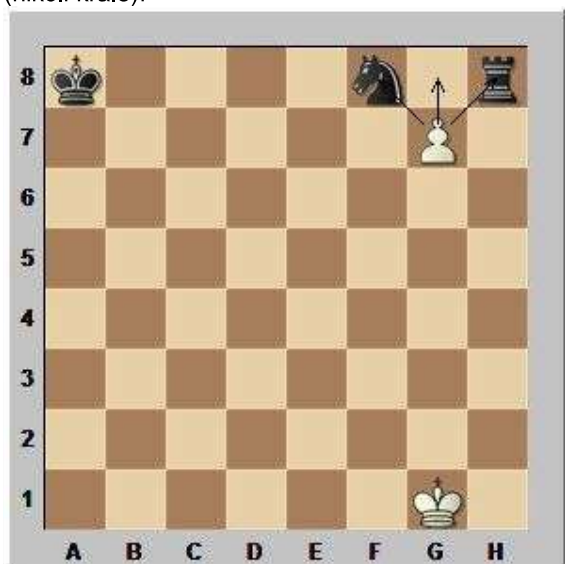


3. lekce: Proměna pěšce, braní mimochodem a srovnatelná hodnota figur

Proměna pěšce

Každý pěšec, který dojde na poslední řadu (bílý pěšec na osmou řadu, černý pěšec na první řadu) se musí proměnit v jednu z figur téže barvy - podle výběru hráče buď v dámu, věž, jezdce či střelce (nikoli krále)!



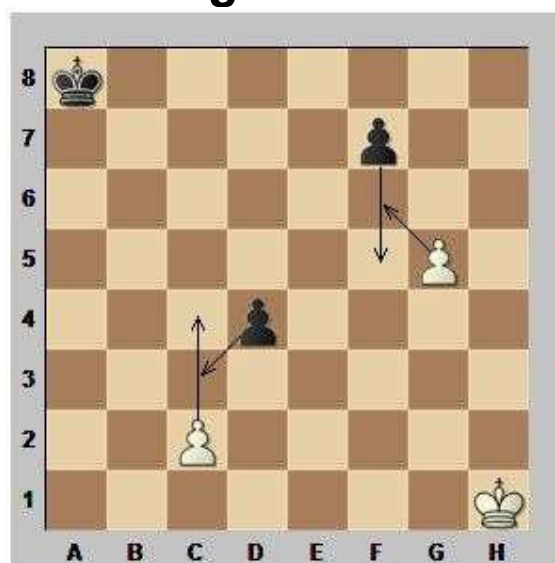
1.?

V pozici předchozího diagramu může bílý pěšec vstoupit buď na pole g8 nebo s braním černé věže vstoupit na pole h8 - v obou případech se musí proměnit buď v dámu, věž, střelce nebo jezdce.

Braní mimochodem

("en passant" - čti "ánpasán")

Týká se výhradně pěšců. V případě tahu pěšcem ze základního postavení o dvě pole má protivníkův pěšec nacházející se na čtvrté (černý), respektive na páté řadě (bílý) právo na jeho vzetí tak, jako by soupeřův pěšec postoupil místo o dvě pole pouze o jedno. Musí tak ale zahrát bezprostředně. Kdyby zahrál něco jiného, už by potom mimochodem brát nemohl. Příklad viz následující diagram.



Je-li na tahu bílý a zahraje pěšcem z c2 na c4, černý pěšec d4 ho v následujícím tahu může brát mimochodem, jako by pěšec hrál pouze na pole c3. Obdobně je-li na tahu černý a zahraje pěšcem z f7 na f5, bílý pěšec g5 ho může brát mimochodem tak, že se postaví na pole f6 a černého pěšce z f5 odstraní z šachovnice.

Srovnatelná hodnota figur

Podle dlouhodobých zkušeností byla stanovena průměrná hodnota figur, která má velký význam zvláště při jejich výměnách. Do přibližných rovnic se dají psát vztahy mezi figurami, ale král se jich samozřejmě nezúčastňuje. Zhruba však můžeme říci, že střelec nebo jezdec se svou hodnotou rovná třem pěšcům, věž pěti pěšcům a dáma asi deseti pěšcům.

$$J = S = 3p$$

$$V = 5p = S + 2p = J + 2p$$

$$D = 2V = V + S + 2p = V + J + 2p = 2S + J + p = 2J + S + p = S + J + 4p = V + 5p$$

Cvičení:

1. Hrajeme partii, kde cílem je dosažení materiální převahy při různých pěšcových formacích:

a) bílý: c2 černý: b7 na tahu střídavě bílý a černý

b) bílý: c2, e2, g2 černý: b7, d7, f7 ; na tahu střídavě bílý a černý

c) bílý: a2, b2, c2, d2 černý: a7, b7, c7, d7 na tahu bílý

d) bílý: b2, c2, e2, g2 černý: b7, d7, f7, g7, na tahu střídavě bílý a černý

2. Hraní partií - ideou je dosažení materiální výhody, tzn. že "vyhraje" ten, komu při přerušení boje zůstane materiální převaha.

Domácí úkol:

1. Kolik tahů potřebuje pěšec v základním postavení, aby došel na pole proměny?

Odpověď: pět - např. a4 - a5 - a6 - a7 - a8

2. Cvičení znalosti hodnoty figur - doplňte chybějící údaje:

	Bílý	Součet hodnot	Černý	Součet hodnot	Kdo stojí lépe?
a)	S, J		V		
b)	V, S, S		D		
c)	D, S, S, p		V, V, S, J, p, p		
d)	D, V, V, p		D, V, S, J, p, p		

Odpověď:

a) 6 : 5 bílý

b) 11 : 10 bílý

c) 17 : 18 černý

d) 21 : 21 rovné hry