

Lekce 4 - Střelec, jezdec a pěšec

4.1 Kontrola domácího úkolu

4.2 Střelec

Střelec je poslední liniová figura, které jsme zatím nevěnovali pozornost. Pohyb střelce je velmi jednoduchý - střelec se pohybuje po diagonálách, chodí tedy neustále pouze šikmo. Jedním tahem se může přesunout libovolně daleko po těch diagonálách, na kterých právě stojí. Když si pozorně prohlédnete šachovnici, diagonály jsou očividně, rozlišené barvou polí. Jsou diagonály "bílé" a diagonály "černé". Bílé i černé diagonály vytvářejí ucelený jednobarevný obrazec políček stejné barvy, které se navzájem dotýkají svými rohy. A co je nesmírně důležité - tyto dva obrazce se nikde neprolínají, jsou na sobě zcela nezávislé! Jinými slovy - střelec, který se pohybuje po diagonálách jednoho obrazce se nikdy a nijak nemůže dostat na diagonály druhého obrazce.

A teď to řeknu velmi jednoduše: Každý hráč má dva střelce, kteří v základním postavení stojí jeden na černém poli (c1+f8) a druhý na bílém poli (f1+c8). Tito střelci se po celou partii od začátku až do konce budou pohybovat pouze po polích "své" barvy. Políčka opačné barvy pro ně budou navždy nepřístupná, na tato pole nebudou nikdy působit, prostě pro ně neexistují. Každý střelec tedy pracuje pouze na polovině šachovnice, na pouhých 32 polích. To je samozřejmě velmi významná ztráta pro využití tohoto střelce, která velmi snižuje jeho "sílu". Právě proto má každý hráč střelce 2, a musí velmi dbát na jejich spolupráci. Pokud ze šachovnice jeden z jeho střelců zmizí, pak to znamená významné oslabení kontroly polí té barvy, po které střelec chodil.

Diagram 1



působnost střelce

Diagram 2



překážkový závod střelců

Na diagramu 1 stojí 4 střelci. Bílý střelec na a1 stojí tak, že momentálně kontroluje jednu jedinou diagonálu a1-h8, na které je 7 polí. Na každé z nich může svým následujícím tahem vstoupit. Průběh celé partie tento střelec stráví na polích černé barvy, říkáme mu **černopolný střelec**. Bílý střelec na e4 je na tom mnohem lépe, stojí na 2 bílých diagonálách b1-h7 + h1-a8, a působí na 13 polí. Bude se pohybovat pouze po polích bílé barvy a budeme mu říkat **bělopolný střelec**. Černý má svého černopolného střelce na poli c7, tedy na diagonálách a5-d8 + h2-b8, a působí na celkem 9 polí těchto diagonál. Bělopolný střelec černého na poli f1 stojí na diagonálách f1-a6 + f1-h3, a působí na 7 polí těchto diagonál. Znovu zřetelně vidíme, že střelec umístěný v centru šachovnice vyvíjí mnohem větší působnost než střelec na okraji nebo přímo v rohu šachovnice.

Střelec je dalekonosná a hbitá figura, potřebuje ale otevřený prostor. Je prostě citlivá na překážky. Uspořádáme nyní zajímavý závod na diagramu 2. Startovní čára jsou pole a1, respektive a2. Cílem jsou pole h2, respektive h1. Hromada bílých pěšců představuje překážky, kterým se střelci při závodě musí vyhnout. Bílé pěšce jsem použil mimo jiné proto, že vlastní pěšci jsou pro střelce (a nejen pro střelce) často mnohem nepříjemnější překážkou než nepřítelští. Soupeřovy pěšce by střelec mohl sebrat a překážku tak s malým zdržením odstranit. Vlastní figury, tedy ani pěšce, brát není dovoleno, střelec se jim tedy může pouze vyhnout, pokud to vůbec jde, a překážku tak obejít. Šipkami jsou vyznačeny nejkratší trasy obou střelců k cíli. Černopolnému střelci trvá cesta 6 tahů, bělopolnému střelci o tah déle. Sami si ověřte, že



černopolný střelec má k dispozici ještě jednu nepatrně odlišnou, ale stejně dlouhou cestu. Bělopolný střelec by také mohl jít trochu odlišnou cestou, ale ta by byla ještě nejméně o jeden tah delší.

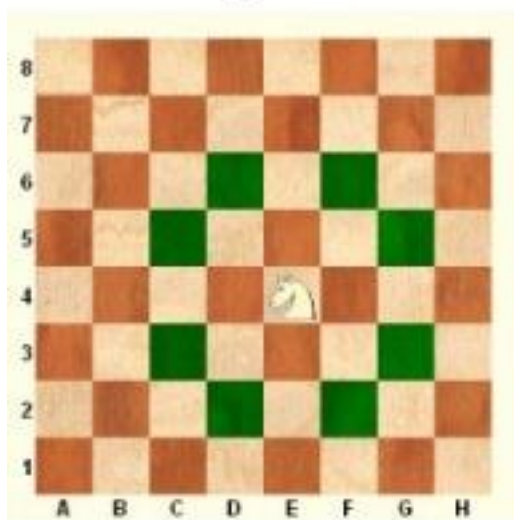
Cvičení:

1. Umístěte střelce tak, aby napadal pole h3. Ukažte další možné řešení. (Posluchači se střídají u nástěnné šachovnice a umísťují střelce podle vlastní volby tak, aby byl splněn požadovaný úkol. Trenér obměňuje požadované pole a několikrát cvičení opakuje).
2. Umístěte střelce tak, aby napadal současně pole d3 a h5. (Posluchači se střídají u nástěnné šachovnice a umísťují střelce podle vlastní volby tak, aby byl splněn požadovaný úkol. Trenér obměňuje požadovaná pole a několikrát cvičení opakuje).
3. Trenér rozmístí na šachovnici namátkově jako překážky několik pěšců stejné barvy jako střelec, a zopakuje pak cvičení 1 a 2.

4.3 Jezdec

Jezdec je figura, vyzbrojená velmi neobvyklým pohybem po šachovnici. Není vůbec jednoduché zvládnout tento pohyb a naučit se ho plně ve hře využívat. Přitom právě činnost jezdce nesmírně obohacuje obsah hry. Jezdec je skokan, nezná překážky, a jeho útoku je možno čelit pouze útokem. Pohyb jezdce asi nejlépe pochopíme při pohledu na další diagramy.

Diagram 3



působnost jezdce v centru

Diagram 4



jezdec u okrajů šachovnice

Na diagramu 3 jezdec stojí na e4, zeleně jsou označena pole, na která ve svém tahu může skočit. Diagram 4 zachycuje další možná postavení jezdce a šipkami jsou vyznačeny jeho možné tahy. Z obrázku vyplývají následující pravidla pro skok jezdce:

1. Jezdec nepůsobí na žádné pole v těsné blízkosti pole, na kterém právě stojí.
2. Jezdec působí pouze na pole opačné barvy než má pole, na kterém právě stojí.
3. Jezdec působí pouze na některá pole, která jsou vzdálena dále než jednu řadu či sloupec od pole, na kterém právě stojí.
4. Jezdec nepůsobí na pole, která leží na sloupcích, řadách a diagonálách, které procházejí polem, na kterém právě stojí.



5. Jezdec skáče ve tvaru písmene L - první část skoku probíhá přes jedno pole ve směru řady či sloupce, které procházejí polem, na kterém jezdec stojí; druhá část skoku pak pokračuje kolmo na směr první části skoku na sousední pole.

Popis těmito pravidly zní napsaný poněkud nesrozumitelně, nemohu si pomoci. Uvedená fakta je ale užitečné si alespoň uvědomit. Nejlépe posluchači skok jezdce pochopí z praktických cvičení, proto se ani nesnažím zdůraznit, že jezdec skáče na ta pole ve vzdálenosti "2", na které nepůsobí dáma, pokud by stála na stejném poli, jako stojí jezdec. I pro jezdce je významná poloha pole, na kterém stojí, ovlivňuje totiž počet polí, na která jezdec může svůj skok provést. Jezdec je skokan, svůj tah tedy provádí bez ohledu na překážky, které by mohly jeho skoku stát "v cestě". Ale stejně jako ostatní figury nemůže skočit na pole, na kterém již stojí některá jeho figura. Jeho přesun na delší vzdálenost ovšem vyžaduje několik skoků, jeden tah k tomu nestačí.

Cvičení:

1. Umístěte jezdce tak, aby napadal pole a3. Ukažte další možné řešení. (Posluchači se střídají u nástěnné šachovnice a umísťují jezdce podle vlastní volby tak, aby byl splněn požadovaný úkol. Trenér obměňuje požadované pole a několikrát cvičení opakuje).

2. Umístěte jezdce tak, aby napadal současně pole e3 a h6. (Posluchači se střídají u nástěnné šachovnice a umísťují jezdce podle vlastní volby tak, aby byl splněn požadovaný úkol. Trenér obměňuje požadovaná pole a několikrát cvičení opakuje).

3. Jezdec stojí na poli f2. Uvedte sérii skoků, kterými se tento jezdec přemístí na pole: a) f3; b) h7) c) a5; d) e1; e) e8; f) a1. Trenér obměňuje výchozí postavení jezdce a požadovaná pole, na která se má jezdec přemístit.

4. Trenér rozmístí na šachovnici několik pěšců stejné barvy jako jezdec, například na pole c2, e3, e4, e5, g6 a h6. Zopakujte úkoly ze cvičení 3.

Přestávka

Vyprávění 4 - něco málo o jezdcích a střelcích

Kůň, skokan, šemík, hajtra, oř a mnoho jiných pojmenování věnovali šachisté figuře správně nazývané jezdec. Jezdec prošel staletími existence šachu beze změny svého pohybu, nacházíme ho ve všech známých dochovaných verzích šachu. Z pohybu této figury je cítit genialita samotného tvůrce šachové hry, v žádné známé podobné deskové hře nenajdeme figuru, která by se pohybovala po herním plánu podobným způsobem. Jezdec je největší kouzelník šachu, jeho nečekané skoky mohou zcela změnit dění na šachovnici. Jezdec je velmi nebezpečný nepřítel, činnost soupeřova jezdce musíte velmi pečlivě hlídat. Jezdec je ale vynikající služebník, pokud se naučíte vlastní jezdce zkrotit a ovládat, odmění se vám mnoha hrdinskými kousky. Jezdec je dosti pomalá figura, na překonání velkých vzdáleností potřebuje několik tahů. Proto obvykle vyrazí do boje jako jeden z prvních, a snaží se co nejrychleji zaujmout vhodné postavení v centru, kde disponuje největším počtem různých tahů. Uvidíte však příklady, ve kterých jezdec stíhá provádět neuvěřitelně dlouhé manévry s rychlostí vpravdě dostihovou. Jezdec je vynikající figurou také pro spolupráci s dalšími figurami, jeho neobvyklá působnost výborně doplňuje činnost všech ostatních figur.

Střelec je naopak figura, která si v dějinách šachu užila mnoho změn. V prvních verzích šachu se zřejmě pohybovala jen šikmo o jedno pole. Perským a arabským obdobím prošel střelec jako škokan, skákající po diagonálách ob jedno pole, působil tak vlastně na velmi omezený počet polí. Říkalo se mu tenkrát Alfíl, a v této podobě tahu dorazil i do Evropy. Až italská renesance přetvořila Alfíla do podoby dnešního střelce a vytvořila z něho plnohodnotnou bojovou figuru s velkou pohyblivostí a dalekonosnou působností. Střelci se nejlépe cítí, pokud spolupracují v páru, a pokud mají dostatek volného prostoru. Souboje střelců obou stran mají pozoruhodné formy, záleží na tom, jaké střelce mají obě strany k dispozici. Obvykle totiž během boje dojde ke zničení některých střelců. Pokud oběma soupeřům zůstane po jednom střelci, pak je velmi důležité, po jakých polích se tito střelci pohybují. Může dojít k souboji **stejnobarevných střelců**, pokud bojují střelci, kteří se pohybují po polích stejné barvy. Pak je důležité, který z těchto střelců má více volného prostoru pro svůj pohyb, tedy méně překážek v podobě vlastních figur stojících na této barvě. Zcela odlišnou podobu mají souboje **různobarevných střelců**, tedy střelců, kteří se pohybují po polích odlišné barvy. Tito střelci si vzájemně nemohou ublížit, ani jinak neovlivňují činnost soupeřova



střelce. I v těchto situacích je samozřejmě důležité, jaký prostor pro svůj pohyb tyto střelci mají, ale zároveň je velmi důležité, jaké další figury hráčům ještě zbývají a jaké tedy s těmito střelci spolupracují. Vždy však pro oba hráče platí, že ve hře po polích barvy, po které se jeho střelec pohybuje, má hráč převahu v síle, tedy důležitou výhodu, opačná barva je naopak jeho slabým a zranitelným místem.

4.4 Pěšec

Zbývá nám probrat poslední zbraň, kterou mají hráči ve své armádě. Pěšci jsou nejpočetnější složkou obou armád, právě počtem kompenzují řadu omezení, která pro jejich pohyb platí. Těch omezení je ale poměrně hodně, proto je pohyb pěšců dosti složitá věc.

4.4.1 Pouze vpřed!

Pěšci stojí v základním postavení na šachovnici na 2. řadě (bílí), respektive na 7. řadě (černí). Už to je určité omezení. **Pěšci se** totiž jako jediní na celé šachovnici **nemohou vrátet**, pohybují se pouze vpřed. Bílí pěšci se tedy nikdy v životě nepodívají na 1. řadu, ta pro ně vlastně na šachovnici neexistuje. No to možná tak nevádí, na 1. řadě je místo pro ostatní spolubojovníky. Pěšci se ovšem někdy musí pohnout vpřed, většinou ostatních figur totiž jinak významně v pohybu překážejí. A tento pohyb vpřed už nikdy nepůjde vrátit! Tahy pěšcem si zkrátka musíte dobře rozvážit. Pěšec, který se vydá příliš daleko před svou armádu, se již nikdy nebude moci vrátit, a může být soupeřem snadno zlikvidován. Nesmíte se však příliš bát postupovat pěšci vpřed. Dobře si prohlédněte následující dva diagramy:

Diagram 5



pěšci v základním postavení

Diagram 6



předsunutá pěšcová hradba

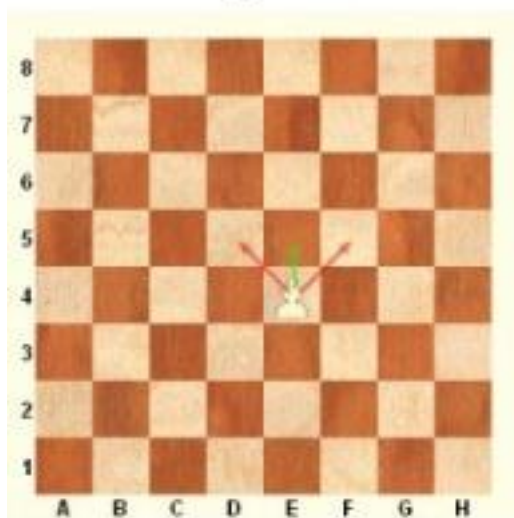
Diagram 5 ukazuje základní postavení všech figur, mezi oběma armádami je obrovský volný prostor, země nikoho, do která musí obě strany teprve vstoupit, vybojovat si v něm výhodné postavení a potom proniknout do soupeřova tábora. Diagram 6 ukazuje výraznou změnu, hradba bílých pěšců se posunula do velké blízkosti armády černého. Tato hradba je pravda jistě zranitelnější než v základním postavení, na druhé straně ale tato hradba výrazně zmenšila prostor země nikoho, a rozšířila obrovským způsobem prostor, který mohou využít bílé figury pro své přesuny. Černý naopak do tohoto prostoru proniknout okamžitě nemůže, musí se nejdříve probít hradbou bílých pěšců, a pozor - prostor, který mohou černé figury využít k sešikování do účinné akce, je velice omezen, černé figury si navzájem překážejí a mají velký problém se účinně uplatnit. Je vidět, že nemusí být chyba přiblížit vlastní pěchotu k soupeřově armádě, jen to vyžaduje promyšlený postup a spolupráci více pěšců, jakési pěšcové laviny, která smete vše, co se jí postaví do cesty.



4.4.2 Přes překážku to nejde!

Pěšci se mohou pohybovat vpřed pouze v případě, že jim v cestě nestojí žádná překážka. Pokud se jim do cesty postaví nějaký kámen, i vlastní, ale především soupeřův, pak pěšci tuto překážku nejen nemohou překonat, ale vůbec si s ní nevědí rady. Odstranit ji vlastní silou nemohou. Pěšci jsou totiž jediným prvkem vaší armády, který se jinak pohybuje, a jinak působí na ostatní pole či figury. Ukážeme si to na dalších dvou diagramech.

Diagram 7



pohyb a brání pěšcem

Diagram 8



kudy mohou chodit pěšci

Na diagramu 7 stojí pěšec na poli e4. Pokud chce pěšec postoupit vpřed, může postoupit na pole e5 podle zelené šipky, nikam jinam, pokud je toto pole ovšem prázdné. Pokud na poli e5 stojí nějaká soupeřova figura, pěšec nemůže nic, a musí čekat na pomoc svých spolubojovníků. Pokud se ovšem nějaká soupeřova figura vyskytuje na polích d5, nebo f5, případně někdy později na tato pole vstoupí, pak ji pěšec e4 může sebrat a zaujmout její místo. V šachové notaci se takové brání označuje znaménkem x, a tah se zapisuje v podobě e4xd5, respektive e4xf5, nebo pomocí běžné zkrácené notace tyto tahy označíme exd5 a exf5. Pěšec se pak v dalším boji pohybuje vpřed po novém sloupci. Vida, pěšec tedy není na věky odsouzen pohybovat se jen po tom sloupci, na který byl postaven na počátku hry, jeho trasa se může pozoruhodně měnit.

Třeba tak, jak je ukázáno na diagramu 8. Šipky vyznačují možné trasy, které oba pěšci mohou během partie urazit. A je to opravdu pestrý život. Bílý pěšec stojící na poli f2 provedl 6 tahů, skončil svou cestu na poli h8, a během svých 6 tahů každým tahem sebral nějakou neopatrnou černou figuru. Provedl tedy tahy f2xe3; e3xd4; d4xe5; e6xf6; f6xg7 a g7xh8. Všimněte si, že během své cesty jeho "jméno" nijak nezávisí na výchozím poli, při každém tahu je důležité pouze to pole, na kterém pěšec právě stojí, a pole, na které se přesouvá, na konci jeho cesty se vůbec nepozná, že ji původně započal na poli f2. Černý pěšec z pole c7 urazil také pestrou cestu. Došel během svých 6 tahů až na pole a1 a během své cesty sebral 4 bílé kameny. Provedl tahy c7xb6; b6xc5; c5-c4; c4xb3; b3-b2 a b2xa1. Dokázal se tedy po dvou braních vrátit na původní sloupec c, posunul se po něm dále vpřed o 1 pole, dalším bráním se přemístil na sloupec b, opět po něm postoupil o jedno pole vpřed a nakonec po posledním brání skončil na poli a1. Pole h8 a pole a1 jsou posledními poli v bojové kariéře obou pěšců, dále postoupit nemohou, a nemohou ani nic sebrat, oblast jejich další působnosti je již mimo šachovnici. Co s takovými pěšci, kteří již k ničemu nejsou? Uvidíme v následující kapitole.

4.4.3 V torně maršálská hůl!

Výrok o tom, že každý voják si nese ve své torně maršálskou hůl, je připisován Napoleonu Bonaparte, jednomu z nejslavnějších válečníků lidské historie. Tím má být vyjádřena myšlenka, že každý, i ten nejposlednější voják, pokud v boji prokáže svou statečnost a své schopnosti, a pokud dokáže přežít všechny bitvy, kterými projde, může to dotáhnout až k nejvyšší velitelské hodnosti. Napoleon to dokázal, dějiny si ho všimly poprvé v hodnosti bezvýznamného podporučíka. Narodil



se ale do bouřlivé doby a využil svůj talent i příležitost. Po pouhých 15 letech vojenské kariéry se stal vládcem Francie a nejmocnějším panovníkem tehdejší Evropy. A jak to souvisí s pěšci na šachovnici?

I na pěšce čeká závratná kariéra. Pokud pěšec dokáže projít bojištěm až na poslední řadu, tedy například bílý pěšec na h8, respektive černý pěšec třeba na a1, pak má **právo** (a povinnost!) **se proměnit** na libovolnou jinou figuru své armády (vyjma krále), a pokračovat v boji jako tato figura, tedy se všemi jejími pravidly pohybu. Vlastnosti pěšce tím samozřejmě ztrácí. Většinou se pochopitelně proměňuje v dámu, neboť je to nejsilnější figura, vyskytují se ovšem situace, kdy je výhodnější proměnit pěšce v jinou byť slabší figuru (příkladem může být třeba situace, kdy by postavení dámy vytvořilo na šachovnici pat!). Proměnou vlastních pěšců tak teoreticky můžeme dosáhnout pozice, ve které budeme mít dokonce 9 dam, nebo 10 věží či střelců nebo jezdců. Zvláště v případě proměny pěšce ve střelce musím zdůraznit, že není důležité, kolik jiných střelců stejné barvy v této chvíli hráč má. Je ovšem také pravda, že jsem neviděl mnoho pozic, ve kterých by jeden z hráčů měl například 2 černopolné střelce, o jejich větším počtu ani nemluvě. Ale podle pravidel taková možnost existuje.

Proměnu pěšce ve figuru provádíme tak, že pěšce posuneme na pole proměny (tj. na konec jeho cesty na okraji šachovnice), oznámíme soupeři, v jakou figuru pěšce proměňujeme (například větou "tento pěšec je dáma", nebo stručně "dáma"), pěšce odstraníme ze šachovnice a místo něho na jeho pole postavíme příslušnou figuru, kterou si vezmeme buď z hromádky figur odstraněných dříve ze šachovnice, případně si ji vezmeme z nějaké volné sady figur od sousedních šachovnic. Všechny tyto úkony provádíme najednou v rámci jediného tahu pěšcem na tzv. **pole proměny**. V turnajové hře má tato akce ještě některé další náležitosti, o kterých bude řeč někdy jindy, pokud se vyskytnou nějaký problém, neváhejte přivolat na pomoc rozhodčího.

4.4.4 Jednou to jde o dvě pole!

Italské období šachu se snažilo hru zrychlit úpravou celé řady pravidel. Objevila se nejen dáma a střelec, došlo i na pohyb pěšců. Kdysi se pěšci zřejmě pohybovali neustále jen o jedno pole vpřed, to ale zpomalovalo hru a oddalovalo střet armád. Proto vzniklo pravidlo, které zní takto: Pěšec, který stojí v základním postavení (tedy bílý na 2. řadě, černý na 7. řadě), může postoupit vpřed podle volby hráče o 1 nebo ihned o 2 pole (pokud je ovšem cesta k těmto polím pro pěšce volná!). Brát ovšem může stále jen o jedno pole šikmo vpřed, na tom pravidlo nic nemění. Toto pravidlo je běžně využíváno především na počátku hry a především u centrálních pěšců, kteří se tak rychle dostávají do oblasti bojového střetu. Brzo však uvidíme, že toto právo výběru délky tahu pěšce v základním postavení má velký význam i v závěrečných fázích partií, v tak zvaných koncovkách. Toto pravidlo znázorňuje diagram 9.

Diagram 9



dvojkrok pěšcem

Diagram 10



braní mimochodem



4.4.5 Já ho ale chci sebrat!

Pravidlo o dvojkroku pěšce v základním postavení ovšem vytvořilo nový problém. Situaci ukazuje diagram 10. Černý pěšec na d4 je připraven sebrat cokoli, co se objeví na poli e3. Bílý pěšec na e2 nyní ovšem může uplatnit své právo na dvojkrok, a posune se jedním tahem (e2-e4) na pole e4. Pole e3 jednoduše přeskočí. A protože přitom dělal na černého pěšce posměšně dlouhý nos, dal se černý pěšec do křiku. "Já toho pacholka chci sebrat. Došel jsem tak daleko, hlídám pole před soupeřovým pěšcem, a on by mi takovým nesportovním způsobem utekl." I sešli se tvůrci pravidel, a dospěli k moudrému rozhodnutí, tak zřídka vídanému od jejich následovníků v dnešní době.

Vzniklo pravidlo **braní mimochodem**, braní "en passant" (což je výraz z francouzštiny), které praví: Pokud dojde k situaci, kdy pěšec kontroluje pole před soupeřovým pěšcem (tedy na 3. nebo 6. řadě), a soupeřův pěšec postoupí o 2 pole vpřed, přičemž toto kontrolované pole přeskočí, pak je možno soupeřova pěšce **ihned v následujícím tahu** kontrolováním pěšcem sebrat stejným způsobem, jako kdyby onen pěšec postoupil pouze o jedno pole na pole kontrolované.

Ve chvíli, kdy v pozici na diagramu 10 postoupí pěšec z e2 na e4, pak ho následujícím tahem může pěšec d4 sebrat tahem dxe3!, jako by bílý pěšec postoupil pouze na pole e3. Černý pěšec se pak postaví právě na pole e3! Důležité je, že takové právo má černý pěšec d4 právě jen v následujícím tahu, pokud toto právo ihned nevyužije, nárok na braní pěšce e4 na vždy ztrácí, a již ho nikdy sebrat nebude moci. Pravidlo je pro začátečníky poněkud komplikované, a je potřeba ho příležitostně procvičovat a oživovat. Trenér bude mít jistě dostatek příležitostí při sledování volných partií mezi posluchači.

Cvičení:

1. Vyznačte všechna pole, na kterých se může během hry objevit bílý pěšec, který v základním postavení stojí na h2.
2. Bílý pěšec stojí na e4, černý král na poli e6. Na které pole v těsné blízkosti pěšce e4 (tedy z polí d5+e5+f5) může černý král vstoupit? (Trenér vyzkouší několik dalších podobných postavení pěšce a krále.)
3. Bílý pěšec stojí na d4, černý stojí na poli c4. Který pěšec by teoreticky mohl využít právo brát mimochodem, a co by tomuto braní muselo předcházet? (Trenér vyzkouší několik podobných postavení pěšců)
4. Bílý pěšec stojí na b2. Na poli a3 stojí černý pěšec, na poli c4 stojí černý pěšec, na poli c5 stojí černý jezdec. Jaké tahy může bílý pěšec b2 v této pozici provést?

Domácí úkol:

DÚ 13



Bílý na tahu - závod na pole h8

DÚ 14



projděte jezdcem všechna pole šachovnice právě jednou



DÚ 15



vyznačte všechna pole, která
společně kontrolují střelec a jezdec

Domácí úkol bude tentokrát trochu složitější. DÚ 13 je vlastně náš první "herní úkol". Na tahu je bílý a zahajuje další závod. Otázka zní "Kdo dojde první na pole h8?". Bude to bílý pěšec z h2, černý král, černý jezdec, nebo černý střelec? Uvedte všechna řešení pomocí tahů jako by se hrály v partii. DÚ 14 je lahůdka pro milovníky jezdců. Jezdec stojí na poli e5, vaším úkolem je jezdcem proskákat v následujících 63 tazích přes všech 63 zbývajících polí šachovnice tak, abyste na každé z nich vstoupili jezdcem pouze jednou! Tahů je to spousta, možných řešení je také hodně, stačí, když naleznete jedno. Ani se příliš nesnažte nalézt nějakou vědeckou metodu, vezměte to metodou pokus/omyl, za chvíli sami objevíte některé problémy a triky, které budete muset překonat. Napovím jen, že rohová pole šachovnice nabízejí jezdcům jen 2 pole, jedno pro vstup a jedno pro výstup, a dovádění jezdcem po šachovnici možná bude vykreslovat nějaké symetrické opakující se obrazce. DÚ 15 bude naopak hračka. Vaším úkolem je vyznačit oblast, kterou kontrolují společně jezdec a střelec bílého.