

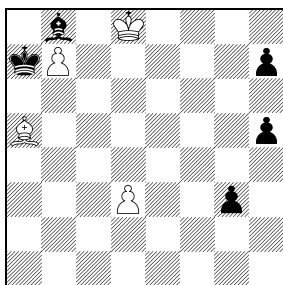
O falešných střelcích

Jaroslav Polášek

Dnes se s vámi chci podělit o neobvyklou koncovku dvou falešných stejnopólných střelců. Druhý střelec vznikne v situaci, kdy proměna na jinou figuru vede k remíze (dáma či věž k patu). Koncovka se tak v hrané partii asi nevyskytla, ale pro praktické hráče je poučná pro metodický způsob uvažování.

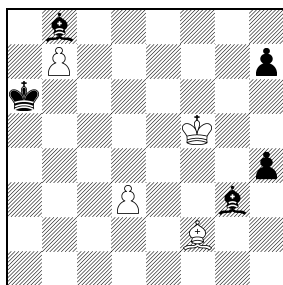
Za neobvyklé téma vděčím Pavlu Kameníkovi. Na kongresu kompozičního šachu v Ochridu se ho Luc Palmans dotázal, zda Lubomír Koblížek, jehož studie získala 2. cenu v Pat a Matu 2012-13, je týž člověk, který skládal někdy v 70. letech 20. století, anebo je to syn či jiný mladší příbuzný. Zkuste si studii 1 nejprve vyřešit sami.

Lubomír Koblížek
2. cena Pat a Mat 2012



1 Bílý remizuje (?)

Lubomír Koblížek
pozice po 7. Kf5



2 černý na tahu

1 Černí pěšci jsou zdánlivě nezadržitelní, v pozici se ale skrývá možnost patové obrany. **1.Kc8 g2 2.Sc3 g1D 3.Sd4+ Dxd4 pat.** Proto si černý staví druhého falešného střelce. **2...g1S! 3.Se1!** Po 3.Sf6? Sf2 4.Kd7 h4 5.Sxh4 Sxh4 6.Ke6 h5 7.Kf5 Sf6 8.Ke4 h4 9.Kf3 h3 11.Kf2 Sd4+ se bílý král do spásného rohu h1 nedostane. **3...Sgh2 4.Sf2+!** (4.Kd7? Shg3) **4...Ka6 5.Kd7 Shg3 6.Ke6!** Bílý nemá čas na 6.Sg1? h4 7.Ke6 h3 8.Kf5 h5! 9.Kg5 pro Sf2! **6...h4** Po 6...Sxf2? bílý snadno remizuje 7.Kf5 h6 8.Ke4 h4 9.Kf3 h3 10.Kxf2 Sh2 11.b8D Sxb8 12.Kg1. **7.Kf5** (viz diagram 2) Autorské řešení pokračuje **7...h3?! 8.Sxg3 Sxg3 9.Kg4 h2 10.Kxg3 h1D 11.b8D remíza.** Rozhodčí Martin Minskí v rozsudku chválí „originální a působivou studii s kuriózní koncovkou dvou falešných střelců, ve které se bílý zachrání precizním pochodem svého krále do jihovýchodního rohu.“

Černý však nemusí bílého krále do tohoto rohu pustit. V rozsudku chybí nejšílnější tah černého **7...h5! 8.Ke4 h3! 9.Kf3** Král se dostal velmi blízko spásného rohu, ale černý ho do něj nepustí. **9...Sh2** Mohlo by se zdát, že tuhle pozici by bílý prohrát neměl, ale není tomu tak. Pěšec b7 ihned padne a ani pěšce d3 nedokáže bílý dlouhodobě bránit. Důkaz ale nechám pro nedostatek místa na vás. Po jeho dobytí může vzniknout např. pozice 3. Dokážete najít výhru bez počítače? Černý potřebuje přejít králem přes e1 na f1, aby podpořil postup svého pěšce, k tomu ale potřebuje vytempovat bílého střelce a odehnat ho z diagonály e1-h4.

Je to však velmi obtížné, jak se kromě mne přesvědčil při samostatném řešení i Emil Vlasák. Klíčové je totiž pokrýt pole g3 postupem pěšce na h4, což v předchozím průběhu vedlo pouze k remíze.

Pro ověření analýz jsem použil sedmikamenové tablebase „Syzygy“, o kterých píše Emil Vlasák v článku na str. 293.

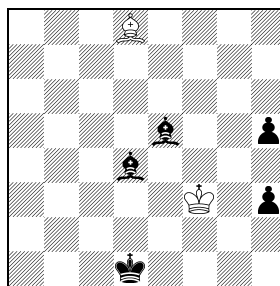
3 Bílý nesmí pustit černého krále na e1, k tomu má dvě možnosti:

a) **1.Sa5** Zdá se, že po 1...Sc5 je bílý vytempován a diagonálu a5-e1 neudrží, ale přijde 2.Sc3! a černý ničeho nedosáhne (2...Sxc3 3.Kg3 =), správné je **1...h4! 2.Sb4 Sc7**.

b) Po nadějnějším **1.Sh4** jediná cesta k výhře spočívá v převodu obou střelců na diagonálu c1-h6.

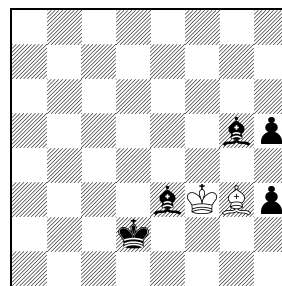
1...Se3 (nebo 1...Sf4 s přehozením tahů) **2.Sg3 S5f4 3.Sh4 Kd2!** Tempo! **4.Sg3 Sg5** (viz diagram 4) Bílý je vytempován (kdyby byl na

analýza



3 bílý na tahu

pozice po 4...Sg5



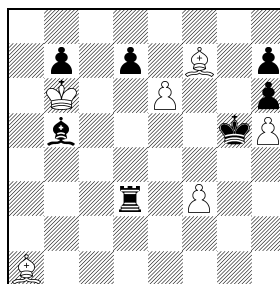
4 ČK může stát i na d1

tahu černý, zahraje 5...Kd1!). Kdyby ale černí střelci stáli na d4+f6, bílý by remizoval tahem 5.Sf4 (i při postavení černého krále na d1). **5.Sh2** Nejlepší obrana. Výhru **5.Sc7 Sgf4 6.Sa5+ Kd1** už známe z varianty a). Po **5.Sf2** h4! 6.Sg3 Sef4 7.Sf2 stačí tempnout jakoukoliv figurou, např. 7...Kd1, bílý sice po 8.Sg1 Ke1 9.Kg4 Kf1 10.Kxh3 získal pěšce h3, ale po 10...Kxg1 boj končí. Při analýze jsem si chvíli myslel, že se bílý může zachránit po **5.Se1+!?** Kxe1 6.Kg3 Sef4+! 7.Kxh3 Kf1 pat nebo 6...Sg1! 7.Kxh3 Kf2? pat, ale černý hraje lépe 7...Kf1! 8.Kg3 h4+ 9.Kh3 Kf2 10.Kg4 Kg2 a vyhraje. **5...Sef4 6.Sg3 h4!** Vyhrávající manév. **7.Sh2 Ke1! 8.Kg4 Kf2! 9.Kxh3 Sg3!** s výhrou – bílý je v zugzwangu.

V databázi HHdbV jsem našel ještě dvě zajímavé studie s naším tématem. Nabízím je k řešení v upravené podobě – první byla neřešitelná, druhou se mi podařilo rozehrát. Originální verze včetně podrobných analýz najdete na našem webu www.sach.cz v sekci studie.

Allan Werle

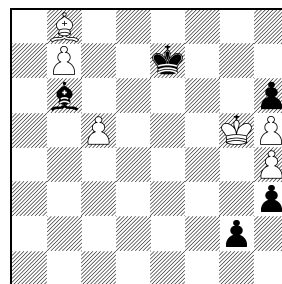
Československý šach 1953
rekonstrukce Polášek (originál)



5 Bílý vyhraje

Jaroslav Polášek

podle E. Fuzilova 1975
originál

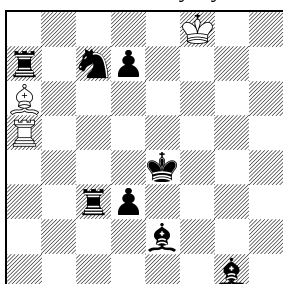


6 Bílý remizuje

5 1.f4+ Připravuje překrytí sloupce „e“ se šachem. Po 1.e7? Ve3 2.e8D Vxe8 3.Sxe8 černý remizuje např. tahem 3...Se2 a oba bílé pěšci postupně padnou. **1...Kxf4 2.Se5+! Kxe5 3.e7 Vd6+!** Spoléhá na patovou záchranu, beznadějně bylo 3...Sc6 4.e8D+ Kf4 5.Df8. **4.Kxb5 Vb6+! 5.Kxb6 Kd6** Že by taktika černého slavila úspěch? Po 6.e8D/V je v patu a proměna na jezce 6.e8J+ nestačí pro 6...Ke7 7.Kc7 Kxf7 8.Kxd7 b5 s remízou. Pozorného čtenáře by nemělo překvapit, že vyhrává proměna na druhého falešného střelce. **6.e8S!** a vyhraje. Černého zahubí vlastní pěšec h7 (bez něj by se zachránil!), bílý nejprve zlikviduje pěšce dámského křídla, přiblíží se králem, postaví střelce na g6 a f7, černého krále zpatí a tím vynutí brání h7xg6.

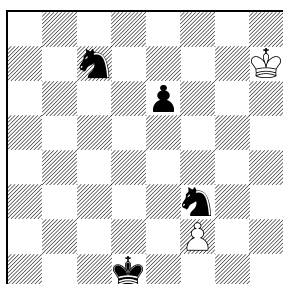
6 1.Kf5 Kd7! Po 1...g1D 2.Sd6+ si i bílý postaví dámu a remizuje. **2.c6+!** Pointa mě rozehrávkou. Bílý se včas musí zbavit přebytečného pěšce, aby zafungovala patová záchrana. Po 2.Sh2? Sc7 3.c6+ Kd8! 4.Kg4 Sxh2 5.Kxh3 g1V! 6.c7+ Kxc7 se pat nekoná a 4.Sg1 vyvrací 4...Ke7! 5.Sb6 Kd6. **2...Kxc6** Po 2...Kd8 remizuje jak 3.Se5 Sc7 4.Sf6+ Ke8 5.Se5 g1D 6.Sxc7, tak i 3.Sd6 Sc7 4.Sc5 h2 5.Sb6 Ke7 6.Sxc7 h1D 7.Sd6+! **3.Sh2 Sc7 4.Kg4 Sxh2 5.Kxh3 g1S!** 5...g1D 6.b8D Sxb8 pat. **6.Kg2 Kxb7 7.Kh1!** poziční remíza. Černému se nepodaří střelce rozvázat, pokus jednoho z nich pokrýt králem končí patem. Pokud by se střelci rozehráli, černý by vyhrál podobně jako bílý v předchozí studii – postavil by jednoho střelce na g5 a donutil bílého k jeho brání.

A. Fica + Z. Labai
Praha a Velký Kýr



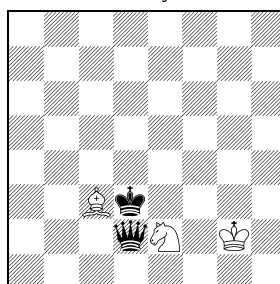
95 2 ř., B: Va7→h4 P3X (3+8)

František Korostenski
Křemže



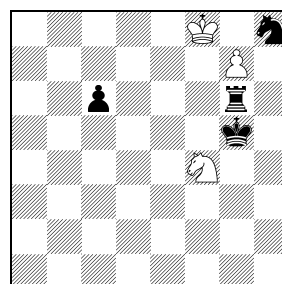
96 PTX (2+4)

Miroslav Henrych
Slaný



97 circe P2X (3+2)

Zdeněk Zach
Bělá nad Radbuzou



98 viz text P2½X (3+4)