Kg4? d5 =; 1.d5? cxd5 2.a4 d4 3.Kg4 d3 4.Kf3 bxa4 5.b5 a3 6.b6 d2 7.Ke2 d1D+ 8.Kxd1 a2 --+

Averbach – Bebčuk, Moskva 1964

1.e4 Kc6 2.e5! fxe5 2. - Kd7 3.e6 + -- 3.g5 hxg5 3. - Kd6 4.f6 Ke6 5.fxg7 Kf7 6.gxh6 b5 7.Ke4 b4 8.Kd3 + -- 4.f6! 1 - 0

Domácí úkol:

Meissen, 1894

B:Kd1,pa4,b4,c4,d4 Č:Kd3,pa6,b6,c6,d6 Bílý na tahu vyhraje.

Zajímavá studie. V literatuře, ale i databázích je uváděno řešení:

1.d5! cxd5 2.a5 bxa5 3.c5 axb4 4.c6 b3 5.Kc1 a vyhraje

c5 2.a5 bxa5 3.b5 axb5 4.cxb5 a4 5.b6 a3 6.Kc1 nebo i 6.cxd6 + --

Při hlubší pozornosti se ukazuje, že k výhře vede i 1.c5!, 1.b5! a 1.a5! Takže trenérům poskytuje možnost metodických “hrátek“. Domácí úkol můžeme zadat v různých formulacích a ponechat na žácích, aby našli všechna řešení:

1.c5 bxc5 2.d5 cxd5 3.b5 axb5 4.axb5 c4 5.b6 c3 6.b7 + --

1.b5 cxb5 2.a5 bxa5 3.c5 a4 4.c6 + --

1.a5 bxa5 2.d5 axb4 3.dxc6 b3 4.Kc1 Kc3 5.c7 + --

17.lekce: VÝZNAM TEMPA V PĚŠCOVÝCH KONCOVKÁCH

Důležitost tempa ve střední hře jsme žákům vysvětlili při probírání zásad pro zahájení partie. Platí-li ta, že nemáme zbytečně ztrácet tempo, pak v pěšcových koncovkách je to- mu často naopak. V nich jde mnohdy o to, přesunout povinnost tahu na soupeře, čili tem- o získat. Volné tempo má zásadní význam a často rozhoduje o výsledku partie.

Paoli - Michel



Diagram č.64

Grigorjev

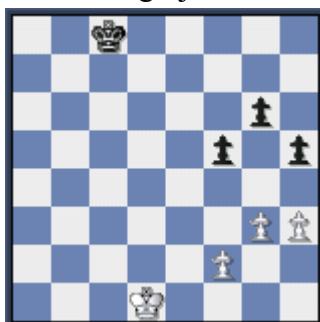


Diagram č.65

Švéda - Sika

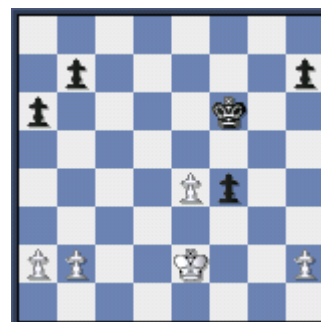


Diagram č.66

Popov - Dankov

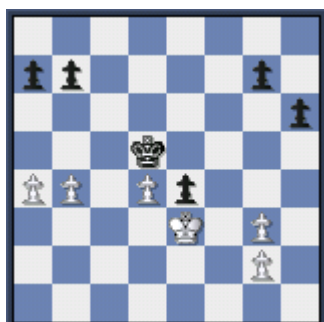


Diagram č.67

Seeman - Svešnikov

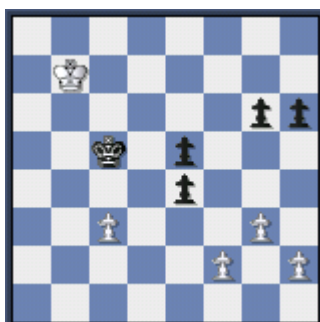


Diagram č.68

Kalod - Jansa

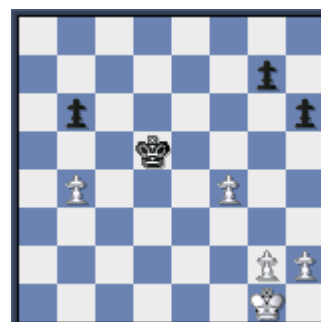


Diagram č.69

Paoli - Michel, Vídeň 1950

Vynikající "tempový" příklad, který doporučuji důkladně procvičit. Sám bych jej zadal žákům k dohrání jako cvičnou pozici, popř. jako úkol k analýze a teprve poté vysvětlil.

1.a4!! 1.h4? a6 ---; 1.h3? g5 2.b3 b5 3.a4 bxa4 4.bxa4 a5 ---; 1.b3? g5! 2.h3 a6 3.a4 a5! 1.- b6 1-0 2.b4 a6 3.h4 a5 4.b5! h5 5.g5 + --; 1.- a5 2.h4! + --; 1.- h5 2.gxh5 gxh5 3.b4h4 4.h3 + --

Grigorjev, studie 1954

1.Ke2 Kd7 2.Kf3 2.Ke3? g5 3.h4 f4+ 4.gxf4 gxh4 =; 3.f4 h4 = 2.- Ke6 2.- g5 3.h4 + -- 3.Kf4 Kf6 4.h4 Kf7 5.Kg5 Kg7 6.f3! + --

Švéda - Sika, Brno 1929 (analýza)

1.Kf3 Ke5 2.h4! a5 2.-h5 3.b4 b5 4.a3 + - 3.h5 a4 4.h6! b6 5.b4! axb3 6.axb3 b5 7.b4 + --

Popov - Dankov, Albena 1978

1.g4! a6 1.- g5 2.g3 + --; 1.- g6 2.g5! + --; 1.- b6 2.b5 g6 3.g5! hxg5 3.- h5 4.g3 + --; 4.g4 + -- 2.a5 g6 3.g5! hxg5 4.g4 Kd6 5.Kxe4 Ke6 1-0

Seeman – Svešnikov, Tallin 2002

Černý vyhraje, musí však hrát přesně a pozorně. 1. – e3! Uspěchané 1. – Kc4 2.Kc6 Kxc3? znamená ztrátu půlky bodu po 3.Kd5. 2.fxe3 e4 3.Kc7 Kc4 4.Kd6 Kxc3! 4. – Kd3? 5.Kd5 Kxe3 6.c4 Kf3 7.c5 e3 8.c6 e2 9.c7 e1D 10.c8D 5.Ke5 Kd3 0 – 1

Kalod – Jansa, Zlín 1997

Velmi instruktivní koncovka, ve které se objevují všechny základní pojmy z pěšcovek, jako tempo, průlom a opozice a kde od výhry k porážce je blízko. 1.Kf2? 1.f5! Ke4 a) 2. Kf2! Kxf5 3.Kf3 =; b) 2.g4? Kf4 3.h3 Kg3 --+; 1. - Kc4? 2.g4 Kxb4 3.h4 Kc5 4.g5 hxg5 5.f6 gxf6 6.h5! +--Kc4 2.f5 Kxb4 3.g4 Kc5 4.h4 Kd6 5.g5 h5! Unáhlené 5. – hxg5 daruje bílému půlku 6.hxg5 Ke5 7.f6 gxf6 8.gxf6 Kxf6 9.Ke2! = -vzdálená opozice. 6.Ke3 Ke5 7.f6 gxf6 8.g6 Ke6 a bílý se vzdal.

Domácí úkol:

Euwe – Pirc, Ljublan 1949

B: Kh4,pa4,b2,d4,g3 Č: Kh6,pa5,b6,d5,h5 Bílý na tahu vyhraje
1.g4 hxg4 2.Kxg4 Kg6 3.Kf4 Kf6 4.b3! 1 - 0 4. – Ke6 5.Kg5 Kd6 6.Kf6 Kc6 7.Ke6 atd.

Bondarevskij – Gligorič, Stockholm 1948

B: Kc4,pa5,c5,f3,f5,g2,h5 Č: Kc6,pa6,b7,e5,f6,g7,h6 Bílý na tahu vyhraje
1.g3 Kc7 2.Kd5 1 – 0 2. – Kd7 3.g4! Kc7 4.Ke6 Kc6 5.Kf7 Kxc5 6.Kxg7 b5 7.axb6
Kxb6 8.g5! + --

18.lekce: SOUTĚŽ V ŘEŠENÍ TAKTICKÝCH OBRATŮ

Instrukce k provedení testu – viz kap.II.2.

1.



Diagram č.70 1.? + --
4.

2.

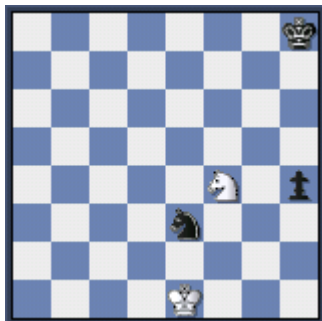


Diagram č.71 1. - ? --+
5.

3.

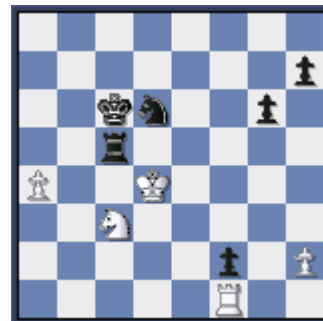


Diagram č.72 1. - ? --+
6.

4.

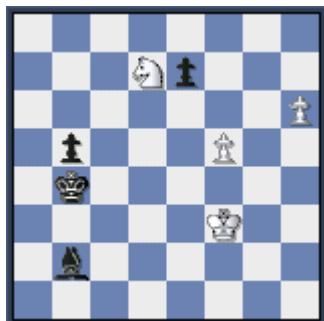


Diagram č.73 1.? + --

5.

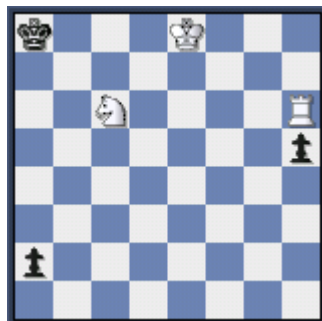


Diagram č.74 1.? + --

6.

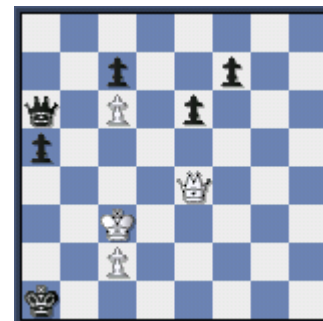


Diagram č.75 1.? + -

7.

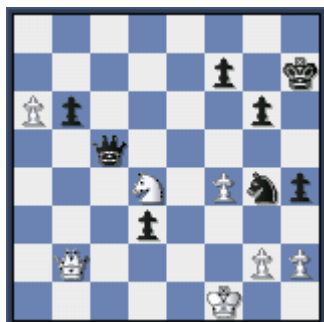


Diagram č.76 1. - ? --+

8.

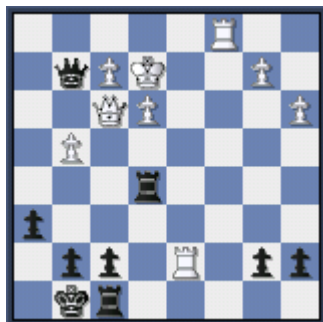


Diagram č.77 1. - ? --+

9.

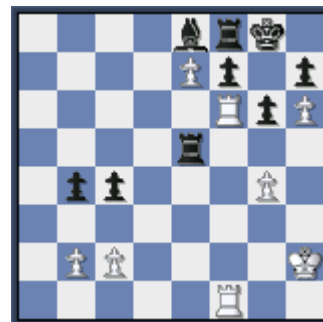


Diagram č.78 1.? + --

Řešení:1.Kissling,1915:2.Tématický příklad:3.Pirc-Byrne,Helsinki 1952:4.Rinck,H, 1912:5.Platov V.a M.,1929:6.Kubbel,1931:7.Kruppa-Zelčič,ME 2001:8.Dao T.Hai-Kasparov,2001:9.Short-Stefansson:Reykjavik 20021.Vg5!! + --1. – Jg2+! 2.Jxg2 h3 --+1. – Jf5+ 2.Kd3 Vxc3+! 3.Kxc3 Je3 4.Vxf2 Jd1 --+1.f6! exf6 2.Je5! Sxe5 3.Ke4 Sc3 4.Kf5 + --1. – Ja5! 2.a1D Va6+ 3.Kb8 Jc6+ 4.K- Vxa1 --+1.Da4+ Kb1 2.Db3+ Kc1 3.Db2+ Kd1 4.Db1+ Ke2 5.Db71. – Je3+ 2.Ke1 Da5+ 3.Dd2 Jc2+ 4.Kd1 Da1+ 5.Dc1 Je3+6.Kd2 Jf1+ --+ 2.Kg1 Jd1 3.Da1 Jc3 --+1. – Vxe3+! 2.Dxe3 Dxc4+ 3.Kf1 Dxd7 4.Dxa7? Db5+ --+1.Vxg6+! 1 – 0 1. – fxg6 2.exf8D mat; 1. – hxg6 2.h7+ Kg73.exf8D+ Kxf8 4.h8D+Domácí úkol:1.Przepiórka,1920

B:Ka2,Vc2,Jh5,pa4,c4

Č:Kh8,Dg1,pf7,h7

Bílý na tahu vyhraje

1.Ve2! Dg8 1. – h6 2.Ve8+ Kh7 3.Jf6+ K – 4.Vg8+ + ---; 2.Jg7!! + -- 2.Jf6? Dg1 3.Ve8+Kg7 4.Vg8+ Kh6 5.Vxg1 pat**19.lekce: PĚŠCOVÁ STRUKTURA - VLIV NA PRŮBĚH BOJE**

Úlohu pěšců v šachové partii nejlépe osvětluje známý výrok Philidora, že “pěšci jsou duší hry“. Rovněž Steinitz, který poprvé teoreticky zdůvodnil nezbytnost plánovité hry, respektující strategické znaky pozice, přikládal pěšcům prvořadý význam. Víme již, že rozmístění pěšců – pěšcová struktura – je jedním ze základních znaků, podle nichž hodnotíme pozici. Radíme proto pěšcovou strukturu ke strategickým elementům (prvkům, činitelům) s trvalou působností.

Ideální pěšcová struktura základního postavení se vlastně každým tahem deformuje (znehodnocuje). Změny pěšcové struktury se nejvýrazněji projevují vznikem slabých polí, pěšcové převahy na křídle a pěšcových slabin, což ovlivňuje plán hry i průběh boje. Vezměme např. pozici po základních tazích výměnné varianty Španělské hry 1.e4 e5 2. Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sxc6 dxc6 5.d4 exd4. Struktura pěšců je hlavním motivem hry obou stran. Bílý se vzdal dvojice střelců a náhradou získal pěšcovou převahu na královském křídle. Tu nejlépe uplatní v pěšcové koncovce (viz diagram č.57) a proto usiluje o

zjednodušení. Černý, u vědomí oslabené pěšcové struktury na dámském křídle, ale vybaven a dvojicí střelců, bude usilovat o boj ve střední hře.

V celé řadě otevření je strategie hry určena především pěšcovou strukturou.

Podívejme se nyní trochu podrobněji na pozici, kterou bychom mohli získat v otevřené variantě Španělské hry po výměně všech lehkých figur.

Tématický příklad č.1

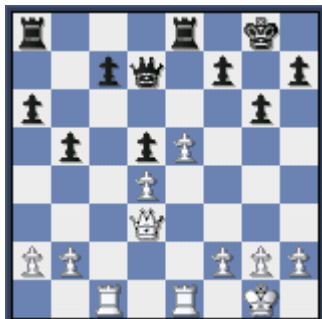


Diagram č.79

Tématický příklad č.2

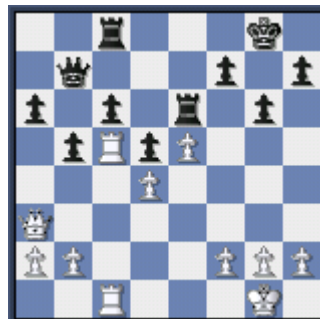


Diagram č.80

Nejvýraznějším znakem pozice příkladu č.1 je opožděný pěšec c7 na sloupci c. Ze strategického hlediska je černý v těžké situaci. Vzniklá pěšcová struktura určuje plán hry zcela jednoznačně. Podívejme se, spíše úvahou než variantami na možný průběh boje.

Příklad č.2 ukazuje, že obě strany rozmístily své figury optimálně. Bílé mají větší volnost manévrování, naopak černé jsou přikovány k obraně slabého pěšce c6. Bílý postoupí bez rizika svými pěšci na f4 a g4 a vynutí tah f7-f5, čímž se dostáváme k pozici tématického příkladu č.3

Tématický příklad č.3

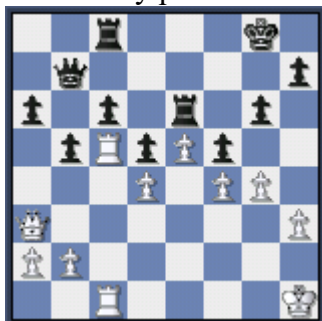


Diagram č.81

Tématický příklad č.4

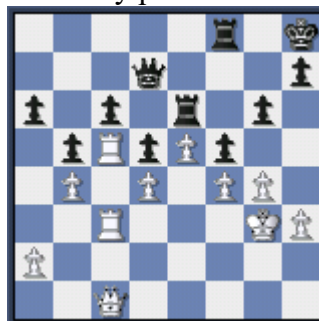


Diagram č.82

Zde by hra mohla mít následující průběh. 1.gxf5 gxf5 2.Df3 Dd7 Hrozilo 3.Dxd5 a nelze 2. – Vf8 pro 3.Vxc6 3.V5c2 Vg6 4.Vg2 Kh8 5.Vcg1 Vcg8 6.Dh5 Vxg2 7.Vxg2 Vxg2 8. Kxg2 Dg7+ 9.Kh2 Dg6 10.Dxg6 hxg6 11.b4 a bílý vyhraje.

Připusťme, že v pozici příkladu č.3 je na tahu černý a že tahem 1. – Vf8 ubrání bod f5.

Přeskupením sil můžeme dostat pozici tématického příkladu č.4 Černý musí zahrát Vc8 a bílý tahy Kf3 a Dc2 donutí černého vzít na g4, po čemž nemá obranu proti rozhodujícímu postupu f4-f5. Možný průběh boje předchozího příkladu dosti názorně ukázal, jak je důležité respektovat pěšcové struktury a zvolit odpovídající plán hry.

O různých pěšcových strukturách budeme hovořit nejen v dalších lekcích, ale i dalších létech základního výcviku, neboť patří k nejobtížnějším tématům šachové hry.

Domácí úkol:

1. Shulman – Fjodorov, Ohrid 2001

B: Kg1, Dc2, Ve2, Vf1, Sh3, pa2, b3, c4, d5, f5, g2, g3 Bílý na tahu

Č: Kg8, Df6, Ve4, Ve8, Sg5, pa5, b7, c6, d6, e3, f7

Svým posledním tahem c7-c6 postavil černý soupeře před problém “vzít či nevzít“ čili hrát 1.dxc6 nebo připustit cxd5 s oslabením pěšce d5. Co mu poradíte?

1.dxc6?? je strategicky špatné, neboť připouští silnou dvojici volných pěšců černého.

1. – bxc6 2.Kh2 d5 3.cxd5 cxd5 4.Dc5 Da6 5.Dc2 a nyní mohl černý tahem d4 získat rozhodující převahu.

Po správném 1.Kh2 cxd5 2.cxd5 De5 3.Dd3 Vd4 4.Db5 Sh4 5.Vf3 Vxd5 6.Dxb7 boj pokračuje.

2. Kmoč – Nimcovič, 1927

B: Kg3, Vb2, Sd6, pc3, d4, e5, f2, g5 Č: Kc6, Vb7, Sc8, pa5, b3, c4, d5, e6, g6

Najděte nejsilnější pokračování černého.

1. – Vb4! 2.cxb4 a4 3.b5+ Kxb5 4.Sa3 c3 5.Vb1 Kc4 a vyhraje

20. lekce: SLABÉ A SILNÉ BODY

Pojmy slabé a silné body patří k základním strategickým prvkům a jsou spojeny s pěšcovou strukturou. Slabým bodem je pole, nekontrolované vlastními pěšci, které se může stát opěrným -silným bodem pro soupeřovy figury. Slabým bodem bude i pěšec, kterého nelze dostatečně bránit, ale i pěšci v oslabené pěšcové struktuře -dvojpěšci, trojpěšci.

Teorii slabých polí poprvé formuloval Steinitz a patří k základním zákonům pozíční hry.

Botvinnik – Flohr



Diagram č.83

Lilienthal – Keres

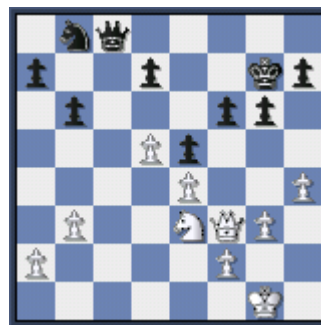


Diagram č.84

Botvinnik – Flohr, Moskva 1936

1.c5! Vytváří opěrný bod d6, zabraňuje protihře c5 a připravuje postup b4-b5. 1. – a5 2.Jb1 Df8 3.Ja3 Sd8 4.Jc4 Sc7 5.Jd6 Vb8 6.Vb1 Rozhoduje se pro klidné poziciční řešení, možné bylo i taktické řešení 6.Jxb7 Vxb7 7.Dxc6 a 8.Dxe6+ 6. – Dd8 7.b4 axb4 8.Vxb4 Sxd6 9.exd6 Da5 10.Vdb3 Ve8 11.De2 Da8 12.Ve3 s rozhodující výhodou.

Lilienthal – Keres, SSSR 1941

1.Jg4 Df8 2.h5! gxh5 3.Je3 d6 4.Jf5+ Kg6 Po serii vynucených tahů se bílý jezdec stal vězňem černého krále a navíc váže ještě dámu, čehož bílý využije. 5.Dc3 Ja6 6.Dc6 Jc5 7.f3 Jd3 8.Dc7 b5 9.Dxa7 1 – 0 Jak snadné vše vypadá, máme-li opěrný bod.

Alechin – Spielmann



Diagram č.85

Morozevič - Petrušin



Diagram č.86

Alechin – Spielmann, Karlovy Vary 1923

1.Sc5? Zbytečný tah, jen okamžitě 1. – Va6 dávalo šance bojovat dál. 1. – h5 2.h4 a4 3.Va6 Vc2+ 4.Kg1? Nutné bylo co nejdéle tahem 4.Kg3 bránit pěšce h4. 4. – Vg2+ 5.Kf1 Vg4 6.Vxa4 Vxh4 7.Sd6 Oba střelci mají své opěrné body, rozdíl v působnosti je velice působivý. 7. – Vh1+ 8.Kf2 h4 9.Va7 Vh2+ 10.Kf1 h3 11.Ve7+ Kd8 12.Vh7 Va2 0 – 1 S touto partií je spojená úsměvná historka. Spielmann, milovník pivního moku, podléhal až příliš snadno emocím a po prohře propadal často stavům beznaděje. Tak bylo i na turnaji v Karlových Varech, kde ve třetím kole pěkně porazil Rétiho a po prohře s Rubinsteinem “vyrobil“ serii nul do tabulky. V této situaci přišel za ním Réti: “Milý Spielmanne, drahý příteli, druhý největší útočníku všech dob, čestný muži, jsem v pokušení se zeptat, zda je od Vás pěkné mne ve 3.kole rozdrtit a mým konkurentům poté body jen tak darovat“. Spielmann: “Dobře, zítra vyhraji“. Réti: “Ale hrajete s Alechinem!“ “Tím lépe“ ukončil debatu Spielmann. Po prohře se Alechin zavřel v hotelovém pokoji a “konal“ něco pro své uklidnění – rozbíjel nábytek!?

Morozevič – Petrušin, Krasnodar 1997

1.b4! Zcela v duchu strategického principu dvou slabín – pěšci e6 a a7. 1.- Dd8 2.b5 Vd6?! Prohrává rychle, ale ani aktivní 2. – Vc2 nepomáhá, např. 3.Sg4 Vf6 4.Sxe6 Sxe6 5.Vxe6 Vxe6 6.Dxe6 Vxa2 7.Vc1 a bílý vyhraje útokem. 3.Sg4 Vf6 4.Da3 Vf7 5.Sxe6 Sxe6 6.Vxe6 Vxe6 7.Vxe6 Dd7 8.De3 Dxb5 9.De5+ Kh6 10.g4 1 – 0

Domácí úkol:

1.Geller – Bolbochan, Stockholm 1962

B: Kg1, Dd2, Va1, Vd1, Se2, Se3, Jb3, Jc3, pa4, b2, c2, e4, f3, g2, h2 Bílý na tahu zahrál 1.Jc1

Č: Kg8, Db7, Va8, Vf8, Se6, Se7, Jd7, Jf6, pa6, b6, d6, e5, f7, g7, h7 Co tím sleduje?

Je to součást boje o bod d5 a to manévrem Jc1-a2-b4-d5.

21.lekce: PĚŠCOVÉ SLABINY - DVOJPĚŠCI

Slabinou pozice – slabým bodem – může být i pěšcová slabina. Ke slabým pěšcům mo-hou patřit izolovaný pěšec, visící pěšci, dvoj(troj)pěšec, volný i opožděný pěšec. Posouzení, zda jde o skutečnou slabinu však závisí na konkrétní situaci.

Dvojpěšec znamená vždy určité znehodnocení pěšcové struktury. Slabý je na rochádovém a majoritním křídle, naopak jeho výhodou je otevření sloupce pro věže a možnost vytvoření opěrných bodů.

První dva příklady ukazují dvojpěšce jako slabinu.

Janowski – Lasker



Diagram č.87

Smyslov - Stahlberg

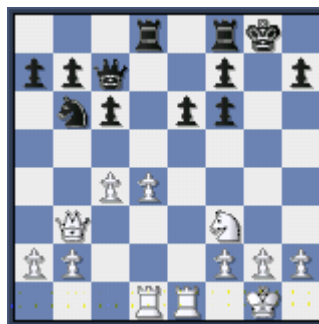


Diagram č.88

Janowski – Lasker, zápas 1909

Bílý má dvojici dvojpěšců, ale silný pěšcový střed ani dva otevřené sloupce nenahradí oslabení vlastního královského křídla. 1.Kh2 Df6 2.Vg1 Vae8 3.d4 Kh8 4.Vb5 Dh6 5. Vbg5 f6 6.V5g4 g6 7.Sd3 Ve7 8.c4 S cílem tahem c4-c5 rozrušit pěšcové postavení černého. 8.- Jg7 9.c3 Je6 10.Sf1 f5! 11.V4g2 Vf6 12.Sd3 g5! Černý musí konat rozhodně, jinak se bílý ubrání. 13.Vgh1 Prohrává 13.exf5? Dxb3+! 14.Kxh3 Vh6+ 15.Kg4 Vh4 mat 13. - g4 14.Se2 Jg5 15.fxg4 f3 16.Vg3 fxe2 a bílý se vzdal.

Smyslov – Stahlberg, Zurich 1953

I v této pozici je dvojpěšec slabinou a Smyslov předvede metodicky využití slabých polí g7 a h6 k útoku na krále. 1.De3! Kg7 1. – Jxc4 2.Dh6 De7 3.Jh4 s hrozbou 4.Vd3 i 4.Jf5 2.Je5! De7 Po zjištění, že nelze 2. – fxe5 pro 3.Dg5+ Kh8 4.Df6+ Kg8 5.Ve3 Vfe8 6.Dh6 Kh8 7.Vg3 + -- 3.Jg4 Vg8 4.Jh6! Dc7 5.Jxg8 a bílý vyhrál

Řekli jsme si již, že dvojpěšec může mít i své přednosti.

Liberzon – Fenn



Diagram č.89

Tématický příklad



Diagram č.90

Liberzon – Fenn, PMEZ 1993

Zajímavý příklad, ukazující možnou dynamiku dvojpěšce. 1.Dd2 c6 2.f4 Jg4 3.f5 Sd7 4. Sf4 Je5 5.0-0-0 Dc7 6.Sg3 f6 7.f4 Jf7 8.Sc4 Jd8? Chyba, která zdrží černého krále ve středu šachovnice a povede k přímému útoku. Nutné bylo 8. – Jh6 s převahou bílého. 9.e5! Sxf5 Černý je ztracen i po 9. – d5 10.e6 Sc8 11.Sxd5 cxd5 12.Jxd5 Dd6 13.Dc3 Jc6 14. Jxf6+. 10.exd6 Dd7 11.Vhe1+ Je6 12.Sxe6 Sxe6 a černý se současně vzdal.

Tématický příklad – Sicilská B22

Pozice diagramu vzniká po tazích 1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 cxd4 5.cxd4 Jc6 6.Jf3 Sg4 7.Jc3 Sxf3 8.gxf3 Dxd4 9.Dxd4 Jxd4 10.Jb5! Bílý má pěšce méně, rozbitou pěšcovou strukturu a přesto stojí takřka na výhru. A lví podíl na tom má dvojpěšec, který, byť pasivně, umožňuje rozehrát bílé střelce k malému koncertu. Vybral jsem tři varianty

z partií mladých hráčů.

a) Liss – Gabriel,MS H16 1990

10. – e5 11.Jc7+ Kd7 12.Jxa8 Jf6 13.Sh3+ Kc6 14.Sd2 Sc5 15.Vc1 Vd8 16.Sg2 1 – 0

b) Lavrov – Selianov,Rusko H14 2001

10. – e5 11.Jc7+ Kd8 12.Jxa8 Jc2+ 13.Kd1 Jxa1 14.Se3 b6 15.Sh3 Sb4 16.Kc1 Jf6
17.Vd1+ Ke7 18.Jc7 a bílý má figuru více.

c) Pilaj – Pridorožnyj,Oropesa H18 1998

10. – 0-0 11.Jxd4 Vxd4 12.Se3 Vd7 13.Sb5 Vc7 14.Sxa7 e6 15.Sb6 Vc2 16.0-0 Vxb2
17.Vfd1 Se7 18.Sd7+ Kb8 19.Sd4 + --

Základní myšlenka – bílý jezdec z a8 unikne,černý z a1 nikoliv- je zřejmá z varianty:

10. – Jc2+ 11.Kd1 Jxa1 12.Jc7+ Kd8 13.Jxa8 e5 14.Se3 b6 15.Sa6 + -- atd.

Domácí úkol:

Boleslavskij – Fine,radiozápas SSSR-USA 1945

B: Kg1,Dd1,Va1,Vf1,Sa4,Sc1,Jc3,pa2,b2,c4,e4,f2,g2,h2

Č: Ke8,Dd8,Va8,Vh8,Sd7,Sg7,Je7,pa6,c6,c7,d6,f7,g6,h7

Bílý na tahu zahrál 1.c5. Co sleduje tímto tahem a co bude hrát po 1. – d5?

1.c5! Typický útok na trojspřeží c6,c7,d6, jehož cílem je pěšce oslabit a zabránit případnému c6-c5. 1. – Jc8 Po 1. – d5? 2.cxd5 cxd5 3.Jxd5! Jxd5 4.Dxd5 Sxa4 5.De4+ bílý vyhraje a po 1. – dxc5 vzniká velmi slabý trojpešec. 2.Se3 0-0 3.Dd2 De7 4.Vad1 Se8 5.f4 f5 6.exf5 gxf5 7.Vfe1 dxc5 8.Df2 Jd6 9.Sxc5 Dd8 10.Sd4 Sxd4 11.Dxd4 Df6 12.Sb3+ Kh8 13.Dxf6+ Vxf6 14.Ve7 Vac8 a po 15.Ja4 Je4 16.Se6 Vb8 17.Sxf5 stojí bílý na výhru.

22.lekce: OPOŽDĚNÝ PĚŠEC NA VOLNÉM SLOUPCI

O opožděném pěšci hovoříme u pěšcových řetězců.Je jím pěšec, který zůstane za svými druhy pozadu. Např. u řetězce bílých pěšců c3-d4-e5 je pěšec c3 opožděn.

Srovnajme dvě jednoduché pěšcové struktury:

1. B: a2,b2,c2,e4,f2,g2,h2

2. B:a2,b2,c2,d5,f2,g2,h2

Č: a7,b7,d6,e5,f7,g7,h7

Č: a7,b7,d6,e5,f7,g7,h7

U postavení č.1 jde o opožděného pěšce d6 v pravém slova smyslu. Pěšec vyžaduje ochranu a hodnocení pozice závisí vždy na rozmístění ostatních figur.

Ve druhém postavení je pěšec d6 rovněž opožděn,ale bílý pěšec d5 jej chrání před napadením po sloupci d. Z toho je zřejmé, že největším nebezpečím pro opožděného pěšce je vedle blokády pěšce volný sloupec, na němž mohou věže vyvíjet tlak.

Capablanca – Blanco



Rubinstein - Salwe

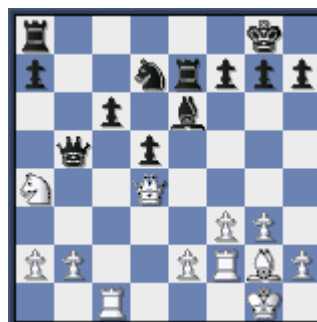


Diagram č.91

Gonsior – Kupka



Diagram č.93

Diagram č.92

Torre - Grefe



Diagram č.94

Capablanca – Blanco, Havana 1913

Bílá pozice má řadu předností – jezdecké neopěrné bodu e5, tlak po sloupci e, dobrého bělopolného střelce – a budoucí mistr světa toho vzorně využije. 1.c4 Jf7 2.d5 Jxe5 3.Vxe5 g6 4.Dh4 Kg7 5.Dd4! Až do závěrečné pozice to budou vazby, které rozhodnou. 5. – c5 6.Dc3 b6 7.dxe6 Sc8 8.Se2! Sxe6 9.Sf3 Kf7 10.Sd5 Dd6 11.De3 Ve7 12.Dh6 Kg8 13.h4! Cíl - další slabina. 13. - a6 14.h5 f4 15.hxg6 hxg6 16.Vxe6! a černý se vzdal

Rubinstein – Salwe, Lodž 1908

Pokud by se černému podařilo prosadit c6-c5, může být spokojen. Rubinsteinův postup při blokadě a likvidaci opožděného pěšce se stal vzorem v boji proti Tarraschově obraně. Ne nadarmo je tato varianta pojmenována po něm. 1. Vee8 2.Sf1 Vec8 3.e3 Db7 4.Jc5 Jxc5 5.Vxc5 Vc7 6.Vfc2 Db6 7.b4 a6 8.Va5 Vb8 9.a3 Va7 10.Vxc6! Dxc6 11. Dxa7 Va8 12.Dc5 Db7 13.Kf2 h5 14.Se2 g6 15.Dd6 Dc8 16.Vc5 Db7 17.h4 a5 18.Vc7 Db8 19.b5 a4 20.b6 Va5 21.b7 a černý se vzdal

Gonsior – Kupka, I.liga 1984

Černý hrozí tahem Jc4 a b5 zablokovat opožděného pěšce a současně omezit bělopolného střelce bílého. Proto musí bílý jednat energicky. 1.c4! Jxc4 2.d5 exd5?! Rozumnější bylo 2. – e5 3.d6 se složitou hrou. 3.Ve7 Dc6 4.Dxd5 h6 5.Sh4 b5 6.Vxa7 Je5 7.Vb7 Dxd5 8.Vxd5 Vc1+ 9.Kh2 Vfe8 a nyní po 10.Vdxb5 stojí lépe.

Torre – Grefe, San Francisco 1991

Obě strany mají opožděného pěšce a snaží se jej postupem zbavit. Bílý má výhodu, postup jeho pěšce otvírá dráhy k útoku na krále. 1.c4 Da6 2.Vfc1 Vhe8 3.Je5! Sxe5 4.dxe5 Jd7 5.De3 Jb6 6.cxd5 exd5 7.Sd4 Jc4 8.Jxc4 dxc4 9.Sa1 Vd3 10.Dc5 Ja5 a po 11.Sf1! má bílý značnou převahu.

Domácí úkol:Kotov – Kopylov, Moskva 1951

B: Kh2, De2, Vd3, Vf1, Sf2, Jd5, Je4, pa3, b2, c4, e3, f3, g2, h3

Č: Kg8, Dg6, Vf5, Vf8, Sd8, Jc6, Jh6, pa7, b7c5, d6e5, g7, h4

Bílý na tahu přestavěl své figury k útoku na opožděného pěšce d6 tak, že černý jej nemohl ubránit. Zkuste to sami.

1.Jdc3 Jf7 2.Vfd1 Se7 3.Jb5 Vd8 4.Dd2 Je rozhodnuto, pěšce nelze udržet. Černý se poku-

sil obětí figury situaci zkomplikovat, ale rychle prohrál 5.exd4 exd4 6.Jc7 Je5 7.Jd5 Df7 8.De1 g5 9.Vb3 Jxc4 10.Jxe7+ Dxe7 11.Jg5! Je3 12.Sxe3 dxe3 13.Je4 d5 14.Vxe3 dxe4 15.Vxe4 Vxd1 16.Dxd1 Ve5 17.Vg4+ Kh8 18.Dd2 Ve6 19.Dc3+ 1 - 0

23.lekce: VOLNÝ PĚŠEC VE STŘEDNÍ HŘE

Pojem volný pěšec jsme si vysvětlili již v prvním roce výcviku. Víme, že v koncovkách, zejména pěšcových, bývá rozhodujícím činitelem.

Rovněž ve střední hře je volný pěšec důležitým strategickým prvkem, který je schopen rozhodnout výsledek partie. Předností volného pěšce se schopnost vázat na sebe soupeřovy figury, vyvolat desorganizaci sil protivníka a tím snížit jejich akceschopnost.

V praxi vzniká volný pěšec ve střední hře nejčastěji na sloupci d, jak srozumitelně vyplývá z následujících příkladů.

Volný pěšec vzniká: a) z pohyblivého pěšcového středu po výměnách,
b) výměnou figur na opěrném bodu,
c) kombinačním obratem.

ad/a) Pěšcové struktury, z nichž nejčastěji vzniká volný pěšec:

- | | |
|----------------------------|---|
| 1. B: a3,c4,d4,f2,g2,h2 | Zahájení – Dámský gambit, Nimcovičova ind., |
| Č: a7,b7,e6,f7,g7,h7 | Sicilská hra |
| 2. B: a2,b2,c4,e3,f2,g3,h2 | Anglická hra |
| Č: a7,b7,d4,c5,f7,g7,h7 | |
| 3. B: a3,d4,e4,f2,g2,h2 | Dámský gambit, Dámská ind., |
| Č: a7,b6,f7,g7(h6),h7 | Grünfeldova ind. |

Smejkal – Hausner, M. Lázně 1978

B: Kg1, De2, Vd1, Vf1, Sd3, Se3, Jf3, pa3, d4, e4, f2, g2, h2

Č: Kg8, Dd8, Vc8, Vf8, Sb7, Se7, Jc6, pa7, b6, e6, f7, g7, h7

1.d5! exd5 2.exd5 Ja5 3.d6 Sf6 4.d7 Va8 5.Sf4 De7 6.Sd6! Dxe2 7.Sxe2 Vfd8 8.Sc7 Vf8 9.Jd4 g6 10.Vfe1 Kg7 11.Sb5 Sd8 12.Se5+ Sf6 13.Sxf6 Kxf6 14.Ve8 a6 15.Vxf8 Vxf8 16.Ve1! 1 - 0 Razantní a učebnicový postup bílého.

ad/b) Tarrasch – Euwe, Piešťany 1922

B: Kc3, Vd1, Sa4, Jf3, pa3, b2, c4, e4, f2, g3, h3 Č: Kf6, Va6, Sc8, Jd4, pa5, b7, c5, e5, f7, g6, h7

1.Jxd4 Po 1.Jg1 g5 s dalším Ke7 a Vh6 stojí černý lépe. 1. – exd4+ 2.Kd3 Sxh3 3.Sb5 Vd6 4.Vh1 Sg2 5.Vxh7 Ve6 6.Vh4 g5 7.Vh6+ Ke5 8.f4+ gxf4 9.Vh5+ Kd6 10.gxf4 Sxe4+ 11. Kd2 Vg6 12.Vh2 Vg2+ 13.Vxg2 Sxg2 14.Ke2 Sc6 a bílý se vzdal

ad/c) Pederzoli – Pilot, Olomouc 1973

B: Kc1, Df3, Vd1, Ve1, Sd3, pa2, b2, c2, d5, f4, g2, h2

Č: Ke8, Dc7, Va8, Vh8, Sf6, pa6, b5, d6, e6, f7, g7, h7

Černý zanedbal vývin, což bílému dovoluje obětí kvality otevřít pozici, ve které volný pěšec sehraje rozhodující roli. 1. – e5 2.fxe5 Sxe5 3.Vxe5+! dxe5 4.d6 Dd8 5.Dc6+ Kf8 6.d7 g6 7.Se4 Dg5+ 8.Kb1 Vb8 9.Vf1 Kg7 10.Dd6 Vh8 11.Sd5 Vbd8 12.h4! Dxh4 13. Dxe5+ Kg8 14.Sxf7+ Vxf7 15.De8+ Kg7 16.Vxf7+ Kh6 17.De3+ g5 18.De6+ 1 - 0

Strana s volným pěšcem se snaží: 1. ovládnout oba sousední sloupce,
2. proniknout na sedmou (druhou) řadu,
3. vytvořit opěrné body a využít je,

4. vytvářet další hrozby (útok na krále apod.).

Ftáčnik – Prandstetter



Diagram č.95

Ehlvest - Sadvakasov



Diagram č.96

Ftáčnik – Prandstetter, Hradec Králové 1981

1.Sb5! Dd6 2.0-0 Jf6 2. – Dxd5 3.Sxd7 Sxd7 4.Vxc5 Dd6 5.Vd1 nebo 3. – Dxd7 4.Vxc5 f6 5.Vc7 Df5 6.e4 v obou variantách s lepší hrou bílého. 3.e4 a6 4.Se2 Sg4?! 5.Vfc1 Vfc8 6.h3 Sd7 7.Jd2 Je8 8.Jc4 Dc7 9.Vd1 f6 10.d6 Dd8 11.Sg4! Sxg4 Vc6 13.d7 Jc7 14.Ja5 a černý se vzdal.

Ne vždy je prosazování volného pěšce jen věcí přesné metodiky a správné obrany. Velmi často je prosazování volného pěšce spojeno s oboustrannými taktickými šarvátkami a mnohdy i s nedostatkem času, zejména u stále častějších turnajů se zkráceným časem.

Ehlvest – Sadvakasov, Liepaja-rapid 2001

Bílý má výtečnou pozici a je blízko výhry. Jeho klid však ruší nedostatek času a soupeřova hrozba Vh8. A to se pak dějí věci.... 1.f4? Agresivní a špatné. Po 1.Jg5! Df5 2.d6 Vd7 3.Vd5! bílý vyhraje. 1. – Vc7? 1. – Vh8! 2.Vf2 Vc8! A problémy má bílý. 2.Da4? Do třetice máchnutí do prázdna. Bílý nevidí krásnou oběť dámy 2.fxe5! Vxc6 3.Vxf7+! Kh8 4.dxc6 se snadnou výhrou. 2. – Vh8 3.Dc2 Sd4+ 4.Kh1 Ve7 5.Jg5? Po 5.Vfe1 hraje na výhru jen bílý. 5. – Dxc3 6.d6 Vd7 7.bxc5 bxc5 8.b4 Vb7! 9.Je4?! 9.Da2!? 9. – Dh3 10. Jxc5? Příliš optimistické a současně rozhodující chyba. Po 10.Jg5 se ještě bojuje. 10. – Vxb4 11.Jd3 Vb5 Karta se definitivně obrátila. 12.Dg2 a bílý se vzdal. Volný pěšec již nedojde do cíle a koncovka po 12. – Vbh5 13.Dxh3 Vxh3 14.Vd2 Sc3 je prohraná.

Obrana proti volnému pěšci spočívá:

- v narušování snahy soupeře vytvářet předpoklady pro postup volného pěšce,
- v účinné blokádě volného pěšce a kontrole polí vedle a před pěšcem,
- v aktivitě vlastních figur a hledání účinné protihry.

Denker – Smyslov



Diagram č.97

Alexandrija-Čiburdanidze

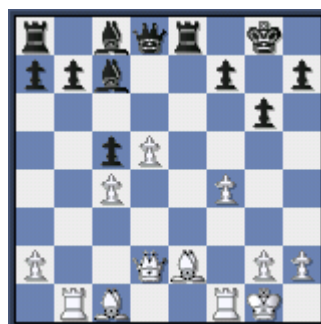


Diagram č.98

Denker – Smyslov, radiozápas SSSR-USA 1946

1.fxe5 dxe5 2.d5 Ja5 3.Da2 Jf8 4.Jg3 Jg6 5.De2 Jb7 6.Jf5 Jd6 7.g3 f6 8.Jxd6 Dxd6 9.h4 Je7 10.a4 Sc8 11.Kh2 a5 12.Dg2 Sg4 13.Se2 Sxe2 14.Dxe2 Vad8 15.Vab1 Jc8 16.h5 Vf8 17.Vf2 Vf7 18.h6 g6 19.Vbf1 De7 20.Dg4 Jd6 Přeskupování figur skončilo a černý dosáhl optimálního rozmístění. Za pozornost stojí ideálně umístěný jezdec na d6 a bílému nezbývá, než nějaké komplikace. 21.De6 Jxe4 22.Dxb6 f5 23.Vfb2 f4 24.De6 fxe3 25.Vxf7 Dxf7 26.Dxe5 Jf6 27.Vb8 Jg4+ 28.Kh3 Jxe5 29.Vxd8+ Df8 30.Vxf8+ Kxf8 0 – 1

Alexandrija – Čiburdanidze, zápas 1981

1. – Sa5 2.Dc2 Sf5 3.Sd3 Sxd3 4.Dxd3 De7 5.d6 De4! 6.Dxe4 Vxe4 7.Vxb7 Sc3! 8.f5 gxf5 9.Sg5! f6 10.Sf4 Vxc4 11.g3?! Nepřesné, uzavírá bílé věži přístup na pole g3, správné bylo 11.Vf3 11. – Vd4 12.Vf2 Vb4! 13.Ve7 Ve4 14.Ve2 Vxe2 15.Vxe2 Vd8 16.Ve7 Se5 17.d7 Kf8 18.Vxh7 Kg8 19.Ve7 Kf8 a soupeřky podepsaly smír.

Domácí úkol:

Dautov – Širov, Bundesliga 2001

B: Kg1, Dd5, Vd1, Ve1, Sg3, pa3, b2, d7, f2, h2

Č: Kg8, Df6, Va8, Vd8, Sc5, pa5, b6, f7, g7, h5

Bílý na tahu prosadil volného pěšce kombinační cestou. Najděte ji!

1.Dxa8! Vxa8 2.Ve8+ Kh7 3.Vxa8 Se7 4.Ve1! Sd8 5.h4 b5 6.Vxd8 Dxd8 7.Vd1! 1 – 0

24.lekce: DÁMA PROTI 3 LEHKÝM FIGURÁM

Poziční oběť dámy chápeme jako vynucený manévr, jímž dochází na šachovnici k podstatné změně struktury figur. Jejím bezprostředním důsledkem je změna strategických plánů i techniky hry.

Poziční oběť dámy za 3 lehké figury je v současnosti chápána spíše jako výměna a setkáváme se s ní dosti často. Ustálil se i názor, že 3 lehké figury jsou silnější a to ve střední hře i koncovce.

Schüssler-Polugajevskij



Diagram č.99

V úvodním příkladu se příčinou neštěstí bílého – ostatně jako v mnoha jiných případech – stal mezitah.

Schüssler – Polugajevskij, ME 1981

1.Sc3 Bílý logicky předpokládá, že dáma ustoupí. 1. – exf3!

2.Sxa5 fxe2 3.Dxe2 Jxa5 Pro bílého jistě šokující bilance. Černé figury jsou aktivnější a nyní chce zlepšit jejich součinnost a odrážet pokusy bílého o protihru. 4.Dd2 Jb3 5.Df4 Sd5!

Blokáda i centralizace! 6.c6 Vfc8 7.Vd3 Vb6 8.c7 Sf8 9.h4

Jxd4 10.Ve1 Jf5 11.h5 Vc6 12.g4 Je7 13.h6 V6xc7 14.De5 Jc6

15.Df4 Je7 16.De5 Vc4 17.f3 V8c7 18.Kf2 Sxh6 19.Vb1 Sg7

20.Dh2 Vc2+ a bílý překročil čas.

Bañas – Biriescu

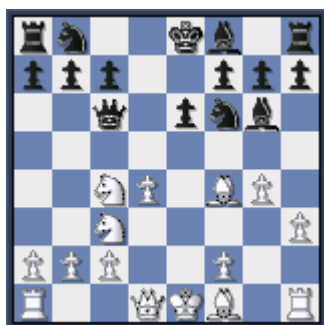


Diagram č.100

Martinovič - Lukacs



Diagram č.101

Bañas – Biriescu, Satu Mare 1979

Podezřelému postavení černé dámy bílý neodolal a zahájil kombinaci, po které měl dámu za 3 lehké figury. 1.Jd6+?! Sxd6 2.Sb5 Sxf4 3.Sxc6+ Jxc6 Na místě jsou však tři otázky: Získal dámu bílý, šlo o léčku černého nebo o pouhou výměnu figur. Shodují se s názorem, že o šlo o nevýhodnou výměnu pro bílého. Nejtěžší je pak v krátkém čase v nezvyklé pozici zachovat rovnováhu a nalézt objektivní plán hry. 4.Df3 Sd6 5.0-0-0 0-0-0 6.a3 h5 7.g5 Jd5 8.Jxd5? Lze pochopit, že bílý hledá volné sloupce pro své věže, ale lepší bylo 8.Je4 Sxe4 9.Dxe4 Sf4+ 10.Kb1 Sxg5 11.c4 s komplikovanou hrou. 8. – exd5 9.h4 Vhe8 10.Dh3+ Ve6 11.Vhe1 Vde8 12.Vxe6 Vxe6 13.f3 Kb8 14.Dg2 Je7! Lehké figury zahajují lov na slabého pěšce h4 a bílá dáma jen bezmocně přihlíží..... 15.Df2 Jf5 16. Ve1 Sg3 17.Vxe6 fxe6 18.Dd2 Jxh4 19.De3 Sf7 20.Kd1 Jf5 21.Dg1 h4 a bílý se vzdal, když nezabrání postupu h pěšce.

Martinovič – Lukacs, Sarajevo 1981

Černý zahájil kombinaci, jejím výsledkem byl “zisk“ dámy za 3 lehké figury. 1. – g5?! 2.Jd3 Jxc4 3.Dxc4 Se6 4.Dd4 Jh5 5.Sxh5 Sxd4 6.exd4 axb4 7.axb4 g4 K této pozici mířil černý. Nyní hrozí tahem Dg5 získat materiál, ale lehké figury soupeře jsou proti. 8.d5! cxd5 9.Jf4 Vxa1?! Přiznání nezdaru kombinace. 10.Vxa1 d4 11.Je4 Kg7 12.Vfe1 d3 13. Jxe6 Vxe6 14.Sxg4 Ve5 15.Sf3 Db6 16.Jg3 Dxb4 17.Ved1 d2 18.Kf1 b5 19.Je2 d5 20.Va2 Dh4 21.h3 Vf5 22.Vaxd2 Vxf3 23.gxf3 Dxh3+ 24.Kg1 Dxf3 25.Jg3 f5 26.Vd4 f4 27.V1d3 Dg4 28.Vxf4 1 - 0

Domácí úkol:1.Bosch – Landau, 1939

B: Kg1, Dd3, Va1, Vf1, Se2, Se3, Jc3, Jd4, pa2, b2, c2, e4, f4, g2, h2

Č: Kg8, Db6, Va8, Vf8, Sc8, Sg7, Jc6, Jg4, pa7, b7, d6, e7, f7, g6, h7

Bílý zahrál 1.Jd5 a po 1. – Sxd4 se rozhodoval mezi 2.Jxb6 a 2.Sxg4. Co má hrát?

Jednoznačně 2.Sxg4 Sxe3+ 3.Dxe3 Dxe3+ 4.Jxe3 Sxg4 5.Jxg4 s rovnou hrou. V partii se stalo 2.Jxb6? Sxe3+ 3.Kh1 Sxb6 4.Sxg4 Sxg4 5.f5 gxf5 6.exf5 Je5 7.Dg3 Kh8 8.Dh4 Sd8 a černý má lepší hru.

2.Ehlvest – Dolmatov, Sverdlovsk 1984

B: Kg5, Df6, pa2, e5, f4, h4 Č: Kg8, Sc5, Sd5, Je7, pa3, b6, e6, g6 Černý na tahu.

Černý odmítl remízu opakováním tahu, nyní se zalekl hrozby Kg5-h6 a chybou 1. – Se4? odevzdal pěšce 2.Dxe6+ Kg7 3.Df6+ Kh7 4.Df7+ Kh8 5.De8+ Kg7 6.Dd7 a po složitém boji prohrál. Mohl hrozbu pokrýt jinak? Ano. Po 1. – Sxa2 2.Kh6 Jf5+ 3.Kxg6 Je7+ 4. Kh6 Jf5+ musí bílý opakovat tahy, ústupy bílého krále vedou k výhodě černého.

25.lekce: DÁMA PROTI VĚŽI A LEHKÉ FIGUŘE

Poziční oběť dámy za věž a lehkou figuru lze považovat skoro za typickou. Často ani v koncovce není snadné uplatnit přednosti dámy.

S touto obětí se setkáváme v některých zahájení v raném stadiu partie.

D45: 1.d4 Jf6 2.Jf3 e6 3.c4 d5 4.Jc3 c6 5.e3 Jbd7 6.Dc2 Sd6 7.e4 dxe4 8.Jxe4 Jxe4 9.Dxe4 e5 10.dxe5 0-0 11.exd6

D85: 1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 d5 4.cxd5 Jxd5 5.e4 Jxc3 6.bxc3 Sg7 7.Jf3 c5 8.Se3 Da5 9.Dd2 Jc6 10.Vb1 0-0 11.Vb5 cxd4 12.Vxa5 dxe3

E04: 1.d4 Jf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Sg2 dxc4 5.Jf3 c5 6.0-0 Jc6 7.Da4 cxd4 8.Jxd4 Dxd4 9.Sxc6+ Sd7 10.Vd1 Dxd1+ 11.Dxd1 Sc6

Hra je v těchto případech složitá a názory obou stran se mění s každou novinkou..

Hort – Alburť



Diagram č.102

Do pokladnice šachových evergreenů se zařadí ukázka z partie Hort – Alburť, Děčín 1977. Bílý svým posledním tahem zahrál b3, čímž naznačil, že pěšec d5 je nepřímo kryt vazbou. Černý pěšce překvapivě vzal 1. – Jfxd5 2.Jxd5 Jxd5 a bílý jej chtěl potrestat po 3.Jf1 Přišlo však 3. – Jc3!! 4.Sxb7 Sxb7! a bílému začaly starosti. Hned první tah 5.Dd3? zahájil podivné manévry bílé dámy, což lze přičíst i určitému šoku z oběti. 5. – Se4 6.De3 Sd4 7.Dh6 Sxb1 8.a3 Sa2 9.Jd2 Vfb8 10.b4 cxb4 11.axb4 Vxb4 12.Jf3 Sg7 13.Dh3?! Se6 14.Df1 Dáma v sute-renu a bílý na kolenou. 14. – Sc4 15.Kg2 Va1 Aktivita černých figur je maximální. 16.Jg1 Vbb1 17.Kh3 h5 18.f4 Se6+ 19.Kg2 Jd5 20.Kf3 Sc3 21.Vd1 Sb2 a bílý se vzdal.

Xie Jun – Alterman



Diagram č.103

V silném turnaji v hlavním městě Číny se utkali exmistryně světa Xie Jun s Altermanem, 1997, a v pozici diagramu má černý na tahu velké problémy. Ihned prohrává 1. – Jxe3? Pro 2.Jxf6+, i v ostatních variantách má bílý lepší hru. Černý se proto rozhodl k poziční oběti dámy. 1. – Dxd5! 2.Dxd5 Jxe3 3.Dd2 Jxd1 4.Dxd1 Se6 5.Sb5 a6 6.Sa4 Vfd8! Pro černého je důležité ovládnout volný sloupec a zabránit výměně věží, což by zvýšilo šance bílého. Chybou je pseudoaktivní 6. – b5 7.Sb3 Sxb3 8.axb3 Vfd8 9.De2 Vd4 10.Vd1 Vad8 11.Vxd4 Vxd4 12.c3 a bílý si vytvoří volného pěšce. Další průběh partie je velmi poučný i srozumitelný. 7.De2 Vd4 8.Sb3 Sxb3 9.axb3 Vad8 10.g3 Kg7 11.f4 V8d5 12.Df3 e6 13.Ve1 h6 14.h4 h5 15.c3 Vd3 16.Df2 Vd7 17.b4 Vd2 18.Ve2 V2d5 19.Kc2 Vd3 20.Ve4 b5 21.Ve3 V3d5 22.De2 V5d6 23.Vf3 Vd8 24.Vf1 V8d7 25.Va1 Vd8 26.Dg2 V8d7 27.Vh1 Vd5 28.Vh2 Vd8 29.Df3 V8d7 30.g4 hxg4 31.Dxg4 Vh5 32.Dg1 Vd6 33.Df2 e5 34.fxe5 Sxe5 35.Vh3 Sf6 36.Kb3 1/2 – 1/2

Domácí úkol:

Alburť – Kasparov, Luzern ol. 1982

B: Kf3, Dc6, Jd5, pf2, g3, h4

Č: Kg7, Vd2, Sd8, Je6, pd6, e5, f7, g6, h5 Bílý na tahu.

Na šachové olympiádě v Luzernu – kde naši slavně získali stříbrné medaile – hrál na 2.š. za družstvo SSSR 19letý Kasparov a docílil 8,5 bodů z 11ti partií. S Alburtem obětoval dámu, ale bílý se výborně bránil. Pokud by zahrál 1.Db7 nebo 1.Dc4 bude se černý těžko prosazovat. Ale bílý zahrál 1.Ke3?! a černý jej ihned poučil, že je to těžká chyba. Jak?

1. – Ve2+! 2.Kd3 e4+ 3.Kc4 Vc2+ 4.Jc3 Sf6 5.Dxe4 Vxc3+ 6.Kd5 Vc5+ 7.Kxd6 Se5+ 0 - 1

26.lekce: POZIČNÍ OBĚŤ KVALITY A FIGURY

Poziční oběť kvality nebo figury, na rozdíl od oběti taktické, slouží strategickým cílům v partii. Jejím nejčastějším motivem je:

- zahájení nebo podpora útoku na krále,
- rozrušení pěšcové struktury
- umístění důležité figury na významných bodech,
- další stupňování iniciativy,
- materiální či poziční kompenzace,
- zkomplikování horší pozice v obraně.

Poziční oběť kvality se stala běžnou součástí strategického arzenálu špičkových šachistů a je trochu i zrcadlem jejich technické úrovně.

Koblížek - Gonsior



Diagram č.104

Adams - Jepišin



Diagram č.105

Diagramy č.104 a 105 ukazují typické příklady ze dvou zahájení, s nimiž se mladí hráči potýkají od svých začátků a měly by pro ně být varováním možného nebezpečí.

V partii Koblížek – Gonsior, 1968 byl útok bílého nedůrazný a vedl jen k oslabení pozice vlastního krále. 1. – Vxc3 2.bxc3 Vxc3 3.Dd2 Dg3+ 4.Kh1 Dxh3+ 5.Kg1 Jc4 S tempem uzavírá matovou síť. 6.Df4 Vg3+ 7.Kf2 Vg2+ 8.Ke1 Dc3+ a bílý se vzdal

Adams – Jepišin, Ter Apel 1992

1. – Sxf3 2.Jxf3 Vxf3! Typická oběť kvality v řadě variant Francouzské hry, jejímž motivem je rozbití pěšcového krytu bílého krále popř. útok na centrální pěšce d4 a e5. 3.gxf3 Jd4 4.Kg2 Jef5 5.Sg3 Df7 6.f4 g5 Otevřením dráh k bílému králi partie končí. 7.cxd5 gxf4 8.dxe6 Dh5! 9.e7 Jxh4+ a bílý se vzdal. Po 10.Sxh4+ Dg4+ 11.Sg3 f3+ 12.Kh2 Dh5+ 13.Kg1 Je2 mat.

Korčňoj - Ivančuk



Diagram č.106

Lublinskij - Botvinnik



Diagram č.107

Korčňoj – Ivančuk, Istanbul ol. 2000

1. – Vxe3 Odstraňuje důležitou obrannou figuru. 2.fxe3 Dh4 3.Vd2 Po 3.Kh1 ihned

vyhrává 3. – Df2! 3. – Dg3+ 4.Kh1 Dxe3 Jde o bílého krále, nikoliv zpětnou konzumaci. 5. Vc2 Jg3+ 6.Kg2 Sf1+ 7.Kh2 Je4 8.Dc1 Dg3+ 9.Kh1 Sd3 10.Vc8+ Kh7 11.Vh8+! Vtipné, leč neúčinné. Kg6 12.Dc6+ Jf6 13.Ve8 Kh7! a bílý se vzdal.

Lublinskij – Botvinnik, Moskva 1943

Bílý stojí lépe a hrozí tahem Df2 sebrat pěšce c5. Dvojice střelců černého je nedobrovolně ukryta za slabými černými pěšci a tak černému nezbývá, než hledat záchraný pás. Stane se jim obětí kvality v obraně, mnohdy vynucený, složitý, ale také často velmi účinný prostředek. 1. – Vd4! Obětí má i své racionální jádro – spojí slabé pěšce, tvoří volného pěšce a otevírá dráhy střelcům. 2.Je2 Sc8 3.Jxd4? Strategická hrubka, po které bude bílý odsouzen k pasivní obraně. Po správném 3.Sxd4 cxd4 4.Jc1 s dalším Jd3 bojuje o život černý. 3. – cxd4 4.Sf2 c5 5.Vf1 f5 6.Sg3 Sd7 7.Vad1 f4 8.Sf2 g5 9.g4 fxg3 10.Sxg3 Sh3 11. Vf2 h5 12.Vfd2 h4 13.Sf2 Vf8 14.Vd3 Vf4 15.Kh1Kh7 13.Vg1 Sd8 17.De2 Df7 18.Dd1 Dh5 19.Se3 Dxf3+ 20.Dxf3 Vxf3 21.Sxg5 Vxd3 22.Sxd8 Ve3 23.Sb6 Vxe4 a černý vyhrál.

Poziční obětí figury

Setkáváme se s ní řídkěji, než s obětí kvality. Nejčastějšími motivy jsou oslabení soupeřova královského postavení, zadržení krále v centru, rozbití pěšcového řetězu nebo vytvoření volného pěšce. Poziční oběti jsou pro mladé hráče zvláště obtížné. Jsou ve vývojové fázi, v níž byli seznámeni se základy kombinace, propočtu, kde “dohlédnou“ na konečný výsledek. Ne tak u poziční oběti, ta potřebuje odvalu, sevědomí, poziční cit i zkušenost.

Kovačević – Dizdarevič Kovačević – Dizdarevič, Split 2001



Diagram č.108

Černý obětoval pěšce postupem e7-e5-e4-e3 a má slušnou kompenzaci – bílý král v centru, vývin bílých figur. Co však dál? Rozhodne se pro pěknou poziční obětí figury 1. – Sxc3!, kterou otevře dráhy pro své figury. 2.bxc3 Jxc3 3.Dc2 Sf5 4.Db3 Je4+ 5.Kf3 Vad8 Černý chce více, než jen remízu po 5. – Jg5+. 6.Vc1 Se6 7.Db2 Df5+ 8.Sf4 g5 9.g4 Dg6 10.Jg3? Prohrává okamžitě, déle mohl vzdorovat po 10.Sc7, ale po 10. – f5! 11.Kg2 fxg4 má černý silný útok. 10. – gxf4 11.exf4 Sd5 12.Jf5 Jd6+ 13.Kf2 Jxf5 a bílý se vzdal.

Domácí úkol:

1. Sasikiran – Šabalov, Istambul ol. 2000

B: Kg1, Dd2, Vc5, Ve1, Sb2, Sg2, Jg5, pa2, b3, d3, f2, g3, h4 Jak má bílý na tahu zvýšit aktivitu

Č: Kg8, Dd8, Vb8, Vf8, Sg4, Sg7, Jd4, pa6, b7, e5, f7, g6, h5 svých figur?

Obětí kvality, která mu otevře diagonálu a1-h8. 1.Vxe5! Sxe5 2.Vxe5 Vc8 2. – f6 3.Sd5+ Kg7 4.Sxd4 fxe5 5.Sxe5+ + --; 2. – Jc6 3.Vd5 De7 4.Je4 f6 5.Dh6 Dg7 6.Dxg7+ Kxg7 7.Vxd6+; 2. – Je6 3.Vxe6 Sxe6 4.Dc3 + -- 3.Vd5 Je2+ 4.Kh2 Dc7 5.Je4 f5 6.Dh6! 1 – 0 6. – Dh7 7.Dxh7+ Kxh7 8.Vd7+ Kg8 9.Vg7+ Kh8 10.Jg5 Jc3 11.Vh7+ Kg8 12.Sd5+

2. Ernst – Hermansson, Hasselbacken 2001

B: Kb1, Dh2, Vh1, Sd6, pa2, b2, c4, d4, e5, g5 Č: Kg6, Dd8, Ve8, Vf7, pa7, b7, c6, e6, g4, g7

Bílý obětoval kvalitu (VxJg4) a nyní hrozí tahem Dh5+ zúročit své úsilí. Černý má však překvapující obranu. Najdete ji?

1. – Vh8!! 1. – Vf3? 2.Dh5+ Kf5 3.Vg1 + -- 2.Dxh8 Vf1+! 3.Kc2 Dxh8 4.Vxh8 g3 5.Vh3 g2 6.Vg3 g1D 0 – 1

27.lekce: OSTATNÍ PŘÍPADY MATERIÁLNÍ NEROVNOVÁHY

V rámci boje o iniciativu může být materiální rovnováha narušena i jiným způsobem, než jsme popsali v předchozích lekcích. Nelze je všechny popsat v rámci této příručky. Uvedeme-li nejčastější případy, jsou to dáma proti 2 věžím (s dalšími figurami a pěšci na obou stranách), 2 věže proti 3 lehkým figurám, lehká figura proti 3 pěšcům, více dám na šachovnici apod. Máme přitom na mysli narušení materiální rovnováhy jako součást strategického plánu, nikoliv kombinačního řešení..

Hansen – Agdestein

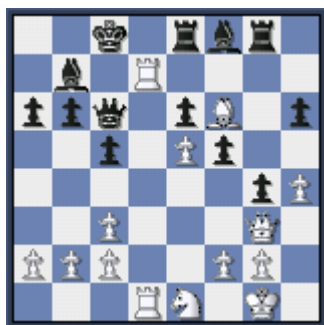


Diagram č.109

Knaak – Ceškovskij



Diagram č.110

Hansen, S. Berg – Agdestein, Nordic GP 1999

Bílý stojí lépe. Ovládl d-sloupec a díky dominantnímu střelci se černé věže krčí na osmé řadě bez šance na aktivní hru. Z nouze se černý rozhoduje k následující výměně. 1. -

Dxd7 2. Vxd7 Kxd7 3. Jd3 Věže zmizely, problémy zůstaly, černý nemůže pro slabiny na černých polích vyměnit ani hrozivého střelce f6. 3.-c4 4. Jf4 Sc5 5. b4 cxb3 6. cxb3 b5 7. Dd3+ Kc8 8. Kf1 Sb6 9. Dd6 Sc7 10. Dc5 Vgf8 11. c4?! Rychleji vyhrávalo 11. Jxe6. 11. - Vf7 12. cxb5 axb5 13. Dxb5 a bílý vyhrál postupem a-pěšce.

Knaak – Ceškovskij, Lipsko 1975

1. - Dxb1! 2. Dxb1 Vxc4 3. exd6 exd6 4. Sf4 Vxb3 5. De1 Je4 6. Jd2 Jxd2 7. De8+ Kh7 8. Sxd2 Zde se situace ve srovnání s předchozím příkladem podstatně liší. Prostor ke hře má jak dáma, tak i obě věže. 8. - Vc2 9. Se3 Vb7 10. De4 Va2 11. Dc4 Vab2 12. Dc6 Bílý postavil jakousi pevnost a s remízou by byl spokojen. 12. - Se5 13. h4 V7b3 14. Kh3 Ve2 15. Dc7 Kg7 16. Dc1 h5 17. Sh6+ Kh7 18. Se3 Kg8 19. Dc8+ Kg7 20. Dc1 Vc3 21. Dg1 Va3 22. Sb6 Va1 23. Dg2 Vee1 24. Kh2 Vab1 25. Sa5 Ve2 26. Df3 Va2 27. Sc3 Vf1 28. Sxe5+ dxe5 29. De4 Vfxf2+ 30. Kg1 Vfe2 0-1 Pracovité věže!

Karpov – Korčňoj

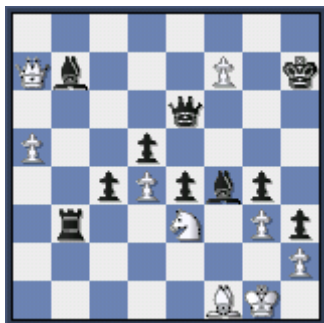


Diagram č.111

Sakajev – Rublevskij

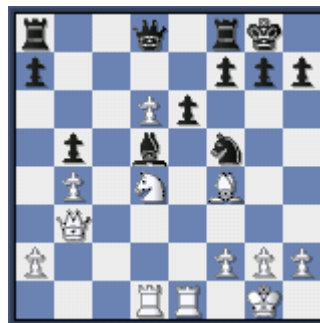


Diagram č.112

Karpov – Korčnoj, Dortmund 1994

Mimořádně složitá pozice v partii dvou kdysi “úhlavních“ nepřátel – dnes již společensky komunikujících konkurentů. Bílý na tahu zahrál 1.f8D?, což se ukázalo jako rozhodující chyba. Přece jen máme zakodováno, že dáma je nejsilnější figura a dvě dámy.....

I Karpov tomu podlehl, přitom mohl po 1.f8J+! ještě bojovat, např. 1. – Kh6 2.gxf4 (ne však 2.Jxe6? pro 2. – Sxe3+ 3.Kh1 Vb1 --+) Df7 3.Db8 Kg7 4.De5+ Kxf8 5.Jf5! 1.- Sxe3+ 2.Kh1 Sh6 3.Df2 Sg7 4.a6 Vf3! 5.De1 Sxa6 6.Se2 Vf7 7.Dc5 c3 8.Dcxc3 Sxe2 9.Dxe2 Df6 10.Dc1 Sh6 11.Db1 Df5 12.Kg1 Vc7 0 – 1 Nebohé dámy!?

Sakajev – Rublevskij, Petrohrad 1998

Jako již mnohokrát, byl mezitah impulzem k překvapivé změně situace na šachovnici. Poslední tah černého byl Sb7-d5, po ústupu dámy chtěl v poklidu dobrát pěšce d6. Přišlo však překvapení... 1.Dxd5!! exd5 2.Jxf5 Ve8? Černý má materiální převahu, ale situace na šachovnici je nenormální. Je třeba najít plán, vidět hrozby soupeře a čas utíká.....

Nutné bylo zahrát 2. – h6 a po 3.Je7+ Kh7 4.Vxd5 a5, aby černé věže mohly hrát. 3.Je7+ Kf8 4.Vxd5 Dd7 5.h3 a6 6.Vh5! Věž v útoku, a jak perfektně to provede! 6. – f6 6. – h6 7.Vxh6! 7.Vxh7 Vad8 8.Ve3 Vc8 9.Jxc8 Kg8 10.Jb6 Dd8 11.Vxe8+ Dxe8 12.d7 Dd8 13.Vh5 g5 14. Se3 Kg7 15.h4 Kg6 16.Vxg5+! 1 – 0

Vzhledem k obtížnosti pozic s porušenou materiální rovnováhou doporučuji procvičit co nejvíce praktických příkladů jako domácí úkoly a hraním cvičných pozic. Ze své vlastní praxe mám s nimi ty nejlepší zkušenosti. Začít je možno jednoduššími příklady.

Švidler – Hansen, Esbjerg 2000

B: Kg1, Dd4, Vc7, Vd1, Sa2, Je3, pa3, b4, f3, g2, h3 Poslední tah černého byl d5xe4.

Č: Kg8, De8, Vd6, Ve6, Sa8, Jf6, pa4, b5, e4, f7, g6, h7 Bílý na tahu – čas 30 min. pro každého

Po dohrání partie rozeberou žáci své partie a nakonec trenér ukáže vybranou partii.

Průběh vybrané partie: 1.Dxd6 Vxd6 2.Vxd6 De5 3.Vd8+ Kg7 4.Vxf7+ Kh6 5.Vxf6 Da1+ 6.Kh2 exf3 6. – Dxa2 7.Jg4+ Kh5 8.Vxa8 + -- 7.Jg4+ Kg5 8.Sd5 fxg2 9.Sxg2 Sxg2 10.Kxg2 h5 10. – Dxa3 11.Vd5+ Kh4 12.Jf2 Dg3+ 13.Kf1 Dc7 14.Vf3 11.Vd5+ Kh4 12.Vf4! a černý se vzdal

Domácí úkol:

Griščuk – Bologan, Enghien les Bain 2001

B: Kh1, Ve1, Sa8, Sc3, pa3, b2, e5, f3, g2, h3 Č: Kh7, Dc4, Sd3, pa4, b3, e2, f7, g5, h5

O podobných pozicích se píše: “a zbytek je věci techniky“. Najdi správný plán realizace převahy. Účinným plánem je vyměnit bělopolné střelce. 1. – Kg8 2.Kh2 Kf8 3.Kh1 Ke7 4.Kh2 Ke6 5.g3 Da6 a bílý se vzdal.

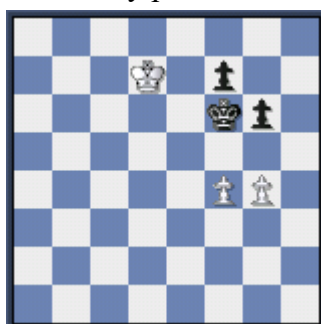
28.lekce: PĚŠCOVÉ KONCOVKY - AKTIVITA KRÁLE

Čím více se pozice zjednoduší, tím větší roli sehraje král. V pěšcové koncovce je pak hlavní a jedinou figurou. Král bojuje se soupeřovým králem o důležitá pole, podporuje postup vlastních pěšců a naopak brání v postupu nepřátelských. Proto o výsledku partie velmi často rozhoduje aktivita krále.

Tématický příklad

Tématický příklad

Petrov



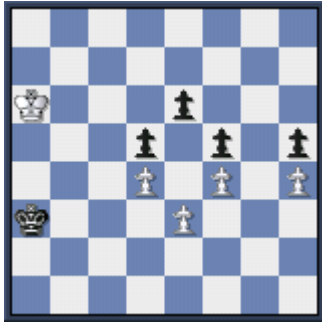


Diagram č.113
Dableo – LiWenliang

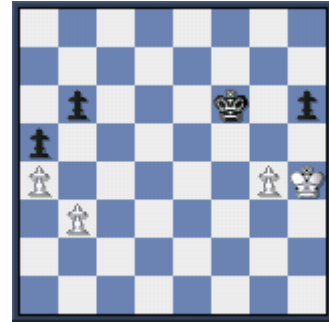


Diagram č.115
Speelman – Narciso D.



Diagram č.116

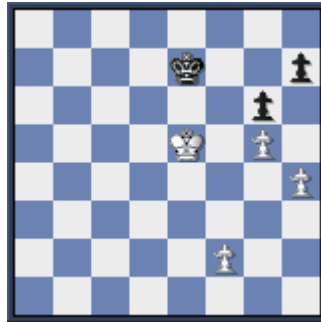


Diagram č.117

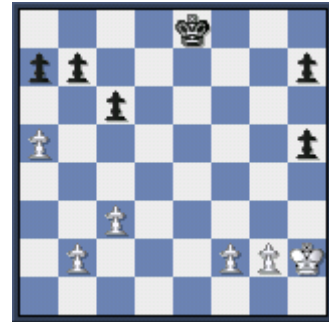


Diagram č.118

Tématický příklad:(D.č.113)

1.Kb6 Kb3 2.Kc6 Kc3 3.Kd6 Kd3 4.Kxe6 Kxe3 5.Ke5 Kd3 6.Kxd5 + --

Tématický příklad: (D.č.114)

1.Kd8! 1.Ke8? Ke6 2.Kf8 Kf6 3.g5+ Ke6 4.Kg7 Ke7= 1. – Ke6 1. – g5 2.f5 +--; 1. – Kg7 2.Ke8 Kg8 3.Ke7 Kg7 4.f5 +-- 2.Ke8 Kf6 3.Kf8 Ke6 4.Kg7 Ke7 5.f5 + --

Petrov – studie,1824

1. – Ke5! 2.Kh5 Kf4 3.Kh4 Ke4! 4.Kg3 4.Kh5 Kf3 5.Kh4 Kg2 6.Kh5 Kg3 --+ 4. – Ke3 5.Kh4 Kf4 6.Kh3 Kf3 7.Kh4 Kg2 8.Kh5 Kg3 9.Kxh6 Kxg4 --+

Dableo – Li Wenliang, Calcutta 2001

1. – Ke6 2.f4 g5 3.fxg5 Kxe5 4.Kf2 Kf4 5.h4 Kg4 6.Ke3 Kxh4 7.Kf4 c5 8.a3 b6 9.a4 Kh3 10.Kf3 Kh4 11.Kf4 a6 12.Kf5 Kg3 13.Ke5 Kg4 14.g6 hxg6 15.Kd5 Kf4 16.Kc6 Ke5 0 – 1 17.Kxb6 g5 ne však (17. – Kd6? pro 18.Kxa6 Kc6 19.a5 g5 20.Ka7=!) 18.Kxa6 g4 19.a5 g3 20.Kb7 g2 21.a6 d1D 22.a7 Dg7+ a vyhr. Vyhrávalo místo 16.– Ke5 i 16. – g5 17.Kxb6 g4 18.Kxa6 g3 19.a5 g2 20.Kb7 g1D 21.a6 Dg7+ atd.

Dao Thien Hai – Ponomarjov, New Delhi 2000

1.f3! Vyhrává i 1.f4,ale je to spojeno s úskalími,např. 1.- Kf7 2.h5 Ke7 3.h6 Kf7 4.Kd6 Kf8 5.Ke6 Kg8 6.Ke7 Kh8=; k výhře vede 2.Kd6 Kf8 3.Ke6 Ke8 4.Kf6 Kf8 5.h5 gxh5 6.Ke5 h4 7.Ke4 + -- Kf7 2.Kd6 Kf8 3.Ke6 Ke8 4.Kf6 Kf8 5.f4! Kg8 6.Ke7 Kg7 6. – Kh8 7.Kf7 h6 8.h5! i 8.Kxg6 7.h5 h6 8.gxh6+ Kxh6 9.hxg6 Kxg6 10.Ke6 Kg7 11.f5 Kf8 12.Kf6

Speelman – Narciso D., Mondariz 2000

1.Kg3 Kf7 2.Kf4 Kf6 3.g3 b6 4.axb6 axb6 5.Ke4 Ke6 6.f4 b5 7.f5+ Kd6 8.b4 Kd7 9.Ke5 Ke7 10.f6+ Kd7 11.f7 Vyhrává i manévř 11.Kf4 Kd6 12.Kf5 Kd7 13.Ke5 Ke7 12.f8D+ Kxf8 13.Kd6 atd.

Domácí úkol:

1. Morphy – Löwenthal, Londýn 1858

B: Kf2,pa4,d3,e4

Č: Kf4,pa5,c5,e5 Černý na tahu využije větší aktivity svého krále k vítězství.

1. – c4! 2.dxc4 2.Ke2 c3 3.Kd1 Ke3 4.Kc2 Kd4 --+ 2. – Kxe4 3.Ke2 Kd4 4.Kf3 Kxc4 5.Ke4 Kb4 6.Kxe5 Kxa4 7.Kd4 Kb3 0 – 1

2. Capablanca – NN, simultánka

B: Ke8,Jf3,pg3,h2

Č: Kh8,Je6,pa7,f6 Bílý zahrál 1.Kf7 Může černý přejít do pěšcovky po 1. – Jg5+?

Nemůže, rozhodne aktivita bílého krále proti vzdálenému volnému pěšci. 2.Jxg5 fxg5 3.g4! Kh7 4.h4 Kh6 5.Kf6 Kh7 6.h5 a5 7.Ke5 + --

29.lekce: PŘECHOD DO PĚŠCOVÉ KONCOVKY - REALIZACE PŘEVAHY

Přechod do pěšcové koncovky je jednou z neúčinnějších metod realizace získané převahy. Vyžaduje dobrou znalost těchto končících her a přesný propočít. V pěšcovce rozhoduje nejčastěji vzdálený volný pěšec, možnost vytempovat soupeře, pěšcové průlomů a hlavní roli zde hraje postavení krále.

Špatný přechod do pěšcové koncovky znamená nezvratnou prohru a není nic, čím ji lze oddálit. Mnoho našich nejmladší adeptů královské hry se podvědomě domnívá, že v pěšcovce je "nejméně figur a tudíž nejméně starostí". Tak to alespoň vypadá, když se podíváme na řadu partií 10-12 letých hráčů, kteří při volbě, zda hrát dále trochu horší věžovku nebo přejít do prohrané pěšcovky, dali přednost tomu horšímu.

Ale tématem dnešní lekce je realizace získané převahy přechodem z různých typů koncovek do pěšcovky.

První tři příklady zdůvodňují výhodnost přechodu, který navíc technicky usnadňuje realizaci převahy.

Alechin – Yates

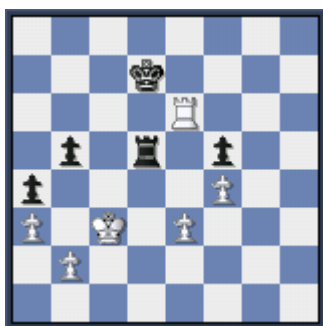


Diagram č. 119

Smagin – Ilinič

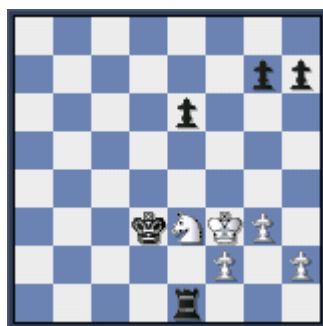


Diagram č. 120

Schmaltz - Oniščuk

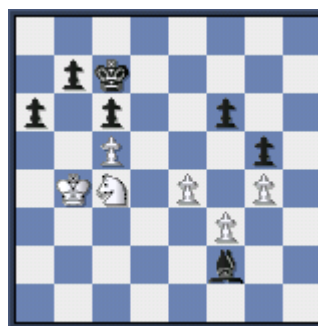


Diagram č. 121

Alechin – Yates, Hamburg 1910

1.Ve5 Vxe5 2.fxe5 Ke7 3.Kd3! 3.Kd4? Ke6=; 3.Kb4 Ke6 4.Kxb5 Kxe5 5.Kxa4 Ke4 6.Kb4 Kxe3 7.a4 f4 8.a5 f3 9.a6 f2 10.a7 f1D 8.a8D ±. 3. – Kd7 4.e4 f4 4. – Ke6 5.exf5 Kxe5 6.Kd4(c3) + --. 5.Ke2 Ke6 6.Kf2 1 – 0 6. – Kxe5 7.Kf3; 6. – Ke7 7.Kf3

Smagin – Ilinič, Bělehrad 1998

1. – Vxe3+! 2.fxe3 e5 3.h4 h5 4.g4 e4+ 0 - 1

Schmaltz – Oniščuk, New York 1998

1. – a5! 2.Jxa5 Sxc5+ 3.Kxc5 b6+ 4.Kb4 bxa5+ 5.Kxa5 Kd6 6.Kb6 Ke5 7.Kxc6 Kf4 a bílý se vzdal.

Následující příklady prozrazují unáhlenost, nedostatek času i trpělivosti.

Votava – Freisler

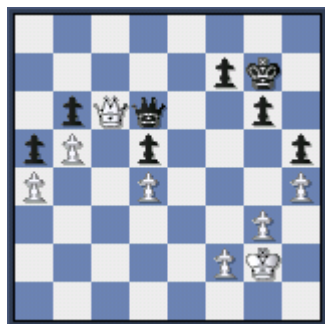


Diagram č.122

Chamatgalejev - Sanjay



Diagram č.123

Medveckij-Ljubimcev

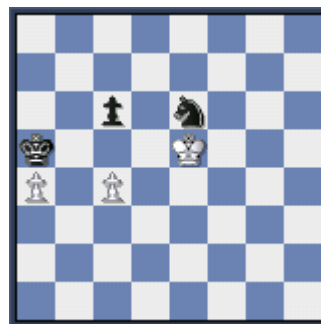


Diagram č. 124

Votava – Freisler, Zlín 1997

Nepohodná pozice pro černého, který se domníval, že jedinou “branku“ do své pozice - pole e5 – uhlídá králem. Zapomněl však na jediné tempo f2-f3!, po kterém bylo vše ztraceno. Proto měl zahrát zahrát 1. – Dd8 a na 2.Kf3 f6 a doufat... 1. – De6? 2.Dxe6 fxe6 3.Kf3 Bílý má více prostoru, aktivního krále a již zmíněné tempo k dobru. 3. – Kf7 4.Kf4 Kf6 5.f3! e5+ Zoufalství, ústupy králem prohrávají rychle. 6.dxe5+ Ke6 7.g4 d4 8. gxh5 gxh5 9.Ke4 d3 10.Kxd3 Kxe5 11.Ke3 Kf5 12.f4 Kg4 13.Ke4Kxh4 14.Kf3! 1 – 0

Chamatgalejev – Sanjay, Goodricke 2001

Platí totéž, co u předchozího příkladu. A není náhodou, že opět rozhodne jediné tempo. 1.-Vxe5?? 2.Vxe5+ Vxe5 3.Vxe5+ Kxe5 4.Kg4 Kf6 5.h4 Kf7 6.Kg5 Kg7 7.h5 gxh5 8.Kxh5 Kf6 9.Kg4 Kg6 10.Kf4 Kf6 11.f3 1 – 0

Správné bylo setrvat ve věžové koncovce a zahrát 1. – g5! Bílý má dvě možnosti: a) 2.h4 gxh4+ 3.Kxh4 Vg8!; b) 2.Kf3 V8e7 3.Ke3 Vxe5+ 4.Vxe5+ Vxe5+ 5.Vxe5+ Kxe5 6.Kf3 Kf5 7.Kg3 Kf6 8.Kg4 Kg6 9.f3 Kf6 10.Kh5 Kf5 11.Kh6 Kf6 12.Kh7 Kf7 =

Medveckij – Ljubimcev, Petrohrad 2000

Černý má jednoduše vyhranou pozici, stačí tah 1. – Jd8. Asi již v duchu slavil výhru. Zahrál 1. – Kxa4? a po 2.Kxe6 Ka5, protože zjistil, že 2. – c5? dokonce prohraje po 3.Kd6 Kb4 4.Kd5. Po tahu bílého 3.Ke5 podepsali soupeři smír?!

Domácí úkol:

1. Chalifman – Leko, Linares

B: Kh4, Va7, pf2, h2

Č: Kc6, Sc7, pe6, f5, h6 Může bílý přejít do pěšcovky?

Ano. Po 1.Vxc7+ Kxc7 2.Kh5 e5 3.Kxh6 Kd6 4.Kg5 Ke6 5.h4 f4 6.h5 f3 7.Kg4 vyhraje

1. Kan – Goglidze, Moskva 1931

B: Kg1, Va5, pa2, b3, g5, h2

Č: Kg8, Ve8, pa3, d6, g7, h7

Černý se rozhoduje mezi 1. – Ve5 a 1. – Ve2. Co má hrát?

Zahrál 1. – Ve5? a prohrál 2.Vxe5 dxe5 3.Kf2 Kf7 4.Ke3 Ke6 5.Ke4 g6 6.b4 Kd6 7.h4 Kc6 8.Kxe5 Kb5 9.Kd5 Kxb4 10.Kd4!

Bojovat mohl po 1. – Ve2! 2.Vxa3 Kf7 3.Va7+ Kg6 4.a4 Vb2 5.Vb7 d5! 6.a5 d4 7.Kf1 d3!

30.lekce: V Ý C V I K V T E C H N I C E P R O P O Č T U V A R I A N T

Metodické pokyny – viz kap. II. 2.

Krasenkov – Macieja
MS FIDE 2000

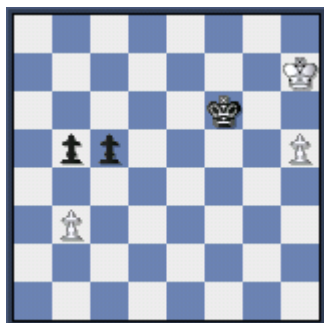


Diagram č. 125

Úkol: Propočítejte důsledky tahů 1. – c4 a 1. – Kf7
a uveďte varianty.

Čas na přemýšlení: 20 minut

Pokyn pro trenéra: po vyčerpání časového limitu trenér
dohraje nedokončené partie bílými a poté předvede
řešení na nástěnné šachovnici.

Řešení: A. v partii 1. – c4? 2.bxc4 bxc4 2. – b4 3.Kg8 Kg5
4.c5 = 3.h6 Kf7 4.Kh8 c3 5.h7 c2 1/2 – 1/2
B. K výhře vedlo 1. – Kf7! 2.h6 b4 3.Kh8 c4 4.h7
Kf8 5.bxc4 b3 6.c5 b2 7.c6 b1D 8.c7 Da1 mat;
2. – c4 3.b4 c3 4.Kh8 c2 5.h7 Kg6 6.Kg8 c1D

Domácí úkol: (vhodné i pro samostatné nebo skupinové analýzy v praktické části)

Sax – Svešnikov, Hastings 1977

B: Kg1,Dd2,Vc1,Vd1,Sg5,Jf3,pa2,b2,e5,f2,g2,h2 Může bílý na tahu hrát 1.Sf6?

Č: Kg8,Db6,Va8,Vf8,Sa7,Sc8,pa6,b7,e6,f7,g7,h7 Analyzuj 1.- gxf6,1.-h6,1.-Kh8

V partii: 1. – h6 2.Df4 Dxb2 3.Dg4 Dxf2+ 4.Kh1 g6 5.Db4! Sb6 6.Vd2 De3 7.Vc3 a5
8.Dxf8+ Kxf8 9.Vxe3 1–0 1. – gxf6 2.exf6 Kh8 3.Dh6 Dxf2+ 4.Kh1 Vg8
5.Jg5 + --; 1. – Kh8 2.Sxg7+ Kxg7 3.Dg5+ Kh8 4.Df6+ Kg8 5.Vc4 Dxf2+ 6.
Kh1 h5 7.Dg5+ Kh7 8.Dxh5+ Kg7 9.Vg4 mat

31.lekce: I N I C I A T I V A V Š A C H O V É P A R T I I

Iniciativa je jednou ze základních podmínek úspěšného boje v šachu. Slovo iniciativa
obecně znamená popud, podnětnost, podnikavost, první krok k nějakému jednání.

Iniciativa je silně ovlivňována volnými vlastnostmi hráče, díky jim se projevuje a rozvíjí.

Hrát iniciativně znamená neustále hledat a nalézat prostředky, jak soupeři působit
nepříjemnosti, jak mu vnutit vlastní plán hry. Pro snažší pochopení srovnajme iniciati-
vu s útokem. Útok má reálný cíl, kdežto iniciativa jen všeobecné záměry, jako zlepšení
působnosti figur, ovládnutí prostoru, udržení napětí, přechod z obrany do útoku apod.

Tarrasch – Lasker

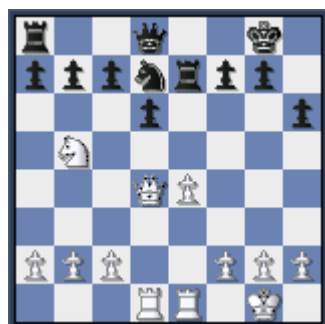


Diagram č.126

Vidmar – Nimcovič

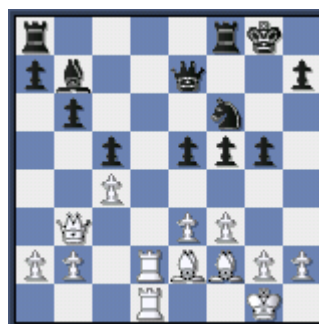


Diagram č.127

Tarrasch – Lasker, zápas 1908

Bílý byl jistě spokojen se svou pozicí. Má prostor a následujícím tahem chce strhnout
iniciativu na svou stranu. 1.Dc3 Napadá pěšce c7 a uvolňuje pole d4 pro jezdce. 1.– Ve5!
Neuvěřitelně drzý a logický tah, jímž Lasker prezentuje svou genialitu i šachovou filozo-

fii. Pro Tarrasche – vynavače Steinitzových pozičních principů – musel být poslední tah šokem i provokací. A rozhodl se za tento “prohřešek“ svého rivala potrestat. 2.Jd4 Vc5 3.Db3 Jb6 4.f4!? Uzavírá věži návrat,ale pálí za sebou všechny mosty,protože pěšec e4 je trvale oslaben. 4. – Df6 5.Df3 Vae8 6.c3 a5 7.b3 a4 8.b4?! 8.c4!? 8. – Vc4! 9.g3 Vd8 10. Ve3 c5 11.Jb5? Klasický příklad emocí,vyvolaných provokací soupeře. Vrhá se do kombinace, kterou má vyvrcholit didaktická lekce pro černého,ale která má velkou díru a Lasker ji najde. Ještě byl čas ke skromnému 11.bxc5 Vxc5 12.Vb1 Jc4 13.Vd3 s rovnou hrou. 11. – cxb4 12.Vxd6?! Vxd6 13.e5 Pointa kombinace bílého, ale...13. – Vxf4!! 14.gxf4 Dg6+ a černý vyhrál. Po porážce v této partii zvýšil Lasker své vedení na 3:1 a Tarrasch se již nevzchopil a hladce prohrál celý zápas.

Vidmar – Nimcovič, New York 1927

Složitá pozice, ve které bílý ovládá sloupec d, černý získal prostor nástupem pěsců na královském křídle. Hodně hráčů by nyní zahrála 1. – Va(f)d8, aby neutralizovali tlak bílých věží. Nimcovič chce vyhrát, proto se vyhýbá zjednodušení. Navíc výměnou věží se zvyšují šance bílého na úspěšnou obranu, ale i využití oslabeného krytu černého krále. 1. – Vae8!? 2.Da4 Sa8 3.Vd6 Dg7 4.Sf1?! Lepší byl okamžitý převod střelce Se1-c3. 4. – e4 5.Se1 Po zjištění,že 5.fxe4 Jxe4 6.Vd7 Dxb2 i 5.Se2 exf3 6.gxf3 g4 7.f4 Db7 ihned prohrávají. 5. – exf3 6.Sc3 De7 7.V6d3 fxg2 8.Sxg2 Sxg2 9.Sxf6 De4! 10.V1d2 Sh3 11.Sc3 Dg4+ a bílý se vzdal.

V moderním šachu se boj o získání iniciativy stává jedním z vůdčích principů hry. Iniciativu proto řadíme mezi základní a nejvýznamnější metody hry.

Umění strhnout v partii iniciativu na svou stranu předpokládá poziční cit, strategické i kombinační vidění, přesný propočít, ale především odvalu i trpělivou práci za šachovnicí. Iniciativu můžeme získat, máme-li lépe rozmístěné a aktivnější figury, náskok ve vývinu, ale také obětí materiálu.

Augustin – Nunn



Diagram č.128

Morozevič – Kramnik

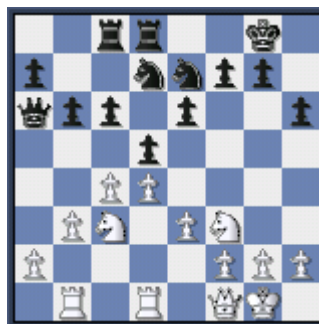


Diagram č.129

Augustin – Nunn, ME Moskva 1977

Černý připustil otevření sloupce h7-h5-h4 vědomě, nezahrál včas preventivní h2-h3 a doufal,že využitím vazby dámy získá iniciativu. 1. – hxg3 2.Jxg3 Jd4 3.Jh5?! Je6 4.Jxg7+ Jxg7 5.Jd5 Zdá se,že bílý má pravdu, ale...5. – Jxd5!! 6.Sxd8 Jf4 7.Sg5 Jge6 8.Sxf4 Jxf4 Černý obětoval dámu za 2 lehké figury,je v materiální nevýhodě,ale získal trvalou iniciativu, která vyvrcholí útokem na bílého krále. 9.Kh1 Se6 10.Sf3? Jak se ukáže,jde o rozhodující chybu,ale též potvrzuje obtížnost,s níž se nezvyklé pozice hrají. I po lepším 10. Df3 Ke7 11.Vg1 Vh6 12.Sf1 Vah8 13.Dg3 Sg4 14.Vg2 Jxg2 15.Sxg2 Vg6 má černý lepší hru. Nyní je to hra na jednu branku... 10. – Vh4 11.Vg1 Ke7 12.Vg2 Jxg2 13.Sxg2 Vah8 14.Dd2 Vxh2+ 15.Kg1 V2h4 16.Ve1 Vg8 17.Ve3 Sxe3 18.Dxe3 Sh3 a černý vyhrál

Morozevič – Kramnik, Astana 2001

1.Vd2?! Prozrazuje určitou bezradnost. Bílý jako vyznavač ostré taktické hry se necítí v pozici nejlépe. Lépe bylo 1.Vbc1 s dokončením vývinu. 1. – Jf6 2.Je5?! Bílého šlechtí, že chce bojovat, ale racionální hodnocení pozice velelo hrát skromnější 2.cxd5 Dxf1+ 3.Kxf1 Jexd5 4.Jxd5 cxd5 5.Vbb2 Vc1+ 6.Je1 Vdc8 7.Vbc2 = 2.– dxc4! 3.Jxc4 Jed5! 4.Vc2? Poslední příležitost ke zjednodušení, i když po 4.Jxd5 cxd5 5.Je5 Dxf1+ 6.Vxf1 Je4 o remízu bojuje již bílý. 4. – Jxc3 5.Vxc3 c5 6.dxc5 b5! Po tomto úderu, který bílý zřejmě neviděl, ztrácí materiál i partii. 7.Je5 Je4 8.Vd3 Jd2 9.Vd8 Vxd8 10.Vd1 10.Dd1 Dxa2 --+ Jxf1 11.Vxd8+ Kh7 12.c6 Da5! a bílý se vzdal.

Domácí úkol:

1.Kuzmin – Kočijev, SSSR 1976

B: Kg1, Dd3, Vf1, Sa3, Sa6, pa2, d4, e3, e4, g2, h2 Může bílý na tahu zahrát 1.d5, i když hrozí Č: Kg8, Da4, Vc7, Sg7, Ja5, pa7, b6, e6, f7, g6, h7 1. – Vc3?
Ano může. 1.d5 Vc3 2.dxe6! Vxd3 3.exf7+ Kh8 4.Sb2 a vyhraje

2.Karpov – Quinteros, 1980

B: Kg2, Dg3, Vh1, Vh7, Sf2, Sg4, Je2, pa3, d4, e5, f4 Bílý na tahu.
Č: Kf7, De7, Vc8, Vh8, Sa6, Sg7, Jb2, pa4, b6, d5, e6, g6 Navrhněte vítězný tah bílého.
1.f5! Vxh7 2.fxg6+ Kg8 2. – Kxg6 3.Sxe6+ Dg5 4.Jf4 mat 3.gxh7+ Kh8 4.Jf4 a vyhraje

32.lekce: LAVÍROVÁNÍ A MANÉVROVÁNÍ

Lavírování představuje určitou formu iniciativy. Přistupujeme k němu, nelze-li převahu uplatnit přímočaře. Obecně lze obsah slova lavírování vyložit jako klikatou námořní plavbu proti proudu, kolísání mezi více možnostmi nebo přizpůsobení se okolnostem. Předpokladem pro lavírování je získání poziční či prostorové převahy nebo existence slabin v soupeřově pozici. Lavírování má velký význam ve střední hře, zasahuje však nezdávka až do koncovky.

Historicky začal poprvé s lavírováním Tarrasch. Nazýval je “hrou kočky s myší“. Nejvýznamnějším představitelem a skutečným mistrem lavírování byl Nimcovič. Rovněž Botvinnik, Smyslov, Petrosjan, Larsen, Fischer a Andersson uplatňovali lavírování často ve svých partiích. Úroveň znalostí všech špičkových šachistů i jejich technická zdatnost se stále zvyšují a tak umění lavírovat dnes ovládá většina světových hráčů brilantně. Lavírování je vlastně poziční forma uplatňování převahy. Hlavními předpoklady jsou znalosti, trpělivost i určitá zkušenost. Proto má vysvětlení základních zásad lavírování pro mladé hráče mimořádný význam.

Manévrování je pojem užší než lavírování. Je-li lavírování dlouhodobé a týká se všech nebo většiny figur na šachovnici, pak manévrování je přemístění jedné nebo několika figur, podřízené strategickému cíli. Hovoříme o udaném manévru jezdce, věže nebo jiné figury. Manévry figur mohou být vynucené (podobají se kombinaci) nebo jen provokují vytvoření slabin, přemístění soupeřovy figury apod.

S lavírováním a manévrováním se nejčastěji setkáváme ve vyrovnaných pozicích, když chceme vyhrát, lavírováním čekáme na chybu soupeře anebo v zahájení s blokovanými pěšcovými řetězci. Obě metody jsou zpravidla jedinou možností, jak v těchto pozicích usilovat o vítězství.

Kalašnikov – Nimcovič



Cohn - Duras



Diagram č.130

Diagram č.131

Prvním příkladem z knihy “Můj systém” chceme vzdát hold velkému mistru lavírování.

Kalašnikov – Nimcovič, 1914

Černý stojí výrazně lépe. Bílá pozice, s pěšcovými slabinami c3 a h3, ještě odolává.

1. – Ke7 Plánem černého je projít králem na g6 a po f6-f5 zahájit akci na vznik volného h pěšce. 2.Jg2! Bílý však nezůstává pasivní a chce vyměnit na f4 oba jezdce s remízou. 2. – Va1+ 3.Vc1 Va2! Věže nelze samozřejmě měnit, navíc malá poziční léčka, neboť po výměnách 4.Sxf4 Sxf4 5.Vd1 Sd2 6.Je2 Jf4 7.Jgxf4 gxf4 8.Kg2 Vc2 má černý vyhranou koncovku. 4.Je1 Kf7 5.Vc2 Va3 6.Jg2 Va1+ 7.Vc1 Va2 8.Je1 Kg6 9.Vc2 Va3 10.f3 f5 11. Kf2 Kf6 12.Sc1 Va1 13.Ke3 Jg6 14.Jd3 Sg3 15.Je2 Jef4 16.Jg1 Jxd3 17.Kxd3 Sf4 18.Je2 Sxc1 19.Jxc1 Jf4+ 20.Ke3 Jxh3 21.Je2 f4+ a bílý se vzdal.

Cohn – Duras, Barmen 1905

Černý má nespornou převahu. Předností jeho pozice je lepší střelec, možnost hry na obou křídlech. A protože žádná přímočará akce neslibuje úspěch, volí Duras lavírování, spojené s vtipnými manévry. 1.Jd2 Dc7 2.Jf1 Jc8 3.Je3 Je7 4.f3 Jg6 5.Jg2 f6 6.Kf2 Kf7 7.Dd2 Vh8 8.Vh1 Vh6 9.Vh2 Černý přilákal bílé figury k obraně svého královského křídla a nyní rychle přeskupí své síly na křídlo opačné. To se snáze daří straně, která je ve výhodě. 9. – Db6 10.Sd3 a5 11.Dc3 a4 12.Ke2 b4 13.De1 Da5 14.Vb1 Po 14.Vh1 mohl černý přejít do koncovky 14. – axb3 15.axb3 Dxa1 16.Vxa1 Vxa1 17.Vxa1 Vxh3. 14. - Vah8 15.Dh1 V8h7 16.Sc2 Da8! Skončila druhá fáze lavírování. 17.Va1 17.Kf2 axb3 18. Sxb3 Sa4 19.Kg3 Sxb3 20.axb3 Jf4 nebo 19.Va1 Vxh3 20.Vxh3 Vxh3 21.Dxh3 Sxb3 22.Je3 Da3 23.Df1 Sxa2 24.Jf5 Jh4 25.Jxd6+ Ke7 26.Jf5+ Jxf5 27.gxf5 b3 a černý vyhrává. 17. – Dh8 18.a3 Vxh3 19.Vxh3 Vxh3 20.Df1 Vh2 21.Ke3 Dh3 22.bxa4 Vxg2 23.axb4 Dh2 a bílý se vzdal.

Poslední příklad ilustruje technickou i vědomostní úroveň současných špičkových hráčů

Neverov – Manakov, Petrohrad 2000



Diagram č.132

Bílý stojí lépe. Ovládá sloupec – c, ale nemůže toho ihned využít a proto zahájí lavírování. Jinými slovy lze také říci, že lavírování je plnění několika plánů nebo také postupná přeměna úvodního plánu. 1.Dc3 Úvodním záměrem bílého je vynutit oslabení černých pěšců na dámském křídle. Na druhé straně nemůže bílý také jen přešlapovat, černý chce zahájit tradiční nástup pěšců na křídle královském. 1. – Sd7 2.Db4 Db8 3.a5 g5 4.Vc3 Vg7 5.Vfc1 Druhým krokem bylo zcela převzít kontrolu nad sloupcem – c. 5. – Sd8 6.Vb3! Opět malá změna plánu, kterou bílý váže černé figury k obraně a tím zvyšuje jejich pasivitu. 6. – Jgf6 7.Jf2 h5 8.h3 Se7 9.Ja3 Sc8 10.Vbc3 Sd7 11.Sb5! Výměna bělopolných střelců je důležitou součástí strategie bílého. 11. – Sxb5 12.Dxb5 a6 13.De2 Sd8 14.Jc4 Sc7 15.Se1 Da7 16.Kf1 Vd8 17.Jd3 Vdd7 18.Sf2 Db8 19.Ke1 Zahajuje přesun

svého monarchu z oblasti možného “neklidu“ do bezpečné zony na dámském křídle. To je součástí lavírování. 19. – Dd8 20.b4 De7 21.Kd2 Df7 22.Kc2 Dg6 23.Kb3 Kh7 24.Ka4 Df7 25.Vb3 Po přípravě zahajuje bílý útok na oslabené dámské křídlo černého. 25.- De7 26.b5 axb5 27.Vxb5 Sd8 28.Db2 Kg8 29.Jdxe5! Poziční převaha vyústí zpravidla ve vyhrávající malou kombinaci. 29. - dxe5 30.Sc5 Jd6 31.Jxd6 Vxd6 32.Sxd6 Dxd6 33.Vxb7 Vxb7 34.Dxb7 Se7 35.Vc8+ Kf7 36.Vc6 Da3+ 37.Kb5 Je8 38.Dd7 Dd3+ 39.Kb6 Db3+ 40. Ka7 De3+ 41.Kb8 Da3 42.a6 1 – 0

Domácí úkol:

1. Tarrasch – Réti, Vídeň 1922

B: Kg1, Ve7, Sh6, pc3, d4, f3, g2, h3 Č: Kg8, Va8, Je8, pd5, e6, f5, g6, h7

Bílý je na tahu. Stanovte vyhrávající plán hry.

Je to pochod bílého krále až do soupeřova postavení. 1.Kh2! Jd6 2.Vg7+ Kh8 3.Vd7 Jb5 4.Kg3 Jxc3 5.Kf4 Jb5 6.Ke5 Ve8 7.Kf6 a černý se vzdal. Mohlo následovat 7. – Kg8 8.Vg7+ Kh8 9.Vb7 Jd6 10.Vb7 Jd6 10.Vd7 Jb5 11.Kf7 Vg8 12.Vd8 Vxd8 13.Sg7 mat.

2. Tkačijev – Hoffmann, Villa Martelli 1997

B: Kg1, Dd1, Va1, Ve1, Sc2, Sf4, Jf3, Jg4, pb2, c3, d4, e5, f2, g2, h6 Černý na tahu.

Č: Kg8, Dd8, Vb7, Ve8, Sd7, Se7, Jc6, Jf8, pb4, c4, d5, e6, f7, g6, h7

Po správném 1. – b3 mohl černý ještě dále bojovat. Zahrál však 1. – Ja5? a bílý se dostal do velké výhody. Jak? 2.Sg5! Sxg5 3.Jxg5 Dxg5 4.Jf6+ Kh8 5.Jxe8 Sxe8 6.Vxa5 + -- Nepomohlo 2. – b3 3.Sxe7 Vxe7 4.Dd2 nebo 4.Sb1 s vítězným útokem.

33.lekce: PŘECHOD ZE STŘEDNÍ HRY DO KONCOVKY

Přechod ze střední hry do koncovky je jednou z nejefektivnějších metod uplatnění poziční či materiální převahy. Je i účinným prostředkem obrany, kdy zjednodušením hry otupíme ostří soupeřova útoku nebo ztížíme realizaci dosažené výhody.

Ve výcviku mladých šachistů má znalost přechodu do koncovky významné místo. Mladí hráči, tak jak to odpovídá jejich věku a mentalitě, dávají přednost přímočarému prosazování svých cílů v partii. Místo lavírování, manévrování či přechodu do koncovky raději útočí. Přechod do koncovky je učí trpělivosti, vychovává jejich obranyschopnost a podtrhuje význam znalosti končících her.

Lombardy – Fischer



Diagram č.133

Karpov – Kuzmin



Diagram č.134

Lombardy – Fischer, USA 1960

Černý má kvalitu za pěšce. Vrací materiál, aby přešel do vyhrané pěšcové koncovky.

1. – Vxc3+! 2.bxc3 Vxe5+ 3.Kd2 Vxe1 4.Kxe1 Kd5 5.Kd2 Kc4 6.h5 b6 7.Kc2 g5 8.h6 f4 9.g4 a5 10.bxa5 bxa5 11.Kb2 a4 12.Ka3 Kxc3 13.Kxa4 Kd4 14.Kb4 Ke3 0 – 1

Karpov – Kuzmin, Leningrad 1973

Bílý má pěšce více, ale trochu starostí se svým králem. Proto nejbezpečnější cestou je výměna dám, která omezuje možnosti černého. 1.De7! Dxe7 Nic neřeší 1. – Dxc3 2.Ve3! Db2 3.Ve5 s dalším 4.Df6+ a výhrou. 2.Vxe7 Vd3 3.Vc7 Jb3 4.Kg4 Vf8 5.Vee7 1 – 0

Kuprejčik – Ubilava

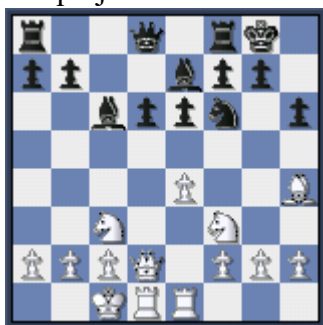


Diagram č.135

Timman – Kasparov

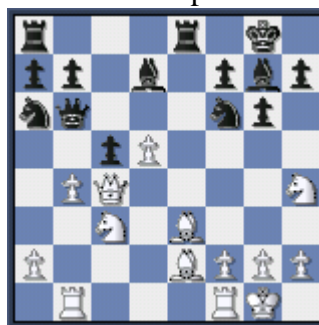


Diagram č.136

Kuprejčik – Ubilava, SSSR 1979

Pozice diagramu vznikla po 12.tahu bílého. Černý vyrovnal hry, má dvojici střelců a dobrou perspektivu hry na dámském křídle. Současně však může přejít ihned bez jakéhokoliv rizika do koncovky. 1. – Jxe4! 2.Jxe4 Sxh4 3.Dxd6?! Připouští další výměny, po kterých mu zůstanou horší figury. Více šancí na udržení rovnováhy dávalo 3.Jxd6. 2. – Sxe4 4.Dxd8 Vfxd8 5.Vxd8+ Vxd8 6.Jxh4 Vzniklá koncovka se bílému hraje velmi nepohodlně. 6. – Sc6 7.Ve3 g5 8.Jf3 Kg7 9.g3 f6 10.c3 e5 Černý maximálně omezil působnost bílých figur. 11.Jd2 h5 12.b3 Kg6 13.Kd1 e4 14.Ke2 f5 15.f4 h4 16.Jf1 Kh5 17.fxg5 Kxg5 18.Kf2 Vd1 19.Ve1 Vd3 20.Ve3 Vd1 21.Ve1 Vd3 22.Ve1 Vd3 23.Ve3 f4 24.gxf4+ Kxf4 25.Ke2 Vd6 26.Vh3 Kg5 27.c4 Sd7 28.Vc3 Sg4+ 29.Kf2 Kf4 30.c5 Vd1 31.b4 Sd7 32.a3 Sb5 33.Je3 Vd2+ 34.Kg1 h3 35.a4 Sd3 a bílý se vzdal.

Timman – Kasparov, Sarajevo 1999

Svým posledním tahem b2-b4 bílý přiostril hru. Přirozená odpověď 1.- Vac8 vede po 2.bxc5 Da5 3.c6! k lepší hře bílého a tak Kasparov neváhá... 1. – Vxe3! 2.fxe3 cxb4 Oběť kvality je začátkem přechodu do koncovky – u Kasparova oblíbenou zbraní. 3.Df4 Dc5 4.Je4 Jxe4 5.Dxe4 Ve8 6.Df4 Dxe3+ 7.Dxe3 Vxe3 8.Sxa6 bxa6 9.Vxb4 Vd3 Ukazuje se, že černá dvojice střelců ovládá valnou část šachovnice a bílý musí přemýšlet o cestě k udržení partie. 10.Vbf4?! Vxd5 11.Vxf7 Sb5! Co hrát? Jezdec na h4 je mimo hru a bílý král se také necítí nejbezpečněji. Po 12.V1f3 Sd4+ 13.Kh1 Sf6! 14.V7xf6 Vd1+ 15.Vf1 Sxf1 16.h3 černý získá pěšce a2 a vyhraje. Proto se bílý rozhodl kvalitu vrátit. 12.Vxg7+ Kxg7 13.Vc1 g5 14.Jf3 g4 15.Jh4 Kf6 16.Vc7 h5 17.Vxa7 Vd1+ 18.Kf2 Vd2+ 19.Ke3 Vxa2 a černý uplatnil svou výhodu ve vítězství.

Domácí úkol:

Pinter – Timman, Las Palmas 1982

B: Kg1, De4, Vf1, Vf2, Se3, pa2, c3, c4, d5, f3, g3, h2

Č: Kg8, Df5, Vf7, Vf8, Je7, pa7, b7, c5, d6, e5, g7, h6

V horší pozici chtěl bílý zabránit hrozbě Je7-c8-b6 a zahrál 1.a4?! Černý mu ihned ukázal, že jde o prohrávající chybu. Jak to provedl?

1. – Dxe4 2.fxe4 Vxf2 3.Vxf2 Vxf2 4.Kxf2 a5! Bílý se mohl vzdát, pěšec a4 padne. 5.Ke2

Jc8 6.Kd3 Jb6 7.h4 Jxa4 8.Sc1 Jb6 9.g4 Kf7 10.Sd2 Paradoxně nevypadá “dobrý“ střelec bílého nejlépe. 10. – a4 11.Sc1 Kf6 12.Sa3 g5 13.h5 Ke7 14.Sc1 Jd7 15.Ke2 Jf6 16.Kf3 Kd7 a bílý se vzdal.

34.lekce: VĚŽOVÉ KONCOVKY -VYUŽITÍ VOLNÉHO SLOUPCE A 7(2). ŘADY

Ovládnutí 7.řady

Jedním z hlavních cílů hry na volném sloupci je vniknutí věže do soupeřova postavení na 7.řadu (do postavení bílého na 2.řadu),jak to velmi názorně ukazuje následující příklad z partie Van der Wiel – Ernst, Rotterdam 1998

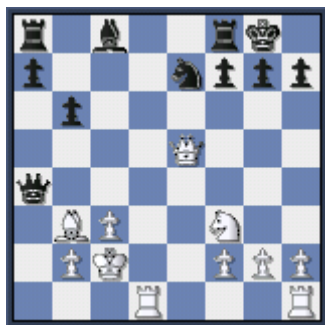


Diagram č.137

Černý řeší svou obtížnou situaci přechodem do koncovky, ve které bílý pronikne věží na d7. 1. – Sf5+ 2.Dxf5 Dxb3+ 3.Kxb3 Jxf5 4.Vd7 Vfe8?! I černá věž sní svůj sen o 2.řadě,lepší však bylo 4. – Vfd8. 5.Vhd1 Kf8 6.Jg5 f6 7.Vf7+ Kg8 8.Vdd7! fxf5 9.Vxf5 Vf8 10.Vxg5 g6 11.Ve5 Vxf2 12.Vee7 Dílo zkázy je dokonáno,černý se mohl vzdát. Přesto je závěr instruktivní pro znalost techniky hry. 12. – Vxg2 13.Vg7+ Kh8 14.Vxh7+ Kg8 15.h4 Vg4 16.Vdg7+ Kf8 17.Vb7 Kg8 18.Vbg7+ Kf8 19.h5 Vh4 20.Vxg6 Ve8 21.h6 Ve5 22.Vc6 Vb5+ 23.Kc2 Vh2+ 24.Kd3 Vc5 25.Vxc5 bxc5 26.Vxa7 Vxh6 27.Kc4 1 – 0

Následující dva příklady ukazují, jak nebezpečná je souhra aktivní věže na 7.(2) řadě s králem a volným pěšcem.

Schlechter – Perlis



Diagram č.138

Tartakower – Nimcovič



Diagram č.139

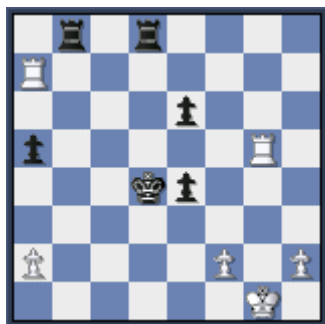
Schlechter – Perlis, Karlovy Vary 1911

1.e5! Vd2+ 1. – fxe5 2.Ke6 + --; 1. – Vxe5 2.Kc6 Ke8 3.Va8+ hr. 4.d7 + --; 1. – h3 2.Va8+ Kd7 3.e6+ + -- 2.Ke6 Kc8 3.d7+ Kb8 4.Va6 Kc7 5.Vd6 Vxd6+ 6.exd6+ Kd8 7.b5

Tartakower – Nimcovič, Londýn 1927

1. – f4 2.gxf4 gxf4 3.Vc5+ Kd6 4.exf4 Vxa2 5.Va5 e3 6.Ke1 Va1+ 7.Ke2 a2 8.f5 Vh1 --+

Ne vždy je vhodné mechanicky usilovat o ovládnutí 7.(2) řady. Potvrzuje to následující příklad z partie Griščuk – Karpov, Linares 2001, kde však hlavní vinu na ztrátě celého



body měla jistě časová tíseň. Černý pokračoval 1. – Vb1+?! K záchraně stačilo:a) 1. – Vd5 2.Vxd5+ exd5 3.Vxa5 Vg8+ 4.Kh1 Vf8 5.Kg2 Vg8+ 6.Kf1 Vh8 = nebo 2.Vxa5 Vxg5+ 3.Vxg5 Va8 4.h4 Vxa2 5.h5 e3 6.fxe3+ Kxe3 7.h6 Va8 b) 1. – e3 2.fxe3 Kxe3 2. Kg2 Vb2? Opět bylo lepší 2. – Vd5 nebo 2. – e3 3.Vaxa5 Vf8? Poslední a prohrávající chyba. 4.Va4+! Kd3 5.Vg3+ Kd2 6.Vxe4 Vxa2 7.Vxe6 Va4 8.Vd6+

Kc2 9.Vdd3 Vaf4 10.Vdf3 a bílý vyhrál.
Ovládnutí 2.řady nic nepomohlo.

Diagram č.140

Je-li na šachovnici jediný volný sloupec, pak strana, která jej ovládá, může sloupce využít k manévřům, jimiž střídavě napadá slabiny soupeře tak dlouho, až jej dostane do nevýhody tahu, jak to demonstruje profesor Euwe v jeho partii s Marshall, Kissingen 1928.

Marshall – Euwe

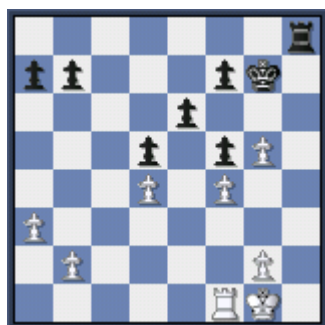


Diagram č.141

V pozici jsou sice formálně dva volné sloupce, ale význam má jen sloupec – c, který však ovládne černý. 1. – Vc8 2.Vf3 Nic neřeší 2.Vf2 Vc1+ 3.Vf1 Vc4 4.Vd1 Vc2 --+ 2. – Vc1+ 3.Kh2 Vd1 4.Vb3 a nyní vedlo k výhře nejrychleji 4. – b6 5.Vb4 Vd3 6.Kg1 Vd2 7.Kh2 Kg6 8.Kg3 Kh5 9.Kh3 Vd3+ 10.g3 Vd2 a bílý je v nevýhodě tahu. Černý zvolil delší cestu..4. – Vxd4 5. Vxb7 Vxf4 6.Vxa7 Vf2 7.b4 Vb2 8.Vb7 Va2 9.Va7 Kg6 10.b5 d4 11.b6 Vb2 12.Va4 Vxb6 13.Vxd4 Vb3 14.Va4 Kxg5 15.Va8 f4 16.a4 f3 17.Vg8+ Kh6 18.gxf3 Vxf3 19.Vg3 Vf5 20.Vg4 Vc5 21.Vb4 Vc3 22.Kg2 Kg6 23.Kf2 f5 24.Ke2 e5 25.Kd2 Va3 26. Kc2 f4 27.Kb2 Vh3 28.a5 f3 29.Kc2 Vh2+ 30.Kd3 Ve2 31.Vb8 Kf7 32.Vb7+ Ke6 33.Vb6+ Kd5 34.a6 e4+ 35.Kc3 Va2 36.Vb5+ Kc6 37.Vf5 Kb6 38.Kd4 Ve2 39.Vf6+ Ka7 40.Kc5 f2 41.Kb5 Vb2+ 42.Ka5 Va2+ 43.Kb5 e3 44.Vf7+ Kb8 45.Kb6 Vb2+ 46.Ka5 Vb1 a bílý se konečně přiznal poraženým.

Domácí úkol:

1.Neverov – Brodskij, Ordžonikidze 2001

B: Kg3, Ve6, pf2, g2, h5 Č: Kg8, Va8, pa7, b5, g7 Co hrát? 1.Va6 nebo 1.Ve7?

Stalo se 1.Va6? a po 1. – b4 2.Kf3 b3 3.Va1 a5 4.Ke3 a4 5.Kd3 b2 se bílý vzdal.

Lépe 1.Ve7! b4 2.Vb7 a5 3.Kf4 Vc8 4.g4 Vc4+ 5.Kf5 a4 6.g5 Vc5+ 7.Kg6 Vc6+ =

2.Hector – Rama, ME družstev 2001

B: Kc4, Vf5, pa5, b2, c3 Č: Ka4, Vf1, pa6, c6, f3 Černý na tahu zahrál 1. – c5? a rychle pro-

hrál. Mohl hrát lépe? 1.– c5? 2.Kxc5 Kxa5? 3.b3! 1 – 0, 1.-Vb1! 2.b4 Vf1 3.Vf4 f2 4.Vf8

Ka3 5.Kc5 Kb3 6.Kxc6 Vh1 7.Vxf2 Vh6+ 8.Kb7 Kxc3 9.Vf4 Vg6 10.b5 axb 11.a6 b4=

35.lekce: AKTIVITA FIGUR VE VĚŽOVÝCH KONCOVKÁCH

Jednou z důležitých strategických zásad ve věžových koncovkách je aktivita figur.

Je-li jedna ze stran přinucena k pasivní hře obranou svých slabín, má aktivita figur silnější strany rozhodující význam. Oba příklady to ilustrují nad jiné jasně.

Euwe – tém.příklad

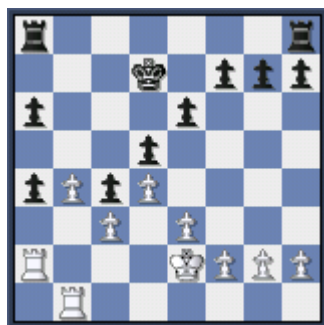


Diagram č.142

Lilienthal – Dubinin

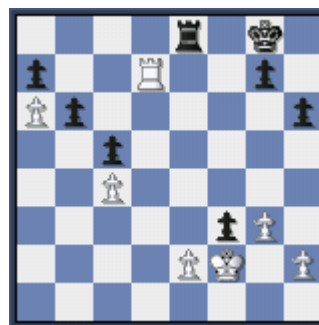


Diagram č.143

Euwe – tématický příklad

1.Vxa4 Kc7 2.Vba1 Kb7 Obrana slabého pěšce a6 váže černého figury – činí je pasivními. Bílý nyní vytvoří druhou slabinu v černé pozici. 3.Va5 Vhc8 4.Kf3 Vd8 5.e4 dxe4+ 6.Kxe4 Vdc8 Černý musí pasivně čekat, až bílý dalšími manévry zesílí svou pozici. 7.Ve5 Vc6 8.V1a5 Vac8 5.d5! Otevírá hru, protože má více prostoru i aktivní figury. 9. – exd5+ 10.Vaxd5 V6c7 11.Kd4 Kb6 12.f4 Vc6 13.g3 V8c7 14.h4 Vc8 15.h5 V8c7 16.b5 axb5 17.Vxb5+ Ka6 18.Vec5 a dobytím pěšce c4 získává bílý rozhodující výhodu.

Lilienthal – Dubinin, Moskva 1940

1.Kxf3 Va8 2.Ke4 Kh7 3.Kd5 Kg6 4.Kc6 Ve8 5.Vxa7 Vxe2 6.Vd7 Vxh2 7.a7 Va2 8.Kb7 1 – 0 Velmi srozumitelné!

O aktivizaci figur je nutno usilovat i za cenu případných obětí – ve věžovkách obětí pěšce. Tím více, že aktivizujeme-li vlastní figury, omezujeme zpravidla i figury soupeře.

Schlechter – Lasker

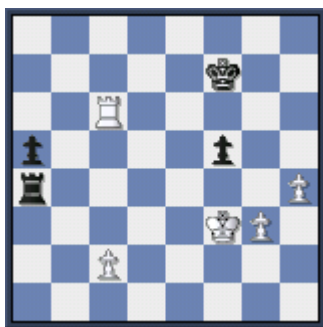


Diagram č.144

Capablanca – Vidmar

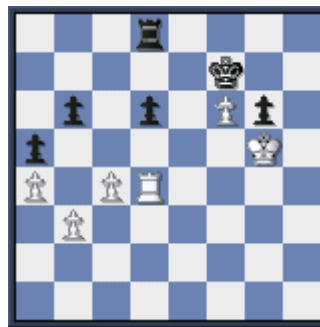


Diagram č.145

Schlechter – Lasker, Berlín 1910

Černý na tahu se zdá být v obtížné pozici. Bílý hrozí 2.c4 a 3.Kf4 dobytí pěšce f5 a vyhrát. Nezbývá, než obětí pěšce aktivizovat své figury. 1. – Ve4! Nestačí 1. – Va1 2.Va6 a4 3.Kf4 Vf1+ 4.Ke5 Vf3 5.Vxa4 Vxg3 6.Vf4 + -- 2.Vc5?! Minimální šance dává 2.c4 2. – Kf6 3.Vxa5 Vc4! K této pozici směřoval černý. Bílé figury se stanou pasivnější, což dává černému šanci na udržení partie. 4.Va2 Vc3+ 5.Kg2 Ke5 6.Vb2 Kf6 7.Kh3 Vc6 8.Vb8 Vxc2 9.Vb6+ Kg7 10.h5 Vc4 11.h6+ Kh7 12.Vf6 Va4 1/2 – 1/2

Capablanca – Vidmar, New York 1927

I v této pozici vede pasivní obrana k narůstajícím potížím, naopak přechodná obět' pěšce k vyrovnání. 1. – Ve8! 2.Vxd6 Ve5+ 3.Kg4 Ve6= Bílý se s tím nechtěl smířit zkusil to ještě chvíli – marně. 4.Vd5 Kxf6 5.Vb5 Ke7 6.Kg5 Vc6 7.Kh6 Kf6 8.Vg5 Kf7 9.Vg3 Ve6 10.Vd3 Ve5 11.Vd7+ Kf6 12.Vd6+ Kf7 1/2 - 1/2

Domácí úkol:

1.Tarrasch – Rubinstein, San Sebastian 1911

B: Kf1, Va7, pa2, b2, c3, f2, h2 Č: Kg6, Vc8, pb6, e4, f5, h7

Navrhněte aktivní protihru černého.

1. – Vd8! 2.Va6 Po 2.Ke2 by přišlo 2. – f4 s hrozbou Kf5. 2. – Vd2! 3.Vxb6 Kg5 4.Ke1 Vc2 5.Vb5 Kg4 s aktivní pozicí za obětovaného pěšce.

36.lekce: OBRANA V ŠACHOVÉ PARTII - ZÁKLADNÍ POJMY

Víme již, že získání iniciativy je jednou ze základních metod vedení šachové partie a jejím základním rysem je možnost aktivní hry. Druhá strana se tak dostává do pasivní úlohy obránce .

Lze říci, že obrana je mnohem obtížnější než útok. Seběmenší chyba v obraně má zpravidla za následek ztrátu bodu, kdežto při útoku vede často jen ke ztrátě iniciativy popř. k rovnováze pozice. Předpoklady úspěšné obrany:

- pevné nervy i v těžkých pozicích,
- chladnokrevně posuzovat a nepřeceňovat možnosti soupeře,
- ani v jediném okamžiku neochabovat v pozornosti,
- neústále počítat s možnostmi vlastní pozice,
- znát obecné zásady – metody obranné hry,
- znát co nejvíce příkladů typických pozic.

Vynikajícími obránci byli Steinitz, Čigorin, Lasker, Nimcovič, Capablanca, Botvinnik, Fischer a z aktivních hráčů Larsen, Andersson, Karpov, Kasparov a Anand. Zejména Steinitz, Lasker a Nimcovič přispěli ve své době významnými teoretickými principy. U Steinitze to byl význam středu, pěšcové struktury, slabých bodů i téze, že jen stísněná postavení jsou schopna obrany. Lasker obohatil Steinitzovy poučky zásadou harmonického rozvinutí a souhry figur a Nimcovič principy profylaxe (preventivní obrany) a překrytí.

Základní metody obrany:

- Odrážení taktických hrozeb.
- Maximální znesnadnění realizace převahy – nejprve pasivní obrana a později využití vlastních možností.
- Vrácením nebo obětováním materiálu zeslabit útok a získat případně protihru.
- Protiútok jako forma aktivní obrany.
- Preventivní obrana, především opevnění slabých bodů.
- Zjednodušení pozice a přechod do koncovky.

V této lekci se seznámíme se základními principy obrany. Pro její obtížnost se k ní budeme vracet i v budoucnu.

Johner – Alechin



Diagram č. 146

Bellon – Jamieson

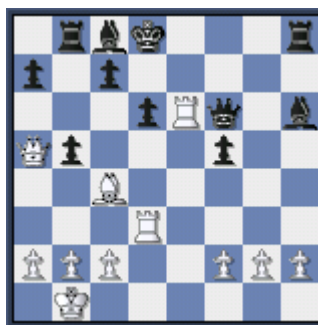


Diagram č. 147

Johner – Alechin, exhibice Švýcarsko 1928

Bílý mohl tahem 1.Sf1 b5 2.Sxc4 bxc4 3.Sc5 získat pěšce. V souboji s velkým Alechinem chtěl více a zahrál 1.De4 Vd7 2.d5 b5 3.Sh3 Přišlo první překvapení 3. – e6! Špatné je 3. – f5? 4.De6+ Kh8 5.e4! 4.dxe6 Vxd1+ 5.Vxd1 f5 6.e7! Ve8! 7.Dh4 Nyní zjistil bílý, že

7.Vd8 Vxd8 8.e8D+ Sf8 9.D4e5Dxe5 10.Dxe5 Sxa3 vedek lepší hře černého. 7. – Sxa2 8.Vd8 Sf7 9.Vxe8+ Sxe8 10.Sg2 Dc3 11.Sd5+ Kh8 12.Sd6? Chyba, která je důsledkem nena-
plněných ambicí bílého. Nutné bylo 12.Db4 12. – Dd2! 13.e4 g5 14.Dh3 g4 15.Dh4 Sd4 0 – 1

Bellon – Jamieson, Wijk a.Z. 1977

Bílý obětoval figuru za útok na krále a svým posledním tahem Ve6 postavil černého před zdánlivě neřešitelný problém, když jak 1. – Dxe6 2.Sxe6 Sxe6 3.Vxd6+ Sd7 4.Dxa7 Vc8 5.Dd4 i 1. – Sxe6 2.Vxd6+ Kc8 3.Sxe6+ Kb7 4.Da6+ Ka8 5.Sd5+ prohrávají. Černý však zachoval chladnou hlavu a zahrál 1. – Dxb2+!! a po 2.Kxb2 bxc4+ 3.Kc3 Sg7+ 4.Kd2 Sxe6 5.Vxd6+ Sd7 6.Vxd7+ Kxd7 7.Dxf5+ zachránil věčným šachem remízu.

Smyslov – Botvinnik



Diagram č.148

Kasparov – Anand



Diagram č.149

Smyslov – Botvinnik, zápas 1958

Bílý má nebezpečný útok. Černý poučným způsobem zabrání otevření sloupce h podle zásady, “že za nepřátelským pěšcem je král nejlépe schován“. 1. – g5! 2.Sxg5 Dd6 3.Vh4 Jf6 4.Sxf6 Dxf6 5.Vxg4+ Kh8 6.Kb1 Vg8 7.Vb4 a5 8.Vb6 Sxc3 9.bxc3 Vab8 10. Vxb8 Vxb8+ 11.Ka1 a partie skončila brzkým smírem.

Kasparov – Anand, Frankfurt 1999

Divoká pozice, ve které bílý riskantní oběti kvality chtěl získat rozhodující útok. Černý se musí bránit přesně, když např. 1. – Df6? 2.Dxf6 gxf6 3.Sa3 Vd8 4.Se7 je nebezpečné a 1. – Sf5 2.g4 Se4 3.f5 vede ke složité pozici. Zahrál 1. – Dc3! a po 2.Se3 nenašel nejlepší 2. – Dxc2+ 3.Kf3 Dd3!, co by ukončilo útok bílého a dávalo šance na výhru. I po 2. – Se6 3.Sxe6 Vae8 měl starosti především bílý. Kasparov ukazuje, že se umí i přesně bránit. 4. Dh3! Po povrchním 4.Dg4 Dxc2+ 5.Kf3 Vf6! černý vyhraje. 4. – Dxc2+ 5.Kf3 Dxc6 6.Sg4 De4+ 7.Kf2 Vxf4+ Černý se spokojuje s remízou, když pro nedostatek času nechce jít do složité pozice po 7. – Dc2+ 8.Kf3 Dxa2. 8.gxf4 Dxf4+ 9.Sf3 Dd4 10.Kg3 1/2 – 1/2

Domácí úkol:

1. Smyslov – Vasjukov, Moskva 1961

B: Kg1,Dh8,Vf8,Jc2, pa2,f2,g3,h4

Č: Kh6,Db7,Ve2,Sg5,pg6,h7

Černý na tahu zahrál 1. – Se3! Může se bílý zachránit? Ano, může.

Zahrál 2.Vf5!!Vxc2 3.Df8+ Dg7 4.Vh5+! gxh5 5.Dd6+ Dg6 6.Df8+ s věčným šachem.

2.Larsen – Hansen, Aarhus 1999

B: Kg1, Dd1, Va1, Vf1, Se4, pa4, b2, c2, d3, f5, f2, g4, h3

Bílý na tahu

Č: Kg8, Df6, Vd8, Vf8, Jd4, pa6, b4, c4, c7, e5, f7, g7, h6

Ve velmi špatné pozici objeví zkušený dánský velmistr originální myšlenku k záchraně - obětovat dámu a postavit pevnost. 1.dxc4! Jb3 Po jiných tazích, např. 1. - Jxf5 2.Df3 nebo 1. - Dh4 2.Sg2 se ještě bojuje. 2.cxb3 Vxd1 3.Vaxd1 Vd8 4.Vxd8+ Dxd8 5.Ve1! Dd2 6.Ve3 Pevnost je postavena! a5 7.Kg2 Dd4 8.h4 Kf8 9.g5 hxg5 10.hxg5 Ke7 11.g6 f6 12. Sf3 Df4 13.Se4 Dg4+ 14.Kf1 Dd1+ 15.Kg2 Dg4+ 16.Kf1 Dd1+ 1/2 - 1/2

37.lekce: V Ě Ž O V É K O N C O V K Y S V O L N Ý M I P Ě Š C I

Ve věžových koncovkách s volnými pěšci se v plné míře uplatňuje důležitá Tarraschova zásada: "věž stavíme za soupeřovy i vlastní pěšce".

AKTIVNÍ POSTAVENÍ VĚŽE SILNĚJŠÍ STRANY

Nachází-li se věž silnější strany za volným pěšcem a soupeřova věž pod pěšcem, pak je obrana velmi obtížná. Silnější strana povětšinou vynutí nevýhodu tahu a větší aktivity svého krále. Alechin – Capablanca

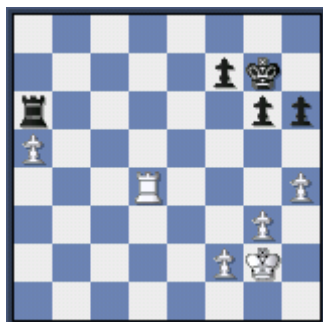


Diagram č.150

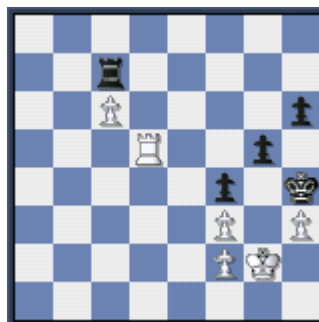


Diagram č.151

Alechin – Capablanca, Buenos Aires 1927

Pozice z rozhodující 34.partie superzápasu o titul mistra světa, v němž kromě koruny nejsilnějšího šachisty šlo i o rozbití rodícího se mýtu o remízové smrti šachu. 1.Va4! Tah podle Tarrasche – bílý nyní hrozí přechodem krále na pole b5. 1. - Kf6 2.Kf3 Ke5 3.Ke3 h5 4.Kd3 Kd5 5.Kc3 Kc5 6.Va2! Zugzwang! 6. - Kb5 7.Kd4 Vd6+ 8.Ke5 Ve6+ 9.Kf4 Ka6 10.Kg5! Černý přeskupil své figury v obraně a uvolnil věž, ale bílý král již pronikl do soupeřova postavení. 10. - Ve5+ 11.Kh6 Vf5 12.f4?! O velké únavě obou hráčů svědčí fakt, že Alechin tady mohl vyhrát dvěma snažšími způsoby 12.Kg7 Vf3 a nyní: a) 13.Vd2 Kxa5 14.Vd5+ Kb4 15.Vd4+ Kc3 16.Vf4 + -- ,b) 13.Kg8 Vf6 14.Kf8 Vf3 15.Kg7 Vf5 16.f4 12. - Vc5 13.Va3 Vc7 14.Kg7 Vd7 15.f5! gxf5 16.Kh6 f4 17.gxf4 Vd5 18.Kg7 Vf5 19.Va4 Kb5 20.Ve4 Ka6 21.Kh6 Vxa5 22.Ve5 Va1 23.Kxh5 Vg1 24.Vg5 Vh1 25.Vf5 Kg6 26.Vxf7 Kc6 27.Ve7 a přerušenu partii Capablanca bez dohrávání vzdal.

Marič – Petrovič, Jugoslavie 1974

Tempování správně umístěné bílé věže omezuje obě soupeřovy figury a navíc otevře cestu vlastnímu králi k rozhodujícímu zásahu. 1.Vc5 Kh5 2.Vc2! Kh4 2. - Kg6 3.h4! + -- 3.Vc1 Kh5 Nic neřeší 3. - h5 4.Vc4 g4 5.hxg4 hxg4 6.Vc5! g3 7.fxg3+ fxg3 8.Kg1! + -- 4.h4! g4 4. - gxh4 5.Kh3 a 6.Vc5 + -- 5.fxg4+ Kxg4 6.f3+ Kxh4 7.Vc5 Vg7+ 7. - h5 8.Kf2 a matové hrozby jsou na obzoru 8.Kf1 Vc7 9.Kf2 h5 10.Kg2 Vg7+ 11.Kf1 Vg2?! Smíření aneb pokus o zázrak. Na 11. - Vc7 12.Kf2! 12.Vxh5+! 1 - 0 Pěkná věžovka!

AKTIVNÍ POSTAVENÍ VĚŽE SLABŠÍ STRANY

Podarí-li se slabší straně umístit svoji věž za volného pěšce, zvětšují se šance na záchranu partie a to mnohdy i při zřetelné materiální nevýhodě.

Tématický příklad



Diagram č. 152

Nikolič - Timman

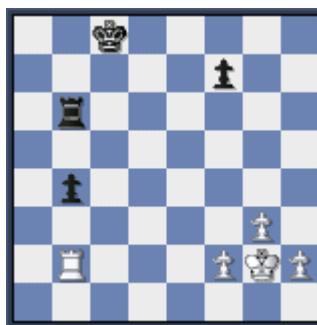


Diagram č. 153

Tématický příklad (změněné postavení věží v partii Alechin – Capablanca)

V postavení diagramu č.152 jsme převzali pozici z partie Alechin-Capablanca, jen obě věže si “vyměnily“ místo. To dovolí nyní pohyblivé a aktivní černé věži pohodlně udržet remízu, např. 1.a6 Va3! 2.Kf1 Va2! 3.Ke1 Kf6 4.f3 4.Kd1?! Vxf2 5.Kc1 Va2 6.Kb1 Va5 7.Kb2 Kf5 8.Kb3 Kg4 9.Kb4 Va1 10.Kb5 Kxg3 a černý stojí lépe. 4. – Va3! 5.Ke2 Kg7 6.Kd2 6.g4 hxg4 7.hxg4 f5! 6. – Vxf37.Kc2 Vxg3 8.Kb2 Vg2+ 9.Kb3 Vg1 10.Kb2; 10. Kb4 Va1 11Kb5 g5 12.hxg5 h4 13.Vc8 h3 14.Vc2 Kg6 15.Vh2 Va3! s věčným šachem

Nikolič – Timman, Rotterdam 1998

1.Kf3 Kd7 2.h4 Kd6 3.g4 Ke5! Pokus získat pasivní bílou věž za volného pěšce je pomalý a nic nemění na výsledku partie, např. 3. – Kd5 4.Kf4 Kc4 5.Kf5 Kc3 6.Vb1 b3 7.f4 b2 8.g5 Kc2 9.Vh1 b1D 10.Vxb1 Kxb1 11.h5 Kc2 a nyní jak 12.h6, tak i 12.g6 vedou k remíze. 4.Vb3 Vb8 5.Ke3 f5 6.f3 6.f4+ Kf6 7.g5+ Kg6 8.Kd4 Kh5 9.Kc5 Kxh4 = 7.- fxg4 7.fxg4 Vb7 8.Kf3 Vb8 9.Kg3 Vb7 10.Ve3+ Kd5 11.h5 b3 12.Ve1 b2 13.Vb1 Ke5 14.h6 1/2 – 1/2

Domácí úkol:

1.Abramov – Malinin, Petrohrad 1999

B: Kg3, Ve4, pe5, h6 Č: Ke6, Vd2, pa7, b6, c5 Bílý na tahu

Bílý se rozhoduje mezi dvěma plány a) podpořit králem postup pěšce h 1.Kg4

b) podpořit postup pěšce věží 1.h7 a 2.Vh4

Který postup je správný?

Bílý zahrál 1.Kg4? b5 2.Kg5 c4 3.h7 Vd8 4.Kh6 c3 5.Ve3 b4 0 – 1

Po správném 1.h7 Vd8 2.Vh4 Vh8 3.Kf4 c4 4.Ke4 b5 5.Vh6+ Kf7 6.Va6 Vxh7 7.Vxa7+ Kg6 8.Va6+ Kg5 9.Vb6 snadno remizuje.

2.Egin – Acs, Jerevan 2001

B: Kg5, Vc1, pa4, g3, h3 Č: Ke4, Vc4, pc2 Černý na tahu vybírá mezi 1. – Kf3 a 1. – Kd3 Analyzujte pozici a navrhněte správné pokračování.

Černý neobjektivně ocenil pozici a rozhodl se hrát na výhru 1. – Kf3? 2.g4 Kg3? K remíze ještě stačilo 2. – Ke3 3.h4 Kd2 3.Kh5 Kxh3 4.g5 Vc5 5.Kh6 Kg4 6.g6 Vc6 7.Kh7 Kg5 8.g7 Vh6+ 9.Kg8 Vc6 10.a5 Vc3 11.a6 Kg6 12.Vg1+ Kh6 13.Kh8 Vc8+ 14.g8D 1 – 0 Remizovalo 1. – Kd3 2.h4 Kd2 3.Vxc2+ Kxc2 4.h5 Vxa4 atd.

38.lekce: UPLATNĚNÍ MATERIÁLNÍ PŘEVAHY VE VĚZOVÝCH KONCOVKÁCH

Cílem tématu je ukázat specifické problémy při uplatňování materiální převahy ve věžových koncovkách. Z příkladů je zřejmé, kolik úsilí musí silnější strana vynaložit, aby uplatnila získaný materiál. Přitom je vhodné připomenout některé moudré principy, jako "nespěchat" v klidných pozicích nebo Spielmannovo: "Ve věžovce musíme stále útočit, nic není zhoubnější než pasivita. Bojovník potřebuje "široké lokty", proto má mít věž mnoho možností k pohybu, manévrování".

Smyslov – Forintos

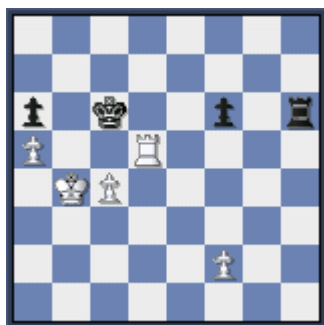


Diagram č.154

Smejkal – Dely

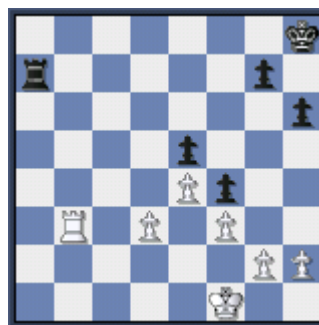


Diagram č.155

Smyslov – Forintos, Monte Carlo 1968

Bílý má pěšce více, aktivní věž, přesto je cesta k výhře obtížná. 1. Vf5 Kd6 2.f3! Vg6
 Černý nemá jinou možnost. Po 2. – Ke6 3.Vd5! Vh3 4.Vd3 je černý král odřezán od
 volného pěšce a po 2. – Kc6 3.c5 Vh4+ 4.f4 Vh6 5.Kc4 Vg6 6.Vd5 bílý vyhraje snadno.
3.Kb3 Vh6 4.Kc3 Zugzwang! 4. – Kc6 5.Kd4 Vg6 6.f4 Vh6 7.Ke4 Vg6 Nestačí 7. – Kd6
8.Vd5+ Ke6 9.f5+ Ke7 10.Kd4 + -- 8.Vh5! Vg1 9.Vh6 Ve1+ 10.Kf5 Va1 11.Vxf6+ Kb7
12.Vb6+ Ka7 13.Ve6 Vxa5+ 14.Kg6 Vc5 15.f5 Vxc4 16.f6 Vg4+ 17.Kf5 Vg1 18.f7 1-0

Smejkal – Dely, Hradec Králové 1981

Stejná situace, bílý má pěšce více, ale cesta k celému bodu je nesnadná a dává i slabší
 straně dobré obranné možnosti. 1.g3 g5 Nestačí 1. – Va2? 2.gxf4 exf4 3.d4 a bílí pěšci
 pochodují, např. 3. – Vxh2 4.d5 Vd2 5.Vb8+ Kh7 6.Vd8 h5 7.e5 Kg6 8.Vd7 + -- 3.Vb5?!
 Přesnější se zdá 3.gxf4 gxf4 4.Vb5 Ve7 5.Ke2 s dalším 6.d4! 3. – Va3 4.Vd5 Kg7 5.Kg2
Va2+ 6.Kh3 Vf2 7.Vxe5 Vxf3 8.Vd5?! Lépe 8.d4! Vd3 9.d5 f3 10.g4 8. – Ve3 9.Kg2 f3
10.hxg3 g4! 11.e5 Kg6? Šance na záchranu dává 11. – Kf7 12.d4 Ve4 13.Vd6 Ke7 14.Kf2
h5 15.Vh6 Vxd4 16.Ke3 Vd1 17.Vxh5 Vf1 12.d4 Kf5 13.Vd6 Ke4? Poslední chyba, která
 rozhoduje, nutné bylo 13. – h5 a na 14.e6 Vxe6 15.Vxe6 Kxe6. 14.e6 Ve2+ 15.Kf1 Kf3
16.d5 Ve5 17.Va6 Kxg3 18.Va2 a černý vzdal. Proti 19.Ve2 není léku.

Instruktivní uplatnění převahy předvedl Akiba Rubinstein proti mistru světa. V roce 1909 prožíval vrcholné životní období a prostudovat jeho virtuózní techniku je nejen poučné a potřebné, ale i estetickým zážitkem.

Rubinstein - Em.Lasker,Petrohrad 1909:



Diagram č.155

Vzorný metodický postup, doporučuji k důkladnému studiu.

1.Va5 Vb7 2.Va6 Kf8 3.e4 Vc7 4.h4 Kf7 5.g4 Kf8 6.Kf4 Ke7
7.h5 h6 nebo 7. - Vb7 8.g5 Vc7 9.e5 Vb7 10.Kf5 Vc7 11.g6 h6
12.a4 Vb7 13.Ve6+ Kf8 (Kd7 14.Vf6! Ke8 15.Vf7! a vyhraje)
14.Vc6 Ke7 15.Vc8 a 16.Vg8 s výhrou. 8.Kf5 Kf8 9.e5 Vb7
10.Vd6 Ke7 11.Va6 Kf7 12.Vd6 Kf8 13.Vc6 Kf7 14.a3!
a černý se vzdal.

Domácí úkol:

Kuczynski – Bauer, ME 2000

B: Kf2,Va4,pg2

Č: Ke4,Vd4,pg4,h4

Bílý na tahu

Bílý se rozhoduje mezi tahy 1.Va2 a 1.Vxd4

Analyzujte oba tahy a uveďte varianty!

Množství chyb bílého prozrazuje jeho špatnou orientaci v tomto typu věžovek. Zahrál

1.Va2? g3+ 2.Ke2 Vb4 3.Va8? Lépe3.Va1 Vb2+ 4.Kf1 Vf2+ 5.Kg1 Vc2 6.Kf1 Ke3 7.Va3+
Kd2 8.Va1= 3. – Vb2+ 4.Kf1 Vf2? 4. – Vb1+ 5.Ke2 h3 --+ 5.Kg1 Vb2 6.Kf1? Poslední a
tudíž rozhodující chyba,ještě remizovalo 6.Va1! 6. – Vb1+ 7.Ke2 h3 8.Va4+ Ke5 9.Va5+
Kd6 10.Va6+ Kc7 0 – 1

39.lekce: OBRANA VE VĚŽOVÝCH KONCOVKÁCH

Aktivní souhra věže a krále a případná možnost vytvořit volného pěšce mohou často zachránit partie s materiální nevýhodou.Obrana ve věžových koncovkách,alespoň více-pěšcových má specifickou podobu – je to bránění se stálou myšlenkou na aktivní útok. Pasivní obrana nemá – s výjimkou teoretických koncovek,kde je přesné bránění podmínkou – naději na úspěch. Oba následující příklady jsou pěknou ukázkou obtížnosti i krásy věžových koncovek. Na tomto místě je vhodné připomenout,že věžové koncovky tvoří více než polovinu všech koncovek a že je musíme studovat po celý život.

Budo – Mazel



Diagram č.157

Iordachescu -- Marin

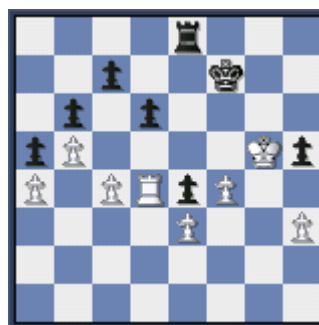


Diagram č.158

Budo – Mazel, SSSR 1931

Na první pohled snadná koncovka, ale jak uvidíme, bílý svou nedočkavostí poruší zásadu “spěchat pomalu“ a bude potrestán. 1.Vc6? K výhře vedlo 1.Ke3 Vb2 2.Va5 Vxh2 3.Vxc5 Vxa2 4.Vc8! + -- 1. – Kf4! 2.Vxc5? A tohle už zavání pohrdáním. Ještě byl čas se zamyslet a hrát 2.Ve6 Vb4 3.Ve2! Vxc4 4.Vd2 Vb4 5.d6 Vb8 6.d7 Vd8 7.Ke2 Ke5 8.Kd1 Ke6 9.Kc2+– 2. – Vb2+ 3.Ke1 Ke3! O aktivitě může bílý král jen snít. 4. Kd1 Kd3 5.Kc1 Vc2+ 6.Kb1 Kc3 7.a4 Vxh2 8.d6? Vh1+ 9.Ka2 Vh2 10.Ka3 Vh1 Remíza

Pozdější analýzy Voronkova ukázaly, že po 8.a5! (místo 8.d6) čekala černého mnohem obtížnější obrana, např. 8. – Kb3! 9.Kc1 Kc3 10.Kd1 Kd3 11.Ke1 Ke3 12.Kf1 Kf3 13.Kg1 Vg2+ 14.Kh1 Vd2! 15.Vc6 g5 16.Vb6 g4 17.Vb1 Kf2 18.a6 (18.Vg1 Vd3 19.Vg2+ Kf1 =, 20.a6? dokonce prohrává pro 20. – Vh3+ 21.Vh2 g3! 22.Vxh3 g2+ 23.Kh2 g1D!!) 18. – g3 19.a7 Vd4 20.Vb2+ Kf1 21.Vb1+ Kf2 =

Iordachescu – Marin, Bukurešť 1999

Aktivní figury a více prostoru má bílý, což znamená pro černého těžký boj o přežití. Ale věžovky mají svá specifika a tak následující příklad poskytuje mnoho poučení.

1. – Vg8+ 2.Kf5 2.Kxh5 Vg2 3.Vxe4 Va2 s protihrou. 2. – Vg3 3.Kxe4 Vxh3 4.Vd5 Vh1 5.Vg5 h4 Mít svého „volňáka“ a utíkat s ním – tak velí jedno ze základních pravidel. 6.Kd5 h3 7.Vh5 h2 8.Kc6 d5!! Taktika ve službách strategie. Díky rychle vytvořenému volnému pěšci černého nelze na d5 ničím brát, např. 9.cxd5 Vc1+ 10.Kb7 h1D 11.Vxh1 Vxh1 12.Kxc7 Va1 13.d6 Vxa4 14.d7 Vc4+ 15.Kxb6 Ke7 a černý vyhraje. 9.c5 bxc5 10. Kxc7 Kg6 11.Vh3 d4 12.b6 d3 13.b7 Vb1 14.Vxh2 c4 15.f5+! Po 15.Vd2? bílý prohraje po 15. – Kf5 16.b8D Vxb8 17.Kxb8 Ke4 18.f5 Kxf5 atd. 15. – Kg5 16.f6 Kg6 17.f7 Kxf7 18.Vh7+ Ke8 Kg6 19.Vd7 c3 20.Vxd3 c2 21.Vc3 c1D 22.Vxc1 Vxc1+ 23.Kb6 Vb1+ 24.Ka7 Kf5 25.b8D Vxb8 26.Kxb8 Ke4 27.Kb7 Kxe3 28.Kb6 Kd4 29.Kxa5 Kc5 tak, tak. 19.Vh8+ Ke7 20.Vh7+ Ke8 21.Vh8+ Ke7 22.Vh8+ Remíza

Typickým obranným prostředkem jsou patové motivy.

Bernstein – Smyslov

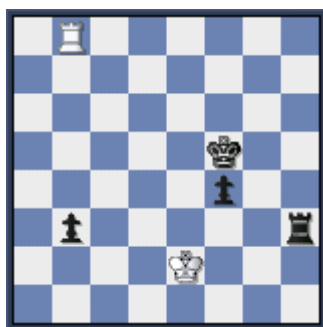


Diagram č. 159

Gufeld – Bronštejn

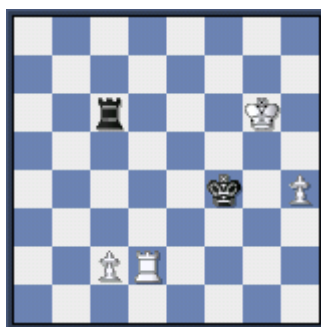


Diagram č. 160

Rustemov – Goldin

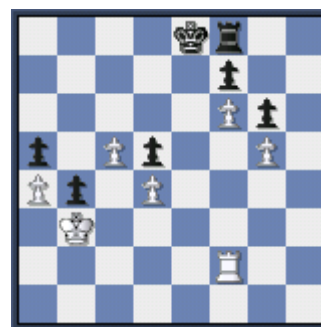


Diagram č. 161

Bernstein – Smyslov, Groningen 1946

Na ukvapené 1. – b2?? přišlo 2.Vxb2! Vyhrávalo 1. – Ve3+ 2.Kf2 Ke5 3.Vb4 Vh3 4.Kg2 Vc3 5.Kf2 f3 2. – Kg4 Pozdě 2. – Vh2+ 3.Kf3 Vxb2 vede do patu. 3.Kf1 Remíza

Gufeld – Bronštejn, Kislovodsk 1968

1.Kg7? Po správném 1.Kf7 bílý vyhraje. 1. – Kg4 2.Vh2 2.Vd4+ Kh5 3.c4 Vxc4! = 2. – Kg3! 3.Vh1 Vxc2 4.h5 Vc7+ 1/2 – 1/2

Rustemov – Goldin, Rusko 1995

1. – Vh8 2.Ve2+ Kd7! 3.Ve7+ Kc6 4.Vxf7 Vh3+ 5.Kc2 Vh2+ 5. – b3+! 6.Kb2 Vh2+ 7.Kxb3 Vb2+!= 6.Kc1 Vh1+ 7.Kd2 b3! 7. – Vh2+? 8.Ke3 b3 9.Va7 b2 10.Va6+ atd. 8.Kc3 b2 9.Kxb2 Vb1+!=

Domácí úkol:

1.Tal – Botvinnik, zápas 1961

B: Ka4,Vf5,pc5,d4,f4 Č: Ka7,pc6,d5 Proč bílý nehrál 1.Vf7+ a 2.Vc7?
Protože ztratí výhodu po 1.- Ka6 2.Vc7? Vb4+!=

2.Širov – Sturua, ME 2001

B: Kb2,Vh5,pb4,c3 Č: Ke8,Vf4,pb5,h4 ČNT Jak se nejlépe bránit?
1. – Vf6!,aby po případném 2.Vxb5 zahrál 2. – Vh6 2.Kb3 2.Vxh4 Kd7 a 3. – Kc6=
2. – Kd7 3.Vxb5 Vh6 4.Vd5+ Kc6 5.Vd2 h3 6.Vh2 Vh4 1/2 – 1/2

40.lekce: SOUTĚŽ V ŘEŠENÍ TAKTICKÝCH OBRATŮ

TEST - DVOJTAŽKY

Šachové úlohy,zejména dvojtažky,vhodně doplňují výcvik kombinačního vidění žáků.
Doporučuji začít úlohami s malým počtem kamenů.Instrukce testu – viz kap.II.2.
Ve všech úlohách dává bílý mat 2.tahem

1

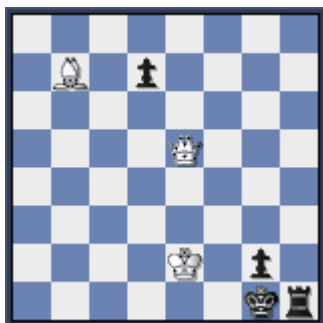


Diagram č.162

4

2

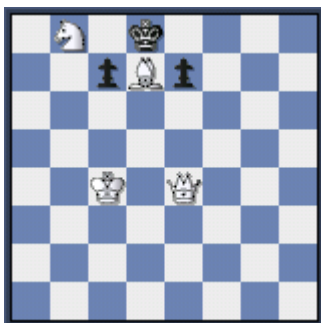


Diagram č.163

5

3

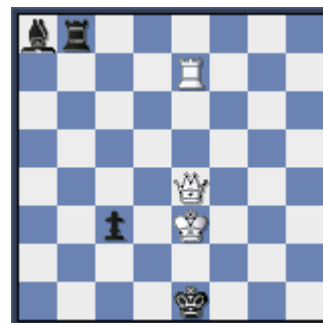


Diagram č.164

6

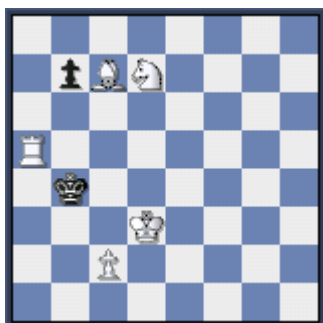


Diagram č.165

7



Diagram č.166

8

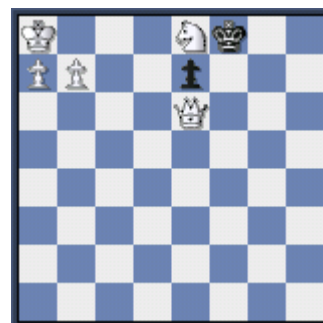


Diagram č.167

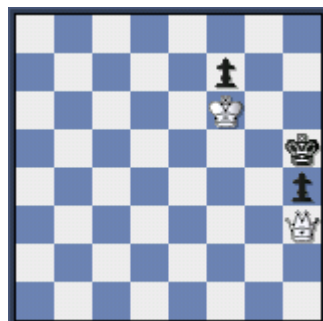
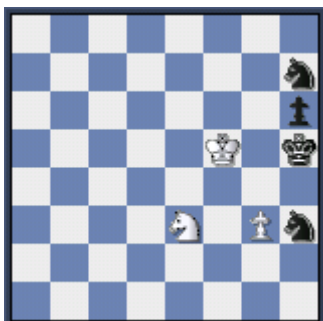


Diagram č.168

Diagram č.169

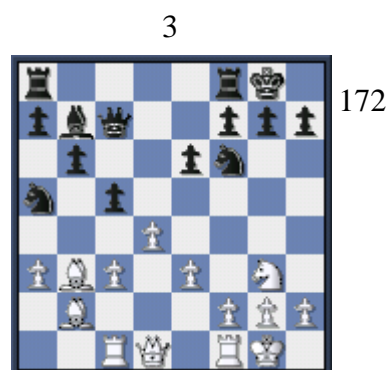
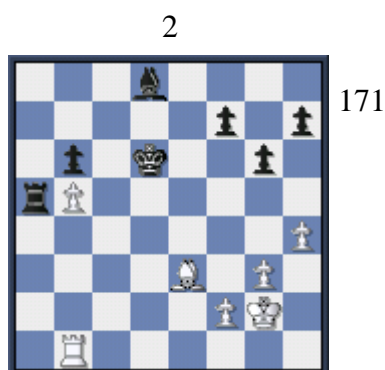
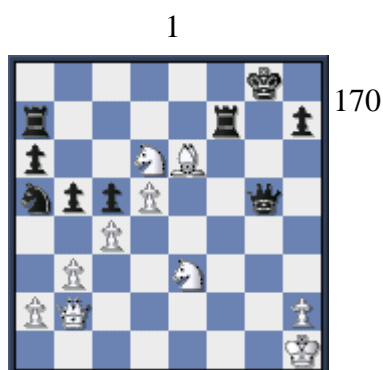
Řešení: 1) Dd5 + -- 2) De1 + -- 3) Vb7 + --
 4) Jb8 + -- 5) Df3 + -- 6) b8J + --
 7) Jd5 + -- 8) Dc8 + --

Domácí úkol:

1.Keres, 1933 B: Ke7,Vb5,Vb7,pb4,c4 Č: Kc6,Ja8 Mat 2.tahem
1.Vd7 Jb6 2.Vc5 mat; 1. – Jc7 2.Vd6 mat

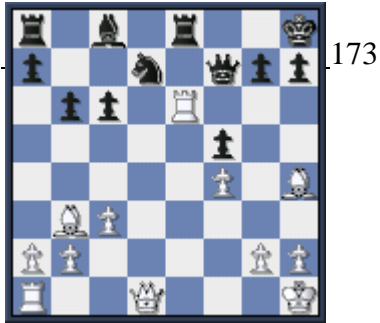
4. PRAKTIKUM CVIČNÝCH PŘÍKLADŮ

<u>T é m a</u>	<u>P ř í k l a d</u>
Dvojitý úder	1 – 3
Odtažné napadení	4 – 6
Odtažný šach	7 – 9
Zavlečení (přilákání)	10 – 12
Odvlečení (odlákání)	13 – 15
Rozbití obrany	16 – 18
Blokáda – pole	19 – 20
- dušený mat	21 – 23
- pat	24 – 26
Vazba	27 – 29
Překrytí	30 – 32
Uvolnění – pole, diagonály, sloupce	33 – 35
Přetížená figura	36 – 38
Mezitah	39 – 41
Postouplý pěšec	42 – 44
Rozrušení krytu krále	45 -- 47
Šachové úlohy – mat 2.tahem	48 – 56
Studie	57 – 60
Strategické a taktické obraty	61 – 72
Kombinace žijících mistrů světa	73 – 98
Vybrané kombinace českých velmistrů	99 – 107



1. ? + --

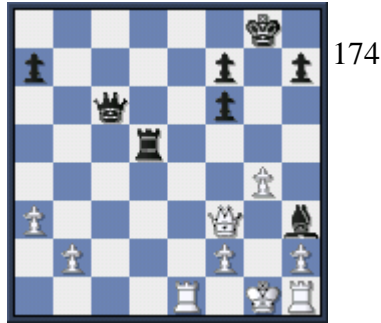
4



1. ? + --

2. ? + --

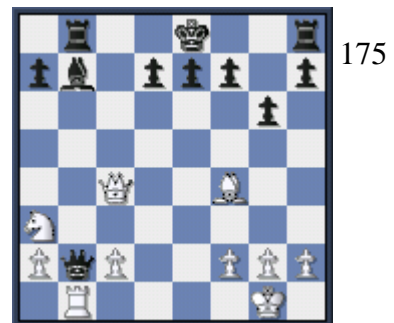
5



1. - ? --+

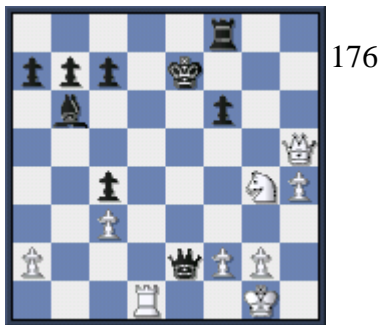
3. - ? --+

6



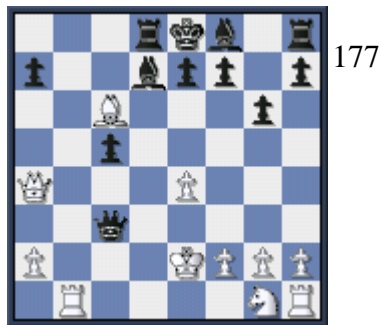
1. - ? --+

7



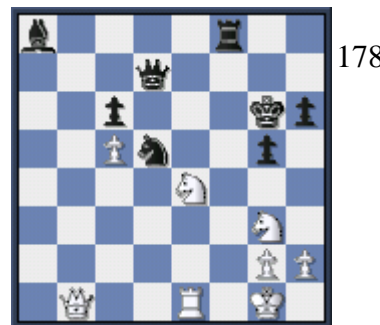
1. - ? --+

8



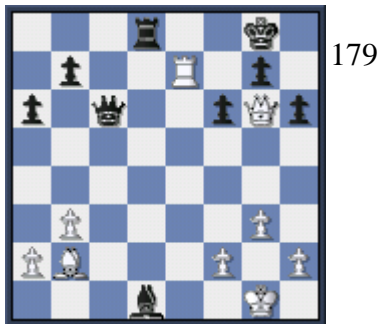
1. ? + --

9



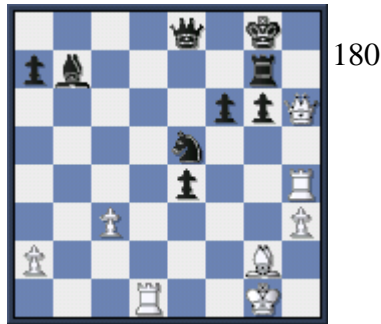
1. - ? --+

10



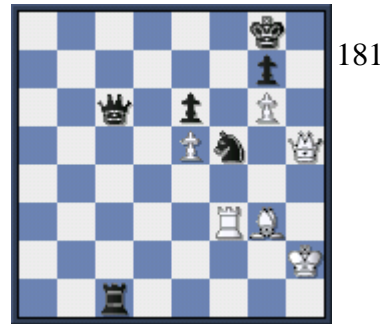
1. - ? --+

11



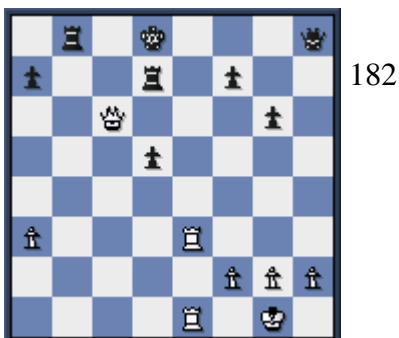
1. ? + --

12



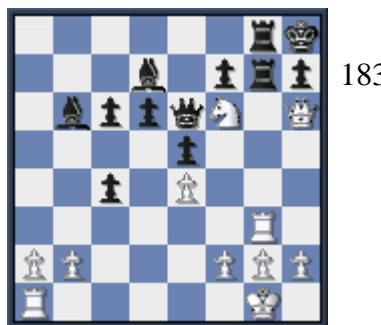
1. - ? --+

13



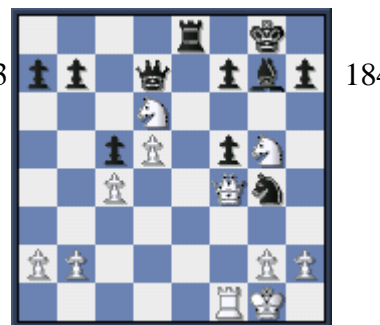
182

14



183

15

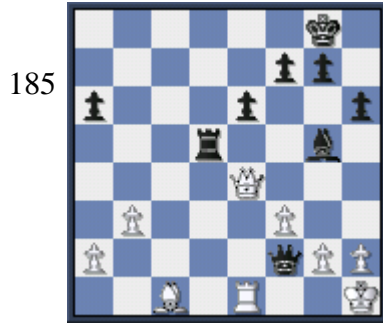


184

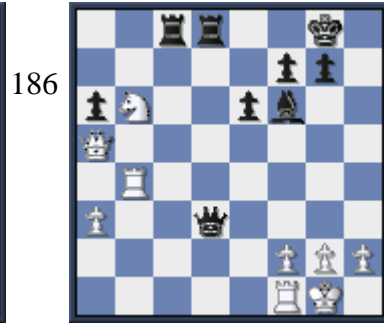
1. ? +- -



1. - ? -- +



1. - ? -- +



1. ? +- -

1. - ? -- +

1. - ? -- +

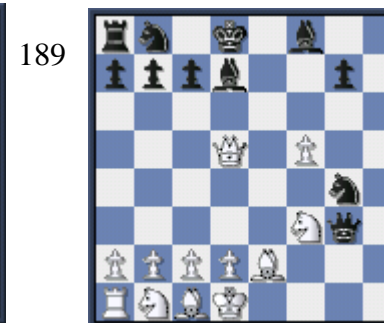
19



20



21



1. ? +- -

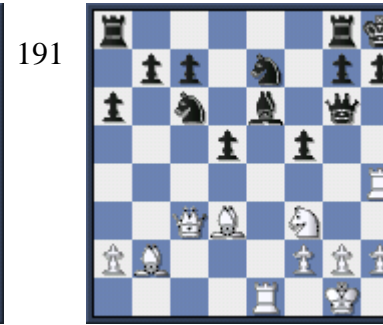
1. ? +- -

1. - ? -- +

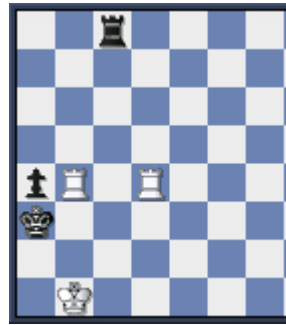
22



23



24

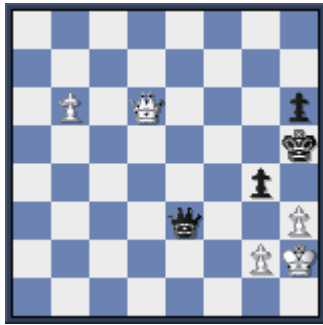


1. ? +- -

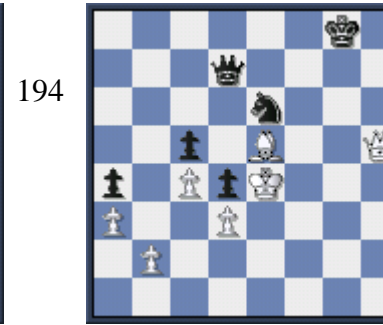
1. ? +- -

1. - ? =

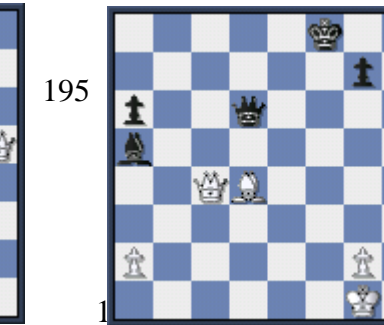
25



26



27

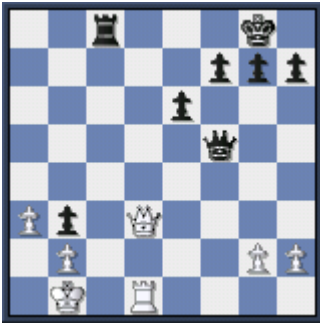


1. - ? =

1. - ? =

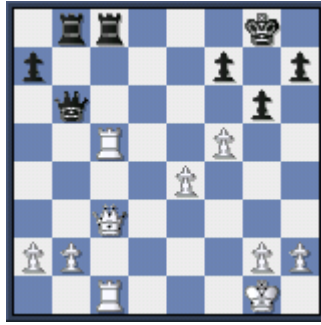
1. ? +- -

28



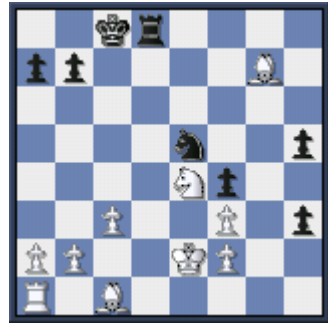
1. - ? -- +

29



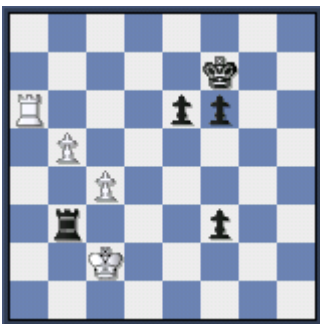
1. - ? -- +

30



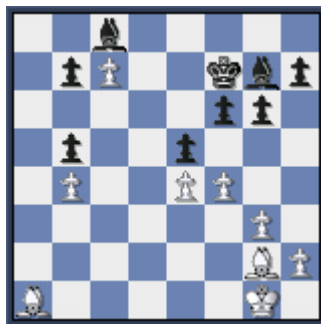
1. - ? -- +

31



1. - ? -- +

32



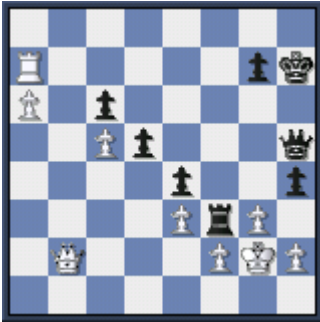
1. ? + --

33



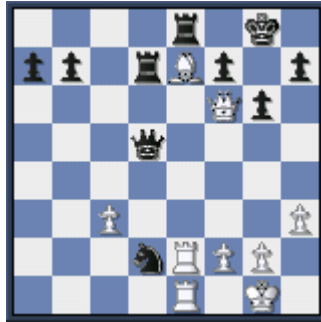
1. - ? + --

34



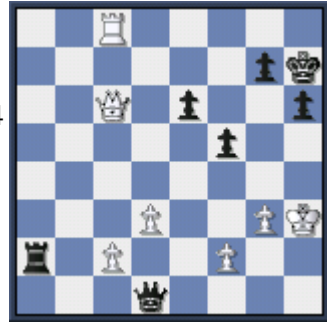
1. - ? -- +

35



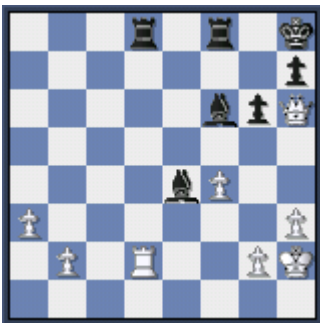
1. ? + --

36



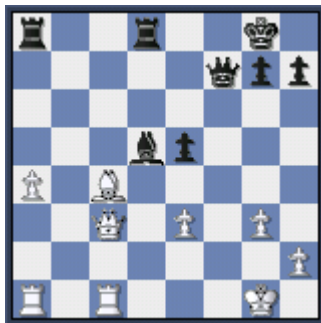
1. - ? -- +

37



1. ? + --

38



1. - ? -- +

39



1. - ? -- +

197

198

199

200

201

202

203

204

205

206

207

208

40

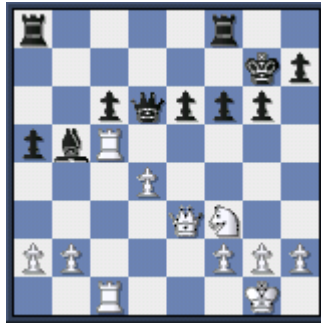


209

1. ?

+ --

41

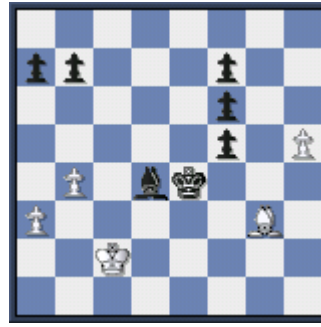


210

1. ?

+ --

42



211

1. ?

+ --

43

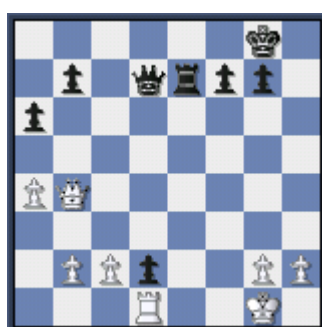


212

1. ?

+ --

44

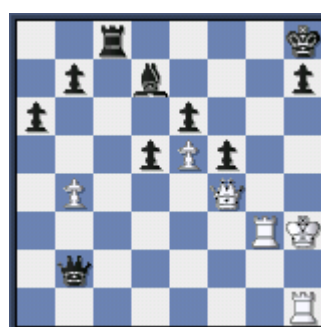


213

1. - ?

-- +

45



214

1. ?

+ --

46

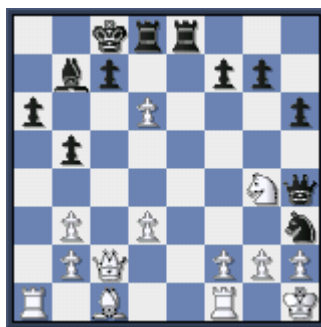


215

1. ?

+ --

47

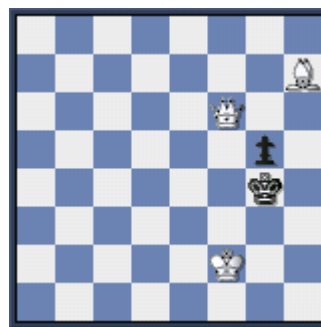


216

1. - ?

-- +

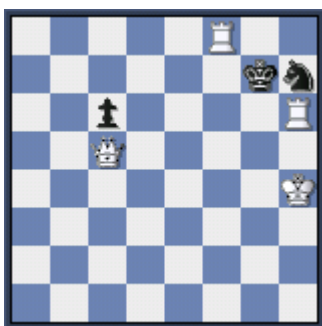
48



217

Mat 2. tahem

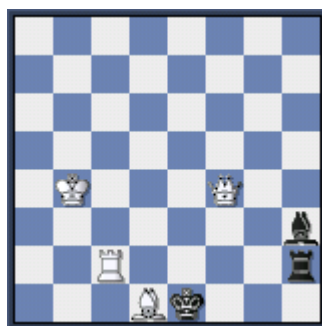
49



218

Mat 2. tahem

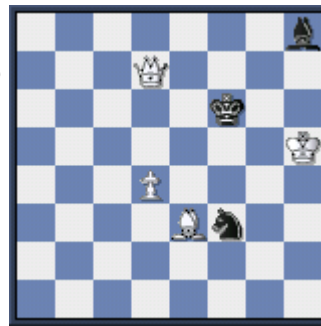
50



219

Mat 2. tahem

51



220

Mat 2. tahem

52



221

Mat 2. tahem

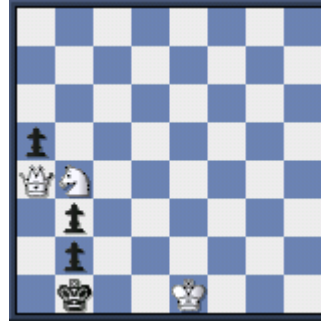
53



222

Mat 2. tahem

54



223

Mat 2. tahem

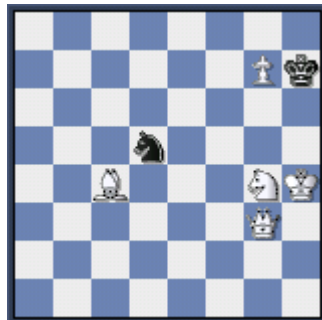
55



224

Mat 2. tahem
58

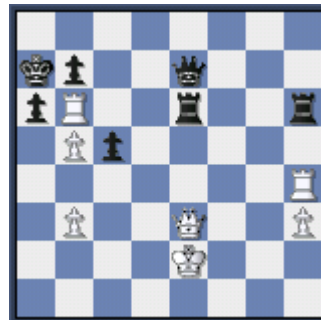
56



225

Mat 2. tahem
59

57



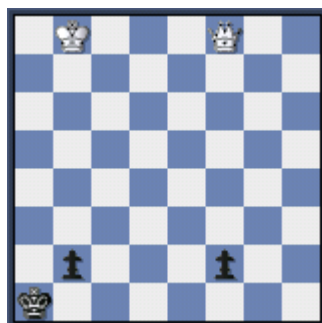
226

Bílý na tahu vyhraje
60



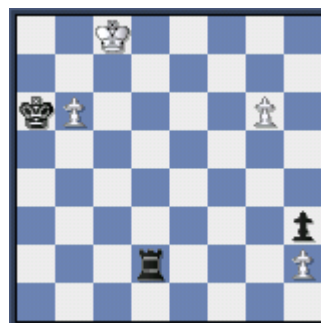
227

Bílý na tahu vyhraje
61



228

Bílý na tahu vyhraje
62



229

Bílý na tahu remizuje
63



230

Černý na tahu získá
nejméně pěšce
64



231

Jak zesílil černý na tahu
útok na krále?
65

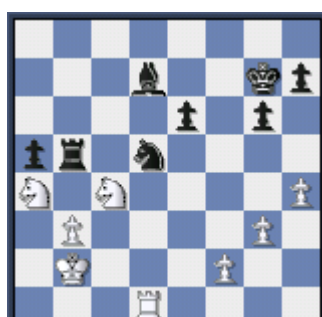


232

Černý na tahu získá
materiál
66



233



234



235

1. -- ?
Dva střelci + volný slou-
ec = zisk převahy

67



1. ?

Poslední tah černého
Ja5 byl chybou. Jak to
mohl bílý dokázat?

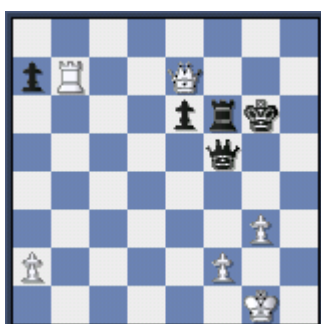
70



1. ?

Bílý se rozhoduje mezi
1.cxd7+ a 1.Sxg2. Co mu
poradíte?

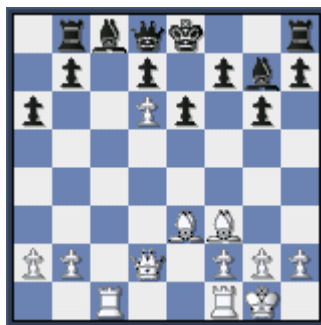
73



242

1. ?
Manévr jezdece umožní
bílému získat pěšce

68



1. ?

Jak využije bílý velkého
náskoku ve vývinu?

71



1. - ?

Jediným tahem využil
černý aktivity svých fi-
gur ke kapitulaci bílého

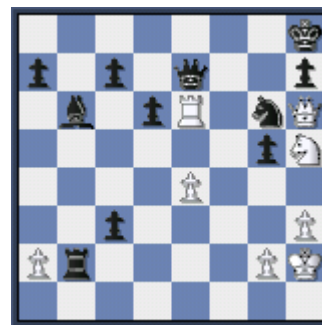
74



243

1. ?
Výměnnou kombinací
zvětšil bílý svou výhodu

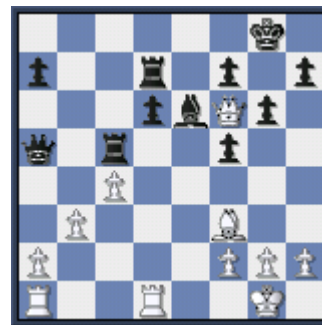
69



1. - ?

Může se černý na tahu
ubránit matovým hroz-
bám bílého?

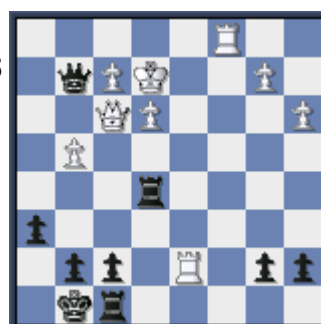
72



1. ?

Razantním postupem
využil bílý slabé osmé
řady černého

75



244

1. ?

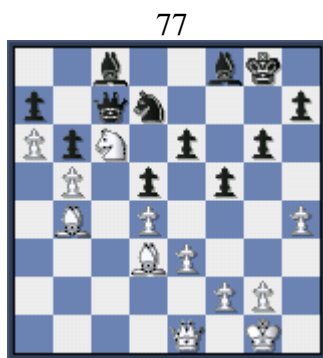
Bílý dal mat 4.tahem



1. - ?
Sérii obětí zahájil černý
závěrečný útok

1. ?

Velmi energicky ukon-
čil bílý útok



1. - ?
Černý si “dovolil“1. –
Sxa6 a byl ihned vyveden
z omylu

1. - ?

Výměna dám dává bílému
lepší koncovku,ale pro
černého rozhodne taktika



1. ?
Černý obětoval druhou
figuru,jak se má bílý
bránit?

79



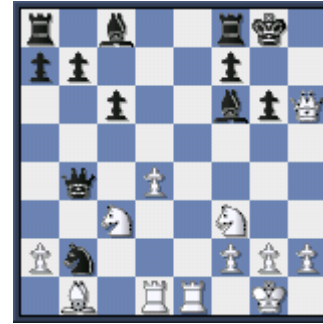
1. - ?
Překvapivým úderem
využije černý špatné
souhry bílých figur

80



1. ?
Závěrečným úderem
vrcholí útok bílého

81



1. ?
Propočítejte důsledky
oběti 1.Sxg6

82



251

83



252

84



253

1. - ?
 Poziční oběti figury zvětšil černý svou převahu

85



254

1. - ?
 Protiútok černého korunuje pěkná oběť

1. ?
 Propočítejte důsledky oběti 1.Jxg7

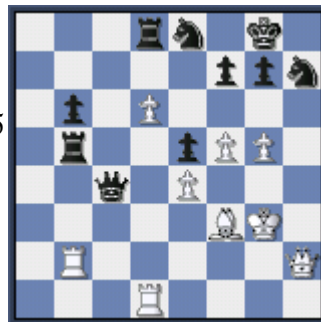
86



1. - ?
 Vazby na b7 využil černý k rychlé výhře

1. ?
 Hrozbou chycení černé dámy získal bílý materiál

87



255

256

1. ?
 Bleskově udeřil bílý na sloupci h

88



257

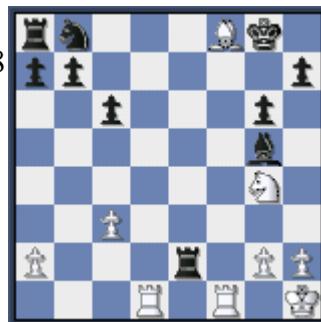
1. ?
 Bílý vyhrál rázným matovým útokem

89



1. ?
 Může bílý obětovat střelce na f7?

90



258

259

1. ?
 Jemným tahem a obětí dokončil bílý matovou síť

91



260

92



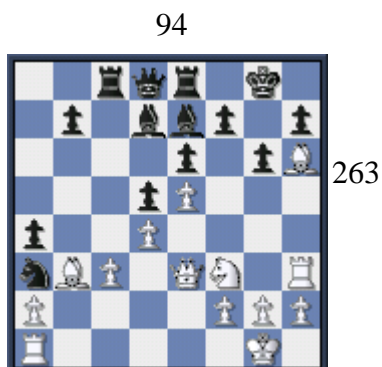
261

93



262

1. ?
Dvojice střelců opět prokázala svou sílu



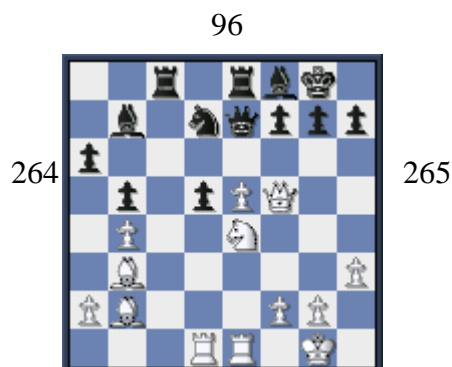
1. ?
Metodicky využil bílý slabých černých polí k matovému útoku

1. ?
Tah bílého 1.Sxd5 je prohrávající chybou.Proč?

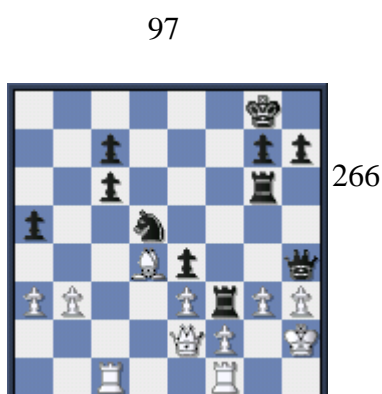


1. - ?
Jak byste pokračovali v útoku na bílého krále?

1. ?
Pěknou obětí zahájil bílý útok na černého krále



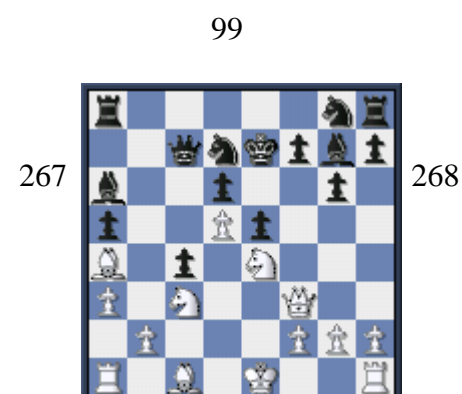
1. - ?
Tah černého 1. – g6 je hrubým porušením zásad obrany. A přišel trest



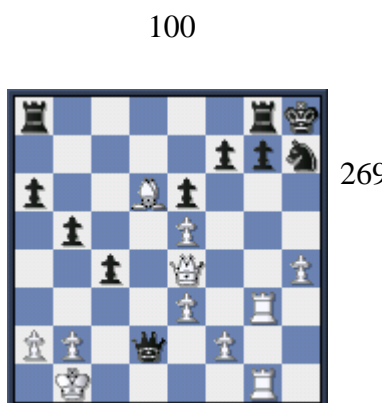
1. - ?
Jak má pokračovat černý v útoku?



1. ?
Oslabená diagonála a1-h8 láká k útoku. Porad'te bílému nejlepší tahy.



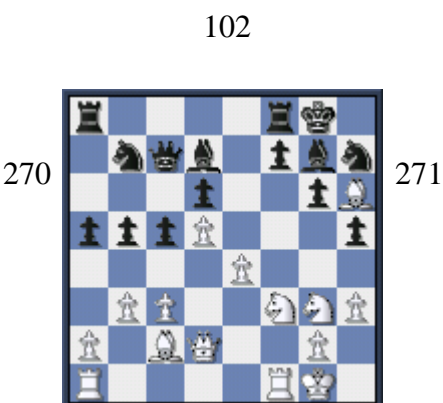
1. ?
Po neopatrném Ke8-e7 přišel drtivý útok bílého



1. ?



1. ?



1. ?

Razantní úder bílého znamenal rychlou výhru

Nekrytý černý král se stal objektem matového útoku bílého

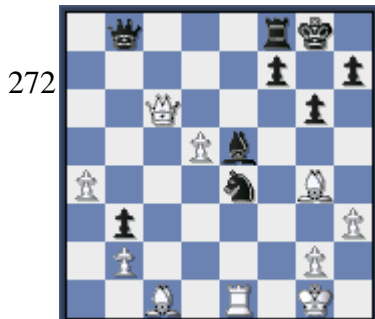
Bílý vzorně vystupňoval svůj útok

103



1. ?
Pěknou obětí figury si bílý otevřel cestu k černému králi

104



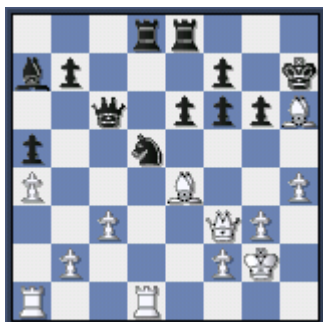
1. - ?
Oslabený pěscový kryt bílého krále umožnil černému prudký útok

105



1. ?
Jen několik tahů potřeboval bílý k vytvoření nekrytelné matové hrozby

106



1. ?
Jemným taktickým úderem vystupňoval bílý svůj útok

107



1. ?
Matový závěr provedl razantně a srozumitelně

5. ŘEŠENÍ CVIČNÝCH PŘÍKLADŮ

1. Petrosjan – Spasskij: 1.Sxf7+ Vxf7 2.Dh8+! 1-0 2. – Kxh8 3.Jxf7 + ---
Moskva 1966
2. Lublinskij – Kamyšev: 1.Vd1+ Ke7 2.Vxd8! 1-0
SSSR 1949
3. Rivera – Fischer: 1. - Dc6! 2.f3 Db5 0-1
Varna 1962
4. Kozlovská – Eruslanová: 1.Vh6! 1-0 1.- Df8 2.Vxh7+ Kxh7 3.Dh5 mat
SSSR 1978
5. Wexler – Bazan: 1. - Vd1 0-1 2.Dxc6 Ve1 mat; 2.Vxd1 Dxf3 -- +
Mar del Plata 1960
6. Johansson – Messing: 1. - Dxb1+ ! 2.Jxb1 Sa6! 0-1
NSR 1973
7. Prins – Fuderer: 1.Vd7+! Kxd7 Ke6 2.Dd5 mat 2.Jxf6 Vxf6 3.Dxe2 1-0
Rogaška Slatina 1948
8. Isakov – Nikitin: 1. - Dd3+! 2.Kxd3 Sxc6+ 3.Ke3 Sxa4 0-1
Koresp.šach 1947
9. Petrosjan – Štejn: 1.Jf6+! Kxf6 2.Jh5+ Kf7 3.Dh7 mat
SSSR 1961
10. Seitz – Rellstab: 1. - Dh1+ 2.Kxh1 Sf3+ 0-1
Bad Pyrmont 1933
11. Szabo – Bronštejn: 1.Vd8! Dxd8 2.Dh8+ Kf7 3.Dxd8 g5 3.Vh6 1-0
Zürich 1953
12. Dementjev-Džindžichašvili: 1. - Vh1+! 0-1 2.Kxh1 Jxg3+
SSSR 1972
13. Rybkin – Marčenko: 1.Ve7! 1-0 1. - Vxe7 2.Dd6+ Kc8 3.Vc1 Kb7 4.Dc6 mat
Koresp.šach 1974
14. Post – Flamberg: 1.Dxh7+! 1-0 1. - Vxh7 2.Vxg8 mat
Mannheim 1914
15. Brinck-Claussen-Littlewood: 1. - Dxd6! 2.Dxd6 Sd4+ 3.Kh1 Jf2+ 0-1
Varna 1962
16. Petrosjan – Ivkov: 1.Vxd4! 1-0 1. - exd4 2.Ve5+ Kxg4 3.f3 mat

SSSR-Jugoslavie 1979

17. Sarapu – Browne:
Skopje 1972 1. – Sh4! 0 – 1 2.g3 Sxg3 3.hxg3 Vh5+;2.Vg1 Dxc1+
18. Fontein – Euwe:
Amsterdam 1939 1. – Vc1! 0 – 1 2.Vxc1 Dd1+ 3.Vxd1 Vxd1 mat
19. Marshall – Marco:
Paříž 1900 1.f6+! 1 – 0 1. – Dxf6 2.Dh6+ Kg8 3.Dh7 mat; 1. – Kg8
2.Vh8+ Kxh8 3.Dh6+ Kg8 4.Dg7 mat
20. Hadžipetrov – Nikolov:
Sofia 1953 1.e7+! 1 – 0 1. – Vxe7 2.Dh8 mat; 1. – Kg7 2.Vg3 mat
21. Greco 1625:
1. – Jf2+ 2.Ke1 Jd3+ 3.Kd1 De1+ 4.Jxe1 Jf2 mat
22. Tajmanov – Jakobsen:
Kopenhagen 1967 1.Jf5+ Kg8 1. – gxf5 2.Dg5+ Jg6 3.h6+ Kg8 4.Dxf6 + --
2.Dh6 Je8 2. – gxf5 3.Dg5+ Jg6 4.Dxf6 De7 5.Dxf5 + --
3.Dg7+! Jxg7 4.Jh6 mat
23. Atkinson – Price:
Anglie 1929 1.Vxe6 Dxe6 2.Jg5 Dg6 3.Vxh7+ Dxh7 4.Jf7 mat
24. Post – Nimčovič:
Barmen 1905 1. – Vb8! Remíza
25. Hainze – Kruschwitz:
Grünbach 1951 1. – g3+! 2.Dxc3 Dg1+ Remíza
26. Pietzsch – Fuchs:
NDR 1963 1. – Dc6+ 2.Kf5 Jg7+! 3.Sxg7 Dg6+!! 1/2 : 1/2
27. Bründtrup – Budrich:
Berlin 1954 1.Sc5 Sb6 2.Df4+! 1 – 0
28. Mikenas – Aronin:
SSSR 1957 1. – Vd8 0 – 1 2.Dxf5 Vxd1 mat
29. Donner – Hübner:
Büsum 1968 1. – Vxc5 2.Dxc5 Vc8! 0 – 1 3.Dxb6 Vxc1+
30. Katajev – Markov:
SSSR 1977 1. – Vd1! 0 – 1 2.Kxd1 h2
31. Oms – Carls:
Bremen 1929 1. – Vb1! 2.Kxb1 f2 0 – 1
32. Šašin – Gik:
SSSR 1967 1. Sh3! Sxh3 2.f5 + --

33. Tal – Parma: 1.Dxf5! 1–0 1. – Vxf5 2.Je6+
Bled 1961
34. Roux Cabral – Eliskases: 1. - h3+ 2.Kf1 Vf7! 0–1 3.Vxf7 Dd1 mat; 3.Ke1
Mar del Plata 1949
Vxa7 -- +
35. Butnorjus – Gutman: 1.Dh8+! 1–0 1. – Kxh8 2.Sf6+ Kg8 3.Vxe8 mat
SSSR 1974
36. Tan – Larsen: 1. – Vxc2! 0–1
Bewerwijk 1960
37. Michajlov – Sokolov: 1.Vd7 1–0 1. – g5 2.Vxd8 Vxd8 3.Dxf6 + --
SSSR 1975
38. Alatorcev – Konstantinopolskij: 1. – Sxc4 2.Dxc4 Vd1+! 0–1
SSSR 1937
39. Palin – Merkulov: 1. – Vxe1+ 2.Jxe1 Df4! 3.Jf3 Sxf3 0–1
SSSR 1969
40. Aronin – Kantarovič: 1. Je5! 1–0
41. Miles – Martin: 1. a4! Sxa4 2.Da3 Sb5 3.Vxb5 Dxa3 4.Vxb7+ 1–0
Birmingham 1977
42. Everz – Kiffmeyer: 1. Sf4! 1–0 1. – Kxf4 2.h6 + --
NSR 1964
43. Popov – Borngrässer: 1.Sf5+ Kd8 2.Vxd5! 1–0 2. – cxd5 3.c6 Ve7
Koresp.šach 1972
4.Sxe7+ Kxe7 5.c7 + --
44. Madsen – Napolitano: 1. – Ve1+! 2.Vxe1 Dd4+! 0–1 3.Dxd4 dxe1D mat
Stockholm 1953
45. Pillsbury – Maroczy: 1.Dh6! Dxe5 2.Dxh7+! Kxh7 3.Kg2 mat
Paris 1900
46. Bogoljubov – Rubinstein: 1.Sxh7+! Kxh7 Kh8 2.Jxd5 Sxd5 3.Sb1 + -- 2.Dh5+
Bad Kissingen 1928
Kg8 3.Jg6! 1–0
47. Thomas – Keres: 1. - Sxg2+ 2.Kxg2 Dxg4+ 3.Kh1 Df3 mat
48. Abott,1902: 1.Dh8
49. Mach: 1.Vh8
50. Fabel,1936: 1.Se2

51. Čepižnyj,1968: 1.d5
52. Shinkman,1915: 1.De2
53. Gegelskij,1958: 1.Dg2
54. Palkoska,1901: 1.Ja2
55. Kubbel,1911: 1.Vf7
56. Havel,1916: 1.Dc7
57. Kling, Horwitz,1851: 1.Vbxe6! Vxe6 2.b6+! Kxb6 3.Vh6!! + --
58. Troickij,1909: 1.Sh6+ Kf7 2.Vf5+ Kg6 3.Vg5+ Kf7 4.Vxg8! Kxg8 5.Ke6 Kh8 6.Kf7 e5 7.Sg7 mat
59. Kling, Horwitz,1851: 1.Da3+ Kb1 2.Da6! Kc2 3.De2+ Kc3 4.Df1! + --
60. Herbstmann,1961: 1.g7 Vc2+ 2.Kb8 Vg2 3.b7 Vxg7 4.Ka8 Vg8+ 5.b8D Vxb8+ 6.Kxb8 Kb6 7.Ka8!! Kc6 8.Ka7!=
61. Wolf – Alechin:
Karl.Vary 1923 1. – Sxd3 2.cxd3 2.Dxd3 Vxe2 3.Dxe2 d3! +-; 2.Vxe8 Sxf1 3.Vxf8+ Kxf8 4.Kxf1 Sxd2; 2.-Vxe2 3.Dxe2 Df5
62. Steiner – Botvinnik:
Groningen 1946 1. - Vg4 2.Dd2 Jh4 3.Je3 Jxf3 4.exf3 4.Sxf3 Dxb2+ 5.Kxh2 Vh4 mat 4. – Vh4 5.Jf1 Sg5 s hr. Sf4 --+
63. Zíta – Bronštejn:
Praha 1946 1. – Vxa1 2.Vxa1 Jxf2! 3.Ve3 3.Dxf2 Jd3 --+;3.Kxf2 Jxb3 --+ 3. – Jxh3+ 4.Kh2 Jf2 5.Vf3 Vcxe4 6.Df4 Jg4+ 7.Kh1 f5 --+
64. Marco – Schlechter:
Monte Carlo 1904 1. - Sh6 2.Ve2 Sg4 3.Vee1 3.Veg2 Sf3 4.Vf2 Se3 --+ 3. – Vf2 4.Jgf1 Se2 5.Jg3 Sf3 --+
65. Capablanca – Yates:
New York 1924 1.Jc3 Vc5 2.Je4 Vb5 3.Jed6 Vc5 4.Jb7 a 5.Jbxa5 --+
66. Cholmov – Chasin:
Moskva 1957 1.Jxc7 Jxc7 2.Vd7 Ja6 3.Vxa7 Sb7 4.b4 Jxb4 5.Vxa5
67. Levenfiš – Tartakower:
Karlovy Vary 1911 1.dxe5 dxe5 Jxb3 2.exf6 Jxa1 3.fxg7 Vg8 4.Jf6+ +-- 1. – fxe5 2.Sg5 +-- 2.Sh6 Kf8 2.- Jxb3 3.Sxg7 +-- 3.Jb6! Dxd1+ 4.Vxd1 Sxh6 5.Jxa8 +--
68. Romanovskij – Ravinskij:
SSSR 1937 1.Sh6 Df6 1. – 0-0 2.Sxg7 Kxg7 3.Dd4 a 4.Da7 +--; 1. – Sf6 2.Vc7 +-- 2.Sxg7 Dxg7 3.De3! Va8 4.Da7!+--
69. Fritz – Blackburne:
Frankfurt 1887 1. - Jh4 2.Df6+ Kg8 3.Vxe7 Vxg2+ 4.Kh1 Vg1+=

70. Razuvajev – Kuprejčik:
SSSR 1970 Místo správného 1. Sxg2 vložil bílý neuváženě
1.cxd7+? a po Jxd7! 2.Sxd8 gxh1D se mohl vzdát.
71. Jarolím – Gonsior:
Soutěže dr. 1959 1. – Vh3+! 0 – 1 2.gxh3 Dh1+ 3.Kg3 Dg2+ 4.Kf4
Dg5 mat;2.Kxh3 Dh1+ 3.Kg3 Dxc2+ atd.
72. Bukič – Romanišin:
Moskva 1977 1.b4 Dxb4 2.Vdb1 Dxc4 3.Se2 1 – 0
3. – Dc2 4.Sd3 Dc3 5.Vb8+ Vc8 6.Dxc3 + --
73. Kasparov – Short:
Sarajevo 1999 1.Dh7+ Kg5 2.Vg7+ Dg6 3.Dh4+ Kf5 4.Df4 mat
74. Kasparov – Ponomarjov:
Linares 2002 1.Vxe6+! 1 – 0
75. Dao T.Hai – Kasparov:
Evropa – Asie 2001 1. – Vxe3+!! 2.Dxe3 2.Kxe3 Ve8+ 2. – Dxc4+ 3.Kf1
Dxd7 4.Dxa7? Db5+ 5.Kg2 0 – 1 5. – Dg5+
76. Kamsky – Kasparov:
Paris 1992 1. - Jxh2! 2.Kxh2 Vxc4! 3.Vbc1 3.Vxc4 Jxf3+ 4.gxf3
Dh4 mat 3. – Jxf3+ 4.Vxf3 Dh4+ 5.Kg1 Vxe4 6.Df2
Dh5 7.Vc7 Ve1+ 8.Dxe1 Dxf3 9.Dd2 Dg4 --+
77. Kasparov – Timman:
Tilburg 1991 1. - Sxa6? 2.Dc1! + --
78. Kasparov – Kramnik:
Dos Hermanas 1996 1.Jc5? Jen 1.Va2! dávalo bílému šance např.1.- Sxe4
2.hxg3 Vad8 3.De1 1. – Sxf3 2.Vxf3 Dxh2+ 3.Kf1 Sc6
4.Sg5 Sb5+ 5.Jd3 Ve8 --+
79. Anand – Kramnik:
Mainz 1991 1. - g3! 2.Jf1 2.fxc3 Sc5+ --+ gxf2+ 3.Kh2 Sxc4 0 – 1
80. Kramnik – Short:
Wijk a Z. 2000 1.Sxf7! Sxg5 1. –Kxf7 2.Vfb1 Dc3 3.Vc1 Db2 4.Vab1
Dxa3 5.Sxf6 +-- 2.Jxg5 Df6 3.e4 Vd4 4.Vae1 Sd7 5.
f4 Vf8 6.Sa2 Dd6 7.Kh1 Dxa3 8.Sb1 De7 9.Dg3 Kh6
10.Jf3 Vb4 11.Jh4 Se8 12.e5 Vxb1 13.Vxb1 Jd4 14.
Dg5+! 1 – 0
81. Kramnik – Lautier:
Tilburg 1998 1.Sxg6! fxc6 2.Jg5! Sxg5 3.Dxc6+ Kh8 4.Dh5+ Kg7
5.Dxc6+ Kf7 6.Ve3 1 – 0
82. Sturua – Kramnik:
Moskva 1992 1. - Sc4! 2.bxc4 bxc4 3.Jxc4 Sxc1 4.Jxe5 Dxc2 5.Df3
Sxb2 0 – 1
83. Anand – Topalov:
Wijk a.Z. 1998 1.Jxg7! Kxg7 2.Dd4+ Kf8 3.Sh6+ Ke8 4.Ve1 1 – 0
4. – Kd7 5.Vxe7+ Kxe7 6.De4+ Se6 7.Dxh7+ Sf7
8.De4+ Se6 9.Sg5+ Kf8 10.dxe6 De8 11.h4

84. Anand – Nikolič: 1.Vxd7! Kxd7 2.Vb4! Dxb4 3.Sxb4 Vhc8 4.Sd6 Vc4 5.Jd2 Vd4 6.c3 Vd3 7.c4 + --
85. Ivančuk – Anand: 1. – Vxc2! 2.Kxc2 Dxa2 3.f4 Vc8+ 4.Kd2 Sxf4+ 5.Ke2 Dxb2+ 6.Kf3 Vc1 0 – 1
86. V.d.Sterren – Karpov: 1. - Vxb7! 2.Dxb7 Sc6 0 – 1 3.Dc7 Dd5 4.Kf1 Dg2+ 5.Ke2 Ve8+ 6.Kd1 Dd5+ 7.Kc2 Dc4+ 8.Kb2 Dd4+ 9.Kb3 Dd3+ 10.Kb2 Dd2+ 11.Kb3 Sd5+12.Ka3 Va8+
87. Karpov – Ribli: 1.Dxh7+! Kxh7 2.Vh2+ Kg8 3.Vdh1 f6 4.Vh8+ 1 – 0
88. Karpov – Salov: 1.Jf7+ Kg8 2.Dxg6! 1 - 0 2. – hxg6 3.Vh4; 2. – Dxb3 3.Se4 Vxe4 4.Jh6+ Kh8 5.Vxf8+
89. Karpov – Georgiev: 1.Sxf7+ Vxf7 2.Jeg5 hxg5 3.Jxg5 Vdf8 4.Ve8 Dxd6 5.Dxf7+ Kh8 6.Je6 1 – 0
90. Kalifman – Fishbein: 1.h4! Sd2 2.Vxd2 Vxd2 3.Jh6+ 1 – 0
91. Kalifman – Lopušnoj: 1.e6 fxe6 2.Sh7+ Kh8 3.Sxg7+ Kxg7 4.Dg6+ Kh8 5.Dxh6 1 – 0 5. – Jf6 6.Sc2+ Kg8 7.Ve5
92. Tivjakov – Ponomarjov: 1.Sxd5? gxf5 2.Sxb7 Dxb7 3.Dg5 Jh3+! 4.gxh3 Vg8 0 – 1
93. Ponomarjov – Fressinet: 1.Jxe6! fxe6 2.Vxe6 Db4 3.a3 Da5 4.Sd2 b4 5.axb4 Df5 6.De2 Jg8 7.Va5 Df8 8.Jd5 Kd8 9.b5 Sd6 10. bxa6 Sc6 11.Jb4 Jb8 1 – 0 Vzorný a drtivý útok!
94. Gaprindašvili – Idelčik: 1.Sg7 Sf8 2.Sxf8 Kxf8 3.Vxh7 Sb5 4.Jg5 De7 5.Vh8+
95. Portisch – Čiburdanidze: 1. - Dd7! 2.Sf3? 2.Sa6 Kh8! 3.Sxe2 Vg8+ 4.Kf1 Dc6 2. – d3! 3.Sc3 Ve3 4.Kf2 Vxf3+ 5.Kxf3 Dd5+ 6.Kg3 Jxf4 7.Vg1 Kf7 8.Vce1 Vg8+ 9.Kxf4 Sd6+ 0 – 1
96. Xie Jun – Čiburdanidze: 1. – g6? 1. – De6! 2.Dxd7! dxe4 3.e6 fxe6 4.Dd4 Kf7 5.Dh8 Dh4 6.g3 1 – 0 6. – Dh5 7.Df6+ Kg8 8.Vd7
97. Černin – Polgárová Zsuzsa: 1. - Vgxc3 2.fxc3 Dxc3+ 3.Kh1 Dxh3+ 4.Kg1 Vg3+ 5.Kf2 Dh4 6.Vh1 Vh3+ 0 – 1
98. Zhu Chen – Alexandrijová: 1.Jg5 Vf8 2.Jg4 h6 3.Jxf6 Dxf6 4.Dxf6+ Kxf6 5.e5+ Kxg5 6.f4+ Kf5 7.Sh3+ Ke4 8.Vad1 Jc5 9.Vfe1+ Kf3 10.Vd2 Je4 11.Vd3 mat
99. Polgárová Judit – Širov: 1.Jxd6! Dxd6 Kxd6 2.Je4+ Kxd5 3.Dxf7+ Kd4 4.Se3 Kd3 5.Dd5 mat 2.Je4 Dxd5 3.Sg5+ Jdf6 f6 4.Vd1

4.Vd1 Db7 5.Vd7+ +--

100. Pachman – Cvetkov:
Bulharsko – ČSR 1949 1.Vxg7! f5 2.exf6 Jxf6 3.Vh7+ Jxh7 4.De5+ 1 – 0
101. Filip – Badilles:
Moskva ol. 1956 1.Vxh7 Kxh7 2.Dh2+ Kg8 3.fxg6 Vf7 4.gxf7+ Kxf7
5.Dh5+ Kg7 6.Dh6+ Kf7 7.g6+ Ke8 8.g7 1 - 0
102. Smejkal – Medina:
Amsterdam 1971 1.e5! dxe5 2.Jxh5 gxh5 3.Sxh7+ Kxh7 4.Sxg7 Kxg7
5.Dg5+ Kh7 6.Dxh5+ Kg7 7.Jg5 1 – 0
103. Jansa – Čabrilo:
Kladovo 1980 1.Jd5! Sd8 2.fxe6+ fxe6 3.Df2! exd5 4.exd5 Dxd5
5.Sf5+ Kc7 6.Da7+ Sb7 7.Se4 Dxe4 8.Vxe4 Vxg2
9.Se3 1 – 0
104. Uhlmann – Kaválek:
Halle 1963 1. – Sd4+ 2.Se3 Dg3 3.Dc1 Sxb2 4.Db1 Se5 5.Kf1
Sc3 6.Ve2 Dxe3 7.Vxe3 Jd2+ --+
105. Hort – Portisch:
Madrid 1973 1.Vg4+! fxg4 2.Dg5+ Kh8 3.Dh6! 1 – 0
106. Hráček – Tukmakov:
Koszalin 1999 1.Sg5! fxg5 Dc4 2.Dh5+ Kg8 3.Sxg6! 2.Dxf7+ Kh8
3.Vxd5! 1 – 0
107. Navara – Netzer:
Balatonlelle 2001 1.Vxf6+ gxf6 2.Dxf6+ Ke8 3.De6+ Kf8 4.Dxh6+
Ke7 5.De6+ Kf8 6.Vg5 1 - 0

OBSAH:

Úvod	2
I. Nástin individuálního šachového výcviku	3
II. Základní šachový výcvik pro pokročilé – II.cykus	5
1. Obsah a metodika výuky šachu	5
2. Metodické poznámky k programu	7
3. Program šachového výcviku v lekcích	9
4. Praktikum cvičných příkladů	75

5. Řešení cvičných příkladů	86
-----------------------------------	----