

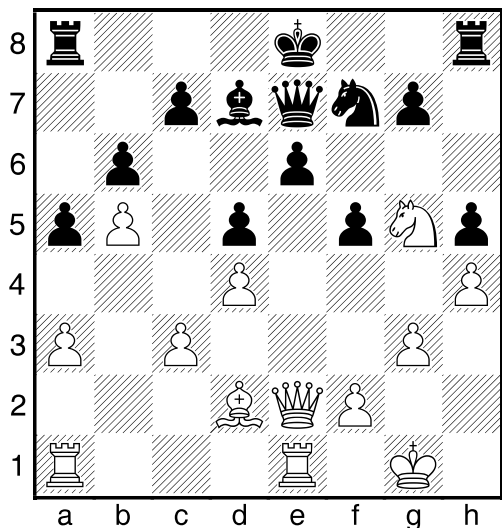
JEDNOBAREVNÁ NADVLÁDA

Základem každého korektního útoku je přečíslení na daném úseku šachovnice. Úsekem můžeme rozumět například křídlo, sloupec, centrum nebo třeba i jen oblast několika políček. Poměrně často se v praxi také útočí po polích jedné barvy. V tomto případě bránící straně většinou chybí střelec, který by oslabená pole vykrýval.

Velmi zajímavým případem je situace, kdy oba hráči mají nadvládu nad jednou barvou – takzvaní různobarevní střelci. Při jejich výskytu ve střední hře (respektive v pozicích s těžkými figurami) se mění některé priority. Ještě **více než obvykle se důležitou stává aktivita a iniciativa**, naprosto **klíčovou** potom **postavení krále a jeho ochrana**. Naproti tomu do pozadí ustupuje materiální převaha, protože vlastně oba hráči mají na svém úseku figuru navíc a „tváří se“, že soupeřova část je nezajímá.

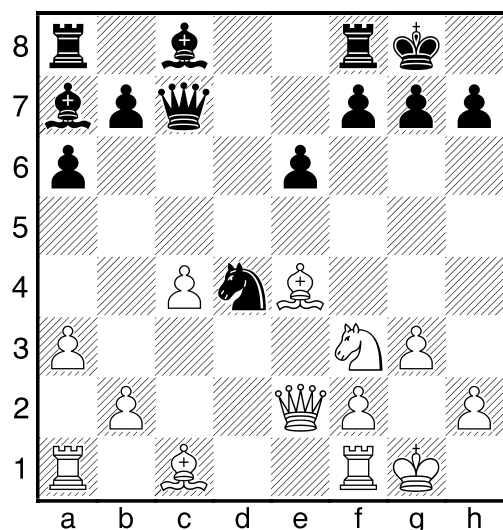
GAPRINDAŠVILI – RAZUVAJEV
1979

Diagram č. 1



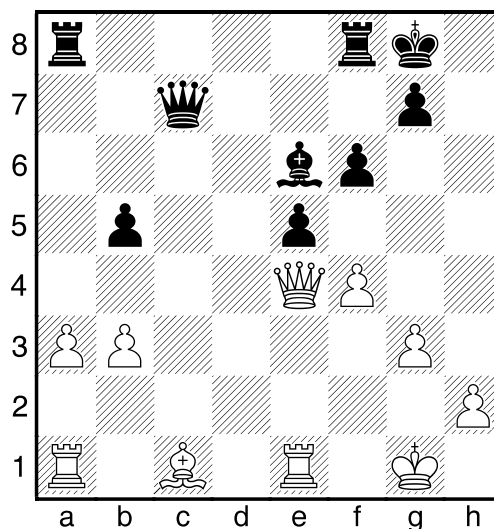
1. Jxf7 Zcela s jinou myšlenkou se dalo hrát i 1. Jxe6 Sxe6 2. Dxe6 Dxe6 3. Vxe6+ Kd7 4. Vg6! Vhg8 5. Sf4 s docela silnou iniciativou v koncovce. Tah v partii sice ponechává černému pěšce navíc, ale staví před něj pestré problémy: jak rozehrát svého bělopolného střelce, kam ukrýt svého krále, čím chránit slabá černá pole. **1. ... Kxf7** Černý král stejně nemá lepší místo. **2. Sg5 De8 3. c4 c6?** Černý se instinktivně snaží svou pozici udržet pevnou, jenže pasivní hra při různobarevných střelcích musí vést k porážce. Správné bylo 3. ... dxc4! 4. Dxc4 Sxb5 5. Dxc7+ Dd7 6. Dxb6 Vhc8 =, kde sice černý přišel o svého pěšce navíc, ale on mu ten pěšec stejně jen zavazal. Nyní by se před černým bělopolákem otevřela nová perspektiva na diagonále a8–h1 s velmi silným opěrným bodem na d5 a bílý král by se najednou mohl ocitnout ve větším nebezpečí než jeho černý sok. **4. cxd5 cxd5 5. Vac1** Poslední figura do hry! **5. ... Sxb5?** Tak toto už není hazard, to je poslední hřebíček do rakve. Nutné bylo nevpustit bílou věž na sedmou řadu, nejlépe asi tahem 5. ... Va7, ale i tady je černá pozice po 6. a4 zoufale svázaná. Va7 a Sd7 hlídají vstupy po c-sloupci, Vh8 hlídá slabinu na h5 a dáma pro změnu slabá černá pole (hlavně d6). Bílý má velkou převahu a zcela volné ruce při jejím uplatňování. **6. Vc7+ Kg8 6. ... Sd7 7. Db5** ztrácí figuru. **7. De5 Dg6 8. Dxe6+?!** Vede sice také k vyhrané pozici, ale neměnit dámy bylo přece jen stylovější: 8. Vb1 Sc4 9. Vxb6 Ve8 10. Vd7 +- **8. ... Dxe6 9. Vxe6 Ve8 10. Vxb6 Sd3 11. Vbb7 Vh7 12. Sf4!** Útok pokračuje i v nepřítomnosti dam. Bílá figura navíc na černých polích se musí projevit. **12. ... a4 13. Se5 Se4 14. Kf1** Černý je zcela bezbranný proti rozhodujícímu vniknutí bílého krále. **1–0**

Diagram č. 2



Pozice je takřka v rovnováze, bílý reaguje takticky pohotově. **15. Jxd4** Pro klasickou oběť **15. Sxh7+** chybí důležitý pěšec na e5: **15. ... Kxh7** **16. Jg5+ Kg6** **17. Dg4 f5 –+** **15. ... Sxd4** **16. Sxh7+!?** **16. Se3 Sxe3** **17. fxe3 = 16. ... Kxh7** **17. Dd3+ Kg8** **18. Dxd4** Bílý sice získal pěšce, ten ale v této pozici není ani volný ani nemá pod kontrolou některé důležité pole a tudíž tato materiální výhoda nemá valného významu. Naproti tomu má bílý trošinku slabší ochranu bílého krále. Pozice je tedy nadále vyrovnaná, ale velmi dvojsečná. **18. ... e5** **19. De4 Se6** **20. Ve1 f6** **21. b3** **21. Se3 =** opět zavádí partii do remizového přístavu. **21. ... b5** **22. cxb5 axb5** **23. f4??** Hrubá poziční chyba vycházející z naprostého nepochopení pozice. Mimočodem stejný tah preferuje po delším propočtu i Fritz 8, protože prostě nevidí dost daleko a cit pro nebezpečí mu naimplementován nebyl. Přitom oslabenou diagonálu a8–h1 už nejde zalepit. Bílý měl zůstat v klidu a vybrat si ze dvou solidních možností: Buď **23. b4 Dc3** **24. Se3 Vxa3** **25. Sd4!** (**25. Vxa3? Dxe1+** **26. Kg2 Sc4** a černý bleskově matuje po bílých polích) **25. ... Db3** **26. Vxa3 Dxa3** **27. Sc5 =** nebo **23. Sd2 Sxb3** **24. Vac1 =**

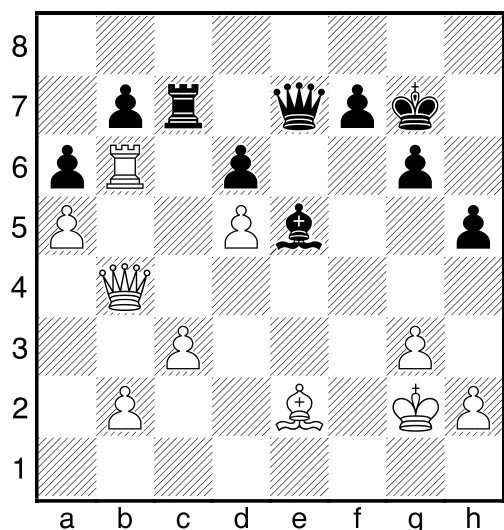
Diagram č. 3



23. ... Vad8 **24. fxe5 Sd5** **25. De2 fxe5** **26. Sg5** Bílý ani nemůže dobrat svou kořist: **26. Dxe5 Dc2** (**26. ... Dc5+** taky funguje **27. Ve3** (**27. Se3 Dc2;** **27. De3 Vde8** **27. ... Vde8** **28. Dg5 Dd4 –+**) **27. De2** (**27. Ve2 Dd1+** **28. Ve1 Df3**) **27. ... Vde8 –+;** Oproti pokračování v partii není zásadní rozdíl ani po **26. Se3 Sa8** **27. Dxb5 Vb8** **28. Da6 Dc2** **29. Dc4+ Dxc4** **30. bxc4 Vb2** **31. h4 Vg2+** **32. Kh1 Vxg3+** **33. Kh2 Vff3 –+** a přes značnou materiální redukci má útok černého pro bílého stále neblahé účinky. **26. ... Sa8!** Zbytek je logický. **27. Dxb5** **27. h3 Db6+** **28. Se3 Dg6** **29. Kh2 Vf3** **30. Sf2 Vdf8** **31. Vf1 e4** a **32. ... e3 –+;** **27. Sxd8 Dxd8** (**27. ... Dc6** **28. De4 Dc5+** **29. De3 Dd5** **30. De4 Dxd8** je zbytečná oklika) **28. Dxe5 Db6+** **29. De3 Db7** **30. De6+ Vf7** **31. De8+ Kh7 –+** **27. ... Vb8!** Černý zmatuje bílého krále i bez dam: **27. ... Vb8** **28. Da6 Vb6** **29. Dc4+ Dxc4** **30. bxc4 Vb2** s nekrytelnými hrozbami. **0–1**

LUJAN – MOROVIC FERNANDEZ
BUENOS AIRES, 2003

Diagram č. 4

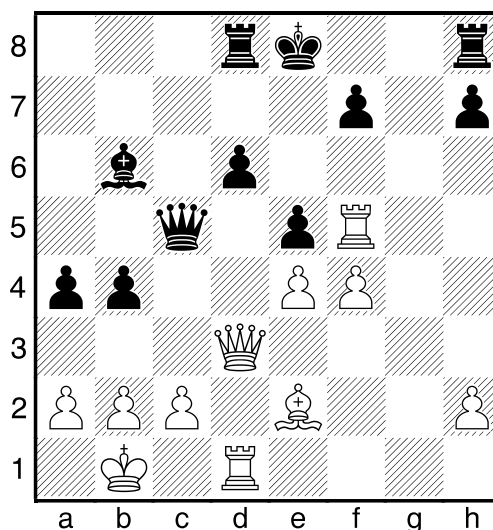


Bílé figury jsou o trochu aktivnější, bílý má ale také odkrytějšího krále (chybí pěšec f2), takže pozice je zhruba vyrovnaná. **41. Sf3?!** Hrozilo sice Sxg3, střelec měl ale zůstat na druhé řadě, protože teď získá černý tempo při přechodu do protiútku. Správné řešení lze nalézt po překvapivém zjištění, že bílý král stojí nejlépe na f2, kde ho může ochránit jeho bělopolný bodyguard. Mohlo se stát **41. Kf2** s věčným šachem jak po **41. ... Dg5** **42. Vxb7 Df5+** **43. Kg2 Dc2** **44. Vxc7 Dxe2+** **45. Kg1 =**, tak po **41. Kf2 Df6+** **42. Sf3 Df5** **43. Vxb7 Dc2+** **44. Se2 Df5+ = 41. ... Dg5!** **42. Vxb7?** Bílý zcela podcenil hrozící nebezpečí, nutné bylo vyrovnat stav sil kolem bílého krále a zahrát **42. De4**, aby po **42. ... Dd2+** **43. De2** černou dámu buď vyměnil nebo zahnal. Přesto po **42. De4 h4!** **43. De1 hxg3** **44. hxg3 f5** je to bílý, kdo si musí dát veliký pozor. **42. ... Dd2+** **43. Kf1** Ani pole h3 nemá s bezpečným úkrytem nic společného: **43. Kh3 Vxb7** **44. Dxb7 Df2**, bílá dáma nemá šanci vrátit se na pomoc. **45. Se4 Df1+** **46. Sg2 Df5+** **47. Kh4 Dg4# 43. ... Dc1+?!** S pekelnou pointou. Přesto pokračování **43. ... Sd4!** **44. Dxd4+** (**44. Se2 Sc5** **45. Db3 Vxb7** **46. Dxb7 De3** **47. Ke1**

Dc1+ **48. Sd1 Se3** **49. Ke2 Dd2+** **50. Kf3 Sc5** s nekrytelným matem) **44. ... Dxd4** **45. Vxc7** je lepší, neboť vede pravděpodobně k výhře, tah v partii je pokusem partii urychlit, mohl se však stát pravý opak. **43. ... Sxc3??** **44. bxc3 Vxc3** **45. Se2 +– 44. Kg2?** Jak už bylo řečeno, paradoxně nejlepší pole pro krále v této pozici je f2, aby mohl svou nahotu zamaskovat střelcem, po tahu v partii již definitivně není záchrany. **44. Kf2 Dd2+** (**44. ... Dc2+** **45. Se2 Df5+** je přechod do pozic s věčným šachem) **45. Se2 Vc5** **46. De4** opět se snahou okamžitě omezit černou dámu. **44. ... Dc2+!** **45. Kf1 Db1+!** **46. Kg2 Sxc3!** A o to tady jde! **47. Db6** **47. bxc3 Vxb7** **48. Dxb1 Vxb1** **49. Se2 Va1** je pro bílého beznadějně. **47. ... Vxb7** **48. Dxb7 Dc2+** Pěšce b2 samozřejmě není třeba brát, jde přece o mat! **49. Kh3** **49. Kf1** vede taky do matu: **49. ... Sd4!** **50. Se2 Db1+** **51. Kg2 De4+** **52. Sf3 Dc2+** **53. Kh3** (**53. Kh1 Df2**) **53. ... Sg1** **49. ... Df2!** **50. bxc3 Df1+** **51. Kh4 Dxf3** Takto postavený bílý král je vždy odsouzen na smrt, nejinak tomu bude i v této partii. **52. Db4** **52. Dd7 Kh6** s dalším g5. **52. ... f6** **53. Dc4 Dg2** **54. h3 g5+ 0–1**

ŠIMÁČEK – LIKAVSKÝ
ZEMPLÍNSKÁ ŠÍRAVA, 2004

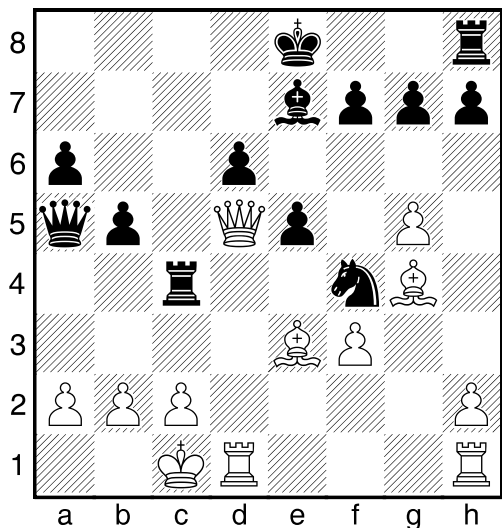
Diagram č. 5



Nezajištěný černý král je snadným terčem pro bílé figury. **26. Sh5 0–0** Král nepřežije samozřejmě ani v centru – 26. ... Vf8 27. Dg3! s hrozbami Sxf7 i fxe5 +– **27. Dg3+ Kh8 28. Sxf7 Vc8 29. Vc1** Mat je třeba pokrýt, tím skončily naděje černého. **29. ... a3** Po jediném okamžitě neprohrávajícím 29. ... Dc7 30. Se6 Vxf5 31. exf5 je výhra bílého stejně jen otázkou času, v partii bílý vítězí forzírovaně. **30. Dg5 Sd8 31. Dh6 d5 31. ... Se7 32. Sg6 32. Sg6** Oba maty pokrýt nejde. **1–0**

POLGÁROVÁ, J – FRESSINET
 ISTANBUL, 2000

Diagram č. 6

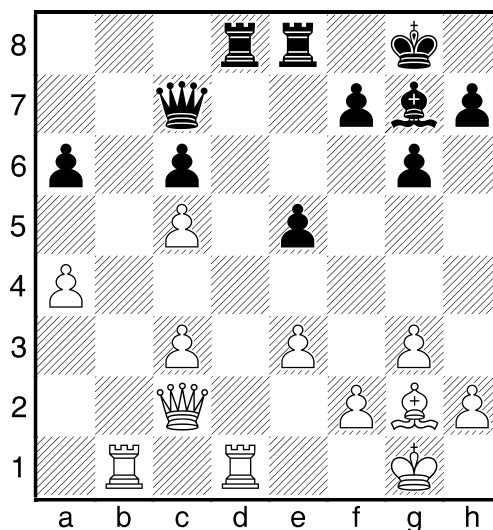


19. Sxf4 Přechod do různobarevných střelců je v pozici se zachyceným soupeřovým králem v centru určitě správným výběrem. **19. ... Vxf4 19. ... exf4 20. Vhe1 Dd8 21. Dxd6 Dxd6 22. Vxd6 +–; 19. ... 0–0 20. Se3 Dxa2 21. Sf5 Da1+ 22. Kd2 Dxb2 23. Ke2** a bílá figura navíc se velmi rychle projeví. **20. Dc6+ Kf8 21. Vxd6** Disharmonii černých figur je třeba využít. 21. Dc8+? Dd8 22. Dxa6 h5 23. gxh6 Vxh6 ♣ 24. Dxb5? f5 **21. ... g6** Jediný tah, 21. ... Sxd6 jde hned do matu: 22. Dxd6+ Ke8 23. Sd7+ Kd8 24. Sc6+ **22. Dc5!** Důležitý doplněk předchozího tahu 22. Dd5! je po 22. ... Kg8 23. Dxe5 totéž. **22. ... Kg8** Zase jediné

22. ... Db4? 23. Dxe5 f6 24. Vxf6+! Sxf6 25. gxf6+– **23. Dxe5 Sxd6 24. Dxd6** Bílý má jen jednoho pěšce za kvalitu, ale černá Vh8 těžko ještě někdy promluví... **24. ... Vc4** Nepomůže ani 24. ... Dxa2 25. Ve1! h5 26. Dxf4 hxg4 27. Ve7! Kf8 (27. ... gxf3? 28. Ve8+ Kh7 29. Dh4++–) 28. Vd7! Kg8 29. fxg4 De6 30. Vd8+ Kh7 31. Vxh8+ Kxh8 32. Df6+ s vyhranou pěšcovkou. **25. Db8+ Kg7 26. De5+ Kg8 27. Df6 Dc7 27. ... Dxa2 28. Vd1 Da1+ 29. Kd2 Da5+ 30. Ke3!** a černý nemá rozumný šach **28. Ve1 Dc6 28. ... Vxc2+ 29. Kb1 Dc6 30. Vd1 Dxf6 31. gxf6 h5 32. Vd8+ Kh7 33. Vxh8+ Kxh8 34. Kxc2 +– 29. Se6!** V této pozici vyhrává už všechno, tah v partii je navíc elegantní. **29. ... fxe6 29. ... Vxc2+ 30. Kb1 Vc1+ (30. ... Vxb2+ 31. Kxb2 fxe6 32. Vd1 +–; 30. ... fxe6 31. Dd8+ Kg7 32. De7+ Kg8 33. Vd1 +–) 31. Vxc1 Dxe6 32. Dxe6 fxe6 33. Vc8+ Kg7 34. Vxh8 Kxh8 35. Kc2 +– 30. Vd1 30. Vd1 Vxc2+ 31. Kb1 Vc1+ 32. Vxc1 Dd7 33. Ve1+– 1–0**

FLOHR – STOLTZ
 VARŠAVA 1935

Diagram č. 7



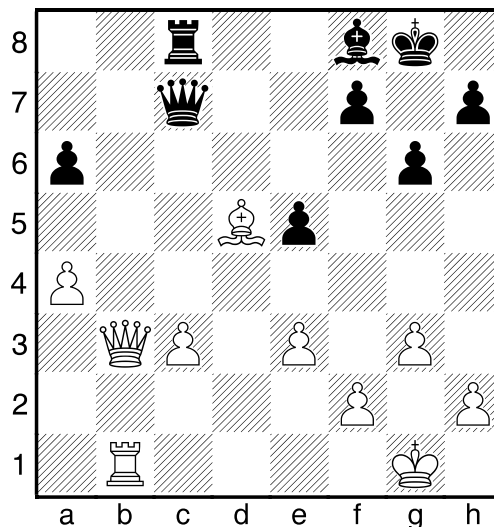
Bílý má navíc dvojpěšce, který by nehrál významnou roli, kdyby stál černý c-pěšec na černém poli. Na c6 je ale více než zranitelný a proto, aby se kvůli jeho ochraně

nestal černý příliš pasivní, správně forsíruje jeho výměnu za pěšce c5. **27. ... Vxd1+ 28. Vxd1 Da5** 28. ... Sf8 29. Dd3 a5 30. Dd7 Dxd7 31. Vxd7 **29. Sxc6 Vc8 30. Sd5 Dxc5** O strašné síle přímého útoku po jedné barvě polí svědčí zdánlivě lepší 30. ... Vxc5? Přijde ale 31. Sxf7+! Kxf7 32. Db3+ a černý král si bude marně hledat nový úkryt: 32. ... Ke7 (32. ... Kf6 33. Vd7 Dxc3 (33. ... Vxc3 je prakticky identické a lepší tah prostě není) 34. Df7+ Kg5 35. h4+! (I prostě 35. Dxc3 samozřejmě stačí, v propočtu během partie (před obětováním na f7) navíc více než stačí, hledání tahu jako 35. h4 při propočtu oběti na f7 je jen mrháním časem a energií.) 35. ... Kg4 (35. ... Kh5 36. Df3+ Kh6 37. g4 s nekrytelným matem) 36. Kg2 e4 37. Df4+ Kh5 38. g4+! Kxh4 39. g5+ Kh5 40. Kh3 a dokonce i bílý král se zapojí do exekuce černého protivníka.) 33. Dg8 Sf8 (33. ... Dc7 34. Dxc7+ Ke6 35. Dg8+ s materiální převahou a matovým útokem) 34. Dxc7+ Kf6 35. Vd7 a decentralizované těžké černé figury nemohou nijak pomoci svému králi. Všimněte si, že v obou variantách útočí bílé těžké figury často bez rámusu, tzn. bez zbytečného šachování, prostě jen zaujmou ideální pozice (na bílých polích) a výsledek se dostaví. **31. Db3 Dc7 32. Vb1 Sf8** Bílé figury zaujaly velmi dobré pozice, černé se ale taky nemají za co stydět. Jak tedy bílími dál? Volný c-pěšec zjevně pole c5 živý nepřejde, je tedy třeba buď vymačkat víc ze svých figurek nebo „hodit granát“ mezi ty soupeřovi.

viz diagram č. 8

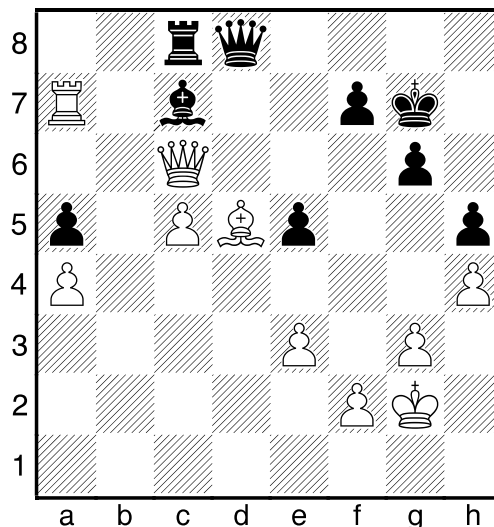
33. Da2! Velice pěkný tah, po kterém je jasně vidět, že bílá věž má navíc než jen na hlídání volného sloupce. **33. ... Dd7** Výměnu 33. ... Dxc3 34. Sxf7+ lze bez sebevražedných choutek jen těžko dopustit. **34. Vb6 Kg7** Teď pro změnu přijde po

Diagram č. 8



34. ... Vxc3 35. Vf6! a případný útok na první řadu bílý s klidem vykryje: 35. ... Dh3 36. Db2 Vd3 37. Sb3 Vd7 38. Dxe5 +-. **35. c4 a5 36. Db2 Sd6 37. Db5!** Po pouhých pěti tazích se pozice bílého značně zlepšila. Přímá výměna dam teď nepřichází v úvahu – dva volní daleko postoupí pěšci je moc – a tak černý chtě nechtě přechází k pasivní obraně. **37. ... Dd8 38. Vb7 Sc7** 38. ... Vc7 39. Dxa5 **39. Dc6 h5 40. h4!** Šikovný profylaktický tah, který v zárodku eliminuje byť jakýkoliv náznak protihry černého. **40. ... De7 41. Va7 Dd8 42. Kg2 Kf8 43. c5 Kg7** Všechno připraveno – je čas počítat konkrétní varianty!

Diagram č. 9

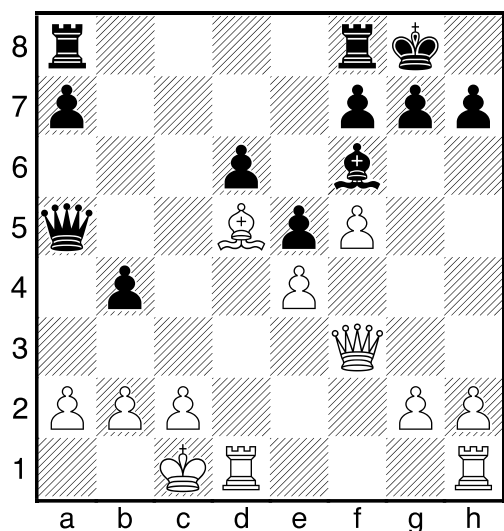


44. Sxf7! Kxf7 45. Va6 Černý pečlivě ucpal sedmou řadu, smrt tak přichází po šesté.
45. ... Sd6 Vyhrát koncovku po 45. ... Sb6
 46. Dxb6 Dxb6 47. cxb6 Vb8 48. Vxa5
 Vxb6 49. Vxe5 je taky hodně jednoduché.
46. Dd5+ Kg7 47. Vxd6 De8 48. Ve6
Vxc5 49. Db7+ 1–0

SAX – HEBERT

RIO DE JANEIRO, 1979

Diagram č. 10



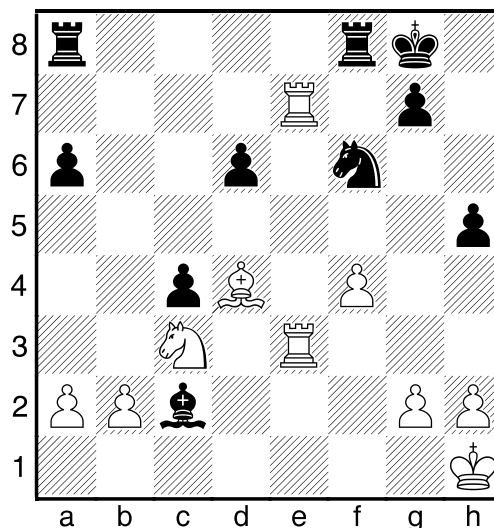
Bílý stojí o dost lépe díky svému silnému střelci, který stíhá i útočit i bránit svého krále. Zajímavé je, že kdyby ze šachovnice zmizel černý pěšec e5, pozice by se paradoxně vyrovnala, protože černý střelec by z e5 pokryl celou šachovnici – pěkná ukázka záporné hodnoty kamene. **17. ... Vac8 18. h4 Kh8 19. Kb1 Dc7 20. Sb3 a5 21. g4 Se7 22. g5 f6** Černý aspoň vybudoval skoro-pevnost, bílý teď musí najít vhodná políčka pro své figurky, abych z nich vymačkal víc než bude soupeř schopen z těch svých. **23. Dh5!** První zrníčko písku do soukolí černých figurek. **23. ... Sd8** Nutnost, jinak bílý po Sf7–g6 matuje rychleji, například 23. ... Dc6 24. Sf7 b3 25. axb3 Dxc2+ 26. Ka1!+–. **24. Vhg1 De7?! 24. ... Va8 25. Vg3 Sb6?!** Střelec bude zásadně chybět po budoucím gxf6.

O něco nadějnější bylo rozložení černých sil Dc7, Va7, Vf8, Sd8. Bílý by pak k vítězství musel ještě předvést šikovné lavírování po sloupcích d a g, případně v kombinaci s hrozbou h5–h6. **26. Vd2 Sd4 27. Vdg2 a4 28. Se6 Vb8 29. gxf6 Dxf6 30. Vxg7 Dxc7 31. Vxg7 Kxc7** Pozice je vyhraná, bílý ji navíc vyhraje elegantně, vystaví efektní matovou síť. **32. Dg5+ Kh8 33. h5! Vb7 34. h6 Sc5 35. f6 Vff7 35. ... b3 36. Dg7+ Vxg7 37. fxg7# 36. Sd5 Vbc7 37. Dg4 1–0**

DAVID – PLASKETT

MONDARIZ, 2000

Diagram č. 11

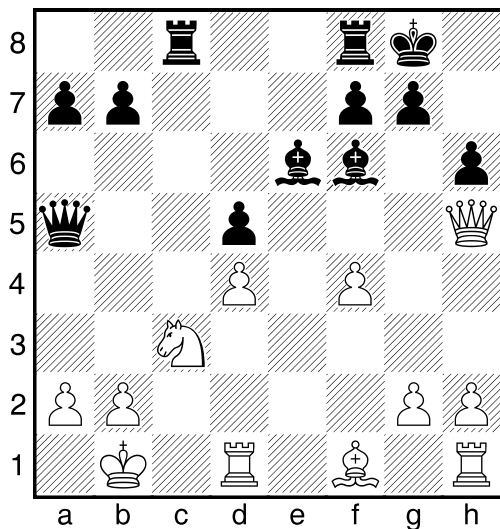


26. Jd5! I když na šachovnici nejsou dámy, bude mít útok bílého zdrcující účinky. Slabší je 26. Vg3 Je8 (26. ... Vf7? 27. Sxf6) 27. Sxg7 Jxg7 28. Vgxc7+ Kh8 spolupráce věže a střelce bude (jako obvykle) mnohem efektivnější než věže a jezdec. **26. ... Vf7** Hned prohrává 26. ... Jxd5 27. Vxg7+ Kh8 28. Va7+ Jf6 29. Sxf6+ +–. **27. Jxf6+ gxf6 28. V7e6!** Věže samozřejmě měnit nebudeme. Ovládnutý jediný volný sloupec, četné pěšcové slabinny černého a trvajícím útokem bílého při opačných střelcích – to všechno dohromady znamená, že černý prohraje. **28. ... d5**

Po 28. ... Kg7 vezme bílý nejdřív na d6 a za chvíli i na f6. **29. Sxf6 d4!? 30. Vg3+!** A jde se matovat! 30. Sxd4?! Vxf4 31. Vg3+ Kf7 32. Vd6 Vf1+ 33. Sg1 Vb8 **30. ... Kh7** 30. ... Kf8 31. Se5! (31. Sxd4 Vxf4 32. Vf3 Vxf3 33. gxf3 Sb1 34. a3 Sd3 ±) 31. ... Vd8 32. Sd6+ Vxd6 33. Vxd6 Vxf4 34. Vf3+- **31. Vg5! d3** 31. ... Vd7 32. Vxh5+ Kg6 33. g4 Kf7 34. f5 Vaa7 35. Sxd4 +--; 31. ... Sd1 32. Sxd4 Vd8 33. Ve4 Sc2 34. Vxh5+ Kg6 35. Vg5+ Kh7 36. f5+- **32. Vxh5+ Kg6 33. Vg5+ Kh7** 33. ... Kh6 34. Ve3+- **34. Sc3 Sd1** 34. ... Vxf4 35. Vg7+ Kh8 36. Vh6# **35. Ve3 1-0**

PILLSBURY – LASKER
ST PETERSBURG, 1895

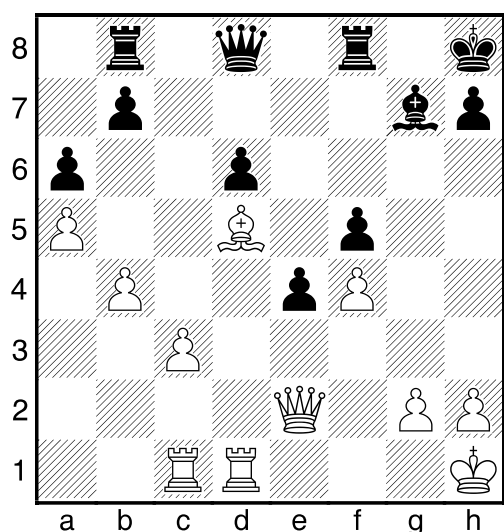
Diagram č. 12



16. f5 16. Df3 Sf5+ 17. Sd3 Sxd3+ 18. Vxd3 Vfd8̄ **16. ... Vxc3!** 17. fxe6 Přijetí kvality 17. bxc3 Dxc3 18. Df3 (18. fxe6 Db4+ 19. Ka1 Vc8 je podobné partii) 18. ... Dxf3 19. gxf3 Sxf5+ vede ke koncovce, ve které má černý dva pěšce za kvalitu, silnou dvojici střelců a velké šance na výhru. **17. ... Va3!!** Fantastický tah otevírající bílou rošádu ve všech variantách. Tah s podobnou myšlenkou 17. ... Vfc8 nefunguje pro 18. Dxf7+ Kh8 19. Sd3 a problém má

naopak černý **18. exf7+?** Bílý měl určitě ponechat jisté napětí mezi e6 a f7. Bud' by na jeho vyřešení musel černý ztratit tempo nebo by bílý napětí vyřešil až podle situace a vlastní vůle. Podobně i tah 18. e7?! příliš brzy vyjasňuje situaci v této oblasti a po přesné reakci černého 18. ... Ve8! (18. ... Vc8?? 19. Df5!) 19. bxa3 Db6+ 20. Kc2 (20. Ka1 Sxd4+ 21. Vxd4 Dxd4+ 22. Kb1 Vxe7 23. Sb5 De4+! 24. Ka1 a6 -+) 20. ... Vc8+ 21. Kd2 Sxd4!! staví před bílého nepřekonatelne problémy (21. ... Dxd4+ 22. Ke1 Dc3+ 23. Vd2 není jasné). Jediné správné je ihned 18. bxa3! a po 18. ... Db6+ okamžitý útěk k vlastním poddaným 19. Kc2! (protože po 19. Ka1 Sxd4+ 20. Vxd4 Dxd4+ 21. Kb1 fxe6 rozhozené bílé figury nejsou s to zastavit přímý nápor černých těžkooděnců: 22. Se2 De4+ 23. Ka1 Vf2 24. Ve1 Dd4+ 25. Kb1 Dd2) 19. ... Vc8+ (19. ... Dc6+ 20. Kb1! (20. Kd3? Sg5 21. Ke2) 20. ... Db6+ = je věčný šach na jiný způsob) 20. Kd2 Dxd4+ (20. ... Sxd4 rozdíl proti druhé variantě 21. Dxf7+ Kh8 22. Ke2 +-) 21. Ke1 (21. Sd3 Vc2+!) 21. ... Dc3+ 22. Ke2 Dc2+ 23. Vd2 (23. Ke3 Sg5+) 23. ... De4+ 24. Kd1 = **18. ... Vxf7 19. bxa3 Db6+ 20. Sb5!** Poslední šance, další tahy prohrávají hned: 20. Ka1 Sxd4+ 21. Vxd4 Dxd4+ 22. Kb1 De4+ (22. ... Vf2 23. De8+ Kh7 24. Se2) 23. Ka1 Vf2 -+; 20. Kc2 Vc7+ (20. ... Sg5 21. Sc4) 21. Kd2 Dxd4+ 22. Ke1 Dc3+ (22. ... De4+ 23. De2) 23. Kf2 Sd4+ 24. Vxd4 Dxd4+ -+ **20. ... Dxb5+ 21. Ka1 Dc4!** V partii se stalo 21. ... Vc7? a partie mohla získat po 22. Vd2 Vc4 (22. ... Vc2 23. Vb1 Dc4 24. De8+ Kh7 25. Vxc2 Dxc2 26. De3 =) 23. Ve1! nový náboj. **22. Dg4 Ve7!** S hrozbou Ve2 i Ve4. Na nic je 22. ... Dc3+ 23. Kb1 Vc7 24. De6+ Kh8 25. De8+ Kh7 26. De2 a bílý vymění dámy. **23. Vh1 Vxe1 24. Vxe1 Dc3+ -+**

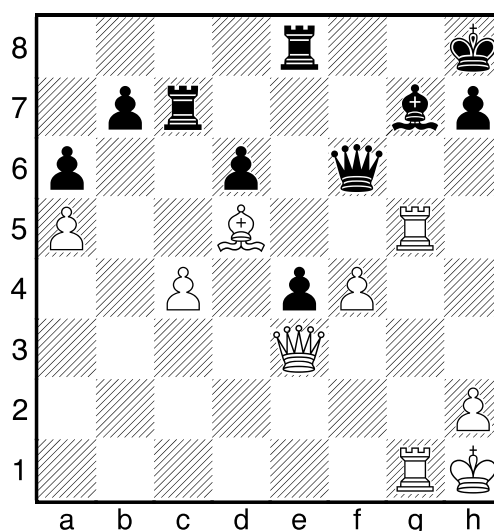
Diagram č. 13



Bílý stojí o trochu lépe, protože černý e-pěšec je v těchto strukturách na e4 nevhodný. Pokud by stál na e5 nebo byl vyměněn za pěšce f4, byly by pozice i přes nepříliš pohledné černé pěšce v rovnováze, na e5 by se černý střelec plně vyrovnal svému zrcadlovému odrazu na d5. **27. ... Dc7** **28. Vc2 De7** **29. De3 Vbc8** **30. c4 Vc7** Pokud chce bílý tvrdit, že má výhodu musí hrát. Ale jak dál? Je třeba otevřít pozici pro svoje figurky, v úvahu přichází plány s hrou po g- nebo b-sloupci. Bílý si vybírá plán, který je nebezpečnější pro černého krále. **31. g3 Ve8?!** Lepší bylo ihned **31. ... Df6!**, aby po **32. Vg2** mohl ihned zahrát **32. ... Dc3** **32. Vg2 Df6** **33. g4 fxg4** **34. Vxg4 Dc3** Černý se správně snaží vyměnit dámy, což by značně snížilo šance bílého útoku. **35. Vg3!** Moc chytrý tah, který buď převede pozici do bílému výhodné koncovky nebo černému za cenu pěšce značně ztíží výměnu dam. **35. ... Dxb4!?** Černý věří v obranyschopnost své pozice a přijímá výzvu, ovšem i koncovka po **35. ... Dxe3** **36. Vxe3 Sh6** **37. Vf1 Vce7** **38. b5** je přeci jen docela nepříjemná, například **38. ... Vf8?!** (**38. ... Kg7?** **39. Vh3!** +–) **39. Vxe4**

Vxe4 **40. Sxe4 Vxf4** **41. Vxf4 Sxf4** **42. Sxb7** a bílý asi vítězí. **36. Vdg1 Db2** Původně jsem si myslel, že tento tah je tou rozhodující chybou na miskách vah, protože jsem si myslel, že černý mohl tahem **36. ... Dc5** vynutit výměnu dam. Jenže po **37. De2!** je útok bílého opět jen těžko odrazitelný: **37. ... Dd4** **38. Vh3 h6** (**38. ... Df6** **39. Dh5** +–; **38. ... Vf8** **39. Vxh7+ Kxh7** **40. Dh5+ +–;** **38. ... Vb8** **39. Dh5 h6** **40. Dg6** +–) **39. Dh5 Vf8** **40. Vhg3 Df6** **41. Sxe4 ±** **37. Vg5 Df6** Teď ani nikdy později nelze měnit dámy na c3 nebo d4 pro mat na g8.

Diagram č. 14

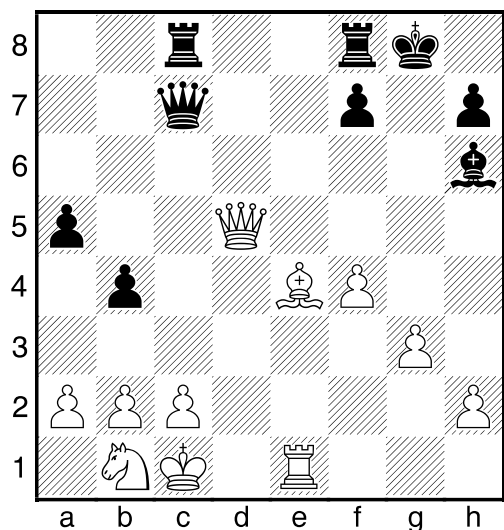


Možná to někoho překvapí, ale tato pozice je bílými při přesném plánu a přesných tazích skoro vyhraná. A jaký že je to plán? Zdvojením těžkých figur na h-sloupci vynutit oslabení pole g6 a pak tohoto pole využít při matovém útoku. Při tom je třeba dát pozor na vlastního monarchu. **38. V1g4 Da1+** **39. Kg2! Db2+** **40. Kh3!** Bílý král se ukryl a černý těžko hledá protihru. **40. ... Vce7?!** Když je příležitost, měl černý opět zkusit vyměnit dámy po **40. ... Da1** **41. f5 Df1+** **42. Vg2 Df3+** **43. Dxf3 exf3** **44. Vf2 Sf6** **45. Vg4 Vg7** a ve vzniklé pozici má černý stále ještě naději na záchranu partie. **41. f5 Df6?!** Opět se mělo stát **41. ... Da1** **42. Se6 Df1+** (**42. ... Vxe6?** **43. fxe6**

Sh6 44. Df2! Sxg5 45. Vxg5 +-) 43. Vg2 Df3+ s nadějí. **42. Vh5 Vf8** 42. ... Dc3 43. Vxh7+ Kxh7 44. Vh4+ **43. Vgh4 h6** Úkol splněn! **44. Vg4 Ve5 45. Vgg5!** 45. Vg6?? Dxg6 46. fxg6 Vxh5+ ± **45. ... Vc8 46. Kg4!** A nakonec i král se zapojil! **46. ... Kh7 47. Vg6 Df8 48. Dg5!** Proti hrozbě Vgxc6 s dalším Dg6+ neexistuje uspokojivá obrana. **48. ... Dxf5+** 48. ... Vxf5 49. Vhxh6+ Sxh6 50. Sg8+ Kh8 51. Vxh6+ +- **49. Dxf5 Vxf5 50. Vxg7+ Kxg7 51. Vxf5 1-0**

ŠIMÁČEK – MRVA
PREŠOV, 2004

Diagram č. 15

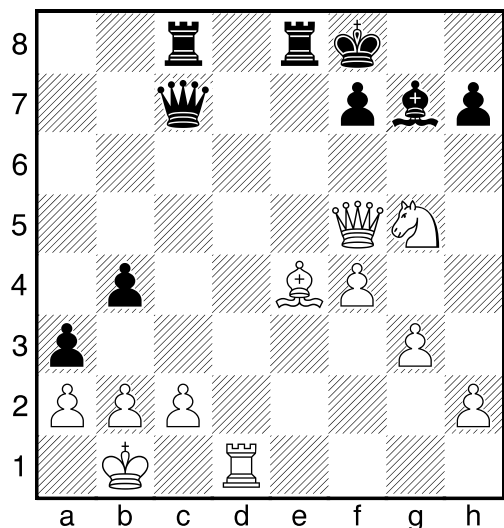


Když jsem se do této pozice dostal, byl jsem velmi spokojený. V pozici jsou různobarevní střelci a opačné rošády, takže půjde jednoznačně o mat. A černá rošáda na mě zdaleka nepůsobila tak pevným dojmem jako ta moje. Jenže na druhou stranu má černý kvalitu navíc (pěšáci se v takové pozici nepočítají), bílému jezdcí bude nějakou dobu trvat než vyběhne ze stáje a černý nachází poměrně bezpečný úkryt pro svého monarchu: **24. ... Vfd8! 25. Df5 Kf8!** Na f8 není snadné černého krále ohrozit a navíc dočasně nepřímou pokrývá pěšce na h7. **26. Jd2** 26. Dxxh7? Sxf4+ +- **26. ... a4 27. Jf3** Frit-

zovy pokusy typu 27. Db5 Dd6! 28. Vd1 (28. Jf3 Sxf4+) 28. ... a3! na mě příliš dobrý dojem nezanechávají; a 27. Dxxh7 Sg7 jen odvádí bílou dámu mimo hru. **27. ... a3!** Mnohem silnější než 27. ... b3 28. axb3 axb3 29. De5 Sg7 30. Dxc7 Vxc7 31. Sxh7 (v koncovce se už na pěšce hraje!) 31. ... bxc2 32. Sxc2 s lepší koncovkou bílého. Bílý král je od teď pod permanentní hrozbou matu na b2. **28. Kb1** Okamžité 28. Jg5? Sxg5 29. fxg5 (29. Dxc7 Dd6 na věci nic nemění) 29. ... Dd6 30. Df4 Dd4 právě umožní příchod černé dámy na b2; a po 28. Je5?! nemůže bílý jezdec z e5 nijak vážně ohrozit černého krále, což se nejvíc projeví ve variantě 28. ... axb2+! (Stylové 28. ... b3 dostatečně nefunguje 29. bxa3 bxa2 30. Kb2; a 28. ... Sg7 29. bxa3! bxa3 30. Sd3 je taky slabší) 29. Kb1 Sg7 30. h4 Co lepšího? – Bílé figury nemají souhru. (30. Sd3? b3! 31. axb3 Vxd3 32. Dxd3 Da5 +-) 30. ... b3! 31. axb3 Da7 32. Kxb2 Dd4+ 33. Kb1 Vc7 – tím černý pokrýl mat a připravil hrozbu Va7, která se nedá rozumně pokrýt – 34. Vc1 Va7 35. c3 Dd2 36. Jg6+ Kg8! +- **28. ... Sg7** se zdánlivě pomalým, ale velmi účinným plánem Sxb2–g7 a Dc3 **29. Jg5** Na přípravy není čas: 29. Sd3 Sxb2 30. Jg5 Ve8 31. Jxxh7+ (31. Je6+ Vxe6 32. Vxe6 Sg7 černý plán nezastaví) 31. ... Kg8 32. Vd1 (32. Dg5+ Kh8 33. Vd1 b3! 34. axb3 a2+! 35. Kxa2 Sd4 36. Kb1 Dc3 37. Kc1 Db2+ 38. Kd2 Sc3#) 32. ... b3! (nebo i poziční 32. ... Sg7 33. Jf6+ Sxf6 34. Dxf6 Ve6 35. Dg5+ Kf8 36. f5 Dc3 37. Dc1 Vd6 a za chvíli bílému dojdou tahy) 33. axb3 a2+! 34. Kxa2 Dc3 a proti Va8+ není léku **29. ... Ve8** Nejenže kryje vidličku na e6, ale vytváří velmi nebezpečnou hrozbu Dxc2. **30. Vd1?** Hrubé přecenění pozice Štěstí bílému nepřinese ani 30. Jxxh7+? Kg8 31. Vd1 a) 31. Jf6+ Sxf6 32. Dxf6 Dxc2+ 33. Ka1 Dxe4 34. Dg5+ Dg6 +-; b) 31. Dg4 Db6 – kryje f6 a chystá se vniknout na d4 – 32. Vd1 b3! klasika 33. axb3

(b) 33. *cx*b3 *ax*b2 a mat skoro jakkoliv) 33. ... *ax*b2 34. *Sd*3 (b) 34. *f*5 *Da*6 35. *c*4 *Vcd*8 36. *Vf*1 *Da*1+ 37. *Kc*2 *b*1*S*+ 38. *Vxb*1 *Dc*3#) 34. ... *Vc*6 čímž zbaví černou dámu povinnosti hlídat *f*6, která se ladně přemístí na *a*1 –+; 31. ... *b*3! 32. *ax*b3 *a*2+! 33. *Kxa*2 (33. *Ka*1 *Sxb*2+) 33. ... *De*7 34. *Sd*3 *Va*8+ 35. *Kb*1 *Va*1+ 36. *Kxa*1 *Da*3+ 37. *Kb*1 *Dxb*2#. Jediné správné bylo 30. *Dg*4!, po kterém udrží bílý remízu ve všech variantách: 30. ... *h*6 a) 30. ... *Vxe*4 31. *Jxh*7+ *Kg*8 32. *Jf*6+ *Kf*8 33. *Jh*7+; b) 30. ... *Dxc*2+?! 31. *Sxc*2 *Vxe*1+ 32. *Sd*1 *Vd*8 33. *Jxh*7+ (b) 33. *Df*5!?) 33. ... *Ke*8 34. *Dxg*7 *Vexd*1+ 35. *Kc*2 *V8d*2+ 36. *Kb*3 *axb*2 =; 31. *Jh*7+ *Kg*8 32. *Jf*6+ *Kf*8 (32. ... *Kh*8?! 33. *Jxe*8 (33. *Df*5 *Dxc*2+) 33. ... *Vxe*8 34. *Df*5 *Kg*8 35. *Vd*1 ±) 33. *Jh*7+ (Ve variantě 33. *Jxe*8 *Vxe*8 si koleduje jediné bílý.) 33. ... *Kg*8 34. *Jf*6+ s věčným šachem; Po 30. *Vd*1 jsem si během partie myslel, že vítězím. Probuzení bylo nemilé...

Diagram č. 16

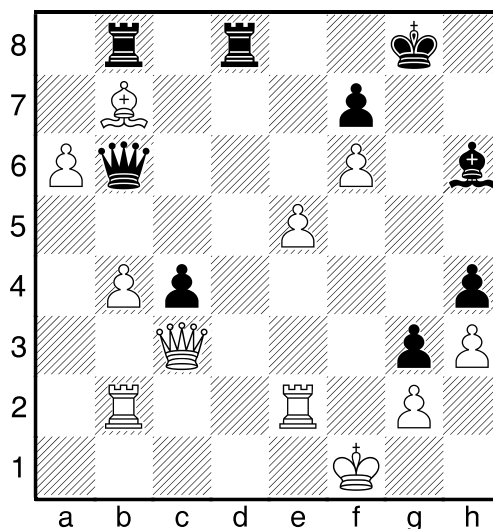


30. ... **h6!!** Pozice bílého je teď špatná. 31. **Vd7 Dxd7** 32. **Dxd7 hxg5** Ačkoli *Se*4 zatím nevisí, hlavní problém bílého je slabá první řada, která se dá bránit jen za cenu jiných ztrát. 33. **c3 Vcd8** 34. **Df5 Vd2** 35. **bx**a3 **bxc**3 36. **fxg**5 Bílý tak-tak uhájil

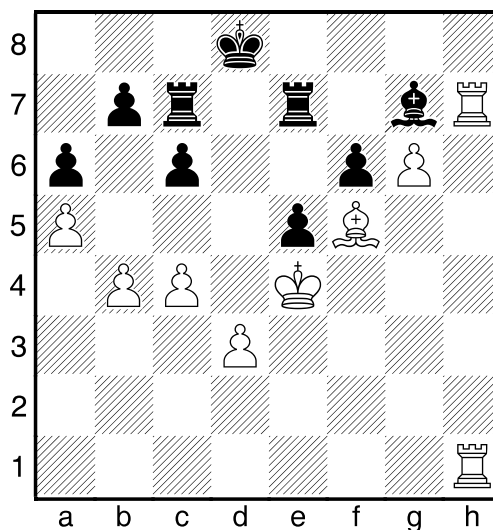
holý život, ale slabý bílý král nedává naději na dlouhodobější odpor. 36. ... **Vxh**2 37. **Df**3 **Vb**8+ 38. **Kc**1 **c**2 –+ O partii je rozhodnuto, zbývá několik posledních špeků. 39. **Sb**7 39. **Sxc**2 **Vc**8 40. **De**4 **Vcxc**2+ 41. **Dxc**2 **Vxc**2+ 42. **Kxc**2 **Se**5 je bez šancí. 39. ... **Kg**8 40. **a**4 **Sd**4 41. **g**6 **Vxb**7 42. **gxf**7+ **Vxf**7 43. **Dg**4+ **Kh**7 44. **De**4+ **Kh**6 45. **Dd**3 **Vf**1+ 0–1

Příklady na řešení:

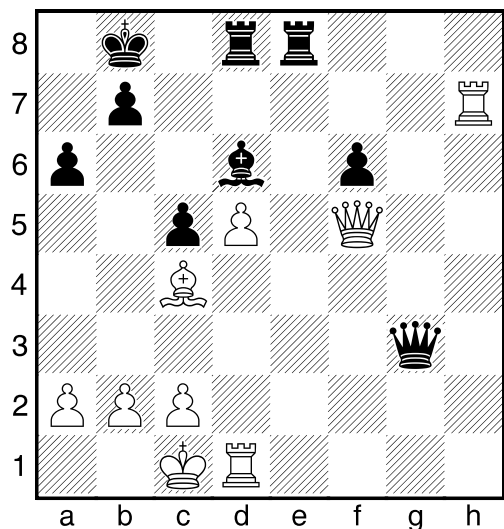
Příklad č. 1 – ČNT



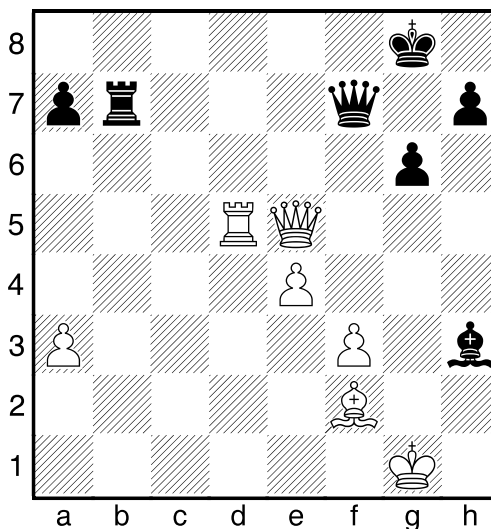
Příklad č. 2 – BNT



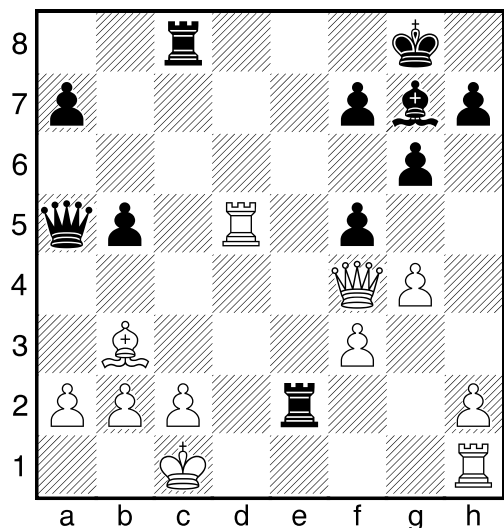
Příklad č. 3 – ČNT



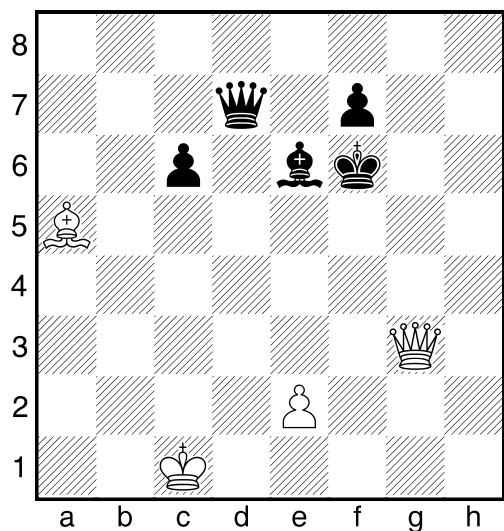
Příklad č. 6 – BNT



Příklad č. 4 – ČNT



Příklad č. 5 – BNT



Řešení:

1) Kloze – Grünzel

1. ... Vd1+ 2. Ve1 Sd2 3. Dxd2 3. Vxd2 Dg1+ → 3. ... Vxd2 4. Vxd2 c3 5. Vde2 Vd8 →

2) Votava – Bulena

1. Vxg7! Nejrychlejší. 1. ... Vxg7 2. Vh8+ Ke7 3. c5 +– Vd7 4. Sxd7 Kxd7 5. Vh7 1–0

3) Timman – Speelman

1. ... b5! Figura je figura. 1. ... Sf4+? 2. Kb1 Ve1 3. Vh1 =; 1. ... Ve1? 2. Vh1 ♣ 2. Sf1 2. Sd3 c4 a tak dále. 2. ... Ve1 2. ... Df4+ 3. Dxf4 Sxf4+ 4. Kb1 Vxd5 5. Vb7+ Ka8 →; 2. ... Sf4+ 3. Kb1 Ve1 4. Dh5 Vde8 → 3. Dd3 Sf4+ 4. Kb1 Dxd3 0–1

4) Bertholee – Tiviakov

21. ... Vexc2+!! 22. Sxc2 Dxa2 Visí obě věže i střelec. 23. Vxb5 23. Vhd1 Sxb2+ 24. Kd2 Dxd5+ → 23. ... Da1+ 24. Kd2 Dxb1 Zbytek je šlehačka. 25. Dg3 25. Vb8 Dg2+ → 25. ... Vd8+ 26. Ke2 Dc1 27. Sd3 Ve8+ 28. Kf2 f4 29. Dg2 De1# 0–1

5) *Kubbel*

1. **Sd8+! Kf5** 2. **Df3+ Ke5** 2. ... Kg6
3. Df6+ Kh7 4. Dh4+ Kg8 (4. ... Kg6
5. Dg5+ Kh7 6. Sf6+-) 5. Sf6 +- **3. Sc7+!**
Kd4 4. **Sd6!!** 4. Dd3+ Kc5 5. Sd6+ Kb6 =
4. ... **Dxd6** 4. ... Sf5 5. Df4+ Se4 (5. ... Kd5
6. De5+ Kc4 7. Dc5+ Kb3 8. Db4+ Ka2
9. Da3#) 6. Dd2+ Kc4 7. Db4+ Kd5
8. Dc5+ Ke6 9. De5# **5. Dd3+ Kc5** 5. ...
Ke5 je symetrické **6. Da3+ Kd5** 7. **e4+ Ke5**
8. Dg3+ +-

6) *Golod – Gaprindašvili*

40. ... **Dxf3!** Okamžitá protiaktivita je jedi-
nou šancí na záchranu. **41. Vd8+ Kf7**
42. Dd5+ Kg7! 42. ... Ke7?? 43. Sh4+
43. Vg8+ 43. Dxb7+ Kh6 44. Se3+ Dxe3+
45. Kh2 Df2+ 46. Kxh3 Df3+ 47. Kh2 Df2+
48. Kh1 Df1+ = **43. ... Kh6** **44. Dd2+ Kh5**
45. Dd5+ Kg4 **46. De6+ Kg5** **47. Dd5+**
Kh6 **48. Dd2+ =**