

METODY OBRANY HORŠÍCH POZIC

1. Úvodem

by bylo vhodné se zamyslet, jak vznikne horší pozice. Triviální odpověď je – chybou. Pomineme-li však přehlédnutí a momentální indispozici, tak objevíme významnou systémovou chybu: přeceňování pozice. Hráč si myslí, že mu nic nehrozí, že stojí značně lépe, hraje příliš optimisticky. Potom se zákonitě – při správné reakci soupeře – octne v horší pozici. Stejně významné je podceňování vlastních možností, hráč brání tomu, co ani nehrozí (nebo není důležité), nepokračuje dostatečně aktivně, ačkoliv pozice to vyžaduje. Takže nejpodstatnější složkou šachového umění je **schopnost objektivního hodnocení pozice**. Bohužel, šachy jsou natolik složité, že nelze úplně zamezit tomu, aby se šachista nedostal do horšího postavení. Nepřesnému ohodnocení pozice nezabrání ani několikahodinová příprava před partií za pomoci sebevýkonnějšího počítače. Souboj v šachové partii lze při určitém zjednodušení definovat jako schopnost vystupňovat minimální výhodu až k realizaci převahy a na druhé straně využít maximálně všechny obranné prostředky (alespoň to potvrzují partie světové elity) . Pro takový způsob boje je bezpodmínečně nutná jedna psychická dispozice – **sebedůvěra**, ale to jsme už u jiného tématu.

2. Definovat lepší/horší postavení

není snadné, tento pojem zahrnuje v podstatě **několik různých stupňů**, od nepatrné prostorové výhody/nevýhody s redukováným materiálem (v podstatě remízovou pozici), přes iniciativu až k prudkému útoku (hodnocení nejasné – zejména při ne-

rovném materiálu), až k jasně vyhranému postavení před vzdáním.

Záleží samozřejmě na stádiu partie (od zahájení až po „knižní“ koncovku) a na **typu pozice**, jejich vlastnostech. Nutné je přesně určit **příčiny nevýhody** (občas jde o několik položek), obránce rovněž musí vyhodnotit **možnosti protihry** a vybrat tu neúčinnější.

Je třeba brát v úvahu i **poměr sil obou hráčů**, jestliže se do velké nevýhody dostane podstatně silnější hráč, pak mu mnohdy stačí k úspěšné obraně nebo dokonce k otočení výsledku jen zkomplikovat pozici. Samozřejmě je nutno uvážit i další **psychologické okolnosti**: spotřebovaný čas v partii, stav turnaje nebo zápasu (včetně družstev), vlastnosti soupeře, sportovní výsledek partie (postup do vyšší soutěže, splnění normy) atd.

Jak již bylo zmíněno výše, s určitou formou obrany se setkáváme téměř v každé partii a je nad rámec této práce katalogizovat všechny metody a motivy obrany. Vybrali jsme jen ty nejpodstatnější a nejfrekvencovanější **standardní plány obrany**. Obecně platí, že vést obranu je náročnější než hledat pokračování v aktivnější pozici. Obránce musí zachovat chladnou hlavu, měl by vidět více než protivník a při hledání protišancí se v mimořádné míře projeví jeho **fantazie**.

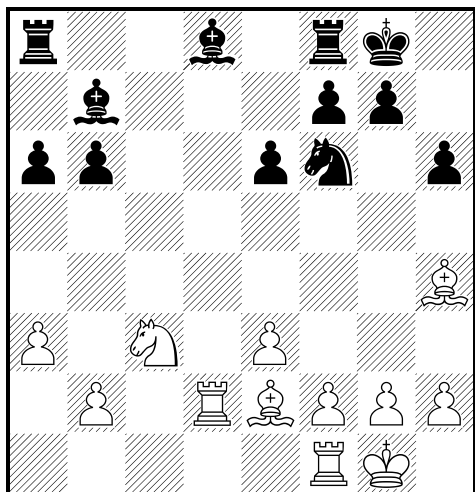
3. Zjednodušení pozice až přechodem do koncovky.

Zpravidla se jedná o neutralizaci minimální převahy soupeře, připomíná to „utíkaný ze žíněnky“ při zápasení, koncovka by měla být (bez větších problémů) remízová. Častokrát je tato metoda použita i ve spojení s obětí materiálu.

CAPABLANCA – ALJECHIN
ZÁPAS MS, BUENOS AIRES, 1927

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 Jf6 4. Sg5 Jbd7
5. e3 Se7 6. Jf3 0–0 7. Vc1 a6 8. a3 h6
9. Sh4 dxc4 10. Sxc4 c5 11. dxc5 Jxc5
12. Se2 b6 13. Dxd8?! 13. 0–0 13. ... Sxd8?!
13. ..Vxd8 14. b4?! Jcd7! ... a5 D 14. 0–0
Jb3 15. Vcd1 Sb7 16. Jd2 Jxd2 17. Vxd2

Diagram č. 1



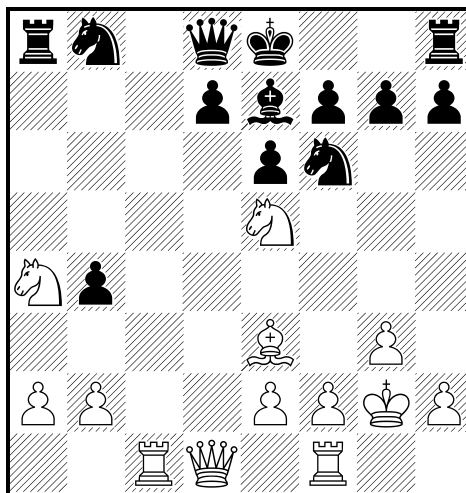
Vznikla pozice, jaké dokázal virtuózně rozehrát právě Capablanca. Ovládá sloupec „d“, slabiny černého na dámském křídle neléčí tah b5, nýbrž jen fixuje. Kromě toho bílý hrozí po f3 dále omezit soupeřovy figury, jeho král bude připraven rychleji zasáhnout do bojů. Alechin nepřipustí tento scénář, vynucuje masové výměny, za tím účelem obětuje i pěšce. 17. ... Je4! 18. Jxe4 Sxh4 19. Jd6 Sd5 20. e4 Vfd8! Vše má vůdce černých spočítáno. 21. Jxf7 Kxf7 22. exd5 Vxd5 23. Vxd5 exd5 24. Vd1 Sf6! 25. Sf3 Vc8 26. Sxd5+ Ke7 27. b3 Sb2! Pointa. Po výměně věží ztratí Capablanca jakoukoliv záminku proč pokračovat ve hře. 28. a4 Vc1 29. Vxc1 Sxc1 30. Sc4 1/2

Někdy je poměr sil v koncovce dosti bizarní, spíše to připomíná kompoziční tvorbu. V následující partii černý poskládal nedobytnou pevnost.

HÁBA – VOKÁČ
ČESKO, 1994

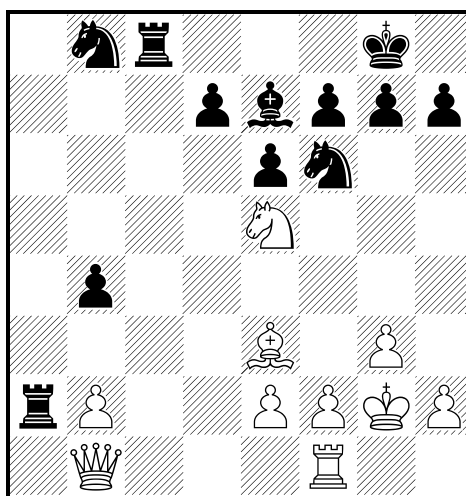
1. d4 Jf6 2. c4 e6 3. g3 c5 4. Jf3 a6 5. Sg2
b5 6. Je5 Va7 7. cxb5 7. dxc5 Sxc5 8. Jd3
7. ... axb5 8. dxc5 Sxc5 9. Jc3 Sb7 10. 0–0
Sxg2 11. Kxg2 b4 12. Ja4 Se7 13. Se3
Va8?! 13. ... Va6 14. Vc1

Diagram č. 2



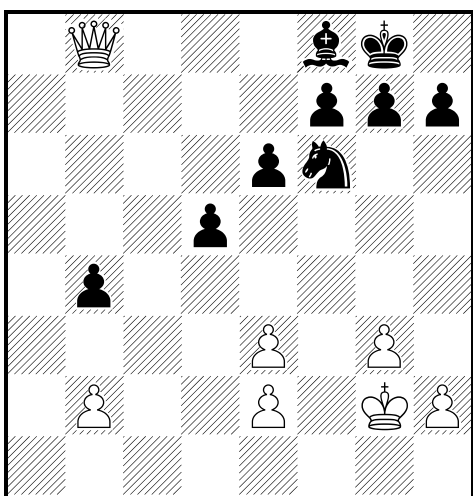
14. ... 0–0!? Fantazie černého začíná jiskřit. Jeho cílem je poskládat pozici s nestandardním poměrem sil, kde bude – ač materiálně slabší – ovládat šachovnici. 15. Jb6 Vxa2 16. Vc8 Dxc8 17. Jxc8 Vxc8 18. Db1!

Diagram č. 3



Plány černého by stoprocentně vyšly po „přirozeném“ 18. Db3 Va5 19. Sf4 h6 20. Vd1 d5. Ale i bílý je na výši situace a nalézá cestu, jak vniknout do soupeřova tábora. Zde musel černý zapomenout na svoje ambiciózní plány a tvrdě se přeorientovat na obranu. Po přehrání zbytku partie se to zdá prosté, ale zkuste to vymyslet! 18. ... Va5! 19. Vc1! Vxc1 20. Dxc1 Vxe5! 21. Dc8+ Sf8 22. Dxb8 Vxe3!! 23. fxe3 d5

Diagram č. 4



Dáma je k ničemu. Bílý bude ještě chvíli snít o tom, že ji ve vhodný moment zpátky „ztratí“ za obě protivné figury a přejde tak do pěšcovky. 24. Da8 h5 25. Dd8 Je4 26. Kf1 g6 27. Ke1 Kg7 28. Kd1 Sc5 29. Db8 Sd6 30. Db7 Sc5 31. Kc2 Sd6 32. Db5 Sf8 33. Dd3 Sc5 34. Kb3 Sf8 35. Dd4+ Kg8 36. Ka4 Sc5 37. Dd3 Sf8 38. Kb5 Sd6 39. Kc6 Sf8 40. Dd4 Se7 41. De5 Sf8 42. Df4 Kg7 43. Dh4 Kg8 44. g4 hxg4 45. Dxc4 Sg7 46. b3 Sc3 47. Df4 Kg7 48. Kd7 Jf6+ 49. Ke7 Jg8+ 50. Ke8 Jf6+ 51. Ke7 Jg8+ 52. Kd8 Jf6 53. h4 Jh5 54. Df3 Jf6 55. Df4 Jh5 56. Df3 Jf6 57. h5 Jxh5 58. e4 Jf6 59. exd5 exd5 60. Ke7 Jg8+ 61. Kd6 1/2

4. Aktivní odpor, vytváření maximálních těžkostí soupeři při rozvíjení jeho iniciativy.

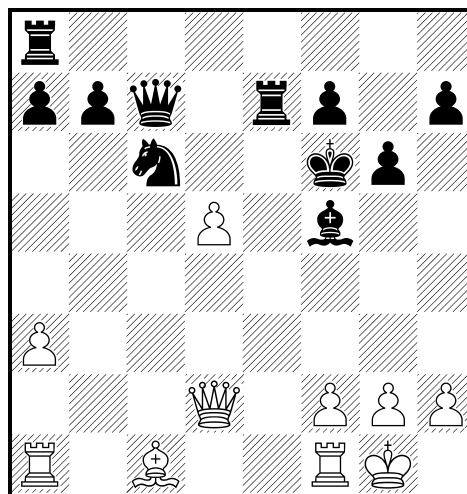
Plán spočívá v bezprostřední nebo profylaktické obraně důležitých strategických bodů, řad i sloupců, úhlopříčen atd. Tyto zásady samozřejmě platí obecně pro vedení celé partie. Při prudkém útoku soupeře je to však poslední zbývající prostředek.

BRONŠTEJN – EUWE

TURNAJ KANDIDÁTŮ CURYCH, 1953

1. d4 Jf6 2. c4 e6 3. Jc3 Sb4 4. e3 c5 5. Sd3 d5 6. Jf3 0–0 7. 0–0 Jc6 8. a3 Sxc3 9. bxc3 dxc4 10. Sxc4 Dc7 11. Sd3 e5 12. Dc2 Ve8 13. e4 exd4 14. cxd4 Sg4 15. Dxc5 Jxe4 16. Sxe4 Vxe4 17. Jg5?! Ve7 17. ... Vxd4 18. Dc2 g6 19. Sb2 Df4! 18. Dc2 g6 19. Je4 Sf5 20. Jf6+ Kg7 21. Dd2 Kxf6! 22. d5

Diagram č. 5



Prudký útok, navíc v rukách samotného Bronštejna, hrozby ani nelze vyčíslit. Exmistr světa v této kritické situaci nalézá jediný správný postup – centralizaci. 22. ... Vd8! 23. Sb2+ Je5 24. f4 Dc5+ 25. Kh1 Vxd5 26. fxe5+ Ke6 27. Dg5 Kd7! 28. Vac1 Db6 29. Sc3 Ve8! 30. Sb4 30. Vfd1 Vxd1+ 31. Vxd1+ Kc8 a král uniká pronásledovatelům. 30. ... Vexe5!

Diagram č. 6

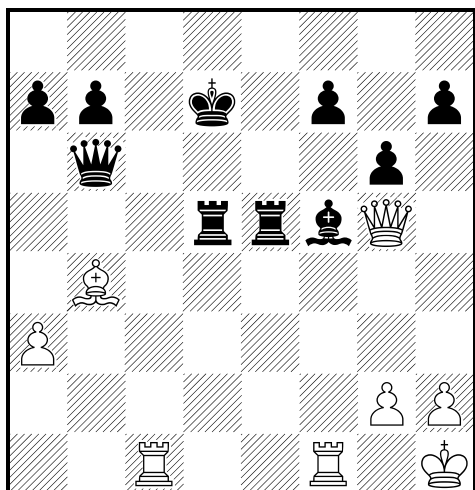
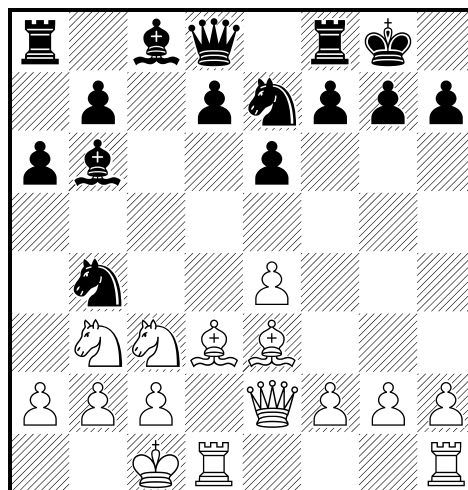


Diagram č. 7



Výsledek centralizace. Všimněte si, jakou mohutnou účinnost musí vyvíjet černé figury, aby kompenzovaly nejisté postavení krále. Bílý se ještě pokusí využít černých polí převodem střelce na královské křídlo. **31. Dh4 a5! 32. Se1 32. Sc3 Ve2 33. Dxb7 De6 34. Se1? Vxg2!! → 32. ... h5 33. Sf2 Da6 34. Sg3 Ve4 35. Vxf5!** Na poslední chvíli. Jinak se projeví protiútok černého a jeho materiální převaha. **35. ... Vxh4 36. Vxd5+ Ke6! 37. Vcd1 Dc4! 38. Vd6+ Ke7 39. Vd7+ Kf6 40. Sxh4+ Dxb4 41. Vf1+ Kg5 1/2**

V. Dydyško poznamenává: A. Nimcovič učil: „*Nepropadej zoufalství a centralizuj!*“, právě touto radou se v plné míře nechal vést M. Euwe.

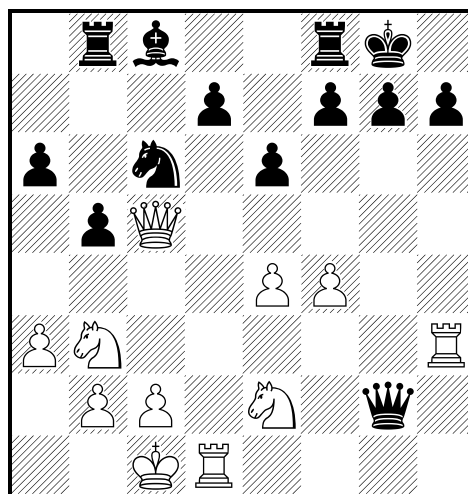
I v následující partii se objevuje taktický prvek používaný v nejvyšší nouzi: „hrdiný“ útek ohroženého krále.

LANČ – SIKORA-LERCH
ŽILINA, 1976

1. e4 c5 2. Jf3 e6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 a6 5. Sd3 Sc5 6. Jb3 Sb6 7. De2 Jc6 8. Se3 Jge7?! 9. Jc3 0-0?! 10. 0-0-0 Jb4!? Bílý má typický „sicilský“ náskok ve vývinu – táhl pěšcem 2x, zatímco černý 4x, kromě

toho síly černého nepůsobí harmonickým dojmem. Při očekávaném nástupu pěšců na královském křídle může být Sd3 nejhroznější figurou bílého. **11. a3 Jxd3+ 12. Vxd3 Sxe3+ 13. Dxe3 Jc6 14. f4 b5 15. Dc5 Vb8 16. Vhd1** Už s bezprostředními hrozbami. **16. ... Dh4! 17. Je2 Dxb2!?** Na první pohled hraje černý tak hloupě, že bílý ani nepotřebuje pěšcový nástup. Pasivní rezistence by porážku neodvrátila, učiněný tah má tu přednost, že se rapidně mění scénář hry. Bílý si musí pospíšet, jeho jízda je daleko a černý král snad něco vydrží. **18. Vh3 Dxb2**

Diagram č. 8



19. **De3?** Rozhodující moment partie. Bílý dává přednost „bezpečné“ cestě k výhře před iracionálním 19. **Vxh7! Kxh7** 20. **Dxf8 Dxe2** 21. **Vh1+ Kg6** 22. **Vg1+ Kf6** 23. **e5+ Kf5** 24. **Dxf7+ Ke4 +-**, kdy vede k výhře několik cest. 19. ... **d5!** 20. **Vg1 Dxe4** 21. **Dg3 g6** 22. **Dh4 Ve8** 23. **Dxh7+ Kf8** 24. **Dh8+ Ke7** 25. **Dh4+ Kd6** Stále se ještě hraje na jednu branku, tentokrát má ale barvu bílou. 26. **Jc3 Df5** 27. **Vd3 Kc7** 28. **Vg5 Df6** 29. **Vdxd5 Dh8!** 30. **Dxh8 Vxh8** 31. **Vd1 Sb7** 32. **Jc5 Vbd8** 33. **J3e4 Jd4 -+** 34. **Kb1 Je2** 35. **Vxd8 Vxd8** 36. **Jxb7 Kxb7** 37. **Jc5+ Kb6** 38. **Jd3 Vh8** 39. **Ve5 Vh1+** 40. **Ka2 Jc1+** 41. **Jxc1 Vxc1** 42. **Kb3 Kc6** 43. **Kc3 Vf1** 44. **Ve4 Kd5** 45. **Vd4+ Kc5** 46. **b4+ Kc6** 47. **Kb2 Vf2** 48. **Kb3 Vf3+** 49. **Kb2 f6** 50. **c4 bxc4** 51. **Vxc4+ Kd5** 52. **Vc5+ Kd4** 53. **Vc6 Vxf4** 54. **Vxa6 g5** 55. **Vc6 g4** 56. **b5 Vf2+** 57. **Kb3 g3** 58. **Vc4+ Kd5** 59. **Vg4 g2** 60. **a4 f5** 61. **Vg5 Kc5** 62. **Kc3 e5** 63. **Vg6 e4** 64. **b6 Vf3+** 65. **Kc2 g1D** 66. **Vxg1 Kxb6** 67. **Vg8 Vd3** 68. **Ve8 Kc5** 69. **Vf8 Vd5** 70. **Kc3 e3** 71. **Ve8 f4** 72. **Ve4 Vf5** 73. **Kd3 f3** 74. **Vc4+ Kd6** 75. **Vc1 Ve5 0-1**

5. Přípravu a provedení protihry

rozebíráme jako samostatný plán, kde právě tyto obecné zásady dominují. Aktivní hra je předpokladem nejen úspěšné obrany, ale libovolného plánu v šachové partii. Na rozdíl od válčení – „nejlepší obranou je útok“ – protihra v šachu neznamená hnát lidský materiál na minová pole, nýbrž objevit ty nejskrytější vlastnosti pozice a využít jich. Fantazie hráče je opět povinnou výbavou.

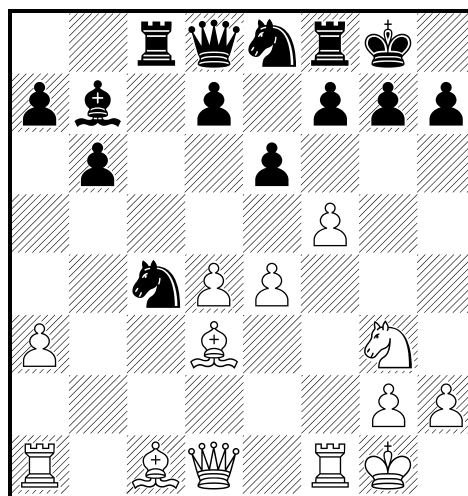
GELLER – EUWE

TURNAJ KANDIDÁTŮ CURYCH, 1953

1. **d4 Jf6** 2. **c4 e6** 3. **Jc3 Sb4** 4. **e3 c5** 5. **a3 Sxc3+** 6. **bxc3 b6** 7. **Sd3 Sb7** 8. **f3 Jc6** 9. **Je2 0-0** 10. **0-0 Ja5** 11. **e4 Je8** 12. **Jg3 cxd4** 13. **cxd4 Vc8** 14. **f4 Jxc4** 15. **f5** Bílý oběto-

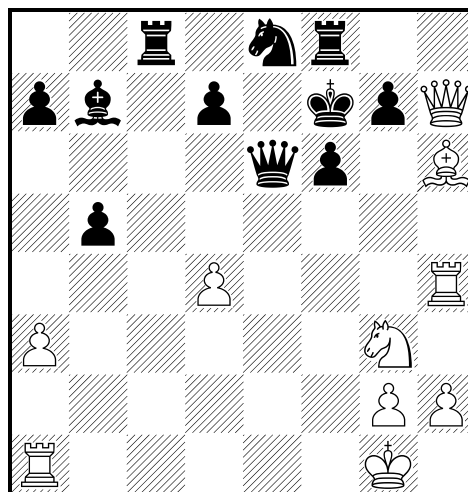
val v zahájení pěšce a má prudký útok. Hrozí okamžitě **f6** s rozbitím královského křídla.

Diagram č. 9



15. ... **f6!** 16. **Vf4** Není vidět, jak může černý zabránit zdvojení těžkých figur na sloupci „h“, po čemž se zhroutí postavení jeho krále. 16. ... **b5!!** Zahájení protihry v centru, kde má černý dobré vyhlídky díky výborně umístěným figurám **Jc4**, **Sb7** a **Vc8**, kterým na pomoc spěchá dáma. 17. **Vh4 Db6** 18. **e5!** I bílý spojuje obranu s útokem, pole **h7** černý už neubrání. 18. ... **Jxe5** 19. **fxe6 Jxd3** 20. **Dxd3 Dxe6!** 20. ... **g6?** 21. **Sh6!** **Jg7** 22. **Sxg7 Kxg7** 23. **Jf5+!** **gxf5** 24. **Dxf5 Vh8** 25. **Vg4+** ukázal Euwe. 21. **Dxh7+ Kf7** 22. **Sh6**

Diagram č. 10



22. ... Vh8!! Euwe rozuměl figurkám, 18 let poté, co porazil v zápase Alechina, předváděl v Curychu vrcholné ukázky obrany. Jedna z nejkrásnějších kombinací všech dob, Alechin by mohl závidět. Nyní rozhodne slabost bílých polí ve stejnojmenném táboře. **23. Dxb8 Vc2 24. Vc1?** Již přes 50 let (z toho posledních 10 i pomocí počítačů) se analytici přou, jestli byl protiútok korektní. Následující varianta představuje vy-preparovaný konsenzus obou protichůdných názorů, jen jsem vynechal cirka půl tučtu vykřičníků. Je lhostejné, k jakým závěrům se dospěje, vždyť co to je několik málo minut, které zbývaly na Gellerových hodinách, ve srovnání s řadou desetiletí... **24. d5 Sxd5 25. Vd1! Vxg2+ 26. Kf1 gxh6 27. Dxb6 Sf3! 28. Vd2 Vxd2 29. Dxd2 Sc6 24. ... Vxg2+ 25. Kf1 Db3! 26. Ke1 Df3 0-1**

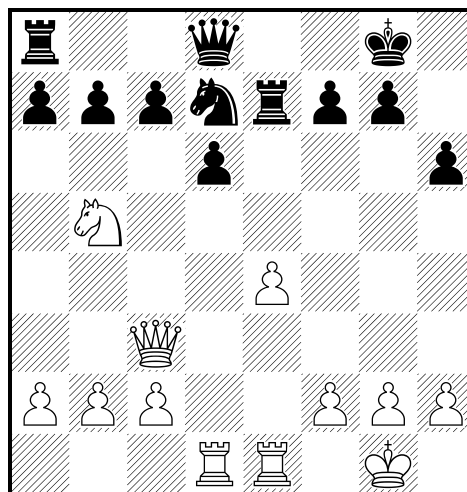
Poslední partie rovněž končí pečlivě připraveným protiútokem. V předchozím boji se setkáme i s dalšími, již známými motivy obrany. Všechny vybrané ukázky mají jeden společný a výrazný prvek, obránce si nenechá vnutit pasivní roli podle plánu soupeře, mění, vyhrocuje, komplikuje situaci na desce tak, že útočník sám musí revidovat svoje plány.

TARRASCH – LASKER

ZÁPAS MS DUESSELDORF, 1908

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 Jf6 4. 0-0 d6 5. d4 Sd7 6. Jc3 Se7 7. Ve1 exd4 8. Jxd4 Jxd4 9. Dxd4 Sxb5 10. Jxb5 0-0 11. Sg5 h6 12. Sh4 Ve8 13. Vad1 Jd7 14. Sxe7 Vxe7 15. Dc3 Bílý má na výběr figurový útok na krále tahy Jb5-d4-f5 spolu s Vd1-d3-g3 nebo přípravu průlomů v centru e5, kromě toho musí černý krýt pěšce c7. Vypadá to, že Tarrasch opět předvede svoje oblíbené postupné zaškrcování. Mistr světa volí neaktivnější pokračování.

Diagram č. 11



15. ... Ve5! 16. Jd4 Lákavé zjednodušení (doporučuje Fritz8) **16. Vd5 Vxd5 17. exd5 Jf6!** ihned vyrovnávalo hry. **16. ... Vc5!!** Přenechme slovo Laskerovi, který hodnotí situaci takto:

„Lékař shledal pacienta nevléčitelně nemocným, a ten se obrátil na jiného, který ho postavil zpátky na nohy. Po nějakém čase pacient potká svého prvního lékaře. Ten se zaradoval a diví se.

– No né, vy ještě žijete? Kdo že vás to léčil?

– Doktor Schmidt.

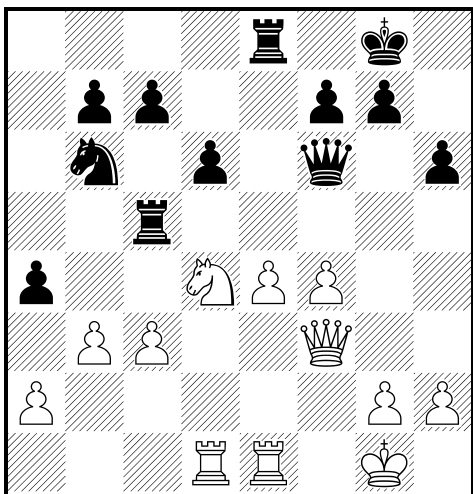
– To jsem si mohl myslet! Jakýsi šarlatán! říká lékař.

Při správné léčbě vám nebylo pomoci!“

Zábavná historka, která nám dává nahlédnout do Laskerovy filozofie. Šachy jsou pro něho jen hra, a figurkami se dokázal báječně bavit. Příběh je i výsměchem šířitelům „jedině správných“ Steinitzových principů, jejichž čelným představitelem byl právě doktor Tarrasch. Extravagantní manévr černé věže má své hluboké šachové opodstatnění. Mění se charakter boje, Tarrasch byl naladěný na poměrně klidnou hru, nyní musí překonávat maximální těžkosti při prosazování svých zájmů. Věž nečeká na povinné f4 ze strany bílého a vyhání bílou dámu

z jejího dominantního postavení na c3, odkud kontrolovala všechny důležité body – g7, e5, c5 i c7, jestliže 17. Dg3 pak Dg5. **17. Db3 Jb6 18. f4 Df6! 19. Df3 Ve8 20. c3 a5!** Centralizací svých figur zvýšil Lasker jejich účinnost, jedině tak může odolávat tlaku ze strany bílého. Boj se přiosťuje, a při přesném propočtu zápletek Tarrasch bohužel poněkud zaostával za mistrem světa. Ten zabezpečuje osud zatoulané věže. **21. b3 a4!**

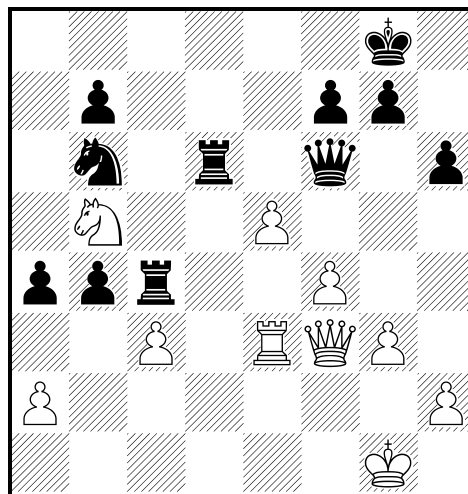
Diagram č. 12



Svým následujícím tahem, který bývá neprávem označován za rozhodující chybu, chce Tarrasch potrestat Laskera za nesprávný manévr věže. Partie zůstává dodnes nepochopena, snůšku blábolů představují i komentáře Kasparova (nejen k této partii). **22. b4!** Nemastně neslané, přesto často opisované a horlivě doporučované 22. c4?! vyvrací Fritz8, coby učenlivý Laskerův žák, tentokrát pro změnu exhibicí černé dámy 22. ... Dh4 (22. ... Jd7) 23. Jf5 (23. Ve2) 23. ... Vxf5! 24. g3 Dh5 25. g4 Vxf4 26. Dxf4 Dc5+ 27. Kh1 f6 28. Ve2 Ve5 29. Df3 Dc6 s převodem dámy na pole e6. **22. ... Vc4 23. g3 Vd8 24. Ve3 24. ... c5! 25. Jb5?** Pozice je po protiúderu černého vyrovnána, potrestán bude naopak Tarrasch za chybný propočet, který vyplývá z nesprávného ohodnocení pozice. Lépe

25. bxc5 Vxc5 = 25. ... cxb4 26. Vxd6? Vxd6 27. e5

Diagram č. 13



27. ... Vxf4! Krutou ironií je, že smrtelný úder zasadila „provinilá“ věž. **28. gxf4 Dg6+ 29. Kh1 Db1+ 30. Kg2 Vd2+ 31. Ve2 Dxa2 32. Vxd2 Dxd2+ 33. Kg3 a3 34. e6 De1+ 35. Kg4 Dxe6+ 36. f5 Dc4+ 37. Jd4 a2 38. Dd1 Jd5 39. Da4 Jxc3 40. De8+ Kh7 41. Kh5 a1D 0–1**