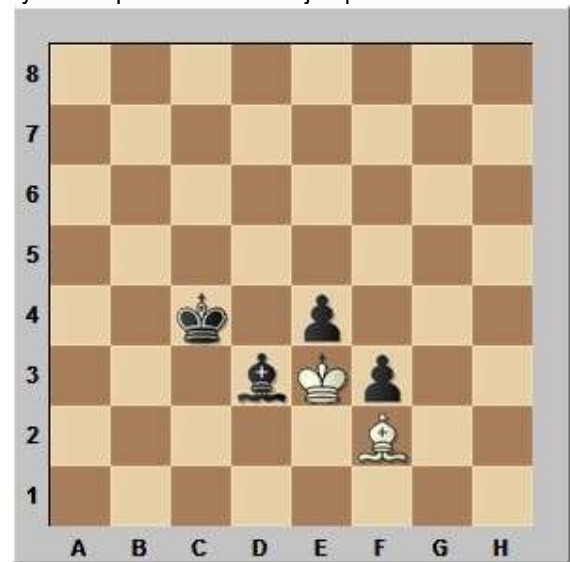


34. lekce: Koncovky nestejnobarevných střelců

Výjimečnost těchto koncovek spočívá v tom, že ani převaha dvou, mnohdy dokonce tři pěšců nestačí k výhře. Například v následující pozici:



udrží bílý jednoduše nerozhodný výsledek. Střelec se bude pohybovat po diagonále e1-h4 a černý nemůže výhodu dvou pěšců nijak využít.

Remízu udrží bílý i v následující pozici:



Černý nemá žádnou možnost, jak vynutit postup některého ze svých pěšců. Král bílého ve spolupráci se svým střelcem nedovolí soupeřovi králi přiblížit se k pěšcům a střelec černého případnému postupu některého z pěšců přes černá pole už nepomůže vůbec.

Proto je únik do koncovek nestejnobarevných střelců vítaný motiv v obraně a při záchraně obtížných postavení.

Koncovka střelce a pěšce proti střelci je vždy remizová, kontroluje-li střelec slabší strany pole proměny nebo postupu pěšce.

Koncovka střelce a dvou pěšců proti střelci je často remizová, avšak v řadě případů silnější strana vítězí. Pokud jsou pěšci spojení, slabší strana při správné obraně remizuje - jak ukazuje následující příklad:



1.?

V pozici diagramu nemůže bílý vynutit výhru. Postoupí-li d pěšec - **1.d6** přijde **1...Sxd6** s remízou, postoupí-li c pěšec - **1.c6** remizuje černý tahy střelce po diagonále f8 - a3. Král je uvázan na krytí pěšce c5.

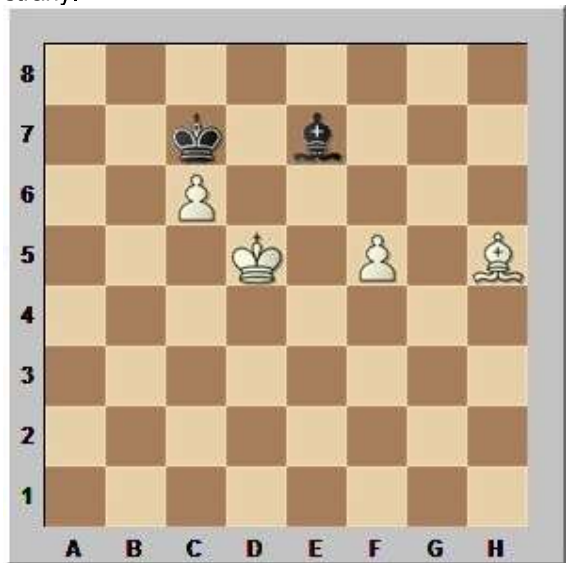


1.?

Oproti předchozímu diagramu je rozdíl v umístění střelce. Nelze samozřejmě hned postoupit ani jedním z pěšců, avšak bílý rozhodne převodem krále na f6 s následným postupem e5-e6 - černý střelec z diagonály h3-c8 totiž nenapadá pěšce d5, na Sg2 vždy rozhodne postup e5-e6: **1.Ke3 Sf5 2.Kf4 Sh3 3.Kg5 Sg2 4.e6+ Ke8 5.d6** a nyní bílý rozhodne převodem krále na dámské křídlo **Sc6 6.Kf6 Sa4 7.Sa5 Sc6 8.Ke5 Sa4**

9.Kd4 Sb5 10.Kc5 Sa4 11.Kb6 Kd8 12.Kb7+ Ke8
13.Kc7 Sb5 14.d7+ +-

Jedná-li se o koncovku s roztrženými pěšci, může silnější strana zvítězit, jsou-li pěšci od sebe vzdáleni o dva a více sloupců. I zde je však pro případnou záchranu rozhodující souhra krále a střelce slabší strany.



1.?

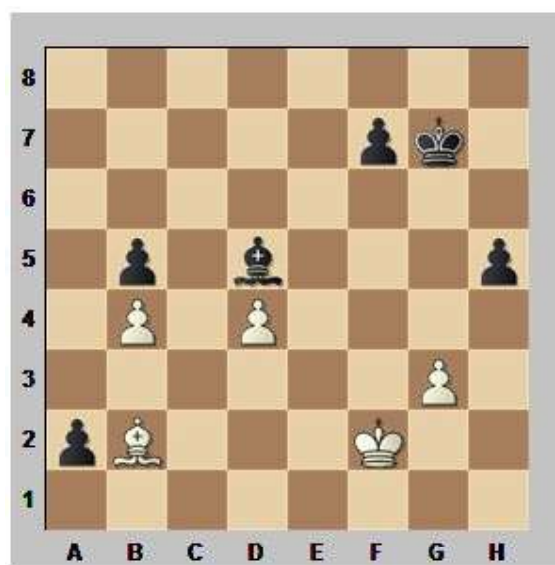
1.Sf3 Sh4 2.Ke6 a rozhodne aktivní král Kd8 3.f6 Sg5
4.f7 Sh6 5.Kf6 Sf8 6.Kg6 Ke7 7.Kh7 Kd8 [7...Kxf7
8.c7+~] 8.Kg8 Ke7 9.c7+-

U koncovek s více pěšci hraje zpravidla rozhodující roli možnost vytvoření volného pěšce (volných pěšců), obdobně jako v partii **Chigorin,M - Winawer,S**, Berlin, 1897:



1.?

41.Kd3 Kg5 42.Kc4 e4 43.a4 Sg3 44.Kb5 Kf4 45.a5
bxa5 46.bxa5 Sf2 47.Kc6 Ke3 48.Sb5 Kf4 49.Kxc7
Kxg4 50.d6 1-0

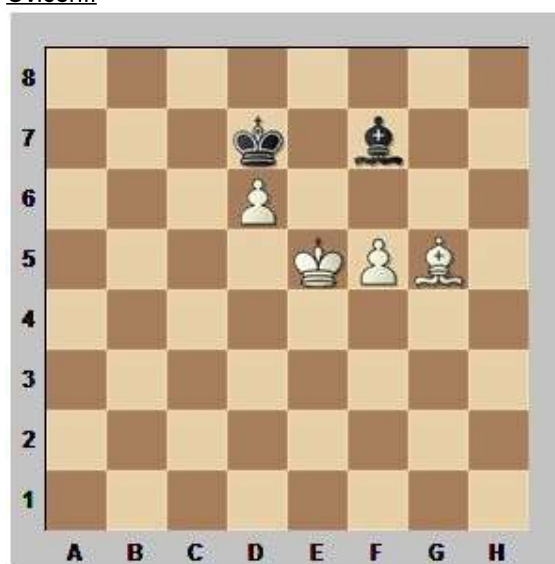


1...

?

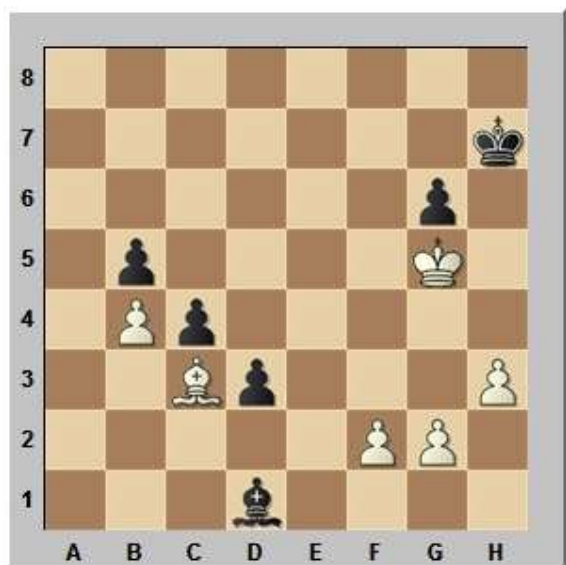
Verlinsky,B - Alechin,A, Oděsa, 1918
plán černého je vcelku jasný - králem dojít na pole g4,
vyměnit pěšce f za bílého g-pěšce, a rozhodnout
postupem h pěšce 43...Kg6 44.Sc3 Kg5 45.Ke3 Kg4
46.Kf2 f5 47.Sb2 f4 48.gxf4 Kxf4 49.Sa1 Kg4 50.Sb2
h4 51.Sa1 h3 52.Kg1 Kg3 0-1

Cvičení:



1.?

černý udrží remízu 1.Kf6 Sc4 2.Sf4 Ke8 3.Kg7 Sb3
4.f6 Sc4 5.d7+ Kxd7 6.f7 Sxf7 =



bílý střelec udrží oba volné pěšce a o vítězství rozhodne král s pěšcovou převahou na královském křídle **1.f4 Se2 2.g4 Sf1 3.h4 Se2 4.h5 gxh5 5.Kxh5 Sf3 6.f5 Se2 7.Kg5 Kg8 8.Kf4 Kf7 9.g5 Sh5 10.g6+ Kg8 11.Kg5 Sf3 12.f6 Sd5 13.Kf5 Kf8 14.Ke5 Sg8 15.f7 Sxf7 16.gxf7 Kxf7 17.Kd5 Ke7 [17...Kg6 18.Kc5 Kf5 19.Kxb5 Ke4 20.Kxc4+-] 18.Kc5 Ke6 19.Kxb5 Kd5 20.Ka4 Ke4 21.b5 Ke3 22.Kb4 d2 23.Sxd2+ Kxd2 24.Kxc4 +-**

Domácí úkol:

B: Kg2, Sg6, a2, b3, c4, f2, f3

Č: Ke5,

Sc5, a5, b7, c6, f4, g5, h4

Černý na tahu. Najděte vyhrávající plán černého!

Řešení: 1...Kd4 2.Sf5 Kc3 3.Sc8 Kb2 4.Sxb7 Kxa2

5.Sc6 Kxb3 a vyhraje.