

**Alexandr Kotov**

# **Jak se stát velmistrem**

Zpracoval: Ing. Vratislav Hora

**Uherské Hradiště, Kroměříž 2002**

**Alexandr Kotov** (12.1. 1913 – 8.1. 1981), mezinárodní velmistr 1950, mezinárodní rozhodčí od r. 1951, šachový publicista. Hrál dvakrát v turnaji kandidátů MS (1950 a 1953). V mezipásmovém turnaji MS 1948 byl čtvrtý a postoupil do turnaje kandidátů 1950, kde obsadil 6. místo. V mezipásmovém turnaji 1952 s velkou převahou a bez porážky zvítězil, v turnaji kandidátů MS 1953 pak skončil na 8. – 9. místě.

Na Mistrovství SSSR v r.1948 se dělil o 1. místo s M. Botvinnikem, v roce 1938 za ním skončil druhý, v roce 1949 se dělil o páté místo. Hrál na šachové olympiádě v roce 1952 a v roce 1954.

V mezinárodním turnaji ve Stockholmu 1959/1960 a v Hastingsu 1962/1963 se dělil o 1. místo, v Santiagu 1957 byl druhý, ve Stockholmu 1960/1961 se dělil o 3. místo.

Věnoval se organizační a trenérské práci, vedl družstvo SSSR na MS 1955 a 1956. Napsal řadu knih, mj. Šachmatnoje nasledije Alechina, Sovětskaja šachmatnaja škola, Zapiski šachmatista a další.

# 1. Obecná teorie střední hry

Šachové mistrovství předpokládá získat:

- **poziční cit**
- **kombinační vidění**
- **umění propočítat varianty**

Teprve když šachista plně ovládne tyto kvality, pak může pochopit pozici, která je před ním na šachovnici, nalézt skrytou kombinační možnost a propočíst všechny nezbytné varianty.

Budeme se zabývat učením, jak si osvojit tyto tři hlavní kvality. Považujeme za nutné začít poziční hrou – to je **základ základů šachu**.

Analyzovat pozici, hodnotit ji a stanovit nutné plány budete nuceni provádět v každé partii, v každé pozici.

## **Poziční cit**

Poziční cit v sobě zahrnuje řadu pojmů:

- **analýzu a hodnocení pozice na šachovnici**
- **slovní určení úvah o pozici**
- **navržení správného plánu hry**

Stupeň rozvoje pozičního citu závisí na řadě příčin. Především na vrozených schopnostech, umění určit rychle bez doplňujícího rozmýšlení hlavní vlastnosti pozice.

Historie zná šachisty, kteří se netrápili vyčerpávající analytickou prací a určovali vlastnosti pozice „po čichu“. Dostali takový dar od přírody. Přece však v naprosté většině případů závisí zdokonalování pozičního citu na pracné analytické práci, promyšlené turnajové praxi, sebekritickém přístupu k vlastním partiím a vykořenění všech nedostatků ve své hře. Ovládnout analýzu i hodnocení pozice možno jen po studiu množství šachových pozic a osvojení si pravidel a způsobů, které používají velmistři.

## Obecná teorie střední hry

Naprostá většina partií se rozhoduje ve střední hře. Je to pochopitelné: zahájení je stádium mobilizace sil a koncovka – to je údobí realizace dosažené převahy ze dvou předchozích stadií. Ve střední hře dochází k hlavnímu souboji dvou armád, zde se řeší hlavní problém partie – kdo koho porazí.

Šachoví teoretici by měli proto věnovat maximum pozornosti učení zákonů střední hry. Bohužel tomu tak není. Analýzám všemožných variant zahájení je věnováno množství knih, dost je knih i o koncovkách, ale otázkám střední hry, systemizaci i metodám učení hlavnímu stadiu partie se téměř nevěnuje pozornost.

Tato pomůcka to chce napravit. Budeme se snažit vniknout do způsobu myšlení velmistra hrajícího turnajovou partii, pochopit, co on promýšlí, jakých zákonů a pravidel se drží při hledání nejlepšího tahu ve složité pozici střední hry.

Především si odpovíme na otázku: jaké typy bojů se vyskytují na šachovnici?

V partii Euwe – Alechin v roce 1937 se od samého začátku figury bílého i černého srážely v prudkém boji, úder sledoval protiúder, v celé partii bylo množství nejostřejších variant, v nichž oběť se střídala s obětí, taktické údery se střídaly.

Úplně jiná byla hra partii Tajmanov - Geller (Curych 1953):

**1. d4 Jf6 2. c4 g6 3. Jc3 Sg7 4. e4 0-0 5. Jf3 d6 6. Se2 e5 7.0-0 Jbd7 8. Ve1 c6 9. Sf1 Ve8 10. d5 c5 11. g3 Jf8 12.a3 Jg4 13. Jh4 a6 14. Sd2 h5 15. h3 Jf6** Bílé a černé figury se nachází v určitém odstupu, o taktických a kombinačních bojích nemůže být ani řeči. Bílý pokojně připravuje otevření sloupce na dámském křídle. **16. b4 b6 17. bxc bxc 18. Vb1 J6d7 19. Da4 Sf6 20. Jf3 h4** předčasně projevená aktivnost. Vhodnější bylo manévrovat figurami ve svém táboře a počkat, co podnikne soupeř. **21. Jd1 hxg 22. fxg Jb8 23. Ve3** nyní může bílý hrát na sloupcích „b“ a „f“ a při nutnosti možno zesílit tlak na královském křídle. **23.....Jh7 24. Veb3 Sd7 25. Da5 Dc8 26. Jf2 Sd8 27. Dc3 Sa4** černý se úspěšně bránil na dámském křídle, Tajmanov nyní přenese síly na královské křídlo **28. V3b2 Jd7 29. h4 Va7 30. Sh3 Dc7 31. Jg5 Jxg5 32. Sxg5 Sxg5 33. hxg5 Kg7 34. Df3!** s prostou hrozbou: hrát Kg2, vzít jezdce d7, postavit dámu na f6 s šachem, převést věž na h1 a mat na h8 je neodvratný

**34....Dd8 35. Vb7** a nyní výsledek boje řeší vniknutí věží na 7. řadu. Pozorujte, jak přesvědčivě bílý zvětšoval svou převahu. **35....Vxb7 36. Vxb7 Kg8 37. Sxd7 Sxd7 38. Jg4 Dxc5 39. Vxd7 1: 0**

Při rozboru této partie bije do očí především to, že nedošlo k taktickým bojům, ale jen ke strategickým přeskupením. A vůbec nejsou varianty ke komentování. Zkušený velmistr, když hraje takovou partii, nepropočítává varianty. Převládají zde obecné úvahy, kam kterou figuru přemístit, jak čelit záměrům soupeře, kterou figuru vyměnit, kterou ponechat.

V šachu jsou tedy **dva hlavní druhy partie** a tedy **dvě hlavní metody vedení boje**:

- **kombinačně – taktický**
- **manévrovací - strategický**

V **kombinačně - taktické pozici** se velmistr zabývá **propočtem variant**.

V **manévrovacích - strategických pozicích** se velmistr zabývá formulováním **obecných plánů a úvah**.

Jsou ovšem i partie smíšeného typu. Některé začínou ostře kombinačně a pak přejdou do klidného řečiště, u některých je to obráceně.

### **Kotov – Ragozin 1949**

**1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 c6 4. Jf3 Jf6 5. cxd** podobná výměna v centru vede ke stabilizaci centra a ke značnému uklidnění hry. Bílý nejčastěji provádí 0-0 a zahájí pěšcový nástup na dámském křídle. černý se snaží o protihru na královském křídle. **5.....exd 6. Dc2 Jbd7 7. Sg5 Se7 8. e3 0-0 9. Sd3 Ve8 10. 0-0 Jf8 11. Vab1** v podobných pozicích typická příprava postupu bílého pěšce „b“ s cílem vyvolat oslabení pěšce c6 a otevření linií na dámském křídle **11....Se6 12. b4 Vc8 13. Ja4** také velmi známý převod jezdce na pole c5, odkud bude vyvíjet tlak na dámské křídlo černého. **13.....Je4 14. Sxe7 Vxe7 15. Jc5 Jxc5 16. Dxc5 b6 17. Dc2 Dd6 18. Vfc1 g6 19. Vb3** zamýšlí postavit na „c“ sloupec všechny tři těžké figury bílého. Sledujte, jak klidně se vyvíjejí události bez taktických srážek. **19....Jd7 20. h3 Jb8 21. a3 Sd7 22. Vc3 Se8 23. h4** pro podobné pozice důležitý strategický postup. Bílý posune pěšce na h5, mění na g6, aby zabránil

černému v tahu f7-f6, který se těžko může uskutečnit pro slabost pěšce g6. Pro bílého je důležité umístit jezdcu na e5, proto je nutné zabránit f7-f6. **23.....a6 24. h5 Va7 25. hxc hxc 26. Je5 a5 27. b5!** situace se prudce změnila, partie jde do ostrého taktického boje (kdyby černý nyní hrál 27.....c5 následovalo by 28. dxc!! Dxe5 29. cxb Vxc3 30. bxa!! Vxc2 31. Vxc2! a bílý by vyhrál) **27...Vac7** černý zůstal bez pěšce, ale ostrý boj neutichá **28. bxc Kg7 29. Db1! Jxc6 30. Dxb6 Vb8 31. Dxb8!** bílý dá dámu za dvě věže, ale předtím musel přesně spočítat všechny vznikající kombinační možnosti. **31...Jxb8 32. Vxc7 Dxa3 33. Sxc6 Jc6!** zdá se, že černý přechytračil soupeře, ale bílý počítal i s touto možností **34. V1xc6!** nová přesně spočítaná oběť kvality **34. Sxc6 35. Vxf7 Kh6 36. f4!** vede k matu nebo ztrátě dámy **36....Dxe3 37. Kh2 Dxe5 38. fxe 1:0.**

### **Myšlení velmistra**

Je-li na šachovnici klid, velmistr se zabývá obecnými úvahami, hodnocením pozice a sestavením plánů. Když se průběh boje mění a začnou ostrá střetnutí, pak rytmus práce mozku se také mění – začne propočítávat varianty, bere do úvahy každý taktický úder, sleduje každou skrytou léčku.

Bude-li třeba, taktiku zamění klidný strategický boj, velmistr omezí na minimum propočet variant a postará se o hlubší ocenění pozice.

Tím jsme odpověděli na otázku, jak myslí velmistr v době turnajové partie.

Propočet variant probereme ve zvláštní kapitole.

Co jsou to však obecné úvahy? Co je to analýza, hodnocení pozice?

Tyto problémy představují základ poziční hry a přikročíme k jejich objasnění.

### **Základní principy poziční hry**

Abychom hlouběji pochopili teorii střední hry, zkusíme z ní vyjmout několik bodů

### 1. V šachu vítězí jen útočící

Někdy ovšem dají bod do turnajové tabulky i tomu, kdo se jen bránil, ale to bývá při překročení času nebo při hrubé chybě (přehlédnutí matu, materiální ztráta).

Ale sledujeme-li logiku, pak i po velkých ztrátách vítězí bývalý obránce, který se ale náhodně stal útočícím

### 2. Kdo má právo útočit?

Do Steinitze se myslelo, že útočí lepší hráč. Genius vítězí. Steinitz ale učil něco úplně jiného. Právo útočit má jen ten, který má lepší pozici, který má převahu.

Stojíš-li hůře, i když jsi genius, raději nemysli na útok, to by jen zhoršilo tvou pozici.

3. Steinitz zformuloval ještě jedno důležité pravidlo: ten, kdo má převahu, má nejen právo, ale i povinnost útočit, jinak riskuje ztrátu své výhody.

4. Obránce se musí chtít bránit, musí jít na ústupky, odrážet soupeřovy údery, sledovat jeho záměry, uhodnout jeho záměry (a nepustit se zřetele možnost provést odvetný úder, přejít v potřebný moment do protiútoky).

Obrana – to je dočasné podřízení se vůli soupeře. Bránit se je proto mnohem těžší než útočit.

### 5. Jsou dva druhy útoku:

- bezprostřední styk figur, nečekané tahy a údery. Tuto metodu jsme nazvali kombinačně taktickou
- způsob útoku mnohem pomalejší, kdy figury soupeřů jsou od sebe vzdáleny a není bezprostřední styk figur. Tento způsob útoku nazýváme manévrovací strategický.

Kterou metodu kdy použít? To v mnohém závisí na výběru varianty zahájení, na stylu hráče, ale rozhodující význam má sama pozice – ona nám napoví výběr.

6. Nakonec – v kterém místě útočit na pozici soupeře?

Jednoznačně: na nejslabší bod.

Vidíme, kolik obtížných problémů musí velmistr řešit ve střední hře. Útočit nebo se bránit? K tomu je třeba určit, kdo má výhodu. Ale to není vše. I když je zodpovězena otázka a určeno právo a povinnost útočit, nutno stanovit nejzranitelnější bod v soupeřově táboře.

Ale jak? K tomu je nutno provést analýzu a hodnocení pozice.

### **Analýza a hodnocení pozice**

**Analýza** – **rozložení pozice na elementy** (není jich tak mnoho, hrají však různou roli v každé pozici).

**Další etapa – syntéza** – obecné hodnocení pozice.

### **Elementy pozice**

#### **A) Trvalé výhody**

- materiální převaha
- špatná pozice soupeřova krále
- vytvoření volného pěšce
- slabí pěšci
- slabá pole
- slabost periferie
- pěšcové ostrůvky
- silné pěšcové centrum
- výhoda dvou střelců
- ovládání otevřeného sloupce
- ovládání otevřené diagonály
- ovládání řady

#### **B) Dočasné výhody**

- nevhodná pozice jedné figury
- disharmonie v postavení figur
- náskok ve vývinu
- figurový tlak v centru
- prostorová převaha



Každá pozice na šachovnici je charakterizována nějakým příznakem. Co je to **příznak**? Odpověď je jednoduchá. Je to **dominující význam** jednoho elementu nebo spojení několika elementů.

Steinitz o tomto hovořil: Převaha může být charakterizována v jedné velké nedělitelné výhodě, ale i v celé řadě menších výhod. Praktický závěr: **Úkolem hráče vedoucího poziční boj je systematicky shromažďovat sebemenší výhody a snažit se přeměnit dočasné výhody v trvalé.**

### **Výhody dočasné a trvalé**

Elementy nejsou stejné ani podle významu, ani podle „dlouhověkosti“.

Některé výhody jsou trvalé a nemění se v průběhu partie, jiné jsou dočasné a mohou se měnit (zvětšovat nebo zmenšovat anebo i vůbec zmizet).

Pěšec navíc nebo vážně oslabené královské křídlo soupeře – to jsou výhody trvalé a nadlouho. Máme-li náskok ve vývinu nebo jedna figura soupeře je umístěna špatně – to jsou výhody dočasné a mohou se úplně vypařit v průběhu další hry.

Není ovšem možno provést ostrou hranici mezi oběma druhy výhod, neboť některé elementy nejsou dostatečně trvalé nebo dočasné. Například otevřený sloupec nebo diagonála se mohou při výměně pěšců uzavřít. To se však neděje tak často.

Neprovedení nebo pomalost přeměny dočasných výhod v trvalé může přivést k úplné ztrátě výhody:

<b>Petrosjan - Spasskij</b>		<b>1969</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1, Dd1, Va1, Vf1, Sc1, Sc4, Jc3, b2,b4,e3,f3,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dd8, Va8, Vf8, Sb7, Jb8, Jf6, a7,b6,e6,f7,g7,h7	

K tahu **12....Jc6** se píše: „Černý přecenil lepší vývin figur. Jak známo, je převaha ve vývinu dočasným faktorem a zmizí, když soupeř dokončí bez překážek mobilizaci.“ Tak se stane i v této partii. V pozici Petrosjana zjistíme trvale působící faktory: dva střelci, otevřený sloupec a lepší postavení v centru. Uskuteční-li bílý postup e3-e4, stanou se špatnými figurami střelec b7 i jezdec f6. Vezmeme-li v úvahu řečené, navrhneme tah 12....Jd5.

Je poučné sledovat likvidaci výhod černého (lepší vývin figur) a narůstání trvalých výhod bílého. **12.....Jc6 13. b5 Je5 14. Se2 Dc7 15. e4 Vfd8 16. De1 Dc5 17. Df2 De7** při výměně dam by stálý faktor – otevřený sloupec „a“ při stísněnosti Sb7 a Jf6 vedl ke katastrofě černého. **18. Va3 Je8 19. Sf4 Jg6 20. Se3 Jd6 21. Vfa1 Jc8** pozice černého je prohraná pro slabost pěšce a7, **pasivita všech figur**. A to byla kdysi u bílého převaha v rozmístění figur. Ale tento faktor byl dočasný a snadno se ztratil. A přeměnit jej za nějaký trvalejší faktor se černý nesnažil nebo prostě neměl možnost. **22. Sf1 f5** chce projevit jakousi aktivitu **23. exf exf 24. Va4 Ve8 25. Sd2 Dc5 26. Dxc5 bxc5 27. Vc4 Ve5 28. Ja4 a6 29 Jxc5** a s pěšcem více bílý snadno realizoval výhodu.

### **Čtyři Steinitzova pravidla**

1. Právo útočit má jen ta strana, která má poziční převahu. A nejenže má právo, ale musí útočit, jinak riskuje ztrátu převahy. Útok se vede na nejslabší bod v pozici soupeře.
2. Obránce se musí chtít bránit, jít na ústupky.
3. V rovných pozicích mají strany manévrovat se snahou změnit rovnováhu ve svůj prospěch. při správné hře stran rovná pozice přivedí opět rovnou pozici.
4. Převaha se může skládat z jedné velké výhody i z řady malých výhod. Úkolem je shromážďovat malé výhody a snažit se přeměnit dočasné výhody v trvalé.

Hráči bude zatěžko probrat však 17 elementů v omezeném turnajovém čase. Naštěstí v konkrétní pozici se zpravidla vyskytuje jen 5 – 7 elementů.

Doporučuji používat praxí ověřenou skupinu elementů:

1. **slabá pole a pěšci**
2. **otevřené sloupce a diagonály**
3. **centrum a prostor**
4. **rozmístění figur**
  - špatná pozice soupeřova krále
  - převaha ve vývinu
  - disharmonie
  - špatná pozice jedné figury

## 2. Elementy pozice

### Slabá pole

Slabé pole možno krátce charakterizovat takto: **je to takové pole, které již nelze napadat (pěšcem)**. Mnoho však závisí na pozici, např. slabé pole je i takové, které může být napadáno pěšcem soupeře, ale napadení pěšcem povede ke zjevnému zhoršení pozice.

Při hodnocení pozice velmistr vždy při elementech hodnotí slabá pole v táboře soupeře i ve svém táboře. Ve většině případů nemusí slabost pole hrát rozhodující roli, ale bývají i pozice, kde slabost polí a i slabost jednoho pole je rozhodující. Figura umístěná na tomto poli může vnést zmatek do řad obránce a rozhodnout boj.

	<b>Botvinnik - Flohr</b>	<b>1936</b>
<b>Bílý:</b>	Kg2, Df3, Vd1, Vd3, Jc3, a4,b3,c5,d4, e5, g3,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, De7,Vd7, Ve8, Sg5, a5,b7,c6,e6,f5,g7, h7	

Slabosti ostatních polí, ale i jiné poziční faktory již při prvním pohledu na pozici ustupují do pozadí ve srovnání se zející dírou na d6. Jezdec na d6 sehraje rozhodující roli. Botvinnik tam svého jezdce také směřuje. **34. Jb1 Df8 35. Ja3 Sd8 36. Jc4 Sc7 37. Jd6 Vb8 38. Vb1** opírají se o sílu „krasavce“ jezdce na d6 zahajuje bílý nástup na dámském křídle **38....Dd8 39. b4 axb 40. Vxb4 Sxd6** dále již nelze trpět takového jezdce. **Daleko posunutý krytý volný pěšec** – to je velmi důležitý trumf. **41. exd Da5 42. Vdb3 Ve8 43. De2 Da8 44. Ve3 Kf7 45. Dc4** Botvinnik připouští taktický úder a ztěžuje si úkol. Měl jít králem na g1, a pak mohl provést plán bez potíží. **45...b5!** v tom je ten vtíp, pěšce nelze brát **46. Dc2 Vxd6** Flohr se též dopouští chyby (po 46....Va7 mohl pokračovat v odporu, ale i tak by bílý po 47. axb Va2 48. Vb2 cxb+ 49. Kh3 měl jasné šance na výhru) **47. cxd c5 48. Kh3 cxb 49. Dc7 Kg8 50. d7 Vf8 51. Dd6 h6 52. Dxe6 Kh7 53. De8 b3 54. Dxa8 Vxa8 55. axb Vd8 56. Vxb3 Vxd7 57. b6 1:0**

## Slabí pěšci

Často se směšují pojmy slabí pěšci a slabé body. „Útočím na slabý bod“, říká někdy velmistr a ukazuje na slabého pěšce. Abychom lépe pochopili o čem je řeč, upřesníme naši terminologii.

1. Slabých pěšců je několik druhů: opožděný, izolovaný, dvojpěšec, daleko posunutý pěšec bez spojení se základnou.
2. Se zmizením slabého pěšce (připusťme, že jej vzal soupeřův jezdec) slabost pole zůstává
3. Říkáme-li: „U soupeře je slabý bod c6“, to znamená, že my máme silný bod na c6 pro své figury. Má-li soupeř však slabého pěšce na e6, nemůžeme říkat, že máme silné pole e6.

Sledujte pozorně slova velmistra Bronštejna, když hovořil o pozici ve známé variantě:

### **z královskoindické obrany**

<b>Bílý:</b>	Kh2,Dc2,Vd1,Ve1,Sf2,Sg2,Jc3,Jd4,a3, b2,c4,e4,f4,g3,h3
<b>Černý:</b>	Kg8,Da5,Ve8,Ve7,Sc8, Sg7, Jc5,Jf6,a4,b7,c6,d6,f7,g6,h7

Nyní se nám zdá vhodné objasnit tajemství pěšce d6 v královské indické obraně. Tento pěšec, i když je na otevřeném sloupci a bude na něj útočeno, je přesto tvrdým oříškem – dostat se na něj není snadné. Zdálo by se, co je jednodušší, odejít jezdcem z d4, ale vtip je v tom, že jezdec je silný právě na poli d4. Jeho úkol – kontrola polí b5, c6, e6, f5 a neutralizovat vliv Sg7. Jedině potom, co se bílý připraví proti možným útokům černého (a4-a3, Se6, f7-f5), může jezdec odejít z centra, ale za tu dobu i černý stihne přeskupit své síly. Takže **slabost pěšce d6 je jen zdánlivá.**

Současné metody rozehrávání zahájení znají mnoho takových zdánlivých slabin. Ale právě pro věčnou slabost na d6 byla dlouho považována královská indická obrana za pochybnou.

Radíme sice útočit na slabé pěšce, ale při kritickém a tvůrčím přístupu, a to i ke zdánlivě jasným slabým pěšcům.

**Gligorič - Szabo****1953**

**Bílý:** Kg1,Vb1,Vf1,Se3,Jb3,Jd2,a5,c3,e5,f4,g2,h2  
**Černý:** Kg8,Va8,Vf8,Se7,Jc6, Je6,a6,c7,d5,f7,f5,g7

Bronštejn píše o této pozici: „Převahu má černý, neboť pěšec a5 je slabý a pěšci e5 a f4 omezují střelce“. Dále v partii bylo: **25. Jf3 Vab8 26. Jd4 Jcxd4 27. Jxd4 Jxd4 28. cxd4 Sb4 29. Va1 Vb5 30. Va4 Vfb8 31. Vfa1 Sc3 32. Vc1 Vb1 33. Vxb1 Vxb1 34. Kf2 Va1** převaha černého roste s každým tahem. **35. Vxa1 Sxa1 36. Ke2 Sc3 37. Kd3 Sxa5 38. h3** (bílý zde měl možnost studiově remizovat 38. Sd2 Sb6 39. Sb4! a černý král se těžko probije do centra). **38....Se1 39. g4 g6 40. Kc2 Kf8 41. Kd1 Sg3 0:1**

**Slabost periférie**

Někdy se v pozicním boji stane, že se neoslabí jen jediný slabý bod, ale celá skupina polí jedné barvy. V takových případech hovoříme o slabosti periférie, přesněji vzhledem k barvě polí o slabosti bělopolné nebo černopolné periférie.

Taková pozicní převaha může přivést k vítězství, neboť soupeřovy figury umístěné na slabých polích mohou způsobit mnoho nepříjemností a někdy i organizovat matový útok.

Probereme nyní příklad, ve kterém bílý heroicky bojoval s oslabením bílých polí ve svém táboře.

**Makagonov - Botvinnik****1943**

**Bílý:** Ke1, Dd1, Va1, Vh1, Sc2, Sc1, Jc3, a2, b2, e3, e5, f4, g2, h2  
**Černý:** Ke8, Dh4, Va8, Vh8, Sc8, Sb4, Jc5, a7, b7, c6, d5, f7, g7, h7

Bílý král je šachován. Ještě nejlepší bylo Kf1, čímž by se vyhnul oslabení polí. Ale bílý hrál **12. g3**, po čemž celý komplex bílých polí královského křídla se stal velmi oslabeným. Botvinnik ihned přistupuje k využití těchto slabin. **12....Dh3 13. Kf2 Sxc3 14. bxc3 Sf5** stále tentýž způsob, který doporučujeme si zapamatovat: střelce, který chrání slabá pole, je útočník povinen snažit se vyměnit. **15. Sxf5 Dxf5 16. g4!** Skvělá myšlenka. Bílý se snaží všemi prostředky trochu vylepšit své královské křídlo. **16....De6 17. Sa3! Je4 18. Kf3 h5 19. h3 f6! 20. c4 hxg4! 21. hxg4 Vxh1 22. Dxh1 0-0-0 23. Vd1**

**fxe5 24. cxd5 cxd5 25. Vc1 Kb8 26. Dh4 Ve8 27. f5 Df7 28. Vc2 g6 29. Sb2 a6 30. Ke2 Ka7!** a černý dovedl útok na krále k vítězství.

### Pěšcové ostrůvky

Není třeba zdůrazňovat, že semknutá pěšcová struktura je nejlepším způsobem výstavby. Každý pěšák cítí ramena souseda, může dostat nutnou podporu a pomoc. Jinak je tomu, jsou-li pěšci rozděleni na ostrůvky. Zde není odkud čekat pomoc, žádný pěšec prostě nemůže přijít na pomoc. Proto výskyt několika ostrůvků na šachovnici je vážným nedostatkem.

<b>Gligorič - Keres</b>		<b>1953</b>
<b>Bílý:</b>	Kh2, Df3, Va1, Jg3, a4, c3, d4, f4, g2, h3	
<b>Černý:</b>	Kb7, Dc4, Vh6, Jd6, a5, b6, c7, d5, e6, f5	

Bílý se seriózně opevnil, ale převaha černého je stálého charakteru a pozůstává nejen v aktivním postavení figur, ale hlavně v lepší pěšcové struktuře:

- všichni černí pěšci jsou spojeni, bílí pěšci jsou oslabeni
- pěšci d5 a f5 umožňují jezdcí vtrhnout na e4. Vymění-li bílý na tomto poli jezdce, objeví se krytý volý pěšec
- podáří-li se černému vyhnat pěšce a4, pak volný pěšec „a“ projde bez zábran do dámy. Hotový volný pěšec „h“ tak učinit nemůže, neboť bílé figury nejsou schopny mu vyčistit cestu.

Tyto hlavní znaky pozice vysvětlují v dostatečné míře, proč černý celou dobu útočí a **bílý se jen pasivně brání**. V takovém případě obrana bílého dříve či později musí být zlomena. A černý skutečně brzy zlomil odpor soupeře. **40. Kg1 Db3 41. Je2 Dc2 42. g4** (z nouze. Kdyby černý stihl zahrát Vg6 a Je4, mohl by bílý zastavit hodiny) **42....fxg4 43. hxg4 Vh4 44. Vc1 Dh7 45. c4 Vh3 46. Dg2 Dd3 47. cxd5 Je4 48. dxe6 De3 49. Kf1 Vf3 0:1**

### Otevřené sloupce

Není již třeba zvlášť zdůrazňovat význam otevřených sloupců a jejich vliv na průběh partie. Na otevřených sloupcích věže

a dáma **napadají slabé soupeřovy pěšce**. Věže dostanou možnost vniknout do srdce nepřátelského tábora.

Ovládnutí volného sloupce je solidní poziční výhodou, může být dokonce i rozhodující.

Otevřené sloupce mají význam jen tehdy, jsou-li na nich objekty útoku nebo když slouží jako komunikace pro přeskupení sil, zpravidla věže k hlavnímu místu boje V našem případě sloupec „f“ vyhovuje oběma podmínkám, hlavní je, že vede blízko krále, což bude pro černého zhoubné.

<b>Bílý - Černý</b>	
<b>Bílý:</b>	Kg1, Dc3, Vd1, Vf1, Sc4,a3, b2,d4,e3,e5,g2,h2
<b>Černý:</b>	Kg8, De7,Va8, Ve8, Sb7, a7,b6,c6, e6,f7,g7,h7

V této pozici může bílý dle libosti operovat věžemi na sloupci „c“, bílý ale soustředil údery dělostřelectva na sloupci „f“. Boj nastal ostrý, ale brzy se ukázalo, že sloupec „f“ má větší význam než dva otevřené sloupce pro černé věže. **16....c5 17. De1 Se4 18. Vf4 Sg6 19. h4 exd4 20. exd4 Vac8 21. De2 Vc7 22. Vdf1 h5 23. Vf3 Vec8 24. Sd3** zbavuje bod f7 ochrany černého střelce. Bílého věže na královském křídle se stávají stále hrozivějšími. **24....Sxd3 25. Vxd3 g6 26. Vg3 Kh7 27. Vg5 Df8 28. De4 Dh6 29. d5** ještě silnější bylo Vf6 s úplnou blokadou královského křídla **29....exd5 30. Dxd5 Df8 31. e6 Dc5 32. Dxc5 bxc5 33. exf7 Kg7 34. f8D Vxf8 35. Vxf8 Kxf8 36. Vxg6** a bílý snadno realizoval svou převahu v koncovce **36....c4 37. Vg5 Vb7 38. Vxh5 Vxb2 39. Vc5 Vc2 40. Kh2 Ke7 41. h5 c3 42. Vc6 1:0**

### Otevřená diagonála

Vše výše uvedené o volných sloupcích se v mnohém týká i otevřených diagonál.

<b>Medina - Botvinnik</b>		<b>1965</b>
<b>Bílý:</b>	Kc1, De4, Vd1, Vh1, Sb3,a2, b2,c2,f4,g2,h3	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dc5,Va8, Vf8, Sg7, a7,b4,e6,f7,g6,h7	

Je zřejmé, že nehledě na výměny a materiální rovnováhu je **partie bílého pozičně prohraná**, neboť nemůže nic postavit proti tlaku

soupeře na diagonále a1-h8. Záměr černého byl spojen s taktickou jemností pozůstávají v tom, že po 21. Vd7 Vad8 22. Vhd1 (když 22. Vxf7 Vxf7 23. Dxe6 Df5) 22....Vxd7 23. Vxd7 Dg1 24. Vd1 Sxb2 černý získá materiální převahu. I když soupeř o této variantě věděl, kupodivu ani po 40 minutách přemýšlení nenašel možnost se od ní odchýlit. Příčinou bylo asi to, že hlavní hrozbu černého Dc5-e7-f6 není tak snadné odrazit. **21. Vd7 Vad8 22. Vhd1 Vxd7 23. Vxd7 Dg1 24. Kd2 Df2** (po 24....Sxb2 25. Ke2 a 26. Vd1 by zůstal bílý jen bez pěšce, nyní se boj řeší rychleji ve prospěch černého) **25. Kd3 Df1 26. De2** (nebo 26. Kd2 Sxb2) **26....Dxf4 27. Df3 De5** a černý brzy vyhrál.

### **Otevřená řada**

Význam řad v kombinační i v poziční hře je menší, než význam sloupců a diagonál. A přece v řadě případů právě řada je tou magistralou, na které se provádějí rozhodující manévry dávající výhodu jedné ze stran.

<b>Karpov - Hort</b>		<b>1971</b>
<b>Bílý:</b>	Kd1, Dd2, Va1, Vg1, Se2, Sh6, a2,b2, c3, d5, h2	
<b>Černý:</b>	Ke8, Dd8, Va8, Vh8, Jg6, Se5, a6,b7,d6, f7	

I při velmi pozorném přístupu při posuzování šancí stran je těžko postřehnutelný ten **rozhodující poziční element**, který zabezpečí značnou výhodu bílému. V této pozici je hlavní **magistralou 4. řada**. Karpov předvedl skvěle výhody pozice bílého. **22. Vg4! Df6 23. h4! Df5 24. Vb4 Sf6 25. h5 Je7 26. Vf4** manévry bílé věže na 4. řadě vyvolávají silný dojem a ukazují, jak hluboko může hodnotit pozici mistr světa. Prosté manévry věže vnesly disharmonii do rozmístění černých figur a vytvořily řadu nepřijemných hrozeb. **26....De5 27. Vf3!** a nyní další tahy Karpova ukazují, že rozhodující role přešla na 3.řadu **27....Jxd5 28. Vd3 Vxh6** (není lepší ani 28....Je7 29. Sf4 s velkou převahou bílého) **29. Vxd5 De4 30. Vd3 Dh1 31. Kc2 Dxa1 32. Dxb6 Se5 33. Dg5** a černý překročil čas.



## Volný pěšec

Volný pěšec je jedním z nejdůležitějších faktorů v koncovce, nezřídka bývá jeho role značná i ve střední hře. Existence volného pěšce dává často právo při hodnocení šancí dát přednost straně s volným pěšcem. Bývají i pozice, kde volný pěšec už ve střední hře dává rozhodující výhodu jedné straně.

Smyslov - Keres		1953
<b>Bílý:</b>	Kg1, De2, Va1, Vd1, Sb3, Sc1, Jf3, a2, b2, d4, f2, g2, h2	
<b>Černý:</b>	Ke8, Dd8, Va8, Vh8, Sb7, Sf6, Jd7, a6, c5, c3, e6, f7, g7, h7	

Analýza i hodnocení dané pozice nás nezbytně přivedou k závěru, že převaha bílého je v náskoku ve vývinu. Bílý mobilizoval již téměř všechny své figury, zatímco černý král zůstal v centru. Využívaje této skutečnosti budoucí mistr světa dělá tah **14. d5!** Brát na d5 nelze a hrozí nepříjemné 15. dxe6. Zůstal jediný způsob pokusit se držet pozici. **14....e5 15. bxc3 0-0 16. Jd2 Se7 17. Jc4 a5 18. Jxe5 Jxe5 19. Dxe5 Sf6 20. Dg3** bílý má hrozivého volného pěšce v centru. Smyslov posune pěšce co nejdále, aby vnesl paniku do soupeřova tábora. **20....c4 21. Sa4 De7 22. Sf4!** vše pro podporu volného pěšce! Pokud by černý chtěl získat zpět pěšce 22....Da3 pak 23. Sc6 Sxc6 24. dxc6 Dxc3 25. Dxc3 Sxc3 26. Vac1 a 27. Vxc4 dává bílému rozhodující výhodu. **22....Vfd8 23. d6 De4 24. Ve1 Df5 25. d7 h5 26. Ve8 Kh7 27. h4 Va6 28. Sg5 Vxd7** přiznává porážku. Způsob, jakým Smyslov realizoval svou výhodu, je prostý a přesvědčivý: postupuje pěšcem a zbavil soupeře možnosti obrany. Tento způsob je třeba si zapamatovat. **29. Sxd7 Dxd7 30. Vae1** a bílý bez potíží realizoval výhodu.

## Dva střelci

Často slyšíme termín: výhoda dvojice střelců nad střelcem a jezdcem nebo nad dvěma jezdci. Nelze však tvrdit, že ve všech pozicích jsou dva střelci výhodnější, přece však ve většině případů je výhodné mít dvojici střelců. Klasickým příkladem je následující ukázka:

<b>Bogoljubov - Janovský</b>		<b>1924</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1, Df3, Vc1, Vd1, Sb2, Se4, Jd4, a3, b4, e3, f2, g2, h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, Db6, Vc8, Vd8, Se8, Se7, Jc6, a6, b7, e6, f7, g7, h7	

Aby získal dvojici střelců, obětoval Janovský pěšce. **1....Je5!! 2. Sxh7 Kxh7 3. Dh5 Kg8 4. Dxe5 Sf6 5. Dh5 Sa4** černí střelci se dávají do práce, oslabují důležité diagonály a paralyzují působnost téměř všech bílých sil. **6. Ve1 Dd6 7. h3 Sc2 8. Df3** (lépe bylo hrát De2) **8....b5 9.De2 Sa4! 10. Df3 Vc4 11. Sa1 Vdc8 12. Vb1 e5 13. Je2 Sc2 14. Vbc1 Se4 15. Dg4 Sb7** manévr černého střelce je výborný. Nyní střelci pokryjí celou šachovnici. **16. Vxc4 Vxc4 17. f4** chce vyměnit jednoho střelce, ale oslabení královského křídla jen znásobuje sílu černých střelců. **17...Dd2 18. Dg3 Ve4 19. Sc3 Dd5 20. Sxe5 Vxe3! 21. Dg4 Sxe5 22. fxe5 Vxe5 23. Kh2 Dd2** pozice bílého je beznadějná. Černý již nemá dva střelce, ale výtečné postavení ostatních figur dává rozhodující výhodu. **24. Dg3 f6 25. h4 Sd5 26. Df2 Sc4 0 : 1**

### **Prostor**

Není třeba zdůrazňovat ještě jeden faktor, který velmistr vždy bere v úvahu při hodnocení pozice. Když jedna strana zabírá větší část šachovnice a pěšci a figury této strany stísní armádu soupeře, tlačí ji na zadní řady, pak to má velký význam pro průběh boje. Je sice brát v úvahu možnosti protiúderu, je-li však převaha v prostoru velká, tak to většinou může stačit k výhře.

<b>Smyslov - Golz</b>		<b>1968</b>
<b>Bílý:</b>	Kh1, Dd4, Vc1, Vf1, Se2, Jc3, a2, b5, c4, e4, f4, g2, h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dd8, Va8, Vf8, Se6, Jf6, a5, b7, d6, e7, f7, g6, h7	

Bílý má **značnou prostorovou převahu**, bílé figury zabírají větší část šachovnice, zatímco černé figury jsou zatlačeny na tři poslední řady. Smyslov dalším tahem zahajuje **nástup v centru**, pak přejde na královské křídlo. Je zajímavé, že **hlavní role v útoku je určena pěšcům**. **19. f5!** Smyslov komentuje: „Předsunutá postavení pěšců na křídlech ochromují figury soupeře. Černý musí vynaložit velké úsilí, aby zlepšil svou pozici převodem jezdce na c5. Za tu dobu bílý stihne připravit útok.“ **19. ....Sc8 20. Vcd1! Jd7** chce umístit jezdce na c5 a tak udržet bílý útok. To se ale nepodaří. **21. Jd5** hrozí postoupit

pěšcem na f6 a tím zadržuje jezdce na d7 a vynucuje následující oslabení **21....f6 22.b6** tlak na černého je veden na celé frontě. **22....Jc5 23. fxg6 hxg6 24. e5!** Skvěle zahráno! Průlom fronty se rozšiřuje. Odpověď černého je vynucena. **24....fxe5 25. Vxf8 Dxf8 26. Dh4 Kg7 27. Vf1 Sf5** nutno dát figuru, jinak po ústupu černé dámy bere jezdec pěšce na e7. **28. g4 Se4 29. Kg1 Dd8 30. Jxe7 Jd7** černý jezdec spěchá na pomoc králi. (špatné by bylo Dxb6 pro 31. Df6 Kh7 32. Df7 Kh8 33. Jxg6 Sxg6 34. Dxg6 Jd3 35. Kh1 Jf4 36. Dh6 Kg8 37. Sf3 se silným útokem). **31. c5!** Opět útočný tah pěšcem, aby mohl střelcem na diagonálu a2 – g8. **31....d5 32. Sb5 Jxc5 33. Df6 Kh7 34. Df7 Kh8 35. Vf3 1 : 0**

### Špatná pozice jedné figury

V každé pozici je nutné především hodnotit postavení figur nejen všech dohromady, ale i každou zvlášť. Jaký může mít vliv nevhodná pozice jedné figury, ukazuje následující partie.

<b>Capablanca - Bogoljubov</b>		<b>1922</b>
<b>Bílý:</b>	Kg2, De3, Ve2, Jf3, Jg3, c4, d5, e4, f5, g4, h3	
<b>Černý:</b>	Kg8, Db3, Ve8, Sh7, Jc5, a4, a6, d6, f6, g7, h6	

Dáma, věž a jezdec černého stojí agresivně a ve srovnání s bílými figurami disponují větší svobodou. Bílý má postaveny všechny figury obranně a pěšci „c“ i „e“ napadání. Jediný způsob, jak pokrýt oba pěšce, je Jd2, ale černý by hrál Db4 s postupem pěšce „a“. Potud vše mluví pro černého, ale jeden důležitý faktor mluví pro bílého – pozice černého střelce na h7.

Tento střelec je nejen úplně odřezán ze hry, ale co je horší, není způsob uvést jej do hry. Proto bílý manévruje tak, jakoby měl figuru navíc. Partie pokračovala. **36. Jd4 Dxe3 37. Vxe3 Vb8 38. Vc3 Kf7 39. Kf3 Vb2 40. Jge2 Sg8 41. Je6 Jb3** brát na e6 nelze, střelec by byl vyřazen natrvalo. Špatné bylo i 41...Jxe4 42. Kxe4 Vxe2 43. Kd3 Vh2 44. Kd4 h5 45. c5 a pěšci dámského křídla proniknou vpřed – postup podporují dvě figury navíc. **42. c5 dxc5 43. Jxc5 Jd2 44. Kf2 Ke7 45. Ke1 Jb1 46. Vd3 a3 47. d6 Kd8 48. Jd4 Vb6 49. Jdef Sxe6** nakonec střelec vykonal službu, ale jen aby vytvořil nezadržitelné pěšce bílého. **50. fxe6 Vb8 51. e7 Ke8 52. Jxa6 1 : 0**

## Disharmonie v rozmístění figur

Viděli jsme, jak špatná pozice jedné figury ovlivňuje průběh šachového boje. A co říci o případech, kdy několik figur je umístěno špatně? Tu hovoříme o disharmonii figur. Probereme příklad, který má starou historii, ale je stále poučný.

Botvinnik - Judovič		1933
<b>Bílý:</b>	Ke1,Db3,Vd1,Vh1,Se3,Sf1,Jc3,Jf3,a4,b2,,d4,e4,f2,g2, h3	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dd8, Va8, Vf8, Sc8, Sg7, Jb6, Jd7, a5, b7, c6, e7, f7, g6, h7	

Není těžké se přesvědčit o tom, že černý rozmístil své figury nehodně. Štíelec c8 ještě vůbec nevyšel z výchozí pozice, jezdcí b6 a d7 jsou překážkou vývinu ostatních figur. Hraje jen Sg7, ale co zmůže sám?

Naopak síly bílého jsou rozmístěny velmi dobře, pěšci už – už přejdou rovník a začnou tlačit ke kraji šachovnice síly soupeře. Botvinnik v několika tazích dokáže výhody své pozice a provede efektní závěrečný útok. 11....Dc7 12. Se2 Dd6 13. Ja2 nepouští černou dámu na b4. 13....e6 14. 0-0 h6 15. Vc1 f5 16. Jc3 Kh7 17. Vfd1 fxe4 jinak černý nerozmotá klubko svých figur. Ale nyní se otevřou sloupce a diagonály a černý král se dostane do ohně bílých figur. 18. Jxe4 Db4 19. Dc2 Dxa4 20.b3 Da3 21. Jh4! De7 22. Jxg6! Kxg6 23. Sh5!! 1 : 0

Co možno říci v závěru tohoto oddílu?

Snažte se řídit těmito principy. Souhrnná síla dvou figur není vždy rovna součtu síly jednotlivých figur. Je-li pozice harmonická, zvyšuje se jejich síla, při disharmonii se snižuje.

Určit harmonii pozice, to je konkrétní úkol pro konkrétní pozici a zde těžko dát obecnou radu. Vše záleží na konkrétní analýze a hlubokém pochopení zvláštností rozmístění sil.

### 3. Centrum

Tento element probíráme na konec vůbec ne proto, že by zaujímal mezi elementy poslední místo. Naopak, je to jeden **z nejdůležitějších elementů**, který v mnohém určuje převahu jedné strany i charakter budoucího boje.

Již v samém začátku učí šachistu, že má ovládnout centrum a všemi silami jej udržet. **Centrum je nejdůležitějším elementem strategického rozmístění** v jakékoli bitvě, a to i v šachovém boji.

Později poznáme, že jen při zabezpečeném centru máme právo začínat útočné operace na křídle, jinak riskujeme připustit nečekaný protiúder v centru, po němž se náš útok stane nesmyslným.

Staří mistři považovali jakékoli pěšcové centrum za dobré. Začátkem našeho století hypermodernisté objevili, že figurový tlak může být účinnější než centra pěšců, která se mohou ukázat slabými a potřebujícími ochrany.

Této problematice se dotkneme v průběhu probírání otázek o centru.

Nyní probereme velice důležitou tezi, kterou je třeba dobře pochopit a osvojit si:

#### **rozmístění pěšců v centru určuje charakter celého boje.**

Šachová teorie zná tyto druhy centra:

1. Pěšcové centrum
2. Fixované centrum
3. Otevřené centrum
4. Zavřené centrum
5. Pružné centrum
6. (figurové centrum).

#### **Pěšcové centrum**

Máme-li v centru dva i více pěšců a soupeř žádného, pak jsme v právu hledat způsoby, jak proniknout s pěšci vpřed a smést soupeřovy síly. Ale soupeř přece nespí, bude nám klást odpor a překážky svými figurami a pěšci se pak mohou ukázat slabými a zahynout. Takže otázka figurového tlaku na centrum vzniká právě při tomto druhu centra.

Není lehké ocenit pozici při takovém centru.

Jsou-li centrální pěšci silní a dobře chráněni, pak je pěšcové centrum poziciční výhodou.

Jsou-li centrální pěšci slabí, pak je centrum vážnou slabinou pozice.

<b>Furman - Lilienthal</b>		<b>1949</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1, Dd3, Ve1, Vf1, Sb2, Jg3, a3, c3, d4, e3, f3, g2, h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dd8, Vc8, Ve8, Ja5, Jf6, a7, b6, c5, d5, f7, g7, h7	

**16. e4 Jc4 17. Sc1 cxd4 18. cxd4 dxe4 19. fxe4 Je5 20. Dd2 Jg6**  
Centrum bílého je dobře zajištěno a to určuje jeho převahu. V souladu s prvním pravidlem Steinitze bílý nastupuje k útoku v centru a na královském křídle. 21. e5! Jd5 22. Jf5 Ve6 23. Df2 Dd7 24. h4! f6 25. Dg3 fxe5 26. dxe5 Jde7 27. Jd6 Vxc1 28. Vxc1 Jxe5 29. Df2 h6 30. Df8 Kh7 31. Jf5 Jxf5 32. Dxf5 g6 33. Df8 Ve8 34. Df4 h5 35. Vc3 Ve7 36. Ve3 1 : 0

### Fixované centrum

Není-li v centru postup a pěšcová pozice je neměnná, pak se obě strany snaží upevnit se figurami na polích, která jsou kryta pěšci. Právě takový boj za centralizování figur a po jejich rozmístění přenesení působnosti figur na křídla je charakteristický při boji s fixovaným centrem.

Zvláště silným mistrem v takovém boji byl Botvinnik a podíváme se nyní na příklad z jeho praxe.

<b>Botvinnik - Sorokin</b>		<b>1931</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1, De2, Vd1, Vd2, Sa2, Jc3, Jf3, a4, b2, e4, f2, g2, h2	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dc5, Va8, Vf8, Sc8, Jb6, Jf6, a6, b7, e5, f7, g7, h6	

Pěšci vytvořili fixované centrum. Rozebereme-li po pořádku roli každé figury v dané pozici, přijdeme k závěru, že jen černá dáma je aktivní, proto ji Botvinnik vymění a vytvoří i kryté pole d4 v centru.

**20. De3 Dxe3 21. fxe3 Sg4** jinak nelze krýt pěšce e5. **22. a5 Jc8 23. Vc1 Sxf3 24. gxf3 Je7 25. Jd5** na tomto centrálním poli bílý vytvoří základnu, z níž budou figury ostřelovat soupeřův tábor.

Nejdříve se tam udrží jezdec, pak jej zamění dalekonosný střelec. **25....Jc6 26. Jxf6 gxf6 27. Vd7 Vab8 28. Kf2!** vytváří hrozbu šachu na g1 s dobytím pěšce f7. Černý musí vyklízet jednu pozici za druhou. **28....Jxa5 29. V1c7 Vbc8 30. Vxf7 Vxc7 31. Vxc7 Kh8 32. Sd5 b5 33. b3** převaha bílého je rozhodující. Zvítězí prostým přiblížením krále ke králi soupeře. **33....Vd8 34. Kg3 f5 35. Kh4 fxe4 36. fxe!** jediné tak. Důležitá není „krása“ pěšců, ale opěrný bod d5. **36....Vd6 37. Kh5 Vf6 38. h3 Vd6 39. h4 Vb6 40. Kg4 Vf6 41. Va7 Vb6 42. Ve7 Vd6 43. Vc7 Vf6 44. Va7 Vb6 45. Vc7** bílý opakoval tahy pro zisk času – běžný postup v časové tísní. **45....Vf6 46. Kh5 Vd6 47. Sf7!** přistupuje k vytvoření matové sítě se střelcem na g6. **47....Vf6 48. Sg6 Jxb3 49. Kxh6 Vf8 50. Vh7 Kg8 51. Vg7 Kh8 52. Sf7 Vxf7 53. Vxf7 Kg8 54. Kg6 Jd2 55. Vd7 1 : 0**

### Otevřené centrum

Otevřené centrum je takové, kde v kvadrantu d4-d5-e5-e4 není ani jeden pěšec bílého ani černého. (v krajním případě jen jediný pěšec). To určuje charakter boje. Zatímco při pěšcovém centru jdou vpřed centrální pěšci podporovaní figurami, při fixovaném centru „střílejí“ z opěrných centrálních polí vytvořených z zafixovaných pěšců, při otevřeném centru je vše určeno figurám.

Figurový útok, figurová hra, manévry figur. Je dobré připomenout, že křídelní útoky při tomto centru jsou vyloučeny – centrum je odkryto, jsou možné protiúder v centru, proto křídelní pěšcové útoky se rovnají sebevraždě.

Tedy při otevřeném centru je figurová hra. Příkladů je mnoho, rozebereme jeden z nich.

<b>Réti - Capablanca</b>		<b>1924</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Db2, Va1, Vd6, Sg2, Jf3, Jf1, a3, b5, f2, g3, h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dc5, Va8, Ve8,Se4,Jd7,Jf8,a5,b6, f7,g6,h6	

**Pěšci v centru nejsou.** Bílý ovládl otevřený sloupec „d“, černá dáma je na sloupci „c“. Několika údery talentovaný český velmistr maximálně zmobilizuje síly a zdecimuje černé figury. **1. Vad1 Va7 2. Je3** hrozí strašné Jg4 **2....Dh5 3. Jd4 Sxg2 4. Kxg2 De5 5. Jc4**

**Dc5** samotná černá dáma musí chránit všechny slabiny. Černí jezdci a věže se stanou pasivními pozorovateli záhuby své armády. **6. Jc6 Vc7 7. Je3 Je5 8. V1d5!** dáma je zajata. Vymanit ji lze jen 8....Jc4 a na to by šlo 9. Vxc5 Jxb2 10. Vc2 Ja4 11. Jd5 za cenu velkých materiálních ztrát. Proto se **Casablanca vzdal**.

### Zavřené centrum

Centrum je charakterizováno pěšcovými řetězy do sebe zapadnutými, které zakrývají všechny sloupce a přihrávají všechny diagonály. Jelikož centrum nelze roztrhnout, protivníci podnikají obchvatné manévry a útočí na křídlech. Přitom je možno pronikat pěšci směle vpřed, vždyť žádná protihra v centru není možná.

Réti - Carl		1925
<b>Bílý:</b>	Kg2, Dc3, Vb1, Vf1, Je2, a2, b2, c4, d3, e4, f2, g3, h2	
<b>Černý:</b>	Kf6, Dd7, Vb8, Vf8, Jc6, a7, b7, c5, d6, e5, f7, g6, h7	

Centrum je obsazeno pěšci, a tak obě strany plánují útok na křídle. Bílý dříve předvídal přechod do pozice se zavřeným centrem, a proto první nastoupil na královském křídle. **20. f4 Kg7 21. f5 f6 22. Dd2 g5?** vážná chyba. Černý měl podniknout protihru na dámském křídle pomocí a6, b5. Postup pěšce na královském křídle vážně oslabuje královské křídlo. **Nedělejte tahy pěšci tam, kde jste slabší** - to je důležité pravidlo ověřené mnoha turnajovými boji a černý ho neměl narušit. **23. g4 b5 24. h4! h6 25. Vh1 bxc4 26. dxc4 Jd4 27. Jc3 Vh8 28. Vh3 Vbg8 29. Vh1** vniknutí bílých figur po „h“ sloupci nelze zabránit. **29....Dd8 30. Jd5 gxh4** kapitulace, ale postačující obrany již nebylo. **31. Vxh4 Kf7 32. Kf2 Df8 33. Vxh6 Vxh6 34. Vxh6 Dg7 35. Da5!** rozhodující výpad a opět na křídle, tentokrát už na dámském a černý se vzdal.

### Pružné centrum

Pružné centrum se někdy nazývá centrum nevyjasněné. V případě, že strany zničí všechny centrální pěšce, centrum bude odkryté. Když se pěšci jeden o druhého zastaví, bude centrum zavřené. Někdy může vzniknout fixované centrum, a výjimečně pohyblivé pěšcové.



Taktika šachistů při pružném centru je pochopitelná: vyčkávají, manévrují a snaží se přeměnit pružné centrum v jeden ze čtyř druhů centra s vyjasněnou pěšcovou strukturou. ten, kdo získá výhodnější pěšcovou strukturu, ten získá výhodu.

Boleslavský - Keres		1953
<b>Bílý:</b>	Kg1,Dd1,Va1,Ve1,Sc1,Sc2,Jd2,Jf3,a2,b2,c3,d4,e4,f2,g2,h3	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dc7,Va8,Vf8,Sc8,Se7,Ja5,Jf6,a6,b5,c5,d6,e5,f7,g7,h7	

Centrum je nevyjasněné, hra je přibližně rovná. těžko hovořit o slabínách nebo o převaze jedné ze stran. Pozice je teoretická, je uvedena v každé učebnici španělské hry. Velmistr Keres připravil likvidaci všech centrálních pěšců **12....Vd8! 13. Jf1 d5** černému je nyní výhodné otevřené centrum, jeho figury jsou výborně zmobilizovány. **14. exd5** lépe bylo 14. dxe dxe 15. J1d2. **14....exd4 15. cxd4 Jxd5 16. De2 Sb7 17. Jg3 cxd4 18. Jxd4** centrum je vyčištěno, nyní při otevřeném centru vše závisí na figurách.

**18. ...g6! 19. Sh6 Sf6 20. Jb3 Jc4 21. Je4 Sxb2** černý již získal materiální převahu. **22. Jbc5 Sxa1 23. Vxa1 f5! 24. Jxb7 Dxb7 25. Jc5 Dc6 26. Jd3 Jc3 27. De1 Df6** černý má materiální a poziční převahu, Keres ji uplatní přesně. **28. f4 Je4! 29. Kh2 Dc3 30. Db1 Jcd2 31. Dc1 Vxd3! 32. Sxd3 Dxd3 33. Dc7 Jf3! 0 : 1**

### Figurové centrum

Příkladem figurové centra je následující partie.

Keres - Flohr		1937
<b>Bílý:</b>	Kg1,Dd1,Va1,Vf1,Sa3,Sg2,Jd4,a2,c3,e2,f2,g3,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dd8,Va8,Vf8,Sc8,Sg7,Jb8,a7,b7,e7,f7,g6,h7	

**11....Dc7 12. Db3 Sf6 13. Vfd1 Jd7 14. c4 Jc5 15. Db4 Je6?** (menším zlem bylo jít do horší koncovky 15....Ja6 16. Db5 Vb8 17. c5 Vd8 18. e3. Sd7 19. c6 Sxd4 20. Vxd4 Sxc6 21. Vxd8 Vxd8 22. Sxc6 Dxc6 23. Dxc6 bxc6 24. Sxe7) **16. Jb5 De5 17. Vac1! Vd8 18.**

**Vd5 Vxd5 19. cxd5 a6 20. Ja7 Jd4 21. Vxc8 Vxc8 22. Jxc8 Dxe2 23. h4 Jf5 24. De4 1 : 0**

## **4. Plán hry**

Dobří šachisté jsou vždy velkými mistry poziciční hry a přirozeně musí předvídat průběh boje a sestavovat hluboké všeobsahující plány. Tímto se zvláště vyznačovali José Raul Casablanca, Emanuel Lasker a Michal Botvinnik.

V této kapitole se pokusíme sledovat, jak velmistr sestavuje plán hry.

<b>Feigins - Flohr</b>		<b>1937</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Db1,Va1,Vf1,Se2,Sd2,Jf3,a2,b2,d4,e3,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dd8,Va8,Vf8,Sd6,Sd5,Jb4,a6,b7,c7,e6,f5,g6,h7	

Hodnocení není jednoduché. U bílého ani u černého není slabých bodů. Flohr uskuteční velmi zajímavý několikastupňový plán: prvním cílem je postavit jezdce na e4, v dalším směřovat figury na královské křídlo. Pokusme se zformulovat tento plán:

1. Jb4 – c6 – b8 – d7 – f6 – **e4**
2. upevnit tohoto jezdce výměnou střelců
3. útok na krále

**15...Jc6!! 16. Sc3 De7 17. Vd1 Jb8! 18. Jd2 Jd7 19. Sf3 Jf6 20. Dd3 Je4** první část plánu vyplněna. **21. De2 Jg5 22. Sxd5 exd5 23. Jf3 Je4** nyní má černý překrásnou pozici. Zajištění v centru umožní Flohrovi útočit pěšci královského křídla. **24. Vac1 c6 25. Se1 Vae8 26. g3 Dd7 27. Df1 g5! 28. Vd3 f4 29. exf gxf 30. Jh4 Kh8** ještě jednoho důležitého cíle je dosaženo: je otevřen sloupec „g“. Flohr na něm umístí brzy těžké figury. **31. Dg2 fxf 32. hxf Jg5 33. f3 Jh3 34. Kh1** (úplně špatné je 34. Kh2 Jf4! 35. gxf4 Vxf4) **34....Se7 35. Sd2 Sxh4 36. gxh Df5 37. Vb3 Vg8 38. Dh2 Ve6 39. Vf1 Jf2! 0 : 1** (40. Vxf2 Db1 nebo 40. Dxf2 Dh3).

Janovský - Capablanca		1916
<b>Bílý:</b>	Ke1,Va1,Vh1,Sd2,Sf1,Jf3,a2,b2,d4,e3,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Ke8,Va8,Vh8,Sf8,Sf5,Jc6,b7,b6,d5,e7,f7,g7,h7	

Capablanca provádí plán ...Sd7, aby v dalším podpořil b5, pak vznikne opěrný bod na c4, kam namíří jezdec c6. Pole c4 je velmi důležité. Nelze b2 – b3 pro slabost a3, pěšec a2 by padl. Ale trpět jezdcem na c4 bílý nemůže, vezme jej střelcem, což černého zbaví dvojpěšce a přivede k postupu pěšce dámského křídla. **10. ...Sd7! 11. Se2** Janovský nepochopil plán soupeře, jinak by zahrál Sb5 a vyměnil střelce. Pro krále by zbylo pole e2, na šachovnici je koncovka a nemá smysl jít králem na křídlo. **11....e6 12. 0-0** zde bylo lepší Je5 také s bojem proti zamýšlenému plánu. **12....Sd6 13. Vf1 Ke7 14. Sc3 Vhc8 15. a3** Janovský stále netuší, co jej čeká, jinak by se vyvaroval tahu, který jen pomáhá převodu jezdcem na c4. **15....Ja5 16. Jd2 f5 17. g3 b5 18. f3** vypouští poslední možnost čelit plánu černého 18. Sxa5) **18....Jc4 19. Sxc4 bxc4 20. e4 Kf7 21. e5** nová nepřesnost. Lépe bylo 21. exf exf 22. f4! s převodem jezdcem na e5. **21....Se7 22. f4 b5** to je pozice, ke které směřoval Casablanca, když začal plán Sf5 – d7.

Nyní je úkolem černého stanovit další etapu mnohostupňového plánu. Možnost tahu b5 – b4 může vést k velkému tlaku na „a“ sloupci. Proto pořadí tahů Va4 a Vca8 a b5 – b4 je pochopitelné. To samo však ještě nepřivede k výhře. Capablanca otevře ještě „g“ sloupec na královském křídle, a tak má možnost vést kombinovaný nástup na obou křídlech. Bílý ve stísněném postavení nemůže držet pozici současně na obou křídlech, neboť je zatěžko přemístit figury z jednoho křídla na druhé. **23. Kf2 Va4 24. Ke3 Vca8 25. Vab1 h6 26. Jf3 g5 27. Je1 Vg8 28. Kf3 gxf4 29. gxf4 Vaa8 30. Jg2** chce zaplombovat „g“ sloupec. **30...Vg4 31. Vg1 Vag8 32. Se1 b4!** vyvrcholení druhé etapy mnohostupňového plánu černého. Ochromil síly bílého na královském křídle. Capablanca vede rozhodující úder na dámském křídle. Vezme-li nyní bílý pěšce střelcem, tak po výměně střelců přijde běh pěšce h až na h3, tomu zabránit nelze, h2 – h3 oslabí g3. **33. axb4 Sa4 34. Va1** vyjasnilo se, nelze hrát 34. Vc1 pro jednoduché Vxf4!, a tak střelec projde na důležité pole e4. **34....Sc2 35. Sg3 Se4 36. Kf2 h5 37. Va7 Sxg2 38. Vxg2 h4 39. Sxh4 Vxg2 40. Kf3 Vxh2 41. Sxe7** (nebo Vxe7 Kf8 Sf6 Vgh8!)

**41...Vh3 42. Kf2 Vb3 43. Sg5 Kg6 44. Ve7 Vxb2 45. Kf3 Va8 46. Vxe6 Kh7 0: 1.**

<b>Lasker - Pillsbury</b>		<b>1900</b>
<b>Bílý:</b>	Kc1,Vf1,Vg3,Sd3,Jc3,a2,b2,c2,d4,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kh8,Va8,Ve7,Sd7,Jg8,a7,b7,c6,d5,e6,h7	

Po 21. tahu černého pozice neobsahuje žádné neočekávanosti. Ale plán, který uskutečnil Lasker, musí vyvolat obdiv u každého šachisty. Pomocí jednostupňového plánu bílý docíluje téměř vynucené výhry: útok na pěšce b7. K tomu musí ale bílý jezdec ustoupit na b1 pro výjezd. Pozičním minusem táboře černého je opožděný pěšec e6. Černý se bude snažit jej za každou cenu zbavit. Využívaje právě tuto skutečnost, mistr světa plánuje dlouhou cestu jezdcí Jc3 – b1 – d2 – f3 – g5 –f7 – d6 – b7. Skvělý plán. **22. Jb1 Vae8 23. Jd2** nyní hrozí jít jezdcem na f3 a černý by opožděným pěšcem již nepohnul. Proto musí tak učinit právě teď. **23...e5 24. dxe5 Vxe5 25. Jf3 Ve3** i při jiných ústupech není situace černého dobrá (např. 25....V5e7 26. Jg5 Se6 27. Ve1 a není obrany proti hrozbám 28. Vxe6 Vxe6 29. Jf7 a 28. Vge3) 26. **Jg5 Vxg3 27. hxg3 h6 28. Jf7 Kg7 29. Jd6 Ve7 30. Jxb7**. Plán je uskutečněn – bílý získal pěšce, další je věcí techniky. A technika Laskera vzbuzovala vždy nadšení znalců.

<b>Spasskij - Petrosjan</b>		<b>1969</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Df5,Vd1,Ve1,Jf3,a2,d5,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dc7,Vc8,Vf8,Ja5,a7,b6,f7,g7,h7	

V této partii byl proveden přesný plán využití silného volného pěšce v centru. Po 19. tahu bílého je převaha na straně bílého. Jeho figury jsou umístěny ideálně, věže podporují volného pěšce. Spasskij se rozhodl bez ohledu na pěšcové oběti posunout svého volného pěšce až na 7. řadu, aby ochromil síly soupeře.

Bílý kombinuje aktivitu útočících figur se stálou hrozbou proměny pěšce v dámu a tím docíluje rozhodující výhody.

**19....Dc2 20. Df4!** Bílý se vyhýbá výměně dam, neboť tak budou jeho hrozby nebezpečnější. Ztráta pěšce a2 nehraje důležitou roli, protože černé figury budou brzy vynuceny zaujmout krajně pasivní pozice a bílý může pak kdykoli dostat pěšce zpět. **20....Dxa2 21. d6 Vcd8 22. d7 Dc4 23. Df5 h6** (situaci nezlepšilo ani 23....Dc6 24. Je5

De6 25. Dc2 s hrozbou 26. Dc7 a 27. Jg6 Dxc6 28. Dxd8) **24. Vc1 Da6 25. Vc7 b5 26. Jd4 Db6** (prohrává, ale situace černého již byla těžká, déle se mohl bránit po 26....Dd6) **27. Vc8 Jb7 28. Jc6 Jd6 29. Jxd8! Jxf5 30. Jc6 1 : 0** Daleko posunutý volný pěšec vykonal své dílo.

Tal - Byrne		1971
<b>Bílý:</b>	Kg1,De4,Vd1,Ve1,Jd2,a2,b3,c2,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,De7,Vd8,Vf8,Sd7,a6,c6,d6,e6,g7,h7	

Na tahu je bílý a snadno se přesvědčíme, že výhoda je na jeho straně: figury jsou výborně zmobilizovány a v táboře bílého není vážných slabín. Zato černí pěšci v centru nejsou náležitě upevněni, zejména slabý je pěšec d6.

Podle Steinitzova učení – útoč na slabý bod soupeře – Tal přistupuje ke koncentrovanému útoku na hlavní slabinu soupeře – pěšce d6. Cílem je dosáhnout jeho posunu a současně zabránit postupu pěšce e6. Pak budou černí pěšci rozmístěni na bílých polích při bělopolném střelci. Černá pole v centru se stanou slabá a na nich se upevní bílé figury, především bílý jezdec. Koncentrace úderu bílých figur na pěšce d6: jezdec z pole c4, dáma z g3 a věž z d1. Černý nemůže pěšce krýt třikrát a bude vnučen jím pohnout.

**18. Dd3 Df7** (nestačí zahrát 18....e5 pro 19. Dxa6 Va8 20. Dc4 Se6 21. Dxc6 Vxa2 22. c4 a bílý získal pěšce) **19. Dg3! Df5** snadno se přesvědčíme, že zabránit Jd2 – c4 nelze. **20. Jc4 d5** (špatné bylo 20...Dxc2 pro 21. Vd2 a 22. Jxd6) **21. Je3 Df4 22. Jg4! Dxc3 23. hxg3 Kf7 24. c4 Se8 25. Vd4** snaha o aktivitu přivede černého k ještě větším těžkostem. Ale i při jiných odpovědích by bílý uskutečnil plnou blokádu černého pěšcového centra a pak by rozhodl boj útoky na křídlech.**25....c5 26. Vd2 d4 27. Vde2 Vd6 28. Je5 Ke7 29. Jd3 Vf5 30. g4 Vg5 31. Je5 d3 32. Vd2 Vd4 33. g3 h5 34. f4 Vxg4 35. Jxg4 hxg4 36. f5 Sc6 37. Vxe6 Kd7 38. Vg6 Se4 39. Vxg7 Kd6 40. f6 1 : 0**

<b>Botvinnik - Poman</b>		<b>1966</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Dd1,Va1,Vf1,Sf4,Je5,a2,c4,d4,e3,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Da5,Vc8,Vf8,Sf5,Jf6,a7,c6,d5,e6,f7,g7,h7	

Iniciativa zřejmě náleží bílému. V čem je ale jeho převaha? Odpověď není těžká – ovládne jediný volný sloupec „b“ a jeho figury stojí aktivně. Botvinnik soudí, že plán je prostý: pěšce na c5, pak výměna střelce na g6 a ovládnutí sloupce „b“. Jak uvidíme, tento jednoduchý plán povede k rychlé výhře.

**14. g4! Sg6 15. c5 Je4** černý má také plán hry – umístit jezdce na c4 a tím chce odvrátit bílého od výměny střelce g6. **16. f3 Jd2 17. Vf2 Jc4 18. Jxc4 dxc4 19. Sd6 Ve8 20. e4** ukazuje se, že ani energická opatření černému nepomohla: střelce sice zachoval, ale sloupec „b“ bude ovládat bílý. Navíc pěšec c4 potřebuje ochranu. **20....f5** chce osvobodit svého střelce, ale tento výpad povede k otevření i sloupce „f“, což bude výhodné pro bílého. **21. Dc2 fxe4 22. fxe4 Da3 23. Ve1 Dh3 24. Vg2 Vcd8 25. Vg3 Dh6 26. Dxc4 Dd2 27. Dc3!** Nejsilnější. Mění-li černý dámy, je koncovka pro něj beznadějná nejen pro ztrátu pěšce, ale i pro plné ovládnutí sloupce „b“ bílým. Poman chce hrát dále střední hru. **27....Dxa2 28. Vg2 Da6 29. h4!** Botvinnik mění plán hry – upouští od ovládnutí „b“ sloupce a přechází k ostrému útoku na královském křídle. Je to logické? Ano. Postup f7 – f5 otevřel královské křídlo a nyní bílý jednodušeji vyhraje útokem. **29....Vd7 30. h5 Sf7 31. Va1 Dc8 32. Df3** způsob útoku je jednoduchý – postup pěšců g, h. **32....Dd8 33. g5 g6 34. h6 e5 35. Sxe5 Vb7** nakonec získal černý sloupec „b“, ale v ten moment, kdy už není nikomu potřebný (špatné bylo i 35....Vxd4 36. Vxa7 Vd7 37. Vxd7 Dxd7 38. Df6 Dd1 39. Kh2 Dh5 40. Kg3) **36. Df4 a5 37. Vf2 Sb3 38. d5 cxd5 39. c6 Va7 40. c7 De7 41. Sd6 1:0**

<b>Aljechin – Euwe</b>		<b>1937</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Df4,Va1,Vd1,Sd5,Jf3,a2,e4,f2,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,Dd8,Vc8,Vf8,Sb7,Jc6,a7,b6,f7,g7,h7	

Skvělý obraný plán provedl Euwe. Postavení bílých figur je hrozné a černý král je chráněn slabě. Po vynuceném ústupu černé dámy zahraje bílý Jg5 s trojím napadením bodu f7 a hrozbou i pěšci h7. K tomu je možno zapojit i věž Vd1 – d3 – h3.

Euwe nalezne skvělý plán obrany. Podaří se mu vyměnit nebezpečného střelce d5 a převést jezdce k ochraně krále. **16....De7 17. Jg5** (hrozí již třikrát vzít na f7 s dalším Vd7). **17....Je5! 18. Sxb7 Jg6! 19.Df5 Dxb7 20.Vd7 Da6!** To vše musel Euwe vidět! Dáma hrozí vzít pěšce a2. **21. h4 Vc5!** Závěrečný tah skvělého plánu, bílý musí měnit věže (22. Dg4 Je5 23. Dh5 h6 nebo 22. Dh3 nejsou pro bílého zajímavé). **22. Vd5** a nyní po **22....Dc8** je pozice zcela vyrovnaná.

<b>Reshevski – Petrosjan</b>		<b>1953</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1,Df4,Ve1,Ve3,Sb2,Sg4,a3,c3,d4,e5,g2,h2	
<b>Černý:</b>	Kg8,De8,Vd8,Ve7,Sg6,Jc6,a5,b5,c4,f7,g7,h7	

V praxi Petrosjana je mnoho příkladů pěkných plánů obrany. V tomto případě uskutečnil Petrosjan oblíbenou oběť kvality. Pozice černého je dost obtížná: bílý má v centru pěšcový masiv připravený postoupit a smést soupeřovy síly. Bílé figury jsou dobře zmobilizovány a podporují aktivitu své pěchoty. Černé figury jsou zatlačeny k zadním řadám a nemohou projevit potřebnou aktivitu. V těžké pozici stanovil Petrosjan plán obrany. Pěšec dámského křídla je jediný poziční faktor dávající naději na záchranu. Bílé pěšcové centrum je černopolně orientováno a pole d5 by mohlo být nadějným opěrným bodem pro černého jezdce. Právě s postavením jezdce na d5 a s pěšci dámského křídla je spojen Petrosjanův plán obrany. Připravil přeskupení Jc6 – e7 – d5, ale na cestě je věž – dáme ji! Černý dal věž za střelce, dostal pěšce e6, podporujícího Jd5 a tak je toto předsunuté postavení ještě účinnější. **25....Ve6! 26. a4** (s nadějí na impulsivní 26....b4 27. d5! Vxd5 28. Sxc6 fxe6 29. Dxc4 s rozhodující výhodou bílého). Petrosjan však provádí svůj plán přesně. **26....Je7! 27. Sxe6 fxe6 28. Df1 Jd5 29.Vf3 Sd3** figury černého získaly velkou aktivitu, materiální výhoda bílého teď není podstatná. Proto americký velmistr vrací materiál a snaží se o vyrovnání hry. **30. Vxd3 exd3 31. Dxd3 b4 32. exb4** jediné tak (po 32. c4 Jb6 33. Ve1 Ja4 34. Sa1 Dc6 nebo 33. d5 exd 34. c5 Jxa4 35. Sd4 Ve8 36. Df3 De6 jsou bílí pěšci zablokováni a plán je uskutečněn) **32....axb4 33. a5 Va8 34. Va1 Dc6 35. Sc1 Dc7 36. a6 Db6 37. Sd2 b3 38. Dc4 h6 39. h3 b2 40. Vb1 Kh8 41. Se1 ½ - ½.**

Englisch – Steinitz		1883
<b>Bílý:</b>	Kg1, Va1, Vd1, Sf4, Jb3, a2, b2, c3, f3, g2, h3	
<b>Černý:</b>	Kf7, Vd8, Ve8, Se6, Sg7, a7, b6, c5, f6, g6, h7	

Pozice černého je lepší. Má dva aktivní střelce, což umožní v dalším tlak na obou křídlech. Mistr světa provede dvoustupňový plán, kterým bude realizovat svou výhodu. První stupeň: maximální stísnění soupeřových sil, v tom hlavní roli sehrávají černí pěšci.

22....g5! 23. Vxd8 Vxd8 24. Se3 h6! Cíl stále stejný – stísnit střelce. 25. Ve1 f5 26. f4 Sf6 27. g3 a5! 28. Jc1 a4 29. a3 stačil zabránit černému v a4 – a3 s rozbitím pěšců. 29....Sc4 30. Kf2 První část plánu vyplněna, bílé figury jsou stísněné a nemohou projevit aktivitu. Jak nyní postupovat a realizovat výhodu? Byly dvě možnosti: postavit věž na d5 a prosadit postup pěšce „b“, což by asi vedlo k vytvoření volného pěšce. Steinitz však vybral druhý plán: vyměnit střelce a pak bude bílý těžko bránit vniku černé věže na 2. nebo 1. řadu. 30....gxf4 31. Sxf4 (31. gxf4? Sh4) 31....Sg5 32. Sxg5 hxg5 33. Ke3 Kf6 34. h4 bílý je v nevýhodě tahu, ustoupí-li věž z e1, černý zesílí pozici Ke5. 34....gxh4 35. gxh4 Ve8 36. Kf2 Vxe1 37. Kxe1 Ke5 38. Jc2 Sxe2! 39. Kxe2 Kf4 40. c4 Kg4 41. Ke3 f4 42. Ke4 f3 43. Ke3 Kg3 0:1

Karpov – Spasskij		1974
<b>Bílý:</b>	Kg1, Dc4, Vd2, Vf1, Se3, Jc3, a4, b2, c2, e4, g2, h3	
<b>Černý:</b>	Kg8, De7, Va8, Vd8, Sh4, Jb4, a5, c6, e5, f7, g6, h5	

Bílý musí splnit dvě důležité strategické operace – vyhnat černého jezdce ze silné pozice b4 na kraj šachovnice (a6) a zahnat střelce z pole h4, kde brání bílému zdvojit věže a začít přímý útok na krále. 24. Jb1! Db7 25. Kh2! Kg7 26. c3 Ja6 27. Ve2 Vf8 Spasskij pochopil, že zdvojení věží nelze zabránit a včas dělá opatření ke krytí pěšce f7. 28. Jd2 Sd8 29. Jf3 f6 plán bílého se uskutečňuje, nyní je možno hledat cesty pokračování útoku. Následující etapu už lze upřesnit: průlom dámou na e6 a operace na sloupcích „d“ a „f“. 30. Vd2 Se7 31. De6 Vad8 32. Vxd8! Sxd8 (nešlo 32....Vxd8 pro Jxe5) 33. Vd1 Jb8 34. Sc5 Vh8 35. Vxd8! Nesložité kombinace – logické završení plánu bílého. Po 35....Vxd8 36. Se7 jsou ztráty černého velké, a proto se černý vzdal.



Smyslov – Pano		1943
<b>Bílý:</b>	Kh2,Df3,Vg1,Vh1,Sd3,Sd2,Jc3,Jf5,a4,b5,c4,d5,e4,f2,g5,h4	
<b>Čer:</b>	Kg8,Dd8,Va7,Vc7,Sd7,Sf8,Je8,Jh8,a5,b6,c5,d6,e5,f7,g7,h7	

Bílý má prostorovou převahu, figury má umístěny aktivně. Není však snadné prolomit černou pasivitu. Smyslov zformuloval tento plán:

1. Převod krále na dámské křídlo, kde bude v plném bezpečí
2. Průlom f2 – f4 , otevření „f“ sloupce a diagonály a1 – h8
3. Převod Jc3 na královské křídlo k zasazení rozhodujícího úderu.

**31. Kg2 g6 32. Kf1! Sc8** kdyby černý bral na f5, pak 33. exf a bílý jezdec by šel na e4, což by vedlo k rychlé katastrofě. **33. h5 Vab7 34. Vh2 Va7 35. Ke1 Vab7 36. Kd1 Va7 37. Kc2 Vab7 38. Kb3 Va7** první část plánu se uskutečnila při úplné pasivitě černého, který nemůže nic podnikat. **39. Dg3 Vab7 40. f4 exf4 42. Sxf4 Va7 43. Jd1!** Dává jasně najevo svůj úmysl ve třetí části plánu. Jezdec chce vykonat cestu Jd1 – e3 – g4, dát střelci f4 místo na c3. To by vedlo k záhubě černého, proto **43....gxf 44. exf Jg7 45. Je3 h6 46. f6 1:0**

Konsult – Capablanca		1914
<b>Bílý:</b>	Kg1,Ve3,Vf2,Jf3,a2,b2,c2,h2, h3	
<b>Černý:</b>	Kh7,Va8,Vf6,Se4,a7,b7,d5,f5,h6	

Capablanca provedl několikastupňový plán. **1....Vb6!** v první části plánu chce vynutit na bílém postup jednoho pěšce na dámském křídle a tak zbavit bílou věž možnosti napadat pěšce dámského křídla. Pak bude následovat kombinační nástup černých figur v centru a využití síly střelce a aktivity černého krále. **2. b3** (slabší by bylo 2.c3, na které by přišlo 2....f4! 3. Ve2 Vg8 4. Kf1 Sd3 s výhrou kvality. Lépe bylo Vb3 – výměna věží by znesnadnila černému výhru). **2....Vc8** napadení pěšce c2 udržuje jezdce na d4 a nutí i jednu věž pěšce bránit. **3. Jd4 Vf6 4. Vf4 Kg6** vynucuje postup pěšce c2, což je plánem černého. V případě Vf4 – f2 začne brzy postup pěšce f5 a věž c8 zaujme bod c3. **5. c3 Kg5 6. Je2 Va6** plán se blíží k zakončení. Bílý musí hrát a2 – a4, na což černý uskuteční průlom b7 - b5. **7.h4 Kf6 8. a4 b5!** Nyní, kdy černá věž vtrhne do soupeřova tábora a král se přiblíží k centru, bude zjevná síla střelce e4. Volný pěšec f5 se brzy pohne a partie je vyřešena. **9. axb Va1 10. Vf1 Vxf1 11. Kxf1 Ke5 12. Jd4 f4 13. Vh3 Vg8 14. Ke1 Vg1 15. Ke2 Vg2 16. Kf1 Vb2**

**17. Ke1 h5 18. Kd1 Sf5 19. Jxf5 Kxf5 20. c4 Ke4 21. Vc3 f3 22. Ke1 d4 0:1.**

<b>Karpov – Unzicker</b>		<b>1974</b>
<b>Bílý:</b>	Kg1, Dd2, Va2, Ve1, Sb1, Se3, Jf3, Jg3, b4, c3, d5, e4, f2, g2, h3	
<b>Černý:</b>	Kg8, Dd8, Va8, Vc8, Sd7, Sf8, Jb7, Jf6, b5, c4, d6, e5, f7, g6, h7	

Bílý má prostorovou převahu, černé figury zaujímají nevhodné pozice, zejména Jb7 stojí vždy ve španělské špatně. Plán Karpova má tři části:

1. postavit Sa7 a zkoncentrovat na „a“ sloupci těžké figury. Černý bude muset čekat, kdy bílý vhodně otevře sloupec
2. Využívaje ochromení pozice černého provést f2 – f4. Brát pěšce nebude dobré, jezdec přes d4 může jít na c6. Pak pěšec postoupí na f5.
3. při pasivní obraně koncentrovat své figury na sloupcích proti králi, působit na body f6, g6 nebo h6 a vtrhnout na královské křídlo.

Kdyby černý hrál g6 – g5, vnik bílý uskuteční po oslabených polích. Nad černým bude stále viset hrozba odskoku střelce z a7 a vnik věží po „a“ sloupci.

**24. Sa7! Je8 25. Sc2 Jc7 26. Va1 De7 27. Sb1 Se8 28. Je2 Jd8 29. Jh2** příprava druhé části **29....Sg7 30. f4! f6** nebere na f4, aby nepustil Jd4 **31. f5 g5** nyní Karpov realizuje třetí část plánu – vnik přes pole h5 . **32. Sc2 Sf7 33. Jg3 Jb7 34. Sd1 h6 35. Sh5 De8 36. Dd1 Jd8 37. Va3 Kf8 38. Va2 Kg8 39. Jg4! Kf8 40. Je3 Kg8 41. Sxf7 Jxf7 42. Dh5 Jd8 43. Dg6! Kf8 44. Jh5 1:0**