

Věžové koncovky

Philidorova obrana, Stavba mostu, Lucenova pozice

Školení trenérů 3. třídy

Autor: Cyril Slepov

Místo: Olomouc

Rok: 2025

Obsah

1. Úvod
2. Philidorova obrana – obrana na 3. a 6. řadě
 - 2.1. Princip a teorie
 - 2.2. Typické plány a metodické poznámky
 - 2.3. Příklady s komentovanými partiiemi
 - 2.3.1. Klasická pozice
 - 2.3.2. Obrana o řadu výš
 - 2.3.3. Jezdcový a věžový pěšec
3. Lucenova pozice
 - 3.1. Princip a teorie
 - 3.2. Typické plány a metodické poznámky
 - 3.3. Příklady s komentovanými partiiemi
4. Stavba mostu
 - 4.1. Princip a teorie
 - 4.2. Typické plány a metodické poznámky
 - 4.3. Příklady s komentovanými partiiemi
 - 4.3.1. Odříznutí krále
 - 4.3.2. Stavba mostu na 5. řadě
 - 4.3.3. Ústupy králem a variace mostu
 - 4.3.4. Výjimka s věžovým pěšcem
5. Praktická cvičení a návrhy pro trénink
6. Závěr
7. Zdroje

1. Úvod

Věžové koncovky patří k nejdůležitějším a zároveň nejobtížnějším částem šachové teorie. V praktické hře se objevují velmi často – statistiky uvádějí, že přibližně jedna třetina všech partií, které přejdou do koncovky, končí právě věžovou koncovkou.

Hráč, který ovládá základní obranné i útočné techniky, dokáže z pozic, které se zdají ztracené, často udržet remízu, nebo naopak proměnit výhodu v celý bod.

Tato práce se zaměřuje na tři klíčové motivy věžových koncovek:

- Philidorova obrana (obrana na 3. a 6. řadě)
- Most (stavba mostu)
- Lucenova pozice

Statistické analýzy potvrzují, že **věžové koncovky jsou vůbec nejčastější částí šachových partií**. Odhaduje se, že přibližně **jedna třetina všech partií**, které přejdou do koncovky, končí právě věžovou koncovkou. Podrobnější statistiky pak ukazují, že koncovky typu **věž a pěšec proti věži** tvoří asi **8-10 % všech sehraných partií**, což z něj dělá nejčastější prakticky hraný typ koncovky.

Zároveň platí, že většina těchto pozic je teoreticky **remízová** – například v dobře známé **Philidorově pozici**. Přesto v praxi končí řada partií prohraně či naopak nevyužitou výhrou, protože hráči tyto klíčové obranné a útočné techniky dostatečně neovládají.

Právě v tom spočívá jejich význam: **správné zvládnutí věžových koncovek často rozhoduje o výsledku celé partie**. Hráč, který dokáže v kritických chvílích rozeznat modelové pozice (Philidor, Lucena, stavba mostu), je schopen udržet remízu v objektivně horší pozici, nebo naopak prosadit výhru, kde by méně zkušený soupeř jen remizoval.

Cílovou skupinou pro tento materiál jsou hráči s elem přibližně 1300–1800, kteří již mají základní znalosti pravidel koncovek, ale potřebují procvičit a upevnit praktické techniky obrany a útoku ve věžových koncovkách.

2. Obrana na 3. a 6. řadě (Philidorova obrana)

2.1. Princip a teorie

Philidorova obrana je **základní remízový motiv** v koncovce **věž proti věži + pěšec**. Slabší strana se snaží zabránit soupeři, aby pěšce dovedl k proměně.

Podstata obrany spočívá v tom, že **bránící věž se aktivně postaví na 3. řadu** (počítáno z pohledu slabší strany). Tímto způsobem:

- **zabraňuje** postupu soupeřova krále,
- **udržuje** pěšce na 6. řadě,
- a čeká na vhodný okamžik, kdy pěšec postoupí na 7. řadu.

Jakmile pěšec dosáhne 7. řady, bránící věž se stáhne na poslední řadu a zahájí **věčné šachování zezadu**, což vede k remíze.

Klíčové principy:

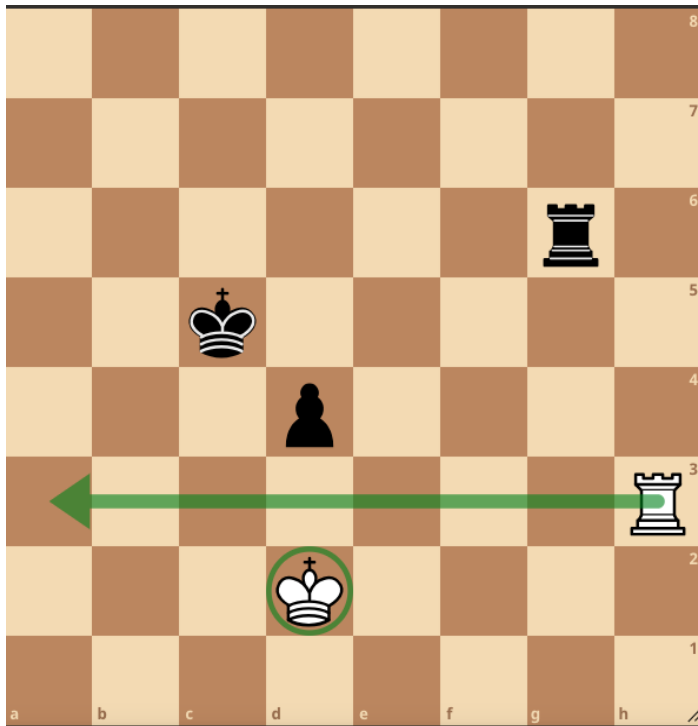
- Bránící věž se aktivně drží na 3. řadě (případně 6. řadě, pokud má pěšce černý) a nedovolí soupeřovu králi postoupit vpřed.
- Jakmile soupeř pěšce posune na 6. řadu, bránící věž zahájí šachování zezadu.
- Král bránící strany musí zůstat před pěšcem, nikoli vedle něj.

2.2. Typické plány a metodické poznámky

- Obrana na 3./6. řadě funguje pouze proti pěšcům mimo krajní sloupce.
- Pokud se bránící strana opozdí a soupeř dostane krále před pěšce, obrana selže.
- Pasivní obrana na 1. řadě nefunguje (s výjimkou krajních pěšců).
- Král slabší strany se vždy stahuje na kratší stranu, zatímco věž stojí na delší straně.
- Výměn věží se slabší strana nemusí obávat – pěšcové koncovky jsou zde remízové.

2.3. Příklad s komentovanou partií

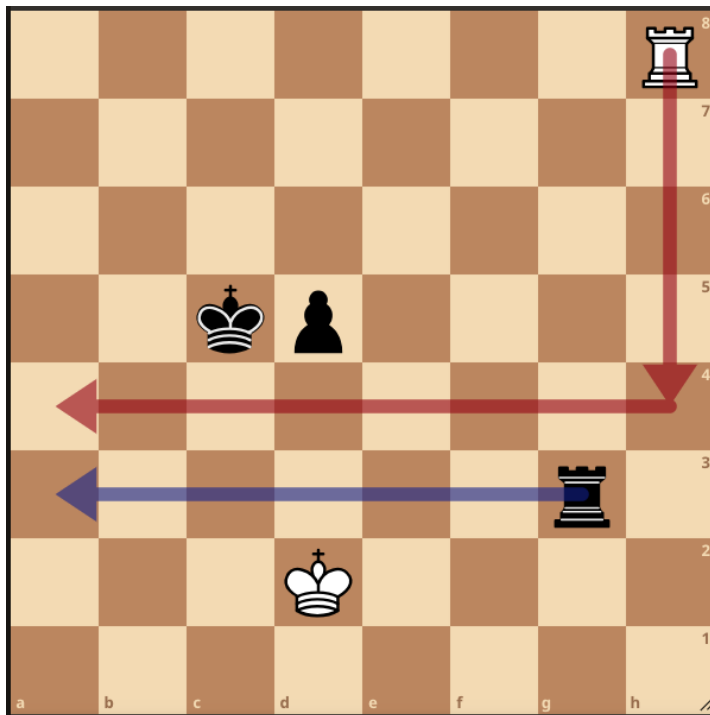
Příklad 1: Klasická pozice



- 1... **Rg2+** Šachy nám nevadí, zda král stojí na 1. nebo 2. řadě není velký rozdíl.
2. **Kd1 Rg1+**
3. **Kd2 Rg2+**
4. **Kd1 Kc4**
5. **Rf3** Věž čeká na delší straně, soupeřův král nemůže projít.
- 5... **Rh2**
6. **Rg3 Rf2**
7. **Rh3** Obě strany vyčkávají.
- 7... **d3** To je okamžik, na který bílý čekal.
8. **Rh8!** Nyní zahajujeme šachování zezadu.
(8. Rh4+?? Hrubá chyba – král se schová za pěšce a hrozí mat.)
- 8... **Kc3**
9. **Rc8+ Kd4**

10. **Rd8+ Ke3**
11. **Re8+ Kf3**
12. **Rf8+ Kg3**
13. **Rxf2 Kxf2**
14. **Kd2** Remíza, černý pěšec padá.

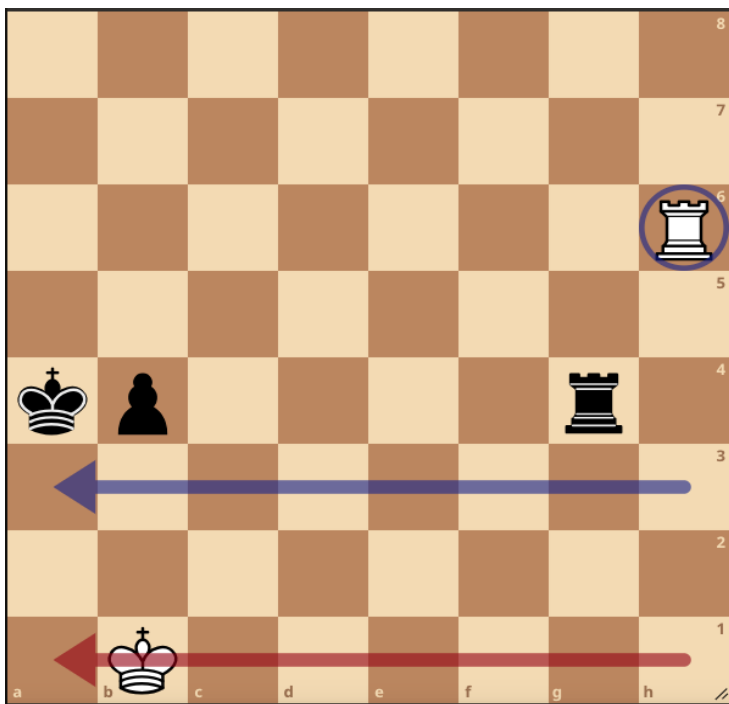
Příklad 2: Obrana o řadu výš



1. **Rh4** Přesun obrany na čtvrtou řadu.
- 1... **Rg2+**
2. **Kd3 Rg3+**
3. **Kd2 Rf3**
4. **Rg4 Rh3**
5. **Rf4 Rg3**
6. **Rh4 d4** Obránce čeká právě na tento okamžik.
7. **Rh8!** Klíčový tah – šachujeme zezadu.
(7. **Rh5+?** Byla by chyba – pomáhá soupeřovu králi dopředu.)
- 7... **Kc4**
8. **Rc8+ Kd5**
9. **Rd8+ Ke4** Remíza věčnými šachy.

Příklad 3: Jezdcový a věžový pěšec

1. **Rh3** Klasická obrana na 3. řadě.
(1. **Rh1** Pasivní obrana – věž na 1. řadě kryje všechny hrozby.
1... **Rg2**
2. **Rf1** Bílý vyčkává.
2... **b3** Černý se snaží prosadit pěšce. 3. **Rh1 Ka3**
4. **Rf1 Rb2+**
5. **Ka1!** Důležité pravidlo: král jde vždy na kratší stranu od pěšce, aby se vyhnul šachům z boku.
5... **Ra2+**
6. **Kb1 Rh2**
7. **Rg1 b2**
8. **Rg3+ Kb4**
9. **Rb3+** Typické zakončení – černý ztratí pěšce i partii.)
- 1... **Rg1+**
2. **Kb2 Rg2+**
3. **Kb1 b3** Obránce čeká na posun pěšce, poté šachuje zezadu.
4. **Rh8 Ka3**



5. Ra8+ Opakování principu – i u krajních pěšců je výsledek remíza.

3. Most (stavba mostu)

3.1. Princip a teorie

„Most“ je klíčová výherní technika v koncovce **věž + pěšec proti věži**, kdy pěšec již dosáhl 6. řady a král silnější strany se nachází poblíž. Obrana slabší strany spočívá v tzv. **šachování zezadu** (obrana z poslední řady). Pokud útočník

nezná správný plán, partie často skončí remízou.

Útočící strana se proto snaží vytvořit **úkryt pro krále**, aby se odstínil od nekonečných šachů. Tento úkryt se buduje pomocí věže – a tomu se říká **stavba mostu**.

Hlavní principy:

- Král silnější strany doprovodí pěšce na **7. řadu**.
- Bránící věž šachuje zezadu → je nutné vybudovat kryt (most).
- Útočící věž se postaví na **4. řadu** (resp. na 5. z pohledu černého).
- Král se schová za most → pěšec může bezpečně dojít na proměnu.

Tento postup je univerzální a zajišťuje **výhru ve všech případech, kdy pěšec není rohový** (s výjimkou krajních komplikací).

3.2. Typické plány a metodické poznámky

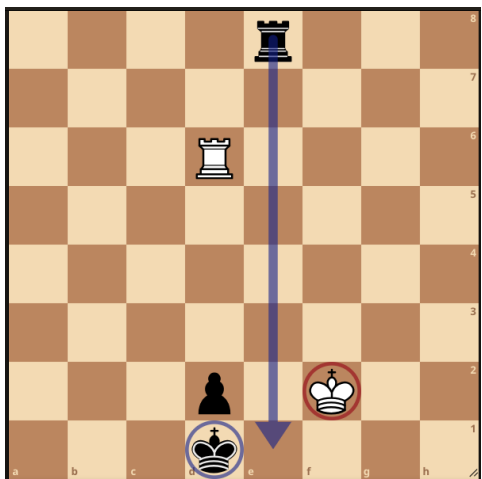
Postup silnější strany:

1. Král doprovodí pěšce na 7. řadu.
2. Útočící věž se připraví na stavbu mostu (často na 4. řadě).
3. Král se schová za most a vyhne se šachům.
4. Věž se vrátí do aktivní role a pěšec bezpečně postoupí na 8. řadu.

Proč je to důležité učit:

- Pokud hráč tento motiv nezná, partie často skončí **remízou**.
- Dětem je třeba ukázat i **neúspěšný postup** (když chtějí proměnit pěšce bez stavby mostu).
- Vhodné je cvičit ze dvou pohledů:
 - jako **silnější strana** – jak výhru realizovat,
 - jako **slabší strana** – jak se pokusit o věčné šachy.
- V návaznosti na **Lucenovu pozici** lze přejít právě ke stavbě mostu jako dalšímu stupni.
- Vysvětlit, že toto je **praktická zbraň**: i hráči na vysoké úrovni občas tuto techniku nezvládnou.

Stavba mostu – příklad 1

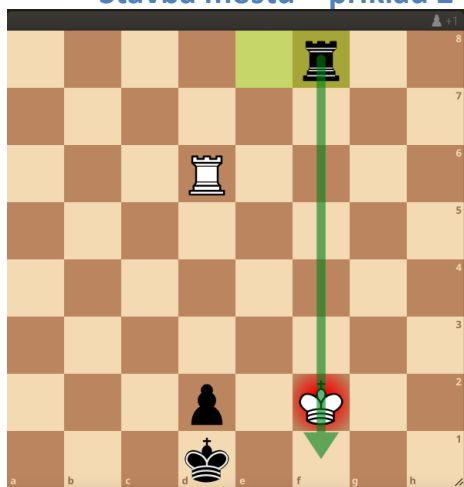


Černý stojí na prahu výhry. Klíčem je ****odříznout krále**** a využít motiv mostu.

- **1... Vf8+!**** – odříznutí krále o dva sloupce.
2. Ke3 ****Ke1!**** – král se kryje.
3. Vxd2?? ****Ve8+!**** – taktická léčka.
4. Kd3 Vd8+ 5. Kc3 Vxd2 – rozhodující zisk.

📌 Shrnutí: Odříznutí krále, taktická past, praktický motiv.

Stavba mostu – příklad 2

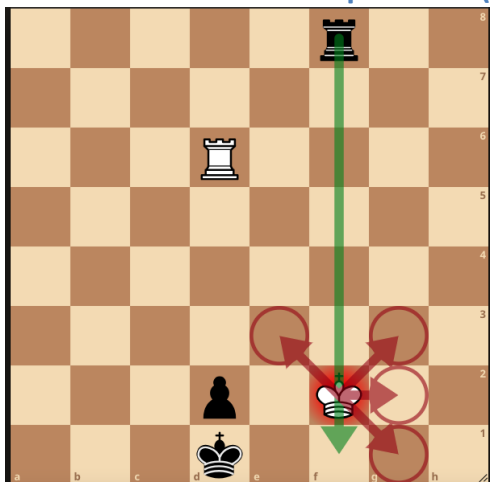


Černý se chystá prosadit pěšce.

- **1... Vf8+!**** – zahájení útoku.
2. Kg3 ****Vf5!**** – stavba štítu.
3. Rd8 Ke2 4. Re8+ Kd3 5. Rd8+ Ke3 6. Re8+ Kd4
7. Rd8+ ****Rd5!**** – věž staví most.
8. Rxd5+ Kxd5 9. Kf2 d1=D – pěšec dojde.

📌 Shrnutí: Odříznutí krále, stavba mostu na 5. řadě, vyhraná pěšcová koncovka.

Stavba mostu – příklad 3 (Zbylé ústupy králem)



Ukázka extrémních ústupů krále a různých možností stavby mostu.

2. Kg1 – základní ústup.

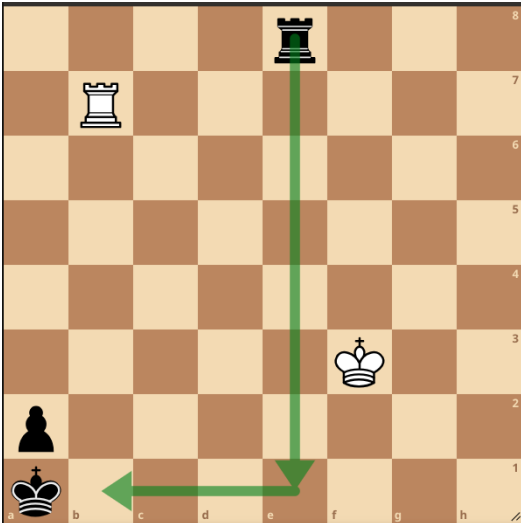
(2. Kg3 ****Vf5**** 3. Kg4 ****Vf1!**** – štít i na 2. řadě.
3... Vf2 – nebo jiná řada, princip je stejný.)

2... ****Vf5!**** – standardní manévr.

(2... Vf4 – posunutí mostu blíž: 3. Rd8 Ke2 4. Re8+ Kd3 5. Rd8+ Rd4 6. Rxd4+ Kxd4.)

📌 Shrnutí: Most lze postavit na různých řadách, důležitý je princip.

Stavba mostu – příklad 4 (Výjimka na věžového pěšce)



Máme pozici s věžovým pěšcem na a-sloupci. Výjimka říká, že tyto pěšce obvykle nelze prosadit – ale pokud je král soupeře odříznut o více než 4 sloupce, je to vyhrané.

****4... Rc8 5. Ke2 Rc1!**** – manévr s cílem dostat se na b1.

(5... Rc2+? 6. Kd1 Rb2 7. Rc7 Rb1+ 8. Kc2 a bílý drží remízu.)

6. Kd3 (6. Kd2 Rb1 7. Ra7 Kb2 a král se uvolní.)

6... ****Rb1!**** – dokončení manévru.

7. Ra7 Kb2 8. Rb7+ Kc1 9. Rc7+ Kd1 10. Rh7 Rb3+ 11. Kc4

****Rc3+!!****

12. Kxc3 a1=D+ – černý proměňuje pěšce se šachem, vzniká vyhraná koncovka dáma proti věži.

📌 Shrnutí: Věžový pěšec je výjimka – většinou remíza. Ale pokud je soupeřův král odříznut o 4–5 sloupců, útočník má dost času na manévr věží a výhra je možná.

5. Praktická cvičení a návrhy pro trénink

Cíl praktické části:

Procvičit modelové věžové koncovky z obou stran, upevnit teoretické znalosti a naučit hráče správné obranné i útočné postupy pod časovým tlakem.

Doporučená cvičení

- **Modelové pozice:** Postavit základní pozice Philidorovy obrany, Lucenovy pozice a stavby mostu.
- **Hraní z obou stran:** Každý hráč by měl zkusit útočnou i obrannou stranu.
- **Časový limit:** Hrát tyto pozice na krátký čas (např. 1–2 minuty), aby si hráči zvykli na rozhodování pod tlakem.

- **Záměrné zhoršení pozice:** Učitel nastaví horší variantu (např. král stojí dál), úkolem je hledat cestu k remíze či výhře.
- **Pěšci na různých sloupcích:** Procvičit koncovky nejen se středovými pěšci, ale i se střelcovými, jezdcovými a věžovými pěšci.
- **Postupné zkracování času:** Nejprve 5 minut, pak 3, nakonec bleskovky – cílem je automatizovat znalost motivů.
- **Simulace „armagedonu“:** Obránce má málo času (např. 30 sekund), útočník více. To simuluje praktické turnajové podmínky.

Metodické poznámky

- Při cvičení vždy zdůraznit **hlavní principy**: odříznutí krále, aktivní postavení věže, stavba mostu.
- Chyby a omyly využít jako **výukový moment** – ukázat, proč daný postup nefunguje.
- Hráče vést k tomu, aby **poznali typické pozice** (Philidor, Lucena, most) už při partii a věděli, co mají hrát.

6. Závěr

Věžové koncovky rozhodují partie častěji, než si mnoho hráčů připouští. Právě v nich se často láme výsledek celého boje – zda z převahy vytěžíme výhru, nebo naopak dokážeme v horší pozici udržet remízu.

Znalost klíčových motivů, jako je **Philidorova obrana, Lucenova pozice a stavba mostu**, poskytuje praktický návod, jak se v těchto situacích orientovat. Kdo tyto techniky ovládá, získává jistotu a dokáže se rozhodovat správně i pod tlakem času či okolností.

Pravidelný trénink modelových pozic proto není jen teoretické cvičení, ale přímá cesta k lepším výsledkům v turnajových partiích.

7. Zdroje

Dvoretsky, M. Dvoretsky's Endgame Manual. 4th Edition, Russell Enterprises, 2020.

Müller, K., Lamprecht, F. Fundamental Chess Endings. Gambit Publications, 2001.

Averbach, Y. Comprehensive Chess Endings, Vol. 2: Rook Endings. Pergamon, 1984.

Šachové partie z databází chessgames.com a lichess.org.

P. Herejk: *Metodická příručka pro učitele a trenéry šachu*

R. Bolek: *Koncovky – základní kurz*