

# Stejnobarevní střelci v koncovce

Petr Stanke

17. srpna 2025

## Obsah

<b>1 Úvod</b>	<b>1</b>
<b>2 Obecný plán tréninku</b>	<b>1</b>
<b>3 Střelec a pěšec proti střelci</b>	<b>2</b>
3.1 Typické remízové pozice . . . . .	2
3.2 Typické vyhrané pozice . . . . .	3
3.3 Pozice na procvičení . . . . .	3
<b>4 Pozice s více pěšci</b>	<b>4</b>
4.1 Pozice na procvičení . . . . .	5
<b>5 Řešení diagramů na procvičení</b>	<b>6</b>
5.1 Střelec a pěšec proti střelci . . . . .	6
5.2 Pozice s více pěšci . . . . .	6
<b>6 Zdroje</b>	<b>6</b>

## 1 Úvod

Za koncovky stejnobarevných střelců považujeme pozice, kde oba hráči mají na šachovnici krále, nějaký počet pěšců a střelce pohybující se po stejné barvě polí.

Důvodem, proč je vhodné nejen tyto, ale i ostatní typy koncovek znát je, že nám to pomůže nejen vyhrát dané pozice, ale jejich znalost může, ale i pomoci při rozhodování přechodu ze střední hry do koncovky, jestli je daná koncovka pro nás výhodná, či ne.

Toto téma je vhodné pro hráče na úrovni okolo **1400** ELO.

## 2 Obecný plán tréninku

- Krátké opakování z posledního tréninku (15 minut)
- Kontrola úkolů z minulého tréninku (10 minut)
- Přestávka (10 minut)
- Úvod do dnešního tématu - co se bude probírat a diagramy (25 minut)
- Přestávka (5 minut)
- Hra typických pozic (20 minut)
- Zadání nových úkolů (5 minut)

### 3 Střelec a pěšec proti střelci

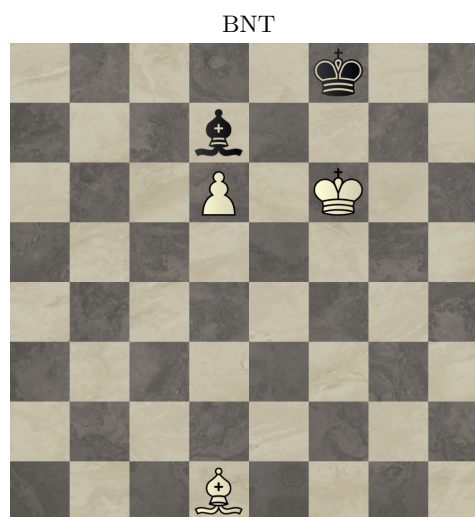
V těchto pozicích je nejdůležitější znát obranné funkce figur slabší strany. A ty jsou následující: Král se snaží obsadit pole opačné barvy střelců nacházející se před pěšce. Střelec se snaží zabránit postupu pěšce a získat tak případný čas pro zapojení krále do obrany, případně ho můžeme obětovat za pěšce pokud by nám to soupeř umožnil.

Silnější strana tedy nemůže nikdy připustit bráncímu králi dostat se na pole opačné barvy střelců před pěšcem, neexistuje totiž způsob, jak ho odsud odstranit. A také nemůže dovolit výměnu pěšce za střelce, jelikož střelec na výhru nestačí. Pěšce se pak snaží prosadit pomocí hrozby výměny střelců která by vedla do vyhrané pěšcové koncovky. Tím se v mnoha situacích dá vynutit ústup střelce bráncí strany tak, že je silnější straně umožněno postoupit pěšcem.

#### 3.1 Typické remízové pozice



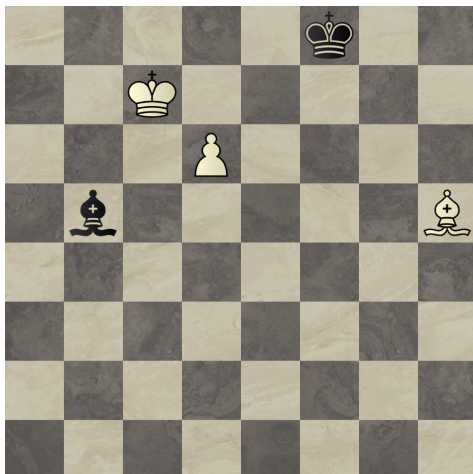
Zde je klíčové, že černý král bojuje o pole d6  
**1.Sh4 Se7 2.Sg3 Sd8 3.Sd6 Sh4 4.Sf8 Se7 5.Sg7 Sb4 6.Sf6** Bílý nemá jak hrozit výměnou střelců tak aby černý neměl jak zabránit postupu pěšce na e7.



Bílý nemá jak prorazit. **1.Sh5 Sh3 2.Ke5 Sd7 3.Kd5 Kg7 4.Kc5 Kf6 5.Sf3 Ke5 6.Sc6 Ke6** Výměna střelců vede do remízové pěšcové koncovky. **7.Sxd7 Kxd7 8.Kd5 Kd8 9.Kc6 Kc8** A bílý nemá jak prosadit pěšce.

### 3.2 Typické vyhrané pozice

BNT

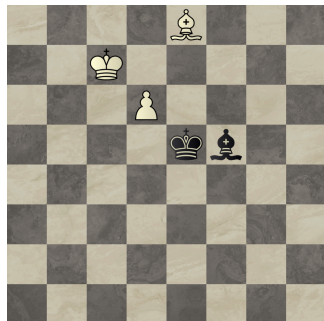


Černý nemá jak bílému zabránit v prosazení d7 **1.Sf3 Sa4 2.Sc6 Sxc6 3.Kxc6 Ke8 4.Kc7 Kf7** A bílý prosadí pěšce. Nefunguje ani varianta **1.Sf3 Ke8 2.Sc6 Sxc6 3.Kxc6 Kd8 4.d7 Ke7**

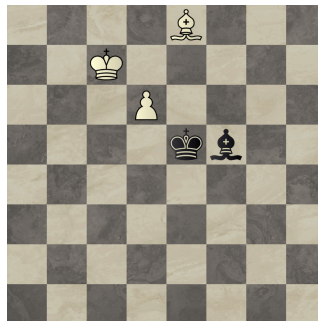
### 3.3 Pozice na procvičení

Řešení těchto diagramů je v kapitole 5.

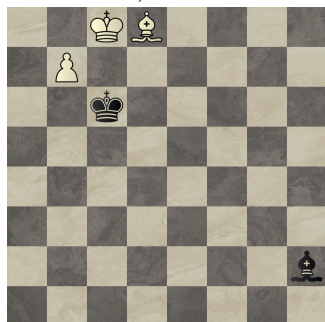
1) ČNT



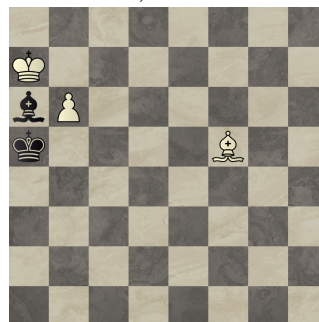
2) BNT



3) BNT



4) BNT



## 4 Pozice s více pěšci

V těchto koncovkách je podstatné snažit se rozmístit pěšce na pole opačné barvy střelců. Tím docílíme toho, že soupeřův střelec je nemůže napadnout a zároveň pokud naši pěšci blokují soupeřovi pěšce, tak náš střelec je může napadat, zatímco soupeřův střelec je může pouze bránit. Tím získáváme aktivnějšího střelce v pozici.



V této pozici je bílý vyhraný pokud si uvědomí, že nesmí pustit černého střelce na d8. **1. Kd7 Kf8** 1.Kd6 nebo 1. Kd5 nefunguje pro Sd8 a bílý nemůže postupovat dál. Pokud odejde králem příliš daleko může černý zahrát Sxa5 a Kg7. **2.Kc8 Se3 3.Kb7** Bílý dobere pěšce na a6, převede krále a prosadí g6 pěšce.



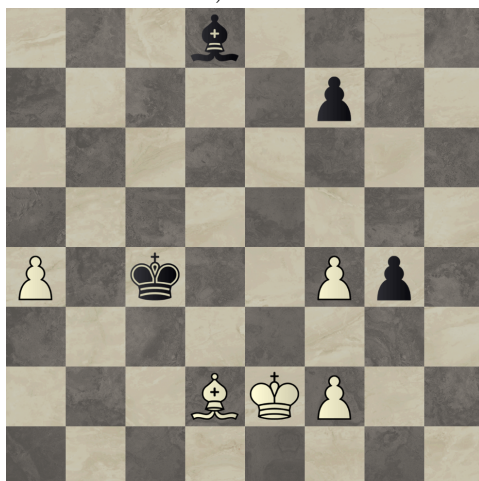
V této pozici dostane bílý černého do nevýhody tahu.

**1.Sd3 Se8 2.Sc2 Sf7** Nepomáhá ani aktivní 2.Sc2 Sb5 3.Sxg6 Se2 4.f4 Sd1 5.f5 exf5 6.e6 Sxb3 7.e7 Sa4 8.e8D Sxe8 9.Sxe8 b3 10.Sa4 **3.Sb1 Se8 4.Sd3 (černý je v nevýhodě tahu) Sf7 5. Sb5 Sg8 6.Se8 Sh7 7.f4**

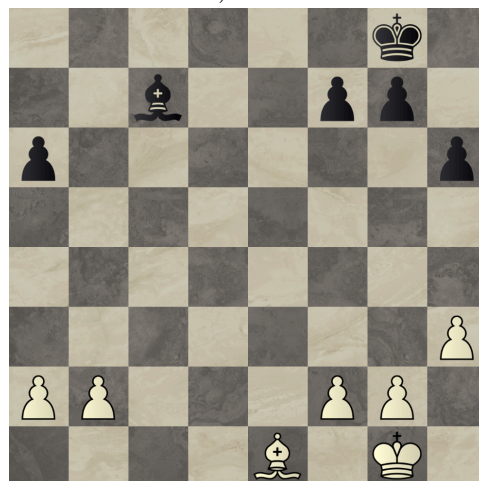
## 4.1 Pozice na procvičení

Řešení těchto diagramů je v kapitole 5.

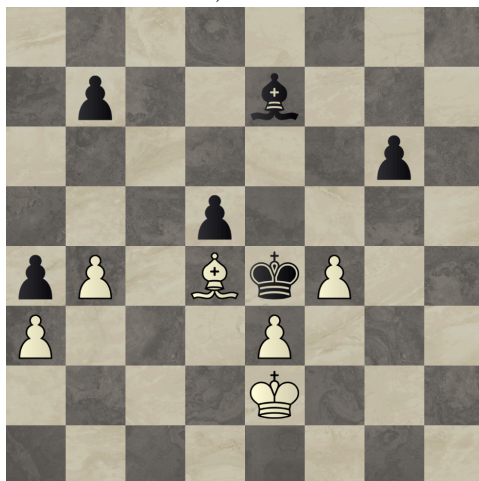
1) BNT



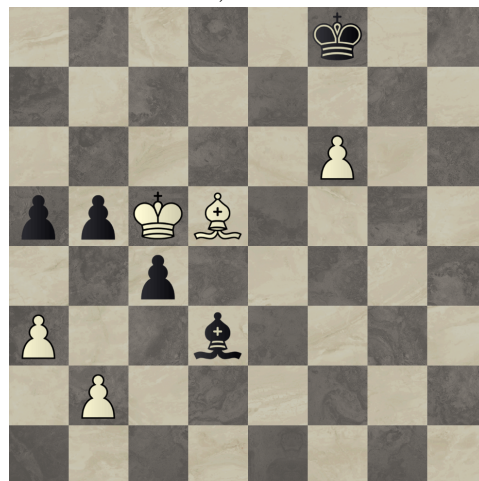
2) BNT



3) ČNT



4) BNT



## 5 Řešení diagramů na procvičení

Zde jsou řešení diagramů z dřívějších kapitol u kterých není přímo napsané.

### 5.1 Střelec a pěšec proti střelci

- 1) **1.Kd4 Sd7 2.Sg6 Sh3 3.Se8 Sg2 4.Kc5** A bílý nemá kudy prorazit. Klíčové je, že černý stačí dostat krále na c5 než bílý zahraje Sc6.
- 2) **1.Sd7 Sg6 2.Sh3 Se8 3.Sg2 Sa4 4.Sc6** Bílý prosadí d pěšce.
- 3) **1.Sa5 Sd6 2.Se1 Se5 3.Sf2 Sd6 4.Sa7 Kb5 5.Sb8 Sc5 6.Sg3 Sa7 7.Sf2** Černý nemá jak ubránit pole b8 díky tomu, že diagonála a7-b8 je krátká.
- 4) **1.Sd7** a černý je v nevýhodě tahu

### 5.2 Pozice s více pěšci

- 1) **1.a5 Kd5** Nejlepší obrana 1. .. Kb5 nefunguje 2.Kd3 Sh4 3. Se1 **2.a6 Kc6 3.f5 Se7** 3. .. Kb6 Sa5 a černý prosadí pěšce. **4.a7 Kb7 5.Se3** Dále bílý vímění f2 pěšce za g4 a pronikne králem k pěšci f7.
- 2) Jedna z možností jak by pozice mohla dopadnout. **1.Kf1 Kf8 2.Ke2 Ke7 3.Kd3 Kd7 4.Kc4 Kc6 5.Sc3 g6 6.b4 Sb6 7.f3 Sc7 8.a4 Sb6 9.Sd4 Sc7 10.b5 axb5 11.axb5 Kb7** 11. .. Kd7 12.b6 Sg3 13.KD5 Sf4 14.Se5 Bílý má jednoznačně vyhranou koncovku. **12.KD5 Sb8 13.b6 Sh2 14.Se5 Sg1 15.Kd6 Kxb6 16.Ke7 Kc5 17.Kxf7 Kd5 18.Sg7 h5 19.Kxg6**
- 3) **1.Sd6 Sb2 2.Sb8 Sc3 3.Sa7 Sd2 4.b5 Sc1 5.d4 xd4 6.Sxd4** A bílý ztratí f4 pěšce, a3 pěšec je slabý.
- 4) **1.Sc6 b4** 1. .. Kf7 2.Sxb5 bílý má jednoznačnou výhodu. **2.axb4 axb4 3.Sb5 3.Kxb4 Kf7 3. .. c3 4.Sxd3 cxb2** 4. .. Kf7 5.b3 b3 je nutné jinak by se vyměnili pěšci a došlo by k remíze **5.Kd6 Kf7 6.Ke5**

## 6 Zdroje

- 1) Biolek, R. (2018). Koncovky základní kurz. Galerie Dolmen.
- 2) Same Colored Bishops Endgame — Part 1 — Endgame Strategy — IM Andrey Ostrovskiy. (2021, July 22).  
<https://www.youtube.com/watch?v=U37aZeUnjYA>
- 3) Same Colored Bishops Endgame — Part 2 — Endgame Strategy — IM Andrey Ostrovskiy. (2021, July 29).  
<https://www.youtube.com/watch?v=npMH5jE95L0>
- 4) Endgames with Bishops of the Same Color. (2020, June 18).  
<https://www.youtube.com/watch?v=olKykBwpPo0>