

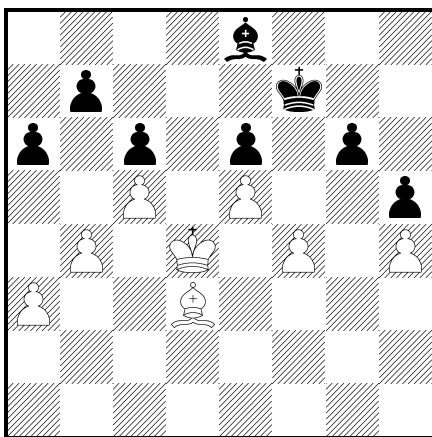
SÍLA FIGUR

1. Střelec — dobrý a špatný

Dva hlavní principy šachu jsou: 1. AKTIVITA a 2. SOUHRA FIGUR.

Dobrý střelec je takový, který je aktivní, má volnost pohybu, může napadat objekty útoku. *Špatný střelec* je takový, který je omezen v pohybu vlastními zafixovanými pěšci.

Následující učebnicový příklad pochází z Koblencova Šachového tréninku.



Snadno poznáme, který střelec je dobrý a který špatný. Jaký ale bude plán realizace výhody?

1. Maximální zesílení působnosti figur. 1. ♖c3 ♖e7 2. ♖b3 ♖d8 3. ♖a4 ♖c7 4. ♖a5 (tím je černý král omezen v pohybu) 4. ... ♙f7 5. ♙c4! (tím je černý střelec omezen na krátkou diagonálu) 5. ... ♙g8 2. Nástup pěšců. 6. a4! ♙f7 7. b5 axb5 8. axb5 (nyní je důležité, že nelze 8. ... cxb5 pro 9. Sxb5 a černý je v nevýhodě tahu!) 8. ... ♙g8 9. b6+! ♖d8 (černý král je nyní přikován k obraně pěšce b7 pro hrozbu Sa6!) 10. ♖b4 a nyní král přejde po černých polích na královské křídlo, tam po f4–f5 vnikne do soupeřova tábora a vyhraje.

Vidíme tedy, že špatný střelec je *tříkrát špatný!*

1. omezen v pohybu vlastními pěšci, pasivní
2. nemá co napadat, není aktivní
3. nezabrání soupeřovu králi v průniku podle pěšcového řetězu.

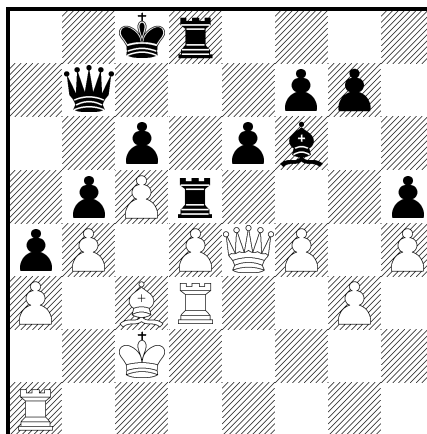
Pamatujme si dobře známou Capablancovu větu „Má-li soupeř střelce, zafixuj jeho pěšce na

polích barvy toho střelce“ (bez ohledu na to, máš-li sám střelce či jezdce).

Nyní jednu výbornou, ale méně známou partii

MACHÁČEK – HORT
CaroKann

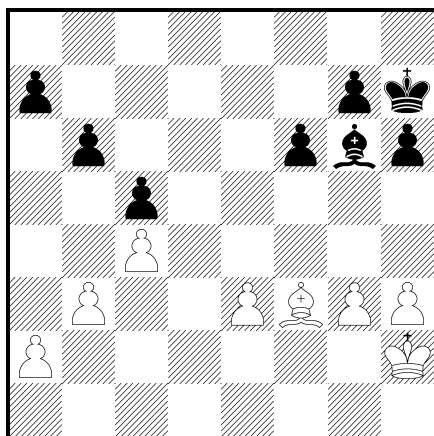
1. e4 c6 2. d4 d5 3. ♘c3 dxe4 4. ♘xe4 ♙f5 5. ♘g3 ♙g6 6. ♘f3 ♘d7 7. h4 h6 8. ♙d3 (Nynější teorie doporučuje 8. h5.) 8. ... ♙xd3 9. ♖xd3 ♘gf6 10. ♙d2 e6 11. c4 ♖c7 12. 0–0–0 0–0–0 13. ♙c3 ♙d6 14. ♘e4 ♙f4+ 15. ♖b1 ♘e5! 16. ♘xe5 ♙xe5 17. ♖f3 ♘xe4 18. ♖xe4 ♙f6 (Hort sehrál zahájení virtuózně — černý střelec je dobrý, bílý špatný.) 19. b4? (Temperamentní soupeř sám přivádí své pěšce na pole barvy svého střelce.) 19. ... ♖d7 20. ♖d3 ♖hd8 21. ♖hd1 ♖b6! 22. ♖c2 ♖a6! 23. ♖b3 b5! 24. c5 (a střelec bílého je čím dál tím horší) 24. ... ♖d5 25. f4 ♖b7 26. g3 h5 27. ♖a1 a5! 28. a3 a4+! 29. ♖c2 (Mistrnou hrou, i za přispění svého soupeře, získal černý jasnou výhodu. Sledujme, jak ji realizoval — 4. zákon koncovky — vytvoření a uplatnění volného pěšce. Řešte pozici!)



29. ... e5! 30. fxe5 ♙xe5 31. ♖f1 ♙f6 32. ♖f5 ♖d7 33. ♖xd5 ♖xd5 34. ♖xd5 ♖xd5 35. ♖f3 ♖d7 36. ♖d3 ♖e6 37. ♖e4 g5! 38. hxg5 ♙xg5 39. ♙b2 ♙f6 40. ♙c3 ♙g7 41. ♖f1 ♖g5 42. ♖f3 ♖g6 43. ♖d3 ♖g4 44. ♙b2 f5 45. ♙c3 ♙h6 (Volný pěšec rozhoduje.) 46. d5+ (Marný pokus o zvrát.) 46. ... cxd5 47. ♙d4 f4! 48. gxf4 ♙xf4 49. c6 ♖g3 50. ♖xg3 ♙xg3 51. ♙c5 h4 52. ♖e3 h3! 53. ♖f3 h2 54. ♖g2 ♙c7 55. ♙d4 ♖f5 0 : 1. Instruktivní partie, zasluhuje hluboké studium!

Za nejlepší střelcovou koncovku na naše téma považují

SMYSLOV – KERES
1951



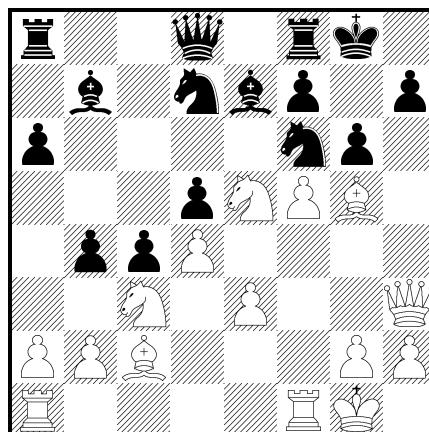
1. ... ♖b1 2. a3 a5! (Fixuje slabinu!) 3. ♔d1 (Vynuceno.) 3. ... ♖g6 4. ♖g2 ♔f5 5. ♔f3 ♔e5 (1. zákon koncovky — centralizace krále!) 6. a4 (Jinak přijde Sd3 a a4.) 6. ... g5 7. ♔e2 ♔f5! 8. g4 (Opět vynuceno (proč?), další pěšec na barvě střelce!) 8. ... ♔b1 9. ♔f3 f5 10. gxf5 (10. Ke2 f4 11. Kf3 fxe3 12. Kxe3 Se4) 10. ... ♔xf5 11. ♔f2 ♔e4 12. ♖g3 ♖g6! 13. ♔f2 h5! 14. ♖g3 h4+ 15. ♔f2 ♔f5 16. ♖g2 ♔f6 17. ♔h2 ♔e6 0 : 1. Instruktaž na nejvyšší úrovni! Konec mohl být 18. ♖g2 ♔e5 19. ♔h2 ♔b1 20. ♖g2 ♔e4 21. ♔f2 ♔d3 22. ♔f3 ♔d2 23. ♔e2 ♔f5 24. e4 ♔xe4+ 25. ♔xe4 ♔xe2 26. ♔f5 ♔f3 27. ♔xg5 ♖g3+.

A tak jsme probrali 1. a 4. zákon koncovky, 2. a 3. jsou dle hlavních principů: aktivita a souhra figur. *Figury v koncovce mají napadat!* (nikoliv bránit!) Na nezkušeného hráče může působit pud sebezáchovy, chtěl by mít vše kryto, ale to je v koncovce omyl.

Špatný střelec může být problémem již v zahájení, tam kde je u černého fixován pěšec e6 a omezuje Sc8.

PILSBURRY – MARCO
1900

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♔g5 ♔e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 b6 7. ♔d3 ♔b7 8. cxd5! exd5 (Střelec zůstává špatným, při braní střelcem by bílý ovládl centrum.) 9. ♘e5! ♘bd7 10. f4 c5 (Lépe Je8! a vypudit „Pillsburryho střelce“.) 11. 0-0 c4? (Typická strategická chyba.) 12. ♔c2 a6 13. ♖f3 b5 14. ♖h3 g6 15. f5 b4 (K protihře se černý nedostane. Řešte!)



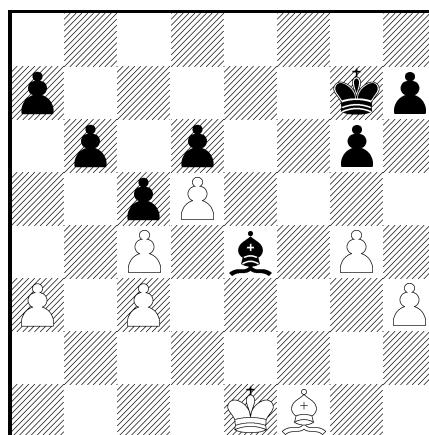
16. fxg6! hxg6 17. ♖h4! bxc3 18. ♘xd7 ♖xd7 19. ♖xf6! a5 20. ♖af1 ♖a6 21. ♔xg6! (Nakonec dobrý střelec rozhoduje!) 21. ... fxg6 22. ♖xf8+ ♔xf8 23. ♖xf8+! 1 : 0.

Také v polozavřených hrách je často *problém Sc8*, zejména ve *francouzské obraně*.

TARRASCH – TEICHMANN
1912

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 ♘f6 4. ♔g5 ♔e7 5. e5 ♘fd7 6. ♔xe7 ♖xe7 7. ♖d2 0-0 8. f4 c5 9. ♘f3 ♘c6 10. g3 a6 (Nutné bylo f6.) 11. ♔g2 b5 12. 0-0 cxd4 13. ♘xd4 ♘xd4 14. ♖xd4 ♖c5 15. ♖xc5 ♘xc5 (Zde černý nabídl remízu; Tarrasch ale hrál) 16. ♘e2 ♔d7 17. ♘d4 ♖ac8 18. ♔f2 ♖c7 19. ♔e3 a partii instruktivně vyhrál, s centralizovaným jezdce proti špatnému střelci (tak, jak učil Steinitz). Partii najdeme v knize „*Tarrasch, učitel šachových generací*“, vydaného v nakladatelství Pliska — Frýdek-Místek.

CVETKOV – SMYSLOV
1947



V předchozím tahu bílý vyměnil dámy, což bylo chybné rozhodnutí. Řešte!

42. ... g5! (Fixuje bílé pěšce, kontroluje pole f4, omezuje pohyblivost střelce soupeře.) 43. ♖f2 ♖f6 44. ♖e3 ♖e5 (Odtud již hrozí vnikem.) 45. ♗e2 (Vynuceno; klade prostou léčku 45. ... Sg2 46. Kf2 Sxh3 47. Kg3.) 45. ... ♗c2 46. ♖d2 ♖b1 47. ♖e3 (Vynuceno.) 47. ... h6 48. ♗f3 ♗c2 49. ♗e2 a6 50. ♖d2 ♗a4 51. ♖e3 b5! 52. cxb5 (Hrozilo 52. ... bxc4 53. Sxc4 Sb5.) 52. ... axb5 53. ♗f3 ♗b3 54. ♗e2 ♗c4! (A nyní si zatrénujte propočít variant; je sice dlouhá, ale jde jen o jednu větev.) 55. ♗xc4 bxc4 56. a4 ♖xd5 57. a5 ♖c6 58. ♖e4 d5+ 59. ♖e5 d4 60. cxd4 c3 61. d5+ ♖d7! 62. a6 c2 63. a7 c1♖ 64. a8♖ ♖f4♯ 0 : 1.

KARPOV – LAUTIER
Biel 1992

1. d4 d5 2. c4 c6 3. ♘c3 ♘f6 4. e3 e6 5. ♘f3 ♘bd7 6. ♖c2 ♗d6 7. ♗e2 0–0 8. 0–0 ♖e8 9. ♖d1 ♖e7 10. h3 b6 11. e4 ♘xe4 12. ♘xe4 dxe4 13. ♖xe4 ♗b7 14. ♗f4 ♖ad8 15. ♗xd6 ♖xd6 16. ♘e5 ♘xe5 17. dxe5 ♖c7 18. ♗f3 ♗a8 19. ♖xd8 ♖xd8 20. ♖d1 ♖xd1+ 21. ♗xd1 ♖d8 22. ♗f3 ♖d2 23. b3 ♖xa2 24. b4 ♖a1+ 25. ♖h2 ♖a6 26. ♖d4 ♖c8 (Bílý má za pěšce kompenzaci.) 27. c5! bxc5 28. ♖xc5 a6 29. ♖e7 g6 30. h4 h5 31. ♖g3 ♖b7 32. ♖xb7! ♗xb7 33. ♖f4 (plán — volný pěšec) 33. ... ♖f8 34. ♖g5 ♖e7 35. ♗e4 ♗a8 36. f3 ♗b7 37. g4 ♗a8 38. gxh5 gxh5 39. f4 ♗b7 40. ♗f3 ♗a8 41. ♖xh5 1 : 0.

Nádherný příklad. Při špatném střelci nelze vynutit výhru jen na dámském křídle, proto 30. h4! s hrozbou útoku na krále, s hrozbou h5–h6. Doporučuji k podrobnému studiu!

2. Dvojice střelců

Tento termín zavedl a objasnil první mistr světa *Wilhelm Steinitz*. V čem je vlastně *výhoda dvojice střelců*?

- ovládají *všechna pole* (je anulována nevýhoda jednoho střelce)
- v koncovce mohou bojovat proti centralizaci soupeřova krále a *podporovat centralizaci* vlastního krále (centralizace krále — první zásada koncovky)
- zpravidla můžeme dále *výhodně měnit* (např. získat lepšího střelce proti horšímu jezdcí nebo dobrého střelce proti špatnému střelci)

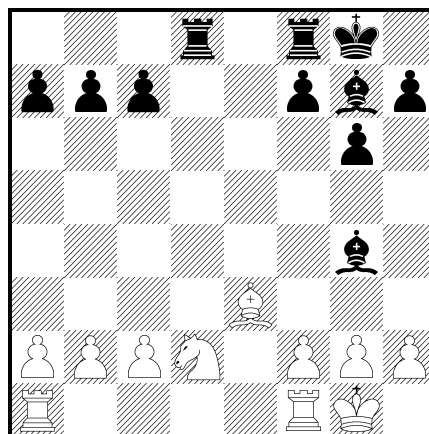
Postup při hře s dvojicí střelců

1. rozmístíme pěšce tak, aby soupeřův *jezdec neměl opěrné body v centru*
2. *zaženeme jezdece* na okraj šachovnice
3. můžeme jít do koncovky a *centralizujeme krále*, bráníme v centralizaci soupeři
4. uskutečníme *výhodnou výměnu*
5. *realizace výhody*

Předpokladem je, že chápeme pojem „dobrého“ a „špatného“ střelce a víme, v kterých pozicích je lepší střelec (hraje na velkém prostoru a pěšci jsou na obou křídlech nerovnoměrně rozdělení tak, aby vznikli volní pěšci) a kdy je lepší jezdec (hraje se na malém prostoru, na jednom křídle).

ENGLISCH – STEINITZ
Londýn 1883

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 g6 (I tak lze španělskou hrát, několikrát tuto variantu použil i Smyslov.) 4. d4 (Praxe stanovila, že lepší postup je 4. 0–0 5. c3 6. d4.) 4. ... exd4 5. ♘xd4 ♗g7 6. ♗e3 ♘f6 7. ♘c3 0–0 8. 0–0 ♘e7!? 9. ♖d2 d5! 10. exd5 ♘exd5 11. ♘xd5 ♖xd5 12. ♗e2 ♘g4 (Steinitz vyměnil centrální pěšce a docílil vyrovnání; nyní přebírá iniciativu — pořizuje si dvojici střelců.) 13. ♗xg4 ♗xg4 14. ♘b3 ♖xd2 (Silné bylo i 14. ... Dc4, ale Steinitz v duchu svého učení jde do koncovky.) 15. ♘xd2 ♖ad8 (Nebylo dobré 15. ... Sxb2 16. Vab1 a 17. Vxb7; dostali jsme naši tématickou pozici.)



16. c3 (Oslabuje pole d3.) ♖fe8 17. ♘b3 b6 18. h3 ♗e6 19. ♖fd1 c5 (Úkol č.1) 20. ♗g5? f6! 21. ♗f4 ♖f7 (Zahájen úkol č.3) 22. f3 g5! 23. ♖xd8 (Vynuceno, aby mohl ustoupit

střelec.) 23. ... ♖xd8 24. ♕e3 h6! 25. ♖e1 f5 26. f4 (Snaží se dosáhnout blokované pozice.) 26. ... ♕f6! (Černý naopak pružné.) 27. g3 a5! (Úkol č. 2) 28. ♗c1 (Hrozilo a4–a3 s rozbitím dámského křídla.) 28. ... a4 29. a3 ♕c4! (Nyní porovnejme tohoto střelce s jezdcem!) 30. ♖f2 gxf4! (Nejtěžší tah v partii! Dvojice střelců není samoučelnou, úkol č. 4.) 31. ♕xf4 ♕g5! 32. ♕xg5 hxg5 (Hrozí Vd2.) 33. ♖e3 ♖f6 34. h4 (Bílému nepomůže ani vzdálený volný pěšec.) 34. ... gxh4 35. gxh4 ♖e8+ 36. ♖f2 ♖xe1 37. ♖xe1 ♖e5 (Úkol č.3 je dovršen.) 38. ♗e2 ♕xe2! 39. ♖xe2 ♖f4 (Hle výsledek hry s dvojicí střelců — vyhraná pěšcová koncovka.) 40. c4 ♖g4 41. ♖e3 f4+! (To asi znáte — v šachu není nikdy pozdě prohrát vyhranou pozici — 41. ... Kxh4?? 42. Kf4 +–.) 42. ♖e4 f3 43. ♖e3 ♖g3 0 : 1.

Co říkáte názornosti výuky ze Steinitzových partií? Steinitz byl největším šachovým myslitelem a pokud se budou hrát šachy hrát, budou všichni šachisté Steinitzovými žáky.

Bylo by správné, aby se naši mladí nadějní hráči seznámili s tvorbou prvního mistra světa. To je zřejmý úkol našich trenérů mládeže.¹ Od té doby bylo sehráno tisíce partií na dvojici střelců, ale jen málo bylo tak názorných.

Poznámky k následující partii čerpáme z Rétiho učebnice.

Rubinstein plně zvládl Steinitzovo učení. Tato partie je mnohem zajímavější než ta předešlá. Proti Steinitzovi stál bezbranný soupeř, zde se však utkali dva mistři, kteří zvládli Steinitzovo učení.

TARRASCH – RUBINSTEIN
San Sebastian 1912

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗c3 ♗f6 4. ♕b5 (Španělská 4 jezdců je i dnes u mládeže oblíbená.) 4. ... ♗d4 (Rubinsteinův systém, používá se úspěšně i dnes.) 5. ♕a4 (I dle dnešní teorie považováno za nejlepší.) 5. ... ♕c5 6. ♗xe5 0–0 7. d3 d5! 8. ♕g5 c6 (Rubinstein chápal, že má plnou náhradu za pěšce.) 9. ♖d2 ♖e8 10. f4 b5! (Smysl tohoto tahu uvidíme za chvíli.) 11. ♕b3 h6 12. ♕h4 (Ještě horší bylo 12. Sxf6 gxf6 13. Jf3 dxe4 14. dxe4 b4!) 12. ... ♗xe4 (Typický způsob odváznání.) 13. ♕xd8 ♗xd2 14. ♖xd2 (Zde vidíme význam 10. tahu černého.) 14. ... ♖xd8 15.

♗e2 ♗xe2 16. ♖xe2 ♖e8! 17. ♖f1 (Tarrasch jistě nedělal rád tento tah, kterým narušil hlavní princip šachu — souhru figur; v analýzách po partii přišli soupeři k závěru, že šlo Kd2, i přes díru na e3.) 17. ... ♕b7 18. c3 (Další část partie je jedinečný vzor na hru s dvojicí střelců; zopakujme si Steinitzův návod.) 18. ... f6! (Odebírá opěrný bod v centru jezdcí, tj. bod krytý pěšcem (e5 a e4); všimněme si též, jak má Rubinstein rozmístěny pěšce, aby jezdec nemohl na tyto opěrné body v centru.) 19. ♗g4 h5! (Zahání jezdcí na okraj.) 20. ♗f2 ♕e3 (Střelec musí mít vzduch.) 21. ♕d1 (Tarrasch se dobře brání.) 21. ... h4 22. g3 a5! (Pozice musí být otevřená.) 23. ♕f3 (Dobře přešel na obranu krále.) 23. ... b4! 24. ♖g2 bxc3 25. bxc3 ♕a6 26. c4! (A opět se dobře brání.) 26. ... ♖ad8 (Krytí pěšce je pro věž ovšem jen úkol dočasný.) 27. cxd5 cxd5 28. ♖hd1 ♖e7 29. ♗g4 hxg3 30. hxg3 ♕d4 (Opět porovnejme tohoto střelce s jezdcem!) 31. ♖ac1 ♖b7 32. ♖c2 ♖f7 (Zahazuje centralizaci krále.) 33. ♗f2 ♖b2 (Pro centralizaci krále je třeba vyměnit jednu věž!) 34. ♖xb2 ♕xb2 35. ♖d2 ♕d4 36. ♗h3 (Jezdec hledá zoufale centrální pole.) 36. ... ♖e6 37. ♖c2 ♖d6 38. f5 (Nastává nejzajímavější fáze partie, zdá se, že jezdec nalézá cestu, Rubinstein tomu však skvěle zabráni.) 38. ... ♖c8! 39. ♕d1 ♖xc2+ 40. ♕xc2 ♖e5 41. g4 ♕e3! 42. ♖f3 (Nešlo 43. Jf2 Sxf2 44. Kxf2 Kf4.) 42. ... ♖d4 (I zde rozhodne partii král.) 43. ♕b3 ♕b7 44. ♖e2 ♕a6 45. ♕c2 (Po druhé již osud nepokouší.) 45. ... ♕b5 46. a4 (Vynuceno.) 46. ... ♕d7 47. ♖f3 ♖c3! 48. ♖xe3 d4+! (Analogie s uvedenou partií Steinitze je neuvěřitelná.) 49. ♖e2 ♖xc2 50. ♗f4 ♕xa4 (A dostali jsme nejhorší možnou konstelaci pro bílého; nešťastný krátkonohý jezdec proti střelci.) 51. ♗e6 ♕b3! 52. ♗xd4+ ♖b2 (A je konec.) 53. ♗b5 a4 54. ♖e3 a3 55. ♗xa3 ♖xa3 56. ♖d4 ♖b4! 0 : 1.

Dobře si osvojme tuto metodu hry. Když dáme dvojici střelců, vždy se ptejme s Alechinem, jakou mám kompenzaci za dvojici střelců?

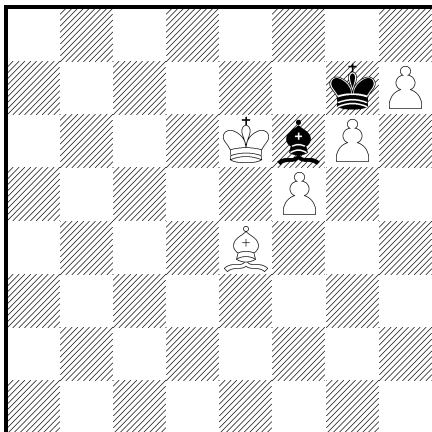
Myslím, že po této partii není ani třeba doporučit mládeži studovat partie Rubinsteina. Nedávno zesnulý šachový akademik Geller doporučil studovat Rubinsteina jako nejvyšší školu i pro mistry.

¹Kromě mnoha jiných pramenů zmiňme i příspěvek autora v materiálech ze šachového tábora Středolesí 1997, pozn. red.

3. Nestejnobarevní střelci

Nestejnobarevní střelci jsou často *záchranou slabší strany v koncovce*. Snadno postavíme pozice, kdy převaha pěšce, někdy i dvou, nevede k výhře. V některých umělých pozicích nestačí ani tři.

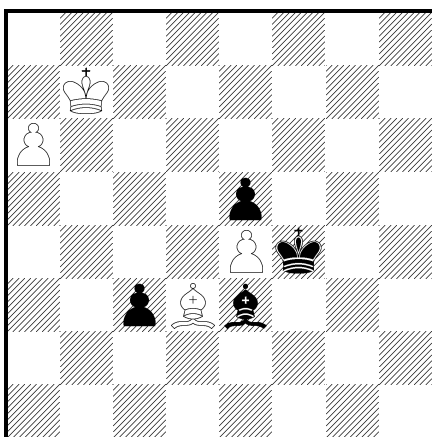
STUDIE



1. ... $\text{K}h8!$ 2. $\text{g}7+$ $\text{K}xg7!$ 3. $\text{f}6$ $\text{K}xf6$ 4. $\text{K}xf6$ pat Chybné by bylo 1. ... $\text{K}c3?$ 2. $\text{h}8$ $\text{K}xh8$ 3. $\text{f}6$ $\text{K}g8$ 4. $\text{K}e7$ $\text{K}b4+$ 5. $\text{K}e8$ $\text{K}c5$ 6. $\text{K}d5+$ $\text{K}h8$ 7. $\text{g}7++-$.

I v partiích je třeba být velmi pozorný.

RUBINSTEIN – GRÜNFELD
Karlovy Vary 1929



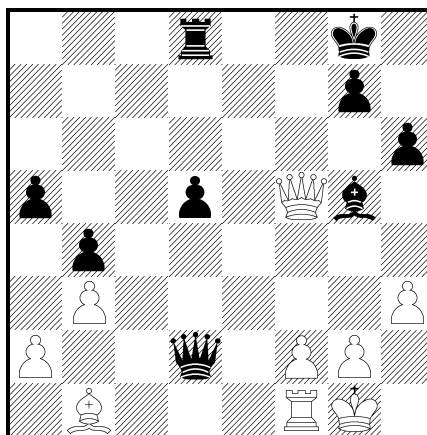
BNT

Nelze hned 1. $\text{a}7$ pro 1. ... $\text{S}xa7$ 2. $\text{K}xa7$ $\text{K}e3$ 3. $\text{S}b1$ $\text{K}d2$ 4. $\text{K}b6$ $\text{K}c1$ 5. $\text{S}d3$ $\text{K}d2$ s opakováním tahů. Rubinstein ale získává důležité tempo. 1. $\text{K}b1!$ $\text{K}d4$ 2. $\text{a}7$ $\text{K}xa7$ 3. $\text{K}xa7$ $\text{K}e3$ 4. $\text{K}b6$ $\text{K}d2$ 5. $\text{K}c5$ $\text{K}c1$ 6. $\text{K}d3$ $\text{K}d2$ 7. $\text{K}c4$ $\text{c}2$ 8. $\text{K}xc2$ $\text{K}xc2$ 9. $\text{K}d5$ 1 : 0.

Ve střední hře v útoku jsou však nestejní střelci

výhodou útočící strany — pole, které útočící strana napadne, nemůže bránící střelec krýt. Následující ukázka je vzorová. Diagram ukazuje postavení po přerušení po 40. tahu.

KARPOV – KASPAROV
4. partie zápasu 1985



A) Kdo stojí lépe a proč? 41. $\text{K}e6+$ $\text{K}h8$ 42. $\text{K}g6$ $\text{K}g8$ 43. $\text{K}e6+$ $\text{K}h8$ B) Jak pokračoval bílý a proč? 44. $\text{K}f5!$ $\text{K}c3$ 45. $\text{K}g6$ $\text{K}g8$ 46. $\text{K}e6+$ $\text{K}h8$ 47. $\text{K}f5$ $\text{K}g8$ 48. $\text{g}3$ C) Jaký plán sleduje bílý tímto tahem? 48. ... $\text{K}f8$ 49. $\text{K}g2$ $\text{K}f6$ 50. $\text{K}h7$ $\text{K}f7$ (Jinak 51. $\text{f}4$ se získá figurou.) 51. $\text{h}4$ $\text{K}d2$ D) Co by následovalo na 51. ... $\text{Se}7?$ 52. $\text{K}d1$ $\text{K}c3$ 53. $\text{K}d3$ $\text{K}d6$ E) Jak pokračoval bílý v útoku? 54. $\text{K}f3!$ $\text{K}e7$ F) Proč nešlo překrýt sloupec 54. ... $\text{Vf}6$ ani 54. ... $\text{Sf}6?$ 55. $\text{K}h8!$ (opět nejsilnější!) G) Co nyní hrozí? 55. ... $\text{d}4$ H) Co by následovalo na 55. ... $\text{Se}5?$ 56. $\text{K}c8$ $\text{K}f6$ 57. $\text{K}c5+$ $\text{K}e8$ 58. $\text{K}f4$ $\text{K}b7+$ 59. $\text{K}e4+$ $\text{K}f7$ I) Co by hrál bílý na zdánlivě vtipné 59. ... $\text{Ve}6?$ 60. $\text{K}c4+$ $\text{K}f8$ 61. $\text{K}h7!$ $\text{K}f7$ 62. $\text{K}e6$ $\text{K}d7$ J) Bílý zahrál tah, po kterém se černý vzdal — který a proč? 1 : 0. Partie byla nazvána *bělopolnou symfonií*. Málodky se stane, aby partie na nejvyšší úrovni měla tak metodický charakter!

Odpovědi

- A) Bílý stojí značně lépe vzhledem k nestejným střelcům v útoku.
- B) 44. $\text{Sf}5!$ vytváří doplňkovou hrozbu 45. $\text{Ve}1$, což nešlo přímo pro 44. ... $\text{Vf}8$.
- C) Černý nemá protihru a tak bílý může zesílovat pozici svých figur. Chce jít králem na $\text{g}2$ a převést věž z $\text{f}1$, $\text{d}1$, $\text{d}3$ na $\text{e}3$ nebo $\text{f}3$.

D) 51. ... Se7 52. Ve1 s rozhodující hrozbou 53. Se6 nebo 53. Sg6.

E) 54. Vf3! nic nedávalo 54. Ve3 pro g5.

F) 54. ... Vf6 55. Ve3 g5 56 Dh8
54. ... Sf6 55. Ve3 g5 56. Dxb6

G) 56. Ve3

H) 55. ... Se5 56. Sh3 Vf6 57. Ve3! Vxf2 58. Kg1

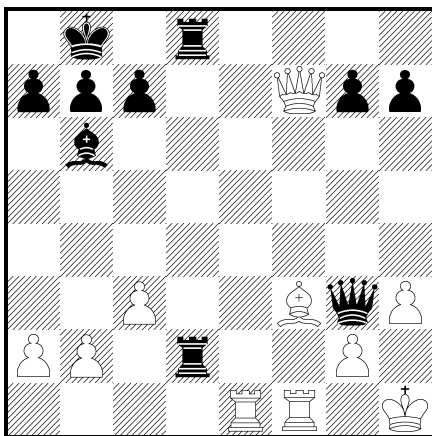
I) Nikoliv ovšem 60. Sxe6? Dxe4, ale 60. Dc4!
Vxe4 61. Dg8 Ke7 62. Dxb7 a6 63. Dxb7

J) 63. De5! a možnosti obrany jsou vyčerpány
63. ... Ve7 64. Df4 Vf7 65. Db8+- 63. ...
De7 64. Db8+- 63. ... Dd8 64. Dc5 Ve7 65.
Vf4 Ke8 66. Dc6 Dd7 67. Sg6 +-

Výměna dam nemusí být vždy záchranou. V některých pozicích pokračuje útok i bez dámy. Klasický příklad je možno nalézt v další kapitole, partie Lee — Nimcovič, 1907 po 34. tahu bílého.

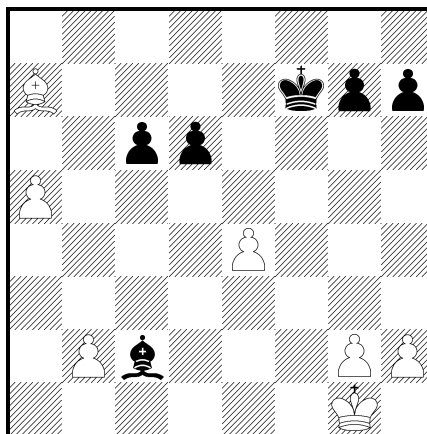
Další příklad ukazuje dvojsečnost pozic s nestejnobarevnými střelci.

FALKBEER – ANDERSSEN
1851



V pozici je bílý na tahu. V partii zvolil Falkbeer nepřesné pokračování a rychle prohrál. 25. b4? c6! 26. ♖e8 ♘c7 27. ♖xd8+ ♖xd8 28. ♔g1 ♗h2+ 29. ♔f2 ♘b6+ 30. ♔e1 ♗g3+ 31. ♔e2 ♗e5+ 32. ♘e4 ♗xe4#. Mohl však pokračovat mnohem lépe. 25. ♖e7! a černý si nesmí vzít pěšce. Totiž 25. ... ♖xb2? 26. ♗d5! c6 27. ♖xb7+ ♔xb7 28. ♗xc6+ ♔a6 29. ♗a4+! ♘a5 30. ♗c4+ ♖b5 (30. ... Kb6 31. Dc6#) 31. ♖b1 ♖db8 (30. ... De5 31. Sb7+-) 32. ♘c6+-.

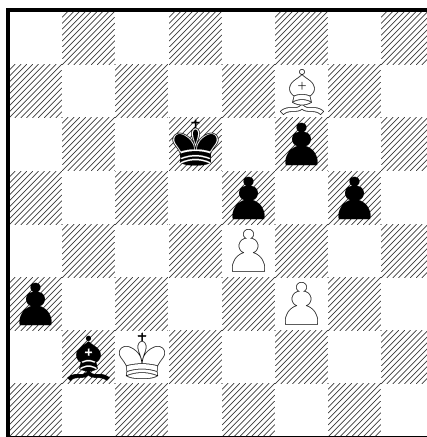
Další příklad ukazuje na možnost slabší strany postavit si pevnost.



BNT

1. ♘c5! ♘d3 2. ♘xd6 ♘xe4 3. a6 c5 4. ♘xc5 h5 5. ♔f2 ♘d3! 6. a7 ♘e4 7. g3 ♔e6 8. ♔e3 ♔f5 9. ♘f8 g6 10. ♔d4 ♘a8 11. ♔c5 ♔e6 12. b4 (12. Kb6 Kd7 13. Kc5 Ke6) 12. ... ♔h1 13. b5 ♘a8 14. ♔b6 ♔d7 15. ♔a6 ♘h1 16. b6 ♔c8=.

Někdy však lze tuto pevnost rozbít.



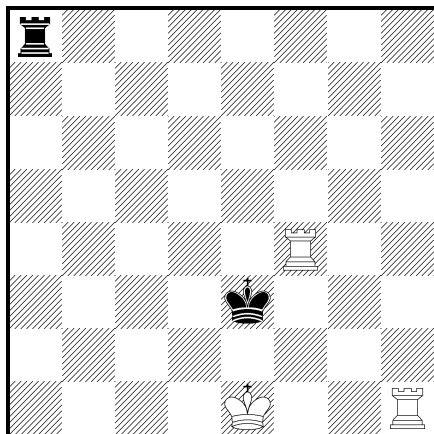
ČNT

1. ... f5! 2. exf5 e4! 3. fxe4 ♔e5 4. ♔d3 ♔f4 5. ♘d5 ♔g3 6. ♔e2 g4 7. ♔f1 ♔h2 0 : 1.

4. Věž — volný sloupec a 7. řada

Věž táhla stejně i v arabském šachu (šatrangu). Byla tam nejsilnější figurou a nazývala se ruch (bájný obrovský pták, ochránce vojáků). Některé mansuby již více než 1000 let staré ukazují na její možnosti. Připomeňme mansubu Zajraba

z IX. století (viz kapitola z historie šachu) a též velmi známou mansubu z X. století

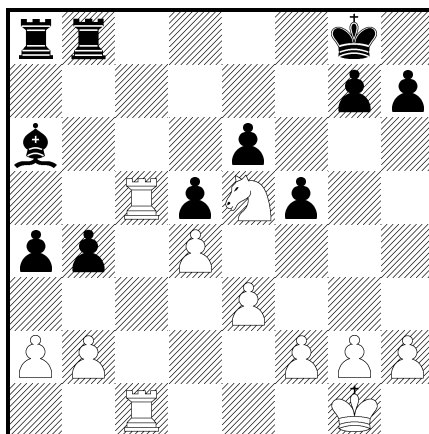


1. ♖a4! ♖xa4 2. ♜h3+ ♔d4 3. ♜h4++-

Je-li znakem pozice volný sloupec, pak v první řadě se jej snažíme ovládnout.

ALECHIN – YATES
Londýn 1922

Ortodoxní dámský gambit 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7 5. ♘f3 0–0 6. e3 ♘bd7 7. ♖c1 c6 8. ♖c2 ♖e8 9. ♗d3 dxc4 10. ♗xc4 ♘d5 (Capablancův uvolňovací systém, snaha výměnami zmenšit počet figur ve stísněné pozici.) 11. ♘e4 (Alechinova specialita.) 11. ... f5? (Vážná chyba, oslabující pole e6 a zejména e5. Musíme dobře *zvažovat každý tah pěšcem, který vede k oslabení polí!* (slabé pole je takové pole, které již nemůže být napadeno vlastním pěšcem.) Slabé pole soupeře je silným polem mým, na něm výhodně umístím figury.) 12. ♗xe7 ♖xe7 13. ♘ed2 b5? (Stejná chyba na druhé straně s vážnými důsledky.) 14. ♗xd5 cxd5 (Je otevřen sloupec „c“ a bílý jej již ovládl.) 15. 0–0 a5 16. ♘b3! a4 17. ♘c5 ♘xc5 18. ♖xc5! ♖xc5 19. ♖xc5 (Na silném poli bereme zpravidla figurou, aby pole zůstalo pro soupeře slabým.) 19. ... b4 20. ♖fc1 ♗a6 21. ♘e5 ♖eb8 Tuto pozici uvádí *Tarrasch* ve své knize *Das Schachspiel* jako vzorovou pro *šachové faktory*: bílý stojí o něco lépe v čase (rychlost vývinu), lépe v síle (ideální jezdec na opěrném bodě za hraniční čárou v centru je silnější než „špatný“ střelec, a značně *lépe v prostoru* (ovládl jediný volný sloupec). Kontrolní otázka: proč nešlo 21. ... Vc8? (22. Vxc8 Vxc8 23. Vxc8 Sxc8 24. Jc6 dvojí úder — zisk materiálu).

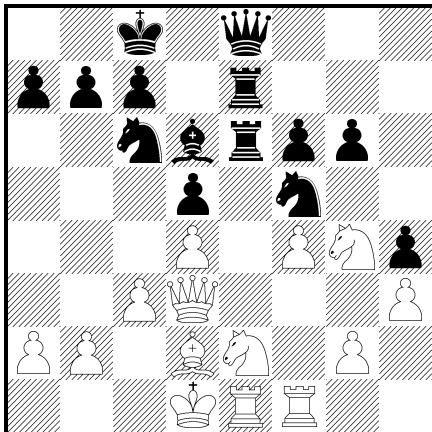


22. f3! b3 23. a3 h6 24. ♔f2! ♔h7 25. h4 ♖f8 26. ♔g3 ♖fb8 27. ♖c7! (*Nimcovič*: (*Můj systém*) *Ideálem každé sloupcové operace je vnik do týlu soupeře* (nejčastěji na 7. řadu.) 27. ... ♗b5 28. ♖1c5 ♗a6 29. ♖5c6 ♖e8 (Co by přišlo na 29. ... Vc8? (30. Vxa6!)) 30. ♔f4 ♔g8 31. h5 ♗c8 32. g3 ♗a6 33. ♖f7! ♔h7 34. ♖cc7 (Bílý plně ovládl 7. řadu. *Při hře na 7. řadě je důležité správně určit objekt útoku!* Zde nejen bod g7, ale i pole h7!) 34. ... ♖g8 35. ♘d7 ♔h8 36. ♘f6! ♖gf8 37. ♖xg7! ♖xf6 (A nyní následuje kouzelný závěr vzorové partie.) 38. ♔e5 1 : 0. Při dvou věžích na 7. řadě musí zůstat pole f8 volné pro krále!

Další vzorová partie Alechina na volný sloupec:

WINTER – ALECHIN
Nottingham 1936

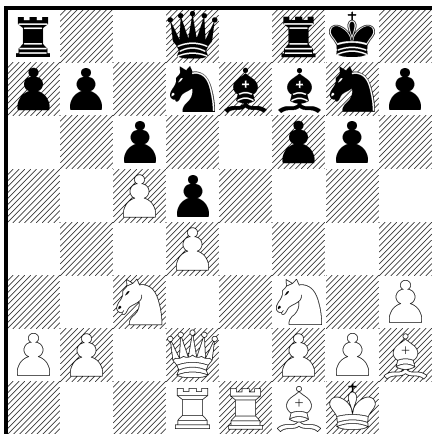
1. e4 e6 2. d4 d5 3. exd5 exd5 (Bílý naznačuje, že by rád remizoval, ale pasivní způsob hry je nejlepší cestou k prohře!) 4. ♗d3 ♘c6 5. ♘e2 ♗d6 6. c3 ♖h4! (Kontroluje pole f4, kde chtěl bílý měnit.) 7. ♘d2 ♗g4! 8. ♖c2 0–0–0 9. ♘f1 g6 10. ♗e3 ♘ge7 11. 0–0–0 ♗f5 12. ♘fg3 ♗xd3 13. ♖xd3 (Tedy černý vyměnil svého špatného střelce za dobrého střelce soupeře.) 13. ... h6 14. f4? (*Znakem pozice zůstává stále volný sloupec „e“* a to již známe z předchozí partie, že bílý udělal to nejhorší, co mohl — *oslabuje na něm pole.*) 14. ... ♖g4 15. h3 ♖d7 16. ♖hf1 h5! 17. ♘g1 h4 18. ♘3e2 ♘f5 19. ♘f3 f6 (Pole e5 není opěrným bodem jezdců!) 20. ♘h2 ♖he8 21. ♗d2 ♖e6 22. ♘g4 ♖de8 23. ♖de1 ♖8e7 24. ♔d1 ♖e8 Toto rozmístění těžkých figur (dáma vzadu) několikrát použil i Karpov a nazval je „Alechinovské“ rozmístění těžkých figur. Splněna 1. část plánu — střední sloupec je *plně ovládnut* a narušuje souhru soupeře.



25. ♖f3 ♘a5! 26. b3 (Proč nevzal bílý nabídnutého pěšce? (26. Dxd5 Vxe2! 27. Vxe2 Vxe2 28. Dxa5 Jg3 29. Vf3 De4-+.)) 26. ... ♘c4!! (Přece! Postavení bílého krále je tak oslabeno, že jezdcе ani nelze brát (27. bxc4 Da4+ 28. Kc1 Sa3+ 29. Kb1 Vb6+ 30. Ka1 Dc2 a mat ve dvou tazích.)) 27. ♙c1 ♘ce3+! (Vnik do týlu soupeře na slabý bod!) 28. ♙xe3 ♘xe3+ 29. ♘xe3 ♖xe3 30. ♗f2 ♗b5! 31. ♘c1 ♖xc3 32. ♖xe7 ♙xe7 33. ♗e1 ♘d7 34. f5 ♖e3! 35. ♗f2 g5 36. ♖e1 ♖e4 37. ♖xe4 dxe4 38. ♘d2 ♙d6 39. ♘c2 ♙f4 0 : 1. Souhra černých figur rozhoduje. Po 25. tahu *nesplňovalo rošádové postavení bílého požadavky* které na něj klademe: pěšci beze slabin a kryto aspoň jednou lehkou figurou.

Ovládnutí volného sloupce není samoúčelné. Někdy totiž nevede k cíli, jak ukazuje následující příklad z Koblencova Šachového tréninku.

JUDOVIČ – KALMAN



Zde nemá význam zdvojit věže na sloupci „e“, nejsou totiž body vníku. 18. b4! (18. Ve2 Ve8 19. Vde1 Sf8 20. Vxe8 Jxe8) 18. ... b5 (Jinak by přišlo b4–b5.)“ 19. a4 a6 a nyní zdvojit věže

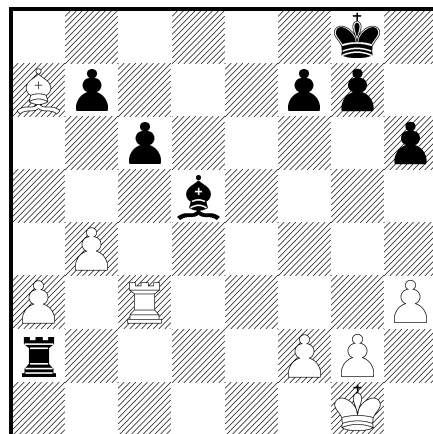
na sloupci „a“ a až pak jej otevřít!

Klasickou partií je

LEE – NIMCOVIČ

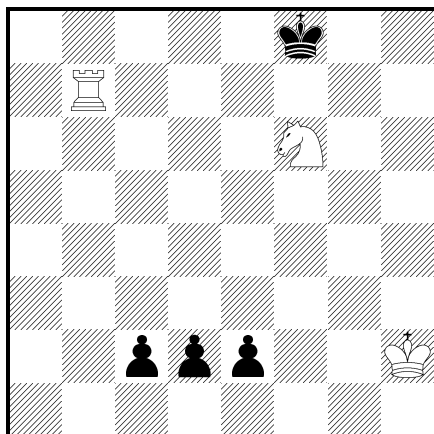
Ostende 1907

1. d4 ♘f6 2. ♘f3 d6 3. ♘bd2 ♘bd7 4. e4 e5 5. c3 ♙e7 6. ♙c4 0–0 7. 0–0 exd4! 8. cxd4 d5! 9. ♙d3 dxe4 10. ♘xe4 ♘xe4 11. ♙xe4 ♘f6 12. ♙d3 ♘d5 (Izolovaný pěšec d4 může později být slabinou. Nejprve jej jezdec blokuje (znehybni).) 13. a3 ♙f6 14. ♗c2 h6 15. ♙d2 ♙e6 16. ♖ae1 c6 17. ♙e3 ♗b6 18. h3 ♖ad8 19. ♖c1 ♖d7 20. ♖fe1 ♖fd8 (Pod ochranou blokujícího jezdcе v klidu soustředil černý síly proti izolovanému pěšci — slabině.) 21. ♗e2 ♗c7 22. ♙b1 ♘e7! (Nimcovič: Po vykonané práci (jezdec na d5 pracoval!) se přemísťuje k napadení slabiny. Bílý mění charakter pozice.) 23. ♘e5 ♙xe5 24. dxe5 ♗xe5 25. ♙xa7 ♗xe2 26. ♖xe2 ♖d1+ 27. ♖e1 ♖xc1 28. ♖xc1 ♖d2! (Černý z volného sloupce obsadil 2. řadu, bílý spoléhá na *nestejnobarevné střelce*, viz předchozí kapitola. Stejnobarevní střelci jsou často záchranou slabší strany v *koncovce*, v útoku s *dámami* jsou naopak zpravidla výhodou útočící strany. Zde útočí černý věží a střelcem, objektem útoku je na 2. řadě pole g2.) 29. b4 ♘d5 30. ♙e4 ♘f6 31. ♙c2 ♘d5 32. ♙e4 ♖a2 33. ♙xd5 ♙xd5 34. ♖c3



34. ... f5! (Jak se dostat k objektu útoku? Semknutým postupem královského křídla.) 35. ♘h2 ♘f7 36. ♙c5 g5 37. ♖d3 b5 38. ♙d4 ♙e4 39. ♖c3 ♙d5 40. ♙c5 ♘g6 41. ♖d3 h5 42. ♙b6 f4 43. ♙d4 ♘f5 44. f3 (Hrozilo g5–g4–g3, fxc3 Vxc2.) 44. ... g4 45. hxg4+ hxg4 46. ♘g1 ♖e2 47. fxc4+ ♘e4 48. ♖d1 ♙b3 0 : 1. Instruktivní partie velkého šachového myslitele zasluhuje podrobné

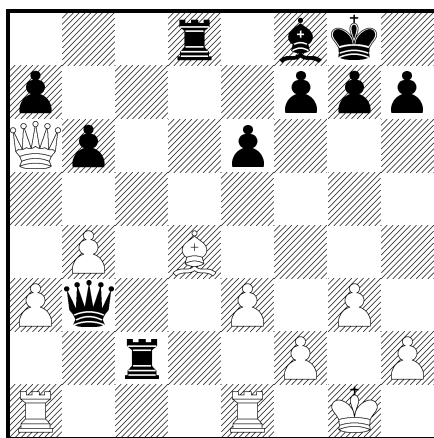
studium! Zároveň je to i pozvánka ke *studiu znamenité knihy Nimcoviče Můj systém!* Kdo to chce v šachu někam dotáhnout, měl by se na šachy podívat očima velkého myslitele! Uveďme ještě jednu ukázkou z této knihy, demonstrující pro změnu souhru věže a jezdce.



1. ♖d7!=.

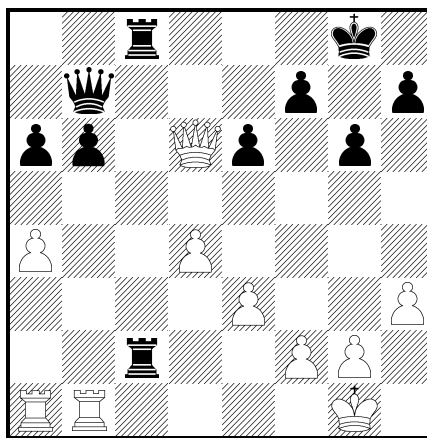
Příkladů na *boj na 2. řadě* je mnoho, vybrali jsme dvě ukázky z praxe třetího mistra světa.

NIMCOVIČ – CAPABLANCA
New York 1927



1. ... e5! 2. ♗xe5 ♖dd2 3. ♖f1 ♔xe3! 4. ♗f4 ♖xf2--+

ALATOVCEV – CAPABLANCA
Moskva 1935



1. ... ♖xf2!--+