

Trenérská práce 3.třídy:

Téma:

Teorie koncovek pro začátečníky a mírně
pokročilé (elo 1400 – 1500)

Zpracoval: Ladislav Kopec

Dne: 20. 8. 2024 v Ostravě

Úvod:

Po zahájení a střední hře v šachách následuje část šachové partie, tzv. koncovka. Podle různých figur můžeme poté koncovky rozdělovat na pěšcové koncovky, kde na šachovnici máme kromě krále jen pěšce, dále na střelcové koncovky a jezdcové, kde máme k pěšcům přidané i tzv. lehké figury a konečně i věžové a dámské koncovky, kde na šachovnici máme těžké figury.

V této práci bych se chtěl věnovat základním principům a pravidlům jednotlivých koncovek a přiblížit toto téma lidem, kteří patří v šachách mezi začátečníky a nebo mírně pokročilé.

1) Pěšcová koncovka

Pěšcová koncovka, tedy část hry, kdy na šachovnici zůstali jen pěšci a dva králové je jedna z nejzákladnějších a nejdůležitějších koncovek. Rozdíl jen jediného pěšce může být klíčovým materiálem pro výhru šachové partie, protože právě pěšec se může na poli proměny proměnit v jiné figury, jejichž materiál je už pro potvrzení vyhrané partie dostačující. Ve většině koncovkách hraje vedlejší roli právě král. Celou partii se snažíme krále zbytečně neoslabovat a chránit ho, ale jakmile se dostaneme do koncovky tak právě aktivita krále mnohdy rozhoduje o osudu dané partie.

a) Pravidlo čtverce

Pravidlo čtverce je jedno z nejzákladnějších pravidel pěšcové koncovky. Jedná se o pravidlo, které pojednává o pomyslném čtverci, který tvoří počet polí, které jsou před pěšcem, včetně pole kde pěšec stojí, krát stejný počet polí do strany. Pokud se král nachází, nebo včas dostane do tohoto čtverce, tak má šanci toho daného pěšce chytnout.

Příklad: Na obrázku máme bílého pěšce na poli f4, jak je označeno čtverec je f4-b4-b8-f8.

Pokud by byl teď na tahu černý, zahrál by Kb4 a už by se dostal do čtverce. Pokud by ale na tahu byl bílý, tak po f5 by se už černý do čtverce, který se teď zmenšil jen na f5-c5-c8-f8, neměl šanci dostat a partii by prohrál.



Obr. č. 1

b) Opozice krále a pravidlo trojúhelníku

Opozice krále je další veledůležitá pomůcka pro hraní pěšcové koncovky. Často se díky opozici a na něj navazující pravidlo trojúhelníku, docíluje tzv. nevýhoda tahu. Je to stav, kdy králové stojí naproti sobě, nebo stojí šikmo, a mezi sebou mají jen lichý počet polí, nejčastěji jedno, ale i tři, pět, Pointou opozice je, že ten, kdo z opozice musí odejít jako první je v nevýhodě tahu a musí pustit jedno z důležitých políček vedle sebe.

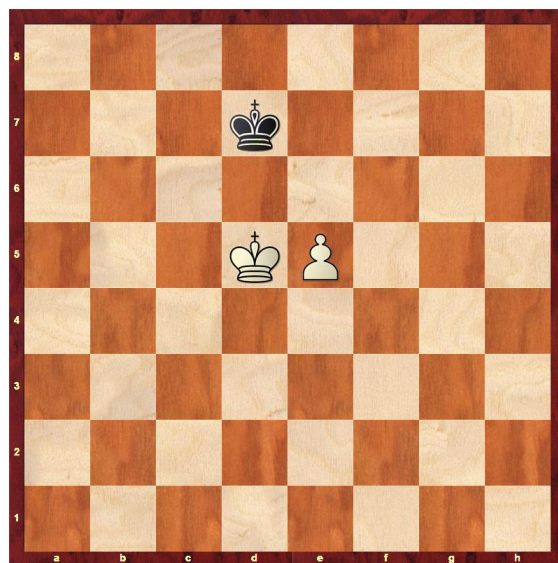
Například na obrázku č. 2: bílý se tahem **1. Kb2** dostává do opozice, a tudíž nutí černého krále opustit opozici jako první. **1. ...Kc7, 2. Kc3 Kd7=** kdy se černý král dostane pod pěšce a zabrání proměně pěšce. V případě, že černý šel králem bez rozmyslu dopředu, **2. Kd6??** přišlo by **3. Kd4**. Opět nastane opozice, ze které musí černý odejít jako první. Ústup pod pěšce, **3. ... Kd7**, už nic neřeší kvůli **4. Kd5** a po **3. ... Ke6** černý pouští velmi důležité pole **c5** a po **4. Kc5** už bílý brzy promění pěšce.



Obr. č. 2

Další příklad není úplně příkladem na opozici, nicméně i tato problematika k základům patří. I zde na obrázku vidíme opozici. Jedná se o pozici, kdy bílý má pěšce navíc, a snaží se o výhru, nicméně, pokud to černý bude hrát správně je tato pozice remíza. Ideálem by pro bílého bylo, kdyby byl bílý král před pěšcem, nebo kdyby bílý pěšec stál pouze na e4. To by pak bylo vyhrané stejným způsobem jako na obrázku č. 2.

Tady je na tahu černý, tudíž musí jako první odejít z opozice. V této pozici to ale nevadí, protože bílý pěšec bílému králi zavází. Tudíž černé může, ba dokonce musí zahrát **1. ... Ke7**. Ostatní tahy by umožnily dostat se bílému pod svého pěšce a partie by byla prohraná. **2. e6**. Teď se černý musí rozhodnout kam jít. Teď musí být černý ostražitý a musí mít na paměti pravidlo opozice. Musí se do opozice dostat jako druhý, tedy aby bílý tu opozici musel jako první opustit. **2. ... Ke8=**. Vždy musí jít král pod pěšce. Po **2. ... Kd8** by přišlo **3. Kd6 Ke8** **4. e7** a bílý promění pěšce. **3. Kd6 Kd8** a **4. e7 Ke8** **5. Ke6** a nastal pat.

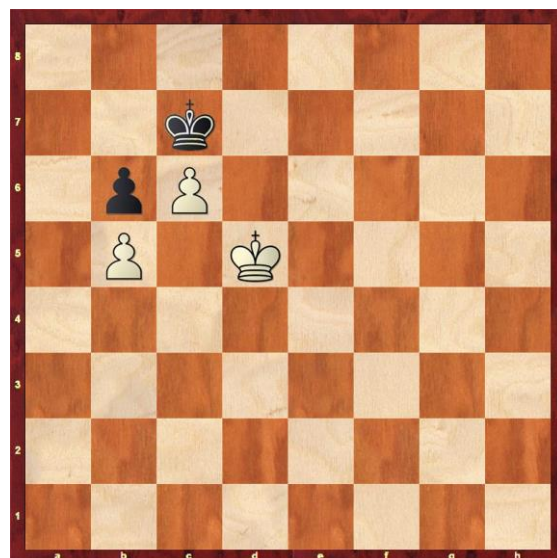


Obr. č. 3

Strana, která se snaží uplatnit pěšcovou převahu v koncovce tak se někdy sama dostane do pozice, kdy musí jako první opustit opozici. Což jak jsme si řekli není moc dobré. Naštěstí existuje tzv. pravidlo trojúhelníku, kdy strana s pěšcovou převahou schválně ztratí tempo, aby do opozice vstoupila jako druhá.

Příklad: Na obrázku č. 4 vidíme pozici, kde bílý má pěšce navíc a snaží se ho uplatnit. Kdyby byl na tahu černý, tak například po 1. ... Kc8 by přišlo 2. c7! Kxc7 a 3. Ke6, kdy dojde v vynucené ztrátě pěšce b6 a pěšec b5 už do dámy projde.

Ale na tahu je bílý, takže musí nějak dojít do stejné pozice, aby byl na tahu černý, a k tomu právě využije pravidlo trojúhelníku. Vybere si jakýkoliv trojúhelník a po něm půjde králem. 1. Kd4 Kc8 2. Ke5 Kc7 a 3. Kd5 a jsme ve stejné pozici, ale je na tahu černý, čehož jsme chtěli dosáhnout.



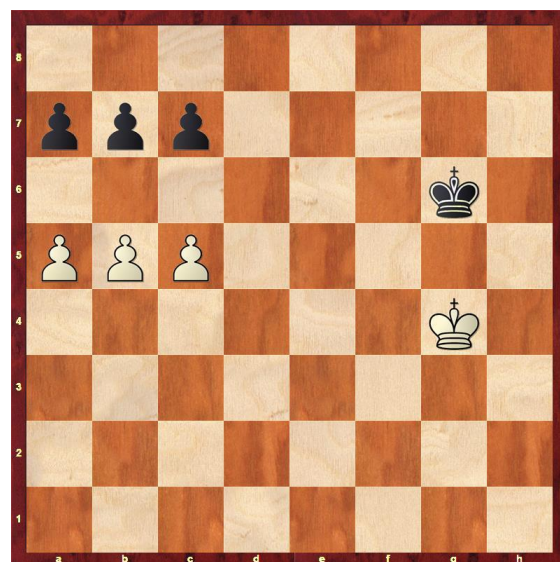
Obr. č. 4

c) Průlom

Další velmi užitečnou věcí je průlom, který můžeme uplatnit, pokud jsou králové dostatečně daleko od pěšců. Nemusí se využívat jen při pěšcové převaze ale dokonce i když máme pěšce méně. Je to velká zbraň v koncovce, na kterou si musíme vždycky dávat pozor, jinak bychom mohli velmi snadno celou partii ztratit.

Na vedlejším diagramu můžeme vidět na první pohled vyrovnanou koncovku, právě bílý může využít průlomu, protože černý král je dostatečně daleko od pěšců a tím pádem nestíhá vejít do čtverce.

Prvním tahem je tah 1. b6, principem je vlastně obětování dvou pěšců proto, aby jeden ze tří mohl projít do dámy. Záleží, co na to odpoví černý, ale v podstatě je to jedno. Pokud to bude ignorovat, tak okamžitě bílý dojde do dámy. Pokud přijde 1. ...cxb6, bílý odpoví 2. a6 a po 2. ...bxa6, tak 3. c6 vede k nezastavitelné proměně pěšce v dámu. Pokud přijde 1. ...axb6, tak naopak přijde 2. c6 bxc6 a 3. a6 se stejně nezastavitelnou proměnou pěšce v dámu.



Obr. č. 5

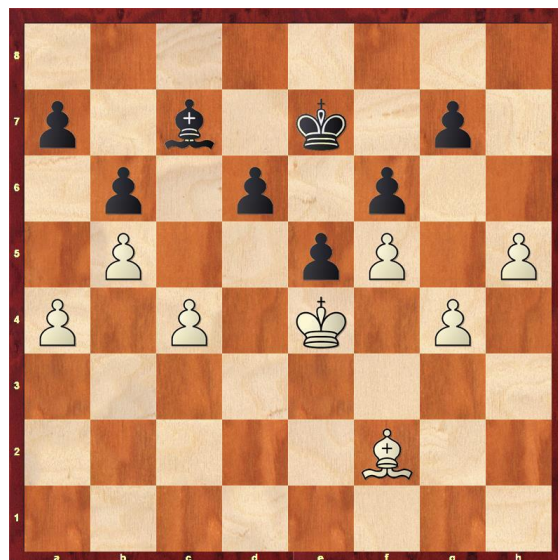
2) Střelcová a jezdcová koncovka

Střelcová a jezdcová koncovka, někdy nazývaná jako lehká koncovka, je koncovka, kde nacházíme na šachovnici kromě pěšců jen lehké figury. I u této koncovky je velmi důležité mít aktivního krále. Tyto koncovky velmi často přecházejí do pěšcových koncovek.

a) Střelcovka

U střelcové koncovky je dobré stavět pěšce na opačné pole než má barvu soupeřův střelec. V případě, že mají obě strany stejnou barvu střelce, tak v případě, že obě strany mají stejně pěšců, tak to mnohdy končí remízou, protože král a střelec dokážou docela dobře spolupracovat tak je poměrně těžké získat převahu. Samozřejmě, pokud je jeden z králů hodně pasivní, nebo naopak střelec tak tam už se ta převaha dá vytvořit.

Třeba tato pozice. Na obrázku mají obě strany stejný materiál, ale už od pohledu je jasné, že černý stojí stísněně a že bílý má velkou pozici převahu. Bílý král má přímo volnou cestu až na pole b7 zároveň střelec může podpořit tah g5, či h6, atd. Za to černý může de facto jen čekat co vymyslí bílý.

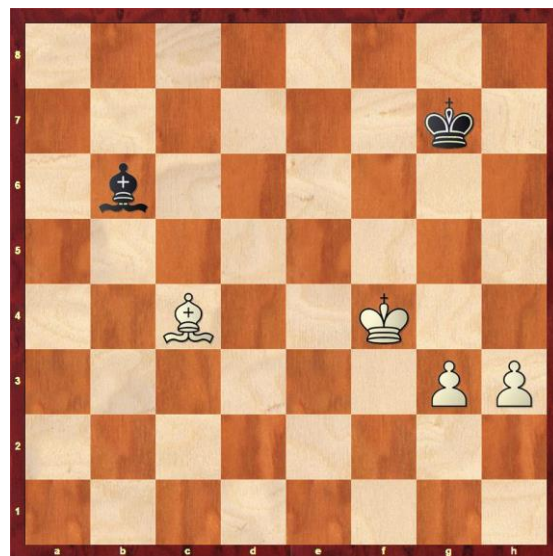


Obr. č. 6

Pokud jsou ale střelci různobarevní, partie z velkým množstvím případů končí remízou, protože střelec zabráni průchodu pěšce dále a král v tomto případě moc věcí nezmůže.

Pokud je málo pěšců na šachovnici tak i bránící se strana může velmi úspěšně bránit.

Například na obrázku vedle to vypadá, že bílý je jasně vyhraný, ale pokud černý zná jedno pravidlo. Aby mohl bílý vyhrát musí protlačit jednoho z pěšců. Jakmile má pouze krajního pěšce, tak aby ho mohl protlačit tak musí mít i střelce, který má stejnou barvu proměny jako daný pěšec. Takže v tomto případě, pokud bude černý toto pravidlo znát, a zahraje v první tahu 1. ...Sc7 2. Kg4 a Sxg3!, tak partie skončí remízou. Bílý bude mít po dobrání sice střelce a pěšce více, ale bílý nebude schopen toho krajního pěšce proměnit.



Obr. č. 7

b) Jezdcovka

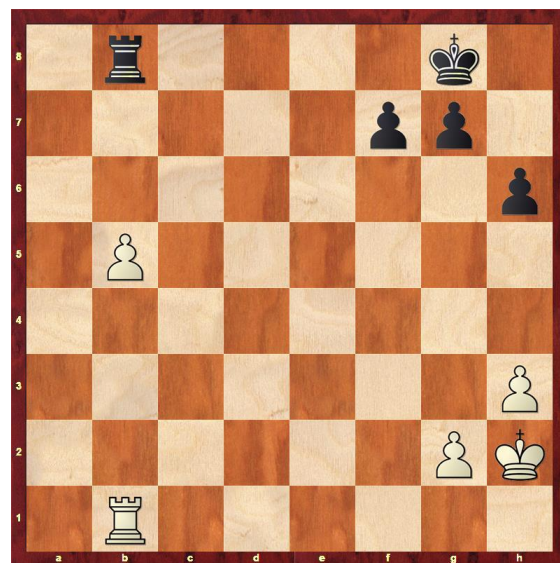
Jezdcová koncovka se hraje velmi podobně jako pěšcová koncovka, ale s možností skákání koněm na všechny strany. Velmi důležitá je centralizace krále. V jezdcové koncovce je zapotřebí si dávat pozor na vidličky, kterými je jezdec vyhlášený.

Samozřejmě může být i koncovka smíšená jezdec proti střelci, pak je zapotřebí využívat schopnosti dané figury. U střelce, to že dosáhne na velké vzdálenosti a může se rychle přesouvat. U jezdece pak využívat jeho skoky a dávat vidličky.

3) Věžová koncovka

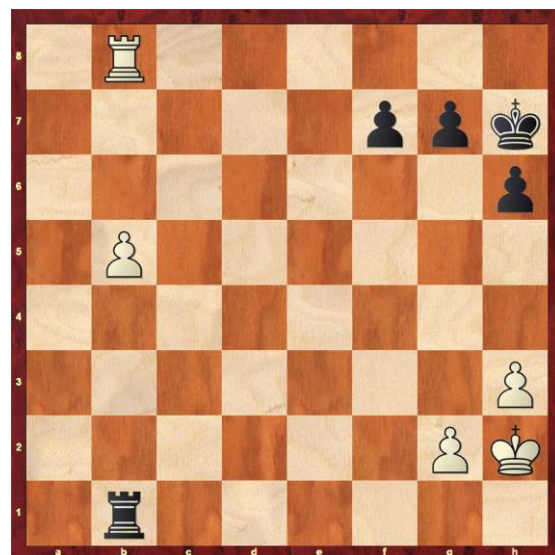
Věžová koncovka je jedna z velmi důležitých a velmi častých koncovek. Zase opět je velmi důležitá centralizace, jak krále tak i věží. V těchto koncovkách je ale důležité, aby král bránil pěšce na druhém křídle a věž mohla podporovat pěšce na křídle opačném.

Na vedlejším obrázku je jedno s klasických schémat u věžovek. I když je materiál rovný, tak i tak bílý chce hrát na výhru, protože má volného pěšce. Bílý král do teď strážil pěšce g2, ale teď, když je černá věž pasivní a fixovaná na pěšce b5 tak se v klidu bílý může rozhodnout pomoci své věži k proměně pěšce b5.



Obr. č. 8

Naopak když je bránící se věž za pěšcem, a ne před pěšcem tak je to něco jiného. Bílý se snaží dostat pěšce na b6, ne na b7, protože toto pole se snaží nechat pro krále. A následně půjde pěšci bílý král naproti. Na druhé straně černý se snaží odříznout krále třeba tahem Vb3 aby se bílý nemohl dostat k pěšcům.



Obr. č. 9

a) Postavení mostu

Postavení mostu je jedna z nejdůležitějších věcí ve věžových koncovkách. Je to manévr, který umožňuje proměnit pěšce do dámy. Bez tohoto manévru, kdybychom chtěli prostě vylézt králem z pod pěšce, tak by bílého černá věž neustále šachovala a pak by se přesunula zpět za pěšce. Tudiž je nutné použít most. Je důležité, abychom odřezali krále alespoň o dvě řady. Jinak se nám král dostane moc blízko k pěšci. Tudiž v prvním tahu zahrajeme **1. Vf1+** po 1. ... Ke6 přijde 2. Ke8 Vxd7 3. Ve1 Kd6 4. Vd1 a v následujícím tahu získá věž. Po 1. ... Kg7 přijde přiblížení věže. **2. Vf4 Kg6 3. Ke7 Ve2+ 4. Kd6 Vd2+ 5. Ke6 Ve2+ 6. Kd5** a nakonec po 6. ... Vd2+ přijde 7. Vd4 a černý nezabrání proměně pěšce v dámu.



Obr. č. 10.

4) Dámská koncovka

Dámská koncovka není poměrně vzácná. U této koncovky se naopak centralizace krále moc nedoporučuje. Dáma je totiž velmi silná figura a při velké centralizaci krále by hrozila ztráta materiálu, mnoha pěšců. U této koncovky je zase dobré mít centralizovanou dámu. A tahy dámou koordinovat s tahy pěšci.

Jako příklad je třeba tato pozice. V těchto typech koncovek je důležitá bezpečnost krále a centralizace krále. I kdyby neměl pěšce navíc tak v této koncovce stojí výrazně lépe, protože černému tyto dvě věci právě, že chybějí.



Obr. č. 11

Zdroje:

https://www.chess.cz/wp-content/uploads/2019/05/Zakladni_vycvik_zacatecniku-12.pdf

<https://lichess.org/editor>

https://www.chess.cz/wp-content/uploads/2019/05/Zakladni_vycvik_zacatecniku-13.pdf