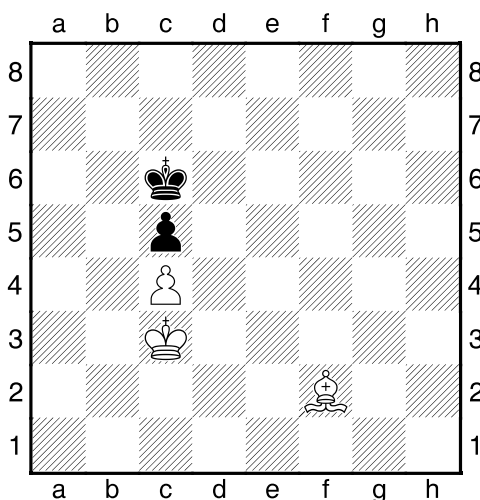


Uplatnenie veľkej materiálnej prevahy – 2.časť

Prevaha ľahkej figúry je vo väčšine prípadov dostatočná na výhru partie. Výnimku je pozícia bez pešiakov, v ktorých ani prevaha figúry na výhru nestačí, pretože jednou ľahkou figúrou nie je možné dať mat.

Pozícia č.3

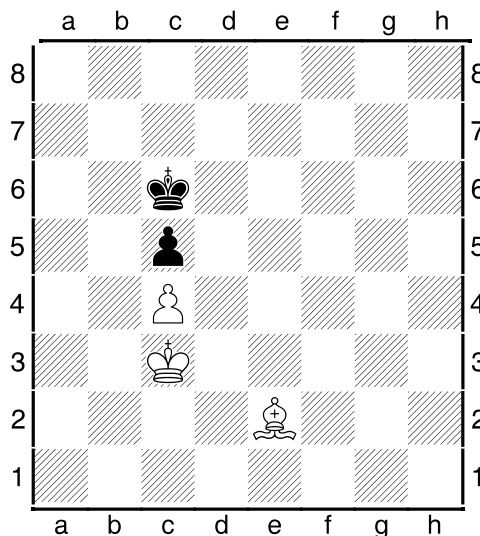


Bielý za pomoci svojho kráľa postupne odtlačí čierneho kráľa od pešiaka c5 a po jeho zisku presadí premenu svojho pešiaka na dámu.

1.Kd3 Kd6 Čierny sa pokúša brániť obchvatnému manévru bieleho kráľa. Nevychádza ani pokus o protiútok na bieleho pešiaka. **1...Kb6 2.Ke4 Ka5 3.Sxc5 Ka4 4.Kd5+-** s nezadržateľným postupom pešiaka do dámy. **2.Ke4 Kc6 3.Ke5! Kb6 4.Kd6!** a čierny je v nevýhode ťahu, musí odovzdať svojho pešiaka. **4...Kb7 5.Sxc5 Kc8 6.Sb6 Kb7 7.c5 Kc8 8.c6 Kb8 9.c7+ Kc8 10.Sd4** [Len nie 10.Kc6?? pat.] **10...Kb7 11.Kd7 Ka6 12.c8D+ +-**

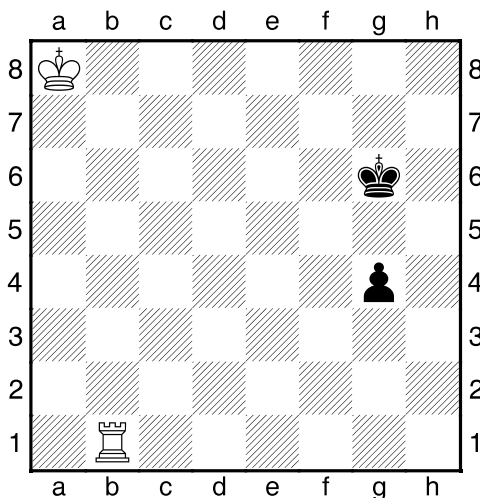
Dôležitým nástrojom pre využitie prevahy figúry v tejto a podobných pozíciách je **nevýhoda ťahu (zugzwang)**. V šachovej literatúre ju označujeme znamienkom ⊖. Vďaka nej silnejšia strana núti slabšiu k určitým ústupkom a v ďalšom priebehu aj k strate pešiaka.

Pozícia č.4



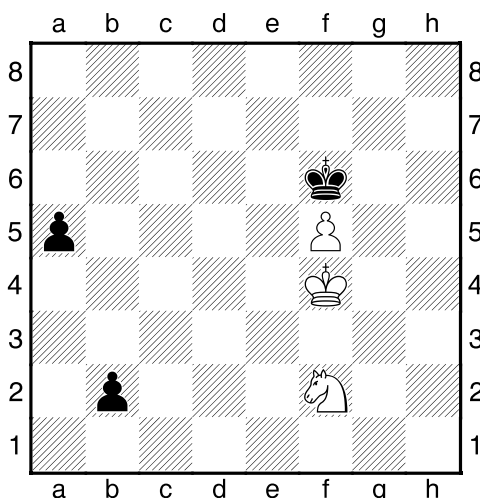
Aj v tomto prípade rozhoduje obchvat bieleho kráľa. **1.Kd3 Kd6** Protiútok je neúčinný, pešiak na bielom poli je pre čierneho kráľa nedobytný, biely si ho podľa potreby pokryje strelcom. **1...Kb6 2.Ke4 Ka5 3.Kd5 Kb4 4.Sf1** Nevýhoda ťahu! **Ka5 5.Kxc5+-** s ďalším postupom pešiaka. **2.Ke4 Ke6 3.Sg4+ Kd6 4.Sf5!** ⊖ Čierny je v nevýhode ťahu, musí uvoľniť cestu bielemu kráľovi. **4...Kc6 5.Ke5 Kc7 6.Kd5 Kb6 7.Kd6** ⊖ Ďalšia nevýhoda ťahu už stojí čierneho pešiaka. **7...Kb7 8.Kxc5 Kc7 9.Se4 Kc8 10.Kb6 Kb8 11.c5 Kc8 12.c6 Kb8 13.c7+ Kc8 14.Sf5#** Hrubou chybou je opäť **14.Kc6??** pat.

Pozícia č.5



1.Vb5! Odrezaním kráľa od voľného pešiaka biely bráni v jeho postupe, ktorý by podporil čierny kráľ. Chybou je 1.Kb7? Kf5 2.Kc6 Ke4! Čierny kráľ odtlačí plecóm bieleho kráľa (šachový bodyček). 3.Vg1 Kf3 4.Kd5 g3 5.Kd4 Kf2 6.Va1 g2= a biely sa musí uspokojiť s remízou. **1...g3** Ak čierny nepostupuje pešiakom, biely sa kráľom priblíži k pešiakovi a neskôr ho aj získa. Napr. 1...Kf6 2.Kb7 Kg6 3.Kc6 Kf6 4.Kd6 Kg6 5.Ke6 Kh6 6.Kf6 Kh7 7.Vg5+- **2.Vb3!** Čierne figúry sú rozdelené, kráľ nemôže prísť pešiakovi na pomoc. **2...g2 3.Vg3+ Kf5 4.Vxg2+-**

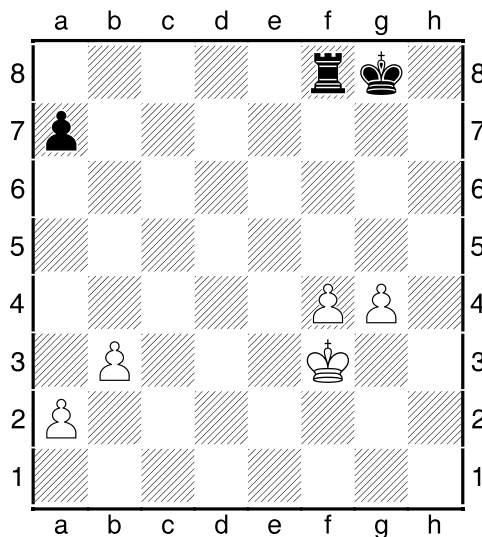
Pozícia č.6



Prvoradou úlohou bieleho je vysporiadať sa s nebezpečnými čiernymi pešiakmi. **1.Je4+! Ke7 2.Jc3 a4 3.Jb1!** Postup čiernych pešakov je zastavený, naopak k slovu sa dostane biely pf5. Hrubá chyba je 3.Jxa4?? b1D-+] **3...Kf6** Alebo

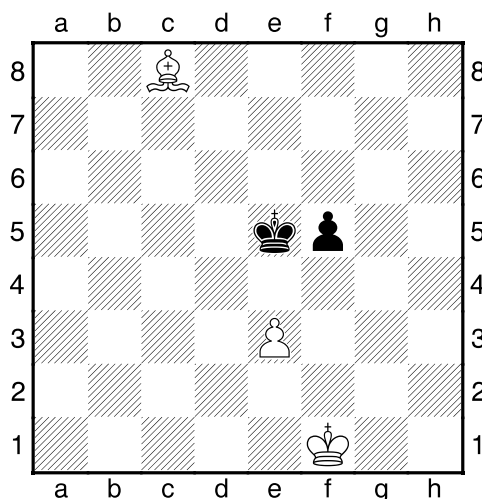
3...Kd6 4.f6+- **4.Ke4 Kf7 5.Ke5 Ke7 6.f6+ Kf7 7.Kf5 Kf8 8.Ke6 Ke8 9.f7+ Kf8 10.Ja3!** ☹ a čierny je v nevýhode ťahu, alebo stratí pešiaka alebo musí uvoľniť cestu bielemu pešiakovi k poľu premeny. Vážnou chybou je 10.Kf6?? pretože čierny sa zbaví oboch svojich pešakov a dosiahne pat. 10...a3 11.Jxa3 b1D 12.Jxb1 pat. **10...b1D 11.Jxb1 a3 12.Jxa3 Kg7 13.Ke7 Kg6 14.f8D+-**

Domáca úloha č.1



Nájdite najlepší plán čierneho a doplňte ho krátkym variantom.

Domáca úloha č.2



Môže biely vyhrať túto pozíciu? Ako?