

Závěrečná práce T3
Dáma proti pěšci v koncovce

Ladislav Vojtěch sr.

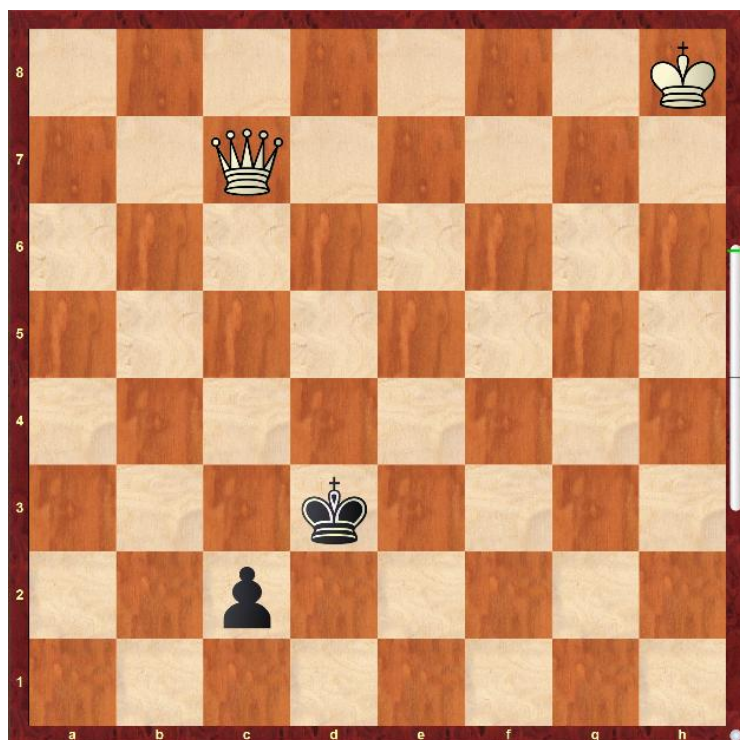
Výhra silnější strany

Dáma proti pěšci vyhrává téměř vždy. Slabší strana udrží remízu pouze ve výjimečných případech.

Jak tedy vyhrát?

Jednodušší: král slabší strany nedrží pole proměny:

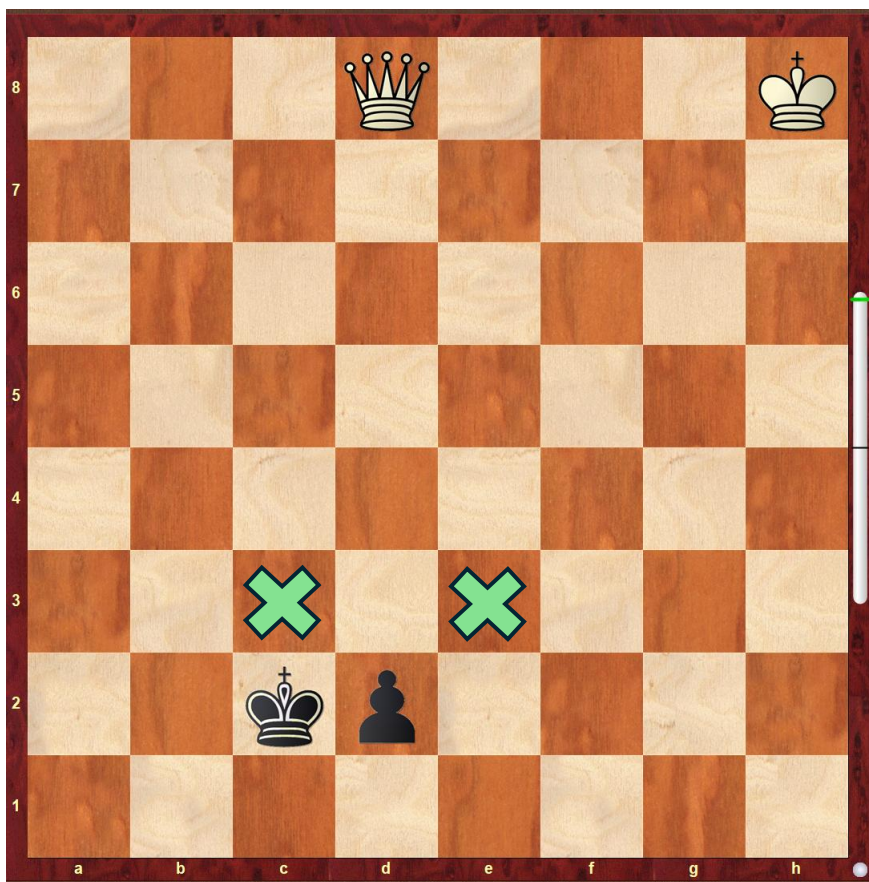
- dáma obsadí pole proměny
- král ji přijde na pomoc a společně zlikvidují pěšce



V pozici existuje řada cest k výhře. Najdi nejjednodušší?

1.Df4 s dalším Dc1

Složitější: král silnější strany kontroluje pole proměny a pěšec je na předposlední řadě



Plán výhry:

- vhodnými šachy vynutím ústup krále na pole proměny,
- jakmile král slabší strany překáže pěšci v proměně, tak postupuji vlastním králem,
- král silnější strany se postupně přiblíží na pomoc dámě a společně zlikvidují pěšce,
- zelené křížky zobrazují pole, že kterých dám poslední šach a donutím krále vstoupit pod pěšce.

Plán obrany:

- nepůjdu dobrovolně na pole proměny
- nedovolím dámě vstoupit na pole proměny.

Postup výhry:

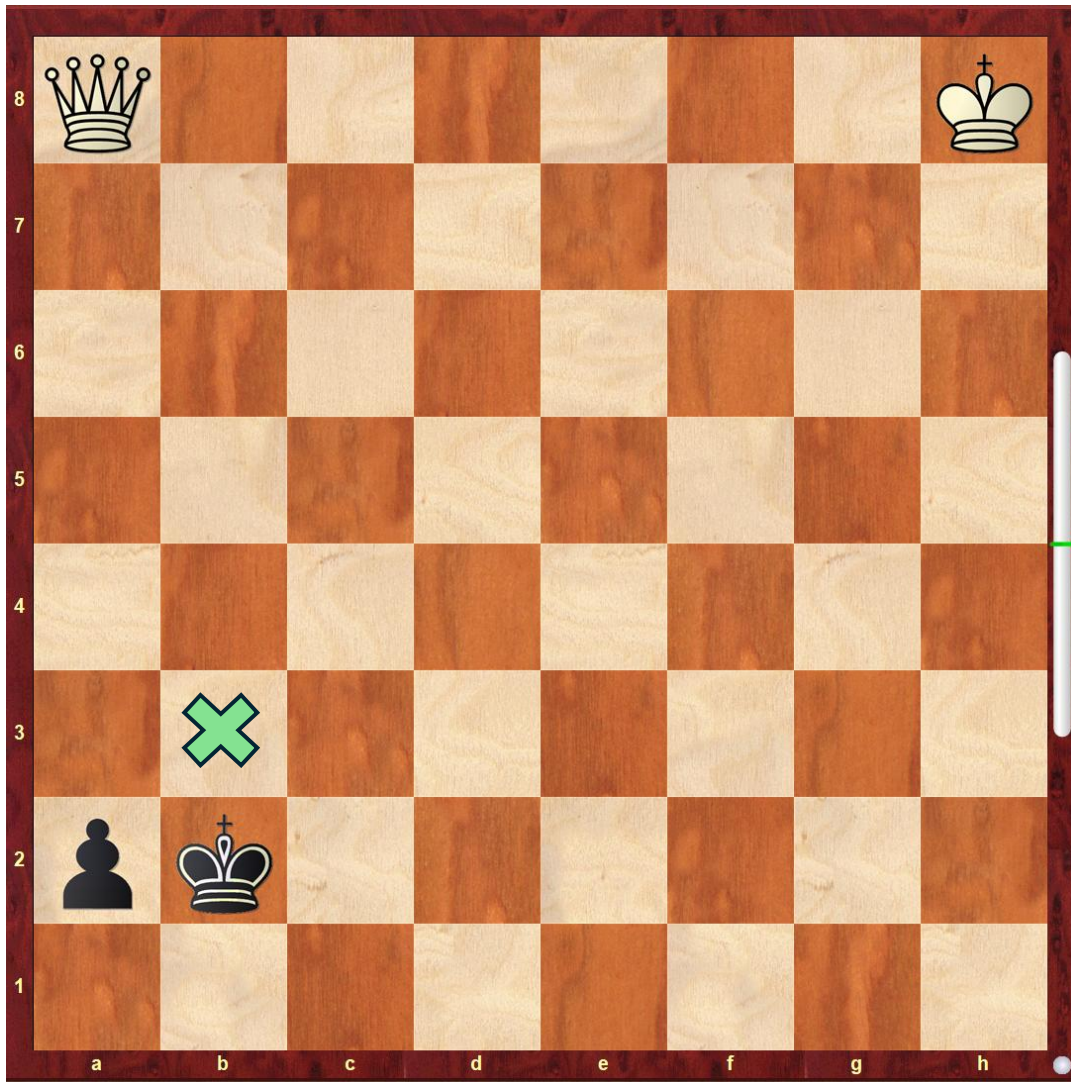
1.Dc7+ Kb2 2.Dd6 Kc2 3.Dc5+ Kb2 4.Dd4 Kc2 4.Dc4+ Kb2 král stále kontroluje pole proměny a dobrovolně neustupuje pod pěšce **5.Dd3 Kc1 6.Dc3+** (konečně) **Kd1 7.Kg7 Ke2** (nikoliv Ke1 kvůli vazbě, která dá bílému další tempo) **8.Dc4+ Ke1** (po Ke3 přijde Dg4) **9.De4+ Kf2 10. Dd3 Ke1 11.De3+ Kd1 12.Kf6 Kc2 13. De4+ Kc1** (pro změnu) **14.Dc4+ Kb1 15.Dd3+ Kc1 16. Dc3+ Kd1 17.Ke5 Ke2 18.Dc4+ Kf2 19.Dd3 Ke1 20.De3+ Kd1 21.Ke4 Kc2 22.Dc3+ Kd1 23.Ke3 Ke1 24.Dxd2+ 1:0**

Remíza slabší strany

Slabší strany udrží remízu pouze pokud platí všechny tyto podmínky:

1. Pěšec je na předposlední řadě
2. Král pěšce podporuje a drží pole proměny
3. Král silnější strany je dostatečně vzdálený
4. Jedná se o střelcového nebo věžového pěšce

Věžový pěšec:

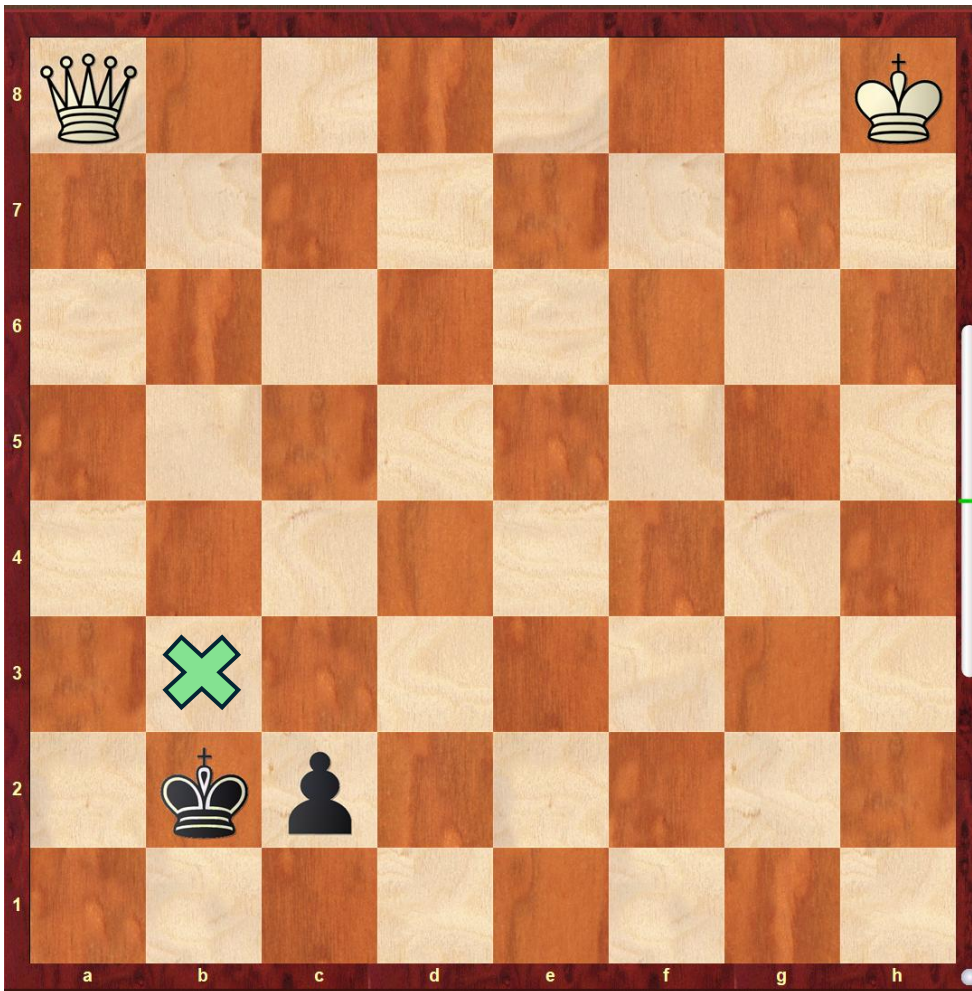


Plán obrany: jakmile dostanu šach z označeného pole, ustoupím králem před na a1 a využiji patového postavení.

Plán výhry: výhra je možná jen pokud je král silnější strany dostatečně blízko.

Postup obrany: 1.Db7+ Kc2 2.Dh6 Kb2 3.Db5+ Kc2 4.Da4 Kb2 5.Db4+ Kc2 6.Da3 Kb1 7.Db3+ Ka1! bílý musí uvolnit krále z patu a nemá dost času na přiblížení krále. Pozice je remis.

Střelcový pěšec:



Plán obrany: jakmile dostanu šach z označeného pole, ustoupím králem před na a1 a využiji patového postavení.

Plán výhry: výhra je možná jen pokud je král silnější strany dostatečně blízko.

Postup obrany: 1.Db7+ Ka2 2.Dc6 Kb2 3.Db5+ Ka2 4.Dd4 Kb2 5.Db4+Ka2 6.Dd3 Kb1 7.Db3+ Ka1! pěšec nelze vzít pro pat a bílý nemá dost času k přiblížení krále. Pozice je remis.

Klíčová rada na závěr:

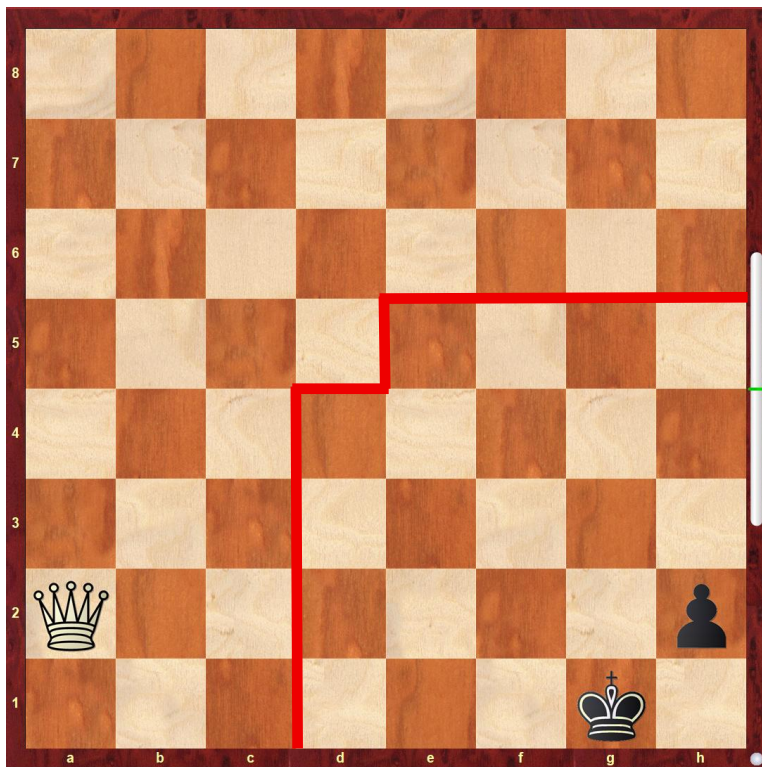
Nezáleží na tom, jestli je pozice remízová nebo vyhraná.

Za silnější stranu ji vždy zkoušejte vyhrát.

Za slabší stranu se vždy zkuste co nejlépe bránit.

Bez ohledu, jak to pak dopadne, určitě se při tom něco naučíte.

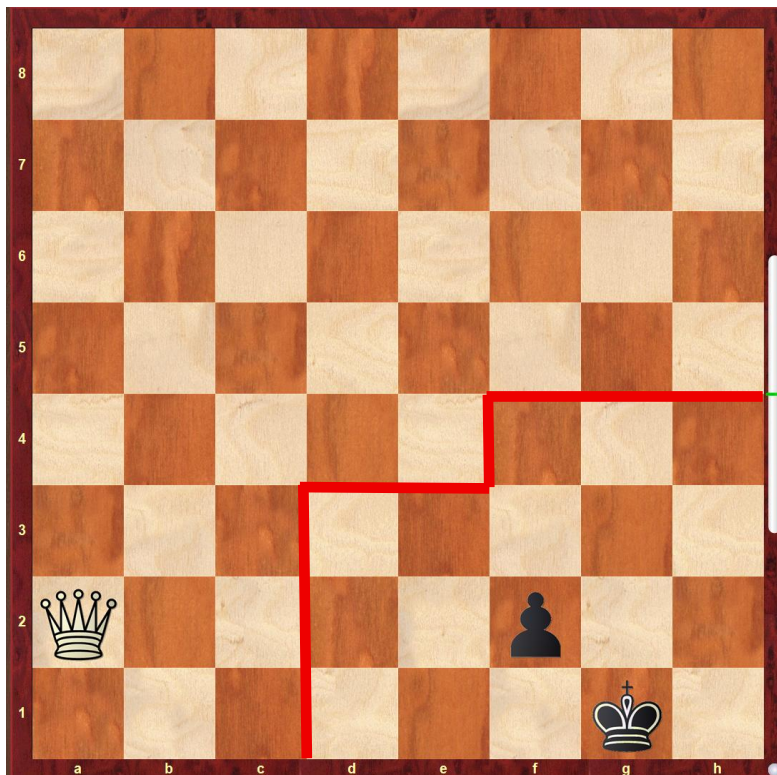
Bonus navíc aneb trochu teorie nikdy neuškodí!



Věžový pěšec:

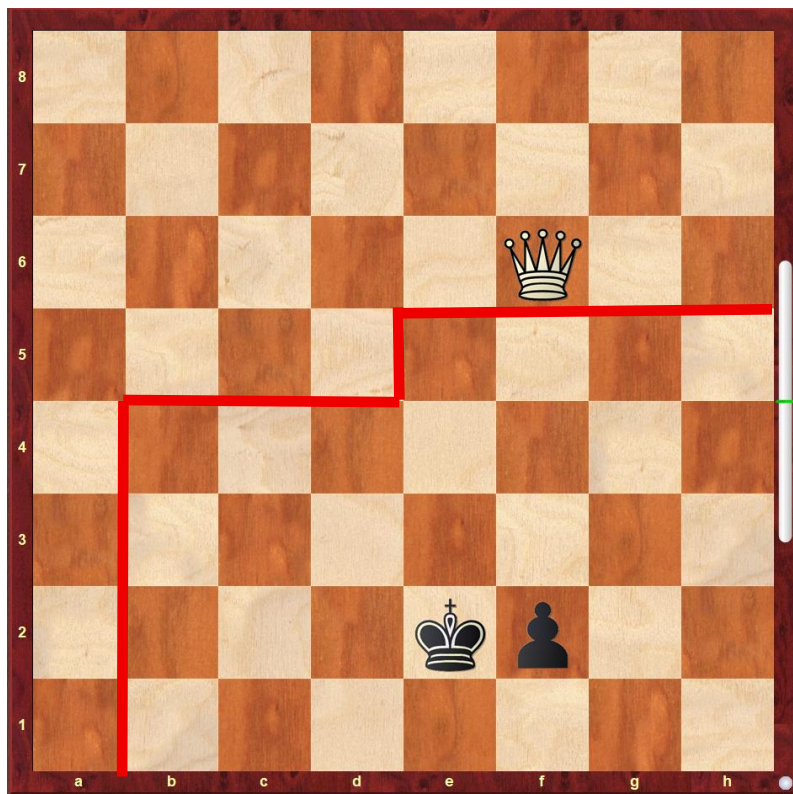
Pokud král silnější strany stojí uvnitř označených polí.

+ / -



Střelcový pěšec:

Jestliže král silnější strany stojí v označených polích, vítězí.



Střelcový pěšec:

Král slabší strany drží je na vzdálenější straně pěšce. Do „patového rohu“ potřebuje dvě tempa. Vítězný prostor bílého krále se proto rozšiřuje.

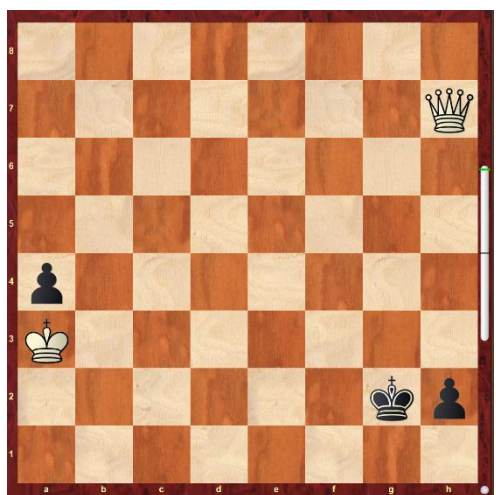
Pár pozic k analýze:



1.BNT

Jak partie dopadne?

Jak se má černý bránit?



2.BNT

Jak partie dopadne a proč?



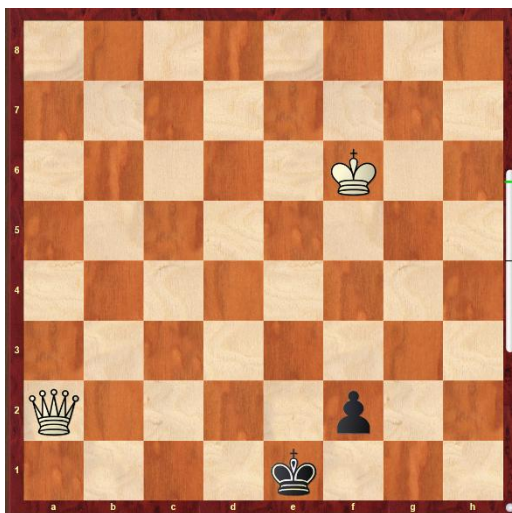
3.BNT

Jak má pokračovat?



4.BNT

Král silnější strany je vzdálenější. Může vyhrát?



5.BNT

Jak partie dopadne proč?

Řešení:

1. Partie skončí remis

1.Db7+ Kb2! =

Pokud by černý příliš spěchal s patem a zahrál **1. – Ka1??**, rychle prohraje **2.Kb6** překrývá pat a zároveň se vstupuje do „vítězné oblasti“ **2. – Kb2 3.Kc5** (nebo Ka5) **Kc2 4.Dg2+ Kb1** (4.-Kb3 5.Dg7 a 6.Da1) **5.Kb4! a1D 6.Kb3** a černý díky pasivitě své dámy nezabrání matu nebo její ztrátě **1:0**

2. Bílý vyhraje

Využije černého pěšce a aby odvrátil hrozbu patu

1.Dg6+ Kf2 2.Dh5 Kg2 3.Dg4+ Kf2 4.Dh3 Kg1 5.Dg3+ Kh1 6.Kb4 (klíčové uvolnění pěšce) **a3 7.Df2 a2 8.Df1 mat.**

3. Bílý vyhraje

1.Kh3! f1D+ 2.Kg3 a černý nezabrání matu nebo ztrátě dámy. Pouze k remíze vede uspěchané **1.Kg3? f1J+!**

4. Bílý vyhraje

Bílý král je sice daleko, ale pomáhá mu aktivní postavení dámy.

1.Kg4 f1D 2.Kg3 viz předchozí úkol. Povšimněte si postavení dámy, která musí krýt šachy z polí d1 a d3. Pokud by v původním postavení stála dáma např. na a2, byla by partie remis.

Poněkud úpornější obrana by byla **1.Kg4 f1J 2.De2 Jh3+ 3.Kh3 1:0**

Boj dámy proti lehkým figurám si probereme příště.

5. Partie skončí remis

Bílý král je příliš vzdálen. I když černý musí ztratit tempo, aby se dostal na „remízovou stranu pěšce“, stejně bílý král nedorazí k pěšci včas.

1.Db1+ Ke2 2.Dc2+ Kf1 3.Df5 Kg1 4.Dc5 Kg2 5.Dc6+ Kg1 remis

Tuto pozici považuji za důležitou proanalyzujte ji za domácí úkol v případě, že bílý král stojí na b4.