

**ZÁVĚREČNÁ PRÁCE T3**  
**ZÁKLADY TEORIE VĚŽOVÝCH KONCOVEK**

**Martin Stoček**

v Lázních Bohdaneč,

11. 8. 2025

## ÚVOD

Je obecně známo, že věžové koncovky jsou nejčastějším druhem koncovek v šachu. Zároveň jsou druhem koncovek, kde teorie hraje zcela zásadní roli. Cílem této práce je proto popsat základní věžové koncovky, a zároveň na množství příkladů ukázat, jak může být jejich správné vedení vyučováno trenéry v jejich praxi. Její nedílnou součástí je přitom soubor ve formátu PGN, jenž obsahuje nejen všechny níže popsané, ale i mnohé další diagramy, které mohou posloužit jako metodický materiál pro začínající šachisty nebo pro jejich trenéry.

## KRÁL A VĚŽ PROTI KRÁLI A PĚŠCI

Na úvod je dobré zmínit koncovky, kde jedné ze stran chybí věž. Na rozdíl od pozic, které budou popsány dál, nehraje v této kapitole tak zásadní úlohu teorie. Rozhodující je v těchto typech pozic zejména konkrétní propočty. K hledání správných tahů nám rovněž pomůže znalost obecných principů koncovek, tedy centralizace krále, aktivita vlastních figur (v našem případě věže, která, jak známo, zpravidla patří za pěšce) a zpasivnění figur soupeře.

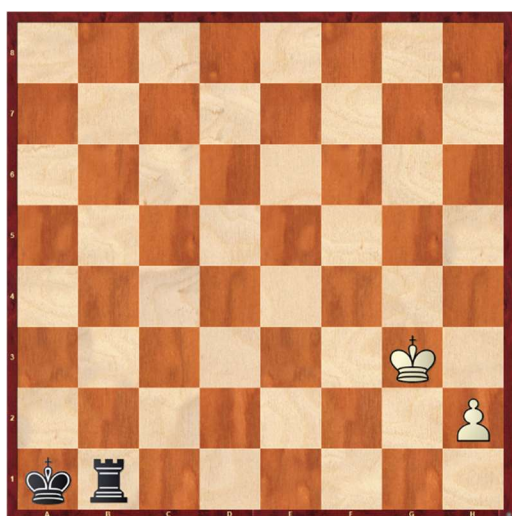


Diagram 4, ČNT

Na diagramu č. 4 vidíme za černého jednoznačně vyhranou pozici. Nejjednodušší cestou k výhře je odříznutí bílého krále po 4. řadě. Po **1...Vb4** bílý nemá jak v boji pokračovat a partii po příchodu černého krále prohraje. Postup pěšce H bude zastaven po **4.h6 Vb6 5.h7 Vh6 6.h8D Vxh8** a černý vítězí.

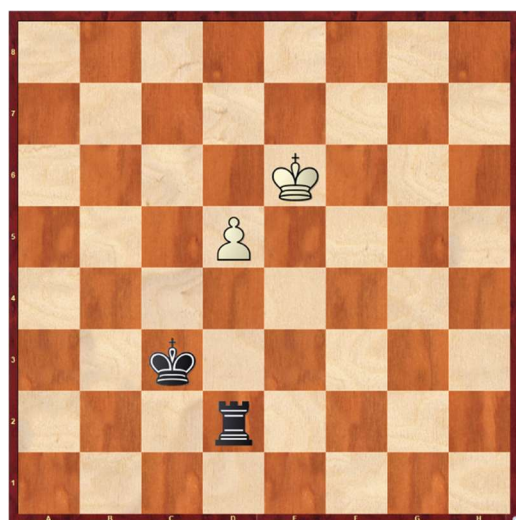


Diagram 5, BNT

Hned na diagramu 5 je ovšem situace opačná. Bílý král dovede svého pěšce až k proměně a partie skončí remízou. **1.d6 Kc4 2.d7 Kc5 3.Ke7 Ve2+ 4.Kf7 Vf2+ 5.Ke7 Ve2+ 6.Kf7 Vd2 7.Ke7 Kc6 8.d8D Vxd8 9.Kxd8=** Je tedy celkem dobře vidět, že pozice tohoto typu bývají zřídka teoretické, o to lépe je však můžeme využít k tréninku propočtu.

Po 2 snadných ukázkách konečně přichází něco zajímavějšího. Diagram č. 6 se zdá být na první pohled podobný diagramu č. 4. Zdání však klame a černý se dokáže zachránit. **1...Ka5** [1...b4?? 2.Kg7 b3 3.Vg3 b2 4.Vb3+—] **2.Kg7 Kb4!** [2...Ka4? 3.Kf6 b4 4.Ke5 b3 5.Kd4 b2 6.Vg1 Kb3 7.Kd3 Ka2 8.Kc2 Ka3 9.Vb1+—] **3.Kf6 Kc4 4.Ke5 b4** využíváme tzv. bodycheck **5.Vg4+ Kc3 6.Vg3+ Kc4!** [6...Kc2? 7.Kd4 b3 8.Vg2+ Kc1 9.Kc3+—] **7.Vg8 b3 8.Vc8+ Kd3 9.Vb8 Kc2 10.Kd4 b2 11.Vc8+ Kd2 12.Vb8 Kc2 13.Vxb2+ Kxb2=** Tento diagram nám krásně ilustruje, že rychlost, s jakou zvládne silnější strana přisunout svého krále, v těchto typech pozic rozhoduje.

V pozici na diagramu 7 z partie Kortschnoj – Kengis musel bílý najít jediné pokračování **1.Vf8+** [1.Kd3? g3 2.Vf8+ Ke1! 3.Ve8+ Kf2 4.Vf8+= (4.Ve2+ Kf3 5.Ve3+ Kf2 6.Ve7 g2=) 4...Ke1 5.Vg8 Kf2] **1...Ke3** [1...Ke2 2.Vg8 Kf3+— přechází; 1...Kg2 2.Kd3 g3 3.Ke2 Kh2 4.Kf3 g2 5.Vh8+ Kg1 6.Vg8+—] **2.Vg8 Kf3 3.Kd3 g3 4.Vf8+ Kg2 5.Ke2** [A černý král překáží vlastnímu pěšci.] **5...Kh2 6.Kf3 g2 7.Vh8+ Kg1 8.Vg8+—**

Tento typ pozic opustíme diagramem č. 8. K remíze zde vede jediná možnost a tou je **1...Ka3** [1...Kb1? 2.Kb3 a1J+ (2...a1D 3.Vh1#) 3.Kc3+—] **2.Vh3+ Kb2 3.Kb4 a1D 4.Vh2+ Kb1 5.Vh1+** [5.Kb3?? Da8—] **5...Kb2 6.Vxa1 Kxa1=.**

Jak jsme tedy mohli vidět, u pozic krále a věže proti králi a pěšci jsme si vcelku dobře vystačili s propočtem. Znalost teorie však bude nezbytná hned v další kapitole, k níž se nyní přesouváme.

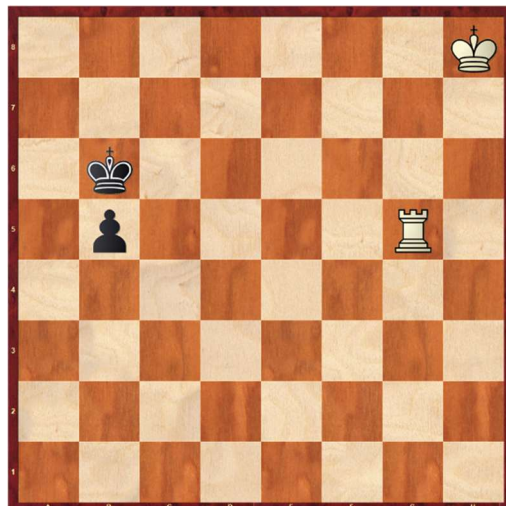


Diagram 6, ČNT

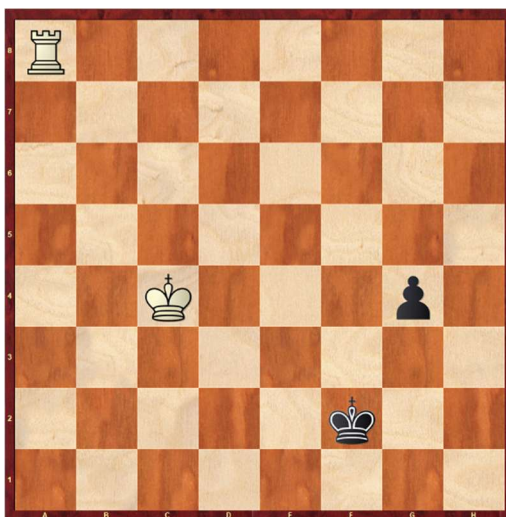


Diagram 7, BNT

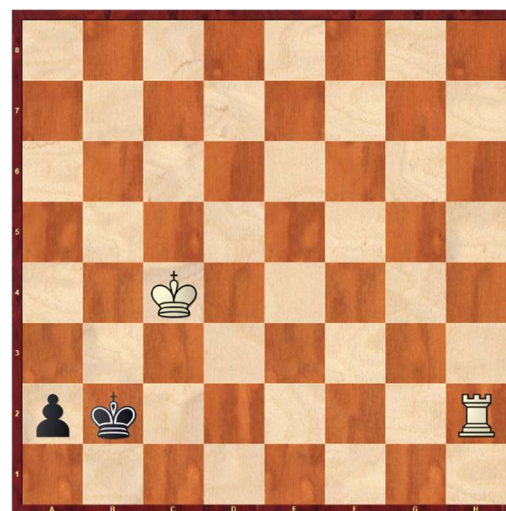


Diagram 8, ČNT

## MOST

Přesouváme se k pozicím K+V+P proti K+V a hned prvním příkladem je stav, kdy má silnější strana pěšce (mezi sloupci B a G) na předposlední řadě a krále na poli proměny. Stavba mostu přitom patří mezi základní znalosti, jež by měl ovládat každý šachista. Výherní mechanismus lze dle mého vysvětlit v následujících 3 krocích: 1. odříznutí soupeřova krále po sloupci, 2. postavení věže na 4. řadu (za bílého), 3. opuštění pole proměny a stavba mostu. Na diagramu 9 vidíme typickou pozici, jíž může díky stavbě mostu bílý vyhrát. **1.Vf2+ 1...Kg7** [1...Ke6 2.Ke8+-] **2.Vf4** [2.Ke7 Na této variantě si ukážeme, že vylézt králem z pole proměny zatím bílému mnoho nedává. 2...Ve1+ 3.Kd6 Vd1+ 4.Ke6 Ve1+ 5.Kd6 Vd1+ 6.Kc7 Vc1+ 7.Kd8] **2...Vc2** [Černý nemá žádnou lepší možnost, král bílého zkrátka vyleze po E nebo C sloupci.] **3.Ke7 Ve2+** [3...Vc7 4.Ke8] **4.Kd6 Vd2+ 5.Ke6 Ve2+** [5...Kg6 6.Vf6+ Kg7 7.Vf5 a bílý přesouvá věž na pátou řadu] **6.Kd5 Vd2+ 7.Vd4 7...Vxd4+ 8.Kxd4 Kf7 9.d8D+-.**

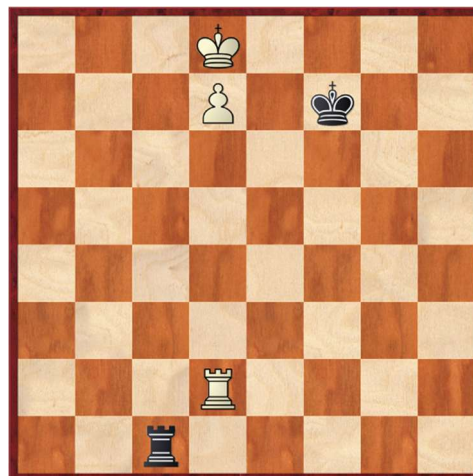


Diagram 9, BNT



Most

Pro úplnost jenom dodejme, že stavba mostu je základní technikou, jíž lze využít v podstatě vždy. Jedinou výjimku tvoří krajní pěšci, kterým se bude věnovat hned příští kapitola.

## KRÁL POD KRAJNÍM PĚŠCEM

Tak jako u pěšcovek, dává i v případě koncovek věžových krajní pěšec bránící se straně větší šance. Ať už stojí pěšec na a6 nebo a7, je-li král silnější strany pod pěšcem, stačí zpravidla králi slabší strany stát nejdále na E sloupci. Pro pěšce H analogicky na D sloupci a blíž. Jak vidíme na diagramu 11, černý král je dostatečně blízko a věž drží klíčový B sloupec. Bílý partii vyhrát nemůže: **1.Vc2+ Kd6 2.Vh2 Kc7 3.Vh7+ Kc6 4.Vb7 Ve1 5.Vb6+ Kc7 6.Vh6 Vc1 7.Vh7+ Kc8 8.Vh8+ Kc7=.**

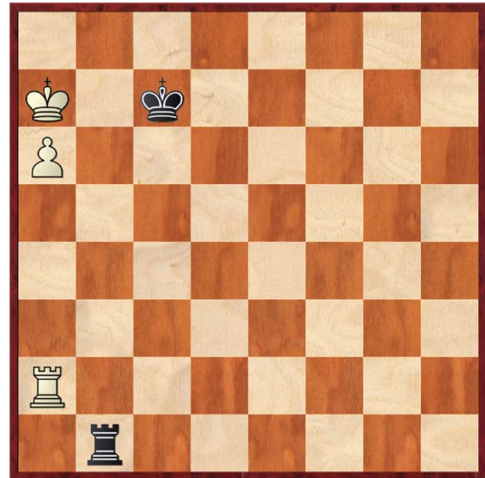


Diagram 11, BNT

Na diagramu 13 je pro změnu pozice jasně vyhraná za bílého. **1.Vc2 Kf7 2.Vc7+ Ke6 3.Vb7 Vg1 4.Kb8 Vg8+ 5.Kc7 Kd5 6.a7 Vg7+ 7.Kb6 Vg6+ 8.Ka5 Vg1 9.Vb4** [opět most...] **9...Va1+** [9...Vg8 10.Vb8+–] **10.Va4+–** a bílý s přehledem vítězí. Nejkomplikovanější bude postavení černého krále na f7, které bude vyžadovat přesnou hru ze strany bílého.

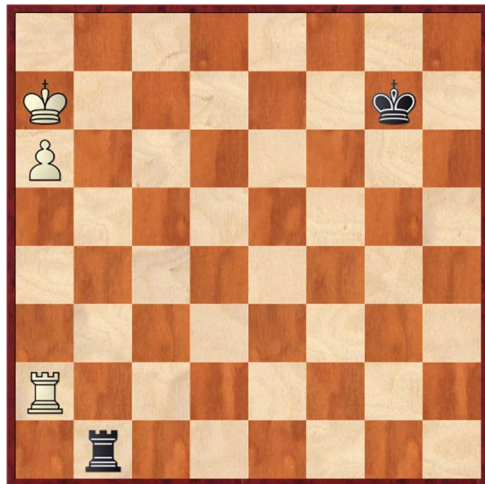


Diagram 13, BNT

V pozici na diagramu 14 bílý nejprve odřízne krále, dostane pěšce na a7 a posléze začne přisouvat věž k pěšci, aby krále vysvobodil z pole a8. **1.Ve2!** [1.Vc2 Ke7 2.Vc7+ Kd6 3.Vb7 Vh1 4.Ka8 Kc6 5.a7 Vh8+ 6.Vb8 Vh7=] **1...Vb3 2.Ka8 Va3 3.a7 Vb3 4.Vc2 Ke6 5.Vc8 Kd6 6.Vb8 Va3 7.Kb7 Vb3+ 8.Kc8 Vc3+ 9.Kd8 Vh3 10.Vb6+ Kc5 11.Vc6+ Kxc6** [11...Kd5 12.Va6+–; 11...Kb5 12.Vc8+–] **12.a8D+** s pozicí, která je teoreticky vyhraná, v praktické partii však bílého ještě prověří.

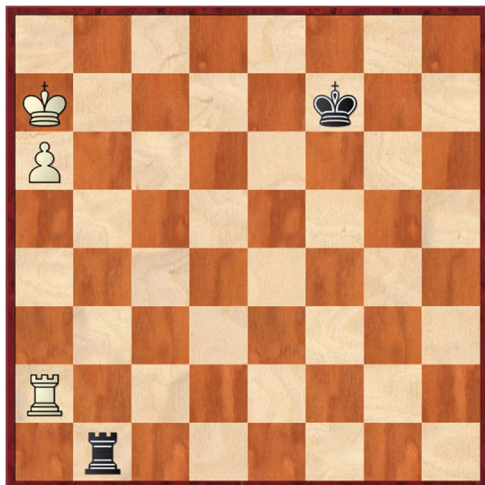


Diagram 14, BNT

## OBRANA ŠESTÉ ŘADY A PODOBNÉ POZICE

Pokud by si měl začínající šachista z této lekce zapamatovat jen 2 teoretické pozice, byla by to bezesporu stavba mostu za silnější stranu, a právě obrana šesté řady za stranu slabší. Ta nám pomáhá v těch chvílích, kdy za slabší stranu kontrolujeme pole proměny soupeřova pěšce králem. Jedná se opět o zcela zásadní znalost. S klidem totiž můžeme říci, že s nějakou obdobou pozice na diagramu 15 se již setkal takřka každý šachista.

Možností je zde opět více, tu nejsnazší a metodicky nejlepší však představuje postavit věž na 6. řadu, vyčkat až na ni soupeř natáhne svého pěšce, následně převést věž za pěšce, a nakonec remizovat věčným šachem. Varianta **1...Va6 2.d6 Va1 3.Ke6 Ve1+ 4.Kd5 Vd1+ 5.Kc6 Vc1+ 6.Kd5 Vd1+** není náročná a tuto metodu obrany se zvládne naučit opravdu každý. Ne vždy však věž slabší strany stíhá zaujmout postavení na 6. řadě. Doplňme tedy ještě další možnost obrany, kdy po **1...Va2 2.Ke6 (2.Kd6 Va6+=) Vd2 3.Kd6 Kc8 4.Vh8+ Kb7 5.Ke6 Kc7 6.Vh7+ Kd8 7.Vd7+ Kc8 8.Ve7 Vd1 9.Ve8+ Kc7 10.Ve7+ Kd8 11.Vh7=** černý opět remizuje. To ovšem neplatí pro **1...Ve1+?? 2.Kd6 Ke8 3.Vh8+ Kf7 4.Kd7 Ve7+ 5.Kc6 Ve3 6.d6 Vc3+ 7.Kd7+-**, kdy bílý dojde pěšcem na 7. řadu, postaví most a zvítězí.

Pozici na diagramu 16 můžeme bránit analogicky po **1...Va6**. Nestihneme-li však zaujmout toto obranné postavení, stačí opět varianta **1...Va2 2.Kg6 Vf2 3.Kf6 Kg8 4.Vb8+ Kh7 5.Ke6 Kg7 6.Vb7+ Kf8 7.Kf6 Kg8**. Metodicky je zde důležité zdůraznit, že králem utíkáme vždy na kratší stranu (tedy na krajní sloupec). Dává nám to možnost obrany prostřednictvím šachů ze strany, což dokládá varianta **1...Va2 2.Kg6 Vf2 3.Kf6 Kg8 4.Vb8+ Kh7 5.Ke6 Ve2+ 6.Kf7 Va2 7.f6 (7.Ve8 Va7+ 8.Ve7 Va8 9.f6**

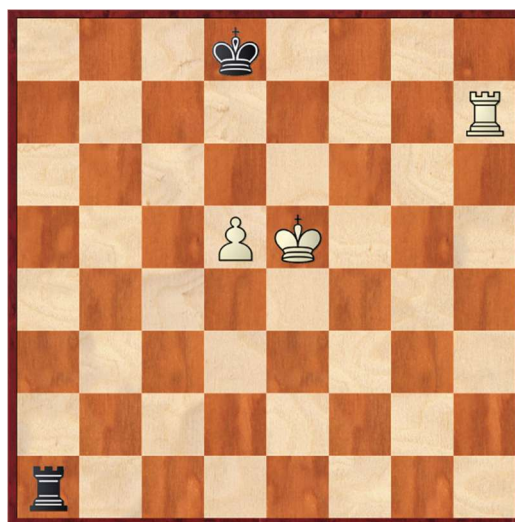


Diagram 15, ČNT



Diagram 16, ČNT

Vb8 10.Ve2 Vb7+ 11.Ke6 Vb6+ 12.Kf7 Vb7+ 13.Ve7 Vb8 14.Ve8 Vb7+ 15.Kf8 Kg6=) 7...Va7+ 8.Ke8 Kg6 9.f7 Vxf7 10.Vb6+ Vf6=, která taktéž končí remízou.

Úplně nejsnazší práci má bránící strana v případě jezdcových a věžových pěšců. Na diagramu 17 postačí černému zaujmout postavení na 8. řadě a stát. **1...Vb8 2.g6 Vc8 3.Va7 Vb8 4.Vg7+ Kh8 5.Vh7+ Kg8 6.Va7 Vc8 7.Kg5 Vb8 8.Kf6 Vc8 9.g7 Vc6+ 10.Kg5 Vb6=**. Bílý nemá jak pozici zesílit a partie končí remízou. Obranu 6. řady tímto definitivně opouštíme a pomalu se blížíme k poslední kapitole této trenérské práce.

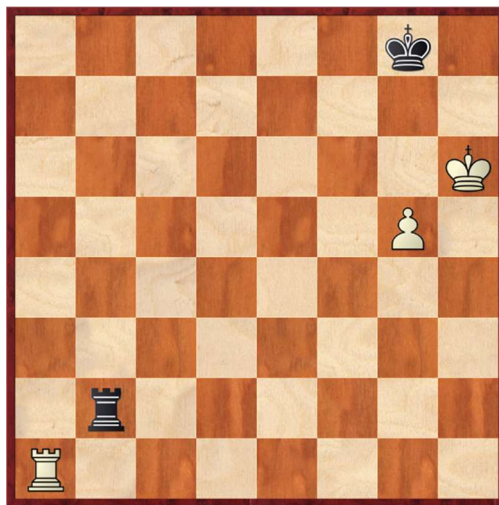


Diagram 17, ČNT

## VĚŽ POD KRAJNÍM PĚŠCEM

Poslední kapitolu této mé práce tvoří pozice, v nichž má silnější strana krajního pěšce a věž pod ním na poli proměny. Jedná se taktéž o velmi častý typ pozic, kde se některé základní poučky a principy vyplatí znát.

V pozici na diagramu 18 musí černý bezpodmínečně znát **1...Kg7**, po např. 1...Va2?? přichází 2.Vh8 Vxa7 3.Vh7+ Kg6 a 4.Vxa7+-. Pozici po 1...Va2?? můžeme využít u svěřence, který tento „trik“ doposud nezná, aby se pokusil na řešení přijít sám. V hlavní variantě stačí černému vyčkávat na A sloupci a jakmile se bílý král přiblíží k pěšci, začít šachovat zespoda a vyhnat jej opět pryč. **2.Kb5 Va2 3.Kb6 Vb1+ 4.Kc5 Va1=**.

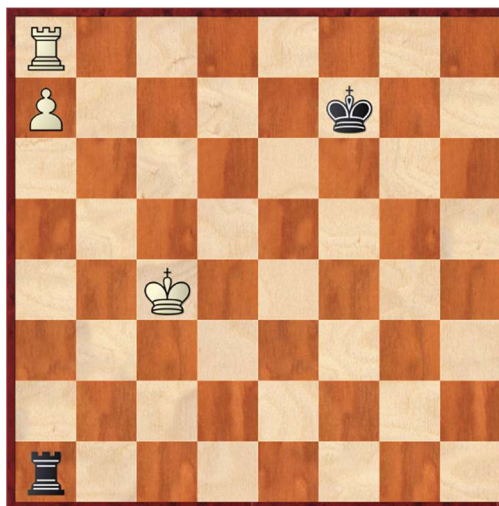


Diagram 18, ČNT

Na úplný závěr mi dovoluji zapojit jednu náročnější teoretickou pozici. Je-li totiž pěšec na a6 a nikoli a7, hrozí bílý dojít králem až na a7 a vyhrát analogicky s pozicí na diagramu 13. Řešení této teoreticky remízové pozice představil světu roku 1924 Čech Josef Vančura, který se tak navždy zapsal do dějin teorie koncovek.

Vančura totiž ukázal, že např. na diagramu 19 černého zachrání poněkud neintuitivní **1...Vb1 2.Kd3 Vb6**. Černý chce napadat pěšce a6 z pole f6. Přiblíží-li se král bílého k pěšci, budou následovat boční šachy a pokud bílý zahraje .a7, odpoví černý ...Va6 a partii zremizuje jako na diagramu 18. Varianta může pokračovat např. **3.Kc4 Vf6 4.Kb5 Vf5+ 5.Kb6 Vf6+ =**.

Ne každá obdobná pozice však skončí remízou. Rozhodujícím faktorem je postavení bílého krále. Pokud totiž černý chce přesunout věž na 6. řadu a po např. 1...Vb1 přijde 2.Vc8, nezbyvá černému než se vrátit za pěšce a po 2...Va1 3.Vc6 začít přisouvat krále. Na diagramu 20 je potom krásně vidět, kdy partie skončí remízou (zeleně vyznačená pole), respektive výhrou bílého (červeně vyznačená pole).

Poslední diagram naší lekce, diagram 21, krásně ukazuje, jak může při blízkosti krále pozici bílý jednoduše vyhrát. Po **1...Vf1 2.Vc8 Va1 3.Vc6 Kf7 4.Kc5 Ke7 5.Kb6 Vb1+ 6.Kc7 Va1 7.Kb7 Kd7 8.Vb6 Vc1 9.a7+-** nezbyvá černému než se vzdát.

Vančurovou pozicí dokončujeme případy, kdy se věž nachází pod krajním pěšcem a6 nebo a7 na poli proměny. Jak již bylo zmíněno výše, diagram 21 je úplně posledním diagramem této práce. Nezbyvá mi tedy než celou práci uzavřít.

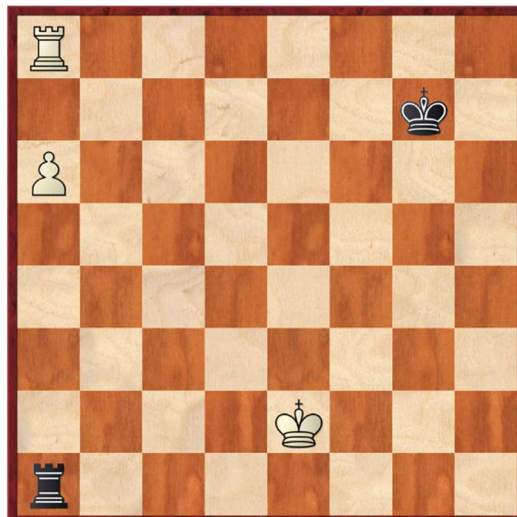


Diagram 19, ČNT

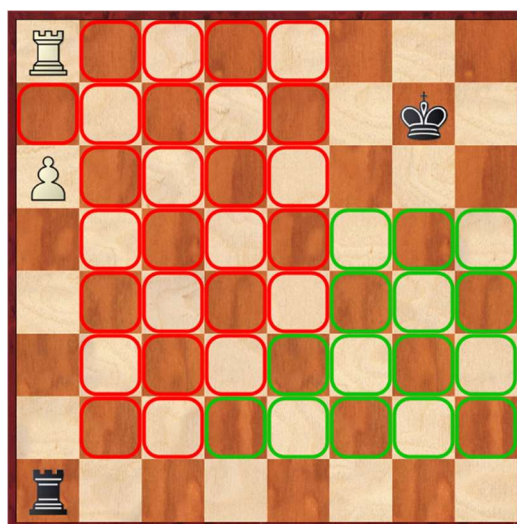


Diagram 20, výsledek partie dle postavení bílého krále

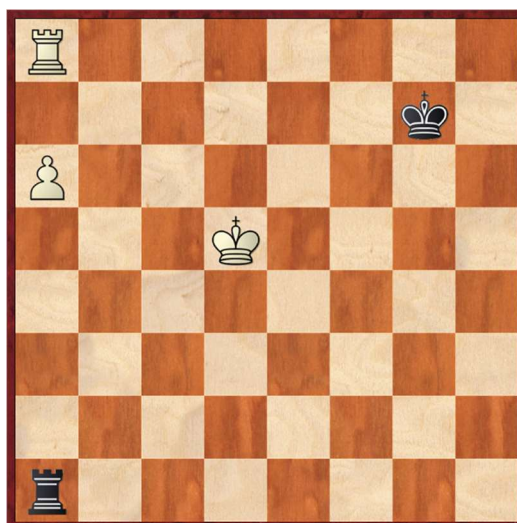


Diagram 21, ČNT

## ZÁVĚR

Má trenérská práce se zabývala problematikou základních, převážně teoretických, věžových koncovek. Na 21 názorných diagramech (z nichž nejsou všechny využity v tomto dokumentu, některé naleznete pouze v příloženém souboru PGN) jsem představil to, co by měl každý šachista bezpodmínečně znát. Za vše mohu zmínit techniky jako je most, obrana 6. řady či, pro zkušenější hráče, Vančurova pozice. Věřím, že tato práce má potenciál stát se metodickým materiálem jak pro trenéry šachistů různých věkových a výkonnostních skupin, tak pro samouky a posunout tak úroveň hraní věžových koncovek mezi našimi šachisty zase o kousek výš. Jak totiž dokládají některé pozice z této práce, zdaleka ne všechny věžovky jsou remíza...