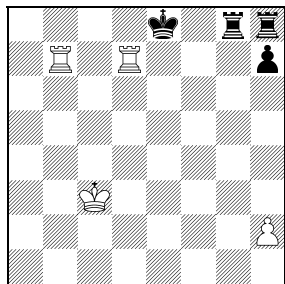


Neobyčejné čtyřvěžovky

Jaroslav Polášek

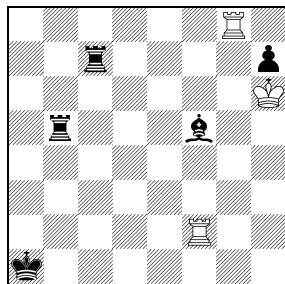
Maďarský velmistr **Pál Benkő** (1928–2019) zemřel koncem srpna v pozeňnaném věku 91 let. Stručný nekrolog jsme otiskli v čísle 9 na str. 225. Benkő se také nesmazatelně zapsal do šachové historie jako skladatel šachových studií, které byly blízké praktickým hráčům (v předminulém čísle najdete např. na str. 278 jeho skvělou opravu slavné Havlovy studie D12). Za jednu ze svých nejlepších prací považoval čtyřvěžovku **D1**. Zkuste si ji vyřešit sami, jednoduché to ale mít nebudete. Napovím, že jádrem studie je vzájemný zugzwang.

Pál Benkő
1. cena Magyar Sakkélet 2000



1 Bílý vyhraje 4+4

Pál Benkő
Parenti 90 JT, 1994



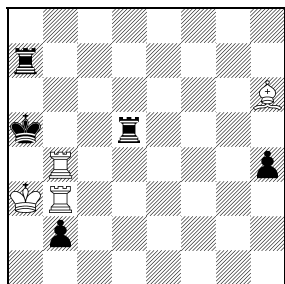
2 Bílý remizuje 3+5

D1 1.Vd2! Nečekaný úvodník, věž opouští sedmou řadu. Hrozí však přesunem na sloupec „a“ s matem. **1..Vf8 2.Kc2!** Další paradoxní ústup! Po **2.Va2? Vf3+ 3.Kd4 0-0!** by se černý zachránil. A **2.Kb2? Vhg8 3.h3 h6 4.h4 h5** vede k vzájemné nevýhodě tahu, např. **5.Ka2 Vf6 6.Vc2 Va6+ 7.Kb2 Va8** nebo **6.Vb8+ Kf7 7.Vd7+ Ke6** s remízou. **2...Vhg8 3.Kb2 h6 4.h3! h5 5.h4** Teď je v zugzwangu černý, po **5...Vf6** je nejrychlejší **6.Vc2 Vd6 7.Vc8+ Vd8 8.Vxd8+ Kxd8 9.Vb8+ 5...Vh8 6.Ka2 Vhg8 7.Va7** Poslední dva tahy daleko prohodit. **7...Vh8 8.Vb2 a vyhraje.**

D2 Úvodník vyžaduje široký propočít. **1.Va8!** Proč by po přímočaré hře na pat 1.Vxf5? bílý prohrál, uvidíme po 10. tahu. Také po 1.Vf1+? Kb2! (**1...Sb1? 2.Va8+ Kb2 3.Vxb1+! Kxb1 4.Va1+**) **2.Vxf5 Vxf5 3.Vb8+** by se naděje na pat **3...Kc3!** a černý unikne na **f7 4.Vb3+ Kd4 5.Vd3+ Ke5 6.Ve3+ Kf6 7.Ve6+ Kf7.**

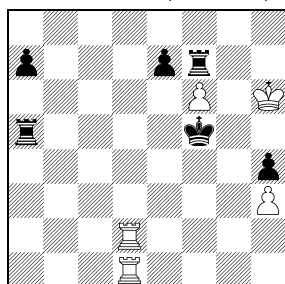
1...Kb1 2.Vxf5! Vc6! Nyní se po **2...Vxf5 3.Va1+! Kb2 4.Vb1+** na pole **f7** černý král nedostane, např. **4...Ka3 5.Vb3+ Ka4 6.Vb4+ Ka5 7.Vb5+ Vxb5** pat. **3.Kg5 h6+ 4.Kg4 Vc4+ 5.Vf4 h5+ 6.Kg3 Vb3+ 7.Vf3 h4+ 8.Kg2 Vc2+ 9.Vf2 h3+ 10.Kg1** Po chybném 1.Vxf5? (čk by stál na a1) by teď černý zahrál **Vb1+** s výhrou. **10...h2+ 11.Kh1! 11.Vxh2? Vg3+ 12.Kh1 Vc1 mat. 11...Vxf2 12.Va1+ s remízou.**

Peter Krug
Schach-Aktiv 2008



3 Č. táhne, bílý vyhraje 4+5

Arestov + Umnov
Šachmatnaja Poezia 1999
oprava Polášek (čPa6→a7)



4 Bílý vyhraje 5+6

D3 Po krátkém úvodu **1...B1J+ 2.Kb2 Jc3 3.Sd2! Vxd2+ 4.Kxc3** vznikla čtyřvěžovka bez bílých pěšců. **4...Va2 5.Vb5+ Ka6** Řešení zkracuje **5...Ka4 6.V3b4+ 6.Vb6+ Ka5 7.V3b5+ Ka4 8.Vb4+ Ka3** Princip výhry vidíme po **8...Ka5 9.Kb3** s dalším **10.V4b5 mat. 9.Vb7 Va8 10.Vb8 Va7 11.V4b7 Va6 12.Vb1 Vc6+** Po **12...Va7 13.V8b3+ Ka4 14.Vb4+ Ka5 15.Kb3** je černá věž vypuzena ze sloupce „a“, po jejím ústupu přijde **Va1+** s matem. **12...Vg2 13.Va1+ Va2 14.Vb3+ ztrácí věž. 13.Kd4 Va6 14.V8b3+ Ka4 15.Vb4+ Ka5 16.Kc4** Hrozí **17.Kb3 16...Vg6 17.Kb3 Vgg2 18.Vb8 Va4 19.Va8+ Kb5 20.Kc3+** Poslední jemnost, po neopatrném **20.Vxa4? Vg3+** by se černý zachránil. **20...Kc5 21.Vxa4 a bílý vyhraje.**

Všimněte si, že černý Ph4 nemá ve čtyřvěžovce (po 4.Kxc3) už žádný význam, černému nepřekáží a bílému neškodí. Bez něj se řešení nezmění.

V **D4** má bílý na výběr. Po **1.Vf2+?! Ke6 2.fxe7 Kxe7! 3.Ve2+ Kf6 4.Vg1 (4.Vd6+ Kf5 5.Vg6 Va4! =)** by se černý zachránil dočasnou

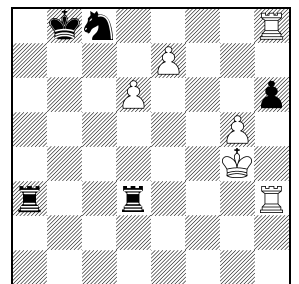
obětí **4...Vh5+! 5.Kxh5 Vh7+ 6.Kg4 Vg7+** s dobráním věže **g1. 1.Vf1+! 1...Ke6 2.fxe7 a) 2...Kxe7 3.Ve1+ Kf6 4.Vg2 Vf5** Po **4...Vd7 5.Vg6+** ztratí černý jednu z věží **5...Kf7 6.Vg7+** nebo **5...Kf5 6.Vg5+ 5.Vg6 mat; b) 2...Vxe7 3.Kg6 Ve5 4.Vf6 mat.** Echový mat ve čtyřvěžovce.

V původní pozici (čPa7→a6) vyhrávalo i **1.fxe7!** V opravené studii **1.fxe7?** vyvrací **1...Va6+**.

Další dvě studie se účastní letošní skladatelské soutěže, proto jejich číslování navazuje na rubriku studií.

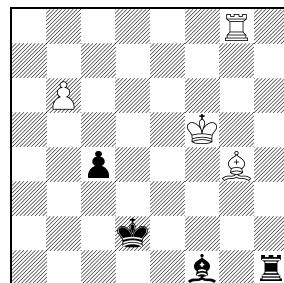
72 1...Vd4! 1...Vxh3 by černému vyšlo po naivním **2.e8D? Vag3+ 3.Kf5 Vxg5+** či **3.Kf4 Vf3+ 4.Ke5 Ve3+** se ziskem předčasně proměněné dámy. Ale po **2.Vxc8+** si postaví bílý dámu se šachem a je konec. Beznadějně je též **1...Va4+ 2.Kh5 Vxh3+ 3.Kg6 Ve3 4.d7. 2.Kf5 Va5+ 3.Kg6!** Král směřuje na h7 (**3.Ke6? Vxd6+ 4.Kf7 Vf5+ 5.Kg7 Vxg5+ 6.Kh7 Ve5 =**). **3...Vxd6+! 4.Kh7! 4.Kf7? Vf5+ 5.Kg7 Vxg5+ 6.Kh7 Ve6 = 4...Vd7! 4...Ve6 5.Vb3+ Kc7 6.e8D Vxe8 7.Vxe8 Jd6 8.Ve7+ Kd8 9.Ve6 Kd7 10.Vxd6+ Kxd6 11.g6 5.Vb3+ Kc7 6.Vc3+ Kd6 7.Vhxc8 hxc8!** Na **7...Vxe7+** či **7...Vxg5** přijde **8.Kxh6. 8.Kg6! a) 8...Kxe7 9.Ve3+ Kd6 10.Kf6 Vd5 11.Ve6 mat; b) 8...Vxe7 9.Vd8+ Ke6 10.Vf3 Ve5 11.Vf6 mat.**

Jaroslav Polášek – original
podle Arestov + Umnov



72 Č. táhne, bílý vyhraje 6+5
7. Vhxc8 hxc8! Na **7...Vxe7+** či **7...Vxg5** přijde **8.Kxh6. 8.Kg6!**
a) 8...Kxe7 9.Ve3+ Kd6 10.Kf6 Vd5 11.Ve6 mat;
b) 8...Vxe7 9.Vd8+ Ke6 10.Vf3 Ve5 11.Vf6 mat.

Hlinka, Kekely, Vlasák a Polášek – original

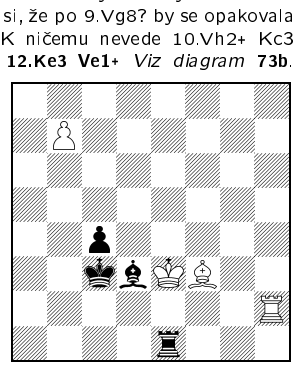


73 Bílý vyhraje 4+4

73 sice není čtyřvěžovka, ale do naší rubriky dobře zapadá, hrdinou je bílá věž. **1.b7 Sd3+ 2.Kf4 Vb1!** Výrazně zkracuje řešení **2...Vf1+ 3.Sf3 Vb1 4.Vg2+ Kc3 5.Ke3 Ve1+ 6.Ve2!** a dále jako po **13.Ve2! 3.Sf3** Po **3.b8D? Vxb8 4.Vxb8 c3** by černý snadno remizoval. Bílý se proto musí nejprve přiblížit králem. K tomu vede složitě manévrování, kdy bílá věž oběhne několikrát celou šachovnici. **3...Vb6!** Připravuje postup pěšce, nešlo ihned **3...c3**, protože po **4.Vg2+ Kc1 5.Vg1+** by bílý vyměnil věže a ihned vyhrál. Černá věž stojí na šesté řadě ideálně, brání vniknutí soupeřova krále na e3 (**4.Ke3 Ve6+**). Slabší **3...Vb5?** dává bílému po **4.Vg2+ Kc3** tempo k překrytí šesté řady **5.Sc6 Vb1 6.Vg1 Vb6 7.Ke3. 4.Vg2+** Věži na g8 chybí pole g6, kterým by odehlnala černou věž ze šesté řady. Proto musí udělat kolečko, kterým se dostane na h8 místo g8 a pak už bude důležitá vsuvka **Vh6!** k dispozici. **4...Kc3 5.Va2 Svúdně 5.Ke5?! Vb5+ 6.Sd5?** vede po **6...Sh7! 7.Vg3+ Sd3 8.Vg8 Kd2 9.Kd4 c3 10.Vg2+ Se2 11.Sc4 (11.Vxe2+ Kxe2 12.Sc4+ Kf3! 13.Sxb5 c2 =)** k diagramu **73a.** Černý nesmí vzít posledního pěšce **11...Vxb7? 12.Vxe2+ Kd1,** po **13.Kxc3** by prohrál. Zachránil se ale patem po **11...c2! 12.Sxb5 c1D 13.Vxe2+ Kd1 14.b8D Df4+ 15.Dxf4 pat!** **5...Kd4 5...Vf6+** zkracuje řešení, např. **6.Ke3 Ve6+ 7.Kf2 Vb6 8.Va6 Vb1 9.Va8 Kd2 (9...Vf1+ 10.Ke3 Ve1+ 11.Kf4) 10.Va2+ Kc3 11.Ke3** a dále jako po **14.Va2**

v hlavní variantě. **6.Va6 Vb1 7.Vd6+ Kc3 8.Vd8!** Aby se černý král nemohl vrátit na d4. **8...Kd2 9.Vh8!** Všimněte si, že po **9.Vg8?** by se opakovala pozice po 2. tahu. **9...Vb6 10.Vh6!** K ničemu nevede **10.Vh2+ Kc3 11.Vh6 Vb1. 10...Vb1 11.Vh2+ Kc3 12.Ke3 Ve1+ Viz diagram 73b. 13.Ve2!** Věž je potřeba znovu převést na sloupec „a“, aby šachem z a3 odehlnala černého krále z krytí pole d4. **13...Vb1 13...Sxe2 14.b8D Sxf3+ 15.Kxf3** je technická výhra. **14.Va2** Věž se vrací na sloupec „a“, kde stála již po pátém tahu. **14...Ve1+ 15.Se2!** Pěkný motiv střídání představení figur. **15...Vb1 16.Va3+ Kc2 17.Sf3 Ve1+ 18.Kd4** Konečně se bílý král dostal k černému pěšci. **18...Vb1 19.Va8 Kd2 20.b8D Vxb8 21.Vxb8 a vyhraje,** např. **21...c3 22.Vh8 c2 23.Vh2+ Ke1 24.Kxd3 c1D 25.Vh1+ nebo 22.Vb3 c2 23.Vxd3+ Ke1 24.Ve3+! Kd2 25.Ve2+ Kd1 26.Vh2+.**

73a po 11.Sc4 4+4



73b 13.Ve2! 4+4

Podrobnější analýzy najdete na našem webu www.sach.cz v sekci studie.