

Začátečníci radí zkušeným aneb Simultánka naruby

(Pavel Blažek)

Děti jsou soutěživé.

Šachisté jsou soutěživí.

A protože členové šachových kroužků bývají obvykle dětmi i šachisty zároveň, mají ve zvláštní oblibě ty aktivity, při kterých se mohou nějak měřitelně srovnávat s ostatními.

Jednou z možností je předvést jim partii, ve které od jistého okamžiku „radí“ tahy jednomu ze soupeřů a za nalezení nejlepšího tahu (případně jednoho z velmi dobrých tahů, není-li v pozici jeden jasně nejlepší tah) získávají body. Při tom se „mimochodem“ zdokonalí ve znalosti kombinačních obrátů, matových obrazců, propočtu variant a rovněž si utvrdí zásady zahájení, případně se seznámí s některým konkrétním zahájením. A také si procvičí šachovou notaci!

Na trenérovi je, aby partii průběžně komentoval a aby v tom našel správnou míru – nemělo by jít o pouhé soutěžení o co nejvyšší bodový zisk, kdy dítě partii vlastně nechápe a přínos jeho šachovému zdokonalení je nepatrný; na druhou stranu by se trenér neměl utopit v teoretických poučkách či v odbočkách od vlastního průběhu partie. Nevýhodou je, že aby „nepokazil soutěž“, nemůže trenér vždy plně vysvětlit smysl některých méně srozumitelných tahů, protože by tak někdy mohl prozradit tah příští.

V šachovém kroužku jsem párkrát použil příklady z knihy *Emil Gelenczei: Spiel mit gegen Großmeister!*, kde je 64 takto bodovaných partií. Nevýhodou je, že jsou to partie ne příliš srozumitelné pro šachisty 4. třídy či šachisty začínající. Přesto mezi nimi měla tato činnost velký ohlas!

Proto se v této práci pokusím předložit několik bodově zpracovaných partií vybraných z literatury i z vlastní praxe, které jsou vhodné pro trénink začátečníků a mírně pokročilých šachistů. Pro toho, kdo by se snad chtěl na základě tohoto textu sám otestovat, bude ten okamžik partie, kdy má začít navrhnout tahy, označen ????????????????

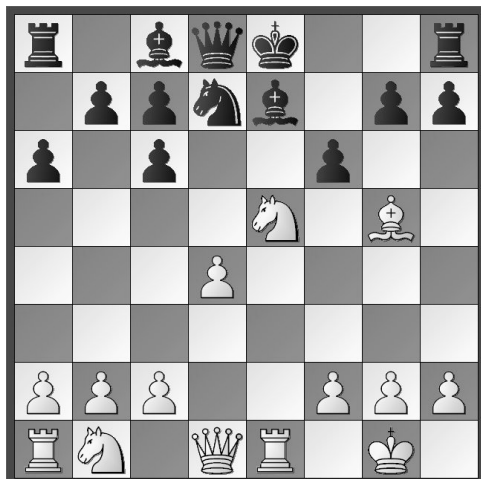
Najít partii vhodnou k tomuto účelu není právě snadné, chci-li dodržet pravidlo, že od jistého tahu počínaje se bude hledat *každý* tah (což zvyšuje atraktivitu soutěže a dává začínajícím šachistům možnost vžít se do lepšího ze soupeřů). Měla by to být nějaká kombinačně založená partie, v ideálním případě taková, kdy od jisté chvíle počínaje existuje (z pohledu jednoho ze soupeřů) vždy jeden tah, který je výrazně lepší než kterýkoli jiný tah. Tohoto ideálu se asi málokdy podaří dosáhnout, pokud nemá být test příliš krátký; tu a tam tedy nezbyde, než se spokojit s tím, že vedle sebe paralelně existuje několik velmi dobrých tahů a nikoli jediný nejlepší tah.

Příklady testových partií

Děti nepochybně s potěšením uvítají, když jim jejich trenér předvede nějakou vlastní drtivou porážku. (A snad jim taková partie i hlouběji utkví v paměti, když ji sehrál někdo, koho znají osobně a ne jen podle jména nebo vůbec.) Proto začnu miniaturkou, kde moji hrubou chybu vytrestal klubový kolega Zdeněk Tioka v klubovém přeboru hraném před 20 lety. Jedná se o partii, kde všechny hledané tahy budou zcela srozumitelné i pro naprosté začátečníky.

Partie 1: Tioka – Blažek (Brno, 1994)

1. e4 e5
2. Jf3 Jc6
3. Sb5 a6
4. Sa4 Jf6
5. 0–0 J×e4
6. Ve1 Jc5
7. J×e5 Se7
8. S×c6 d×c6
9. d4 Jd7
10. Sg5 f6?? Z dosud docela vyrovnané pozice se rázem stává beznadějně prohraná. Správné bylo 10. ... J×e5.



???????????????

11. Dh5+ (4 body) g6
12. J×g6 (3 body) h×g6
13. D×h8+ (2 body) Kf7?
14. Dh7+ (2 body) Kf8
15. Sh6+ (2 body) Ke8
16. D×g6 mat (2 body).

(Maximum 15 bodů)

Když učíme začátečníka správným zásadám zahájení, měli bychom si dát pozor, aby se mu pak na prvním turnaji nestalo, že sice bude bojovat o střed, vyvíjet lehké figury do centra a hrát v principu správně, ale ve čtvrtém tahu dostane šustrmat. No ovšem, asi jsme mu zapomněli připomenout, že nesedí za šachovnicí sám, ale že má před sebou soupeře, který také tahá figurkami a že je dobré klást si otázku „čím mi soupeř posledním tahem pohrozil?“

Klasickým šustrmatem lze (po 1. e4 e5) pohrozit čtyřmi způsoby:

- a) 2. Sc4 3. Df3
- b) 2. Sc4 3. Dh5
- c) 2. Df3 3. Sc4
- d) 2. Dh5 3. Sc4

Nejméně příjemná pro začátečníka v roli černého je poslední uvedená možnost; musí se bránit velice opatrně! (Ve všech třech předchozích případech totiž může černý ve 2. tahu zahrát tah 2. ... Jf6). A právě to, jak se vypořádat s touto nejnebezpečnější podobou hrozby šustrmatu, rozebírá Richard Biolek ve své knize *Moderní zahájení* na uměle vytvořené partii. (Je ale dost pravděpodobné, že za ta staletí existence šachu byla partie přesně v této podobě alespoň jednou – a možná mnohokrát – skutečně sehrána.) Tato partie mi posloužila k vytvoření dalšího příkladu; zdá se mi totiž velice vhodná k tomu, aby v testové formě vstúpila začátečníkům správnou obranu proti soupeři, který v zahájení místo zdravého vývinu hraje na šustrmat a ztrácí tempa.

Partie 2

1. e4 e5

2. Dh5?!

????????????????

2. ...Jc6 (3 body) Nejpřirozenější a nejlepší krytí pěšce e5. Ještě snad za tahy De7 nebo d6 může černý dostat **1 bod**.

3. Sc4

3. ... g6 (2 body) Opět nejpřirozenější krytí matu a zároveň napadení bílé dámy; **2 body** si však černý zaslouží rovněž za tah 3. ... De7, kterému dává Fritz dokonce přednost před tahem 3. ... g6 (jeho „myšlenka“ je asi taková, že tah 3. ... g6 je svým způsobem ztrátou tempa, protože umožňuje dámě vrátit se ihned na d1, kde stojí lépe než na h5).

4. Df3?!

4. Jf6 (2 body) Černý odvrací hrozbu matu přirozeným vývinem figury.

5. g4? Bílý hraje tvrdošíjně na mat (hodlá zahrát jezdcem tahem 6.g5) a ztrácí další tempo.

5.Jd4! (3 body) Kdyby bílý v 5. tahu zahrál zdánlivě velice nepříjemný tah 5. Db3?, černý by se nemusel obávat brání na f7 a mohl by odpovědět rovněž 5. ... Jd4!, protože po 6. S×f7+ Ke7 7. Dc4 b5 bílý ztrácí střelce.

6. Dd1

6. ... d5!! (4 body) Za tahy 6. ... J×e4 nebo 6. ... J×g4 získává černý **2 body**.

7. e×d5

7. ... S×g4 (2 body) O nic horší nebylo 7. ... J×g4 (**2 body**), ale brání střelcem je přirozenější a vede k přehlednější pozici.

8. f3 Po 8. Se2 S×e2 9. J×e2 D×d5 stojí bílý rovněž beznadějně, po 8. Je2 dokonce dostane mat druhým tahem



8. ... Je4!! (4 body) Napadá pole f2 a uvolňuje dráhu černé dáme.

9. f×g4?

9. ... Dh4+ (2 body)

10. Kf1

10. ... Df2 mat (1 bod).

(Maximum 23 bodů)

Mezi partiiemi z praxe není lehké najít vhodný materiál pro vytvoření podobného bodovaného testu. V soubojích špičkových hráčů se asi zřídka vyskytují partie, kdy z pohledu jednoho ze soupeřů dlouhodobě existuje nějaký výrazně nejlepší tah; a i kdyby, stejně by pro méně pokročilé šachisty tyto partie nebyly srozumitelné. S takovými „delšími úseky s možností nejlepšího tahu“ se setkáme spíše v partiích slabších hráčů; tam zase ale tyto možnosti mnohdy zůstávají nevyužity – takže bodovány by byly často jiné tahy než ty, které se skutečně hrály. Asi nejnadějnější je pátrat v partiích, ve kterých byl mezi soupeři značný výkonnostní rozdíl. Silný hráč v nerovných a zároveň poměrně přehledných pozicích nachází nejlepší tahy a slabý hráč špatnou protihrou vznik takových pozic umožňuje.

A takovéto partie se odehrávají například v simultáncích! Uvádím zde partii pražského rodáka Rudolfa Charouska, který zemřel v roce 1900 ve svých 27 letech na tuberkulózu. Byl to velice nadějný šachista, který v roce 1896 na turnaji v Norimberku porazil úřadujícího mistra světa Emanuela Laskera. Zde však byl jeho soupeřem nesrovnatelně slabší hráč.

Partie 3: Charousek – N. N.

1. e4 e5

2. d4 e×d4

3. c3 d×c3

4. Sc4 Jf6

5. Jf3 Trochu zvláštní tah, asi objektivně nejsilnější bylo 5. J×c3, ale bílý nejspíš chtěl proti slabšímu soupeři udržet na šachovnici méně přehlednou pozici.

5. ... Sc5

6. J×c3 d6

7. 0–0 0–0

8. Jg5?! Toto určitě není silný tah, na g5 měl přijít střelec, ale když už si Charousek dovolil hrát proti několika soupeřům najednou, možná chtěl takovýmto předčasným výpadem otestovat sílu svého protivníka.

8. ... h6? Soupeř se zbytečně zalekl nepříjemného jezdce a chybuje hned při nejbližší příležitosti.

????????????????

9. Jxf7! (3 body) Výměna dvou lehkých figur za věž a pěšce se v obdobných pozicích nabízí často a obvykle nebývá dobrá. Ale nepředbíhejme...

9. ... Vxf7

10. e5! (3 body) Špatné by bylo 10. Sxf7+. Tah e5 byl velmi silný již v 9. tahu, dodatečně tedy získává **3 body** rovněž ten, kdo zvolil tah 9. e5! namísto 9. Jxf7!

10. ... Jg4

11. e6! (3 body) Nyní má černý napadenou věž na f7 i jezdce na g4.

11. ... Dh4? Černý se zoufale pokouší o aktivní protihru, která ale není dostačující. Přesto měl ještě zde poslední možnost pokusu o záchranu, a to 11. ... Vxf2!, ovšem i tak by stál hůř.

12. exf7+ (2 body) Tento tah nepotřebuje komentář. **12. ... Kf8**

13. Sf4 (2 body) Bílý kryje mat a zároveň uvádí do hry důležitou figuru. Po 13. h3 by mohl být černý víc než spokojen.

13. ... Jxf2

14. De2! (3 body)

14. ... Jg4+

15. Kh1 (1 bod)

15. ... Sd7

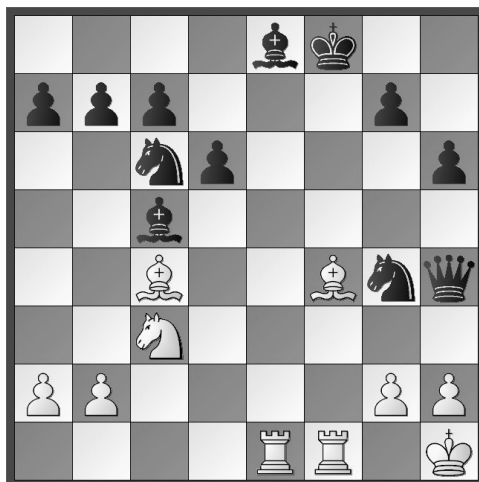
16. Vae1 (3 body) Hrozí dvoutahový mat. Podobně silné tahy byly též 16. De4 (**3 body**) nebo 16. Dc2 (**3 body**) – dáma má v obou případech namířeno na h7.

16. ... Jc6? Poslední chyba, partii už ale stejně nešlo zachránit.

17. De8+!! (5 bodů)

17. ... Vxe8 Po 17. ... Sxe8 by to dopadlo stejně.

18. fxe8D+ (2 body) Černý odpověděl vynuceným **18. ... Sxe8** a ve vzniklé pozici je i pro naprostého začátečníka krásným cvičením pokusit se najít nejlepší tah bílého!



19. Sxd6 mat (3 body).

(Maximum 30 bodů)

Dalším docela dobře použitelným příkladem ze simultánky je partie čtvrtého mistra světa Alexandra Aljechina.

Partie 4: Aljechin – Lugowski? (1931?)

Pod hlavičkou Aljechin – Lugowski (1931) uvádí tuto partii R. Biolek v knize *Moderní zahájení*. Partii Aljechin – Lugovskij (1931) cituje i monografie o vídeňské hře A. M. Konstantinopolskij, V. F. Lepeškin: *Venskaja partija*, podle níž se ale ve dvanáctém tahu hrálo 12. Dh5, nikoli 12. Dh4 (další průběh partie není uveden). Podle učebnice J. Veselého *Jak hrát šachy?* se Aljechinův soupeř jmenoval Gulowski a partie se hrála „v jakési simultánce ve Varšavě za druhé světové války“(!) V knížce L. Alstera *Miniaturní šachové partie* ji najdeme jako partii Aljechin – Golovsky a hrála se prý „v simultánce v Bělehradě ve třicátých letech“.

1. e4 e5

2. Jc3 Jc6

3. Sc4 Sc5(?)

4. Dg4 Je otázka, zda se jedná o objektivně nejsilnější tah, rozhodně je to ale tah nepříjemný.

4. ... Df6? (Na tomto místě bývají doporučovány nevzhledné tahy 4. ... g6 či dokonce 4. ... Kf8. Černý ale může zkusit zahrát 4. ... Jd4!? a po tazích 5. D×g7 Df6 6. D×f6 Jf6 s dalším Vg8 má za obětovaného pěšce aktivní hru.)

???????????????

5. Jd5! (3 body) 5. ... D×f2+

6. Kd1 (1 bod) Ať má tedy každý alespoň jeden bod – pokud nechýbuje v šachové notaci!

6. ... Kf8

7. Jh3 (3 body) 7. ... Dd4 Zdánlivě jediná možnost, ale za úvahu stálo ještě vložit tah 7. ... h5.

8. d3 (2 body) 8. ... Sb6?

9. Vf1 (2 body) 9. ... Jd8

10. c3 (2 body) Bílý ale obdrží 2 body také za tahy 10. Dh4, 10. Dh5 nebo 10. Jg5.

10. ... Dc5

11. Jg5 (2 body) Opět 2 body i za tahy 10. Dh4 nebo 10. Dh5.

11. ... Jh6

12. Dh4 (2 body) Za tah 12. Dh5 rovněž 2 body.

12. ... d6?



13. Je6!! (5 bodů) 13. ... J×e6
 14. De7+ (2 body) 14. ... Kg8
 15. De8+ (2 body) 15. ... Jf8
 16. Je7 mat (2 body)

(Maximum 28 bodů)

Tuto malou sbírku testových příkladů zakončím partií z vlastní praxe, která byla sehraána v brněnském Městském přeboru v zápase mezi ŠK 64 C a I. Brnem D.

Partie 5: Blažek – Štembera (Brno, 2005)

1. e4 e5

2. Jc3 Jf6

3. f4 Jc6? Moje zkušenost s vídeňskou hrou je ta, že ji mnoho hráčů vedoucích černé figurky nezná. Dost často na tomto místě hrají pasivní 3. ... d6 a ani slabší tahy jako 3. ... e×f4 nebo zde hrané 3. ... Jc6 nejsou ojedinělé. Zároveň je to zahájení, které vede k otevřeným pozicím s útočnými možnostmi proti černému králi (díky otevřenému sloupci f), a lze je tedy začínajícím šachistům doporučit.

????????????????

4. f×e5 (3 body) 4. ... J×e5

5. d4 (3 body) 5. ... Jg6

6. e5 (3 body) 6. ... Jg8 Bílý se vyvíjí a obsazuje střed, černý ztrácí tempa.

7. Sc4?! (1 bod) Tento tah vypadá velice silně, ale není nejlepší. Samozřejmě nyní černému nic nedává 7. ... Dh4+ 8. g3 již s velkou výhodou bílého. Černý ale mohl taktickým obratem 7. ... J×e5! téměř vyrovnat hru. Bílý by nyní neměl nic lepšího než pokusit se po 8. Sb3 Jg6 (po 8. d×e5 Dh4+ už stojí lépe černý) využít uvolněný sloupec e ve svůj prospěch. Nejlepší bylo zahrát klidné 7. Jf3 (3 body), případně 7. Df3 (2 body) s možným pokračováním 7. ... Dh4+ 8. Df2.

7. ... Sb4

8. Jf3 (3 body) Přinejmenším stejně dobrý je tah 8. Df3 (rovněž 3 body).

8. ... J8e7

9. 0–0 (3 body) Šlo zahrát i okamžité Jg5 (3 body).

9. ... S×c3

10. b×c3 (2 body) Celkem samozřejmý tah, ale ještě lepší bylo 10. Jg5! (4 body). Černý stejně musí střelce na c3 nechat stát, protože se teď musí starat o bod f7.

10. ... h6?



- 11. Jg5! (5 bodů)** Tahem 10. ... h6 ve skutečnosti černý hrozbu Jg5 nepokryl. (1 bod za tah 11. Jh4)
- 11. ... h×g5??** Nyní měl černý udělat rošádu, ale partie už i tak byla ztracena. Následuje série tahů, které by měli najít i šachisté-začátečníci:
- 12. S×f7+ (3 body) Kf8**
- 13. S×g6+ (2 body) Kg8**
- 14. Sf7+ (2 body) K** výhře samozřejmě stačí i **14. S×g5 (1 bod)**
- 14. ... Kf8**
- 15. Sd5+ (3 body)** Nejlepší umístění střelce. Jednak do budoucna brání tahu d5, jednak sřeží pole c6 před útokem černého krále (po tahu d6).
- 15. ... Ke8**
- 16. Df3 (3 body)** Za tah **16. S×g5 1 bod.**
- 16. ... Jf5** Nic lepšího černý nemá. Po **16. ... d6** následuje mat druhým tahem.
- 17. D×f5 (2 body)**
- 17. ... De7** a nyní Fritz spočítal, že bílý má dvě možnosti, jak dát mat šestým tahem, a sice
- 18. Dg6+ (3 body)** nebo též **18. S×g6 (3 body)** Tah S×g6 zde ani z „lidského“ pohledu není o nic horší než Dg6+, protože černý stejně nemá dámou kam ustoupit. Následovalo ještě
- 18. ... Kd8**
- 19. S×g5 (2 body)** a černý se vzdal. Po jakémkoli tahu černý nejen ztratí dámu, ale dostane mat nejpozději čtvrtým tahem.

(Maximum 47 bodů)

Organizační tipy

Není na škodu nachystat pro každého řešitele testu jakýsi speciální partiář, kde bude místo jak na „hádané“ tahy a jejich bodové ohodnocení, tak na skutečný průběh partie. Mohou být také předtištěny údaje týkající se aktérů partie a času a místa jejího sehrání, zejména jedná-li se o nějakou historicky významnou partii. Takový formulář např. pro partii, která má 14 tahů a kde počínaje 6. tahem máme hledat každý tah bílého, může vypadat nějak takto:

Jméno bílého – jméno černého (místo a rok sehrání partie)				
	Můj tip tahu bílého	Body	Tah bílého	Tah černého
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				

Body celkem:

(Maximum bodů)

K organizaci podobných testů ještě pár poznámek a nápadů:

Pokud jsou řešitelé dva nebo tři, není asi třeba nic dodávat. Ale již je-li jich cca 5 nebo víc, může se snadno stát, že někomu bude hledání tahu trvat déle a bude ostatní zdržovat a jiný naopak bude hotov příliš rychle a bude ostatní rušit. Hladkému průběhu soutěžního testu mohou pomoci šachové hodiny. Buď organizátor na každý tah stanoví maximální čas na rozmyšlenou – třeba i na každý tah jiný, podle obtížnosti (tady mu stačí i obyčejné stopky nebo hodinky), nebo, je-li k dispozici dostatek šachových hodin, dostane každý např. 30 minut „na celou partii“, se kterými hospodář dle vlastního uvážení. A další výhoda – pohled na hodiny dává hned trenérovi přesný přehled o tom, kdo již tah zapsal a kdo ještě přemýšlí (a

nemusí se tedy stále ptát, zda jsou všichni hotovi). Nevýhoda – pokud není k dispozici nástěnná šachovnice, ale všichni jsou semknuti kolem jedné běžné šachovnice, mohou šachové hodiny poněkud překážet. To lze vyřešit tak, že má každý nejen vlastní hodiny, ale i vlastní šachovnici (kde si samozřejmě nesmí přehrávat promyšlené varianty); na pokyn vedoucího pak mohou všichni najednou provést zapsaný tah. Potom tato aktivita připomíná jakousi simultánku naruby, kdy za slabší stranu „hraje“ trenér, který obchází všechny šachovnice, a za silnější stranu přemýšlejí jeho svěřenci. I tak je ale potřeba, aby na některou z šachovnic viděli všichni – na ní pak může trenér průběžně partii komentovat.

Závěr

Tento text vznikl v prvních dnech roku 2014 jako závěrečná písemná práce požadovaná k úspěšnému absolvování školení trenérů 3. třídy. Má za cíl inspirovat k vytváření podobných bodovaných partií, které jsou jistě atraktivní i pro šachisty-samouky, ale které jsou vhodné zejména pro občasně zařazení do skupinového tréninku mládeže. Vidina závěrečného bodového srovnání s ostatními, které je pro děti vyvrcholením této aktivity, je dobrou motivací k udržení pozornosti po celou dobu. Kromě relativního srovnání jednotlivých soutěžících mezi sebou by pro ně bylo jistě lákavé, kdyby završením bylo ještě jakési absolutní srovnání – stanovení bodové hranice, které by měl dosáhnout hráč čtvrté třídy, vyšší bodové hranice pro hráče třetí třídy atd. (takovou tabulku obsahuje například zmíněná publikace *E. Gelenczei: Spiel mit gegen Großmeister!*). Něco takového si ovšem ani zdaleka netroufám odhadnout. Konec konců už samotné přidělení bodů jednotlivým tahům je dost subjektivní záležitost; navíc šachový program Fritz 9, který mi byl pomocníkem, asi už dnes nepatří k nejsilnějším. Proto jsem si vědom nedokonalosti této práce, věřím však, že pro účel, pro který byla napsána, bude shledána dostatečnou.

Brno, 7. ledna 2014

Použitá literatura:

Ladislav Alster: Miniaturní šachové partie (Olympia, Praha, 1988)
Richard Bišek: Moderní zahájení (www.SACHY.biz, Praha, 2010)
Emil Gelenczei: Spiel mit gegen Großmeister! (Sportverlag Berlin, 1977)
A. M. Konstantinopolskij, V. F. Lepeškin: Venskaja partija (Fizkultura i sport, Moskva, 1989)
Jiří Veselý: Jak hrát šachy? (Olympia, Praha, 1986)

Počítačová podpora:

Fritz 9