

TYPOVÉ OBĚTI V SICILSKÉ OBRANĚ

VYPRACOVAL:

FM ING. LUBOŠ ROŠKO

PRAHA 2013

Na úvod bych rád tuto práci představil.

Talent je jedna věc, ale trénink a systematická práce věc druhá. Vypravuji si chvíle, jak nám učitelé na základní a střední škole kontrolovali sešity a správnost našich zápisků. Tenkrát mi to přišlo jako zbytečné zlo a jejich počínání jsem nerozuměl. Vzpomínám si, jak mi učitelé vytýkali, že jsem si po nemoci nedoplnil látku, či že píšu nečitelně. Proč to ale dělali? Jejich cílem tehdy bylo, abych se měl z čeho učit. Abych měl podklady k vypracování domácích úkolů, abych měl z čeho opakovat látku, abych se mohl k těmto zápiskům v budoucnu vrátet při přípravě na přijímací zkoušky na vysokou školu, či je nějak dál používat. V šachu to je ale velice podobné! Pokud si nejsem schopen informace urovnat v hlavě, nejsem schopen je používat. Uvedu příklad – budu-li si psát poznámky za 3 roky bakalářského studia na papíry formátu A4, budu jich mít cca 5000! Představa, že je bez jakéhokoliv systému naházím na hromadu a budu se pak nahodile list po listu učit na státnice, je naprosto nereálná. Proč ale všichni mladí šachisté píšou poznámky na listy papírů (pokud vůbec píšou) a pak je ztratí někde v šuplíku či v oddíle? Vždyť za ty roky nastává ta samá situace, tisíce informací za celá léta se jen válí na jedné velké hromadě a nikdo není schopen se v tom vyznat, a tak vlastně i tyto informace využívat k dalšímu růstu. To je ale špatně! Tajemství úspěchu spočívá v systematické práci - správně zpracovávat získané informace, např. do sešitu či zápisníčku, neustále opakovat nabyté vědomosti, předávat je dál a také je využívat v praktických partiích, to je to, oč tu běží.

Mým hlavním cílem v této práci bude srozumitelně, systematicky a názorně vysvětlit problematiku typových obětí v sicilské obraně. Tato práce je zaměřená na motivy obětí. Nechci zde učit zahájení nebo samotnou teorii. Nebudu tady zveřejňovat analýzy počítačů, protože nemám rád tento způsob analýz. Po konzultaci s mnoha šachisty různých úrovní jsem došel k závěru, že zde chybí práce, která by byla hlavně čtivá. Shodli jsme se, že úvahy nad nejrůznějšími pozicemi a znalost motivů přinesou mnohem větší ovoce v rozvoji mladých šachistů než rozsáhlé množství počítačových variant. Kombinace a konkrétní propočty variant jsou pro oběť také důležité, ale šachy jsou logická hra a předpokladem pro kombinace je hlavně konkrétní rozestavení figur, dodržování základních pravidel šachu jako je vývin figur,

rošáda, popřípadě i obsazený střed či zabezpečený král. Tyto kritéria z 90% rozhodují o tom, zda-li tam daná kombinace je, či není. Určitě znáte ten pocit, kdy koukáte na pozici a říkáte si: „Tady něco musí být“ nebo „Ten útok přeci nejde odrazit“. Ano, jde o intuici, jakýsi odhad, zkušenost převedenou do současnosti. O motivech obětí tedy bude tato práce. Bez počítačových variant a vysvětlování zahájení. Snad jen můžu říct, že sicilská hra vzniká po tazích 1.e4-c5, toť vše o zahájení. Probíráním jednotlivých variant bych porušil pravidlo názornosti.

Při psaní této práce jsem usiloval o to, aby hráč úrovně cca 1. výkonnostní třídy danou problematiku pochopil bez nejmenších problémů a mohl začít nabyté znalosti uplatňovat v praxi. Pro hráče nižších tříd je nutné znát pravidla souhry jednotlivých figur a základní taktické motivy, to ale není předmětem této práce. Pro hráče vyšších tříd by mohla tato práce být opakováním a doplněním znalostí či rozšířením základních motivů při útoku. Práce je tedy zpracována pro hráče v rozmezí ely 1900-2200 a šachista by měl po jejím přečtení dostat hlavně cit pro kombinace a urovnat si v hlavě jednotlivé motivy obětí.

Přehled základních motivů:

Motivy jsem rozdělil do několika kapitol, aby byly jasně rozlišeny. Každá kapitola bude pak zpracována teoretickým úvodem a praktickou ukázkou několika příkladů.

1, Sxe6

2, Jxe6

3, Je6

4, Sf6(Jf6)

5, Vxf6

6, Sd5

7, Jd5

8, Jf5

9, Sxb5 (Sb5)

10, Jxb5 (Jb5)

11, Vxc3

1, OBĚŤ STŘELCE NA E6 – Sxe6

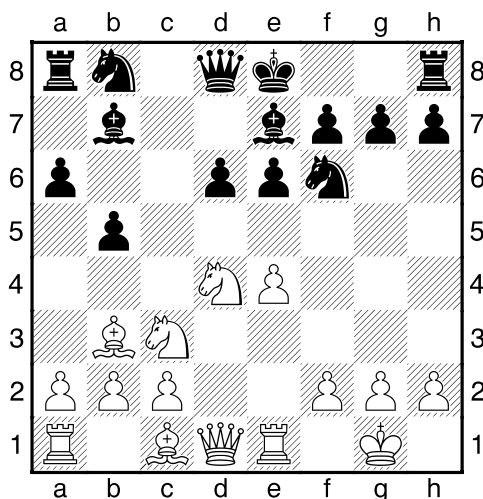
Bílý střelce na e6 se obětuje nejčastěji v kombinaci s koněm na d4, který po dobrání na e6 napadá s tempem černou dámu na d8, současně hrozí vidlí na c7 a sebráním na g7 se šachem. Pozice černého krále je natolik slabá, že bílý má více než kompenzaci. Útok je třeba ale dokončit. Oběť na e6 je jakási vstupní do dalšího boje. Předpoklady úspěšné oběti na e6: černá dáma na d8 (c7), černí střelci na e7 a b7.

Dobře je tento motiv vidět v následujících partiích:

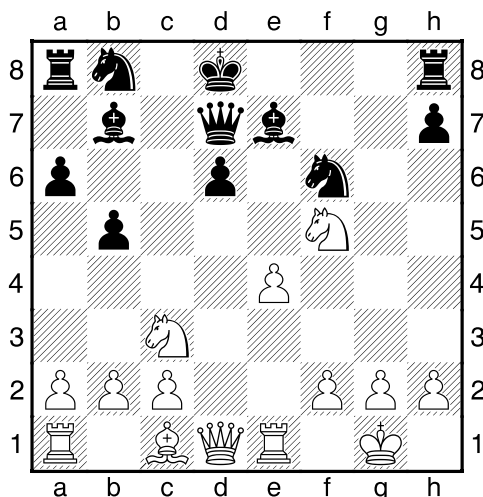
Mysliwiec - Joachim [B87]

1975

1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bc4 e6 7.Bb3 b5 8.0-0 Bb7 První nepřesnost, než se černý zkonsoliduje, střelec z c8 by měl krýt pěšce na e6. **9.Re1 Be7**



Druhá nepřesnost, černý právě vytvořil ideální podmínky pro oběť střelce na e6. Po dobrání koněm bude napadena černá dáma, pěšec na g7 je nekrytý a střelec z b7 nekontroluje pěšce e6. Za figuru získá bílý tři pěšce a útok bude pokračovat. **10.Bxe6 fxe6 11.Nxe6 Qd7 12.Nxg7+ Kd8 13.Nf5**



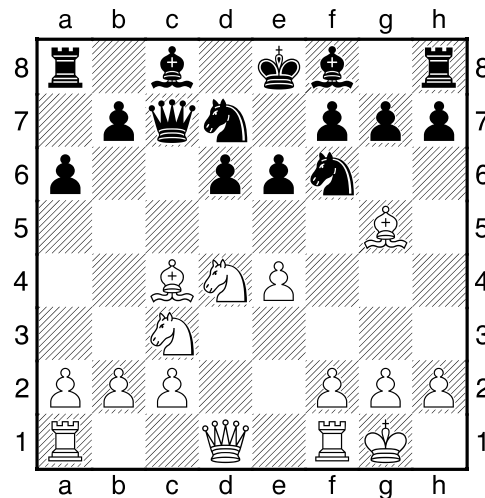
Toto je závěr celého motivu, kuň se vrátí na f5 a útok pokračuje. Další slabina černého je evidentní - pěšec na d6. Potom se kryt černého krále rozpadne úplně. Prosím ještě o pozornost pro koně na b8 a věže na a8, ti mají problémy s vývinem a do konce partie si už nezhrají. Bílý může pozici zesilovat pomocí střelce na f4 a těžkých figur po d-sloupci.
13...Rg8 14.Nxe7 Qxe7 15.Bf4 Kc7 16.e5 Rxe7+ 17.Kf1 Ng4 18.exd6+ Kc8 19.Rxe7 1-0

Další partie ukazuje, že oběť střelce na e6 je účinná i při černém střelci na f8 i tom na c8 avšak při náskoku ve vývinu.

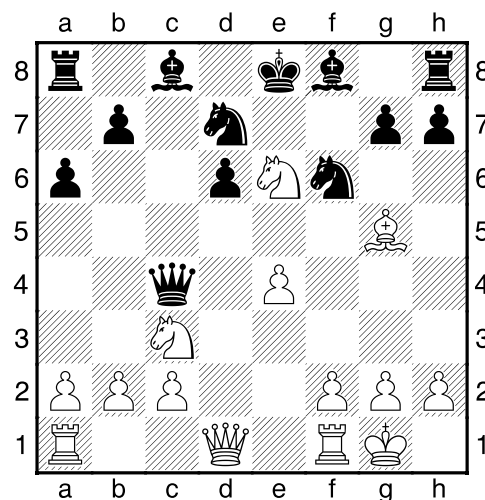
Keres,Paul - Sajtar,Jaroslav [B94]

1954

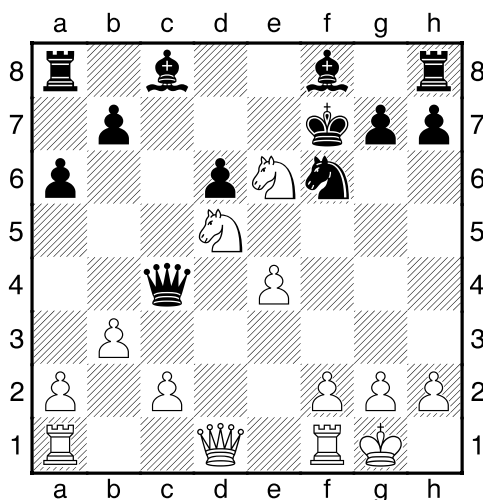
1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 Nbd7 7.Bc4 e6 8.0-0 Qc7



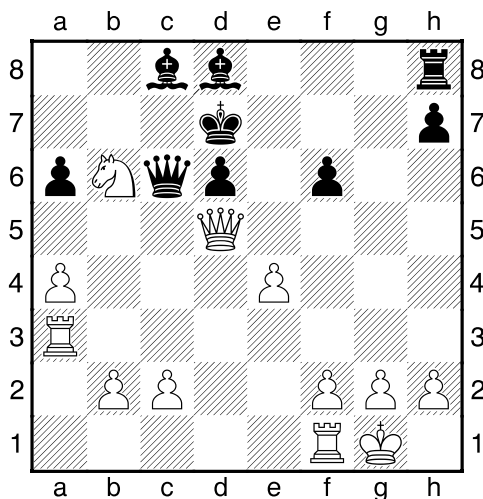
Pozice bílého si zaslouží pozornost v tom, že má všechny lehké figury v akci a má hotovou rošádu ve srovnání s černou pozicí, kde jsou vyvinutí jen koně a dáma. Bílý by mohl ustoupit střelcem na b3, jenže pak by černý po Jc5 získal dobré obranné šance. V porovnání s klasickou pozicí, je tady pěšec na g7 kryt střelcem z f8. Náskok bílého ve vývinu ale dává konkrétní hrozby, které jsou pro černého neodrazitelné a oběť na e6 se tedy stává korektní.
9.Bxe6 fxe6 10.Nxe6 Qc4



Bílý má možnost sebrat pěšce na d6 pomocí Jxf8 a Dxd6. Jeho kůň na e6 je ale natolik silný, že je lepší do útoku přidat další figury a vytvořit souhru proti černému králi. **11.Nd5 Kf7 12.Bxf6 Kxe6** [12...Nxf6 13.b3 Diagram



Kůň na e6 je nejsilnější figurou bílého. Na jednotlivé ústupy dámy dá vidli! Dc6-Jd8, Db5-Jec7, Dxe4-Jg5. Nádherný příklad spolupráce figur při útoku, slabý je tedy nejen černý král, ale i černá dáma!] **13.Bc3 Nf6 14.Bxf6 gxf6 15.Nb6 Qc6 16.Nxa8 Be7 17.a4 b6 18.Qd5+ Kd7 19.Ra3 Bd8 20.Nxb6+**



Souhra bílé dámy, koně a věže, černý vzdal před dalšími materiálními ztrátami. **1-0**

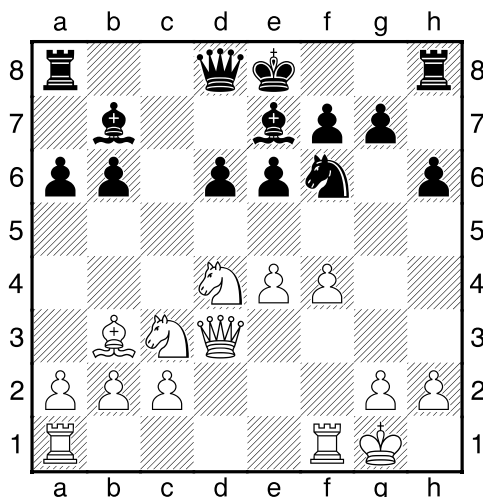
2, OBĚŤ KONĚ NA E6 – Jxe6

Oběť koně na e6 slouží zpravidla k oslabení černého krále, který ještě nerochoval nebo pokud rošádu již udělal, tak po dobrání střelcem na e6, k zahrnutí krále na h-sloupec a matovému útoku.

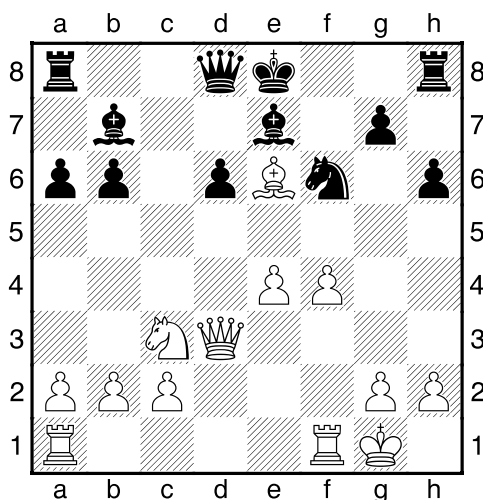
Stein,Michael - Browne,Walter S [B94]

1974

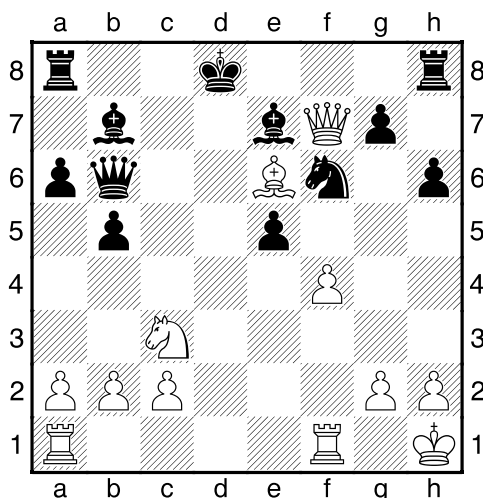
1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 Nbd7 7.Bc4 e6 8.0-0 h6 9.Bxf6 Nxf6 10.Bb3 b6 11.f4 Bb7 12.Qd3 Be7



Bílý má klasický náskok ve vývinu, prostorovou převahu, centrum a černý král zadržovaný v centru čeká na další tah, aby mohl udělat rošádu. Otázka ale zní, obětovat na e6 střelce nebo koně? Důležitá je zde přítomnost tahu h7-h6, poněvadž se oslabilo pole g6, kam by při případném útoku mohla vniknout bílá dáma. **13.Nxe6** [13.Bxe6 Tady je nutné proanalyzovat, co udělá oběť střelce na e6, aby nedošlo k záměně motivů. Za normálních podmínek by byla oběť střelce na e6 lepší, tady je ale nutný přesný propočítání a ten ukazuje, že tato oběť tady nevychází. 13...fxe6 14.Nxe6 Qd7 15.Nxg7+ Kf8 16.Nf5 Bxe4 17.Nxe4 Qxf5 Bez krále na f7 zde není možný odtah na d6, bílý má za figuru jen 2 pěšce a došly mu figury pro útok. Dojde k výměně poslední lehké figury bílého a černý útok odrazí a hraje na výhru, pozor i na tyto protikombinace.] **13...fxe6 14.Bxe6**



Bílý hrozí především tahem e4-e5 a Dd3-g6 s matovými hrozbami. Střelec na e6 je příliš silný a rozděljuje pozici černého na dvě půlky: dámské a královské křídlo, které se nemohou kvůli tomuto střelci spojit. **14...b5 15.e5 Qb6+** Černý uvolňuje pole d8 pro krále. **16.Kh1 dxe5 17.Qg6+ Kd8 18.Qf7**

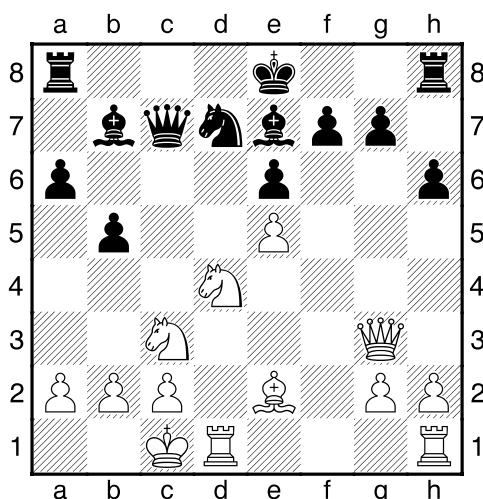


Hrozí šach po d-sloupci, je nutné pokrýt černého střelce na e7. Všimněte si, že bílý útočí nejen po d-sloupci, ale i po sedmé řadě. Množství útočných motivů dává bílému rozhodující útok, jeho figury jsou perfektně koordinované a naopak ty černé nejsou. **18...Qc5 19.fxe5 Bxg2+ 20.Kxg2 Rf8 21.Rad1+ Kc7 22.Qxg7 Rg8 23.exf6 Rxg7+ 24.fxg7 Bd6 25.Rf7+ Kc6 26.Bd5+ Kb6 27.Bxa8 Qg5+ 28.Kh1 Be5 29.b4 a5 30.Rb7+ Kc6 31.g8Q Qxg8 32.Rb8+ 1-0**

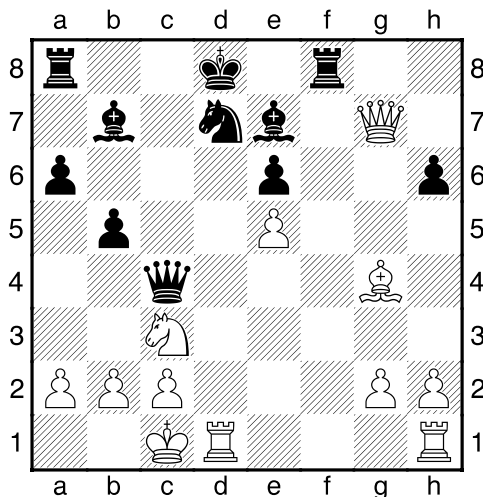
Cherskikh - Gaspariants

1961

1...Nd7 Diagram



Oběť koně je jediným a správným pokračováním útoku bílého. Po Dxg7 přijde Dxe5 a černý útok odrazí. Opět zde je motiv šachu po diagonále e8-h5 a útok po 7-řadě a d-sloupci. **2.Nxe6 fxe6 3.Qg6+ Kd8 4.Qxg7 Rf8 5.Bg4** Zde je vidět ještě navíc další útočný motiv a sice diagonála c8-h3. Černý král je tedy odstřelován ze 3 směrů, po sloupci, řadě a diagonále! **5...Qc4**

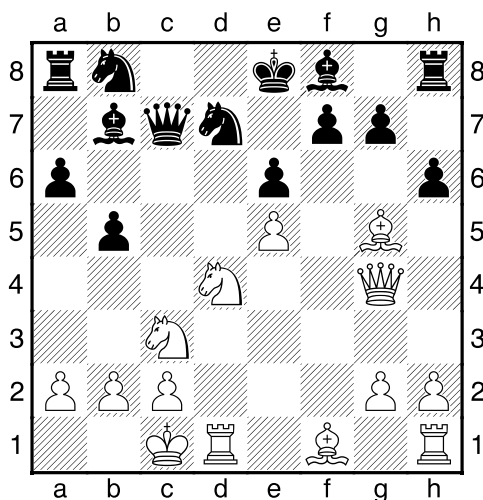


6.Rxd7+ Kxd7 7.Rd1+ Kc6 8.Qxe7 Qf4+ 9.Kb1 Qxe5 10.Bf3+ Rxf3 11.gxf3+- Bílému zůstal útok a pěšec navíc, pozice je vyhraná.

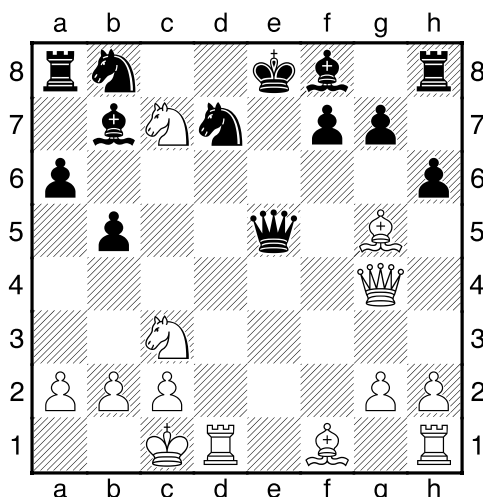
Urzica,Aurel - Ungureanu,Emil [B96]

1976

1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 e6 7.f4 b5 8.e5 dxe5 9.fxe5 Qc7 10.Qe2 Nfd7 11.0–0–0 Bb7 12.Qg4 Pozice přímo volá po oběti na e6, bílý je připraven. **12...h6**



13.Nxe6 Qxe5 [13...fxe6 14.Qh5+ g6 15.Qxg6#] 14.Nc7+

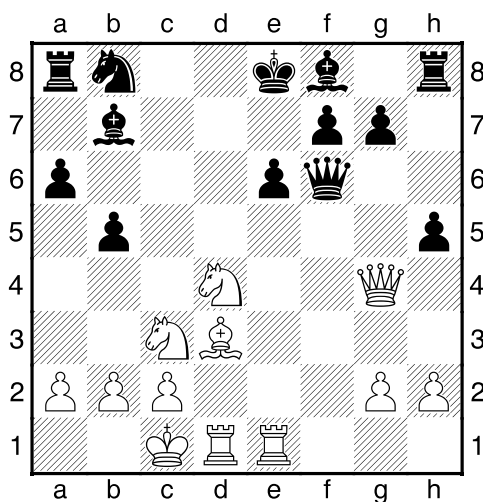


Jezdec nakonec uvolňuje e-sloupec pro dámu, která v kombinaci s věží na d1 a střelcem na g5 dokoná matové dílo. **14...Qxc7 15.Qe2+ Ne5 16.Qxe5+ Qxe5 17.Rd8#**

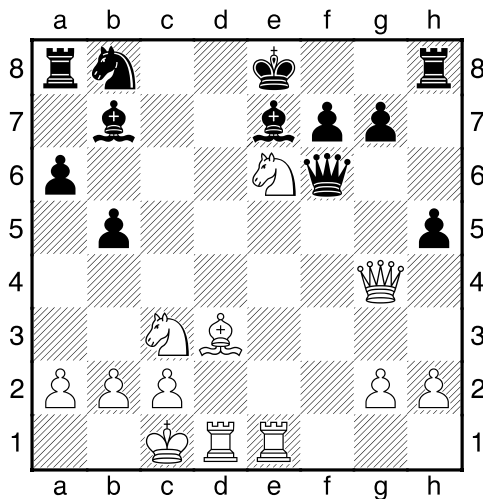
Tal - protihráč v simultánci

1974

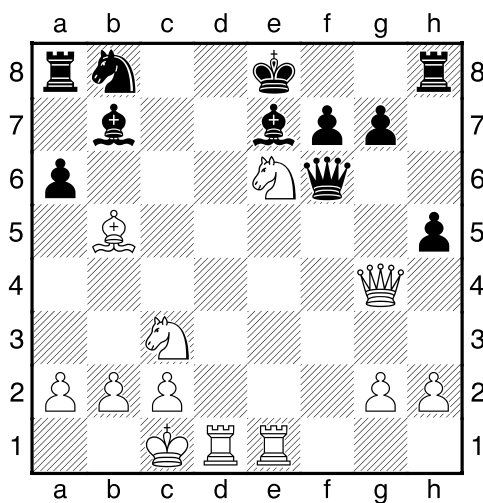
1...h5 Diagram



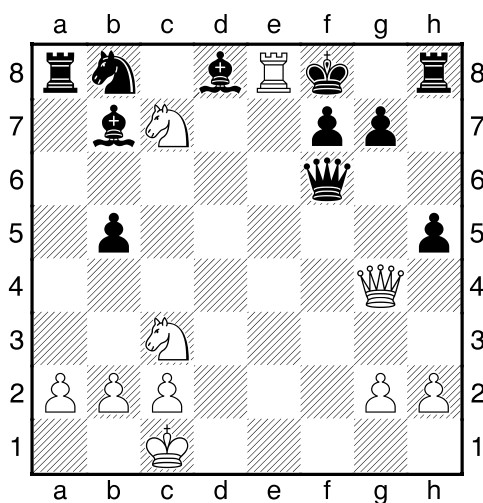
Bílými hrál Michail Tal a našel kombinaci založenou na oběti koně na e6. **2.Nxe6** Na tomto příkladu je krásně vidět, jak oběť koně na e6 totálně rozruší černou obranu a umožní bílým figurám naplno rozvinout svoji sílu. Je zde mnoho kombinačních motivů, hlavní charakter útoku je ale ve sloupcích d a e, které se po oběti otevřou na černého krále. **2...Be7 [2...hxg4 3.Bxb5+ Nd7 (3...axb5 4.Nc7#) 4.Nc7+ Kd8 5.Rxd7+ Kc8 6.Re8+ Qd8 7.Rexd8#]**



3.Bxb5+



Další motiv z kapitoly oběti střelce na b5. Můžeme dobře vidět, že delší kombinace jsou složeny z více motivů. Střelec uvolňuje sloupec pro bílou věž. **3...axb5 4.Nc7+ Kf8 5.Rd8+ Bxd8 6.Re8#**



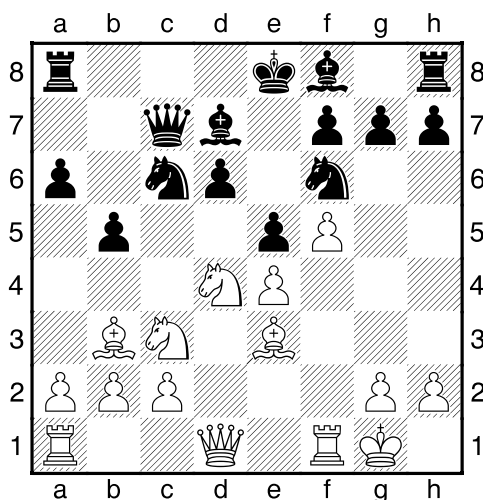
3, OBĚŤ KONĚ NA E6 – JE6

Oproti předchozí kapitole je tah Je6 také velice silným motivem. Hlavní roli zde hraje pěšec na f5, který se dostane na pole e6 a uvolňuje věž na f1. Rovněž pole d5 pro koně či h5 pro dámu budou hrát zásadní roli při pokračování v útoku. Koně na e6 černý trpět nemůže, napadá celý komplex polí a figur. Ideální pro bílého navíc je, když na e6 dobere pěšcem, protože napadá figuru na d7 - jezdce či střelce. Toto tempo hraje významnou roli v hodnocení celé pozice. Oproti standardním obětem na e6 (Sxe6, Jxe6) má bílý za figuru jen jednoho pěšce, získané tempo, otevřený f-sloupec a silného pěšce na e6 – to dává bílému obrovskou sílu do dalšího útoku. Ideálním příkladem je následující partie Levy – Tan.

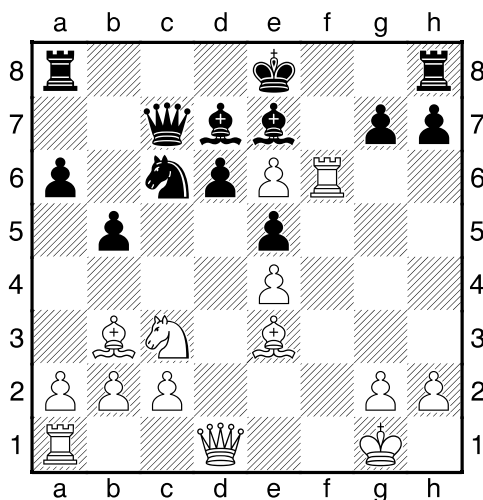
Levy - Tan

1965

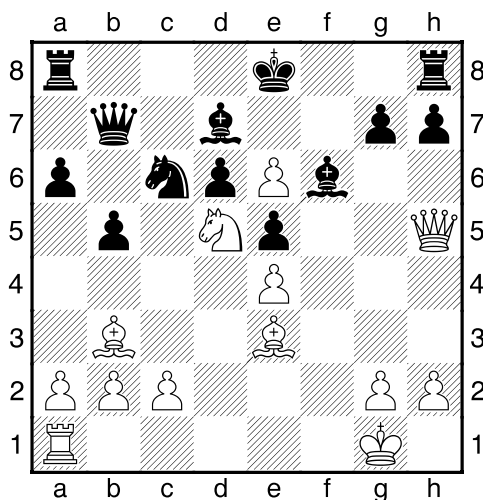
1.f5 e5 Diagram



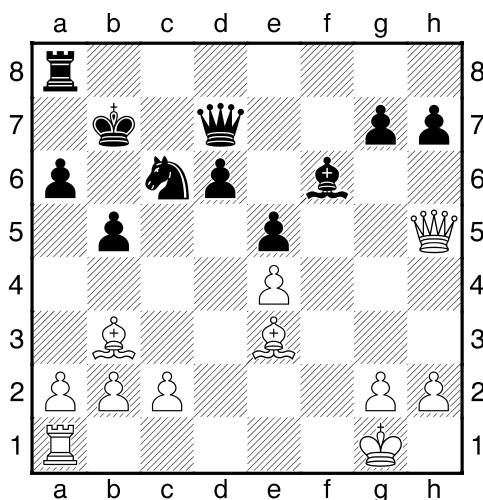
Pozice jako stvořená pro oběť koně na e6. Střelec již je na dlouhé diagonále, věž na f1 bude po fxe6 připravena k útoku, dáma z d1 bude moci útočit přes pole h5, koni na c3 se uvolní pole d5 pro napadení komplexu polí b6, c7, e7, f6 a střelec na e3 bude moci přes b6 útočit na černou dámu či krále. **2.Ne6 fxe6 3.fxe6 Be7** [3...Bc8 4.Rxf6 gxf6 5.Qh5+ Kd8 6.Nd5 S dalším Sb6 získává bílý dámu a jeho útok pokračuje.] **4.Rxf6**



To je ještě přesnější než brání střelce na d7, poněvadž pěšec na e6 je silnější než standardní pěšec. **4...Bxf6 5.Nd5 Qb7 6.Qh5+**



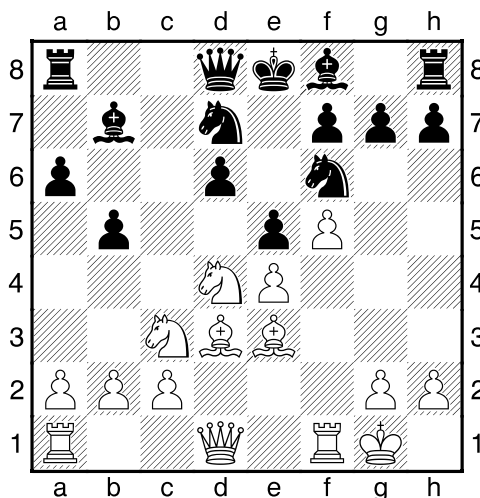
Můžeme zde pozorovat, jak jsou figury bílého aktivní. **6...Kd8 7.Bb6+ Kc8 8.exd7+ Qxd7 [8...Kxd7 Tady musím uvést variantu, která vede do pěkného matu dvojsachem. 9.Qf5+ Ke8 10.Qe6+ Ne7 11.Nc7+ Kd8 12.Qxd6+ Kc8 13.Be6+ Kb8 14.Nxa6#] 9.Nc7 Kb7 10.Nxa8 Rxa8 11.Be3**



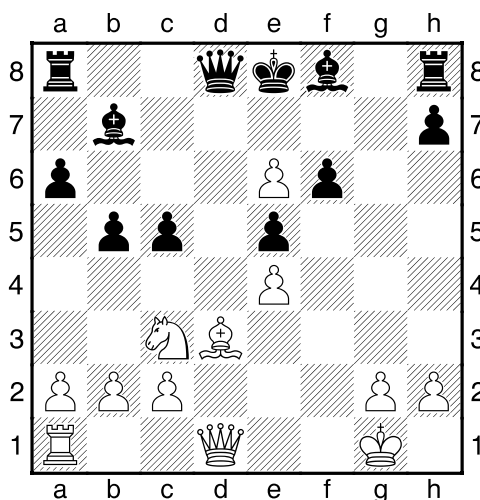
Tímto tahem končí vynucený průběh oběti koně na e6. Pozice je pro bílého vyhraná, přestože je materiál v rovnováze. Důvody rozhodující výhody jsou následující: bílý má dvojici střelců, tito střelci jsou extrémně aktivní, budou hrát rozhodující roli při dalším útoku na krále, pozice černého je plná slabin - h7, d5, d6, e6, b6, bílý má nesrovnatelně aktivnější dámu na h5, bílý bude moci po Vd1 napadnout po d-sloupci slabinu na d6, pěšec na b5 je slabý, bílý ho bude moci napadnout pomocí tahu a2-a4, černý král je slabý na poli b7, černé figury jsou úplně mimo hru Sf6, Va8 Dd7 a nejsou vůbec zkoordinovány. Všechny tyto výhody staví černého do těžké situace a bílému stačí několik tahů, aby tuto výhodu zvětšil. **11...Ne7 12.a4 h6 13.Qd1 Bg5 14.Bxg5 hxg5 15.axb5 Qxb5 16.Qxd6 Qb6+ 17.Qxb6+ Kxb6 18.Rd1 Nc6 19.Rd6** Tady se černý vzdal, vznikne pěšcová koncovka, která je za bílého jednoduše vyhraná. **1-0**

Bjorkyuist - Kiviaho

1976

1.f5 e5 Diagram

Jako v předchozím příkladě jsou zde podmínky pro oběť ideální, bílý pěšec na f5, věž na f1, dáma s možností útočit přes h5, bílý střelec na e3 a bílý kůň na c3 s možností Jd5. **2.Ne6 fxe6**
3.fxe6 Nc5 **4.Bxc5 dxc5** **5.Rxf6 gxf6**



Zde je krásně vidět souhra mezi bílou dámou a pěšcem na e6 **6.Qh5+ Ke7** **7.Qf7+ Kd6** **8.Bxb5**
 A černý vzdal, jeho pozice je úplně v troskách a hrozbě Vd1 nelze zabránit. Pozice před 7 tahy vypadá úplně normálně, ale teď je to pro černého naprosto katastrofální. Znalost motivů pomáhá v propočtu při jednotlivých obětích. **1-0**

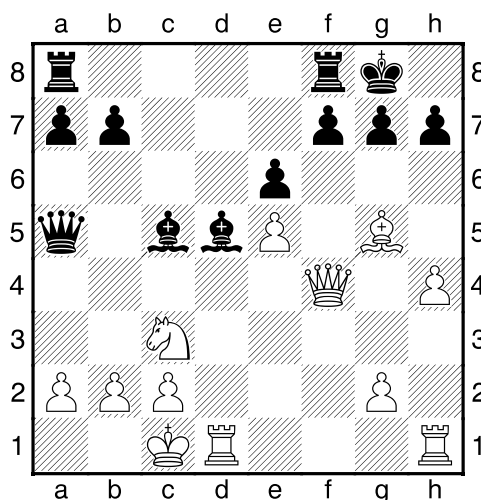
4, OBĚŤ FIGURY NA F6 – SF6, JF6

Tato oběť je nejčastěji spojená s pěšcem na e5, který po dobrání na f6 vytváří další matové hrozby společně s bílou dámou. Střelec na f6 napadá pěšce na g7 a jezdec na f6 napadá krále na g8 a pěšce na h7. Dobrání figury je ve většině případů vynuceno. Oproti obětem, kdy je černý král v centru, na křídle jsou jen omezené počty obránců a omezené množství ústupových polí (oproti variantám v centru). Tento faktor výrazně usnadní propočítání variant.

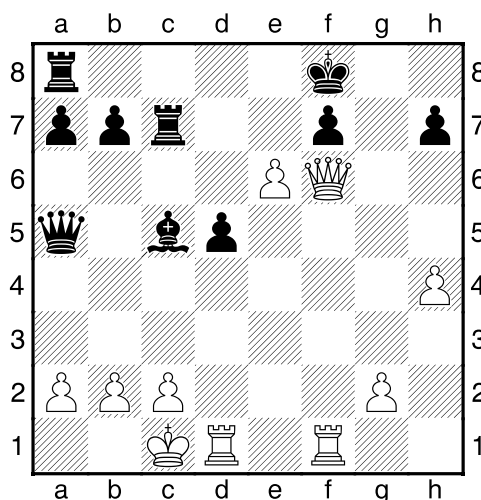
Spasskij - Korenskij

1973

1...Qa5 Diagram

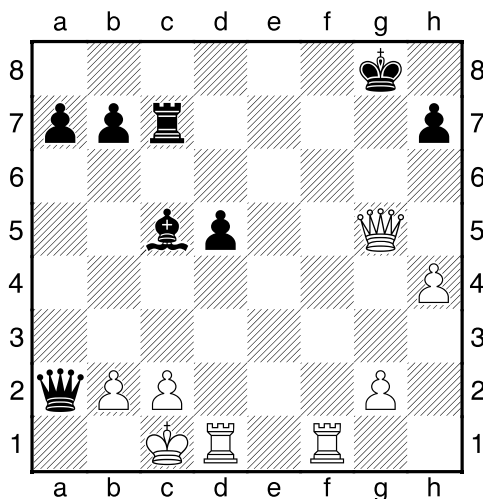


Za bílého je potřeba zahájit útok co nejdříve. Podmínky jsou již ideální pro oběť střelce na f6. Ten napadá v současné době nejslabší místo černého a to pěšce na g7. Nejslabší je proto, že bílá dáma je připravena po černých polích f6, g5, h6, g7 dále útočit a bílá věž po 3.řadě přes g3 také bude napadat na g7. **2.Bf6 Rfc8** [2...gxf6 3.Rh3 Rfd8 4.Qh6 S velice rychlým matem.] **3.Bxg7** A to je ono, další motiv spíše na tematickou oběť na g7. Bílý útočí, jak jsem psal výše, na největší slabinu černého. **3...Kxg7 4.Qf6+ Kf8 5.Rhf1 Rc7 6.Nxd5 exd5 7.e6**



Bílý hrozí zahrát e7 a po dobrání věže či střelce matem na h8 nebo po ústupu krále sebere na f7 a dojde pěšcem do dámy. Ideální pěšec na e5 při oběti na f6 sice nedobral na f6 s podporou matu, ale sám si razí cestu do dámy. Na tomto diagramu je krásně vidět, jak se

černé figury nemohou zapojit do obrany černého krále. Černé figury jsou postaveny ideálně pro útok proti bílému králi při opačných rošádách. Jejich obranná funkce je ale velice špatná. Chci tím poukázat na fakt, že kdyby bílý neznal motiv Sf6 a hrál například g2-g4, nebo h4-h5, černý by mohl zahájit silný protiútok na dámském křídle a celá partie mohla dopadnout úplně jinak. **7...Qxa2** Černý nedokázal útoku bílého čelit, tak sám zkouší hrozbu matu (Se3+, Da1 mat). Bílý však vyhrává vynuceně. **8.e7+ Kg8 9.Qxf7+ Kh8 10.e8Q+ Rxe8 11.Qxe8+ Kg7 12.Qe5+ Kg8 13.Qg5+**

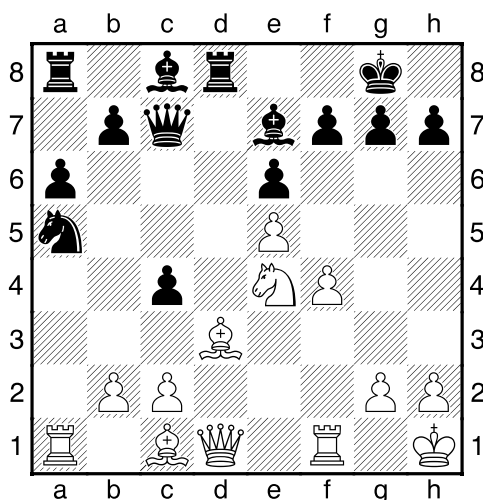


Zde se černý vzdal, dostane nejdéle 7-tahový mat. **1-0**

Large - Ripley

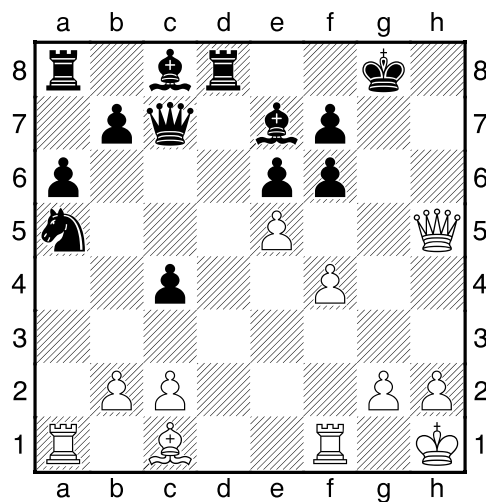
1978

1...c4 Diagram

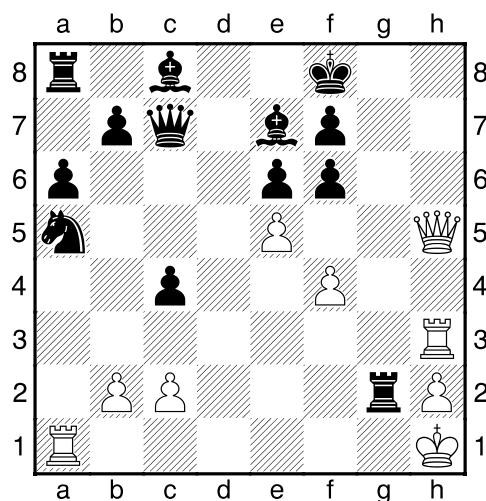


Bílý je zcela připraven na útok proti černému králi. Hlavními tahouny celého útoku jsou kůň na e4 a střelec na d3. Ti mohou zaútočit okamžitě. Další figury, které jsou připraveny, jsou věž na f1 a dáma na d1. Důležitým faktorem je též umístění bílého krále na h1, černý mu nemůže dát šach přes b6 či c5 a uvolnit si s tempem figury. Oproti tomu má bílý slabou první řadu, kterou ale bude kontrolovat věž na a1, která zároveň napadá koně na a5. Je tedy více než logické, že v této pozici je pokračování v útoku správné. **2.Nf6+ gxf6 3.Bxh7+** Toto je další motiv různých obětí. Jak je vidět, motivy se různě prolínají. Tento motiv je typický spíše pro pozice, kde má bílý koně na f3, aby po Kxh7 dal šach na g5 a pokračoval dámou na h5 a

napadal f7, h7. V této pozici tato oběť slouží spíše k úplnému odkrytí krále, na kterého nastoupí těžké figury bílého a ten se nebude mít kam schovat. **3...Kxh7 4.Qh5+ Kg8**



5.Bd2 Rxd2 6.Rf3 Rxc2 7.Rh3 Kf8



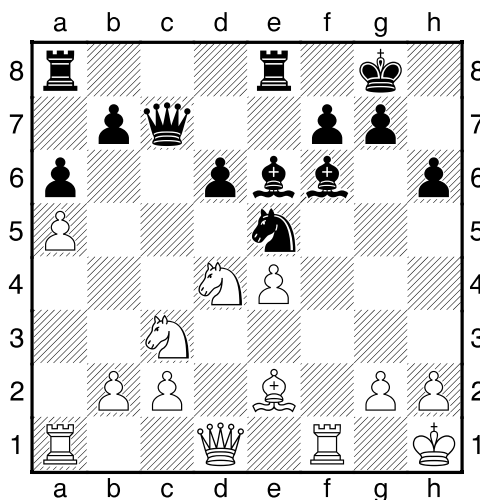
Černý král stejně neutěče z matové sítě, rozhodne věž na a1. **8.Qh8+ Rg8 9.Qxc8+ Kxc8 10.Rg1+ Kf8 11.Rh8# 1-0**

5, OBĚŤ VĚŽE NA F6

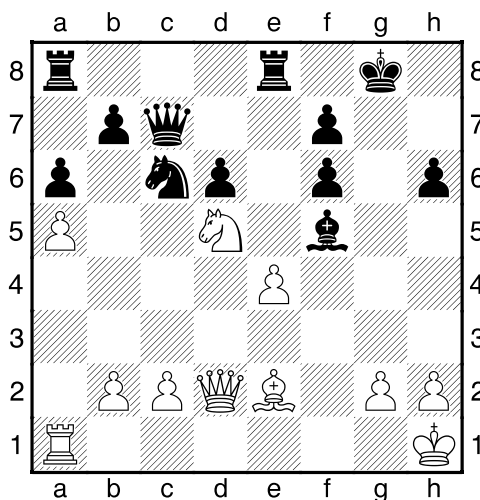
Oběť věže na f6 je také jednou z typických obětí. Bílý udělá krátkou rošádu a pak postupem f-pěšce sebere na e5 a otevře f-sloupec, nebo z f5 sebere na e6 a rovněž otevře f-sloupec. Ideální je, když má krátkou rošádu i černý a rozruší se i kryt černého krále. Na f6 se dá obětovat za koně – ten kryje na h7, kontroluje d5 a napadá na e4 nebo za střelce, který kryje g7, kontroluje e5 a sám na nejdelší diagonále napadá na d4 - koně, c3 - koně, b2 - pěšce, a1 – věž.

Karasev - Joffe

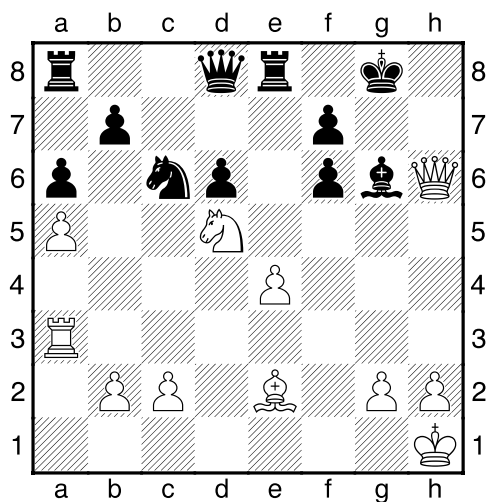
1968



Krásný příklad oběti na f6. Ostatně mě tato oběť děsí vždycky, když hraji černými sicilku a mám střelce na f6. Tady vše pro bílého vychází perfektně a cílené kombinace se zúčastní všechny figury - koně d5, f5, dáma přes d2, věž z a1 přes 3. řadu a střelec bude bránit první řadu. Figury tedy dokonale spolupracují. Kombinaci nahrává i to, že má černý zahrané h7-h6 a že pole d5 a f5 kryje jen jedna figura - střelec na e6. **1.Rxf6 gxf6 2.Qd2 Nc6 [2...Kf8 3.Nf5; 2...Kh7 3.Nd5 Qd8 4.Qf4 Nd7 5.Bd3 a černý z matů neuteče.] 3.Nf5 Bxf5 4.Nd5**



Na tomto diagramu je vidět, jak byl střelec na e6 přetíženou figurou. **4...Qd8 5.Qxh6 Bg6 6.Ra3**



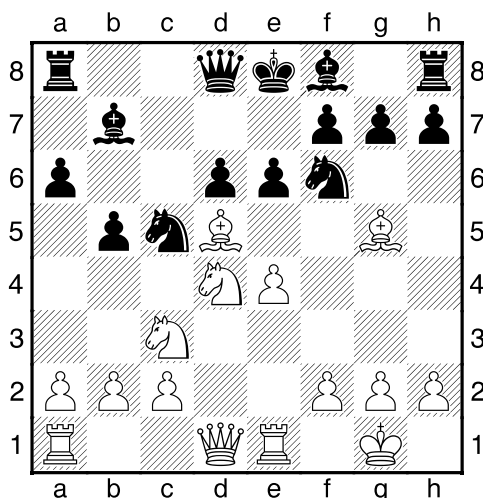
Proti matu na h8 po Vh3 není obrany, černý se vzdal **1-0**

6, OBĚŤ STŘELCE NA D5

Podmínkou této oběti je, že černý musí mít zahrané b7-b5, aby byl tah Sd5 spojený s napadením střelce na b7 a věže na a8. Po přijetí oběti se bílému otevře buď e-sloupec nebo získá silného koně na d5. Uvedu následující variantu sicilské obrany, protože nejlépe ukazuje, k čemu vlastně je bílému tah Sd5.

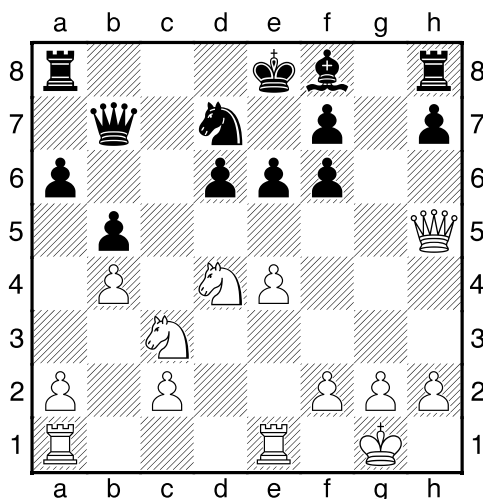
Sicilská obrana - varianta [B87]

1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bc4 e6 7.Bb3 b5 8.O–O Bb7 9.Re1 Nbd7
Na tah Se7 by přišlo Sxe6, tuto oběť známe z první kapitoly. 10.Bg5 Nc5 11.Bd5



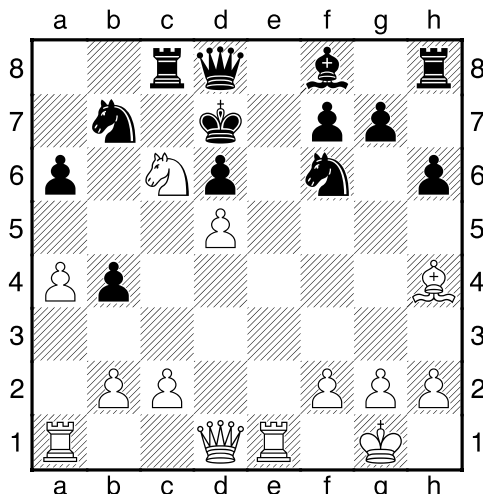
Není úplně jednoduché pochopit, k čemu je bílému tah Sd5. Proto tento diagram a k němu následující analýza pozice. Tah Sd5 dává do budoucna bílému další možnosti útoku a ty jsou rozebrány níže. 11...b4

[11...Qc7 12.Bxf6 gxf6 13.b4 Nd7 14.Bxb7 Qxb7 15.Qh5 Diagram



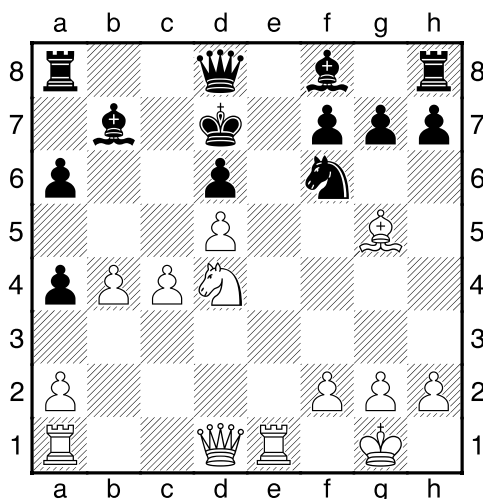
V této pozici má bílý velkou převahu. Převaha je formátu jak pozičního - slabé b5 po a2-a4, slabé f7, slabé h7, tak útočného, kdy černý král nemá vhodné útočiště a bude slabý jak v centru, tak na křídlech;

11...h6 12.Bxb7 Nxb7 13.Bh4 Rc8 14.a4 b4 15.Nd5 exd5 16.exd5+ Kd7 17.Nc6 Diagram



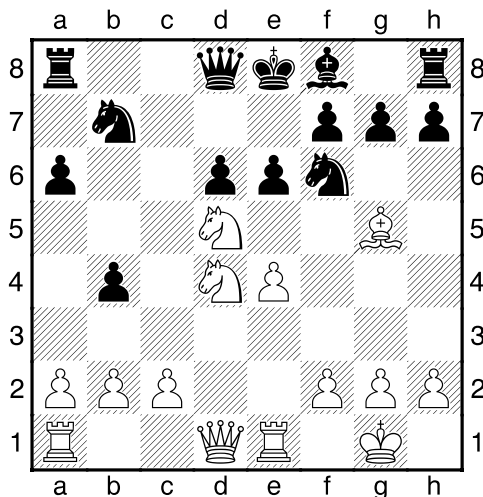
Bílý má rozhodující útok na krále. Hlavní motiv je zde ten, že bílý sebere na f6 koně a pak přes Df3 sebere na f6 a f7 a všechno ostatní, co dámě přijde do cesty.;

11...exd5 12.exd5+ Kd7 13.b4 Na4 14.Nxa4 bxa4 15.c4+- Diagram



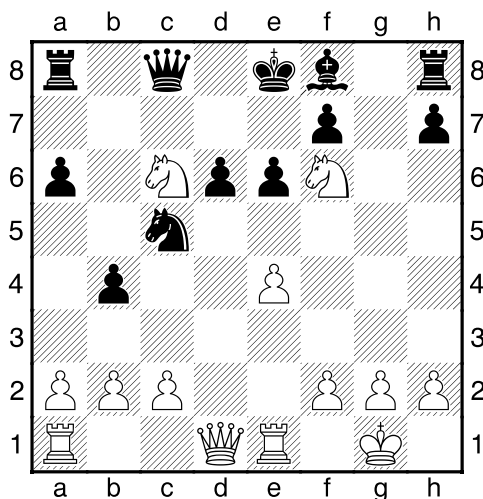
Možná by se zdálo trochu brzké říkat, že černý je již prohraný, ale je tomu skutečně tak. Bílý dobere pěšce na a4 dámou a bude mít tak 2 pěšce za střelce. Jeho figury perfektně spolupracují a vykazují maximální aktivitu, oproti těm černým, které jsou v základních pozicích a mají jen pár nedůležitých polí. Černý král je velice slabý a ten bílý je perfektně krytý. Další faktor je ten, že bílý má již nastoupené pěšce na dámském křídle - rovné 4 pěšce proti těm černým dvěma. Tito pěšci nezadržitelně půjdou dopředu a černý tomu nemá jak zabránit.]

12.Bxb7 Nxb7 13.Nd5



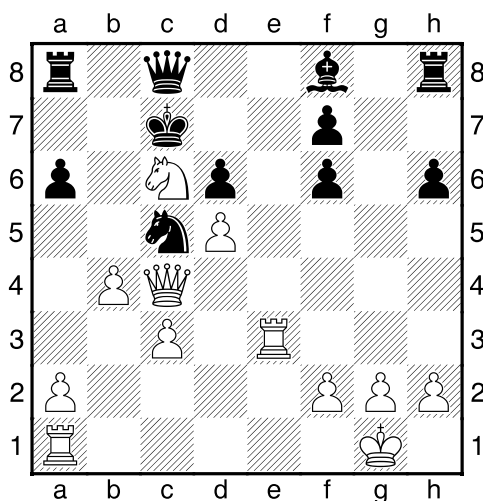
Vliv tahu Sd5, který odstranil střelce na b7 pryč ze šachovnice a s ještě větší silou umožnil další motiv - Jd5. **13...exd5**

[13...Nc5 14.Bxf6 gxf6 15.Nc6 Qc8 16.Nxf6# Diagram



Nádherný mat, který vznikl souhrou obou bílých jezdců.]

14.exd5+ Kd7 15.c3 b3 16.Qxb3 Nc5 17.Qc4 Qc8 18.Nc6 h6 19.Bxf6 gxf6 20.Re3 Kc7 21.b4



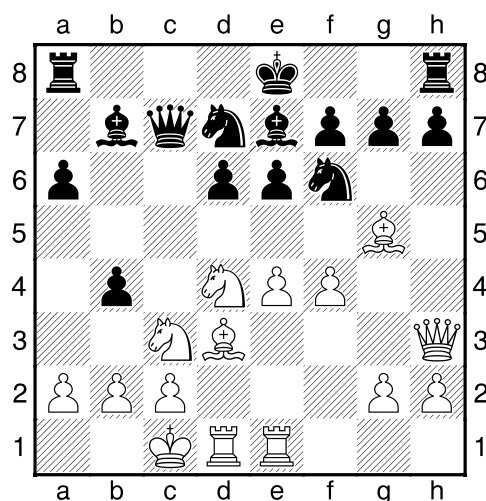
Tady je pozice černého na vzdání. Varianty není potřeba uvádět.

7, OBĚŤ KONĚ NA D5

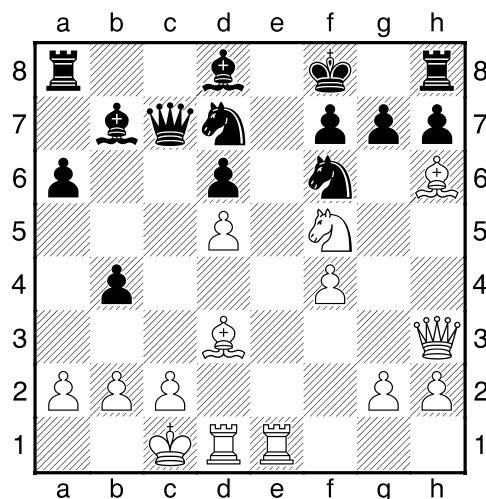
Oběť koně na d5 je jedna z nejsložitějších. Její předpoklady bývají: bílý kůň na c3, věž na e1, černý král zadržovaný v centru a mnoho dalších bílých figur na ideálních útočných pozicích. Například bílý kůň z f3 nebo b3 může pak skočit na d4 a pak na f5 nebo c6. Hezky je tato oběť popsána v předchozí kapitole jako následek oběti Sd5-Sxb7-Jd5.

Nikitin - Kanko

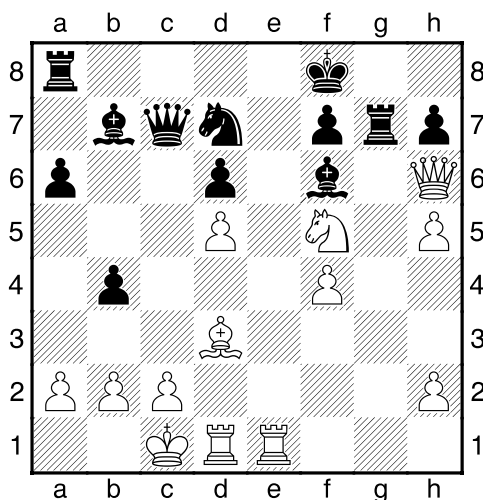
1957



Pozice si přímo říká o oběť koně na d5. Podle mě je tato oběť pro bílého přímo vynucená. Vždyť všechny bílé figury jsou vyvinuté nejlépe jak jen lze, logicky zde musí být pokračování útoku, protože černý ještě nedokončil všechny povinnosti plynoucí ze zahájení, jako je třeba zabezpečení krále. **1.Nd5 exd5 2.exd5 Kf8 3.Nf5 Bd8 4.Bh6**

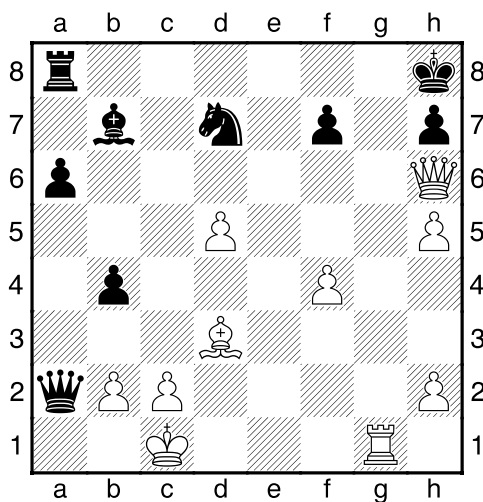


Další krásný motiv útoku na g7, ukazuje se vliv dámy na h3. **4...Rg8 5.Bxg7+ Rxg7 6.Qh6 Nh5 7.g4 Bf6 8.gxh5**



Tady dostal černý jeden tah. Pozice je ale pro něj tak špatná, že i když má tah a figuru k dobru, na pozici to nic nemění. Jednou figurou bílého neohrozí. Je velmi pěkně vidět, jak se figury černého rozdělily na dámské a královské křídlo a vzájemně si nemohou pomoci.

8...Qa5 9.Nxg7 Bxg7 10.Qxd6+ Kg8 11.Rg1 Qxa2 12.Rxg7+ Kxg7 13.Rg1+ Kh8 14.Qh6



A černý dostane mat. Matového útoku se účastnily všechny figury bílého. **1-0**

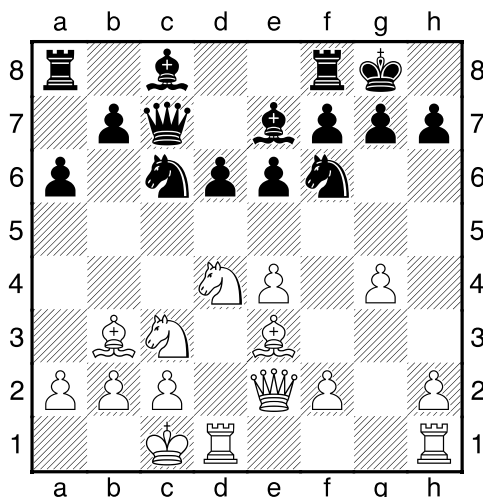
8, OBĚŤ KONĚ NA F5

Oběť koně na f5 slouží k otevření g-sloupce, když dobírá bílý na f5 pěšcem, otevře se diagonála a2-g8, uvolní se pole d5 a útok pokračuje s ještě větší vervou. GM Velimirovič byl expert na oběť na f5 ve své variantě – Velimirovičům útok viz. následující partie.

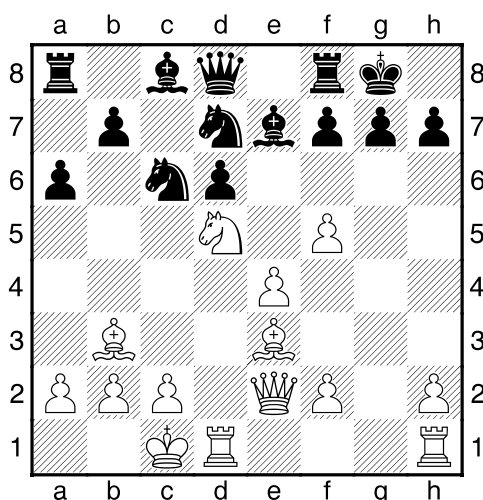
Velimirovic - Bukal [B89]

1971

1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 Nc6 6.Bc4 e6 7.Be3 Be7 8.Qe2 a6 9.0–0–0 Qc7 10.Bb3 0–0 11.g4



Už toto rozestavení figur ukazuje, že dojde k rychlé akci a útok bude velice razantní. Standardní pěšcový postup h+g je také možný, ale bílý má připravené rychlejší řešení. Připravená oběť Jf5 pomůže bílému v tom, že se otevře g-sloupec, bílý získá pole d5 a jeho figury vyvinou maximální souhru proti černému králi. **11...Nd7** Teď když černý kůň šel z pole f6 na d7 a přestal kontrolovat d5, přichází oběť na f5 s ještě větší silou. **12.Nf5 exf5 13.Nd5 Qd8 14.gxf5**



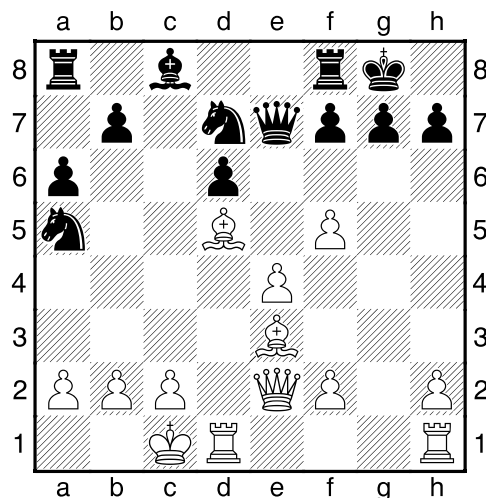
Pan Velimirovič hodnotí následující pozici takto:

- 1, ožil bělopolný střelec b3
- 2, bílému vznikl výborný opěrný bod na d5
- 3, pěšec na f5 brání černému střelci c8 se zapojit do hry

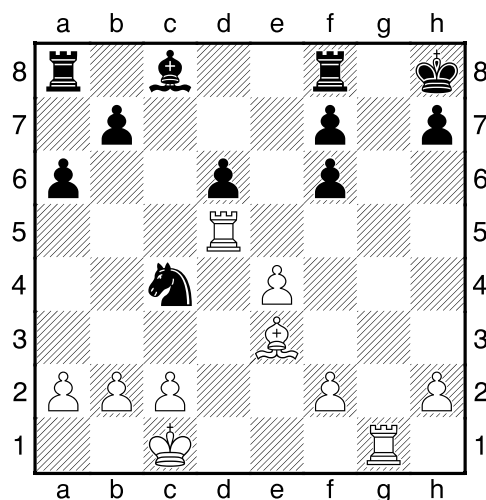
4, pěšec na f5 zároveň zabraňuje černému zahrát g6 na obranu g-sloupce

5, pěšec na f2 brání pěšce e4 pomocí f2-f3 nebo napadá důležité pole e5 pomocí f2(f3) - f4

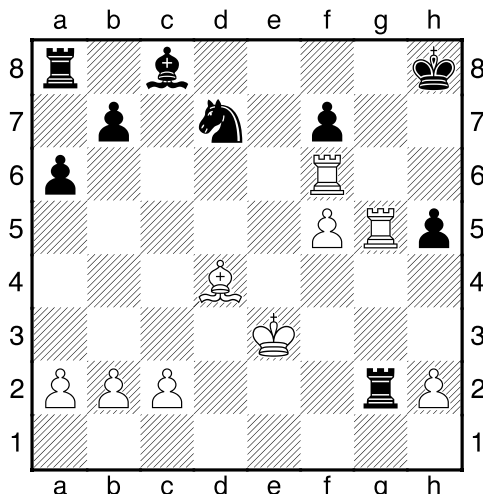
14...Na5 15.Nxe7+ Qxe7 16.Bd5



Bílí střelci, g-sloupec, pěšec f5 a špatně rozestavěné černé figury dávají bílému více než kompenzaci za obětovaný materiál. **16...Kh8 17.Rhg1 Nf6 18.Qf3 Nxd5 19.Rxd5 Nc4 20.f6 Qxf6 21.Qxf6 gxf6**



Bílý má sice figuru méně a jsou vyměněné dámy, nicméně má matový útok 2*V + S proti černému králi a pěšec na f2 také bude mít svoji roli. **22.Bd4 Ne5 23.f4 Nd7 24.Rxd6** Bílý hrozí Vxd7 a Sxf6 mat! **24...Rg8 25.Rd1** Bílý vytvořil další hrozbu Vxd7, Sxf6 a Vxd7 s vyhranou věžovou koncovkou. **25...Re8 26.f5 Rxe4** [26...Kg7 Černý se mohl ještě takto bránit, ale útok bílého by stejně po Vg1 pokračoval dál.] **27.Rg1** Od bílého přišla další matová hrozba. **27...h5 28.Rg5 Rg4** [28...Kh7 Tímto tahem mohl černý ještě pozici bránit a udržel by si slušné šance. Podrobnější analýza je ale nad rámec ukázání motivu Jf5.] **29.Rxf6 Rg1+ 30.Kd2 Rg2+ 31.Ke3**

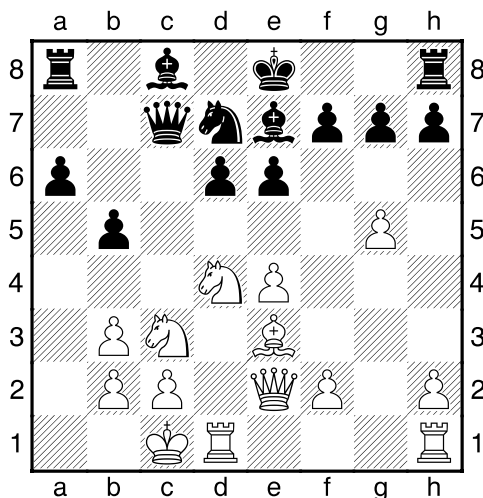


Matový motiv je jasný, když černý vezme věž na g5, přijde dvojšach na h6 a mat na h8. Bílý nebral věž na g-sloupci, protože sám hrozí matem na h6 a po Jxf6 vezme střelcem a pak přes šach na h5 dá zase mat na h8. Po Kh7 přijde také rychlý mat, černý tedy partii vzdal. **1-0**

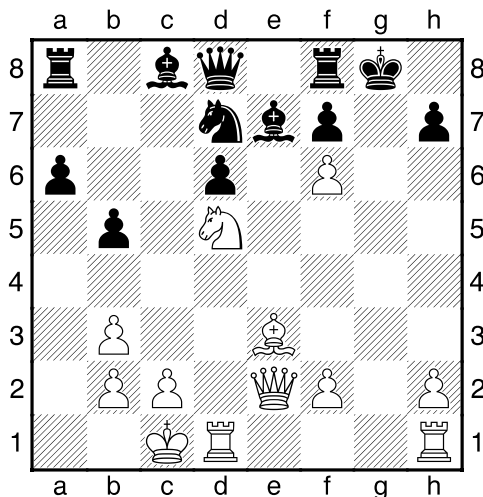
Velimirovic - Popovic [B89]

1976

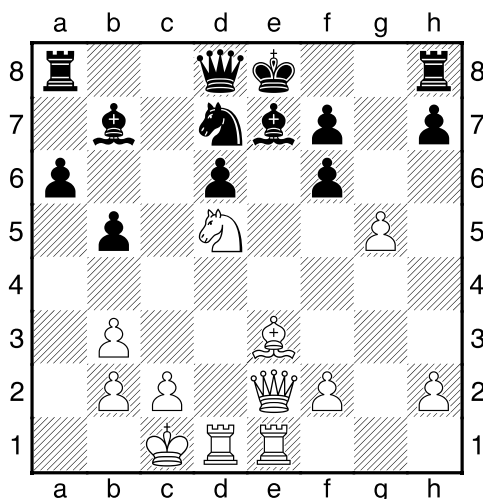
1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 Nc6 6.Bc4 e6 7.Be3 a6 8.Qe2 Qc7 9.0-0 Be7 10.Bb3 Na5 11.g4 b5 12.g5 Nxb3+ 13.axb3 Nd7



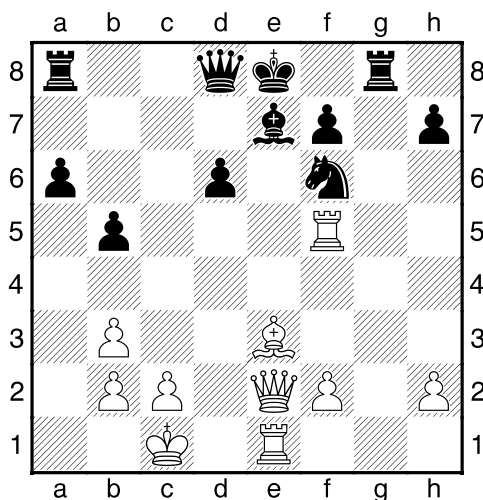
Hodnocení pozice je následující: bílý král je v bezpečí, černý král v centru, bílé figury jsou připraveny k útoku a všechny stojí velice aktivně, snad by se mohla ještě vylepšit věž h na e1 a bílý král na b1. Pozice je zralá na razantní řešení ze strany bílého, než se černý zkonsoliduje a zahájí protihru na dámském křídle. **14.Nf5 exf5 15.Nd5 Qd8 16.exf5** Figury bílého ještě více vylepšily svoji působnost. Nejdůležitější faktory v hodnocení jsou: e-sloupec, silný kůň na d5 a možnost zahrát f5-f6. Černý zaostává ve vývinu figur, má vlastně "venku" jen střelce na e7 a koně na d7, obě tyto figury jsou pro bílého neškodné, je jich ale o jednu víc! Pozice je tedy v dynamické rovnováze, přesto převelice těžká pro černého, který musí nacházet přesné obranné tahy, jinak okamžitě prohraje. **16...Bb7** Například po rošádě se stane následující: [16...0-0 17.f6 gxf6 18.gxf6 Diagram



Po dobrání pěšce na f6 může bílý vyhrát po g-sloupci a diagonálách a1–h8 a h1–a8.]
17.f6 gxf6 18.Rhe1

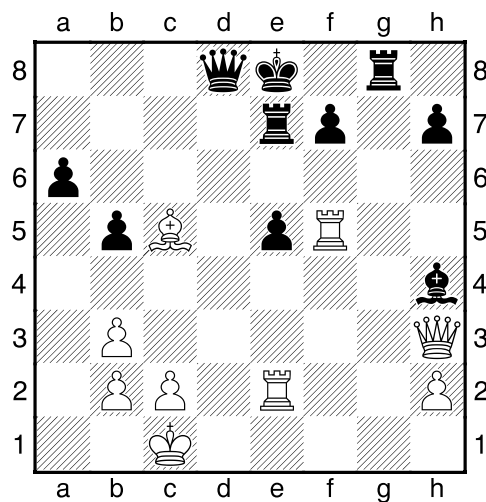


Maximální koncentrace bílých figur v centru a jejich perfektní spolupráce. **18...Bxd5 19.Rxd5 Rg8 20.gxf6 Nxf6 21.Rf5**



Bílý hrozí tahem Se3-b6 nebo De2-f3. Obětí figury na f5 se tedy zvýšila působnost bílých figur a jejich souhra a zase naopak se zhoršila souhra černých figur. Černý král se nemá kam

schovat a to je dlouhodobý faktor. **21...Rb8 22.Ba7 Rb7 23.Bd4 Ng4 24.Qf3 Rd7 25.Qh3 Ne5 26.f4 Bh4 27.Re2 Re7 28.fxe5 dxe5 29.Bc5**



Tak nakonec si bílý figuru dobral zpátky a zůstal mu silný útok proti černému králi. Černý tento útok už nemůže odrazit, prostě už to při přesné hře bílého nejde :-). **29...Bg5+ 30.Kb1 f6 31.Qh5+ Rg6 32.h4 Qc8 33.Bxe7 Qxf5 34.Bb4 Qf4 35.Qxh7 Rh6 36.Qe7#** Sice si černý nechal dát mat, ale hrát bez věže při slabém králi je skoro to samé. **1-0**

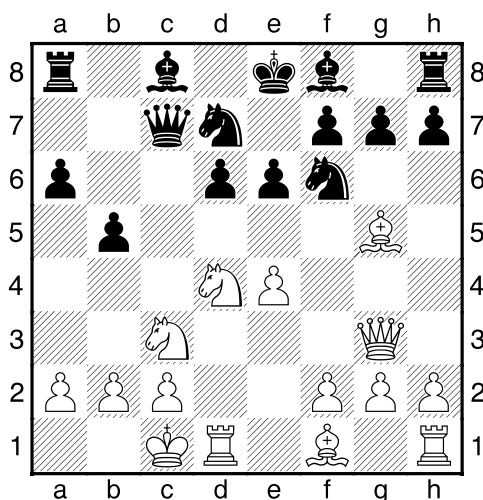
9, OBĚŤ STŘELCE NA B5 – SXB5, SB5

Oběť střelce na b5 slouží k odstranění černých pěšců a+b a tím zůstanou bílí pěšci a+b+c volní do dámy. Zároveň na b5 dobírá bílý pěšce s napadením dámy a dalším sebráním pěšce na d6. To dává bílému více než kompenzaci za obětovaný materiál.

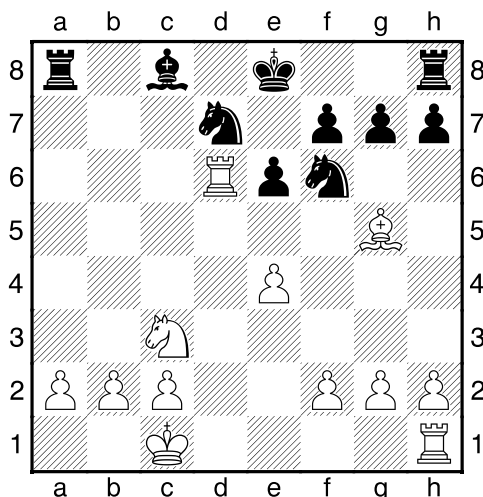
Bronstein - Najdorf [B95]

1954

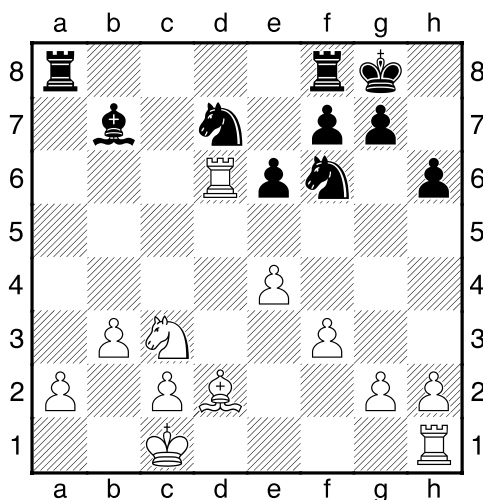
1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 e6 7.Qf3 Nbd7 8.0–0–0 Qc7 9.Qg3 b5



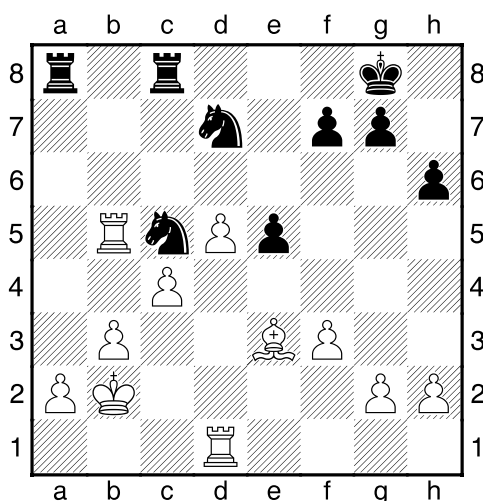
Všechny figury bílého jsou aktivní, bílý král již udělal rošádu a ten černý zůstal v centru. Bílý zde ale prezentuje ještě další zajímavou myšlenku, obětuje figuru za 3 volné pěšce, kteří se ukáží jako velice silní v koncovce. **10.Bxb5 axb5 11.Ndxb5 Qb8 12.Nxd6+ Bxd6 13.Qxd6 Qxd6 14.Rxd6**



Z diagramu je patrné, že bílý má náskok ve vývinu a až zahraje Vhd1, obsadí strategicky důležitý d-sloupec a všechny figury budou vykazovat maximální souhru. V ten moment bude moci začít postupovat pěšci na dámském křídle, které nepůjde zastavit jinak, než vrácením figury. Otázkou ale je, ve který moment to bude a zda-li to černému k remíze bude stačit. **14...h6 15.Bd2 Bb7 16.f3 0–0 17.b3**



Pěšci půjdou na bílá pole a tím pádem budou okolní bílá pole napadat. Bílý si tedy nechal svého černopolného střelce, který je bude v postupu podporovat kontrolou polí černých.
17...Rfc8 18.Kb2 Nc5 19.Be3 e5 20.Rhd1 Ne6 21.Rb6 Bc6 22.Nd5 Bxd5 23.exd5 Nc5 24.Rb5 Nfd7 25.c4



Ted' už to jsou 4 volní pěšci, které nejde zastavit, zbytek partie nepotřebuje komentář.
25...e4 26.Bxc5 Nxc5 27.fxe4 Nxe4 28.d6 Rxa2+ 29.Kxa2 Nc3+ 30.Ka3 Nxd1 31.c5 Nc3 32.Ra5 Nd5 33.c6 Nf6 34.Ra6 Kf8 35.b4 Ke8 36.b5 Nd7 37.Ra7 Rb8 38.Rxd7 Rxb5 39.Ra7 Rb8 40.d7+ Ke7 41.d8Q+ Kxd8 42.c7+ 1-0

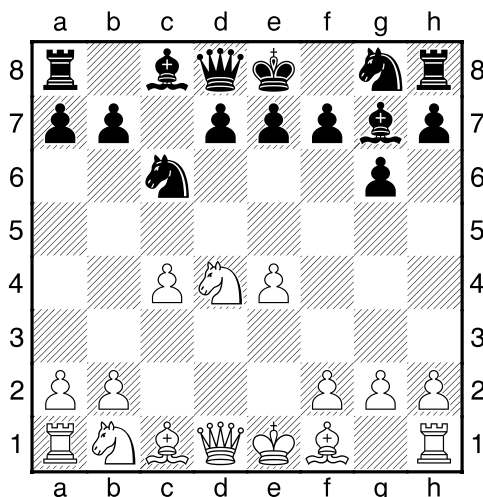
10, OBĚŤ KONĚ NA B5 – JXB5, JB5

Oběť koně na b5 je čistě taktický motiv, který na rozdíl od oběti střelce na b5, která je účinná i s přechodem do koncovky – 3 volní pěšci, vyžaduje konkrétní propočtení. Pěšec na d6 je zpravidla slabý a dobře-li ho bílý koněm se šachem, získává důležité tempo. Cesty k dobití černého krále jsou přes d-sloupec a diagonálu a3-f8.

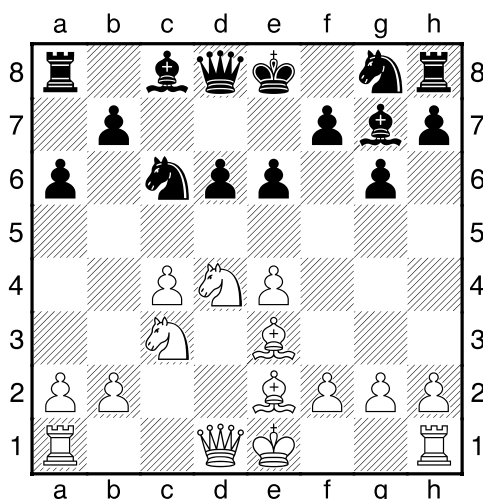
Uhlmann - Ljubojevic [B38]

1978

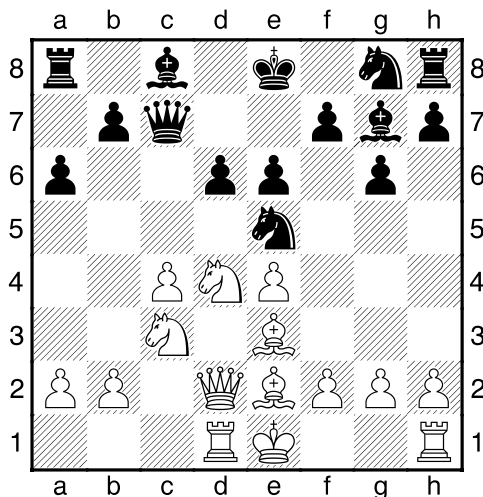
1.c4 c5 2.Nf3 g6 3.d4 Bg7 4.e4 cxd4 5.Nxd4 Nc6



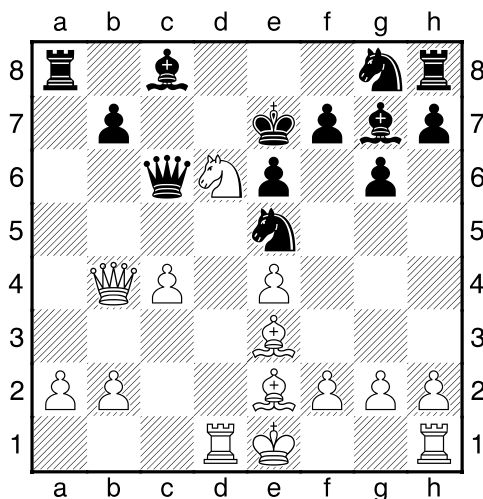
Pozice přešla do zrychleného draka v sicilské obraně, takže se stále držíme tématu sicilských obětí. **6.Be3 d6 7.Nc3 a6** Tento tah mi přijde v tuhle chvíli zbytečný. **8.Be2 e6?**



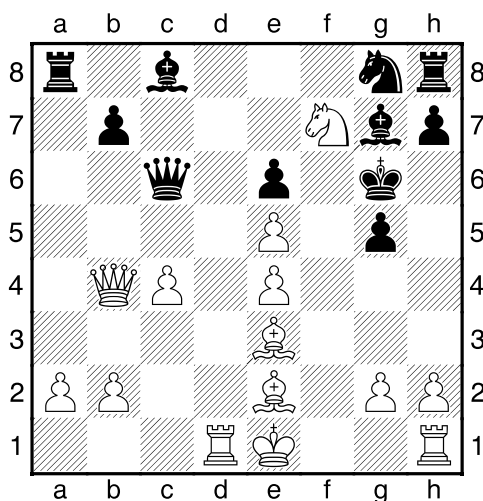
Pravděpodobně chce černý tahem a6 pokrýt pole b5 a dál chce hrát Jge7. Oslabil se ale pěšec d6 a motiv oběti už v tuhle chvíli bílý určitě viděl. Dělá tedy další přípravné tahy k provedení tohoto motivu, zesiluje tlak po d-sloupci. **9.Qd2 Ne5 10.Rd1 Qc7**



Pěšce na d6 už černý nebude moci rozumně pokrýt, zkouší tedy zaútočit proti pěšci na c4. To už ale kvůli razantní oběti bílého nestihne. V zahájení znamená ztráta několik temp hodně.
11.Ndb5 axb5 12.Nxb5 Qc6 13.Nxd6+ Ke7 14.Qb4



Bílý hrozí zahrát Jf5++ a pak Jxg7 mat. Černý už v tuhle chvíli nemá obranu. **14...Kf6 15.f4 g5 16.fxe5+ Kg6 17.Nxf7**



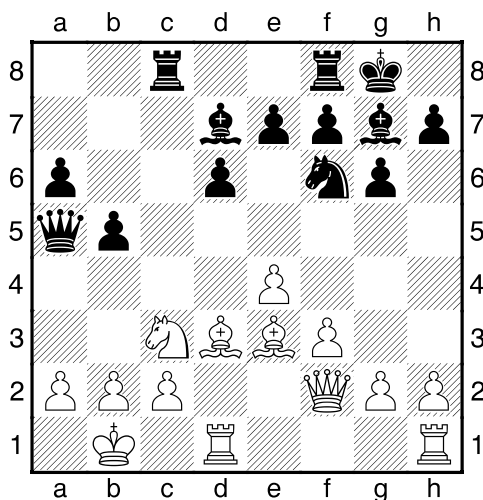
Po braní koně na f7 dostane černý přes h5 mat střelcem, proto vzdal. **1-0**

11, OBĚŤ KVALITY NA C3

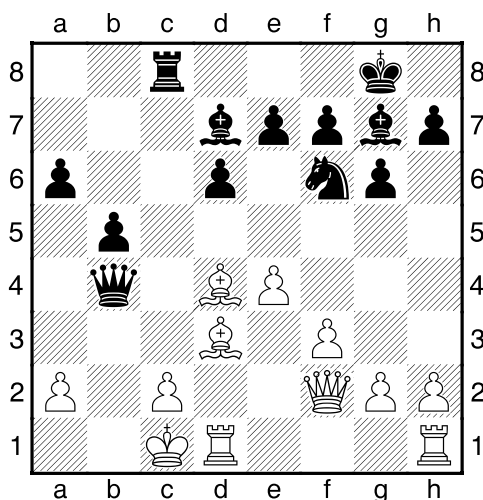
Oběť kvality na c3 je jednou z nejznámějších v sicilské hře. Jezdec na c3 kontroluje celou řadu polí kolem sebe: a4, b5, d5, e4. Polootevřený c-sloupec se rázem stane volným pro další hru dámy a druhé věže. V případě střelce na diagonále a1-h8 se rozruší celé dámské křídlo bílého. Oběť kvality na c3 je typická v celé řadě variant sicilské obrany – Dračí varianta, Najdorfova varianta, Rauzerova varianta a další. Na toto téma uvedu více příkladů, protože lze na c3 obětovat jak pozičně, tak i útočně, když má bílý velkou rošádu.

Bellon - Adorjan

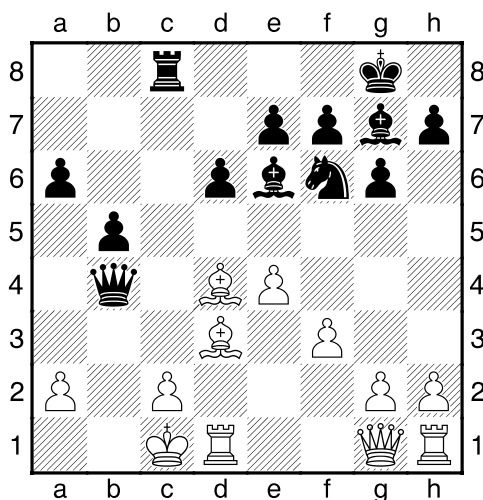
1969



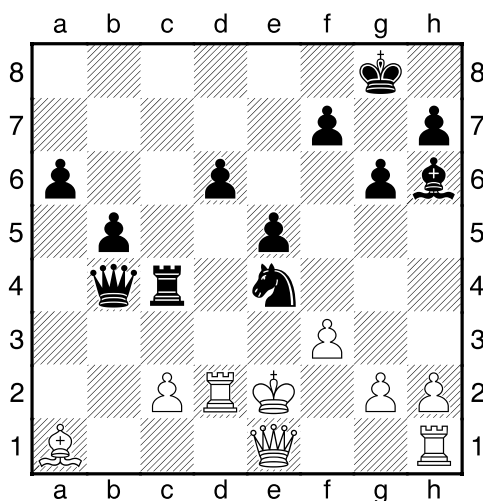
Pozice si přímo říká o oběť kvality na c3. Opačné rošády a aktivní černé figury, to vše ještě více nahrává oběti. Bílý má omezené množství obránců, jen pár pěšců a oba střelce, ostatní figury mohou jen držet palce, že to všechno dobře dopadne. **1...Rxc3 2.bxc3 Qxc3 3.Kc1 Rc8 4.Bd4 Qb4**



Hrozí Jg4 a Sxd4 a rychlý mat, bílý tedy musí někam s dámou, kde ji nemůže napadnout černý kůň a zároveň bude krýt střelce na d4, takže zbylo jen pole g1. **5.Qg1 Be6**



Opět můžeme zpozorovat, jak počet útočících figur převyšil počet bránců. Při takovéto přesile se pozice nedá dlouho držet, bílý je prohraný. **6.Rd2 Bxa2 7.Kd1 e5 8.Ba1 Bh6 9.Qe1 Bc4 10.Bxc4 Rxc4 11.Ke2 Nxe4**

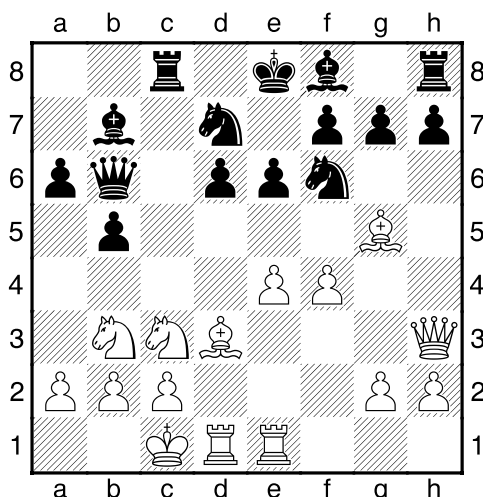


Krásný příklad souhry figur. Útok se nakonec účastnily všechny figury černého a bílý král je zcela odkryt. **0-1**

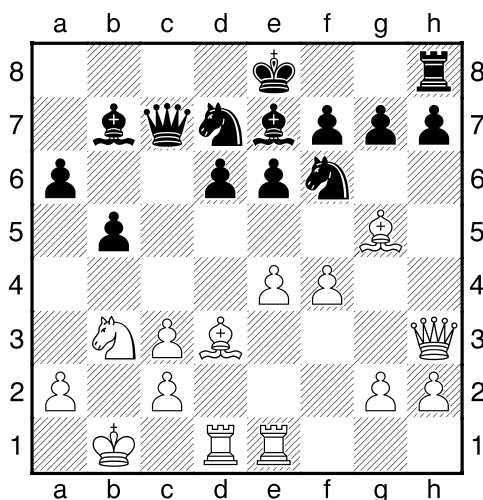
Shirov – Anand [B96]

2008

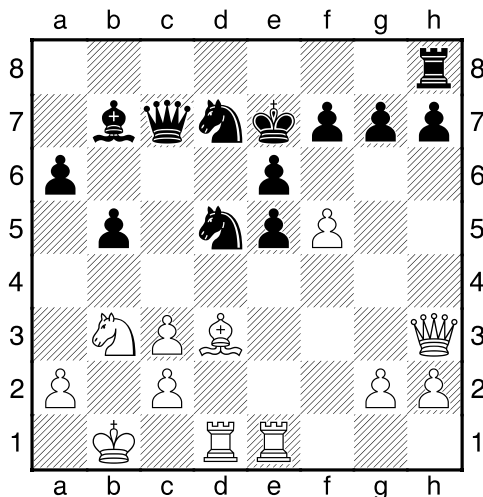
1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 a6 6.Bg5 e6 7.f4 Nbd7 8.Qf3 Qc7 9.0-0-0 b5 10.Bd3 Bb7 11.Rhe1 Qb6 12.Nb3 Rc8 13.Qh3



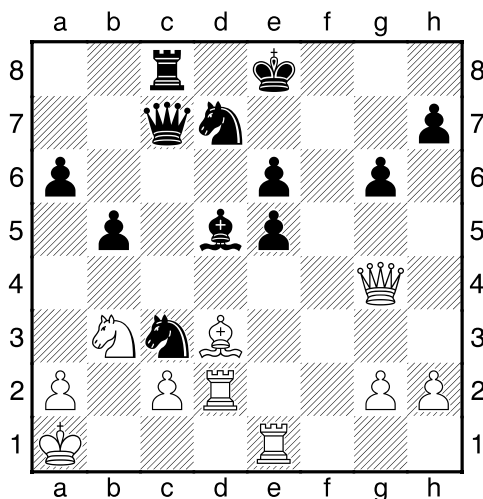
V této pozici obětoval kvalitu sám mistr světa Anand. Pozice je zajímavá hlavně tím, že bílý má všechny figury aktivní, má hotovou rošádu a černý je pozadu ve vývinu a rošádu nemá. Kdyby černý měl malou rošádu, tak by po e4-e5 rychle prohrál. Nechává tedy krále v centru, protože je zde bezpečnější než na křídle. Tím pádem ale má i nešťastnou nehrající věž na h8. Tady oběť kvality nevede do forsírovaného matu, ale slouží k dlouhodobému tlaku na bílého krále. Bílý král zůstane slabým a postupně se k němu budou černé figury přibližovat.
13...Rxc3 14.bxc3 Qc7 15.Kb1 Be7



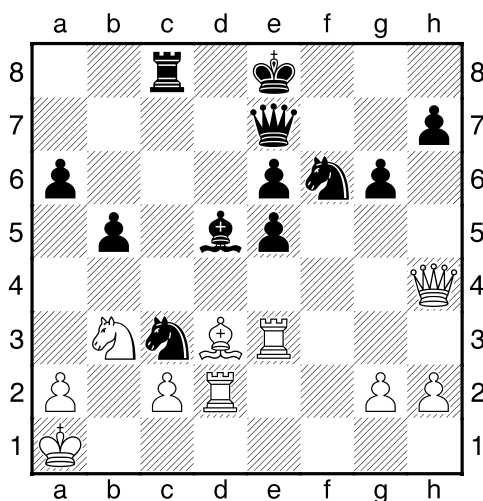
Tady je třeba zase správně ocenit pozici. I když jsou černé figury na posledních 3 řadách, tak přesto mají dobré šance se k bílému králi dostat. První motiv je Jd7-b6-a4, nebo d6-d5 a Jf6xd5-c3, nebo zesilovat po c-sloupci, těch možností je hodně, záleží, co bílý připustí. **16.e5 dxe5 17.f5 Nd5 18.Bxe7 Kxe7**



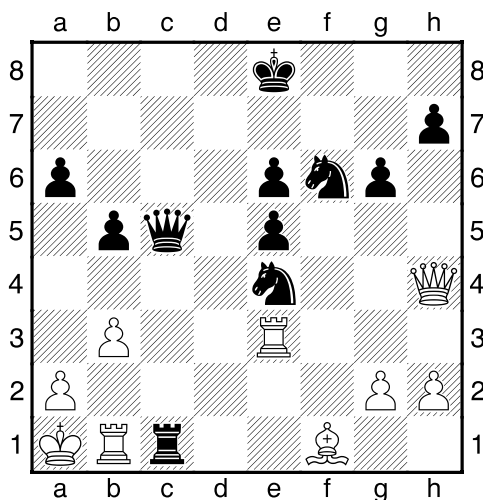
Bílý nemohl jen tak stát na místě a čekat, až černý převede všechny svoje figury na bílého krále. Tahem e4-e5 si otevřel možnosti protiútok, ale pustil pole d5. **19.fxe6 fxe6 20.Qg3 g6 21.Rd2 Rc8 22.Qg5+ Ke8 23.Qg4 Nxc3+ 24.Ka1 Bd5**



Černý převedl pasivní věž z h8 na c8, koně na c3 a zaktivnil střelce z b7 na d5. Partie je rozhodnuta. **25.Re3 Nf6 26.Qh4 Qe7**



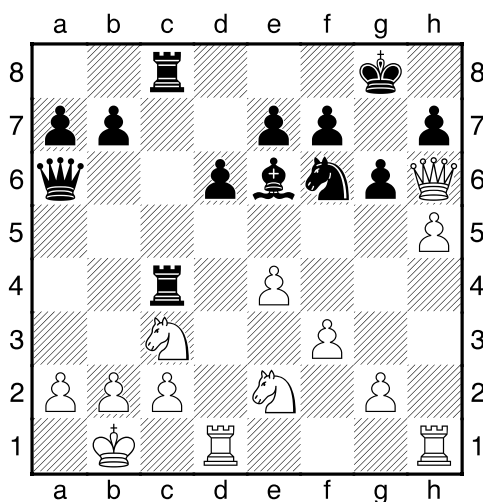
Černý převádí dámu přes e7 na a3 a pohrozí matem na a2 nebo c1. **27.Bf1 Bxb3 28.cxb3 Nce4 29.Rb2 Rc1+ 30.Rb1 Qc5**



Matům už bílý nemůže nijak zabránit. V této partii bylo krásně vidět, jak černý mohl svoje figurky převádět blíž a blíž bílému králi a bílý s tím nemohl vůbec nic dělat. **0-1**

Zivkovic - Brklajaca

1974



V tomto příkladu přišla dokonce dvojitá oběť kvality s matovým závěrem. **1...Rxc3 2.Nxc3 Rxc3 3.bxc3 Qa3** A zde bílý už nemůže zabránit matu. **0-1**

Závěrem práce bych chtěl poděkovat všem, kteří mi v jejím zpracování pomohli. Pevně věřím, že pomůže v šachovém růstu všem, kteří se dočetli až k této stránce a bude dělat radost tak, jako dělala mě při jejím sepisování.

Přehled použité literatury a zdrojů:

Žertva v šachmatech – Šamkovič 1968

Sacrifices in the Sicilian – Levy 1974

Metodický dopis – typické oběti v sicilské obraně, Kalendovský, Závodný 1981

Revoluce v zahájení - Garry Kasparov 2011

Megabáze 2013