

33. lekce: Koncovky stejnobarevných střelců

V koncovkách stejnobarevných střelců jsou rozhodující činiteli:

- působnost střelců
- rozestavení pěšců
- postavení králů

Rovněž si vysvětlíme pojmy "dobrý" a "špatný" střelec. Např. v následující pozici

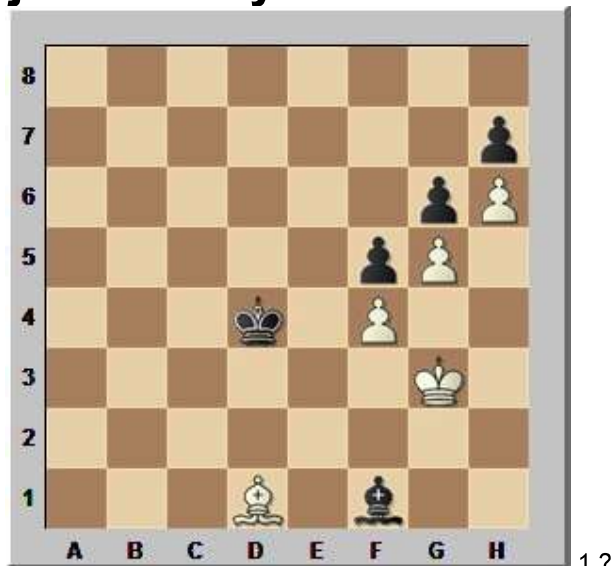


?

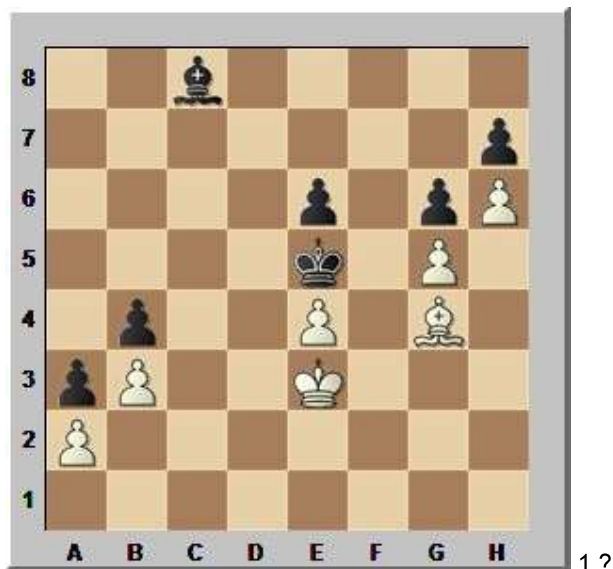
stojí bílý na výhru. Bílý střelec může napadnout všechny pěšce černého, je tedy **dobrým** střelcem. Černý střelec naopak může pouze bránit vlastní pěšce, nemůže však ohrozit pěšce soupeřovy. Je tedy **špatným** střelcem.

Král černého nemůže táhnout, protože by umožnil bílému králi vstup na pole d6 nebo f6 se snadnou výhrou. Rozhodnou proto střelci. Kdyby v dané pozici byl na tahu černý, musí táhnout střelcem, a ztrácí jednoho pěšce. Na tahu je bílý. Plán hry spočívá v tom, že přeneseme povinnost tahu na černého, např.

1.Sc2 Sf7 2.Sd3 Se8 3.Se4 a po jakémkoliv tahu ztrácí černý pěšce.



Bílý má dobrého střelce, avšak pokud by černý umístil svého střelce na diagonálu a2 - g8, nebyla by výhoda bílému k ničemu. V této pozici má však k dispozici razantní kombinační řešení: **1.Sh5! gxh5 [1...Sc4 2.Sxg6 Sg8 3.Sxf5 +-] 2.g6! hxg6 3.h7** a černý nezabrání postavení dámy.



V této pozici nerozhoduje kvalita střelců. Rozhodující roli zde hraje čas. Bílý vyhraje kombinačním obratem obdobným tomu, se kterým jsme se seznámili v předchozím diagramu **1.Sh5 Sa6 [1...gxh5 2.g6 hxg6 (2...Kf6 3.gxh7+-) 3.h7+-] 2.Sxg6 Sc4 3.Sxh7 Sxb3 4.g6 Sxa2 5.g7 b3 6.g8D b2 7.Dg3+ Kf6 8.Dg7#**



1.

? 1...?

Černý na tahu remizuje jednoduše tím, že vstoupí králem na pole proměny pěšce - **1...Kb8** a není na šachovnici síla, která by ho odtud vyhnala.

Bílý na tahu vyhraje tím, že omezí působnost černého střelce na dlouhé diagonále - **1.Ka7 Sh1 2.Sc4 Sf3 3.Sa6+ Kd8 4.Sb7 Sg4 5.Se4 Sc8 6.Sf5! Sxf5 7.b7** a černý střelec nezadrží pěšce +-



1...

?

Pozice z partie **Schlechter,C - Wolf,H** Vídeň 1905, která je klasickou ukázkou špatného a dobrého střelce. Všichni černí pěšci na rozdíl od bílých jsou na barvě střelce. Za bílého jde jen o to, najít správný plán: **1...Sa4 2.Kd4 Ke6 3.Se2 Sb3 [3...Se8 4.Sf3 Sc6 5.Sg2** a černý neudrží pěšce a následně i partii] **37.c6!** tah rozhodující partii **37...bxc6 38.Sxa6 Kd7 39.Kc5 Kc7 40.Sd3 Kb7 41.a6+ Ka7 42.e6 d4 43.Sc4 1-0**



1.

? 1...?

1.Se7 Sc1 2.Sf8 Sg5 3.Sg7 Sh4 4.Sf6 s prosazením pěšce a výhrou

Černý na tahu má jedinou šanci na remízu, a to převod krále na f5 **1...Ke4!** (ne však **1...Ke5**, protože by po **2.Se7 Sc1** dostal **3.Sf6+** a prohrál by) **2.Se7 Sc1 3.Sf8 Sg5 3.Sg7 Kf5!** s remízou, protože bílý nemůže překrýt dráhu střelce **4.Sf6** jako v předchozím příkladě.

Cvičení:

A ukázka dobrého a špatného střelce v podání nejlepšího světového hráče nedávné minulosti:



1.?

Kasparov,G - De Firmian,N New York 1995 **1.g5! fxg5 [1...Sxg5 2.Kxb6+-; 1...hxg5 2.h6+-]** **2.g4** další ukázka špatného střelce - černý střelec je odkázán jen na pasivní obranu svých pěšců **2...Ke6 3.Kc6 Sd4 4.Sd6 1-0**

Domácí úkol:

B: Kf7, Sf8, g6

Č: Kf5, Sc3,

Bílý na tahu vyhraje. Navrhněte vyhrávající pokračování.

Řešení: **1.Sg7 Sd2 2.Sd4 Sh6 3.Se3 Sf8 4.Sd2 Sc5 5.g7 +-**