

Lekce 5 - útok

5.1 Kontrola domácího úkolu

5.2 Figury útočí

5.2.1 Útok na figuru

Naučili jsme se už, jak se figury po šachovnici pohybují. Nyní se je začneme učit ovládat. Pohybování figurou po šachovnici, to není jako třeba venčit psa. Figura musí na šachovnici plnit úkoly, které jí určuje hráč. A úkolem hráče je starat se o to, aby každá z jeho figur měla užitečný úkol, a aby jeho figury při plnění těchto úkolů dobře spolupracovaly. Jedním jediným velkým úkolem celé armády je v partii zvítězit, dát soupeřovu králi mat! K tomuto velkému cíli ale vede spousta drobných krůčků, malých úkolů a cílů, které hráč musí svými rozhodnutími spojit v jednu velkolepou stavbu.

Naučili jsme se, jak se po šachovnici pohybuje král, dáma, věž, střelec i jezdec. A víme už také, že tyto figury působí, tedy útočí na ta pole, na která se mohou přemístit. A naučili jsme se také, že pěšci se po šachovnici pohybují jinak, než jak na šachovnici útočí. Tento rozdíl mezi figurami a pěšci musíte správně vstřebat, správně pochopit a dostat do krve. Postavíme si nyní postupně jeden diagram.

Metodická poznámka: Trenér staví postavení diagramu na nástěnnou šachovnici postupně, vždy jen blok popisovaných figur.

Diagram 1



Postupná inventura útoků

Uděláme si inventuru na diagramu 1. Začneme králem, protože všimnout si králů je vždycky důležité.

(postavíme figury Kd3, Vc4, Je4, Pd4, Pe5, Dh5) Nejdříve se ujistíme, že král není v šachu, tedy není napaden žádnou soupeřovou figurou, to by totiž vyžadovalo ve hře okamžitou reakci. Protože tomu tak není, může pozici zkoumat bez rušivých prvků. Bílý král na d3 napadá hned 3 černé figury - věž na c4, pěšce na d4 a jezdce na e4. Kdyby byl na tahu, mohl by je nyní sebrat? To nebude tak prosté, víme totiž, že král nesmí vstoupit na pole, které ohrožuje nějaká soupeřova figura. Pole c4 nenapadá žádná černá figura, věž tedy král může tahem Kxc4 směle sebrat. Pole d4 napak napadají hned 2 černé figury! Právě věž stojící na poli c4, a také pěšec na poli e5, který může brát na polích d4 a f4. Obě tyto černé figury poskytují pěšci d4 před bílým králem dostatečnou ochranu, pěšce d4 bílý král sebrat nemůže! Pole e4 opět žádná černá figura nenapadá. Kdyby bylo prázdné, mohl by na toto pole postoupit černý pěšec z pole e5, tento pěšec však na poli e4 nemůže brát, a tím pádem svým figurám na tomto poli neposkytuje žádnou ochranu. Jezdce tedy král rovněž může sebrat tahem Kxe4.

Jelikož není král v šachu, nemusí ovšem udělat žádný tah. Je dobré si také uvědomit, že kdyby nějaký tah udělat chtěl, pak kromě již uvedených braní černých figur žádný jiný tah udělat nemůže! Všechna zbývající pole, na která by král mohl podle pravidel jít, totiž kontroluje některá z černých figur: věž pole c2 a c3, jezdec pole c3 a d2, pěšec pole c3 a e3, a dáma pole e2.

Jak je na tom černý král? **(přidáme figury Kg2, Dg7, Sd1, Pg3, Sh3)** Ani ten není napaden nějakou bílou figurou, není tedy šachován. Černý král napadá jen bílého pěšce na g3. Tohoto pěšce však nemůže brát, protože na pole g3 působí bílá dáma z pole g7. Žádná jiná bílá figura není v jeho dosahu. Pokud by chtěl provést nějaký tah, mohl by jít na pole f1, f2, g1, h1 a h2. Pole f3 je pro krále nepřístupné, protože ho napadá bílý střelec z d1. A na pole h3 černý král také nemůže, protože na tomto poli stojí jeho vlastní střelec, a ten samozřejmě králi nepřekonatelně překáží.

Po králich je vhodné věnovat další pozornost dámám, jednoduše proto, že jsou to nejsilnější a nejpohyblivější figury, a mohou proto nadělat nejvíce škody. **(přidáme Pa7)** O bílé dámě na g7 již



víme, že působí po sloupci g až na pole g3 (tedy také na pole g6, g5 a g4, která jsou ale zatím prázdná), vlastní pěšec na g3 ale její další působnost na pole g2 a g1 přerušuje, na tato 2 pole dáma nyní nepůsobí, a černý král je tedy před bílou dámou na poli g2 v bezpečí (můžeme říci, že se král před dámou schovává za jejím vlastním pěšcem). Dáma působí také na pole g8 a h7, obě jsou ale také prázdná. Stejně tak prázdný je zbytek 7. řady, až na jejím konci stojí na a7 černý pěšec, kterého by dáma mohla sebrat. Dáma ale chodí i po diagonálách, ty také musíme zkontrolovat. Pole f8, h6 i h8 jsou rovněž prázdná, a tím pádem pro dámu přístupná. Zajímavá je zbývající část diagonály a1-h8. Na ní stojí černý pěšec na e5, toho by dáma mohla sebrat. Tento pěšec ovšem zároveň přerušuje působnost dámy na vzdálenější pole této diagonály, tedy a1, b2, c3 i d4. Druhý černý pěšec na d4 je před bílou dámou v naprostém bezpečí, schovaný za svým kamarádem na e5. Popsali jsme si, jaké útočné role bílá dáma plní, nesmíme ale zapomenout také na to, zda někdo bílou dámou neohrožuje. Není tomu tak, žádná černá figura nemá ve svém dosahu pole g7, ani bílá dáma nemusí nyní řešit nějaký problém. A může pokračovat dále.

Černá dáma na šachovnici také není příliš využitá. Na sloupci h není nic než spojenec střelec na h3, který překáží černé dámě v působnosti na pole h1 a h2. A na 5. řadě černá dáma dosáhne až k poli e5, kde stojí její pěšec, a ten jí překáží v působnosti na pole a5, b5, c5 a d5. Diagonála h5-e8 je prázdná, žádný zajímavý objekt zde černá dáma nenalézá. Ten je jedině na diagonále d1-h5. Bílého střelce na d1 by černá dáma na tahu mohla sebrat, protože jí nic nebrání v dosahu až na toto pole. Ale pozor! Bílý střelec na d1 není jen chutný zákusek. I tento střelec působí po volné diagonále d1-h5, a pokud by byl na tahu bílý, mohl by jeho střelec černou dámou sebrat. Bílý střelec a černá dáma se napadají navzájem, pro jejich vzájemný vztah je nesmírně důležitá otázka, kdo je v této pozici na tahu. Ten bude mít právo útočit jako první a bude moci protivníka zničit, případně alespoň utéci, pokud to bude výhodnější.

Nyní přicházejí na řadu věže, další velmi silná figura. **(přidáme Vc8)** O černé věži na c4 již jsme trochu hovořili. Na 4. řadě kontroluje prázdný úsek polí a4 a b4, v opačném směru se ihned zarazí o pěšce d4, který překáží v její působnosti na zbývající pole 4. řady, není vůbec důležité, kolik dalších figur za pěšcem na této řadě ještě stojí. To by bylo zajímavé v tom případě, kdyby se pěšec d4 chtěl dalším tahem pohnout. Sloupec c byl dosud prázdný, černá věž se na něm mohla pohybovat podle libosti. Nyní jsme jí na něj ale přidali bílou věž na c8, což sice pohybové možnosti černé věže podle pravidel neomezuje, ale ve skutečnosti to vytváří vážný problém, protože bílá a černá věž znovu tvoří situaci vzájemného napadení, kdo je na tahu, může svou věž tu protivníkovu zničit. Pro bílou věž na c8 by to byla jediná příjemná zábava, 8. řada je zcela prázdná, bílá věž po ní může kamkoliv, ale to je tak všechno. A její působnost po sloupci c končí u černé věže, na pole c1, c2 a c3 přes tuto věž nepůsobí. Zdalipak jste si všimli, že bílou věž napadá nejen její černá konkurentka na c4, ale také černý střelec z h3? Pokud ano, je to dobře, začínáte si všimnout. Nemusí to být významné, když ji napadá i černá věž, ale slovíčko "nemusí" je v šachu velmi záludné slovo.

O střelcích už bylo řečeno vše podstatné, černému střelci na h3 jen lehce překáží černý král v působnosti na pole f1, pro bílého střelce je prázdná diagonála d1-a4 vcelku nezajímavá ve srovnání s útokem na černou dámou na poli h5. **(přidat Sd6)** Proto přidáme ještě bílého střelce na pole d6, abychom zdůraznili překážku v podobě černého pěšce na e5, která brání tomuto střelci v dosahu na pole f4, g3 a h2, druhá překážka v tomto směru, tedy bílý pěšec g3, zatím v tomto smyslu nehraje významnou roli. Prázdná a všude přístupná diagonála a3-f8 je zde pouhou dekorací.

Konečně jsme se dostali k figuře, která vyžaduje velkou pozornost. Jezdce je nutno pečlivě hlídat. **(přidat Pf6 a Ja3)** Černý jezdec na poli e4 může skočit na 8 polí: c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3, g5. Na polích d6 a g3 může sebrat tam stojící bílé kameny, ty pro něho nejsou překážkou. Jezdec rovněž může skočit na všechna ostatní prázdná pole z tohoto seznamu. Jediné nepřístupné pole pro černého jezdce je pole f6, na kterém stojí jeho vlastní spolubojovník černý pěšec. Vlastní figury jsou tedy jedinou překážkou v pohybu skotačícího jezdce. Bílý jezdec může z pole a3 skočit na 4 pole: b1, b5, c2 a c4. Může tedy sebrat černou věž na c4, přístup na ostatní prázdná pole mu rovněž nic nekomplikuje.

Na závěr jsme si nechali pěšáky. **(přidat Pc3)** Ve srovnání s předchozím je to skoro nuda. Černý pěšec na a7 může udělat 2 tahy - buď tah a6, nebo a5 (uplatní dvojkrok ze základního postavení). Kdyby stála nějaká bílá figura na poli b6, pak by ještě také mohl tuto figuru sebrat. Právě to může udělat černý pěšec na d4, který může vzít bílého pěšce na c3. Mohl by ještě sebrat i nějakou bílou figuru, kdyby stála na poli e3, zato se však nemůže posunout vpřed na pole d3, protože mu v cestě brání bílý král na tomto poli. V podobné situaci se nalézá černý pěšec na poli e5, kterému v pohybu vpřed překáží pro změnu černý jezdec. Je tedy vidět, že překážkou v postupu pěšců vpřed jsou všechny figury, které stojí na poli, kam by se rád pěšec postavil, bez ohledu na to, kterému hráči



ony překážející figury patří. Pěšec z e5 působí ještě na pole d4 a f4, vlastního pěšce však brát nemůže a druhé pole je prázdné. Poslední černý pěšec na f6 se může posunout na volné pole f5, nějaké brání bílých figur na polích e5 nebo g5 zde rovněž nepřipadá v úvahu. Ještě bych chtěl upozornit na celou formaci černých pěšců na polích d4+e5+f6. Podobným formacím říkáme pěšcový řetězec. Jeho základním článkem je pěšec f6, který podporuje svou schopností brát svého kolegu na e5, a tento pěšec poskytuje stejnou podporu pěšci d4. Trojice těchto pěšců představuje na šachovnici určitou hráz, nebo chcete-li poněkud větší překážku, kterou některé figury budou překonávat s většími obtížemi. Kdyby se třeba chtěla bílá dáma uplatnit na diagonále a1-h8 někde v oblasti polí a1 nebo b2, musí se tímto řetězcem pěšců doslova prokousat, a bude jí to trvat několik tahů. Bílý pěšec g3 je dost nudný, může postoupit na pole g4 (právo na dvojkrok již ztratil, když opustil pole g2), mohl by případně sebrat nějaký černý kámen, kdyby se vyskytoval na polích f4 nebo h4. Bílý pěšec c3 naopak může pouze brát černého pěšce na poli d4, v postupu na pole c4 mu překáží černý věž, a brát na poli b4 není co.

Bylo to dlouhé povídání, já vím. Čte se to dlouho, píše se to ještě mnohem déle, o tom vás ujišťuji, ale musíme se naučit "číst" každé postavení na šachovnici podobným způsobem. A budeme se muset z tohoto postavení naučit přečíst ještě mnohem více informací. A začátečník by to měl řádně cvičit. Vtip je totiž v tom, že s trochou cviku tímto způsobem postavení na šachovnici "přečtete" během několika málo sekund!! Nebo byste to alespoň měli tak rychle stihnout! Šachista si musí velmi rychle vycvičit zrak tak, aby víceméně "jedním" pohledem přehlédl celou šachovnici a všechny výše zmíněné informace z ní vlastně automaticky a podvědomě okamžitě přenesl do svého mozku, který se při hře musí zabývat mnohem složitějšími a časově náročnějšími operacemi.

Přestávka

Vyprávění 5 - šachista musí umět číst

Víte, co je jedna z prvních věcí, které by se měl šachista naučit? Měl by se naučit číst! Právě schopnost číst umožňuje člověku získávat co nejvíce informací. Navíc v přehledné a srozumitelné formě, a co je nejdůležitější, také v takovém tempu, jaké si sám člověk zvolí, aby si co nejvíce informací zapamatoval. Jistě už dobře víte, že lidská paměť je ošidná věc, najdete v ní spoustu zbytečných informací, ale právě tu jedinou potřebnou z ní zrovna teď jaksi vylovit nejde. Když se to stane ve škole, bývá z toho pěťka. Když se to stane v životě, zapomenete třeba někde kabát, sešit, tužku, mladšího bratra - možností je spousta. Když vám selže paměť u šachovnice, máte ještě šanci problém vyřešit vlastní hlavou, pokud ovšem poznáte, že vám paměť právě službu vypověděla. Začínající šachista má tak 5% šanci, že zapomenuté řešení znovu sám vyřeší správně.

Schopnost číst a psát je jedním z nejdůležitějších objevů lidských dějin, podobně jako vynález kola, objev elektřiny nebo třeba atomová bomba. Schopnost psát a číst nám dovoluje zaznamenávat informace a předávat je tak současníkům i potomkům. Civilizace se začala plně rozvíjet až ve chvíli, kdy psaní a čtení začala ovládat. Do té doby se informace předávaly pouze slovem, což ovšem mělo mnohem menší dosah i trvanlivost. 21. století je dnes považováno za století informatiky, což je určitě omyl, 100 let je moc dlouhá doba, a za pár let se určitě vynoří něco pro lidstvo mnohem důležitější než je informatika. Informace však vždycky budou velice důležité. Vědomosti lidstva už mnohokrát přesáhly množství, které dokáže obsáhnout mozek jednoho člověka. Už začíná být problém i jen vědět, ve které knihovně najdete knihu, která potřebnou informaci obsahuje. Sláva internetu, kde se dá dnes vygooglovat kde co. Ale všechno - to asi pořád ještě nepůjde.

Člověku se vždycky hodí vědět, co o zkoumaném problému vymysleli jiní. Šachy se v moderní podobě hrají řekněme 500 let. U šachovnice se vystřídaly milióny šachistů mnoha generací, a mnoho užitečných znalostí této hry objevili a také v praxi prověřili. A nejen to, oni také své znalosti a zkušenosti zaznamenali do mnoha knih. Je jich tolik, že kdyby vám je měl trenér v hodinách výuky jen číst, trvalo by to mnoho let, možná celý život. Navíc vznikají stále nové šachové knihy, které přidávají nové poznatky a některé dřívější poznatky doplňují. Naštěstí není nutné přečíst všechny knihy, které byly o šachu napsány. Zvláště začátečník, pokud se chce šachy naučit na slušné úrovni v rozumném čase, by rozhodně nějaké šachové knihy prostudovat měl. Když posloucháte výklad o šachu na kroužku, musíte se především soustředit na zapamatování toho, co slyšíte, a zbývá vám jen málo času na přemýšlení o tom, co slyšíte, a na pochopení a procvičení toho, co se vám trenér snaží vysvětlit. Většinu toho, co od trenéra slyšíte, si můžete také sami přečíst v nějaké knize. Má to tu výhodu, že čtete takovým tempem, abyste především pochopili to, co čtete, případně abyste si to mohli domyslet a procvičit. Úkol zapamatovat si přečtené přichází až potom, a informaci, kterou jste si promysleli, pochopili a procvičili, si rozhodně do paměti uložíte

snadněji a spolehlivěji než cokoliv, co pouze slyšíte. Trenéra se pak na kroužku můžete zeptat na to, co vám při četbě připadalo nesrozumitelné nebo špatně pochopitelné.

Všem začátečníkům, které šachy opravdu zaujmou, doporučuji založit si v knihovně přihrádku na knihy o šachu. Šachové knížky není vždycky tak snadné sehnat, ale kdo hledá, najde. A neudělá chybu, když si nechá od trenéra, nebo od zkušenějšího šachisty poradit, která knížka je pro jeho úroveň znalostí užitečná! V češtině sice není sortiment knih tak široký, jako v některých jiných jazycích, ale základní materiály v češtině existují. Pro začínající šachisty v našich kurzech bych doporučil pár klasických knížek archivních, jako je třeba knížka *Zmatlík/Louma - Šachista začátečník*, nebo *Jiří Veselý/Inna Veselá - Černobílé otazníky*, knížka, ze které jsem základní vědomosti čerpal já. Archivní knížky pravda nejsou na trhu vždy. Ze současné literatury pro začátečníky je myslím na trhu ještě dostupné dílo *Karla Plisky "Učebnice šachu pro samouky - Začátečníci s historií a pravidly hry"* a také zajímavý projekt šachové cvičebnice *"Trénujeme s Figurkou"* společnosti "Figurka" orientovaný na mateřské a základní školy.

5.2.2 Útok na pole a prostor

Je nezbytné si uvědomit, a proto to náležitě zdůrazňuji, že smyslem či lépe cílem útoku figury nemusí být jen útok na nepřátelskou figuru. Útok může být také veden na nějaký důležitý bod, tedy pole, které je sice prázdné, ale má ve hře nějaký důležitý význam. Nebo to může být skupina polí, nebo dokonce nějaký velký úsek šachovnice, říkáme mu prostor. Když si vzpomenete na metodu, jakou jste se učili dávat mat soupeřovi králi pomocí dámy nebo věže, tak si vybavíte, že začátek matového mechanismu, a vlastně celé matové vedení probíhalo nikoliv tak, že by matující strana přímo napadala soupeřova krále. Útočník omezoval prostor kolem tohoto krále, útočil tedy na pole, na která by jinak soupeřův král mohl vstoupit, a z matové sítě uniknout.

5.3 Braní není povinnost!

Při psaní tohoto bloku jsem si uvědomil, že jsem ještě nezdůraznil jedno důležité pravidlo. V šachu musíte svými tahy nějak speciálně reagovat pouze na situaci, když váš král dostane šach. Jinak můžete hrát jakýkoliv možný tah libovolnou figurou podle vlastního výběru. A to se týká i braní soupeřových figur. Možná znáte hru zvanou dáma, ve které je braní soupeřových kamenů povinností. V šachu **brát** soupeřovy figury **můžete, ale také nemusíte**, není to vaše povinnost! Můžete hrát jakýkoliv jiný tah, záleží to jen na vašem rozhodnutí. Budte si jisti, že v mnoha situacích je účelnější soupeřovy figury nebrat. Proč, to si ještě povíme.

Cvičení:

1. Provedte samostatně inventuru na následujících 2 diagramech. Obzvláště pilní a zruční posluchači si mohou vyzkoušet, zda po každém úvodním tahu černého dovedou dát černému králi bílými figurami ihned mat!

Diagram 2



Samostatná inventura 1

Diagram 3



Samostatná inventura 2



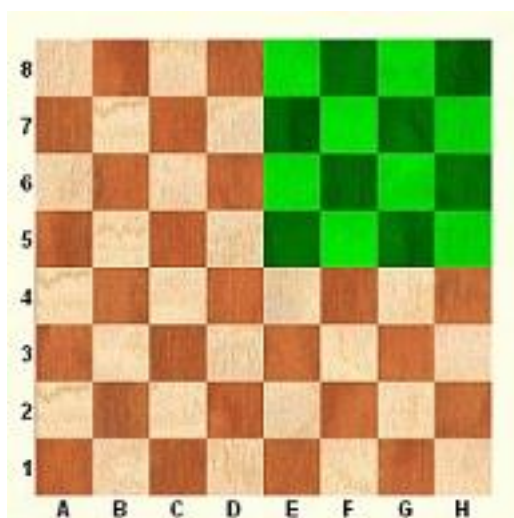
2. Černý král stojí na poli f5. Postavte na šachovnici a) bílou dámu tak, aby černý král nemohl vstoupit na 6. řadu; b) bílou věž tak, aby král nemohl proniknout na sloupec d; c) bílého střelce tak, aby král nemohl vstoupit na pole f4 a e5; d) bílého jezdce tak, aby král nemohl na pole e4 a g4; e) bílého pěšce tak, aby král nemohl na pole g5; f) bílého střelce a bílého jezdce tak, aby černý král nemohl vstoupit na sloupec g; g) dva bílé pěšce tak, aby král nemohl vstoupit na 4. řadu.

3. Bílý král stojí na f6, černý král stojí na e8. Postavte na šachovnici tak, aby byl černý král v matu, tyto bílé figury: a) 2 bílé věže; b) bílého jezdce a střelce; c) bílého střelce a pěšce.

4. Postavte na šachovnici a) bílou dámu a bílého pěšce tak, aby společně napadali najednou všechna pole f8, g7, g8, h6, h7 a h8; b) bělopolného a černopolného střelce bílého tak, aby společně napadali všechna pole d5, d6, e5, e6; c) dva bílé jezdce tak, aby společně napadali pole c2, c3, d2, d3, f2, f3, g2 a g3; d) bílého jezdce a pěšce tak, aby společně napadali všechna pole a5, b5, c5 a d5; e) nejmenší počet bílých pěšců, který postačuje k útoku na všechna pole 3. řady; f) dámu a střelce bílého tak, aby společně napadali všechna pole b7, b8, c7, c8, d7 a d8.

Domácí úkol:

DÚ 16



Napadni oblast

DÚ 17



Mat dámou a věží

DÚ 16 - umístěte bílé figury podle vlastního výběru tak, aby společně napadaly všechna pole vyznačené oblasti.
DÚ 17 - Umístěte ještě na šachovnici bílou dámu a věž tak, aby byl černý král v matu.

DÚ 18



Mat jezdcem a střelcem

DÚ 19



Útok na obě černé figury

DÚ 18 - Umístěte ještě na šachovnici bílého střelce a jezdce tak, aby byl černý král v matu.

DÚ 19 - Umístěte na šachovnici a) bílého jezdce tak, aby napadal současně černého krále a věž; b) bílého střelce tak, aby napadal současně černého krále a věž.