

Karel Pliska

**trenérská práce
na téma**

**CVIČNÉ HRY NA ŠACHOVNICI
PRO ZAČÁTEČNÍKY**

**Frýdek-Místek
2013**

OBSAH

Pěšec - pěšcová hra	3
Jezdec – bílá a černá cesta	3
Věž – hodnota figur	3
Dáma – dlouhá cesta	3
Král proti jezdcí	3
Šach – útok na krále	4
Doplňovačka – vytvoř mat	4
Plánovač trasy – šach	4
Pat - pozor na špatný tah!	5
Prostorová převaha	5
Pravidlo „sáhnuto-táhnuto“	5
Koncovkové šachy	6
Tajné šachy	6
Partie naslepo se zápisem	6
ŠACHOVÉ SKLADBY	7
Boj o remízu	7
Mnohotahové vynucené maty	8
Hledání matů - 45 v jedné pozici	8
Obrazce na šachovnici	8
Proměna pěšce - čtyři pozice, čtyři maty	9
Pohled ze čtyř stran	10
Samomat	11
Retrográdní analýza	11
Nejkratší hra	12
Groteska	12
HLAVOLAMY NA ŠACHOVNICI	13
Bludiště	13
Jezdcova procházka	13
Problém osmi dam	14
Šachový solitaire	14
Mat třemi jezdcí	15
Věžová hra	15
VARIACE ŠACHU NA KLASICKÉ DESCE	16
Fischerovy náhodné šachy	16
Pěšci proti figurám	16
Přepadové šachy	17
Dáma proti deseti pěšcům	17
Opevněné rohové šachy	17
Závod králů	18
Leganovy šachy	18
Bronštejnovy šachy	18
Dešťové šachy	19
Dvojité šachy	19
PŘEDCHŮDCI ŠACHOVÉ HRY	20
Čaturanga	20
Šatrandž	21
POUŽITÁ LITERATURA A ZDROJE	22

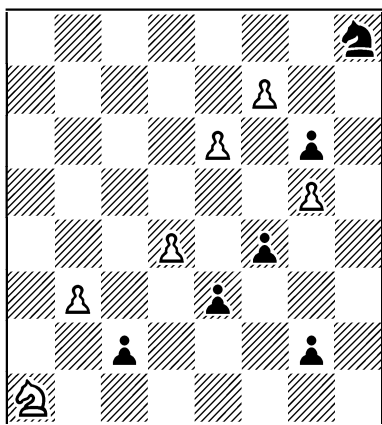
Pěšec - pěšcová hra

Řada učebnic šachu tuto figuru probírá až jako poslední. Pohyb pěšce je pro začátečníka nejtěžší - o dvě nebo jedno pole, braní jiné než chod, nesmí zpět, proměna... a třešničkou je braní mimo chodem.

Pokud se začátečníci budou učit pěšce jako první figuru, pak už můžou začít hrát proti soupeři pouze pěšci a hra bude zajímavější než např. dáma, kterou často bohužel již znají, a pochopení pěšce jim jen komplikuje. K „pěšcové bitvě“ pak lze přidávat další figury, které se začátečník naučí, např. jezdec. Zatím se hraje na získání figur, mat se objeví až s příchodem králů.

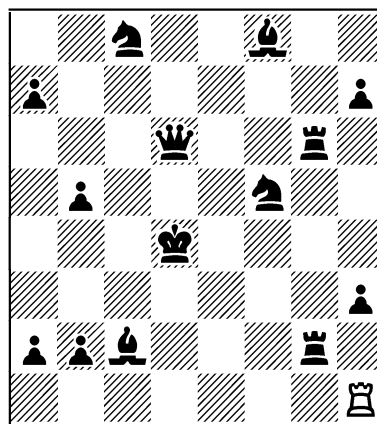
Jezdec – bílá a černá cesta

Úkolem je z rohu a1 doskákat jezdcem do rohu h8 (nebo a8). Děti postaví na každé použité pole bílého pěšce. Pokud najde bílou cestu, postupují do druhého kola, kde tvoří cestu černou. Jedna z možností viz diagram.



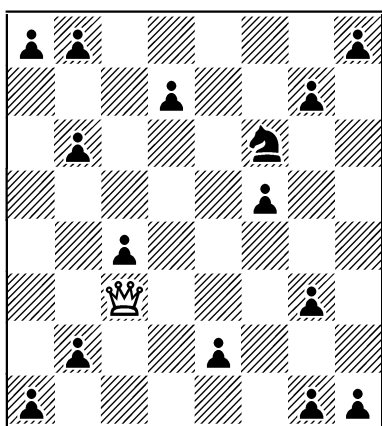
Věž – hodnota figur

Černé statické figury neútočí a věž je bere postupně, dle jejich hodnoty (pěšec, jezdec a střelec, věž, dáma). Každým tahem musí jednu vzít a nakonec zaútočí na krále.



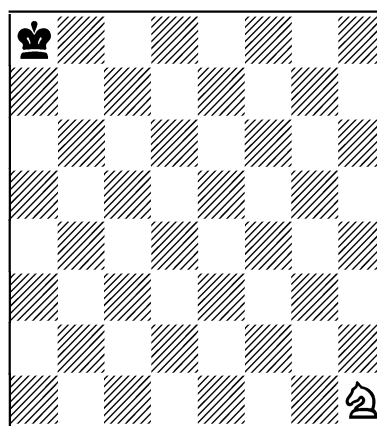
Dáma – dlouhá cesta

Posbírej dámou všechny pěšce, každým tahem jednoho. Dojeď až k jezdcovi, ale nesmíš zkřížit cestu a každé pole projet pouze jednou!



Král proti jezdcovi

Král předchází šachu a jezdec se snaží krále ohrozit a dát šach. Najdete-li správný postup králem, tak nebude nikdy šachován.



Řešení: Dxc4 xe2 xb2 xb6 xg1 xa1 xa8
xh1 xh8 xb8 xg3 xg7 xd7 xf5 xf6.

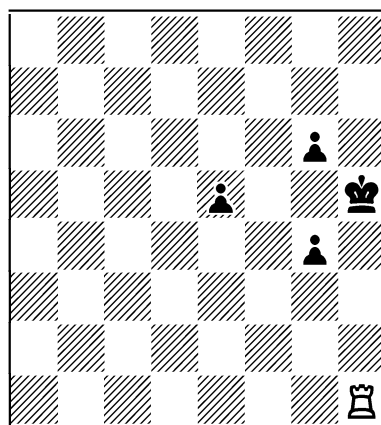
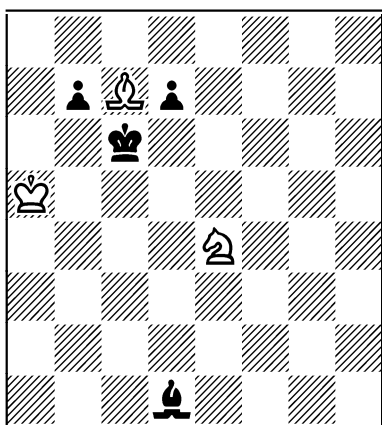
Šach – útok na krále

Ohrozit krále a dát mu šach na prázdné šachovnici, to je jednoduchý úkol. Najít ale postavení, kdy máme na výběr ze 12-ti šachů, to už může chvíli trvat. Úkol, jak jinak, pro dámu - postavení např.: bílý De2, černý Kd5. *Řešení:* Da2/b5/c4/d1/d2/d3/e4/e5/e6/f3/g2/h5.

Doplňovačka – vytvoř mat

Doplňovací diagramy lze vytvořit na jakoukoliv šachovou „fintu“. Ve výkonnostně nevyrovnané skupině hráčů je vhodnější použít postavení s více řešeními a zápisem - tím rychloluštitelé zpomalíte.

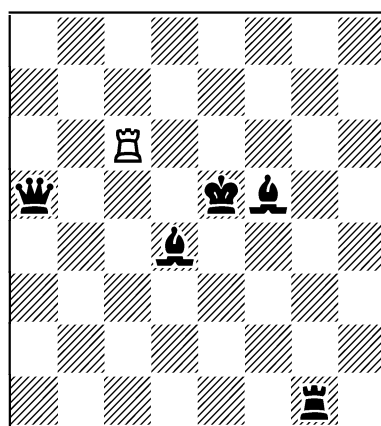
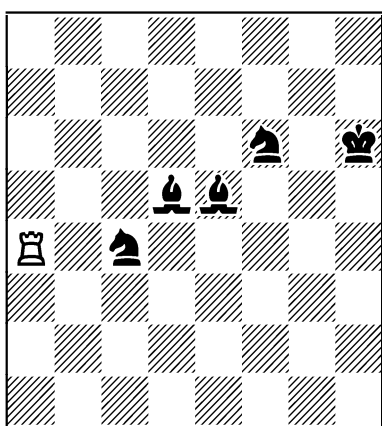
Vytvoření matu vložením chybějící figury má dvě verze: *a)* dát králi takový šach, aby byl mat nebo *b)* doplnit figuru k již šachovanému králi tak, aby se nemohl tomuto šachu bránit.



Řešení: a) Vc5+
b) Kf6

Plánovač trasy - šach

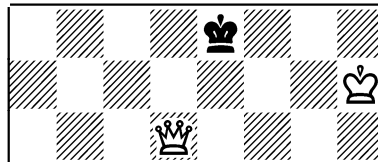
Plán cesty k cíli – dát králi šach, je založen na stejném principu jako bludiště (viz další kapitola), jen vypadá více „šachově“. Soupeřovy figury nelze vzít a jsou statické, ale ohrožená pole nemůžeme použít ke změně směru naší figury. Zde musíme dát šach 3. tahem a hraje pouze bílý.



Řešení: a) Vb4-b3-h3
b) Vh6-h8-e8 nebo Vh6-h2-e2

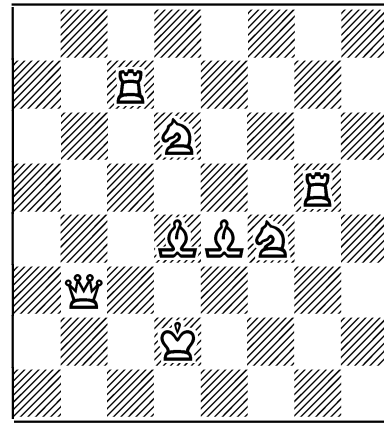
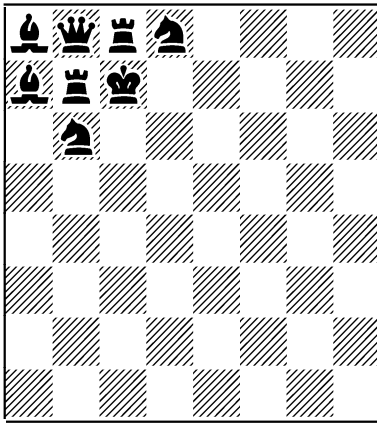
Pat - pozor na špatný tah!

Při řešení úkolů se špatným tahem je nutno stále zdůrazňovat, že hledáme špatný tah - pat je výhodný pro slabší stranu a silnější remízou ztrácí. Tím, že hráči špatný tah rozpoznají a použijí při tréninku, můžete pak doufat, že v praxi se mu vyhnou. Typická pozice je při matování dámou a králem, kdy namísto posunutí dámy na řadu před soupeřova krále přiblíží toho svého...



Prostorová převaha

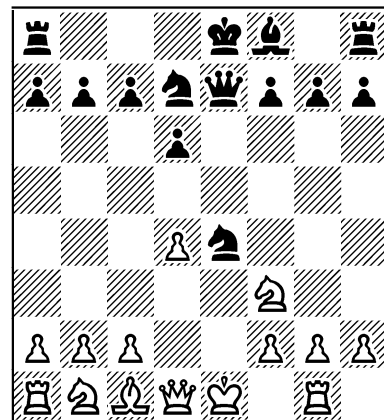
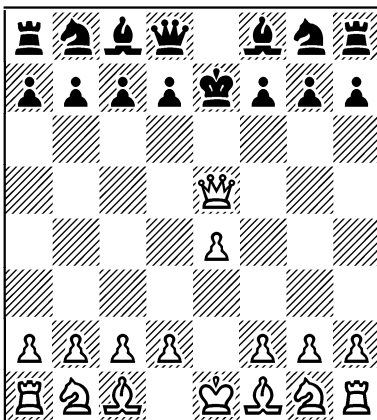
Následující dva diagramy znázorňují kolik tahů může udělat stejný počet bílých a kolik černých figur. Děti snadno spočítají, že černé figury mají pouze 10 možných tahů. U bílých figur už se nejspíše nedopočítají – možných tahů je 100 (J=15, S=26, V=28, D=23, K=8). Ponaučením jim bude, že figury si nemají překážet a prostor pro ně je důležitý.



Pravidlo „sáhnu-to-táhnu-to“

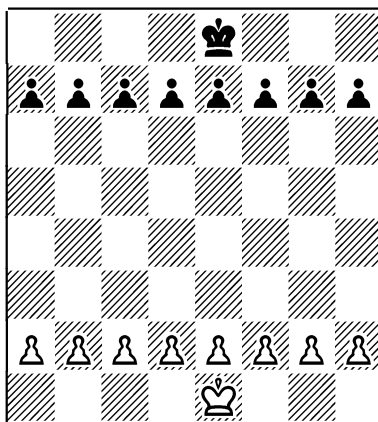
Každé pravidlo nebo poučka se lépe pamatuje po uvedení příkladu. K tomuto je jedna historika z partie, kde hráči zahráli: 1.e4 e5 2.Dh5 se slovy bílého „Ty poslouchej, co to máš na svém králi? Měl by sis jej očistit...“ Zmatený černý vezme krále do ruky, aby zkontroloval, o co jde a bílý vykřikne: „sáhneš-táhneš!“ A rychlomat je tu: 2.... Ke7 3.Dxe5 mat.

Druhé postavení vzniklo při špatném provedení rošády bílého, když se nejdříve dotknul věže a soupeř toto reklamoval. Bílý tedy musel hrát věži a ztratí dámu odtažným šachem po Jc3+.



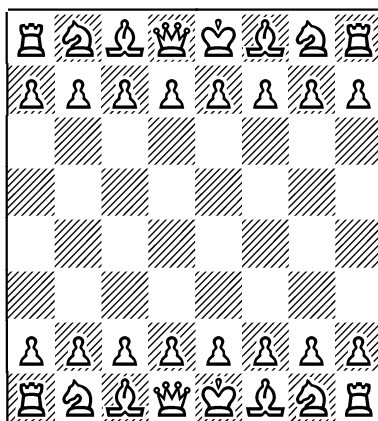
Koncovkové šachy

Zrychlená hra vhodná k procvičení pěšcových koncovek, braní mimochodem, dotažení pěšce k proměně atd. Začínající hráči si zde lépe uvědomí důležitost jednoho pěšce a sílu krále v koncovce. Další varianty vznikají po přidání některých figur do základního postavení, např. dáma proti věžím, stejno či nestejnobarvní střelci, střelec proti jezdcí...



Tajné šachy

Klasická tréninková partie ztížená stejnou barvou obou stran, což rozvíjí paměť a představivost. Pokročilejším jsou povoleny pouze dva nemožné tahy - třetí prohrává. Začínají figury stojící na 1. a 2. řadě, pozor na správné postavení „černé“ dámy. A proč tajné šachy? Kibic, který přijde po pár desítkách tahů se jen tak snadno neorientuje.



Partie naslepo se zápisem

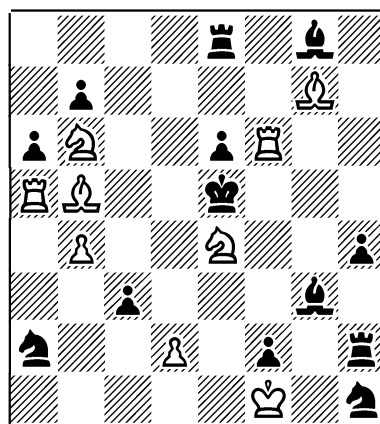
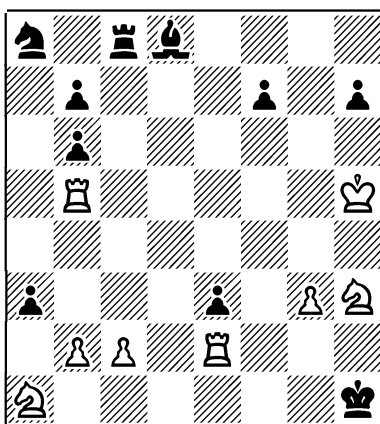
Opět běžná tréninková partie, ale pro zlepšení propočtu a vidění několika tahů dopředu částečně naslepo. Hráči si v partiáři označí každý třetí tah, např. podtržením.

Při partii si své tahy pouze říkají a zapisují do partiáře, po třech tazích přehrají na šachovnici dle zápisu a následuje další trojice tahů naslepo. Pokročilejší hráči jistě zvládnou i více tahů, ti méně zdatní minimálně dva – pro větší motivaci prohrává třetí nemožný tah.

Tah	Bílý	Černý
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		

ŠACHOVÉ SKLADBY

Smyslené pozice, které často nejsou reálné, ale pro trénink a zaujetí dětí ideální. Nelze začít jinak, než nejslavnější šachovou úlohou Excelsior autora Samuela Loyda (1841–1911), amerického šachového skladatele, která byla prvně publikovaná roku 1861 v periodiku *London Era* (levý diagr.) a až později uváděna s rozšířeným zadáním: Bílý dá mat 5. tahem nejméně pravděpodobným kamenem.



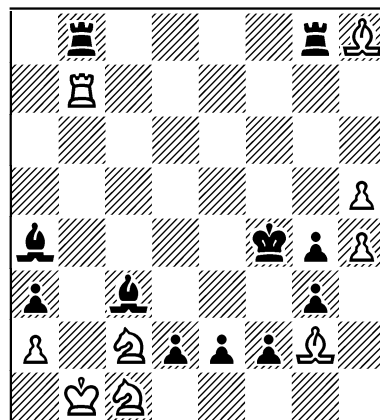
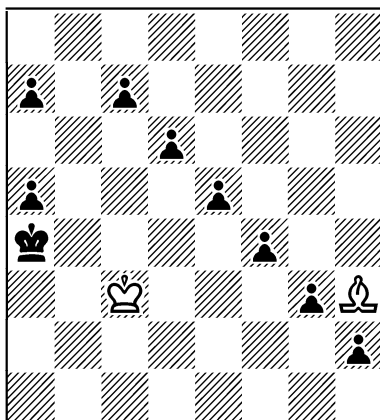
S. Loyd složil velké množství úloh, první z nich již roku 1855. Jeho styl nepodléhal konvenčním vlivům, nepodroboval se běžným zákonům kompozice či jednotlivých škol, jeho skladby byly vždy původní. Soutěži se účastnil jen sporadicky, přesto získal více než třicet cen, z toho sedmáct prvních, např. roku 1903 za mat 3. tahem bílými – pravý diagram.

Řešení: a) **1.b4!** Hrozí 2.Vf5 ~ 3.Vf1#. Další hrozbou je 2.Vd5 ~ 3.Vd1# (2....Vc5 3.bxc5 a 4.Vd1#). Bílý nemůže začít 1.Vf5, protože černý by vázal věž tahem 1....Vc5. Černý má k dispozici jednu vedlejší netematickou obranu: 1....Vxc2 2.Jxc2! a2 3.Vd5 (nebo Vf5) a1D 4.Jxa1 a po jakémkoliv tahu černého 5.Vd1 # (případně 5.Vf1 #). I další možnosti částečné obrany, které tvoří hlavní linii řešení, však pokrývají pouze jednu z hrozeb: **1....Vc5+ 2.bxc5!** Bílý hrozí 3.Vb1 #. **2....a2 3.c6!** Opět stejné hrozby jako při prvním tahu, tj. 4.Vf5 a 5.Vf1 # nebo 4.Vd5 s 5.Vd1 #. **3....Sc7.** Možnosti 3....Sf6 nebo 3....Sg5 kryjí pouze jednu ze dvou hrozeb. **4.cxb7** a po jakémkoliv tahu černého **5.bxa8D #.** Matuje pěšec, který byl v úvodu úlohy na poli b2. Skladby, v nichž dojde k proměně pěšce začínajícího na druhé řadě, se od té doby označují za úlohy s tématem Excelsior.

b) 1.Ke2 f1D++ 2.Ke3 a mat dalším tahem navzdory deseti hrozcím šachům bílému králi.

Boj o remízu

Mnohé studie pojednávají o remíze. Začínající hráči a hlavně děti, ztratí-li nějaký materiál, tak přestávají aktivně hrát nebo partii vzdávají. Na diagramech bílý na tahu remizuje.

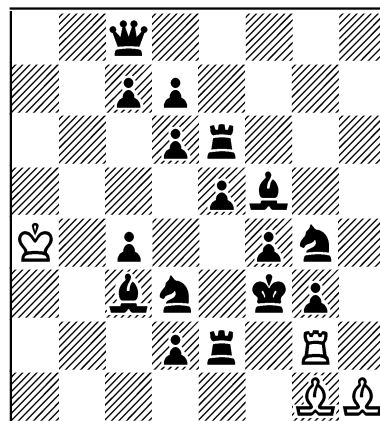
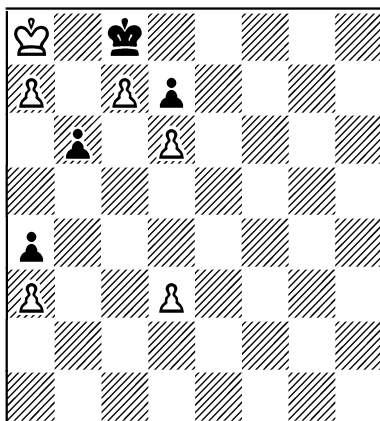


Řešení: a) 1.Sd7+ Ka3 2.Sc6 a4 Sd5 c5 4.Sc6 Ka2 5.Kc2 remíza.

b) 1.Jd3+ Kf5 2.Je3+ Ke6 3.Jf4+ Kd6 4.Jf5+ Kc5 5.Je6+ Kc4 6.Jd6+ Kd3
7.Jc5+ Ke3 8.Jc4+ Kf4 9.Jd3+ vječný šach, remíza (Cirkus, L. B. Cook)

Mnohotahové vynucené maty

Vždy vynucená, většinou jedna hlavní varianta, vede luštitel k cíli. Po úspěšném vyluštění se nejen začínající hráči radují z vyřešení např. 12-ti tahového matu. Na prvním diagramu dává bílý mat 6. a na druhém 12. tahem, kde prvních 11 tahů jsou dvojité šachy.

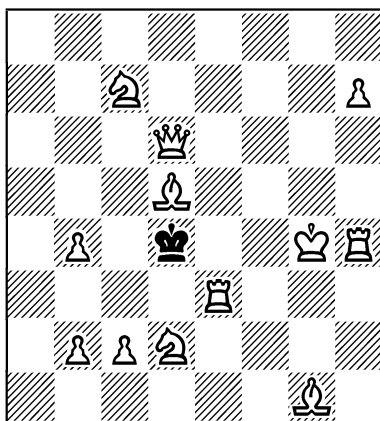


Řešení: a) 1.d4 b5 2.d5 b4 3.axb4 a3 4.b5 a2 5.b6 a1D 6.b7 mat (Ropke 1942)

b) 1.Vf2++ Ke3 2.Vf3++ Ke4 3.Ve3++ Kd4 4.Ve4++ Kd5 5.Vd4++ Kc5 6.Vd5++ Kc6
7.Vc5++ Kb6 8.Vc6++ Kb7 9.Vb6++ Ka7 10.Vb7++ Ka8 11.Va7++ Kb8 12.Va8 mat

Hledání matů - 45 v jedné pozici

Následující pozici začátečníci rádi řeší, neboť číslo 45 jim připadá nemožné a pilně sepisují všechny tahy, kterými mohou dát mat. Závěrečné sčítání je pro trenéra jednodušší napsat na tabuli v počtech tahů na figuru, než vypisovat 45 možností.



Řešení:

♔ = 3 (c3, h8D, h8S)

♚ = 4

♛ = 13

♜ = 14

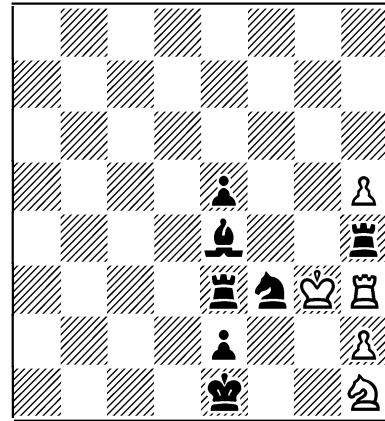
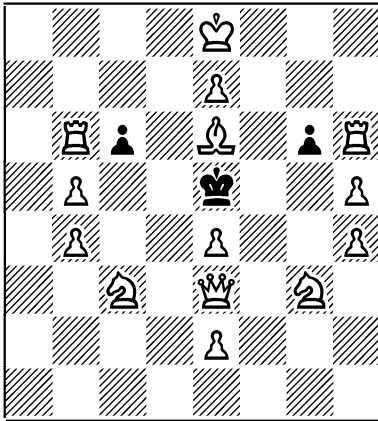
♞ = 5

♝ = 6

Celkem: 45

Obrazce na šachovnici

Některé šachové úlohy znázorňují písmena nebo obrazce a mnohé figury jsou zde pro dotvoření symbolu. Na diagramu s královskou korunou hledáte (dle původního zadání) 13 dvojtahových matů, na druhém sice jen jeden 3. tahem černými, ale písmeno H se při matování změní na U.

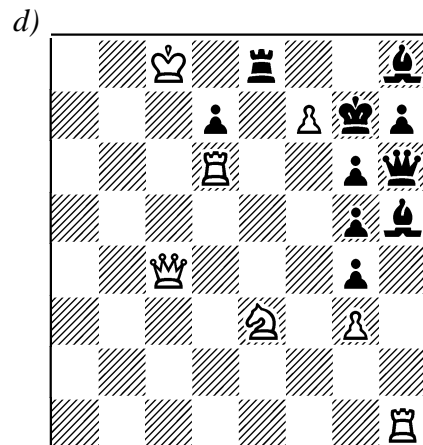
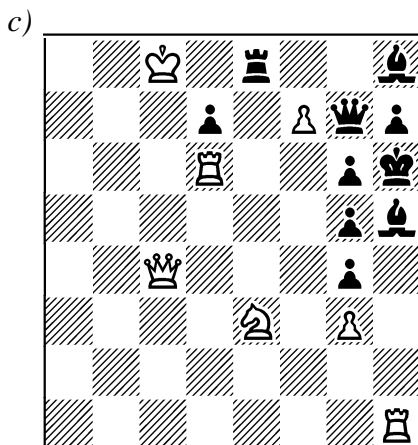
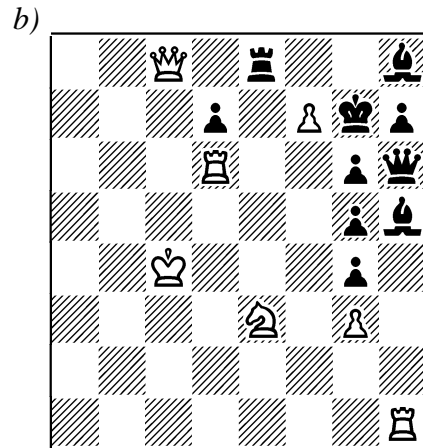
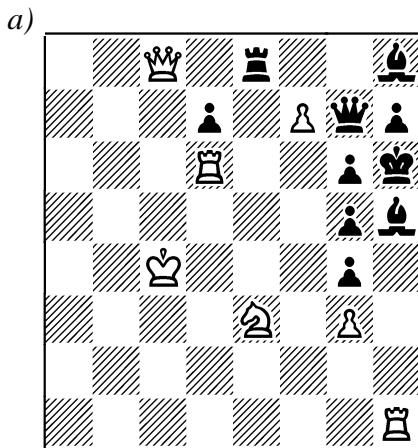


Řešení: a) 1) 1.Dc5+ Kxe6 2.Vxc6#, 2) 1...Kf6 2.Vxg6#, 3) 1...Kf4 2.Dg5#, 4) 1.Dg5+ Kxe6 2.Vxg6#, 5) 1...Kd6 2.Vxc6#, 6) 1...Kd4 2.Dc5#, 7) 1.Sd5 cxd5 2.exd5#, 8) 1...Kf6 2.Dd4#, 9-10) 1...cxb5(gxh5) 2.Ve6#, 11) 1...Kd6 2.Df4#, 12-13) 1...c5(g5) 2.Ve6#, 14) 1.Sf5 gxf5 2.exf5#, 15) 1...Kf6 2.Dd4#, 16-17) 1...cxb5(gxh5) 2.Ve6#, 18) 1...Kd6 2.Df4#, 19-20) 1...c5(g5) 2.Ve6#, 20) 1.S~Kf6 2.Dd4#, 21-22) 1...cxb5(gxh5) 2.Ve6#, 23) 1...Kd6 2.Df4#, 24-25) 1...c5(g5) 2.Ve6#. Ostatních 8 polí pro střelce dává dalších 48 variant. (W. H. Rowland – doplněné řešení)

b) 1.... Vf4 2.Kg2 Jh4+ 3.Kg1 Vf1 mat (A. Pentělejev – upraveno z azbuky)

Proměna pěšce - čtyři pozice, čtyři maty

Na první pohled stejné pozice, po nasazení brýlí zjistíte, že byl prohozen bílý král a dáma resp. černý král a dáma. K těmto postavením se vztahuje historka o hádce hráčů, jenž se při podobnosti figur nemohli dohodnout na tom, která figura na šachovnici je král a která dáma. Ve všech variantách je bílý na tahu a dává mat.



Řešení: a) 1.Jf5 #, 1.Jxg4 #

b) 1.fxe8V Kf7 2.Dxd7 #, 1.fxe8J+ Kg8 2.Jf6+ Kf7 3.De8+ Kg7 4.Dg8 #, 1.... Kf7 2.Vxd7+ Ke6 3.Vxh7+ Ke5 4.Ve7 #, 1.... Kf8 2.Vxd7 Se5 3.Jg7 #

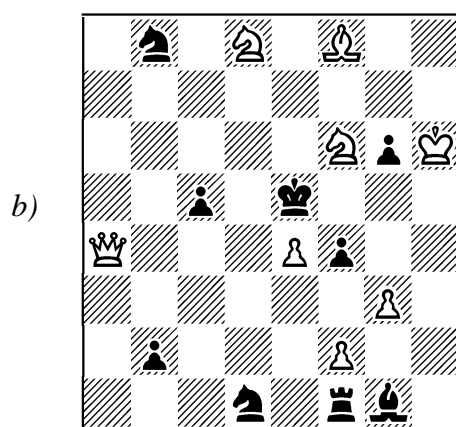
c) 1.fxe8J De5 2.Jxg4 #, 1.... Dd4 Jf5 #, 1.fxe8D Df8 2.Dxf8+ Sg7 3.Jxg4 #

d) 1.fxe8S(!) Kf8 2.Df7 #, 1.fxe8J+ Kf8 2.Vf1+ Sf6 3.Vxf6+ Kxe8 4.Df7 #

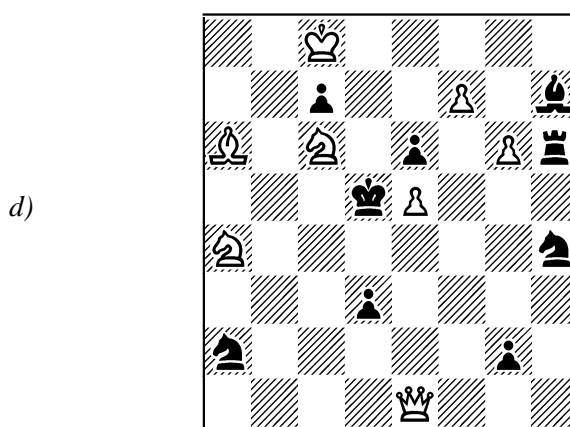
Pohled ze čtyř stran

Úsporná varianta problémisty J. Colpa: jedno postavení – čtyři zcela jiné pozice. Pootočením celé šachovnice o 90° změníte směr chodu pěšců (bílý vždy zdola nahoru) a tím i celou pozici. Navíc, při otáčení proti směru hodinových ručiček se obtížnost dát mat bílými stupňuje od 1. až 5. tahem. Pro tento příklad je lepší šachovnice bez notace, aby nemátla již tak dost zmatené luštitelé. „Drobnosti“, že ve variantě b) a d) není diagonála a1-h8 černá si nevšímejte...

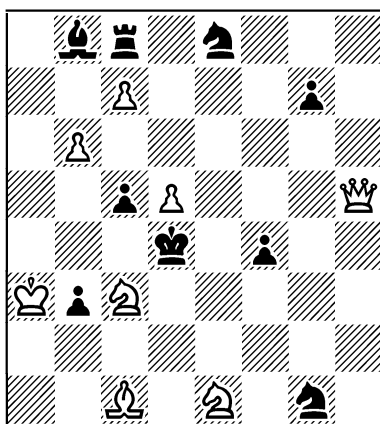
c)



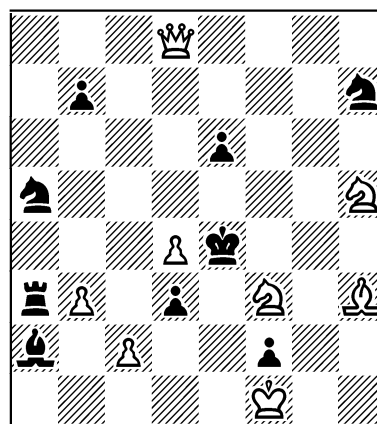
a) mat 1. tahem



b) mat 2. tahem



c) mat 3. tahem



d) mat 5. tahem

Řešení: a) 1.Jg4 #

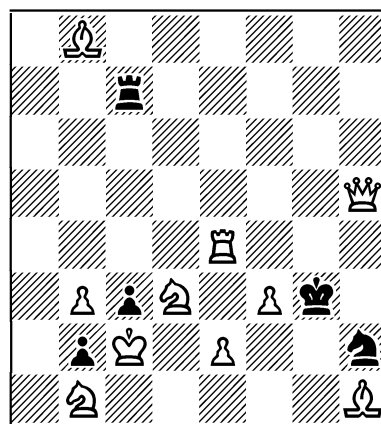
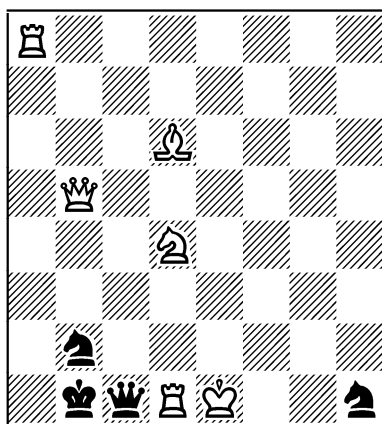
b) 1.De3 Kxc6 Dc5(e4) #, 1.... Jxg6 2.Df3 #, 1.... g1D 2.Je7 #, 1.... Vxg6 2.Je7 #

c) 1.Sxf4 Sxc7(Jxc7) 2.Dd1+ Kxc3 3.Dd3 #, 1... Jf3 2.Dxf3 ~ 3.Dd3 #, 1... c4 2.De5+ Kc5 3.Se3 #, 1.... Kxc3 2.Dd1 Kc4 3.Dd3 #, 1.... Kc4 2.Dd1 Kxc3 3.Dd3 #

d) 1.Kxf2 dxc2 2.Dc8 Sxb3 3.Jg3+ Kf4 4.Dg8 c1D 5.Dg4 #, 1.... Jxb3 2.Jg3+ Kf4 3.Dh4 #, 1.... Jc4 2.Jg3+ Kf4 3.Dh4 #, 1.... Sxb3 2.Jd2 #, 1.... Vxb3 2.Jd2 #

Samomat

Jde o typ šachové úlohy na určitý počet tahů, při níž např. bílý na tahu musí donutit černého, aby dal mat proti své vůli. Teoreticky jde úloha samomatu zcela proti základnímu cíli šachové hry - dát mat protihráči. Jde tak většinou jen o hříčku, v šachové praxi neuplatnitelnou a vyskytuje se proto relativně málo. Následují samomaty bílého 2. tahem.



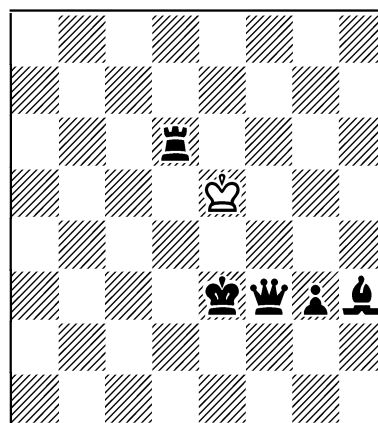
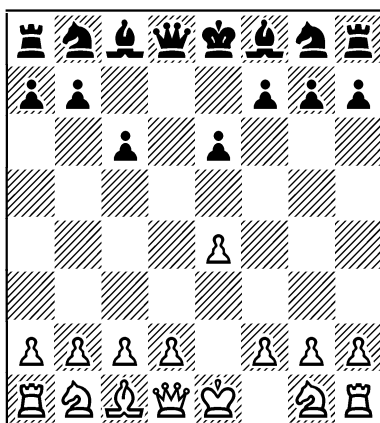
Řešení: a) 1.Sg3 Jxg3 2.Dd3 Jxd3 mat; 1.... Jf2 2.Sxf2 (M. Havel 1933)

b) 1.Ve3 Jxf3 2.Kd1 c2 mat; 1.... Jf1(g4) 2.f4 Jxe3 mat (L. Knotek 1933)

Retrográdní analýza

Je dána pozice a položena otázka, k jejíž odpovědi je potřeba zpětně zjistit tahy, které této pozici předcházely. Šachový problém vyžadující retrográdní analýzu může například požadovat odpovědi na otázky typu „Jaký byl poslední tah bílého?“, „Pohnul se střelec na c1?“, „Je černý jezdec proměněným pěšcem?“ atp. Někdy je potřeba provést retrográdní analýzu i u konvenčnějších šachových úloh, jako jsou např. přímé maty, ke zjištění, zda je možné provést rošádu nebo brát mimochodem.

Zadání prvního diagramu má dvě obtížnosti: Jak vznikla pozice ze základního postavení 1) po 3 tazích 2) po 4 tazích. Na druhém diagramu řešitel musí vydedukovat poslední tah bílého.

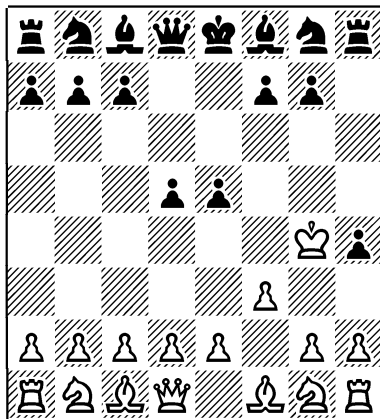


Řešení: a) 1) 1.e4 e6 2.Sc4 c6 3.Sxe6 dxe6; 2) 2.Sb5 Ke7 3.Sxd7 c6 4.Se8 Kxe8 (Tibor Orbán 1976)

b) Na první pohled se zdá, že úloha nemá řešení — bílý král by na každém poli, z něhož se mohl přesunout, byl ve zdánlivě nemožném dvojitěm šachu. Pokud se však zamyslíme, zjistíme, že kdyby se bílý král pohnul z pole f5, potom by v předchozím tahu černý mohl brát mimochodem pěšce f4xg3. Což znamená, že těsně před f4xg3 musel bílý hrát pěšcem g2-g4. Ještě předtím černý střelec na h3 šachoval bílého krále na f5 a na g2 byl bílý pěšec. Jediná možnost tedy je, že černý pohnul jezdcem g4-e5 s odtažným šachem. Proto poslední tah bílého byl král f5 bere jezdce e5. Celá série tahů: 1.... Jg4-e5 odtažný šach 2.g2-g4 f4xg3 dvojitý šach 3.Kf5xe5. (Eric Angelini 1995)

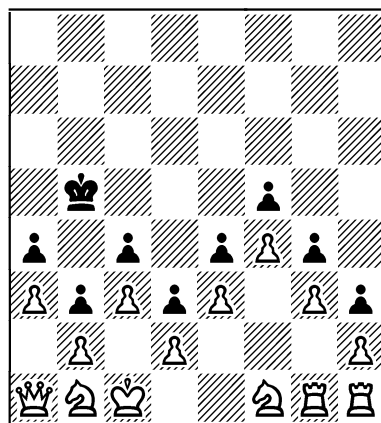
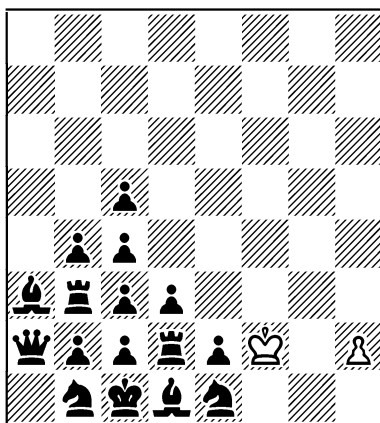
Nejkratší hra

Jde o podtyp retrogradní analýzy. Je dána pozice a řešitel má sestavit možnou partii vycházející ze základního postavení, která skončí v této pozici. Černý i bílý v úsilí dosáhnout dané pozice spolupracují, ale všechny tahy musí být povoleny pravidly. Počet tahů je buď daný, nebo zadání pouze požaduje dosáhnout pozice nejkratším možným způsobem. Například problém se zadáním „Sestavte partii, která skončí odtažným matem ve čtvrtém tahu“. *Řešení:* 1.f3 e5 2.Kf2 h5 3.Kg3 h4+ 4.Kg4 d5 mat - viz diagram. (Samuel Loyd 1866)



Groteska

Druh šachové skladby studující zvláště nepravděpodobnou pozici v šachové koncovce. Úkolem bílého často bývá porazit velmi malými silami daleko početnějšího protivníka. Na levém diagramu je zobrazen zvláště extrémní případ - v úvodní pozici stojí proti bílému králi a jednomu pěšci všech šestnáct černých figur, bílý přesto dokáže dát mat. Vpravo je naopak úloha, v níž má sice bílý znatelnou materiální převahu, ale je uzavřen řetězem pěšců, kteří mu velmi ztěžují pohyb – jak to provede?



Řešení: a) 1.Kxe1 Da1 2.h3! Da2 3.h4 Da1 4.h5 Da2 5.h6 Da1 6.h7 Da2 7.h8J! Da1 8.Jf7 Da2 9.Jd8 Da1 10.Je6 Da2 11.Jxc5 Da1 12.Je4 Da2 13.Jd6 Da1 14.Jxc4 Da2 15.Ja5 Da1 16.Jxb3 # (Ottó Bláthy 1922). Když bílý zahráje 16.Jxb3, musí černá dáma stát na poli a1, nikoliv a2. Proto ve druhém tahu bílý musí 2.h3; tah 2.h4 by nefungoval. Ze stejného důvodu nemůže 8.Jg6 Da2 9.Je5 Da1 10.Jxc4 Da2 11.Ja5 pro 11.... c4! a 12.Jxc4 Da1 13.Ja5 Da2. Bílý ztratil tah a nyní už černého matovat nedokáže. Nutnost přesného načasování je častou vlastností tohoto typu šachové skladby.

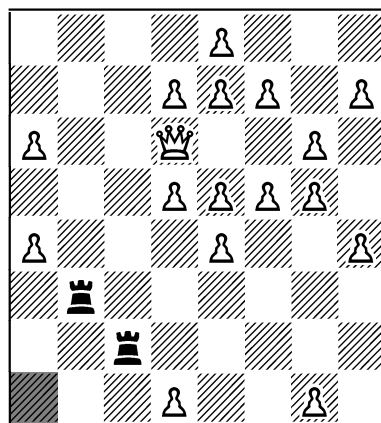
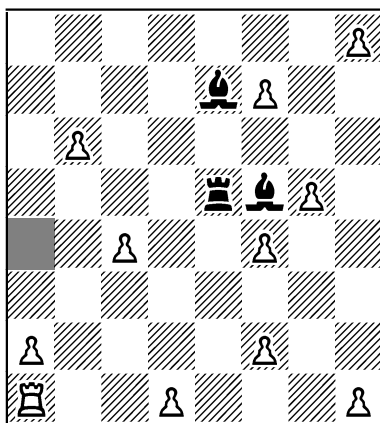
b) Zdá se, že bílý nic nemůže, nepomáhá Vg2 - černý oběť nepřijme. Existuje však možnost: v pravou chvíli zahrát Da2 a ohrozit pěšce na b3 ne však předčasně - černý promění pěšce na a1 a vyhráje tahy Da2-b3-c2. Řešení je: 1.Kd1 Kb6 2.Ke1 Kb5 3.Vg2 Kb6 4.Ve2 Kb5 5.Kf2 Kb6 6.Ve1 Kb5 7.Vg1 Kb6 8.Vg2 Kb5 9.Vc1 Kb6 10.Ke1 Kb5 11.Ve2 Kb6 12.Kd1 Kb5 13.Ve1 Kb6 14.Vc2 Kb5 15.Kc1 Kb6 16.Da2!! bxa2 17.b4! a1D 18.Vb2 Kb5 19.Vd1 Ka6 20.b5+ Kb6 21.Ve1 Ka7 22.b6+ Kb7 23.Vd1 a černý přijde o dámu, nebo se smíří s proměnou b-pěšce. (Paul Lamford 1981)

HLAVOLAMY NA ŠACHOVNICI

Následující hlavolamy pomohou zapamatovat a procvičovat tahy figur a vnášejí více možností do šachového tréninku. Zájem o šachovou hru mohou ještě zvýšit poznáním, že šachy nejsou „jen černé a bílé“.

Bludiště

Jde o šachové bludiště, kde pěšci jsou překážky a šedé pole cíl. Černé statické figury nelze vzít a napadají další pole, kde nemůžeme změnit směr při cestě do cíle.

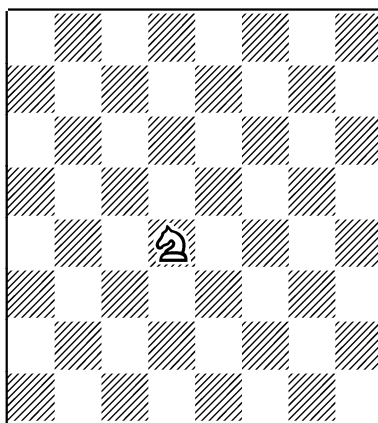


Řešení: a) Vc1-c3-g3-g2-h2-h6-c6-c7-a7-a4
b) Df6-g7-h6-h5-g4-f4-f1-e1-a5-d8-a8-a7-d4-a1

Jezdcova procházka

Hráč postaví jezdce na libovolné pole hrací desky, jehož cílem je, dle šachových pravidel, projet všechna pole. Na pole, které jezdec opustil, hráč položí žeton a smí hrát pouze na volné pole. Hra končí v okamžiku, kdy se jezdec nemůže přesunout na volné pole. Čím více žetonů hráč položil, tím je jeho výsledek lepší.

Úloha má obrovské množství řešení rozdělené na „uzavřené“ a „neuzavřené“. Dle toho, zda se jezdec může z koncového pole jediným tahem dostat zpět na pole, z něhož vycházel a uzavřít tak svoji cestu. Na šachovnici 8×8 polí existuje 13 267 364 410 532 neorientovaných uzavřených řešení.

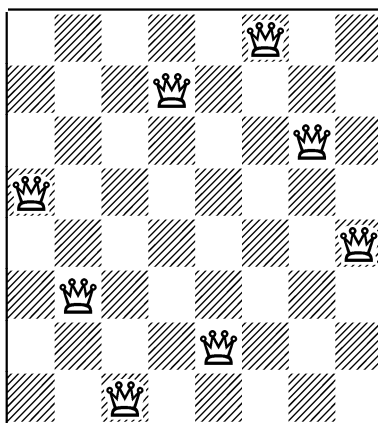


Řešení uzavřené např.: 1.f5 2.d6 3.e8 4.c7 5.a8 6.b6 7.a4 8.b2 9.d1 10.f2 11.h1 12.g3 13.h5 14.g7 15.e6 16.f8 17.d7 18.b8 19.a6 20.b4 21.a2 22.c1 23.e2 24.g1 25.h3 26.f4 27.d3 28.c5 29.e4 30.c3 31.d5 32.e3 33.c4 34.e5 35.c6 36.d8 37.b7 38.a5 39.b3 40.a1 41.c2 42.e1 43.g2 44.h4 45.g6 46.h8 47.f7 48.h6 49.g4 50.h2 51.f1 52.d2 53.b1 54.a3 55.b5 56.a7 57.c8 58.e7 59.g8 60.f6 61.h7 62.g5 63.f3

První zmínky o jezdcově procházce, jak ji známe dnes, pochází od arabských a indických učenců 9. století. Al-Ádlí ji popsal kolem roku 840 ve své učebnici šachu, která se však nedochovala. Jeho řešení tak známe díky popisu v rukopise jiného arabského učenca Al-Hakima. Al-Ádlího procházka je tzv. uzavřená. Ve stejném rukopise se vyskytuje ještě řešení mnohem méně známého hráče šachu Ali C. Maniho, které je však méně propracované – jezdec při procházce, která je otevřená, nejprve objíždí okraje, aby pak na závěr zakončil ve středu šachovnice. Šachové poznatky asijských středověkých učenců byly později v Evropě prakticky zapomenuty a evropští šachisté a matematici začínají šachovou procházku znovu objevovat až v 18. století. Roku 1725 vyšlo nové vydání staršího díla J. O. Recreations, které obsahovalo tři jezdcovy procházky. Roku 1759 pruská akademie věd v Berlíně vypsalala odměnu 4000 franků za nejlepší pojednání o problému jezdcovy procházky a téhož roku jí svou studii představil švýcarský matematik L. Euler. Na konci 18. století pak jezdcovu procházku velmi zpopularizoval rakouský vynálezce W. von Kempelen, který cestoval po Evropě se svým údajným šachovým automatem Turek (ve skutečnosti ukrývající ve svých útrokách šachistu). Po Kempelenově smrti v těchto turné pokračoval J. N. Mälzel, který se strojem procestoval i Spojené státy.

Problém osmi dam

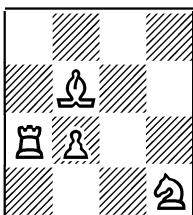
Jde o šachovou úlohu, jak umístit na šachovnici osm dam tak, aby se navzájem neohrožovaly. Tedy vybrat osm polí tak, aby nebyly na stejné řadě, sloupci, ani diagonále. Při šachovém tréninku nejspíše nedisponujete tolika dámami - nahrad'te je tedy pěšci s vlastnostmi nejsilnější figury.



Problém osmi dam poprvé zveřejnil Max Bezzel v berlínském časopise *Schachzeitung* roku 1848. V dalších letech se problému věnovalo mnoho slavných matematiků. Existuje 92 řešení, lze je však získat pomocí symetrie (otočením a zrcadlením dle čtyř os) z dvanácti základních řešení – 11 má osm symetrií, jedno jen čtyři, neboť je samo středově symetrické (viz předchozí diagram).

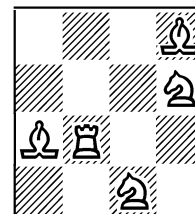
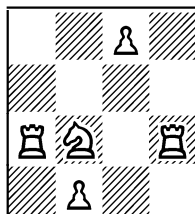
Šachový solitaire

Firma *Thinkfun* uvedla na trh šachovou hru pro jednoho hráče. Obsahuje 60 postavení čtyř obtížností a úkolem je najít takový postup, aby každým tahem byla brána figura a zůstala pouze jedna.

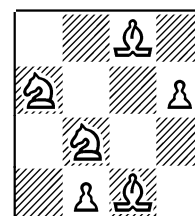
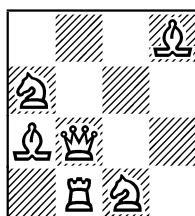
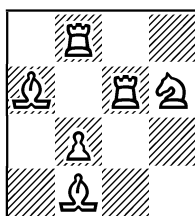


Řešení prvního diagramu je snadné (Jxb2-Vxb2-Vxb3).
Jak postupovat u dalších obtížnějších?

Obtížnost 1-2:



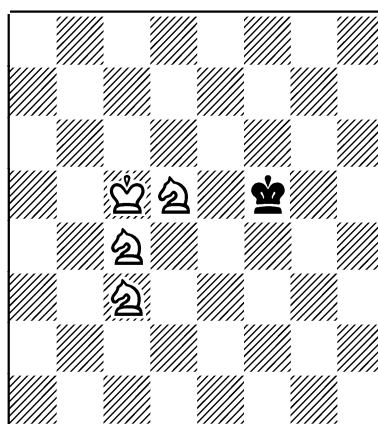
Obtížnost 3-4:



Řešení: a) bxa2-axb3-Jxb3-Jxa1; b) Jxc4-Vxd2-Jxd2-Jxb1; c) Sxb2-Sxc1-Jxc1-Jxa2
 d) Sxd3-Vxd3-Vxa3-bxa3-axb4 e) Sxb2-Jxa2-Vxb2xa2xa3 f) dxc4-Jbxc4-Sxa3-Jxa3xb1

Mat třemi jezdcí

Již začínající hráči se učí, že dvěma jezdcí nelze vynutit mat, ale co se třemi? Nemluvě o tom, že proměna pěšce ve třetího jezdcí je pochybná... Pokuste se vynutit mat z následující, již centralizované pozice.



Řešení: např. 1.Kd6 Kg4 2.Ke6 Kg3 3.Kf5 Kf3 4.Jde3 Kf2 5.Kf4 Ke1 6.Jg4! Kf1 7.Kf3 Ke1 8.Kg3 Kf1 9.Jd2+ Ke1 (9.... Kg1 10.Je2+ Kh1 11.Jf2 mat) 10.Jf3+ Kf1 11.Je3 mat.

Věžová hra

H. D. Dudeney uvádí v knize *Matematické hlavolamy a hříčky* hru, kde věž nesmí přejít přes pole, které napadá soupeřova věž. Postavení věží je na a8 a h1, cílem je uzavřít soupeře v rohu.

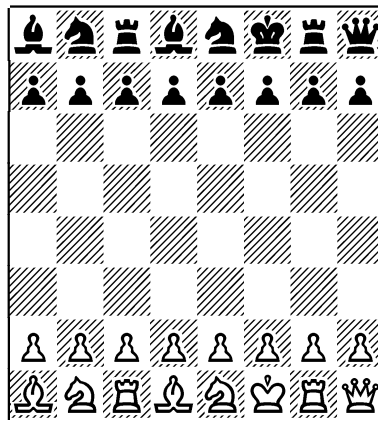
Optimální strategií je umístit věž vždy na diagonálu proti soupeřově věži. V takovém případě strana, která je na tahu, prohrává. Po libovolném tahu soupeř posune věž opět na diagonálu proti protivníkově věži tak, aby se jí zmenšil akční rádius. Následně je věž vytlačována až na okraj šachovnice, kde je pak výhra snadná (vítězná strategie je posouvat věž po sousední řadě/sloupci opět diagonálně, tj. např. při bílé věži na a4 černý rychle vyhraje, pokud jeho věž stojí např. na b5). Výchozí pozice s bílou věží na h1 a černou na a8 je z tohoto důvodu vyhraná pro černého, pokud je bílý na tahu – a naopak. Můžete si to zkusit sami – např. po 1.Ve1 černý pokračuje 1...Va5 apod. Kromě věžové hry je možné Dudeneyho myšlenku dále rozvinout a zkusit podobnou hru i s jinými figurami.

VARIACE ŠACHU NA KLASICKÉ DESCE

Fischerovy náhodné šachy (FRC - Fischer Random Chess, Chess960)

Exmistr světa, Bobby Fischer, svou verzi hry odůvodňoval tím, že od prvních tahů podporuje kreativitu hráčů a znemožňuje memorizaci variant zahájení. FRC mají oficiální pravidla FIDE a od roku 2001 i své mistry světa v kategoriích mužů, žen i počítačů.

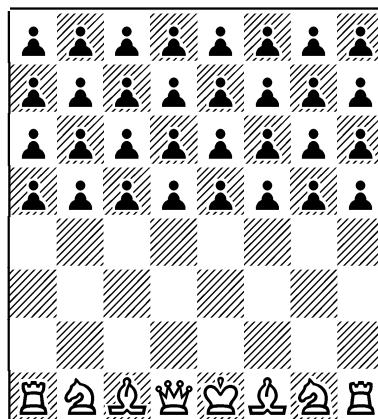
Počáteční postavení figur na 1. a 8. řadě je před zahájením hry zvoleno náhodně, přičemž král musí být umístěn mezi věžemi (ne nutně na sousedních polích) a pár střelců na polích opačné barvy. Černé figury jsou umístěny zrcadlově, ve stejném pořadí jako bílé. Rošádu je možné provést za obdobných podmínek jako v klasickém šachu tak, že např. po malé rošádě bílého stojí král na poli g1 a věž na f1, bez ohledu na vylosované základní postavení.



Losovací programy nebo speciální šachové hodiny náhodně generují postavení figur z 960 možných variant, mezi něž patří i klasické základní postavení. Losování postavení je prováděno před začátkem každé partie. Při turnajích je rozestavení pro všechny stejné a zobrazené např. na nástěnné šachovnici. Původní losování prováděné pomocí hrací kostky probíhá u bílých figur v krocích: *a)* Padne-li 1 - je černopolný střelec na a1; 2-Sc1; 3-Se1; 4-Sg1; při 5 či 6 se hod opakuje. *b)* Padne-li 1 - je bělopolný střelec na b1; 2-Sd1; 3-Sf1; 4-Sh1; při 5 či 6 se hod opakuje. *c)* Dáma na x-pole zleva, kde x je hozené číslo. *d)* Jezdec na x-pole zleva, kde x je hozené číslo, při 6 se hod opakuje. *e)* Druhý jezdec na x-pole zleva, kde x je hozené číslo, při 5 nebo 6 se hod opakuje. *f)* Krále a věže postavíme tak, aby jedna byla od něj nalevo a druhá napravo. *g)* Pěšce na 2. řadu a černé figury zrcadlově.

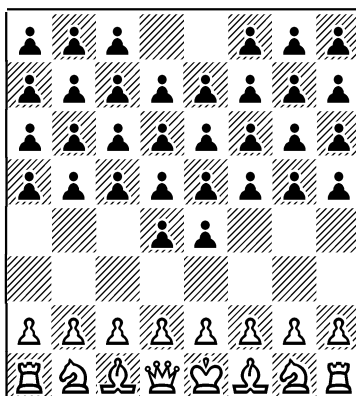
Pěšci proti figurám

Tuto variantu navrhl Lord Dunsany roku 1942. Černý zde prohrává, když jsou všichni pěšci sebráni bílými figurami. Bílý král na druhé straně musí být matován dle pravidel šachu. Když se černý pěšec dostane na konec šachovnice, stává se dámou nebo jinou figurou.



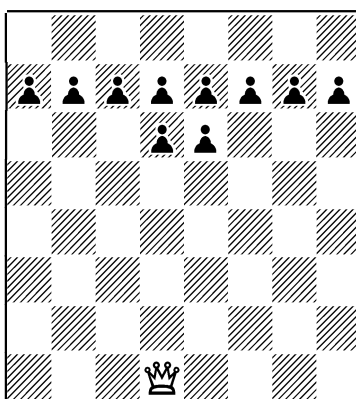
Přepadové šachy

Bílý hraje s obvyklou sadou šachových figur, zatímco černý má „pouze“ hordu 32 pěšců. Hraje se dle pravidel šachu a bílý vyhraje, pokud získá všechny černé figury, černý, dá-li mat bílému králi. Jestliže žádná černá figura nemůže hrát, hra končí remízou (pat). Černí pěšci se rovněž mohou proměnit ve figuru na poslední řadě, ale o dvě pole mohou hrát pouze ze sedmé řady.



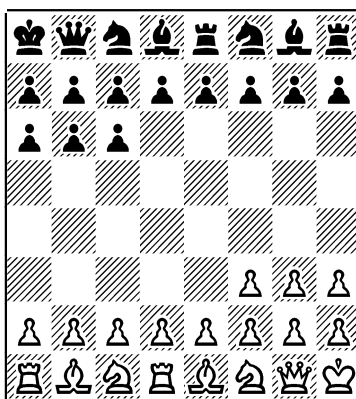
Dáma proti deseti pěšcům

Při této hře zjistíte, jestli má dáma hodnotu odpovídající deseti pěšcům nebo ne. Černý vyhraje pokud bezpečně nasadí dámu, bílý pokud získá všechny pěšce. Pěšci na 6. řadě nemohou o dvě pole. Další varianta vznikne jestliže místo dámy umístíte na pole d1 a e1 dvě věže.



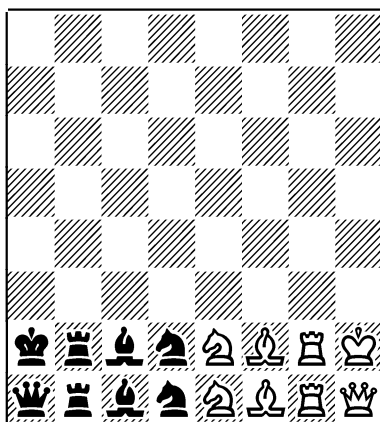
Opevněné rohové šachy

Králové jsou umístěni v rozích a přibyli před nimi tři pěšci. Hraje se dle pravidel šachu, jen rošáda není povolena a „noví“ pěšci nemohou o dvě pole. Jednodušší verzi lze hrát bez pěšců navíc...



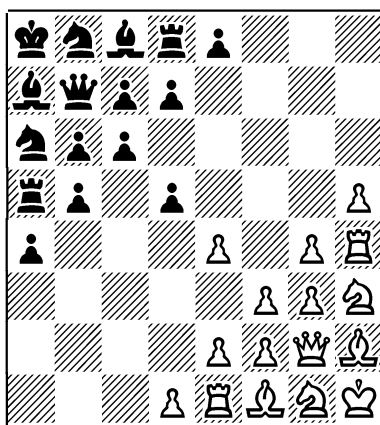
Závod králů

Závod králů je originální šachová varianta, kterou vytvořil Vernon R. Parton v roce 1961. Cílem hry je umístit svého krále na poslední řadu (a udělat to rychleji než soupeř). Hra by se mohla stát dobrou volbou pro hráče, kteří jsou obeznámeni s pravidly klasického šachu a rádi by vyzkoušeli něco více „závodního než hluboce strategického“ (na druhé straně, určitá strategie bývá vždy plus).



Leganovy šachy

Tato šachová varianta byla vynalezena L. Leganem z Francie a poprvé popsána roku 1922 v časopise *The Chess Amateur*.



Hraje se dle šachových pravidel se změnou u pěšců, kteří se pohybují pouze o jedno pole diagonálně a berou figury vodorovně nebo svisle. Ze základního postavení na diagramu to znamená, že bílý pěšec smí hrát šikmo k černému postavení a brát figuru vlevo nebo nahoru, zatímco černý pěšec provádí pohyb šikmo směrem k bílému a bere vpravo nebo dolů. Pěšci se proměňují na polích, kde v základním postavení stojí soupeřovy věže, střelci, jezdcí a král. Není zde rošáda ani braní mimočodem.

Bronštejnovy šachy

David Bronštejn nabízel zajímavou alternativu k Fischerovým náhodným šachům. Úvodní pozici nelosujete, ale postavíte si ji sami. Pěšce stavíte na 2-3 řadu, figury pak na 1-2 a střídáte se při tom se soupeřem.

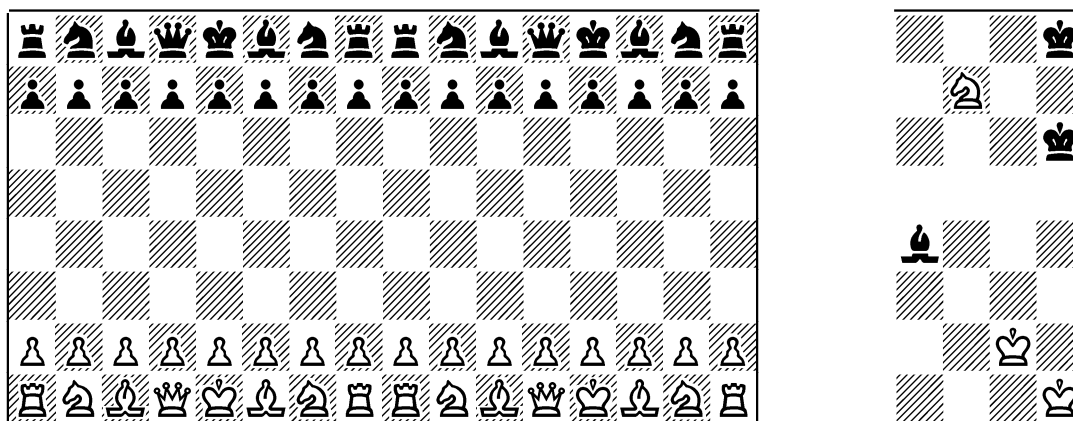
Dešťové šachy

Pokud k šachovým verzím Fischera a Bronštejna ještě přidáte karty, dostanete Dešťové šachy (Raindropchess) pocházející z Nizozemska. Do hry vnáší dost vysoký prvek štěstí a náhody, což jistě není pro všechny, ale hlavně děti si je mohou oblíbit.

Partie začíná u prázdné šachovnice a dvou balíčků karet. Postupně taháte karty s obrázky jednotlivých figur. Jakou si vytáhnete, tu postavíte na libovolné pole (pěšce však pouze na 2-6 řadu). V okamžiku, kdy máte postaveného krále, můžete místo tahání karet hrát s figurou na šachovnici. Pokud krále nasadíte dříve než soupeř, můžete začít brát jeho figury.

Dvojité šachy

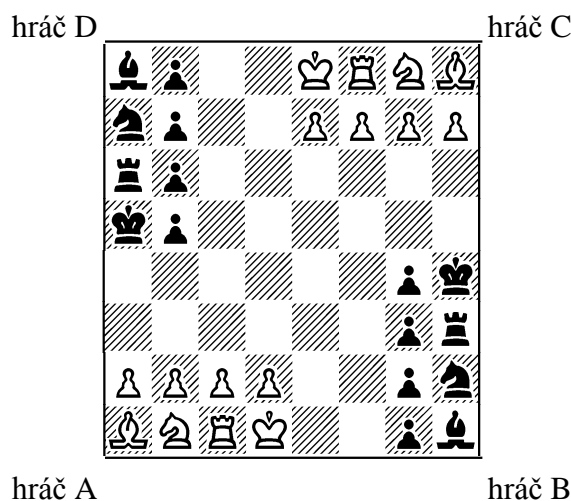
Dvě šachová plátna položená těsně vedle sebe postačí k tomu, abychom zvětšili hrací plochu dvěma sadám figur. Figury mohou útočit a přesunovat se na vedlejší šachovnici (např. pěšec h2 napadá také pole a3 na pravé šachovnici). Vyhrává mat jednomu ze čtyř králů, ale také dvojúder nebo vazba na dva krále stejné barvy, kterým nelze zabránit (viz výřez).



PŘEDCHŮDCI ŠACHOVÉ HRY

Čaturanga

Čaturanga či čatrang je strategická desková hra pocházející z Indie, vznikla přibližně v 6. století a zrcadlí se v ní složení tehdejšího indického vojska. Výsledek boje je ovlivněn náhodou, neboť tahy sa určují hodem kostky. Podle mnoha šachových historiků je předchůdcem všech dnes hraných šachových her, jako šogi, makruk, nebo čínský šach. Vynecháním kostky a úpravou pro dva hráče vznikla hra šatrandž, která pak prošla ještě dlouhým vývojem, než se z ní staly šachy v takové podobě, jak je známe dnes. Pojmenování různých variant hry není zcela jednotné, někdy se jako čaturanga označuje i pozdější varianta (podobnější šatrandž).



Každý z hráčů má sadu figur odlišné barvy a hráči A+B resp. C+D tvoří spojenecké dvojice, jejichž cílem je zajmout všechny kameny protivníků. Hraje se v pořadí A-C-B-D. Jakým kamenem bude hráč hrát rozhoduje hod čtyřstěnnou kostkou (resp. kvádríkem) a tah musí hráč provést i pokud je nevýhodný. Padne-li 5 - hraje pěšák nebo rádža (na diagramu král), 4 - slon (věž), 3 - kůň, 2 - loď (střelec). Při hře obyčejnou kostkou se při pádu jedničky nebo šestky hází znovu.

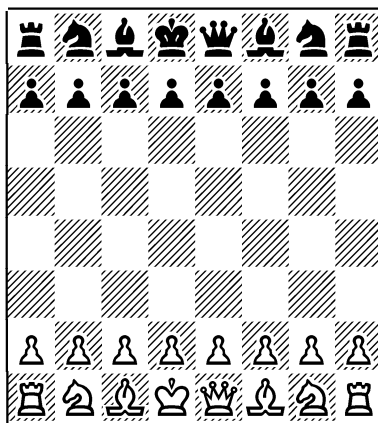
Oproti klasickému šachu smí pěšák pouze o jedno pole vpřed (bere šikmo) a loď hraje šikmo pouze o dvě pole, ale i přes jinou figuru. Kámen, který vstoupí na pole obsazené soupeřovým kamenem, tento kámen odstraní. Výjimka platí pro pěšáky, kteří smí zajmout jen pěšáka nebo loď a pro lodě, které smí zajímat jen pěšáky. Potkají-li se lodě na čtyřech sousedních polích tvořících čtverec, tak loď která se přisunula jako poslední zajme tři zbývající (včetně spoluhráčovy). Když rádža vstoupí na pole představující cizí královský trůn (d1, h4, a5, e8), tím tento trůn dobyl, vyřadil hráče z boje a přebírá velení i nad jeho armádou - pokračuje ve hře s oběma sadami kamenů.

Pěšák, který se probouje až na pole opačné strany desky, kde stál na začátku partie jezdec nebo slon, mění se v tuto figuru. Pěšec může být proměněn jen pokud hráč v průběhu hry o některé z těchto figur přišel. Jestliže při vstupu na pole proměny má hráč ještě všechny pěšce, proměnu uskuteční po ztrátě některého z nich. Jestliže některému hráči zbývá na desce již jen pěšák s lodí a všechny ostatní kameny ztratil, může proměnit pěšce v libovolnou figuru. Musí s ním však nejprve dojít na pole, kde na začátku hry stál rádža, slon, kůň nebo loď.

Není zde šach ani mat - ztráta rádži neznamená konec hry, hráč může pokračovat v boji se zbývajícím kameny. Když je zajat některý z rádžů jedné spojenecké dvojice a ta zajme rádžu nepřátelského, může soupeřům nabídnout výměnu. V případě dohody oba zajatí rádžové opět nastoupí na své trůny, jsou-li tato pole obsazena, tak na některé volné vedlejší pole. Vítězí hráč nebo spojenecká dvojice, které se podaří vyřadit ze hry oba soupeře.

Šatrandž

Šatrandž je strategická desková hra pocházející z Persie, kde vznikla někdy v 6. či 7. století ze starší hry indického původu pro čtyři hráče - *čatrang*. Pravidla hry se od indického předchůdce lišila především tím, že nebyla používána kostka, čímž odpadl prvek náhody. Prostřednictvím Arabů se šatrandž dostal do Evropy, kde z něj v patnáctém století vznikly moderní šachy. Ty jej pak postupně vytlačily, protože byly rychlejší a takticky zajímavější.



Postavení všech figur je totožné se současnými šachy, pouze *Šáh* (dnes král) a *Vezír* (dáma) jsou umístěni na opačných polích. Předchůdci věže, jezdece a krále již hráli stejně jako v moderním šachu (s výjimkou rošády). *Alfil* (střelec) se pohyboval po diagonále, ale pouze o dvě pole. Mohl však přeskocit kámen, který mu stál v cestě. *Vezír* (dáma), se pohyboval rovněž po diagonále, ale pouze na sousední pole. Pěšec na výchozím poli neměl právo dvojkroku a poté, co dojel na poslední řadu, se mohl proměnit pouze ve vezíra. Výhru bylo možno dosáhnout nejen matem, ale i patem nebo sebráním všech soupeřových kamenů.

Teorie zahájení byla vypracována v podobě *tábii* - standardních postavení vznikajících asi po dvanácti až čtrnácti tazích. Bylo tomu tak především proto, že díky omezené pohyblivosti figur se hra v partiích rozvíjela pomalu, těžkopádně a bez většího vzruchu. Aby mohlo dříve dojít ke střetu bílých a černých kamenů, začínaly partie těmito předem stanovenými pozicemi (anglický historik Murray jich napočítal 31).

Vznikaly rovněž *mansúby* - uměle vytvořená postavení před zakončením partie, předchůdci moderního šachového problému. Jejich podstatným znakem bylo, že cesta k výhře, kterou má řešitel najít ze zdánlivě beznadějně pozice, je možná jen neustálým ohrožováním (šachováním) krále, často i za cenu obětí.

Použitá literatura a zdroje

- Brandejs F.: Šachové panoptikum, Práce 1975
Brunia R., Van Wijgerden C.: Step, Van Wijgerden 2009
Gik E.Ja.: Matematika na šachmatnoj doske, Nauka 1976
Gižycki J.: Šachy všech dob a zemí, Práce 1975
Novotětnov N.A.: Znakomtės šachmaty, Lenizdat 1976
Pliska K.: Učebnice šachu pro samouky - středně pokročilí, Pliska 2013
Prokop F.J.: 1000 vybraných šachových úloh, Č.A.T. 1944
Veselý J., Kalendovský J., Formánek B.: Malá encyklopedie šachu, Olympia 1989
Zapletal M.: Velká kniha deskových her, Mladá fronta 1991
www.wikipedia.org