

Školení trenérů 3. třídy (13. - 14. 9. 2025)

Jiří Strahl

Dáma proti věži

Obecná charakteristika

- **Dáma má výraznou převahu** nad věží, ale výhra není vždy jednoduchá. Trvá cca 35 tahů až do matu při správné hře.
- Většina pozic je **vyhraná pro dámu**, ale existují **remízové pevnosti**, které může věž s králem vytvořit.
- Bez pěšců je výhra možná, ale vyžaduje přesnost (jinak hrozí remíza pro limit 50 tahů) a trpělivost.

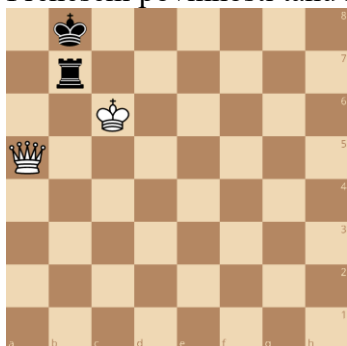
Plán pro silnější stranu (dáma + král)

1. **Zahnat krále s věží na okraj šachovnice** – ideálně do rohu.
2. **Vytvořit situaci zugzwangu** – soupeř je nucen táhnout a oslabit pozici.
3. **Oddělit věž od krále** – pomocí šachů a manévru králem.
4. **Vyšachovat věž** – dvojí úder nebo taktika-vazba vedoucí k jejímu zisku.

Ad 2. **Philidorova pozice**

B: Kc6, Da5. Č: Kb8, Vb7. Bílý na tahu.

Přenesení povinnosti tahu na černého prostřednictvím trojúhelníku dámou: De5-Da1-Da5.



Ad 3.,4. V diagramu viz výše již na tahu černý. Tah černým králem Kc8 vede k vazbě Da6 a výhře bílého.

Odtážení věže po sloupci na pole b1 až b3 vede k vyšachování věže přes pole a1 až a4.

Odtážení věže po řadě na pole e7 až h7 vede k vyšachování věže přes pole b1 až b4.

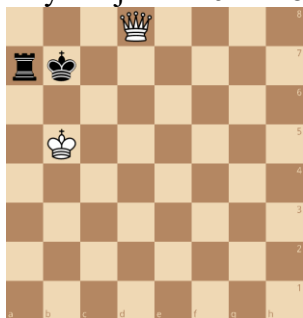
Krasenkova pozice

B: Kb5, Dd8. Č: Kb7, Va7. Bílý na tahu.

Správně je přenést povinnost tahu na černého odtáhnout dámu po osmé řadě např. 1.Dh8 Kc7 2.De8 Kb7 3.Dd8 a černý musí odtáhnout věž od krále.

Nebo se celá pozice posune o jeden sloupec doprava a opět bude s nevýhodou tahu černý zatlačen do výchozí pozice a bude v nevýhodě tahu.

Chybou je 1.Db6+ Ka8 2.Kc6? Vc7+ a šílená věž zajistí remízu černému.



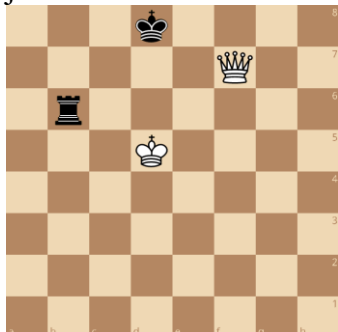
Plán obrany slabší strany (věž + král)

1. **Držet věž co nejbliže králi** – ztěžuje vyšachování.
2. **Obrana podél 3. řady** (analogicky podél 6. řady nebo c, f -sloupce). Včasné odtažení věže, dokud je král umístěn centrálně. Taktéž je obtížné vyšachování, tzv. tiché tahy dámou, kdy se pokryje pole pro šach věží.
3. **Vytvářet pevnosti** – např. obrana podél sloupce nebo diagonály nebo tzv. šílená věž.
4. **Usilovat o patové pozice** – v některých případech lze dosáhnout remízy.
5. **Přesná obrana je obtížná pro lidského hráče, zejména pokud se hraje blicka, ale počítač ji zvládne.**

Ad 2. **Tzv. obrana 3. řady.** Jen pro úplnost, protože je dost náročná a doporučuje se pro hráče až od 2200.

B: Kd5, Df7. Č: Kd8, Vb6. Bílý na tahu.

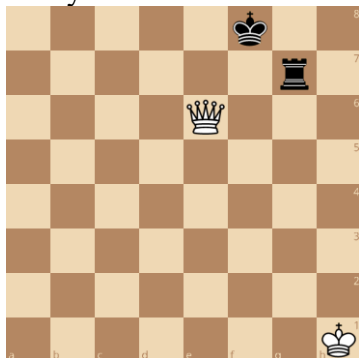
Pro silnější stranu je nezbytné znát toto neintuitivní řešení, tj. opuštění 7. řady dámou a ještě k tomu bez šachu 1.Df4 Kd7 2.Da4+ Kc7 3.Da7 Vb7 4.Dc5+ Kb8 5.Kd6.



Ad 3.,4. **Pozice Domiciani** - „pevnost“ a současně i patové motivy.

B: De6, Kh1. Č: Kf8, Vg7. Černý na tahu.

Černý šachuje neustále Vh7 až Vf7. Přes e-sloupec bílý neprojde kvůli vazbě dámy a následné remíze. Pokud král dojde na h6 přijde Vh7+! a po vzetí věže je pat nebo bude věčný šach.



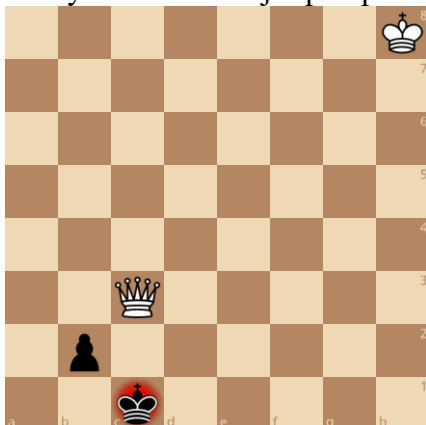
Dáma proti pěšci na předposlední řadě

Obecná charakteristika

- Silnější strana vyhrává u pěšců na sloupcích b+g, e+d (jezdcoví a středoví pěšci).
Dáma šachováním donutí slabšího krále zablokovat pole proměny, a to využije král silnější strany k přiblížení.

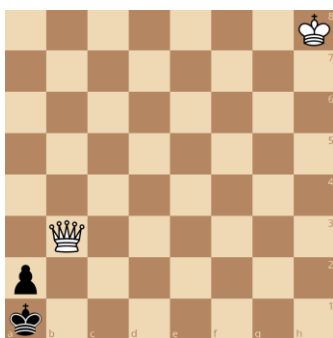
Diagramy jen pro ilustraci.

Černý na tahu musí jít pod pěšce na b8 a bílý toho využije pro přiblížení se králem.



- Pěšci na sloupci a, h + c, f (věžoví a střelcoví pěšci) jsou remízoví, pokud je král silnější strany dostatečně vzdálen.

Musí táhnout dáma pryč z b-sloupce, jinak bude pat.



Bílý na tahu. Po vzetí pěšce je pat.

