

Písemná práce ke studiu trenéra 3. třídy

Marek Čeřovský

Téma: Miniaturní partie jako ukázka využití náskoku ve vývinu

1. **Obsah**
2. **Úvod**
3. **Co jsou miniaturní partie**
4. **Náskok ve vývinu**
5. **Jak se náskok ve vývinu využívá v miniaturních partiích**
6. **Praktické příklady**
7. **Závěr**

Úvod

S miniaturními partiemi se můžeme setkat prakticky už od mládí, kdy se přirozeně pokoušíme vyhrát partii hned na začátku hry. V šachových kroužcích nebo mezi kamarády, doma či ve škole, brzy zjistíme, že první tah 1.) e4; bývá velmi účinný, protože jedním tahem otevíráme cestu Dámě a Střelci a zároveň bílý směle postupuje o dvě pole, aby obsadil centrum. V době, kdy poznáváme základy šachu, se často pokoušíme vyhrát partii co nejrychleji, a tak se setkáváme s rychlým vítězstvím. Obvykle se nám to daří díky matovému útoku figurami, kterému soupeř z nedostatku zkušeností nevěnuje pozornost a rychle prohraje. Tímto způsobem zakoušíme první zkušenosti s miniaturními partiemi z vlastní praxe.

Příkladem může být takzvaný Mat bláznů, kde se bílý nezvratně oslabí, Ovčácký mat, kde černý přehlíží ohrožení krále, tedy hrozbu matu ve spolupráci dámy a střelce, nebo Legalův mat, kde bílý elegantně obětuje dámu za mat druhým tahem. V této práci se pokusím věnovat vysvětlení, jaký význam má náskok ve vývinu v šachové partii.

Miniaturní partie

Miniaturní partie v šachu (nebo také "miniaturky") jsou krátké hry, které končí velmi rychle, obvykle do 20 tahů, a to často matovou kombinací. Jsou skvělou ukázkou toho, jak efektivně využít náskok ve vývinu figur k dosažení rychlého vítězství. Bílý, nebo černý vyhrává ziskem materiálu, matovým útokem, nebo remizuje věčným šachem jako poslední záchranou před prohrou.

Náskok ve vývinu:

Náskok ve vývinu znamená, že jeden hráč má v dané fázi (na začátku – v zahájení) partie více vyvinutých (aktivních) figur než jeho soupeř. Vyvinuté figury jsou ty, které opustily svá počáteční pole a zaujaly pozice, ze kterých mohou ovlivňovat dění na šachovnici. Je

důležité věnovat pozornost nejprve lehkým figurám, tedy Jezdcům a Střelcům, a zejména Jezdcům. Jejich chod je totiž krátký a je důležité, aby se co nejdříve zapojily do hry. Naproti tomu Střelec jako dalekonosná figura je svým způsobem vyvinut již od počátku, protože působí daleko na soupeřovu polovinu, tedy až na pátou a šestou řadu (nebo na 4. a 3. řadu u bílého). Je nezbytné zapojit veškeré dostupné síly, zejména těžké figury působící po otevřených sloupcích a využít odkryté obrany soupeřova krále k jeho napadení. Takový útok může být veden i za cenu obětí figur, pokud vede k neodvratitelnému matu, nebo za cenu materiálních ztrát, jsou-li tyto ztráty vyváženy rozhodujícími útočnými možnostmi. Mistři těchto útočných tahů byli v historii šachu například Paul Morphy, Michail Čigorin či Rudolf Spielmann; v pozdější době pak zejména Michail Tal a Garri Kasparov.

Podmínky pro snahu o náskok ve vývinu zahrnují například:

Vyvinuté lehké figury (Jezdci a Střelci) z jejich počátečních polí.

Malou rošádu (nebo velkou), která „zajistí“ Krále a aktivizuje věž.

Obsazení centra pěšci.

Jak se náskok ve vývinu využívá v miniaturních partiích?

V miniaturních partiích je klíčové co nejrychleji dosáhnout náskoku ve vývinu a pak ho okamžitě přeměnit v útok. Typické rysy využití náskoku ve vývinu jsou:

Otevření centra: Snaha otevřít centrum pro ještě větší zisk prostoru pro své vyvinuté figury a vytvořit útočné linie proti soupeřovu králi. Centrum otevírá pomocí centrálních pěšců, nejčastěji po sloupci D a E.

Cílení na nechráněného krále: Pokud soupeřův Král nestihl udělat rošádu, nebo je z nějakého důvodu nechráněný, stává se hlavním cílem útoku.

Kombinace a oběti: Náskok ve vývinu často umožňuje kombinace, s materiálními oběťmi. Tyto oběti jsou opodstatněné, protože vedou k silnému útoku, který nahrazuje ztrátu materiálu nebo vede rovnou k matu. Příkladem mohou být různé taktické motivy jako: Oběť Střelce na poli h7 (h2), Dvojúder, Vazba, Mezitah, nebo Dvojšach.

Využití taktických slabín: Protivník, který zanedbal vývin, má často slabá pole kolem krále, nechráněné figury nebo horší spolupráci Figur (například Jezdce na okrajových polích, kde mají slabší působnosti). Útočící strana, takové Figury může napadat, popřípadě chytat pro převahu materiálu.

Praktické příklady:

Miniatura první:

Bílý: Marek Čerovský, černý: Ladislav Hainiš, mladší

Okresní přebor družstev: Hostinné – Dvůr Králové B

5. dubna 1998, salón radnice dvou obrů, německého a českého.

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4; Italská hra, spolu se Skotským gambitem umožňuje bílému oslabovat černého, pomocí obětí, nebo útoků na černého Krále. **3... Sc5 4.d3**, klidná varianta pro méně zkušené hráče, s pozdějším převodem Jezdce z b1, přes pole d2 a f1 na e3, nebo g3, může bílému vytvořit pevnou pozici.

4... Jf6 5.Jc3 h6, tento tah, někteří šachisté nazývají jako oslí ucho, patrně proto, že na první pohled dělá málo pro vývin figur. Z hlediska budoucnosti, ale může tento tah posloužit jako okénko pro Krále, který by mohl být napaden na osmé řadě. **6.Se3 Sxe3 7.fxe3**, Za dvojpěšce, může mít bílý v budoucnu volný polosloupec f, pro útok na královském křídle. **7... De7** je tah, který zanedbává vývin černého dámského křídla, kde čekají na svůj vývin Střelec a Věž.

8.Jd5 Jxd5 Čím má nyní bílý sebrat jezdce na d5 – střelcem, nebo pěšcem? V šachu se občas dostaneme na rozcestí, kde je správných více možností. A toto je jeden z těch případů. Pro doplnění: domnívám se, že braní Střelcem více vystihuje hráče poziční, zatímco braní pěšcem spíše hráče se sklonem ke kombinacím. Záměrně nepoužívám přirovnání „útočný hráč“, protože oba způsoby braní vedou k útoku na černou pozici. Šachová historie nám představuje mistry útoku, kteří vynikali jak v poziční hře, například Capablanca či Karpov, tak v té kombinační, jako byli Aljechin nebo Tal.

9.Sxd5 Db4+?! pochybný tah. Černý sleduje zisk pěšce na úkor vývinu figur. Na tento šach Dámou má bílý čtyři možnosti obrany – tři různé představení nebo ústup Krále. Bílý zvolil řešení s přípravou útoku proti černému králi: představil Jezdce a tím zároveň otevřel sloupec f pro vlastní útočnou hru.



10.Jd2 Dxb2 11.0-0! napadá bod f7 Střelcem a nyní i Věží. 11... 0-0

12.Dh5! Db4 [12...g6

Pozice po možném 12...g6 13.Dxg6+!



13.Dxg6+ Kh8 14.Dxh6+ Kg8 15.Vf3 Dxa1+ 16.Jf1 s rozhodujícím útokem. [12...Jd8 13.Vxf7 Dxa1+ [13...Jxf7 14.)Vf1 Db4 15.Vxf7 Vxf7 [15...Kh8 16.Jf3 c6 17.Vxf8+ Dxf8 18.Jxe5 s hrozbou Jg6+ a ziskem Dámy. 18...cxd5 19.Jg6+ Kg8 20.Jxf8 Kxf8 21.Dxd5, bílý má materiální a poziční převahu a černému došly „rozumné tahy“]. 16.Dxf7+ Kh7 17.Dg8+ Kg6 18.De8+ Kg5 19.Jf3+ Kg4 20.Dg6 mat] 14.Vf1+ se ziskem Dámy za Věž.

Bílý má náskok ve vývinu. Bílému hrají všechny figury, ale černému zůstalo nevyvinuté celé dámské křídlo. Již před jedním tahem dozadu a také od této chvíle, černý nezabrání prohře partie.

13.Vxf7 Kh8 14.Vxf8+ Dxf8 15.Vf1 Dd8 16.Vf6!!



Tah s přímou hrozbou matu druhým tahem – Vxh6+ a dalším Dxh6 mat. Bílá Věž vstoupila na 2x ohrožené pole, ale přesto ji nelze brát Dámou, ani pěšcem, pro mat nejpozději 4. tahem. 16... gxf6 17.Dxh6 mat (16... Dxf6 17.De8+ Kh7 18.Sg8+ Kh8 19.Sf7+! Kh7 20.Dg8 mat). Černý se po cca 15 minutovém přemýšlení vzdal.

Po 16... Dg8 17.Vxh6 a mat třetím tahem. A po 16...Kh7 17.Df5+ Kh8 18.Vf8+ a mat nejpozději 5. tahem. **1-0**

Miniatura druhá:

Bílý: Max Lange, černý: Carl Mayet

Berlínská šachová společnost

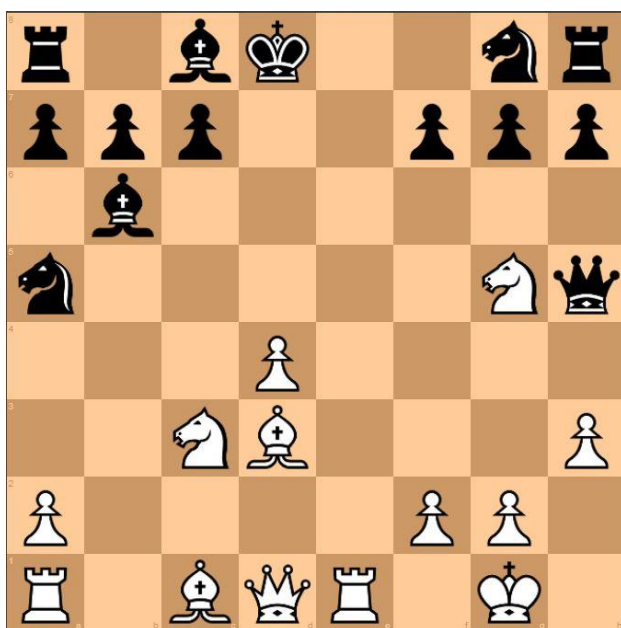
Berlin 1853

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5, Italská hra. **4.0-0**, Někteří šachisté se domnívají, že rošáda v této pozici může být předčasná, neboť prozrazuje soupeři, kde bude Král ukryt. Černý pak může zvolit rošádu na opačnou stranu a zahájit pěšcový útok na královském křídle, podobně jako v partii Victor Knorre proti Mikhailu Chigorinovi z roku 1874, kde Chigorin soupeře doslova přejel nástupem pěšců na královském křídle a lehkými figurami v dokonalé souhře s Věží po sloupci h. **4...d6 5.b4**, Oběť pěšce s cílem získat tempo a otevřít sloupce pro útok. **5...Jxb4 6.c3 Jc6 7.d4 exd4 8.cxd4 Sb6 9.h3**, prevence proti Sg4, kterým by černý mohl nepřímo vyvíjet tlak na centrum pomocí vazby Střelce na Dámu přes Jezdce na f3. Podle počítače je ale přesnější prosté **Jc3** – obyčejný vývin figury. Jde o to, že figura ve hře je silná, protože nabízí množství kombinací. **9...Ja5 10.Sd3 d5**.



Tento tah působí jako pokus o splnění jedné z pouček zahájení o boji o centrum, avšak v této pozici jde o chybu, protože oslabuje černého Krále uvízlého v centru. **11.exd5**, otevírá sloupec e, pro útok na černého Krále. **11...Dxd5 12.Jc3 Dh5**

13.Ve1+ Kd8 Bílý za obětovaného pěšce má náskok ve vývinu a lépe zabezpečeného Krále.
14.Jg5! Dvojúder a odtažné napadení.



Dáma napadá Dámu a Jezdec napadá bod f7 s ničivou hrozbou. **14...Dxd1**

15.Jxf7+ Kd7 16.Sf5+ Kc6 17.Jd8+ Kd6 18.Sf4 mat 1-0

Miniatura třetí:

Bílý: David Janowski, černý: Emil Shalopp

Norimberský turnaj, Norimberk 29.7.1896

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Jf3 c5 4.e3 cxd4 5.exd4 Sg4, vypadá jako nepřesnost, protože po tazích **6.Sxc4 Jf6** přijde **7.Sxf7+ Kxf7 8.Je5+** Dvojúder se získkem pěšce a narušením obrany černého Krále.



6.Sxc4 e6 7.Da4+ inteligentně uniká z vazby Štřelce. **7...Jc6 8.Je5 Dxd4**, na první pohled vypadá, že černý nepřímo kryje c6 i g4. Ale nyní bílý zahájí útok proti oslabenému černému Králi, uvíznutému v centru. Černý má totiž zanedbaný vývin královského křídla. **9.Jxc6 De4+ 10.Se3 bxc6**, 10...Dxc6, nelze pro 11.Sb5 vazba na Dámu. **11.Jc3**, je zásadní tah pro vytvoření náskoku ve vývinu. **11...Dxg2 12.Sd5!** Kombinace a oběť Štřelce. Jedná se o příklad kombinačního motivu přerušení linie s důrazem na současný útok i obranu jediným tahem.



12...exd5 13.Dxc6+, Konec černého Krále je nevyhnutelný. Od této chvíle bude černý Král pod palbou vyvinutých bílých lehkých figur, což povede až k matu. **13...Kd8**

14.Dxa8+ Kd7 15.Db7+ Ke6 16.Dc6+ Sd6 17.Sf4!! Nabízí oběť dvou Věží, ale za cenu matu čtvrtým tahem. 17...Dxh1+ 18.Kd2 Dxa1 19.Dxd6+ Kf5 20.De5+ Kg6 21.Dg5 mat. **1-0**

Miniatura čtvrtá:

Bílý: David Bronstein, černý: NN

Moskva, rok 1950

1.e4 e5 2.d4, zajímavý pokus o rychlý zisk centra. Skotský (Haxo) gambit nabízí podobné možnosti. **2...exd4 3.Dxd4 Jc6 4.Da4**, možný je i ústup Dámou na pole e3 a po pozdější dlouhé rochádě může mít bílý zajímavé možnosti pěšcového útoku na královském křídle pomocí tahů f3,g4, a h4 proti případné malé rochádě. **4...Jf6 5.Jc3 d5 6.Sg5 dxe4 7.Jxe4 De7**, lepší zde bylo 7...Sb4+ 8.c3 Dd4 s vyrovnanou hrou.



8.0-0-0 Dxe4? Vážná chyba. Po správném 8...Sd7 9.Jf3 0-0-0 by měl bílý malou výhodu. Ale tento zisk materiálu vede k využití náskoku ve vývinu. Bílá Dáma, Střelec i Věž velmi dobře působí do černé pozice. Závěrečný – vítězný i předchozí chybný tah černého, připomíná svou podobností slavnou miniaturu našeho Čechoslováka Richarda Rétiho proti Savielly Tartakowerovi z roku 1910. **9.Vd8+!** Zavlečení Krále do vazby pod Střelce.



Kxd8 10.Dxe4 1-0

Závěr:

Miniaturní partie ukazují, jak účinně využít náskoku ve vývinu. Během několika málo tahů ukazují, jak lze tuto převahu rychle proměnit v rozhodující útok. V takových případech může jedna nepřesnost rozhodnout celou partii. Šachista na nich může pochopit, jak figurky spolupracují a jak rychle se mohou rozvinout útočné možnosti.

Miniaturní partie se vyskytují ve všech třech oblastech šachového zahájení – v otevřených, polozavřených a zavřených hrách. Tato práce se věnovala v první, druhé a čtvrté miniatuře otevřeným hrám. Otevřené hry vznikají po 1. e4 e5, kdy se pozice brzy otevírá a figury se rychle zapojují do hry. Stačí jediná chyba a soupeř může zahájit útok, proti němuž už není obrany – jako v první miniatuře po tahu 10... Dxb2. Jak je vidět i ve třetí miniatuře, kde se hrála zavřená hra (tedy první tah nebyl 1.e4), lze při chybě soupeře rovněž využít náskoku ve vývinu. Miniaturní partie proto nejen baví svou úderností, ale také prohlubují porozumění dynamickým možnostem šachu.

Tento typ šachových miniatur, zdůrazňující využití náskoku ve vývinu, může představovat novou příležitost ke zpracování. Je vhodné poznamenat, že při správné hře obou stran nelze vítězství vynutit pouhým náskokem figur ve vývinu. Rozhodujícím vlivem bývá až soupeřova chyba. Většina partií na nejvyšší úrovni končí remízou.