

GM Marek Vokáč

## STŘELEC PROTI JEZDCI ZA DOHLEDU VĚŽÍ

Jedním z nejpůsobivějších prvků šachu je nekonečný rozpor, kterým pravidla vybavila chod jezdců a střelců. Geniální vynález neobvyklého skákání jezdce odlišuje šach od většiny ostatních deskových her a na dlouhá staletí učinil z jezdce druhou nejsilnější figuru na šachovnici. Až italská renesance vynesla do popředí dámu a z alfiho učinila dalekonosného střelce schopného konkurovat jezdci ve všech fázích partie.

Pochopení konkurenčního vztahu jezdce a střelce patří k nejnáročnějším šachovým disciplinám. Základním studijním materiálem jsou samozřejmě jednoduché koncovky střelec proti jezdci, které vyjasní zvláštnosti schopností obou figur a možnosti i zvláštnosti souhry těchto figur s pěšci a králem. Tento materiál je dostatečně rozsáhle zpracován ve většině komplexních učebnic základních koncovek.

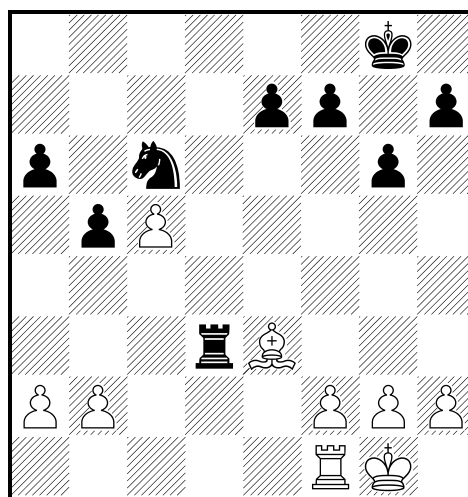
Na druhé straně jednoduché pozice, ve kterých tyto dvě lehké figury musí spolupracovat ještě s dalšími partnery ze své armády, ačkoliv vznikají velice často, představují jedno z nejméně zpracovaných témat šachové techniky. Je to nepochybně způsobeno značnou analytickou náročností těchto témat, kromě několika málo všeobecných pouček není pomalu o co se opřít.

Kdo chce v této vysoké škole šachu postoupit vpřed je odkázán na vlastní analytickou práci a jisté množství nesystematických a převážně povrchních komentářů v počítačových databázích. I tento článek je zatím jen příležitostným pokusem podobné materiály rozšířit a prohloubit.

Soustředil jsem se na postavení, ve kterých se věž a střelec utkávají s dvojicí věž a jezdec. Jsou pro to dva důvody. Souhra v těchto spolupracujících dvojicích je vyváženější než v obdobných situacích s dámami, (kde dáma obvykle příliš dominuje), a pochopení zákonitostí této spolupráce je logicky náročnější. Druhý důvod je čistě statistický. Nejčtenější typ jednoduchých koncovek v souhrnných databázích jsou pochopitelně věžovky. Možná vás trochu překvapí, že dalším typem jednoduchých koncovek na tomto žebříčku jsou právě koncovky V+J proti V+S, a to dosti suverénně. Dokonce když sečtete výskyt monotematických koncovek věží s jezdci a věží se střelci, stále se nepodaří koncovky se smíšeným typem lehkých figur z tohoto výsadního místa sesadit! To by mohl být v době počítačového šachu pro studium těchto koncovek hodně výrazný podnět, co říkáte?

**RADŽABOV – ŠVIDLER**  
RUSKO – SVĚT, MOSKVA 2002

*Diagram č. 1 – BNT*



Při hodnocení této pozice vás nesmí zmýlit volný pěšec bílého, protože je spolehlivě blokován jezdcem, ani bílý střelec, kterého v pohybu právě tento volný pěšec vý-

znamně omezuje. Rozhodujícím prvkem pozice je vláda černého nad jediným volným sloupcem (tj. porovnání kvality věží jako nejsilnější figury přítomné na šachovnici) a možnost rychlým postupem černých centrálních pěšců stísnit pozici bílého, především onoho střelce. Tato koncovka je pro černého velice příznivá. **25. Vc1 e5! 26. Kf1 f5 27. Ke2 Vd5 28. f3** Důležité samozřejmě je, že výměna věží 28. Vd1? Vxd1 29. Kxd1 by v tomto případě po 29. ... Kf7 30. a3 a5 31. f3 Ke6 $\bar{7}$  přivedla bílého do beznadějně koncovky, protože černý král obsadí dominantní pole d5 a bude koordinovat útok na pěšce c5 s průlomem v centru. **28. ... Kf7 29. g4?!** Z pohledu obránce kritická situace, ve které se musí bílý rozhodnout, jaké obranné postavení zaujmou jeho pěšci na královském křídle. Nejdříve zavrhneme myšlenku 29. f4?! Snaha získat prostor pro střelce po 29. ... e4! očividně selhává, černý získá volného pěšce, opěrný bod d3 a pěšec f4 jen střelci přitěžuje. Ale ani tah v partii nevypadá nejlépe, protože oslabuje jak pěšce f3, tak vlastně celý komplex bílých pěšců na královském křídle. Temperamentní mladík z Ázerbajdžánu možná podlehl agresivní touze využít pole e4 a neuvědomil si, že na toto pole se bílý král nemá kudy dostat. Expert na koncovky GM Hecht doporučuje vytvořit pružnou formaci pěšců 29. g3 Ke6 30. h3!? a vyčkat, jak bude černý dále rozšiřovat svou prostorovou převahu, volný sloupec na královském křídle by se mohl bílému hodit. Černý by se zřejmě musel na chvíli zaměřit na dámské křídlo, respektive na přípravu vystřídání jezdce na c6 králem. Především si musí ujasnit, jestli nechá bílého pokrýt na c5 tahem b4 – hlasují spolu s Hechtem proti, jenže po 30. ... a5 musí černý stále počítat s protiprůlomem a2–a4 a rozehráním bílé věže po 4. řadě. Pokud potom černý stíhá převést věž na sloupec b, je všechno v pořádku, jenže jak má za

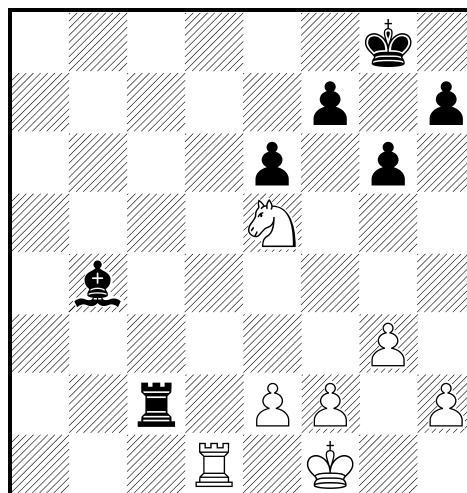
takových podmínek černý král přejít přes sloupec d na pole c6? Naznačil jsem o co jde a podrobný rozbor ponechám vaší domácí analýze. **29. ... f4 30. Sf2 Ke6 31. h4 a5 32. Vh1** Bílý si chce udělat jasno na královském křídle a v případě soupeřovy nepozornosti zde otevřít sloupec pro svou věž. Proti tahu 32. g5 hovoří další oslabení bílých polí a možnost prosadit průlom e5–e4, nicméně nic není jednoduché. Po 32. ... Kf5 33. a4!? bxa4 34. Vc4 bílý trochu cení zuby, naštěstí 34. ... Vd7! $\bar{7}$  včas přitlačí na sloupci b. Prosazení průlomu e5–e4 je ale jen první krok k proniknutí do pozice bílého, k tahu f3 se černý tak snadno nedostane a otevírání pozice znamená šanci i pro bílé figury. **32. ... h6! 33. Vc1** Černý zakryl oba sloupce na královském křídle, ale jak dále. Ještě jsem se o tom nezmínil, ale výměnou jezdce na d4 se černý moc daleko nedostane. I kdyby bílý musel obětovat pěšce c5, zaktivizuje přes tento sloupec věž a věžovka se bude vyhrávat těžko. Zdá se mi, že by černý vhodně načasovanou kombinací tahů a5–a4 a Kd7 mohl proniknout králem na c6, to ale možná stejně znamená jen přechod do věžovky s pěšcem více, což nemusí vždy stačit. Švidler zde ovšem prokázal skvělé koncovkové mistrovství a provedl zcela jiný plán. **33. ... Vd7! 34. Vc3 e4!!** Velice působivý průlom. Černý rozšiřuje působnost svých figur a dále oslabuje bílé pěšce na královském křídle. Využívá přitom některých zvláštností souhry věže, jezdce a krále v podobných situacích. **35. fxe4 Ke5 36. Kf3** Nepomáhá poněkud drastická výmluva 36. b4!? axb4 37. Vd3 Va7! 38. Kf3 Va3 –+ nebo 38. Vd6 Vxa2+ 39. Kf3 b3! –+ stejně jako Hechtův oblíbený motiv 36. a4 bxa4 37. Vc4 Vb7! –+. Výměna věží na d3 vede do beznadějně koncovky. Nejmenším zlem možná bylo nechat černého sebrat na e4 a pokračovat v pasivní obraně (36. Vb3 Kxe4 37. Vxb5? f3+! 38. Ke1Jb4 –+ vede

k matovému útoku). **36. ... Vd2!** Průnik věže na 2. řadu je okořeněn potenciálním matem na d4. **37. a3 b4!** Poučnou a pro mnoho podobných koncovek typickou chybou by bylo 37. ... Vxb2? Uspěchaná konzumace pěšce, který nemůže dlouho unikát zkáze, by bílému umožnila tahem 38. Vd3! $\pm$  konečně aktivizovat vlastní věž a černý by se musel zbytečně potýkat se soupeřovou protihrou založenou na prolomení blokády volného pěšce c5 a současným ohrožením pěšců na královském křídle. **38. axb4 axb4 39. Vc1** Smutný výběr, ale po 39. Vb3 g5 40. h5 Ke6 má bílý na krku skok jezdce na e5 a jeho věž je mimo hru, např. 41. Kg2 Je5 42. Kf1 Jxg4 43. Se1 Vc2 44. Sxb4 f3  $\rightarrow$ . **39. ... Ke6!!** Další nádherný tah ukazuje schopnost černého proniknout do hloubky pozice. Černý využívá postavení střelce na f2 k aktivizaci jezdce, pikantní pointou je 40. Se1 Je5+ 41. Kxf4 Vd3!  $\rightarrow$  s nekrytelným matem, další obrázek velmi vhodný k zapamatování. Vedle toho je 40. Vf1 g5 41. Kg2 Je5  $\rightarrow$  trochu nuda. **40. Kg2 Vxb2** Až teď je čas na pěšce, bílý se musí pokusit o hru po sloupci d a jezdec bude moci opustit blokádu pěšce c5. **41. Vd1 Je5 42. Vd6+ Ke7 43. Kg1 Vc2**  $\rightarrow$  Věž za volného pěšce, to snad ani nemůže být špatné. Vyhrávalo ale také 43. ... f3 44. Sd4 Vg2+ 45. Kf1 Jxg4 46. e5 Vc2 47. Ke1 b3  $\rightarrow$ . **44. Vb6 Jxg4 45. Vb7+** 45. Sd4 f3  $\rightarrow$  **45. ... Ke6 46. Se1** 46. Sd4 f3 47. Vb6+ Kd7 48. Se3 Ve2  $\rightarrow$  **46. ... Vc1** Cest k výhře již je mnoho, ale černý se stále snaží o co nejdůraznější hru proti bílému králi. Souhra věže, jezdce a volného pěšce ještě s potenciálem příchodu černého krále nedovolují bílému žádné aktivní pokusy. **47. Vb6+** 47. Kf1 f3 48. Vb6+ Ke5  $\rightarrow$  **47. ... Ke5 48. Vxg6 Vxe1+** **49. Kg2 Je3+** **50. Kf3** 50. Kh2 Ve2+ 51. Kh3 f3  $\rightarrow$  **50. ... Vf1+** **51. Ke2 Vc1 52. Kf3 b3 53. Vb6 Jc4!** **54. Vb8 b2 55. c6 b1D 0-1**

## HARIKRISHNA – WELLS

HASTINGS, 2001

Diagram č. 2 – BNT



**40. Vd8+ Kg7 41. Vd7 $\pm$  Kf6 42. Jxf7?** Poměrně záhy se setkáváme s jednou z typických chyb v tomto typu koncovky. Bílý naprosto zbytečně mrhá dosud dobrou souhrou svých figur jen proto, aby sebral soupeři pěšce, který nikam nemůže utéct. Záměrně jsem přešel předcházející tah černého bez komentáře, tahem krále totiž černý nastražil bílému návnadu, na kterou se mladý Ind trochu naivně chytil. Kdyby místo toho černý zahrál například 41. ... Vc5, tu by bílý nemohl brát 42. Vxf7+?! Kg8, neboť by mu visely obě figury (přesněji řečeno mohl, ale musel by pak přejít do věžové koncovky, ve které by realizace převahy pěšce mohla být dosti technicky náročná, a bílý by tím vlastně jen výhodu lepší lehké figury zaměnil za jinou výhodu materiální). Bílý by sice mohl opět vzít na f7 jezdce za trochu lepších podmínek než v partii, ale mohl by rovněž zvolit užitečný tah 42. f4, i když by po 42. ... Kg8 stejně musel brát na f7 jezdce. Výrazně by se ale změnil podmínky – černý král by zůstal uvězněn na 8. řadě a bílý jezdec by disponoval opěrnými body e5 a g5. A o to právě jde! I v partii měl bílý zahrát 42. f4!

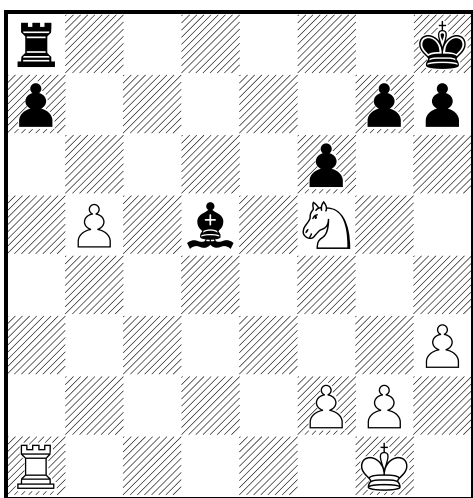
Naladil by tak skvělou souhru svých figur: pevný pěšcový řetězec vytváří opěrný bod pro jezdce, který následně podporuje věž v útoku na slabé body soupeře. K ideální souhře již pak chybí jen aktivní král podporující útok a zajišťující formaci proti útoku. Navíc by tak vznikl jeden z typických matových obrazců spolupráce věže a jezdce, který doporučuji všem k pečlivému zapamatování. V naší partii by byl prakticky ihned konec, protože 42. ... Kf5 43. Vxf7+ +- znamená pád většiny černých pěšců aniž by černý ani s aktivním králem nedosáhl žádné účinné protihry. Alternativa 42. ... Se7? 43. Jg4+ Kf5 4. Jh6+ (zde lépe 44. Je3+!) 44. ... Kf6 45. Jg8+ ztrácí ještě více materiálu. **42. ... g5!** Omyl nese své ovoce. Bílý jezdec se náhle ocitá ve volném prostoru bez opěrného bodu ohrožen mnohem pohyblivějšími nepřáteli. Bílá věž ho musí chránit a obě bílé figury zůstávají zcela odtrženy od zbytku bílé armády. To otevírá černám figurám velký prostor pro protihru a snahu výhodně zjednodušit postavení ať již výměnou pěšců či případně i výměnou věží nebo lehkých figur. Bílého čeká náročné opětovné naladění souhry figur, což ovšem provede přesně a s náležitou opatrností. **43. Jh6! Kg6 44. Jg4 Vc5** Může být sporné, jestli převod černé věže na e5 je ideální formou obrany, pěšec e6 ale jednou ochranu potřebovat bude. K optimální souhře černých figur černému chybí zabezpečené postavení střelce, což bývá v tomto typu koncovky častý problém. Citem bych řekl, že zde patří někam na f6/g7, kam ho také černý přesune, ale chvíli to potrvá. **45. Kg2 h5 46. Je3 Ve5 47. Jc2 Sc5 48. e3!** Zakládá opěrný bod d4 a řeší otázku pěšce e2, černá věž se teď chvíli (vlastně nikdy) k protihře na 2. řadě nedostane. Bylo by ovšem nerozumné, kdyby si bílý na d4 nechal vyměnit jezdce, věžovka by bylo přinejmenším technicky náročná. Jezdec ale může dále přitla-

čit na nejisté postavení černých figur. **48. ... Vf5 49. Je1! Sf8 50. Jf3 Sg7 51. Vd6 Kf7 52. h4!** Rozhodující transformace pozice, protože 52. ... g4? 53. Jg5+ by ztrácelo pěšce. GM Ribli se v prvotním komentáři partie pro Chessbase magazin 87 příliš nevěnuje možným vylepšením obrany černého, kdyby ovšem již černý střelec teď stál na f6, měl by to bílý s uplatňováním převahy rozhodně mnohem těžší. Budu poctivější alespoň v tom, že vyjádřím dojem, že cílevědomějším manévrováním toho černý zřejmě v předcházejícím průběhu dosáhnout mohl. **52. ... gxh4 53. Jxh4 Vb5 54. Vd7+! Kf6** Po 54. ... Kg8 55. Jg6 +- jezdec pronikne na pole f4 s ničivým důsledkem pro černé pěšce. Takto si ovšem zase některé černé figury trochu překážejí. **55. Jf3 Vb6 56. Jd2** Metodicky zajímavější by mohlo být 56. e4!? s úmyslem stísnit černé figury postupem e5, Jh4+ a f4. Na tahy pěšci si ovšem strana s jezdcem musí dávat velký pozor, vždy totiž existuje nebezpečí, že by soupeř mohl obětovat střelce za likvidaci všech jeho pěšců a partii tak zremizovat. I proto zatím bílý v partii zkouší jinou možnost a černý jen potvrdí, že obranu této koncovky nevede právě nejpřesněji (56. ... Sf8!?). **56. ... Vc6?! 57. Je4+ Kg6 58. Vd6!** Pro tuto koncovku typický motiv, výměna věží (a občas i lehkých figur) a přechod do elementárnější koncovky je samozřejmým prostředkem realizace materiální převahy (ale i obrany), pokud jste si výsledkem výměny jisti, nebo pokud to jinudy nejde. Zde při pěšcích na jednom křídle je jezdec jasně ve výhodě, navíc černí pěšci jsou dosti slabí. Černý se výměně nemůže vyhnout, po 58. ... Vc4? zapracuje vidlička na d6. Opouštíme tím ovšem námi sledované téma a proto se vesměs zdržím připomínek k další hře obou stran, i když vzorová zrovna není. Především bílý ale vesměs disponuje možností opravit se. **58. ... Vxd6 59. Jxd6 Se5 60. Je4 Kf5 61. Jd2 Kg4?!**

62. Jf3 Sf6 63. Jd4! e5 63. ... Sxd4? 64. exd4 Kf5 65. Kf3 +- 64. f3+ Kg5 65. Je6+ Kg6 65. ... Kf5 66. Jc5± 66. Jf8+ Kf7 67. Jd7 Sg7 68. e4 S pěšcem zablokovaným na e5 jsou již šance obrany minimální. 68. ... Kg6 69. Kh3 Kg5 70. Jc5 Sf6 71. Jd3 Kg6 72. Jb4 Sd8 73. Jd5 Kg5 74. f4+ Rozhodující průlom, bílý ovšem musí pečlivě počítat, hrozba oběti střelce za zbývající bílé pěšce je reálným nebezpečím. Jde o to podpořit bílým králem pěšce aniž by pěšec h4 provedl nějakou neplechu. 74. ... exf4 74. ... Kg6 75. fxe5 +- 75. gxf4+ Kg6 76. Kg3 Sa5 77. Kf3 Sd8 78. Kg3 Sa5 79. f5+ Kg5 80. f6! Přesně propočítaný závěrečný úder. Jen upozorním na žalostnou roli černého střelce, víceméně uvězněného na polích a5 a d8, který díky tomu jen těžko může čelit postupujícím pěšcům. 80. ... Kg6 81. e5! Sd8 82. Kf3 Hrozí 83. Ke4 s dalším Jf4+ a Kf5. 82. ... h4 83. Kg4 h3 84. Kxh3+- Kf7 85. Kg4 Ke6 86. Kf4 Kxd5 87. Kf5 Sa5 88. e6 Kd6 89. e7 Kd7 90. Kg6 1-0

LEKO – ADAMS  
DORTMUND, 2001

Diagram č. 3 – BNT

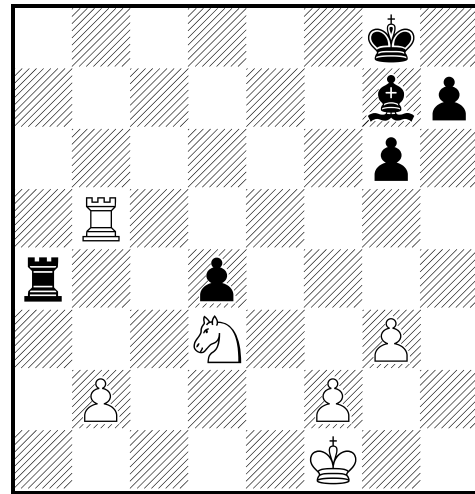


Při vstupním hodnocení této pozice nesmíme podlehnout prvnímu dojmu, jakým působí otevřená pozice s pěšci na obou kříd-

lech. Obecná poučka přisuzuje v takové situaci výhodu spíše straně disponující mobilnější figurou, tj. střelcem. Obecné poučky musíme chápat jako základní vodítko, rozhodující je vždy konkrétní situace na šachovnici. Navíc čím více dalších figur se na šachovnici vyskytuje, tím více je význam jedné poučky rozmělněn jinými poučkami, které se týkají jiných prvků pozice. Kromě toho dosti často takové dílčí poučky vyznívají přímo protichůdně a hráč musí posoudit jejich skutečný celkový dopad na průběh hry. V pozici na našem diagramu je takovým příkladem konkurenční poučky posouzení aktivity obou věží. Zkušenější zrak ještě zaregistruje, že černý střelec poněkud „visí“ ve vzduchu a představuje zdroj různých taktických problémů. Obě zmíněné poučky jsou poněkud dynamické povahy a bílý je musí využít okamžitou konkrétní hrou. 29. Va5! Brání aktivizaci černé věže 29. ... Vb8? 30. b6 +-, vytváří hrozbu černému střelci a připravuje tím přesun jezdce do útoku na dámské křídlo. Černý si především musí zjednat prostor pro svého krále. 29. ... g6 30. Jd4 Sb7 31. Je6! h5? To považuje Ftáčnik za rozhodující chybu a navrhuje pokračování 31. ... f5! 32. f4! h6 33. Kf2 Kg8±. S tím zatím příliš polemizovat nemíním, podstatou námitky je ovšem skutečnost, že černý v partii vynuceně ztrácí pěšce a zatím chybí důkaz, že by mohlo jít o geniální oběť. Nicméně i Ftáčnikův návrh přináší zajímavé analytické problémy, oslabení pěšce g6 a nárůst „bělopolných“ pěšců nabízí bílému další lákavé objekty útoku. 32. Jc5 Vb8!/? Určitě se nehodí 32. ... Sd5 33. Jd7 Kg7? 34. b6 +-. Pozoruhodné ovšem určitě je, že se nyní bílý vyhnul možnosti 33. Vxa7 Sd5 34. Jd7 Vxb5 35. Jxf6 Sb7! s přechodem do koncovky, o které ještě bude řeč. 33. Jd7 Va8 34. Jxf6 a6 35. bxa6 Omylem by bylo 35. b6?! Vd8! s vynuceným přecho-

ŠVIDLER – DE FIRMIAN  
KASPAROVCHES GP G/60 INTERNET,  
2000

Diagram č. 4 – BNT



dem do věžové koncovky po 36. Ve5 Vd6 37. Ve7 Vxf6 38. Vxb7, načež 38. ... a5! $\pm$  povede k výměně pěsců dámského křídla a pravděpodobné remíze. **35. ... Vxa6** Tím se partie dostává mimo námi sledované téma, metodicky užitečnější by bylo 35. ... Sxa6 36. h4! (Analyticky zajímavá je i koncovka po 36. Jxh5!? gxh5 37. Vxh5+ Kg7 38. Va5! $\pm$ , naštěstí jde rovněž mimo naše současné téma). Černý se pak zbaví vazby na sloupci a po 36. ... Kg7 37. Je4 Ve8! (věžovku černý těžko prohraje) a bílého by ještě čekala náročná technická práce, kterou bych si docela rád prohlédl. Naznačím jen další možný průběh 38. f3 Sd3 39. Va7+ Kf8 40. Jg5 Ve2! nebo 38. Jd6 Ve1+ 39. Kh2 Sd3 40. Vd5 Sd3 41. Kg3 Vg1! Z obou variant je zřejmé, jaké problémy bude muset bílý překonat – aktivizaci bílého krále brání útok černého na pěšce g2 a také manévrování jezdcem není bez překážek, věžovky ani s pěšcem na e4 zřejmě vesměs k výhře nepovedou. Bohužel jsem dosud nenalezl analyticky čisté a přesvědčivé řešení tohoto poměrně důležitého problému, uzávěrka této příručky mě příliš tlačí, proto s omluvou musím ponechat tento případ až na příští článek. Pro pořádek uvedu zbytek partie v koncovce jezdec proti střelci, který je (relativně) prostý. **36. Vxa6 Sxa6 37. h4! Kg7** Šťourové by se mohli zamyslet nad následky tahu 37. ... Sb7!?. **38. Je4 Kf7 39. Kh2!** Rozhodující moment. Protože nejde 39. ... Ke6? 40. Jc5+ +–, bílý stačí králem proniknout přes f4 na g5, poté vymění na f5 pěšce a získá ještě pěšce h5, kterého černý nedokáže pokrýt, zbytek je jasný. Všechny pěšcovky „po cestě“ jsou rovněž vyhrané. **39. ... Sd3** Nebo 39. ... Sf1 40. Kg3 Ke6 41. Jd2! Sd3 42. Kf4 +–. **40. f3 Sf1 41. Kg3 Ke6 42. Jd2! Sd3 43. Kf4+– Kf6 44. Je4+ Kf7 45. Kg5 Sf1 46. g3 Se2 47. Jd2 Kg7 48. f4 Sd1 49. Jc4 1–0**

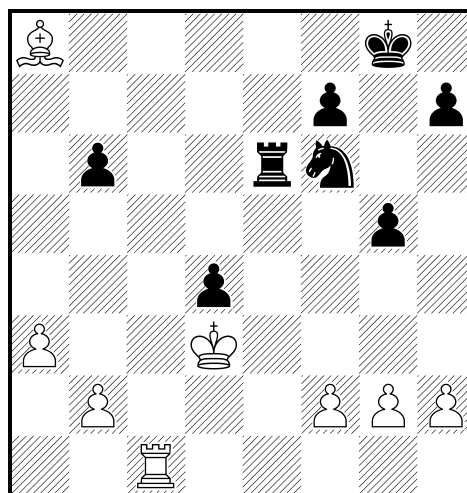
Instruktivní příklad významu blokády a špatného střelce v jednoduchých postavěních. Blokádový jezdec na d3 podporovaný králem je základním pilířem pozice bílého, hlavním útočným trumfem je pak volný pěšec na sloupci b. Černý má jedinou protihru – uvolnění blokády pěšce d4, k tomu ovšem v první fázi chybí černé věži prostor a později již černý jednoduše protiakci časově nestihá. Obranu mu značně sťažuje zapojení střelce do hry – toho jednak omezuje pěšec na d4 (hned na dvou důležitých diagonálách) a také skutečnost, že jinde v otevřeném prostoru nemá mnoho opěrných bodů. Tomu by sice mohl pomoci černý král, toho ale bílý pochopitelně hned na úvod přiskřípne. **38. Vb8+ Kf7 39. Vb7+! Kg8** První úkol splněn. Omezení pohyblivosti soupeřova krále je vlastně ve všech koncovkách velice užitečný manévr. Bílý nyní sebevědomě zahájí postup volného pěšce. Mě sice přitahuje myšlenka aktivizovat nejdříve bílého krále převodem na e4 a pěšce b2 zatím ponechat krýt 2. řadu, ale uznávám, že černý není tak zcela bez protihry, nástup h5, g5 a h4 by mohl kon-

covku hodně zdramatizovat. **40. b4!± Va2** GM King navrhuje jako lepší okamžitý útok na blokujícího jezdce postupem 40. ... Va3!? 41. Ke2 Va2+, do této pozice se ale černý může dostat i tahem v partii, který je o to rafinovanější, že bílý má i jiné alternativy a může šlápnout vedle. **41. Ke1!** Černý sváděl k možnosti 41. b5?! Vd2! 42. Jc5 d3!, po které by se blokáda rozpadla a bílý by se těžko vyhnul dalšímu zjednodušení (43. Ke1? Sc3!). Bílý král musí podpořit jezdce, to je jeho běžný úkol v podobných koncovkách. **41. ... Sh6?!** Teď se mohl černý vrátit k myšlence, kterou propagoval King. Po 41. ... Va3!? 42. Ke2 Va2+ 43. Kf3 Vd2 se nehodí 44. Ke4?! Ve2+ 45. Kd5 Vd2 46. Jc5 d3, černý dosáhne výměny jednoho pěšce a má značnou šanci obětí střelce za zbývající bílé pěšce partii zremizovat. Sám King uvádí místo toho variantu 43. Jf4 g5 (43. ... d3? 44. Ke3 +-) 44. Jh5 Se5 45. Ve7 Sd6 46. Vd7 Sxb4 47. Jf6+ ±, ta má ale zřejmě hned dvě díry – 45. Vb5! +- by černému bez náhrady odebralo pěšce, na druhé straně ovšem 43. ... Se5!?!± bez zbytečných kudrlinek probere k životu černého střelce a po 44. Je6 d3! se znovu černý přiblíží k remíze. Komentátorský spor vypukl ohledně tahu 43. Jc5!?. Kingovo 43. ... d3?! 44. b5 Sd4 vyvrací jednoduché 44. Vd7! +- a pěšec d3 padne bez náhrady. GM Finkel uvedl pro změnu 44. ... h5 45. b5 Sh6 46. b6 +-, což zpochybnit nemohu. Ve výčtu možností černého mi ale chybí obrana 44. ... Vc2!?, která jediná v této chvíli brání postupu pěšce b4. Bílý musí přemístit jezdce, 45. Je6 Se5!± sice jistou výhodu přinese, ale přesvědčivější asi bude 45. Je4!, což pro změnu drží pod kontrolou pěšce d3, zato bílý pěšec může vyrazit. Černý nemá velké možnosti obrany, třeba 45. ... h6 46. b5 Kf8 47. b6 Se5 48. Vd7!± Vb2 49. b7 už

postaví černého do kritické situace, i když proměna pěšce ještě přímo nehrozí. Černý si vybral odlišný způsob obrany, ale pokus o rozehrání střelce tímto způsobem nemá velkou šanci na úspěch, a navíc ani neklade před bílého zvláštní problémy. **42. b5 Vd2** Pokud černý zamýšlel 42. ... Sd2+, zjistil zřejmě, že po 43. Ke2! Sc3+ 44. Kf3 bílý snadno unikne šachům na pole c4, blokáda pěšce d3 nepovolí a střelec na c3 nestojí o moc lépe než na g7. V partii sice blokádu pole d3 naruší, ale bílé figury jsou na takový vývoj připraveny. **43. Je5 d3 44. f4!** Znovu charakteristický obrázek. Pěšcový řetěz bílého vytváří opěrný bod pro jezdce a zároveň blokuje působnost černého střelce. Černá věž sice ještě protihru vytvoří, ale souhra bílých figur nutně triumfuje. **44. ... Ve2+ 45. Kd1 Vg2 46. Vb8+ Kg7 47. Jxd3 Vxg3 48. Vd8 +-** Bílé figury se spojily a vytvořily neprostupnou stěnu, která brání černé věži v přístupu k nebezpečnému volnému pěšci, za povšimnutí rovněž stojí zoufalé postavení černého střelce. A bílý pěšec běží. **48. ... g5 49. b6 Vg1+ 50. Kc2 Vg2+ 51. Kb3 1-0**

**SOKOLOV – TIMMAN**  
SARAJEVO, 1999

*Diagram č. 5 – ČNT*



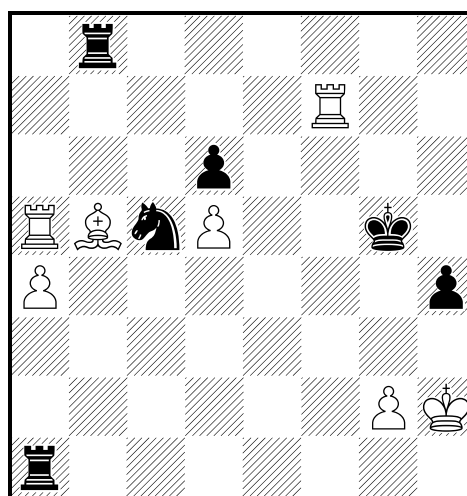
Tento příklad demonstruje typickou převahu strany disponující střelcem – otevřená pozice, potenciální volný pěšec na dámském křídle a hlavně centralizovaný král přímo ohrožující černého pěšce. Jelikož 25. ... Vd6 26. Vc6! by vedlo k výměně věži nebo ke ztrátě pěšce b6 ve věžovce, což obé představuje beznadějně koncovky, zbývá černému jen okamžitý pokus o konkrétní protiútok, který by změnil situaci a nedovolil bílému uplatnit přednosti jeho pozice. **25. ... Jg4 26. Kxd4 Jxf2 27. Sf3** Bílý dává najevo převahu svého střelce. Jezdec je obklíčen a ohrožen, černý znovu musí forsírovat hru. Tah bílého působí samozřejmě, přesto však by se nemělo zapomínat na jiné alternativy. Je jich několik: 27. Vc7 s dalším Sd5 a útokem na bod f7; 27. Vc6! s úmyslem vyměnit věže nebo se dostat na kobytku pěšci b6 (28. ... Ve4+ 29. Kd5!); a také přímočaré 27. b4!? se záměrem vytvořit na dámském křídle volného pěšce dokud je černý jezdec zaměstnán na opačné straně šachovnice. Tento postup sice nejvíce ignoruje možnou protihru soupeře na královském křídle, ale může být zde nejúčinnější. Sympatický je mi ale i záměr vyměnit věže, rovněž poněkud přehlížející možnou protihru. Podrobnou analýzu těchto možností vám ale s prominutím ponechám jako domácí úkol. Tendence hrát koncovky tak, aby se soupeř k aktivní protihře nedostal, je ovšem srozumitelná a má mou přízeň, nesmí se ale zapomínat, že někdy to bez krve nepůjde. **27. ... g4?!** Komentátor GM V. Atlas sice tvrdí, že je to jediný tah, ale to je omyl, černý může hrát také 27. ... Vd6+!, nejen komentátor zřejmě přehlédl po 28. Ke3 Jd3! 29. Vd1? obrat 29. ... Jxb2! se spásnou vidličkou na c4. Na podobné kombinační triky je nutno neustále dávat pozor, jezdec je v tomto oboru vynikající odborník a ač zdánlivě pomalý, dovede se někdy pomocí šachů a vidliček rychle přemísťovat na velké vzdálenosti.

Bílý má sice lepší možnost 28. Ke5! Ve6+ (na f6 bych krále nepouštěl) 29. Kf5 h6±, určitá výhoda mu zůstane, ale jeho souhra se zhoršila a bílý král by se mezi černými pěšci mohl stát terčem nepříjemného protiútku. **28. Sd5 Ve2** Teď je skutečně černý jezdec vážně omezen, značně však ožila černá věž, která vzala jezdce pod ochranu a zároveň vyhrožuje bílým pěšcům. Mohlo by se zdát, že černý dosáhl nadějně souhry figur, opak je však pravdou. Obklíčený jezdec naopak připoutal svou věž a zásadně tak narušil souhru se zbývající černou figurou, tou jedinou opravdu důležitou. A bílý toho správně využívá k přímému útoku na černého krále. **29. Vc7! Vxb2 30. Sxf7+ Po 30. Vxf7? Vd2+=** by černý sebral na d5 a přešel do věžovky, kde se nemá čeho obávat. Pád pěšce f7 odhaluje černého krále, pro kterého blízkost a souhra bílých figur představuje reálné nebezpečí, zvláště když černý jezdec stále svazuje pomocné sbory. **30. ... Kf8 Po 30. ... Kg7 31. Sb3+!** ± hrozí bílý útokem na pěšce b6 i obklíčovací tahem Sc2. Bílý si jen musí dát pozor, aby mu nějak nevskočil černý jezdec, detailní rozbor snad potřeba není. **31. Se6** Účinnější by mělo být 31. Sd5!? s úmyslem vybrat věži královské křídlo a případně dotvořit matovou síť králem ze 6. řady. Bílý by tím sice uvolnil jezdce po 31. ... Vd2+ 32. Ke5 Jd3+, ale 33. Kd6 Jb2 nebo spíš 33. Kf6 Vf2+ 34. Kg5± mu zaručuje převahu. **31. ... h5 32. Sf5!?** V pozadí tohoto tahu se skrývá záměr proniknout bílým králem na f6 a dát mat. Černý sice po 32. ... Va2 33. Ke5 Vxa3 34. Kf6 Ve3 35. Vh7 Kg8 36. Vxh5 Je4+ mat vykryje, ale ve věžovce ztratí ještě pěšce g4 a dva spojení volní pěšci by měli stačit k výhře. Černý by mohl hrozícímu útoku zkusit bránit ještě matoucím 32. ... g3!? 33. hxg3 Jh1, ale jen zdánlivě, 34. Ke5! Jxg3 35. Kf6 +- matem skončí. Černému nezbyvá než stáhnout věž

k obraně. **32. ... Vb5 33. Sg6?! Slibně** vyhlíží další změna plánu na obkličování **33. Sc2!?** Podobné lavírování udrží černého v nejistotě, zda má bránit krále, pěšce nebo jezdce, a obvykle trvale rozmělnuje souhru bránících figur. Černý má několik možností v duchu naznačených hrozeb, všude ale číhají problémy, např. **33. ... g3 34. hxg3 Jg4 35. a4!±** jasně demonstrovuje problém krátkonožého jezdce. **33. ... g3** Černý měl zřejmě záměr upravit, po **33. ... Vg5! 34. Sc2 g3!** by se asi hodně přiblížil remíze. Bílý sice zahraje **34. Vc6**, nicméně **34. ... Kg7 35. Sc2 g3!** stále dává obraně velké šance. **34. hxg3 Jh1?! I teď mělo dostat přednost 34. ... Vg5.** Obrana podobných koncovek je ale velice náročná a klopýtnutí právě těsně před cílem je velice časté. Bílý nyní pohotově koncovku výhodně transformuje. **35. Vf7+! Kg8 36. Vf5!** Černý král byl poodstrčen z centra a nyní je černý věž donucena k výměně, **36. ... Vb2 37. Vxh5 Jxg3 38. Vg5** by uvedlo černé figury do příliš velkého nepořádku. **36. ... Vxf5 37. Sxf5 Jxg3 38. Sd3!** Dlouhá náročná koncovka pro nás ztratila tu pravou atraktivitu, jen se podíváme, jak po novém obklíčení jezdce bílý prokáže svou výhodu. **38. ... Kf7 39. Kd5 h4 40. Kc6 Jh5 41. Kxb6 Jf4 42. Se4 Je2 43. Kc5!** Po zisku pěšce se bílý znovu zaměřuje na černého jezdce, který se marně pokouší prokličkovat k bílým pěšcům. **43. ... Ke6 44. Sc6! Jc3 45. Kd4 Jd1 46. Sf3 Jb2** Za zmínku stojí varianta **46. ... Jf2 47. Ke3 Jh1 48. g4!** a bílí pěšci běží. **47. Kc3 Ja4+ 48. Kb4** Na b2 chytá jezdce **49. Se2 +-,** po **48. ... Jb6 49. Kb5** bude jezdec vyměněn. **1-0**

**PLACHETKA – VOKÁČ**  
TRENČIANSKÉ TEPLICE, 1985

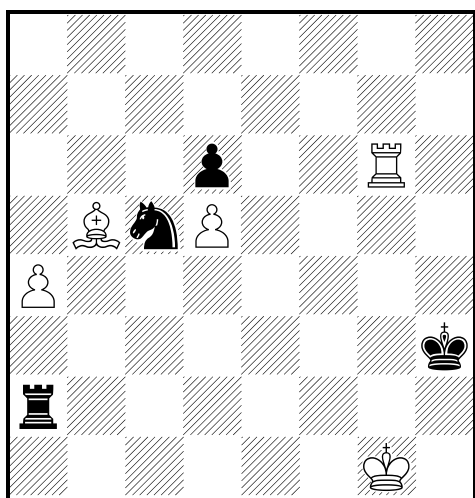
*Diagram č. 6 – ČNT*



V této ukázce se chvíli na šachovnici vyskytují dokonce čtyři věže. I takové pozice je užitečné do výzkumu našeho tématu zařadit, podobnost v souhře figur nalezneme určitě, jen potenciál útoků proti králi je ještě silnější. Snad i díky tomu jen zřídka životnost nejméně jednoho páru věží přesahuje několik tahů. Černý je v této ukázce již o pěšce chudší, pěšec d6 se rovněž necítí příliš bezpečně. Mnohem většímu nebezpečí je ale vystaven černý král v otevřeném prostoru v dosahu všech bílých figur. Šance černého vypadají mizerně, podařilo se mi ale nalézt plán, který partii velice zdramatizoval. **38. ... h3!?** Černý chce odkrýt bílého krále útoku svých věží a zredukovat maximálně počet pěšců. Braní pěšce d5 po **38. ... Vd1 39. Vaa7 Vxd5 40. Vg7+ ±** pouští bílého do silného útoku, mat se sice asi nestane, ale padne pěšec h4 a honit dva krajní pěšce je vždy obtížné. Jedovatější je **38. ... Je4!?** **39. Vaa7 Vg8 40. Vf1 Va2,** zde černý útočné šance má, ale rozeznat, zda se bílý může ubránit, je bohužel mimo rámec běžných schopností propočtu, metoda v partii mi připadala nadějnější. Ještě se zmíním o motivu

38. ... Vxb5?! 39. Vxb5 Vxa4 40. Vb8!, který je v této chvíli vzhledem ke značné aktivitě bílých věží předčasný a bez šancí na úspěch. **39. gxh3** Po 39. Kxh3?! Vh8+ 40. Kg3 Je4+ 41. Kf3 Va3+! si bílý koleduje o mat (42. Kxe4? Vh4+ 43. Vf4 Vxf4#) a 42. Ke2 Jc3+ 43. Kf2 Jxb5 44. Vxb5 Vxa4 45. Vb6 Vh6± je blízko remíze. Rovněž 39. Vaa7 hxg2 přinejmenším zbaví černého starostí o královské křídlo, jeho král se dokáže skrýt za centrálními pěšci. **39. ... Va2+** **40. Kg1 Vg8** Po 40. ... Kh4 41. Vaa7 Kxh3 42. Vg7± by měl černý král problémy, takto musí bílý jednu svou aktivní věž vyměnit, jinak by se černá věž zapojila do útoku první. **41. Vaa7** 41. Kf1 Kh4 42. Vh7+ Kg3 43. Vaa7 Vf8+ 44. Vhf7 Vxf7+ 45. Vxf7 Jxa4 velmi přiblíží černého k remíze. **41. ... Kh4+** **42. Vg7 Vxg7+** **43. Vxg7 Kxh3** **44. Vg6**

Diagram č. 7



**44. ... Kh4!?** Velkou chybou by bylo 44. ... Jxa4?? 45. Sd7+! Kh4 46. Vg4+ a padá jezdec. Možná se dalo hrát 44. ... Vd2!? 45. Vxd6 Kg3 46. Kf1 Kf4, ale věž na a2 mi připadala umístěná optimálně a právě zahájený okružní výlet černého krále nutil bílého přemýšlet i o věžových koncovkách. **45. Vxd6 Kg5** Po 45. ... Kg3 46. Vf6 Jxa4 47. Vg6+ Kf3 48. Va6 Va1+ by se černý

sice vazby posléze zbavil, ale musel by přejít do koncovky věž a střelec proti věži, o které jsem tenkrát věděl velmi málo a netoužil jsem to prověřovat. Z g5 král kontroluje pole f6 a může se posunout dále do centra. Bílé figury jsou všelijak omezeny v pohybu, zato černý koncentruje figury buď k útoku na krále, nebo na bílé pěšce. Bílý se pokusil získat nějaká tempa pronásledováním jezdce, to ale plány černého nemohlo narušit. **46. Vc6 Je4** **47. Ve6** Bílému nijak nepomůže 47. d6 Vd2 48. a5 Jxd6 49. Sf1 Jf5 50. a6 Jd4, černý má stále nepříjemnou protihru a nemusí vůbec spěchat s obětí jezdce za posledního pěšce. **47. ... Kf4!** **48. d6** Důležité je, že nevychází 48. Vxe4+? Kxe4 49. d6 Vd2 50. d7 Ke5 51. a5 Ke6 52. a6 Ke7 53. a7 Va2= černý chytá oba bílé pěšce. **48. ... Va1+** **49. Kg2 Va2+** **50. Kf1 Kf3??** Už jsem zde hovořil o klopytání těsně před cílem. Dlouhé kličkování otupilo mou pozornost a zavrhl jsem logické pokračování akce 50. ... Va1+ 51. Ke2 Va2+ 52. Kd1 Vd2+ 53. Kc1 Vxd6 54. Ve8 Jc3 =, zdálo se mi, že by i v této koncovce možná bylo nutno obětovat jezdce a dále trpět v odporné, byť remízové koncovce proti věži a střelci. Zdálo se mi, že tah v partii uzavírá matovou síť a bílý musí forsirovaně remizovat, leč v propočtu jsem měl díru. **51. Vxe4 +– Kxe4** **52. d7 Vd2** **53. a5 Vd6** **54. a6** Vyhrává ovšem i 54. Ke1! +–, černý král se v mém propočtu pohyboval nadsvětelnou rychlostí. **54. ... Vf6+** **55. Ke2 Vf8** **56. a7 Ke5** **57. Sa6!** +– Studiový motiv, který jsem neviděl vůbec. Z c8 střelec přetne 8. řadu a jeden pěšec unikne. **1–0**

Je mi líto, že jsem do uzávěrky příručky nestihl zpracovat více příkladů a slibuji, že se k tomuto tématu ještě vrátím.

## **METODY OBRANY HORŠÍCH POZIC**

### **1. Úvodem**

by bylo vhodné se zamyslet, jak vznikne horší pozice. Triviální odpověď je – chybou. Pomineme-li však přehlédnutí a momentální indispozici, tak objevíme významnou systémovou chybu: přeceňování pozice. Hráč si myslí, že mu nic nehrozí, že stojí značně lépe, hraje příliš optimisticky. Potom se zákonitě – při správné reakci soupeře – octne v horší pozici. Stejně významné je podceňování vlastních možností, hráč brání tomu, co ani nehrozí (nebo není důležité), nepokračuje dostatečně aktivně, ačkoliv pozice to vyžaduje. Takže nejpodstatnější složkou šachového umění je **schopnost objektivního hodnocení pozice**. Bohužel, šachy jsou natolik složité, že nelze úplně zamezit tomu, aby se šachista nedostal do horšího postavení. Nepřesnému ohodnocení pozice nezabrání ani několikahodinová příprava před partií za pomoci sebevýkonnějšího počítače. Souboj v šachové partii lze při určitém zjednodušení definovat jako schopnost vystupňovat minimální výhodu až k realizaci převahy a na druhé straně využít maximálně všechny obranné prostředky (alespoň to potvrzují partie světové elity) . Pro takový způsob boje je bezpodmínečně nutná jedna psychická dispozice – **sebedůvěra**, ale to jsme už u jiného tématu.

### **2. Definovat lepší/horší postavení**

není snadné, tento pojem zahrnuje v podstatě **několik různých stupňů**, od nepatrné prostorové výhody/nevýhody s redukováným materiálem (v podstatě remízovou pozici), přes iniciativu až k prudkému útoku (hodnocení nejasné – zejména při ne-

rovném materiálu), až k jasně vyhranému postavení před vzdáním.

Záleží samozřejmě na stádiu partie (od zahájení až po „knižní“ koncovku) a na **typu pozice**, jejich vlastnostech. Nutné je přesně určit **příčiny nevýhody** (občas jde o několik položek), obránce rovněž musí vyhodnotit **možnosti protihry** a vybrat tu neúčinnější.

Je třeba brát v úvahu i **poměr sil obou hráčů**, jestliže se do velké nevýhody dostane podstatně silnější hráč, pak mu mnohdy stačí k úspěšné obraně nebo dokonce k otočení výsledku jen zkomplikovat pozici. Samozřejmě je nutno uvážit i další **psychologické okolnosti**: spotřebovaný čas v partii, stav turnaje nebo zápasu (včetně družstev), vlastnosti soupeře, sportovní výsledek partie (postup do vyšší soutěže, splnění normy) atd.

Jak již bylo zmíněno výše, s určitou formou obrany se setkáváme téměř v každé partii a je nad rámec této práce katalogizovat všechny metody a motivy obrany. Vybrali jsme jen ty nejpodstatnější a nejfrekvencovanější **standardní plány obrany**. Obecně platí, že vést obranu je náročnější než hledat pokračování v aktivnější pozici. Obránce musí zachovat chladnou hlavu, měl by vidět více než protivník a při hledání protišancí se v mimořádné míře projeví jeho **fantazie**.

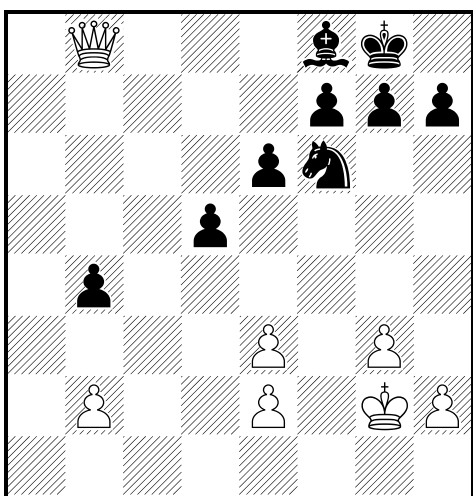
### **3. Zjednodušení pozice až přechodem do koncovky.**

Zpravidla se jedná o neutralizaci minimální převahy soupeře, připomíná to „utíkaný ze žíněnky“ při zápasení, koncovka by měla být (bez větších problémů) remízová. Častokrát je tato metoda použita i ve spojení s obětí materiálu.



Plány černého by stoprocentně vyšly po „přirozeném“ 18. Db3 Va5 19. Sf4 h6 20. Vd1 d5. Ale i bílý je na výši situace a nalézá cestu, jak vniknout do soupeřova tábora. Zde musel černý zapomenout na svoje ambiciózní plány a tvrdě se přeorientovat na obranu. Po přehrání zbytku partie se to zdá prosté, ale zkuste to vymyslet! 18. ... Va5! 19. Vc1! Vxc1 20. Dxc1 Vxe5! 21. Dc8+ Sf8 22. Dxb8 Vxe3!! 23. fxe3 d5

Diagram č. 4



Dáma je k ničemu. Bílý bude ještě chvíli snít o tom, že ji ve vhodný moment zpátky „ztratí“ za obě protivné figury a přejde tak do pěšcovky. 24. Da8 h5 25. Dd8 Je4 26. Kf1 g6 27. Ke1 Kg7 28. Kd1 Sc5 29. Db8 Sd6 30. Db7 Sc5 31. Kc2 Sd6 32. Db5 Sf8 33. Dd3 Sc5 34. Kb3 Sf8 35. Dd4+ Kg8 36. Ka4 Sc5 37. Dd3 Sf8 38. Kb5 Sd6 39. Kc6 Sf8 40. Dd4 Se7 41. De5 Sf8 42. Df4 Kg7 43. Dh4 Kg8 44. g4 hxg4 45. Dxc4 Sg7 46. b3 Sc3 47. Df4 Kg7 48. Kd7 Jf6+ 49. Ke7 Jg8+ 50. Ke8 Jf6+ 51. Ke7 Jg8+ 52. Kd8 Jf6 53. h4 Jh5 54. Df3 Jf6 55. Df4 Jh5 56. Df3 Jf6 57. h5 Jxh5 58. e4 Jf6 59. exd5 exd5 60. Ke7 Jg8+ 61. Kd6 1/2

#### 4. Aktivní odpor, vytváření maximálních těžkostí soupeři při rozvíjení jeho iniciativy.

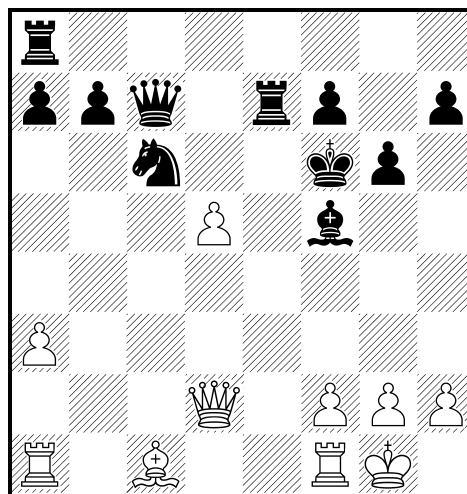
Plán spočívá v bezprostřední nebo profylaktické obraně důležitých strategických bodů, řad i sloupců, úhlopříčen atd. Tyto zásady samozřejmě platí obecně pro vedení celé partie. Při prudkém útoku soupeře je to však poslední zbývající prostředek.

BRONŠTEJN – EUWE

TURNAJ KANDIDÁTŮ CURYCH, 1953

1. d4 Jf6 2. c4 e6 3. Jc3 Sb4 4. e3 c5 5. Sd3 d5 6. Jf3 0–0 7. 0–0 Jc6 8. a3 Sxc3 9. bxc3 dxc4 10. Sxc4 Dc7 11. Sd3 e5 12. Dc2 Ve8 13. e4 exd4 14. cxd4 Sg4 15. Dxc5 Jxe4 16. Sxe4 Vxe4 17. Jg5?! Ve7 17. ... Vxd4 18. Dc2 g6 19. Sb2 Df4! 18. Dc2 g6 19. Je4 Sf5 20. Jf6+ Kg7 21. Dd2 Kxf6! 22. d5

Diagram č. 5



Prudký útok, navíc v rukách samotného Bronštejna, hrozby ani nelze vyčíslit. Exmistr světa v této kritické situaci nalézá jediný správný postup – centralizaci. 22. ... Vd8! 23. Sb2+ Je5 24. f4 Dc5+ 25. Kh1 Vxd5 26. fxe5+ Ke6 27. Dg5 Kd7! 28. Vac1 Db6 29. Sc3 Ve8! 30. Sb4 30. Vfd1 Vxd1+ 31. Vxd1+ Kc8 a král uniká pronásledovatelům. 30. ... Vexe5!

Diagram č. 6

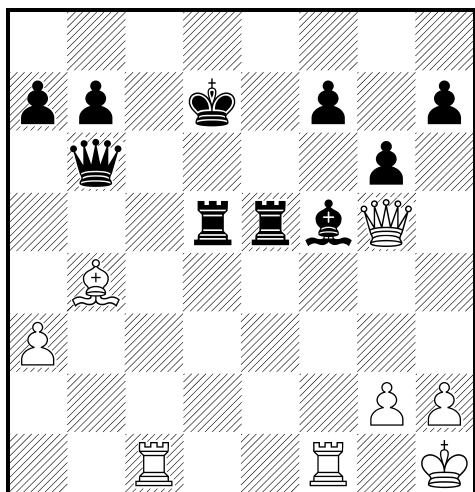
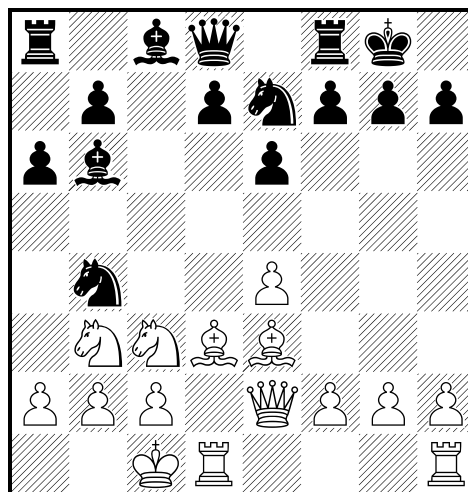


Diagram č. 7



Výsledek centralizace. Všimněte si, jakou mohutnou účinnost musí vyvíjet černé figury, aby kompenzovaly nejisté postavení krále. Bílý se ještě pokusí využít černých polí převodem střelce na královské křídlo. **31. Dh4 a5! 32. Se1 32. Sc3 Ve2 33. Dxb7 De6 34. Se1? Vxg2!! → 32. ... h5 33. Sf2 Da6 34. Sg3 Ve4 35. Vxf5!** Na poslední chvíli. Jinak se projeví protiútok černého a jeho materiální převaha. **35. ... Vxh4 36. Vxd5+ Ke6! 37. Vcd1 Dc4! 38. Vd6+ Ke7 39. Vd7+ Kf6 40. Sxh4+ Dxb4 41. Vf1+ Kg5 1/2**

V. Dydyško poznamenává: A. Nimcovič učil: „*Nepropadej zoufalství a centralizuj!*“, právě touto radou se v plné míře nechal vést M. Euwe.

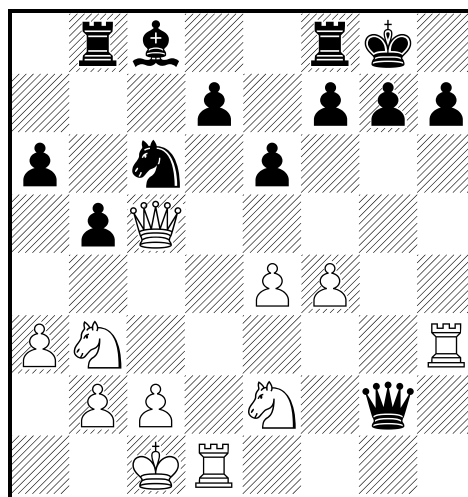
I v následující partii se objevuje taktický prvek používaný v nejvyšší nouzi: „hrdiný“ útek ohroženého krále.

LANČ – SIKORA-LERCH  
ŽILINA, 1976

**1. e4 c5 2. Jf3 e6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 a6 5. Sd3 Sc5 6. Jb3 Sb6 7. De2 Jc6 8. Se3 Jge7?! 9. Jc3 0-0?! 10. 0-0-0 Jb4!?** Bílý má typický „sicilský“ náskok ve vývinu – táhl pěšcem 2x, zatímco černý 4x, kromě

toho síly černého nepůsobí harmonickým dojmem. Při očekávaném nástupu pěšců na královském křídle může být Sd3 nejhroznější figurou bílého. **11. a3 Jxd3+ 12. Vxd3 Sxe3+ 13. Dxe3 Jc6 14. f4 b5 15. Dc5 Vb8 16. Vhd1** Už s bezprostředními hrozbami. **16. ... Dh4! 17. Je2 Dxb2!?** Na první pohled hraje černý tak hloupě, že bílý ani nepotřebuje pěšcový nástup. Pasivní rezistence by porážku neodvrátila, učiněný tah má tu přednost, že se rapidně mění scénář hry. Bílý si musí pospíšet, jeho jízda je daleko a černý král snad něco vydrží. **18. Vh3 Dxb2**

Diagram č. 8



19. **De3?** Rozhodující moment partie. Bílý dává přednost „bezpečné“ cestě k výhře před iracionálním 19. **Vxh7! Kxh7 20. Dxf8 Dxe2 21. Vh1+ Kg6 22. Vg1+ Kf6 23. e5+ Kf5 24. Dxf7+ Ke4 +-**, kdy vede k výhře několik cest. **19. ... d5! 20. Vg1 Dxe4 21. Dg3 g6 22. Dh4 Ve8 23. Dxh7+ Kf8 24. Dh8+ Ke7 25. Dh4+ Kd6** Stále se ještě hraje na jednu branku, tentokrát má ale barvu bílou. **26. Jc3 Df5 27. Vd3 Kc7 28. Vg5 Df6 29. Vdxd5 Dh8! 30. Dxh8 Vxh8 31. Vd1 Sb7 32. Jc5 Vbd8 33. J3e4 Jd4 -+ 34. Kb1 Je2 35. Vxd8 Vxd8 36. Jxb7 Kxb7 37. Jc5+ Kb6 38. Jd3 Vh8 39. Ve5 Vh1+ 40. Ka2 Jc1+ 41. Jxc1 Vxc1 42. Kb3 Kc6 43. Kc3 Vf1 44. Ve4 Kd5 45. Vd4+ Kc5 46. b4+ Kc6 47. Kb2 Vf2 48. Kb3 Vf3+ 49. Kb2 f6 50. c4 bxc4 51. Vxc4+ Kd5 52. Vc5+ Kd4 53. Vc6 Vxf4 54. Vxa6 g5 55. Vc6 g4 56. b5 Vf2+ 57. Kb3 g3 58. Vc4+ Kd5 59. Vg4 g2 60. a4 f5 61. Vg5 Kc5 62. Kc3 e5 63. Vg6 e4 64. b6 Vf3+ 65. Kc2 g1D 66. Vxg1 Kxb6 67. Vg8 Vd3 68. Ve8 Kc5 69. Vf8 Vd5 70. Kc3 e3 71. Ve8 f4 72. Ve4 Vf5 73. Kd3 f3 74. Vc4+ Kd6 75. Vc1 Ve5 0-1**

### 5. Přípravu a provedení protihry

rozebíráme jako samostatný plán, kde právě tyto obecné zásady dominují. Aktivní hra je předpokladem nejen úspěšné obrany, ale libovolného plánu v šachové partii. Na rozdíl od válčení – „nejlepší obranou je útok“ – protihra v šachu neznamená hnát lidský materiál na minová pole, nýbrž objevit ty nejskrytější vlastnosti pozice a využít jich. Fantazie hráče je opět povinnou výbavou.

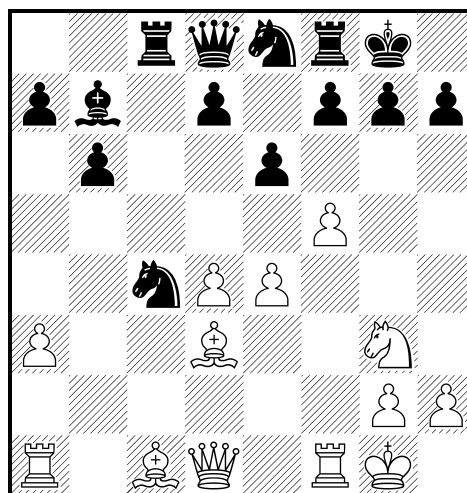
GELLER – EUWE

TURNAJ KANDIDÁTŮ CURYCH, 1953

1. **d4 Jf6 2. c4 e6 3. Jc3 Sb4 4. e3 c5 5. a3 Sxc3+ 6. bxc3 b6 7. Sd3 Sb7 8. f3 Jc6 9. Je2 0-0 10. 0-0 Ja5 11. e4 Je8 12. Jg3 cxd4 13. cxd4 Vc8 14. f4 Jxc4 15. f5** Bílý oběto-

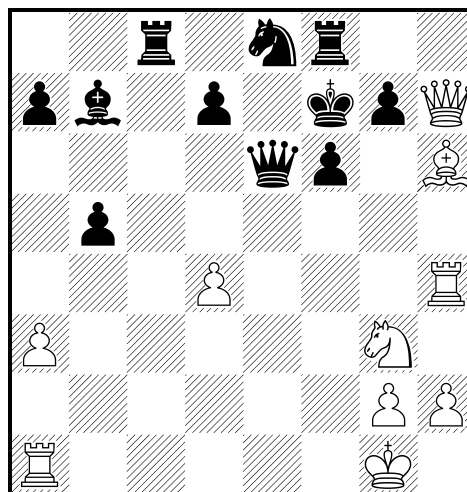
val v zahájení pěšce a má prudký útok. Hrozí okamžitě **f6** s rozbitím královského křídla.

Diagram č. 9



15. ... **f6! 16. Vf4** Není vidět, jak může černý zabránit zdvojení těžkých figur na sloupci „h“, po čemž se zhroutí postavení jeho krále. **16. ... b5!!** Zahájení protihry v centru, kde má černý dobré vyhlídky díky výborně umístěným figurám **Jc4, Sb7** a **Vc8**, kterým na pomoc spěchá dáma. **17. Vh4 Db6 18. e5!** I bílý spojuje obranu s útokem, pole **h7** černý už neubrání. **18. ... Jxe5 19. fxe6 Jxd3 20. Dxd3 Dxe6! 20. ... g6? 21. Sh6! Jg7 22. Sxg7 Kxg7 23. Jf5+! gxf5 24. Dxf5 Vh8 25. Vg4+ ukázal Euwe. 21. Dxxh7+ Kf7 22. Sh6**

Diagram č. 10



**22. ... Vh8!!** Euwe rozuměl figurkám, 18 let poté, co porazil v zápase Alechina, předváděl v Curychu vrcholné ukázky obrany. Jedna z nejkrásnějších kombinací všech dob, Alechin by mohl závidět. Nyní rozhodne slabost bílých polí ve stejnojmenném táboře. **23. Dxb8 Vc2 24. Vc1?** Již přes 50 let (z toho posledních 10 i pomocí počítačů) se analytici přou, jestli byl protiútok korektní. Následující varianta představuje vy-preparovaný konsenzus obou protichůdných názorů, jen jsem vynechal cirka půl tučtu vykřičníků. Je lhostejné, k jakým závěrům se dospěje, vždyť co to je několik málo minut, které zbývaly na Gellerových hodinách, ve srovnání s řadou desetiletí... **24. d5 Sxd5 25. Vd1! Vxg2+ 26. Kf1 gxh6 27. Dxb6 Sf3! 28. Vd2 Vxd2 29. Dxd2 Sc6 24. ... Vxg2+ 25. Kf1 Db3! 26. Ke1 Df3 0-1**

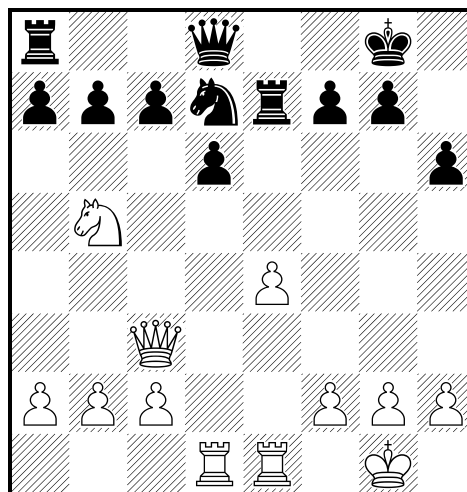
Poslední partie rovněž končí pečlivě připraveným protiútokem. V předchozím boji se setkáme i s dalšími, již známými motivy obrany. Všechny vybrané ukázky mají jeden společný a výrazný prvek, obránce si nenechá vnutit pasivní roli podle plánu soupeře, mění, vyhrocuje, komplikuje situaci na desce tak, že útočník sám musí revidovat svoje plány.

### TARRASCH – LASKER

ZÁPAS MS DUESSELDORF, 1908

**1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 Jf6 4. 0-0 d6 5. d4 Sd7 6. Jc3 Se7 7. Ve1 exd4 8. Jxd4 Jxd4 9. Dxd4 Sxb5 10. Jxb5 0-0 11. Sg5 h6 12. Sh4 Ve8 13. Vad1 Jd7 14. Sxe7 Vxe7 15. Dc3** Bílý má na výběr figurový útok na krále tahy Jb5-d4-f5 spolu s Vd1-d3-g3 nebo přípravu průlomů v centru e5, kromě toho musí černý krýt pěšce c7. Vypadá to, že Tarrasch opět předvede svoje oblíbené postupné zaškrcování. Mistr světa volí neaktivnější pokračování.

Diagram č. 11



**15. ... Ve5! 16. Jd4** Lákavé zjednodušení (doporučuje Fritz8) **16. Vd5 Vxd5 17. exd5 Jf6!** ihned vyrovnávalo hry. **16. ... Vc5!!** Přenechme slovo Laskerovi, který hodnotí situaci takto:

„Lékař shledal pacienta nevléčitelně nemocným, a ten se obrátil na jiného, který ho postavil zpátky na nohy. Po nějakém čase pacient potká svého prvního lékaře. Ten se zaradoval a diví se.

– No né, vy ještě žijete? Kdo že vás to léčil?

– Doktor Schmidt.

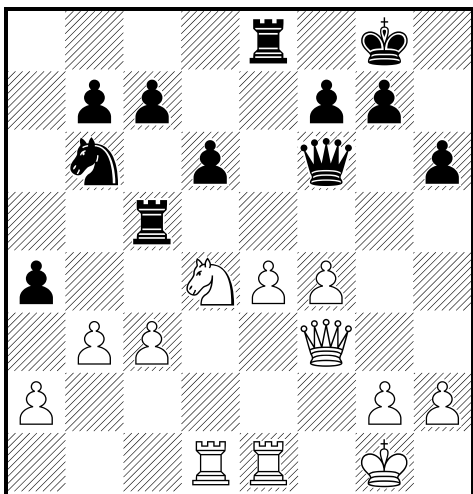
– To jsem si mohl myslet! Jakýsi šarlatán! říká lékař.

Při správné léčbě vám nebylo pomoci!“

Zábavná historka, která nám dává nahlédnout do Laskerovy filozofie. Šachy jsou pro něho jen hra, a figurkami se dokázal báječně bavit. Příběh je i výsměchem šířitelům „jedině správných“ Steinitzových principů, jejichž čelným představitelem byl právě doktor Tarrasch. Extravagantní manévr černé věže má své hluboké šachové opodstatnění. Mění se charakter boje, Tarrasch byl naladěný na poměrně klidnou hru, nyní musí překonávat maximální těžkosti při prosazování svých zájmů. Věž nečeká na povinné f4 ze strany bílého a vyhání bílou dámu

z jejího dominantního postavení na c3, odkud kontrolovala všechny důležité body – g7, e5, c5 i c7, jestliže 17. Dg3 pak Dg5. **17. Db3 Jb6 18. f4 Df6! 19. Df3 Ve8 20. c3 a5!** Centralizací svých figur zvýšil Lasker jejich účinnost, jedině tak může odolávat tlaku ze strany bílého. Boj se přiosťuje, a při přesném propočtu zápletek Tarrasch bohužel poněkud zaostával za mistrem světa. Ten zabezpečuje osud zatoulané věže. **21. b3 a4!**

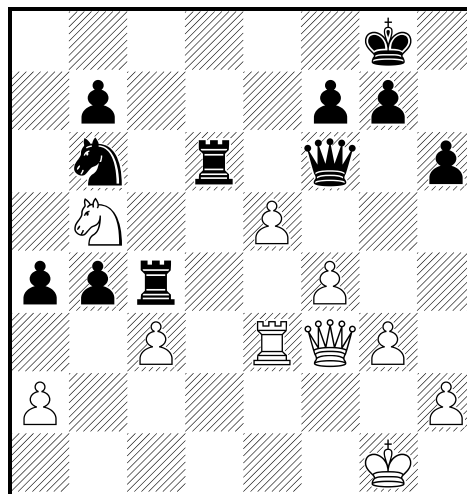
Diagram č. 12



Svým následujícím tahem, který bývá neprávem označován za rozhodující chybu, chce Tarrasch potrestat Laskera za nesprávný manévř věže. Partie zůstává dodnes nepochopena, snůšku blábolů představují i komentáře Kasparova (nejen k této partii). **22. b4!** Nemastně neslané, přesto často opisované a horlivě doporučované 22. c4?! vyvrací Fritz8, coby učenlivý Laskerův žák, tentokrát pro změnu exhibicí černé dámy 22. ... Dh4 (22. ... Jd7) 23. Jf5 (23. Ve2) 23. ... Vxf5! 24. g3 Dh5 25. g4 Vxf4 26. Dxf4 Dc5+ 27. Kh1 f6 28. Ve2 Ve5 29. Df3 Dc6 s převodem dámy na pole e6. **22. ... Vc4 23. g3 Vd8 24. Ve3 24. e5 24. ... c5! 25. Jb5?** Pozice je po protiúderu černého vyrovnána, potrestán bude naopak Tarrasch za chybný propoččet, který vyplývá z nesprávného ohodnocení pozice. Lépe

25. bxc5 Vxc5 = 25. ... cxb4 26. Vxd6? Vxd6 27. e5

Diagram č. 13



27. ... Vxf4! Krutou ironií je, že smrtelný úder zasadila „provinilá“ věž. **28. gxf4 Dg6+ 29. Kh1 Db1+ 30. Kg2 Vd2+ 31. Ve2 Dxa2 32. Vxd2 Dxd2+ 33. Kg3 a3 34. e6 De1+ 35. Kg4 Dxe6+ 36. f5 Dc4+ 37. Jd4 a2 38. Dd1 Jd5 39. Da4 Jxc3 40. De8+ Kh7 41. Kh5 a1D 0–1**