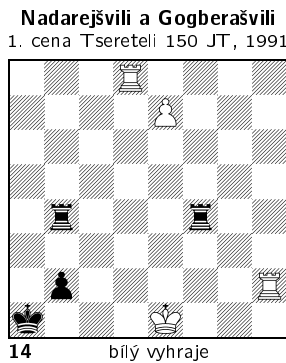
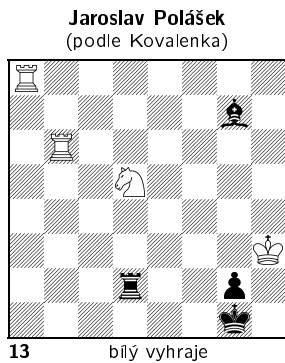


S kvalitou více... (2)

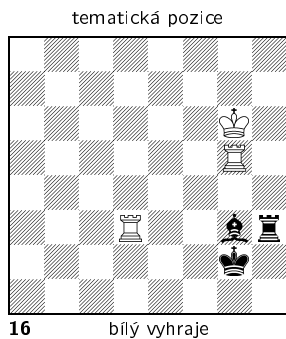
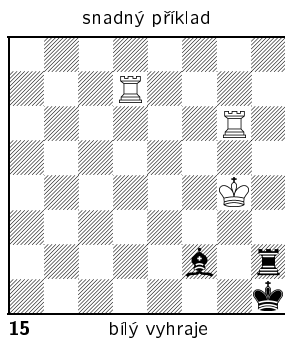
Jaroslav Polášek

Dnes se budeme zabývat pozicemi, kdy je král slabší strany zatlačen do rohu, ale má „dobrého“ střelce (opačné barvy než roh), takže se může bránit patem. Nejprve se podíváme na dva studiové obraty, kterými bílý prolomí obranu soupeře.



D13 Bílý má sice celou věž víc, ale černý pěšec hrozí proměnou. **1.Jf4!** (1.Je3? Vd3; 1.Vg6? Kh1) **1...Kh1!** Přijavuje patovou záchranu. Po 1...Kf2/f1 2.Jxg2 Vd3+ je nejjednodušší 3.Kh4 Vd4+ 4.Kh5 Kxg2 5.Vg6+. **2.Jxg2 Vxg2** Svůdně 3.Vb1+?! Vg1 4.Vxg1+ Kxg1 5.Vg8 vede sice k zisku figury, ale černý se zachrání po 5...Kh1! 6.Vxg7 pat. Správně je **3.Va2! Sd4 4.Vb1+ Sg1 5.Vxg1+!** (ale ne 5.Vxg2? pat) **5...Vxg1 6.Vh2 mat.**

D14 Předchozí motiv vtipně rozehráli gruzínští skladatelé. **1.Va8+! Kb1** (1...Va4 2.Vxa4+ Vxa4 3.Vxb2 Ve4+ 4.Ve2) **2.e8D** (2.Ve2? Vfe4 3.e8D Vxe8 =) **2...Vfe4+ 3.Kd2!** Hrozí Vh1 mat. Po 3.Dxe4+? Vxe4+ 4.Kd2 Vh4! se černý zachrání patem, a po 3.Kd1? Vxe8 4.Vxe8 bílý vyhrát nedokáže. **3... Vbd4+ 4.Kc3 Vc4+ 5.Kb3 Vb4+** (5...Vxe8 6.Vxb2+) **6.Ka3 Vxe8** Konečně může černý dámu zlikvidovat. **7.Vxe8 Ka1! 8.Ve1+ b1J+!** (8...b1D 9.Va2 mat) **9.Vxb1+! Vxb1 10.Va2 mat.**

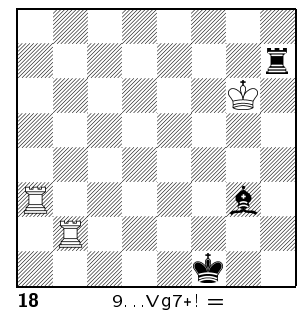
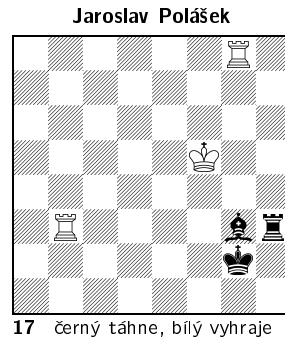


D15 1.Kf3 Sg1 Hrozí 2...Vf2+ s remizou, proto **2.Vxg1+! Kxg1 3.Vd1 mat.**

Ve zbytku článku bude hrát důležitou roli konstelace černých figur v **D16**. Černému se zdánlivě nic neděje. Střelec je ale ve dvojité vazbě (ke králi i k věži) a věž je přivázána k jeho obraně. Bílému stačí vyčkávat, aby černý musel oslabit svůj obranný val. Trochu mi to připomíná způsob výhry v koncevce DVxDV (viz Čs. šach 1/2010, str. 22–23). Bílý se ale musí mít na pozoru, aby se černý nerozvázal, či nepředvedl střelce na diagonálu g1–a7, kde by měl šanci na pat (srovnej s **D13** a **D15**). **1.Va3** tempo (nebo jinam po třetí řadě) **1...Kh2** Po 1...Kf2 přijde převod druhé věže na třetí řadu 2.Vf5+ Kg2 3.Va2+ Kg1 4.Vf3 a černý nemá tah, po 4...Kh1 dostane 5.Vf1 mat. **2.Va2+ Kg1 3.Vc2** tempo **3...Kh1** 3...Kf1 4.Vf5+ Kg1 5.Vf3 již známe. **4.Vb5** Nyní již může věž zaútočit z boku, obrana 4...Se1 nevychází pro 5.Vc1, protože černý král je od střelce příliš vzdálen, např. 5...Vg3+ (5...Ve3 6.Vbb1) 6.Kf6 Vg1 7.Vh5+ Kg2 8.Vg5+. **4...Sh2 5.Vc1+ Kg2** Černý má smůlu, principiální 5...Sg1 vyvrací 6.Vg5! **6.Vb2+ Kf3 7.Vc3+ Kg4 8.Vb4+** a **bílý vyhraje** – získává figuru.

Další diagramy začínají být na mezi lidských schopností. Kamarádi studii sice v nadsázce tvrdí, že by v praktické partii za silnější stranu jen remizovali a za slabší vždy prohráli, přesto

doufám, že se mi podaří princip výhry či remízy srozumitelně vysvětlit. Při analýze jsem se mohl spolehnout na bezchybné tablebase (viz www.k4it.de/index.php?topic=egtb).

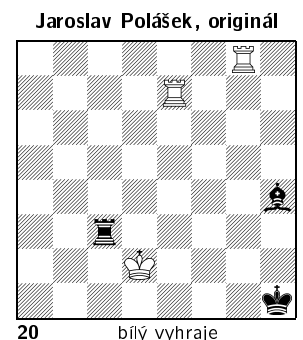
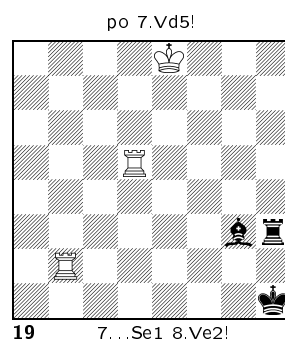


D17 Bílý vyhraje pouze při postavení věže na b3, kdyby stála jinde na třetí řadě, černý by remizoval – důvod naleznete v poznámce k 5...Vf2. **1...Vh5+** V první fázi se bílý král před šachy černé věže ukryje až na e8. **2.Ke6! Vh6+ 3.Kf7!** (3.Kd7? Vh3=) **3...Vh7+ 4.Ke8 Vh3 5.Vg5!** Pouze na pátou řadu, odkud věž kontroluje pole e5 a má přístupné pole d5.

Úzkou cestu k remíze má černý po **5.Vg4? Kh2! 6.Vb2+ Kg1!** Nelze rovnou 6...Kh1? pro 7.Vd4! Se1 8.Ve2! Teď už se černý hrozí rozvázat tahem Kf1. **7.Kf7 Kh1!** Až teď do rohu, protože po **8.Vd4 Se1! 9.Ve2** má černý spásný šach **9...Vf3+ 10.Ke6 Sf2** s remizou. Po **5.Vg6? Kh2! 6.Vb2+** má černý dokonce dvě cesty k záchraně: **a) 6...Kh1**, protože bílý nemá tah 7.Vd6 (pole kryje střelec) a po 7.Va6/c6 Se1 8.Ve2 Sc3 se bílá věž nedostane na první řadu; nebo **b) 6...Kg1 7.Kf7 Kh1!** 8.Va6 Vh7+! 9.Kg6 Vg7+! (pole e5 není kryto druhou bílou věží) 10.Kxg7 Se5+ =. Slabiny tahu **5.Vg7?** se projeví po **5...Kh2! 6.Vb2+ Kg1 7.Kf7 Kh1** (bílý král ucpal cestu věži na dámské křídlo), či **6...Kh1 7.Vd7 Vh8+ 8.Kf7 Vh7+** a černý vymění věže.

5...Kh2 Po 5...Kf2 6.Va5 Kg2 7.Va2+ Kf1 bílý převede krále na sloupec g, aby eliminoval šachy černé věže 8.Kf7! Vh7+ 9.Kg8 Vh3 10.Vc2 (tempo) a vyhraje podobně jako v **D16**. Kdyby ale v počáteční pozici stála bílá věž např. na a3 (místo na b3), černý by se v této variantě zachránil již známým taktickým obratem: 5...Kf2! 6.Vb5 Kg2! 7.Vb2+ Kf1! 8.Kf7 Vh7+ (viz **D18**) 9.Kg6 Vg7+! =. **6.Vb2+! Kh1** Po 6...Kg1 opět následuje převod krále na sloupec g: 7.Kf7 Vh7+ 8.Kg8 Vh3 9.Va2 tempo! **7.Vd5!** viz **D19**. Po 7.Vc5(a5)? Se1! 8.Ve2 Sc3 se věž nedostane na první řadu. **7...Se1 7...Sh2 8.Vb1+! Kg2** (8...Sg1 9.Vg5) 9.Vd2+ Kf3 10.Vd3+ Kg4 11.Vb4+ Sf4 12.Vxh3. **8.Ve2!** (8.Vd1 Ve3=) a **bílý vyhraje**.

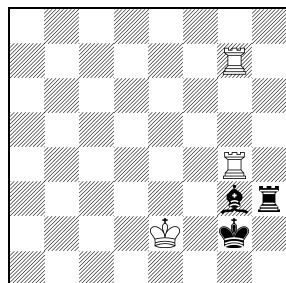
Pozn.: Způsob výhry po 1...Kh2 je podobný jako v **D24** 2.Vb2+ Kg1 3.Vg4! Kf1 4.Vb3 Kg2 5.Ke4 Kf2 6.Va3 tempo (nebo jinam po třetí řadě) 6...Kg2 7.Vg5! Vh4+ 8.Kd5 Vh3 9.Ke6 Vh6+ 10.Kf7 Vh7+ 11.Kg6 Vh3 a dále jako v **D16**.



D20 Teoreticky cenná studie. Bílý trpělivým manévrováním využije nevýhodnou pozici černého krále v rohu šachovnice, musí ale hrát velmi přesně, aby se černý nerozvázal. Složitost řešení dokumentují tablebase – 56 tahů do matu. Cesta k výhře je ale logická a působí estetickým dojmem. Jde tedy o studii (splňuje nezbytnou podmínku jednoznačnosti), která je vhodná k přehrání a k poučení, samostatně řešit ji nedoporučuji. **1.Vh7 Vh3 2.Ke2!** Předčasné 2.Vgh8 Vh2+! 3.Ke3 Sg3 vede k výměně věží 4.Vxh2+ Sxh2 a černý se zachrání patem. **2...Vh2+** Po 2...Kh2 3.Vf8! uvizne černý v matové síti **3...Kg1 4.Vfh8! Vh2+ 5.Kf3 Vf2+ 6.Kg4 Sf6 7.Vh1+ Kg2 8.Vh8** 2 mat; nebo **3...Kg2 4.Vf4! Sg3 5.Vg7 Vh1** (5...Vh8 6.Vf2+! Kh3 7.Vf3) 6.Vfg4 Vh3 (viz **D21**) 7.Vg8 (nebo jiné tempo věží po sloupci g) 7...Kh2 8.Kf1 černý je vytempovaný a po ústupu střelce 8...Sc7 dostane po 9.Vg2+ Kh1 10.Vg1+ Kh2 11.V8g2 mat. **3.Kf3** Poprvé se bílý král dostává na dostřel černému. Třikrát ho černá věž včas odežene,

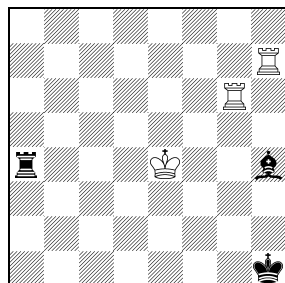
počtvrté se jí to již nepodaří. 3...Sf6! Situaci bílému ulehčí 3...Vf2+, po 4.Ke3 Vh2 5.Vd7! (podobně jako v hlavní variantě) 5...Vh3+ 6.Kf4! Va3 7.Vh7 Vh3 (7...Va4+ 8.Kf5! Kh2 9.Vg4! nebo 8...Va5+ 9.Ke6 a bílý král dojde po páté a šesté řadě k šachující věži) 8.Ke4! Vh2 9.Vd7!, aby po 9...Va2 10.Vh8 Va4+ představil věž 11.Vd4. Po 3...Se1? nejrychleji vyhraje 4.Vhg7 Vh3+ 5.Ke2 Sb4 6.Vg1+ Kh2 7.V8g2 mat. **4.Vd7!** Pouze sem! Po 4.Vb7? Vh3+ 5.Kg4 Kh2 nemá věž přístup na druhou řadu (pole b2 stráží střelec), a po 4.Vc7? Vh3+! 5.Kg4 Vh4+ 6.Kg3 Se5+ se věž ocitne pod úderem střelce. 4...Va2! Co nejdál od bílého krále. **5.Vg6! Va3+ 6.Ke4/f4** (6.Ke2? Se5=) **6...Va4+ 7.Kf5! Sh4 8.Vh7 Va5+ Po 8...Kh2 rozhodne 9.Vg4**, zde je dobře vidět, proč se bílý král musí držet poblíž pole g4. **9.Ke4** (nebo 9.Kg4/f4) Král se nedokáže ukrýt v horní části šachovnice, proto putuje k věži opět dolů – přes pole f3 a e2. **9...Va4+** (viz D22)

po 2...Kh2 3.Vf8 Kg2 ...



21 bílý vyhraje

po 9...Va4+



22 bílý vyhraje

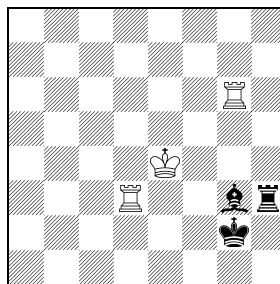
10.Kf3! Podruhé na f3 (10.Kd3? Kh2=). **10...Va3+** (10...Kh2 11.Vg4) **11.Ke2 Va2+ 12.Kd3!** (12.Ke3? Va3+ 13.Kd4? Va4=) **12...Vh2** Po 12...Va3+? **13.Kc4!** by se bílý král dostal k černé věži příliš blízko: 13...Va4+ 14.Kb3/b5 s výhrou. **13.Va7!** bere černé věži sloupec a. **13...Vh3+ 14.Ke4 Vb3 15.Vh7! Vb4+ 16.Kf3!** Potřetí na f3 – brání úniku černého krále z rohu. **16...Vb3+** (16...Kh2 17.Vg4) **17.Ke2 Vb2+ 18.Ke3!** 18.Kd3 nic neřeší, po 18...Vh2 jsme v pozici po 12...Vh2. **18...Vb3+ 19.Kd4 Vh3** Po 19...Vb4+? by byla černá věž na dostřel bílého krále (srovnej s obdobnou pozicí po 12...Va3+ 13.Kc4) **20.Kc3** a bílý vyhraje. **20.Ke4** Počtvrté na e4 (20.Vgh6 Sf2+! =) **20...Vh2** 20...Kh2 21.Va6 (nebo 21.Vc6) 21...Sf2 (21...Kg2 22.Va2+ se ziskem střelce po dalším Ke4-f5-g4) **22.Vxh3+ Kxh3 23.Kf3. 21.Kf3!** Počtvrté na f3 (teď už černý nemá boční šach 21...Vh3+ pro 22.Kg4 Vg3+ 23.Kf5!). Předčasně by bylo jak 21.Vgh6 Sg3, tak 21.Vd7? Ve2+! a černý se zachránil výměnou věží 22.Kd3 Ve7 nebo 22.Kf3 (22.Kf5 Vf2+ 23.Ke5 Ve2+) 22...Vf2+ 23.Ke3 Vf6!, vždy s remíží. **21...Vf2+** Po 21...Se1 22.Vhg7 by byl s černým ámen. **22.Ke3 Vh2 23.Vd7!** Aby mohl nakonec na d4 představit věž. **23...Vh3+** Pěkný závěr vyjde po 23...Sf2+ (stejně jako v D15) 24.Kf3 Sg1 25.Vxg1+! Kxg1 26.Vd1 mat. **24.Ke4!** Popáté na e4. Ostatní tahy jsou slabší: 24.Kf4? Va3 25.Vh7 Va4+ a bílý něčeho nedosáhl – jsme v pozici po 6...Va4+; 24.Ke2 je zbytečnou ztrátou času 24...Vh2+ 25.Ke3 Vh3+ 26.Ke4! **24...Va3** Po 24...Kh2 25.Vd2+ Kh1 nejrychleji vyhraje 26.Va6 Vg3 27.Vh6 Vh3 28.Vd3 Vh2 29.Vd1+ Kg2 30.Vd2+ se ziskem figury. **25.Vh6 Va4+ 26.Vd4** a bílý vyhraje, zde je dobře vidět motivace tahu 23.Vd7!

Děle může černý vzdorovat po **24...Sg3**. Po **25.Vd3 Kg2** (zcela beznadějně je 25...Vh4+ 26.Kf3 Sc7 27.Vd1+ Kh2 28.Vg2+ Kh3 29.Vh1+) vznikne D23.

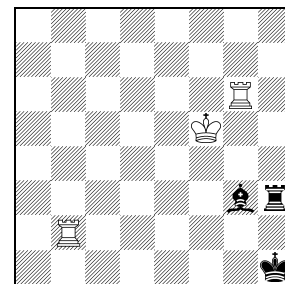
D23 A) Bílý na tahu vyhraje relativně snadno – převede krále na sloupec g, aby černá věž neměla boční šachy, a černého vytempuje – podobně jako v D16 a v D17: Nejprve však musí připravit převod krále přes pátou řadu. **1.Vg5!** Po 1.Vg7? by se černý po 1...Vh4+ 2.Kd5 Vh3 3.Ke6 Kh2 4.Vd2+ Kg1! 5.Kf7 Kh1! nebo 5.Kf5 Kf1! rozzval a remizoval. Tahy 1.Vg4 či 1.Kf5 jsou ztrátou času, bílý se pak složitě musí vrátit k původnímu plánu. **1...Vh4+** 1...Kf2 usnadňuje bílému převod krále na g6: 2.Kf5 Kg2 3.Kg6 a dále jako po 5.Kg6. **2.Kd5!** (2.Kf5? Vf4+! s dalším Vf3=) **2...Vh3 3.Ke6!** Kf2 Po 3...Kh2

Jaroslav Polásek

po 6.Kf5! ve var. B)



23 výhra, ať táhne kdokoliv



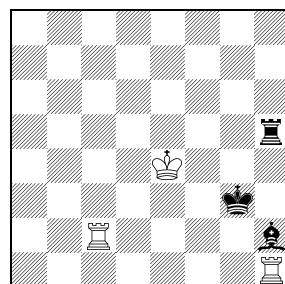
24 černý táhne, bílý vyhraje

4.Vd2+! Kg1 (4...Kh1 5.Vb5/a5) 5.Kf7! Kh1 rozhodne hrozba matu 6.Vb5/a5!, protože po 6...Se1 7.Vd1 Vf3+ 8.Ke6! Ve3+ 9.Ve5! ztrácí ideální pole a dokončí vytempování černého. **5...Kh2** Po 5...Kf2 převede bílý druhou věž na třetí řadu 6.Vf5+ Kg2 7.Vff3 Kh2 8.Vd2+ Kg1 9.Va2 tempo 9...Kh1 10.Vf1 mat. **6.Vd2+! Kg1 7.Va2** tempo a **bílý vyhraje**, např. **7...Kh1 8.Vb5 Se1** (8...Sh2 9.Va1+ Kg2 10.Vb2+ Kf3 11.Vb3+ Kg4 12.Va4+) 9.Va1 Vg3+ 10.Kf6 Vg1 (10...Vf3+ 11.Vf5) 11.Vh5+. Po **7...Kf1** 8.Vf5+ Ke1 je nejrychlejší 9.Va3 Vh8 10.Kg7! (10.Vxg3? Vg8=) 10...Vh3 11.Kg8 s dalším 12.Vf3.

B) Je-li na tahu černý, je úloha bílého o dost těžší. **1...Vh4+ 2.Kd5! Vh3** Bílá věž na g6 nestojí ideálně, pro bílého by bylo nejlepší, kdyby stála na g5 (po 3.Ke6 by rychle přelhal na g6 přes f5), či alespoň na g4 (po 3.Ke4 by černý neměl Vh4+). Teď 3.Ke6 vázne na 3...Kh2! 4.Vd2+ Kh1! = (při bVg6→g5 by vyhrálo 5.Vb5 stejně jako ve variantě A po 7...Kh1). Proto je nutné přechod krále nejprve připravit. **3.Vb3!** Jedině na sloupec b, odtud věž kontroluje pole b8 a b6 – tím brání možnému převodu střelce přes c7/b8 na diagonálu g1–a7. Slabiny tahů 3.Va3? či 3.Vc3? si ukážeme po 6.Kf5. **3...Kh2! 4.Vb2+ Kg1** (4...Kh1 5.Ke4) **5.Ke6!** Po 5.Ke4? Kf1! 6.Vb3 se černý zachránil bočním šachem 6...Vh4+ 7.Kf3 Se1! =. **5...Kh1** Po 5...Kf1 6.Vb3 přejde bílý králem na sloupec g relativně snadno: 6...Kg2 7.Vg5 (po předčasném 7.Kf7? Kh2 8.Vb2+ Kh1! 9.Va6 by se černý zachránil taktickým trikem 9...Vh7+ 10.Kg6 [viz D18] 10...Vg7+! 11.Kxg7 Se5+! =). **6.Kf5!** viz D24. Při postavení

bVb2→c2 (po 3.Vc3?) by černého spasil převod 6...Sb8! 7.Vb6 Sa7 =; při bVb2→a2 (po 3.Va3?) by pro změnu remizovalo 6...Vh5+ 7.Ke4 Vh4+! 8.Kf3 Se5! (černý pokrýl první řadu). Věž na b2 brání oběma těmto možnostem. **6...Vh2** Po 6...Vh5+ 7.Ke4! Sc7 (nebo 7...Se5 8.Vb1+ Kh2 9.Vgg1 Kh3 10.Vh1+ Sh2 11.Vb2 Kg3 viz D25) 8.Vc6! Sh2 9.Vb1+ Kg2 10.Vc2+ Kh3 11.Vh1 Kg3 (viz D25) 12.Ve2 bílý vyhraje – převede krále na e1 a zahraje Vf2, aby mohl Kf1 s dalším Vg2+. **7.Vb1+ Kg2 8.Vb3 Vh3** Dál není pořadí tahů zcela jednoznačné, postup k výhře je však jediný. Bílý se musí přiblížit králem přes e4, což zatím nejde pro Vh4+. Proto se neobejde bez tahu Vg4. **9.Vg7/g8** tempo **9...Kh2 10.Vb2+ Kg1** (10...Kh1 11.Vd7) **11.Vg4!** Klíčový tah (11.Kg4? Se5 =). **11...Kf1** Materiál ztrácí 11...Kh1 12.Vd4! Sh2 13.Vb1+ Kg2 14.Vd2+ Kg3 15.Vb3+ Kh4 16.Vd4+ **12.Vb3 Kg2 13.Ke4** Král dokončil kolotoč e4-d5-e6-f5-e4. **13...Kf2** 13...Kh2 14.Vb2+ Kh1 15.Vg6! bere střelci pole d6 (15.Vg7 Sd6!) 15...Sc7 16.Vc6 a vyhraje, např. 16...Sh2 17.Vb1+ Kg2 18.Vc2+ Kg3 19.Vb3+ Kg4 20.Vxh3 Kxh3 21.Kf3. **14.Vd3/c3/a3** tempo **14...Kg2 15.Vg5!** a jsme ve variantě A po **1.Vg5!**

Uvedené studie si můžete přehrát či stáhnout (v png) z webu Čs. šachu: <http://www.sach.cz/index.php?p=studie>



25 bílý vyhraje

ZÁSILKOVÁ PRODEJNA Karel Mokřý

Brněnská 38, 796 01 Prostějov ☎ 588 882 363 (i přes víkend) ☎ 608 884 985, e-mail: karel@chessbookshop.com

www.chessbookshop.com

On-line šachový obchod
určitě si vyberete

Osobní návštěvy po předchozí dohodě kdykoli, i přes víkend (nemáme pravidelné otvírací hodiny).

STÁLE VYKUPUJEME STARŠÍ ŠACHOVOU LITERATURU, I CELÉ KNIHOVNY, OSOBNĚ, NEBO POŠTOU.