

# **Pěšcové koncovky s více pěšci**

*Lukáš Lihotský*

*Školení trenérů 3. třídy*

*Praha, 14.9.2025*

## Úvod aneb proč (se) učit pěšcovky

V této práci se budu věnovat tématu pokročilejších příkladů základních pěšcových koncovek. Jedná se o velmi důležité téma pro rozvoj svěřence, které je vhodné zařadit ihned poté, co svěřenec bezpečně zvládá nejzákladnější elementy pěšcových koncovek (opozice, kritická pole, mezní pole).

Téma jsem si vybral zejména proto, že ho považuji za velmi důležité – motivy z pěšcových koncovek se objevují prakticky ve všech ostatních typech koncovek, proto je jejich znalost pro šachový vývoj svěřence zcela nezbytná. Na důležitost pěšcových koncovek upozorňoval třeba i třetí mistr světa José Raouíl Capablanca, nebo nedávno bohužel dost předčasně zesnulý skvělý trenér Milan Hošek, který mě je učil jako víceméně první věc, když jsem ve dvanácti letech začal v šachové škole v Polabinách, kam jsem přišel se schopností nějak rozumně vyvinout figury a poněkud eratickým taktickým radarem.

V neposlední řadě jsou pěšcové koncovky jednou z prvních oblastí, kde se svěřenec setká s potřebou přesně spočítat i delší varianty. Vzhledem k malému počtu kamenů na šachovnici není tak těžké si propočítávané představit, proto představují skvělý začátek pro praxi propočtu, jednání se o schopnost si delší varianty zapamatovat a představit.

Jak už jsem zmínil, považuji tuto látku za důležité a základní šachové dovednosti, které by si měl svěřenec osvojit co nejdříve, proto bych ji do tréninkového plánu zařadil hned poté, co svěřenec ovládá nejzákladnější principy pěšcovek, jako je opozice nebo kritická pole. Výuka je nejučinnější individuálně, pak je pro trenéra nejjednodušší se ujistit, že svěřenec látku bezpečně ovládá. Možné je ale samozřejmě vykládat i ve skupině.

## Úvod do výkladu

Na začátek považuji za nejvhodnější nejprve zopakovat základní pěšcové koncovky – jak už jsem psal, jejich bezchybné zvládnutí je pro úspěšnou práci se složitějšími příklady zcela nezbytné. Na začátek tréninku bych tedy zařadil diagramy ohledně kritických a mezních polí. Dále bych svěřencům dal k vyřešení velmi známou Rétiho studii (na diagramu níže). Tu považuji za velmi pěkný úvod do konkrétního propočtu variant v pěšcových koncovkách. Poprvé se svěřenec setkává s potřebou určitého „multitaskingu“ bílého krále, kdy k zajištění remízy musí bílý obratně manévrovat, aby mohl v případě potřeby chytat černého pěšce i podporovat toho svého. Studie také poukazuje na to, že ač jsou principy jako čtverec velmi důležité, nelze se na ně spoléhat ve 100% případů a je nutné se soustředit na správný propočet. Samozřejmě se také jedná o pěknou ukázkou toho, že král, stejně jako všechny ostatní figury, se má nejlépe v centru.

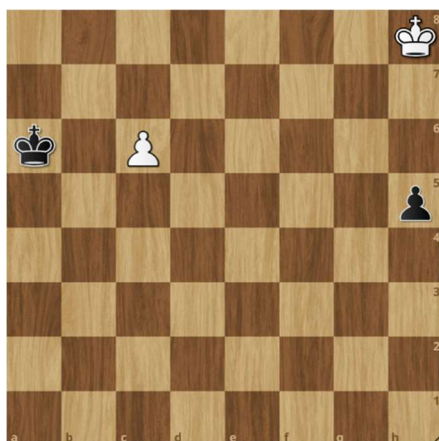


Diagram 1

## Základní principy pěšcových koncovek s více pěšci

### Volný pěšec



Diagram 2

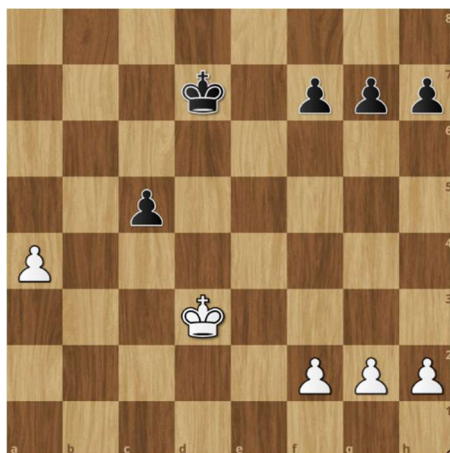
Volní pěšci hrají v pěšcových koncovkách velmi důležitou roli. Pokud pěšce nejsou schopni zastavit sami pěšci soupeře, musí tento úkol logicky vázat soupeřova krále, který často může chybět při obraně proti králi aktivní strany. Volný pěšec, který je králem podporovaný, tvoří pro slabší stranu velmi nepříjemnou kombinaci, se kterou je bez možnosti aktivní protihry téměř nemožné se vyrovnat. Realizace převahy spočívá v tom, že nejprve král podporuje postup volného pěšce a snaží se o maximální aktivizaci, poté je volný pěšec často ponechán svému osudu a slouží jako návnada pro krále slabší strany, který pak není schopen bránit své pěšce. Díky tomu jsou vyhrané téměř všechny pozice s volným pěšcem navíc bez ohledu na to, zda král silnější strany ovládá kritická pole.

Pokud je v pozici na diagramu černý na tahu, bílý snadno vyhraje již popsaným postupem aktivizace krále za pomoci pěšce a výměny e-pěšce za oba černé pěšce, čemuž černý nemůže zabránit. Výuku se snažím vést co nejinteraktivněji, moje metodika by tedy vypadala tak, že bych si nejprve pozici se svěřencem zahrál bílými a ukázal mu plán, jak danou pozici vyhrát (konkrétní tahy tady nehrají až tak velkou roli). Poté bych dal bílé figury jemu a posadil se do role obránce.

Později se k této pozici můžu při tréninku vrátit a nechat ji svěřencům k vyřešení, pokud je na tahu bílý. Vzhledem k tomu, že černý má opozici, je bílý trochu v nevýhodě tahu a tentokrát musí spočítat, jestli je jeho pozice vůbec vyhraná. Po 1.Kd3! Kf4!? 2.Kd4! bílý sice opravdu vyhraje, ale

rozhodne jediné tempo. Nejedná se sice o nejinstruktivnější ukázkou základních principů, proto bych ji také zařadil až spíše nakonec, jako příklad na konkrétní propočty, který je v pěšcových koncovkách tak častý.

### **Vzdálený volný pěšec**



*Diagram 3*

Co se ale stane, když se materiál vyrovná a volného pěšce mají obě strany? Přestože je materiál rovný, bílý stojí jasně na výhru. Jeho volný a-pěšec je dál od královského křídla než černý c-pěšec, bílý tedy může využít stejný postup jako u předchozího diagramu, pomocí postupu a-pěšce odláká černého krále – stíhá ho odlákat nejen od pěšce c5, ale i od královského křídla, na kterém bílý rozhodne partii. Vyhrát tuto pozici za bílé není vůbec obtížné, proto bych nejprve svěřence nechal, ať zkusí sami vyhrát tuto pozici, aniž bych cokoli vykládal (z vlastní praxe nejen jako trenér, ale i jako svěřenec mi vyplynulo, že nejlépe si člověk zapamatuje něco, co sám vymyslí nebo se poučí z vlastní chyby).

### **Vytvoření volného pěšce**



*Diagram 4*

Jak vytvořit volného pěšce? To není tak těžký úkol, stačí jen tam, kde máme majoritu, pěšce poměnit tak, aby zbyl jen jeden, a to náš. Ten pak, jak už je zvykem, poslouží jako návnada. Pozice na diagramu vypadá tak, že volného pěšce není schopná vytvořit ani jedna strana – na obou stranách jeden pěšec zadrží dva pěšce protistrany, to je něco, na co je důležité si dávat pozor, aby se nestávalo, vždy je důležité postupovat nejprve pěšcem, který před sebou nemá pěšce soupeře.

V této konkrétní pozici ale bílý stojí na výhru díky aktivnějšímu králi. Volného pěšce si vytvořit může, a to za pomoci nevýhody tahu velmi častým motivem **1.c5+! bxc5 2.Kc4** s nevýhodou tahu černého.

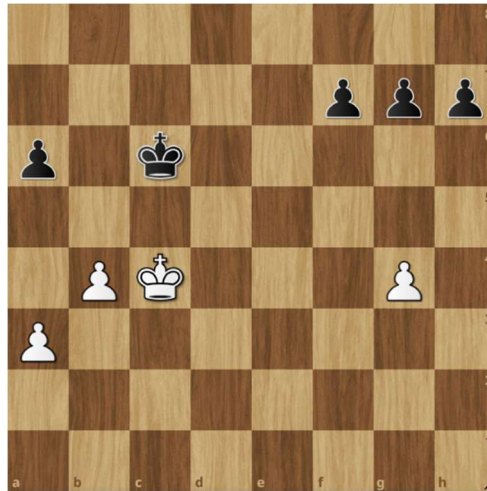


Diagram 5

Tento diagram pouze dále rozvádí myšlenku, že první z pěšcové majority by měl jít ten pěšec, který před sebou nemá pěšce soupeře. Na tahu je černý. Pozice je vyhraná téměř jakkoliv, černý ji jedním tahem ale může dokonce prohrát tahem **1...g6??**, po čemž mohlo přijít **2.g5!** – kvantita pěšců v pěšcových koncůvkách je klíčová především kvůli možnosti vytvoření volného pěšce, to teď může jenom bílý, proto je jeho pozice vyhraná bez ohledu na materiální deficit.

### **Průlom**

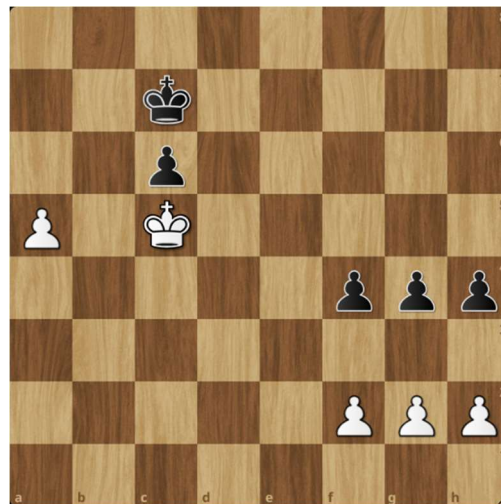


Diagram 6

Bílý má vzdáleného volného pěšce a aktivnějšího krále, vyhrává absolutně cokoliv, že? Co třeba **1.a6??** Vždyť černý nemá žádnou protihru, tři černí pěšci proti třem bílým pěšcům nemůžou přece nic udělat... Můžou. Černý vyhraje po typovém průlomu **1...g3!** na hxg3 přijde f3! s volnou cestou pro h-pěšce, a na fxg3 obdobně h3! s volnou cestou pro pěšce f. Jediný jednoduše vyhrávající tah je **1.g3!**, což zabraňuje všem pokusům o průlom. 1.h3?? prohrává pro 1...f3!, taktéž 1.f3?? prohrává kvůli 1...h3!.

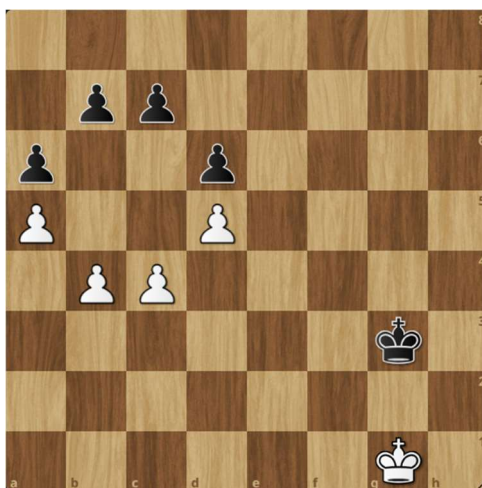


Diagram 7

Diagram je další ukázkou toho, kdy pěšci zvládnou sami prorazit proti stejnému množství oponentů, a to bez podpory vlastního krále. Bílý má několik cest k výhře, například **1.c5 Kf4 2. c6 bxc6 3.dxc6** s dalším b5 a postupem a-pěšcem.

### **Samokrycí formace**

Další klíčový koncept, který je nutné si uvědomit v rámci pěšcových koncovek je to, že dva pěšci jsou často schopní se sami ubránit soupeřovu králi.

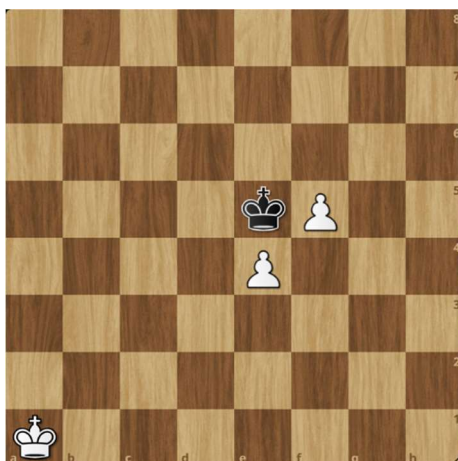


Diagram 8

V pozici na diagramu nemůže černý sebrat pěšce na f5, protože je krytý pěšcem na e4. Zároveň ale nemůže sebrat ani pěšce na e4, protože by mu utekl pěšec z f5.

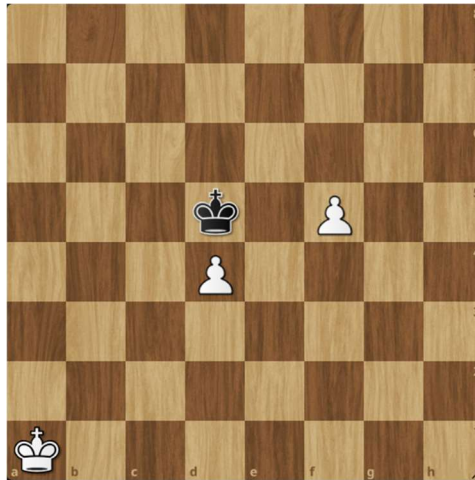


Diagram 9

Ani v této pozici není černý schopný sebrat ani jednoho z pěšců. Pokud by se snažil dostat k pěšci f5, bílý by si počkal, až černý král dojde na e7, a zahrál by d5, následně by na Kf6 reagoval tahem d6, a na Kd6 tahem f6. Tímto způsobem bílý formaci obnoví o políčko dál a černý se k ničemu nedostane.

Pokud mají mezi sebou pěšci dva a více sloupců, samokrycí formaci nevytvorí, obětí jednoho z nich za odlákání soupeřova krále často ale může silnější strana prosadit druhého z pěšců do dámy. Příkladem je poučka, že pokud má silnější strana dva volné pěšce, mezi kterými jsou více než dva sloupce, na polovině soupeře, a slabší strana nemůže jednoho z nich králem hned sebrat, pěšci projdou – to si můžou svěřenci sami vyzkoušet.

### Trojúhelník

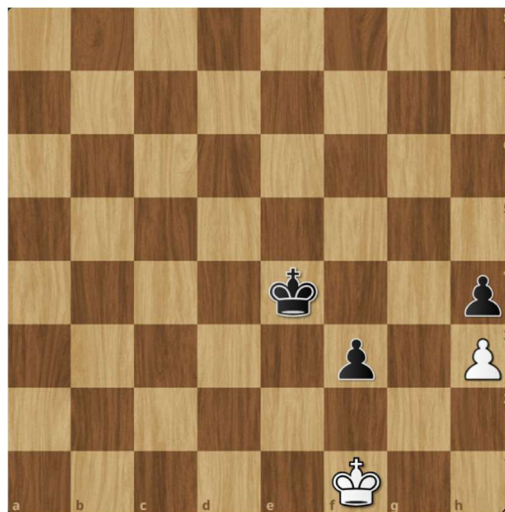


Diagram 10

V praxi se ne tak často vyskytující, ale velmi důležitým principem pro pochopení je trojúhelník. Pokud má bránící strana optimální rozestavení figur a není možné zaznamenat žádný okamžitý progres dopředu, provede silnější strana manévr, kterým předá soupeři tah. V pozici na diagramu je na tahu černý. Kdyby byl na tahu bílý, černý snadno vyhraje průnikem krále buď na e3 s prosazením pěšce, nebo na g3 se ziskem druhého. Na tahu je ale černý, a proto patnáctiletý Kasparov zahrál **55...Kf5! 56.Kg1 Ke5** a bílý se vzdal. Po 57.Kf1 Ke4! by černý úspěšně dokončil trojúhelník a pronikl králem do tábora bílého.

## Závěr

Výše popsané jsou nejzákladnější principy pěšcových koncovek s více pěšci, které pomohou svěřencům k nalezení správných tahů a plánů, ne nutně pouze v pěšcových koncovkách. Například odlákání soupeřových figur pomocí vzdáleného volného pěšce je motiv, který se může vyskytovat i v pozicích, kde na šachovnici je mnohem víc než jen králové a pěšci.

Prostá teoretická znalost motivů ale často nemusí tak úplně stačit, proto doporučuji u svěřenců co nejvíce zapojit praxi – řešení diagramů, nebo třeba hra s podobně silnými hráči zahájená v základní pozici bez figur, jen s králi a pěšci.

Materiál určitě není možné kvalitně projít celý během jedné tréninkové jednotky. Skutečný čas, který je potřeba látce věnovat, je hodně individuální, odvíjí se od toho, kolika svěřencům najednou se látka vysvětluje, jak snadno ji svěřenec vstřebá a dalších faktorů.

## Zdroje

- **Diagram 1:** Studie Richarda Rétiho publikovaná v časopise Ostrauer Morgenzeitung 4.12.1921
- **Diagramy 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9:** Mnou vytvořená pozice
- **Diagram 5:** Shadowman36 – Absinthefan666, blesk po internetu. Převzato z knihy SILMAN, Jeremy. *Silman's Complete Endgame Course*. 978-1-890085-10-0. Siles Press, 2007.
- **Diagram 10:** Alburt, Lev – Kasparov, Garry, kvalifikační turnaj přeboru SSSR, Daugavpils 1978. Převzato z knihy KASPAROV, Garry. *Moje šachová kariéra 1973-1985*. ŠACHinfo, 2013. ISBN 978-80-86595-11-5.
- Diagramy vytvořeny v Editoru šachovnice na lichess.org.
- Informace převzaty z výše uvedených knih a z mé praxe jako svěřence FM Milana Hoška a Josefa Vařejčka.