

101 šachových pouček



1. Rychle rozvíjej všechny figury

Hlavním cílem při zahájení je vyvinout figury a dosáhnout rošády tak rychle, jak je to jen možné. Zahájení je dokončeno, když mají jeden nebo oba hráči spojeny věže na své 1 (bílý) nebo 8 (černý) řadě. Hráč, který jako první dokončí vývin, získá iniciativu.

2. Rozvíjej jezdce před střelci

Zatímco střelci mohou obsadit několik polí ze svého původního umístění, pokud jim nepřekážejí žádní pěšci, jezdcí skáčou pouze o dvě pole a trvá jim déle, než dosáhnou centra boje, protože jsou to figury s menší pohyblivostí.



3. Nehraj stejnou figurou 2x během zahájení

Pokus se umístit své figury na nejlepší možnou pozici prvním tahem. Je to ztráta času hrát stejnou figurou více než jednou během zahájení, a to tě může stát iniciativu ve hře.

4. Nedělej zbytečné tahy pěšci v zahájení

Obrané tahy pěšci by měly být omezeny během zahájení. Obecně platí, že tah pěšcem je vhodný, pokud si klade za cíl otevření diagonály dáme nebo střelcům či obsazení středu.





5. Nedávej šach, když lze jej snadno bránit

Šach, který lze snadno bránit je zbytečný. Většinu šachů v zahájení lze snadno bránit, upřednostňuj vývin figur.

6. Neotvírej pozici, pokud jsi opožděn ve vývinu

Otevřená pozice upřednostňuje hráče s více figurami ve hře. Proto pouze hráč, který má náskok ve vývinu, by měly pozici otevřít.



7. Umísti dámu za své pěšce během zahájení

Vzhledem k tomu, že dáma je velmi silná figura, je velmi náchylná k neustálým útokům soupeře. Proto je vhodné umístit ji za pěšce, nejlépe na druhé (sedmé) řadě tak, že první (osmá) je volná pro vývin věží.

8. Vyhni se výměnám vyvinuté figury za nevyvinutou figuru

Obecně platí, že je to špatná výměna dobře umístěné figury za špatně umístěnou figuru. Když vyměníš vyvinutou figuru za nevyvinutou, bude čas, který jsi investovali do vývinu zbytečný. To samé platí, pokud vyměníš figuru, která udělala více tahů za figuru soupeře, kterou táhl pouze jednou.



9. Udělej rošádu tak rychle, jak je to jen možné



Králova bezpečnost je jednou z nejdůležitějších věcí, o kterou se staráš v průběhu zahájení a střední hry. Král ve středu bude vždy velmi zranitelný vůči útokům, a to zejména v otevřených pozicích. Rošáda je prostředek, jak umístit krále pohodlně za pěšce a umožnit vývin jedné z tvých věží. Potom mohou věže rychle obsadit otevřené nebo polootevřené sloupce.

10. Malá rošáda je bezpečnější než velká rošáda

Malá rošáda umístí krále mimo centrum do bezpečí, kde je chráněn pěšci. Malou rošádu lze udělat dříve než velkou rošádu, protože musí být přesunuty jen dvě figury. Na druhou stranu rošády na opačné strany můžou být velmi zajímavou příležitostí vytvořit útočné možnosti.



11. Pokus se zabránit soupeři v rošádě

Pokud tvůj soupeř příliš dlouho otálí s rošádou, snaž se udržet nepřátelského krále ve středu šachovnice. Jedním z nejčastějších způsobů, jak toho docílit, je útočit na pole vedle krále (obvykle f1 nebo f8, pro malou rošádu). Většinou stojí za to obětovat pěšce s cílem udržet krále ve středu šachovnice.

12. Získej prostor

Hráč, který získá větší prostor, získá více možností manévrovat s figury a možnost přenášet hrozby z jednoho křídla na druhé. Na druhou stranu hráč, který je ve stísněné pozici, má méně manévrovacího prostoru a následky mohou být fatální, pokud nejsou figury potřebné k obraně krále.



13. Postupuj pěšci s cílem dobýt prostor



Cílem postupujících pěšáků je omezit postavení soupeře. Je třeba toto pravidlo pečlivě zvážit, protože postouplí pěšci jsou obtížně chráněny. Kromě toho, každý postouplý pěšec vytváří oslabené pole, která mohou být obsazeny nepřátelskými figurami.

14. Postouplý pěšec je obtížně chráněn

Slabý pěšec je ten, který není podporován dalšími pěšci, což znamená, že musí být bráněn figurou, když je pod útokem. Tyto figury ztratí většinou svou účinnost, protože musí převzít obrannou roli, zatímco nepřátelské figury získají aktivní roli.



15. Umísti své pěšce v centru

Malé centrum šachovnice se skládá z polí E4, E5, D4 a D5. Rozšířené centrum zahrnuje pole, které tvoří čtverec C3, C6, F3 a F6. Pěšci jsou nejlepší jednotky k obsazení centra, protože jiné figury, mohou být nepřátelskými pěšci napadány.

16. Udržuj své figurky co nejbliž centra

V centru figura ovládá více polí než kdekoli jinde na šachovnici. Jezdec v centru může skočit na 8 různých polí, zatímco jen na 2 pole, pokud stojí v rohu. Kontrola centra je důležitá, protože umožňuje figurám, aby se rychle přesunuly z jedné strany šachovnice na druhou. Pokud se tvoje figury pohybují rychleji než soupeřovi, budeš mít větší šanci na úspěšný útok.





17. Při výměně pěšců, ber směrem do středu

Při braní se doporučuje brát směrem do středu šachovnice, protože centrální pěšáci jsou důležitější než ty postranní. (Neplatí v koncovkách)

18. Zajištěné centrum před útokem

Úspěšné útoky na křídlech jsou závislé především na ovládnutí centra. Proto vytvoř silné a stabilní centrum před zahájením jakéhokoliv postranního útoku.



19. Pěšci jsou základem strategie



Pěšcová struktura je základem pro každou pozici, protože zlepšuje nebo snižuje účinnost figur. Aby se dosáhlo dobré pěšcové formace, je třeba se vyhnout všem typům slabých pěšců: izolovaný, dvojpěšec, opožděný a visací.

20. Pěšcová slabina je věčná

Zatímco figury se mohou přemísťovat (dopředu i dozadu), aby se staly více aktivní, jakýkoliv nedostatek ve struktuře pěšců je dlouhodobá a trvalá slabost. Proto, pokud má tvůj soupeř slabé pěšce, nemusíš spěchat s jejich napadáním.





21. Vyhni se dvojpěšci

Dvojpěšec jsou dva pěšáci stejné barvy na stejném sloupci. Mají menší pohyblivost než ty běžné a jsou náchylnější k útokům, obzvláště když jsou izolováni. Nicméně, ne vždy představují nevýhodu. Převaha na otevřeném nebo polootevřeném sloupci, nebo dokonce kontrola centra, může být často dostatečná kompenzace.

22. Vyhni se izolovaným pěšcům

Izolovaní pěšci jsou ti, kteří nesousedí s žádným pěšákem stejné barvy na obou sousedních sloupcích. Z tohoto důvodu nemohou být chráněny vlastními pěšci, když jsou napadeni musí být chráněny figurou. Hlavním nedostatkem izolovaného pěšáka je pole přímo před ním. Toto pole je slabinou, protože může být snadno obsazeno nepřátelskou figurou. Izolovaní pěšci jsou ještě zranitelnější, pokud jsou umístěny na polootevřených sloupcích, protože se stávají snadným cílem pro nepřátelské věže.



23. Vyhni se opožděným pěšcům

Opožděný pěšec je blíže k základně proti pěšcům na sousedních sloupcích a je zabráněno jeho dalšímu postupu, protože pole přímo před ním je pod kontrolou nepřátelského pěšce. Opožděný pěšec obvykle narušuje spolupráci mezi vlastními figurami a slabé pole před ním může být snadno obsazeno nepřátelskou figurou.

24. Zabraň vytváření děr (slabých polí)

Pokaždé, když táhneš pěšcem vpřed, pole vedle něj se stává dírou (slabým polem). Díra je pole, které nemůže být chráněno pěšáky.

Jeho hlavní nevýhodou je, že jej mohou snadno obsadit soupeřovi figurky a tím zvýšit svoji účinnost. Tyto figury nejdou snadno vyhnat ze svých pozic, protože nemohou být napadeny pěšci.



25. Vyhni se pěšcovým ostrovům



Pěšcová skupina oddělena od ostatních jedním nebo více sloupci se nazývá ostrov. Každý ostrov vytváří samostatný problém, který musí být chráněn jinými figurami. Proto čím více ostrovů hráč má, tím obtížněji zajistí jejich obranu. Je vhodné zvážit vlivy na pěšcovou strukturu při každé výměně figur. V koncovce může být menší počet ostrovů považován za významnou výhodu.

26. Přemýšlej pečlivě před postupem visacího pěšce

Visací pěšci jsou dva sousední pěšci stejné barvy, kteří nemají kamarády na sousedních sloupcích. Pokud jsou umístěny na stejné řadě, mohou ovládat mnoho polí před nimi, což je výhoda. Ale na druhé straně, nemohou být bráněny jinými pěšci. Postup jednoho z nich má za následek vytvoření opožděného pěšce a díry, kterou může soupeř obsadit.



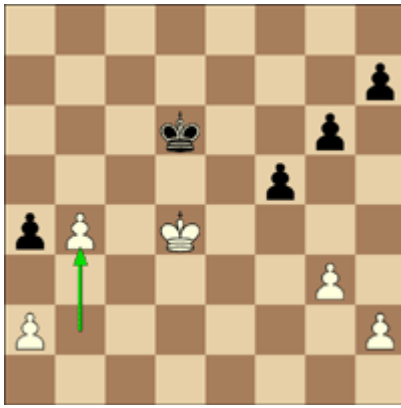
27. Vyvíjej tlak na opožděného pěšce soupeře

Obvykle nejlepší způsob, jak hrát proti opožděnému pěšci, je vyvíjet tlak na něj, aby ho soupeř musel svými figurami bránit a potom vést útok na jiném místě šachovnice.

28. Donuť svého soupeře k postupu visacími pěšci

Účelem boje s visacími pěšci je dostat pěšce pod tlak a donutit jednoho pěšce postoupit, což má za následek vznik díry (slabiny), kterou můžeš obsadit.





29. Pokud je to možné, vytvořit volného pěšce

Volný pěšec je ten, který nemá nepřátelské pěšáky v cestě do své proměny. Volný pěšec je považován za velmi nebezpečnou zbraň, protože může dosáhnout rozhodující výhody, a proto musí být co nejvíce podporován.

30. Vždy blokuj soupeřova volného pěšce

Volný pěšec se může stát velmi silnou zbraní, a to zejména pokud je dobře chráněn soupeřovými figurami. Proto musí být zabráněno v jeho dalším postupu. Blokuj pěšce a zabraň v jeho dalším postupu, umístí figuru před pěšce. Jezdci a střelci jsou považováni za nejlepší figury pro blokádu.



31. Jezdec je nejlepší blokující figura volného pěšce



Díky své schopnosti skákat přes všechny jednotky, je jezdec považován za nejlepší figuru k zablokování volného pěšce, protože jeho rozsah není narušen samotným pěšcem. Střelec je druhá nejlepší blokující figura, zvláště pokud sousední úhlopříčky jsou otevřeny.

32. Pěšcová převaha vzdálená od nepřátelského krále je výhodou

Pěšcová převaha je, když hráč má více pěšců na jedné straně, než soupeř. například, 2 proti 1, 3 proti 2, atd. ... V mnoha případech vede pěšcová převaha k prostorové výhodě, ale nejdůležitější je, že tato převaha vždy produkuje volného pěšce, jestliže pěšci jsou správně postaveny (bez slabin).





33. Minoritní útok

Kdykoliv má soupeř pěšcovou převahu na jedné straně, druhá strana může provést minoritní útok. Tento útok se skládá z postupujících pěšců, které se snaží vyměnit, tak že soupeři zůstane pouze jeden izolovaný pěšák nebo nepostoupily volný pěšec.

34. Nedělej zbytečné výměny

Obecná pravidla pro výměny figur jsou:

- Když tvůj soupeř má iniciativu
- Když jsi ve stísněné pozici
- Aby se oslabil pěšcová struktura soupeře
- Když jsi v materiální výhodě
- Aby bylo možné vyměnit naši pasivní figuru za aktivní figuru tvého soupeře
- S cílem zjednodušit pozici a dosáhnout příznivější koncovky
- Za účelem odstranění důležité nepřátelské figury pro jeho obranu



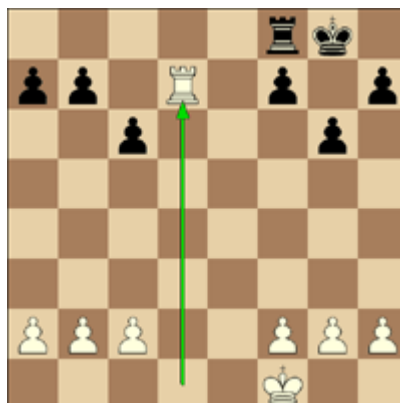
35. Hodnota figur se liší v závislosti na své pozici

Hodnota figur je v zásadě v souladu s počtem polí, které ovládá, protože čím více polí ovládá, tím více ohrožuje soupeře. Dobře umístěná figura má mnohem vyšší hodnotu než stejná nepřátelská figura, která zaujímá špatnou pozici. Obecně platí, že dobře umístěná figura má následující vlastnosti: je chráněna, má velkou pohyblivost, není snadno

napadnutelná, spolupracuje s ostatními figurami a útočí na nepřátelské figury nebo pěšce.

36. Kdykoliv je to možné, umísti věž na 7. nebo 8. řadu (za černé 1. a 2. řadu)

Věž na 7. řadě je výhodou, a to nejen proto, že představuje nebezpečí pro nepřátelské pěšce, ale také proto, že omezuje soupeřova krále a vytváří různé možnosti vazeb.





37. Zdvojení věží na 7. řadě (za černé na 2. řadě)

Dvě věže okupující 7. řadu je mimořádně nebezpečná zbraň, protože nepřítel je odsouzen k úplné pasivitě. Enormní tlak na pozici soupeře a možnosti malých taktických motivů, téměř vždy vede tato výhoda k vítězství.

38. Ne vždy by se měl pěšec proměnit v dámu

V amatérských hrách se automaticky pěšec mění za dámu, je to důvod pro mnohé pasti a léčky. Pečlivě uvaž, která figura je nejvhodnější pro danou pozici.



39. Udržuj své jezdce v blízkosti centra



Jezdci, více než jakákoliv jiná figura, musí být v blízkosti středu šachovnice. Za prvé, protože jezdci ovládají 8 polí v centru, zatímco na kraji ovládají jen 4. Za druhé, protože jezdci potřebují 4 tahy, aby přeskočili šachovnici z jedné strany na druhou, zatímco z centra to trvá pouze 2 tahy k jedné straně.

40. Věže by měli rychle obsadit otevřené nebo polootevřené sloupce

V zahájení jsou věže poslední figury, které vstupují do hry, jsou účinné na otevřených nebo polootevřených sloupcích. Obvykle ideální pole pro umístění věží jsou e1, d1 a c1 (e8, d8 a c8 pro černé), protože z těchto polí mohou vyvíjet tlak na střed a zároveň bránit poslední řadu. Věž může také účinně bránit 2. (7. Černého) řadu a stále ještě působit agresivně na sloupci.





41. Udržuj své střelce aktivní

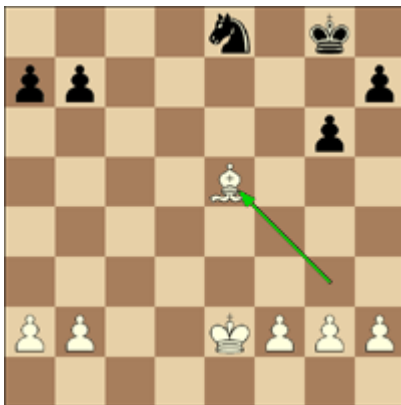
Aktivita střelce závisí především na umístění vlastních pěšců. Střelec, který není blokován vlastními pěšci je dobrý střelec a ten, který je omezen svými pěšci je špatný střelec.

42. Udržuj své pěšce na polích stejné barvy soupeřova střelce

Když má tvůj soupeř pouze jednoho střelce, měl bys umístit své pěšce na pole odpovídající barvě pole obsazené nepřátelským střelcem. Nicméně pokud máš pouze jednoho střelce, pak by barva polí tvých pěšců neměla odpovídat polím tvého střelce, ať má tvůj soupeř pouze jednoho střelce nebo ne.



43. Střelec je cennější než jezdec v otevřených pozicích



Střelci potřebují dlouhé úhlopříčky, aby byly co nejefektivnější, a proto čím méně je pěšců na šachovnici, tím účinnější jsou. V otevřených pozicích, pokud nepřekáží pěšci, střelci mohou napadnout soupeřovu malou rošádu a chránit své vlastní dámské křídlo najednou. Na druhé straně, jezdec může manévrovat jen na jedné straně šachovnice vzhledem k jeho omezené pohyblivosti.

44. Jezdec je cennější než střelec v uzavřených pozicích

Vzhledem k jejich schopnosti skákat přes jiné jednotky, dosahují jezdců lepší výsledků než střelci v zablokovaných pozicích.





45. Jezdci potřebují opěrný bod (pole)

Opěrný bod, obvykle na 5. a 6. řadě, který je pod ochranou pěšce a není předmětem útoku nepřátelského pěšce. Když jezdec zaujme takový opěrný bod, vytváří velký tlak na pozici soupeře, a to také podporuje boční útoky.

46. Obvykle v koncove s mobilními pěšci je střelec cennější než jezdec

V boji střelce proti jezdcí, by se strana se střelcem měla snažit udržet své pěšce mobilní, zatímco druhý tábor by měl paralyzovat tyto nepřátelské pěšce, nejlépe na polích stejné barvy jako je pole obsazené střelcem.



47. Dva střelci jsou obvykle silnější než střelec a jezdec a než dva jezdcí

Střelec má dlouhý dosah a jeho hlavní nevýhodou je možnost ovládat pouze pole stejné barvy. Z tohoto důvodu dva střelci se navzájem dokonale doplňují. Dva rozehraní střelci jsou lepší, než střelec a jezdec, protože jezdcí trvá příliš dlouho dosažení aktivního pole, vzhledem k jeho omezené pohyblivosti. Další výhodou dvojice střelců je, že v každém okamžiku můžeš vyměnit jednoho z nich za nepřátelského jezdce, ale pro soupeře je velmi obtížné vyměnit jezdce za nepřátelského střelce.

48. Jak bojovat proti střelci a jezdcí (se dvěma střelci)

Pokud vlastníš pár střelců a tvůj soupeř střelce a jezdce, omez nepřátelského střelce, tím že své pěšce postavíš na pole barvy po kterých chodí soupeřův střelec a sniž sílu nepřátelského jezdce tak, že mu zabrániš obsadit opěrné body v centru šachovnice.





49. Jak bojovat proti dvojici střelců

Pokud tvůj soupeř vlastní dvojici střelců, omez jejich činnost blokováním pěšcovými řetězci a obsaď opěrné body svým jezdcem.

50. Udržuj své pěšce na polích, které jsou odlišné od těch tvého střelce

Pokud vlastníš jen jednoho střelce, snaž se umístit své pěšce na polích opačné barvy, než po kterých chodí tvůj střelec.



51. Střelci by měli být umístěni v přední části pěšcových řetězců

Střelcova působnost je velmi oslabena, pokud je omezen vlastními pěšci, proto se vždy snaž umístit ho do čela pěšcového řetězce, když jsou na polích stejné barvy, jak chodí střelec.

52. Pokud tvůj soupeř vlastní dvojici střelců, snaž se vyměnit jednoho z nich

Když bojuješ proti dvojici střelců, snaž se vyměnit jednoho z nich, protože tím snížíš dominanci tvého soupeře na polích ovládaných tímto střelcem.





53. Měj oči na polích ovládaných soupeřovým střelcem

Pokud tvůj soupeř vlastní dva střelce a ty jednoho (oba máte bělopolného střelce, viz. příklad), soupeř má kontrolu nad barvou druhých polí (černé pole, v tomto příkladu). To znamená, že budeš muset pečlivě hlídat tyto pole i pěšce, protože černopolný střelec na ně může útočit a tvůj střelec je nemůže

bránit, protože ho nemáš.

54. Střelec může dominovat nad jezdcem

Vzhledem ke svému širšímu dosahu, střelec může zcela ovládat jezdce, který je umístěn na okraji šachovnice. V koncovkách to může být smrtelné, protože pole ovládaná střelcem jsou ve skutečnosti jedinými poli, kam může jezdec hrát.



55. Přemýšlej o obraně první

Nejdůležitější zásadou v šachu je bezpečnost. U každého tahu vašeho soupeře je nutné se zastavit a zeptat se sami sebe na následující otázky:

- Jak mě tento tah ohrožuje?
- Jaké jsou záměry mého soupeře?
- Co bych udělal na místě svého protivníka?

56. Posuď změny vyplývající ze soupeřova tahu

Každým tahem se může výrazně změnit situaci na šachovnici. Z tohoto důvodu je doporučeno položit si následující otázky po každém tahu soupeře:

- Na co nový tah útočí a co brání?
- Proč byla obrana nebo útok stažen?
- Které úhlopříčky, sloupce a řady byly přerušeny?
- Které úhlopříčky, sloupce a řady byly otevřeny?
- Která soupeřova figura může obsadit pole vedle pěšce, který učinil krok?
- Kde je možné figury umístit lépe, než nyní?





57. Udržuj zadní pozici chráněnou

Ujisti se, že král je schopný útěku z poslední řady, před přesunem tvé věže z poslední řady. Je vždy moudré otevřít malou únikovou cestu pro krále.

58. Nedopust', aby tvé figury byly přetíženy

Přetížené figury provádí více než jednu funkci ve stejnou dobu. Obvykle je to figura, která brání dvě nebo více figur. Přetížené figury jsou důvodem vzniku taktických operací vedoucích ke ztrátě materiálu.



59. Nedělej automatické výměny figur

Je doporučeno, abys zvážil možnost mezi tahů před jasnými tahy. Mezi tahy jsou mocné zbraně, protože překvapí soupeře, a kromě toho jsou důležitou složkou taktiky.

60. Vyhní se postupujícím pěšcům, kteří chrání krále

Každý tah pěšcem vytvoří nějakou slabinu, která se může zdát na první pohled nepodstatná, ale to může být využito později tvým soupeřem.





61. Nikdy nedovol, aby král zůstal v nebezpečí šachu

Neočekávané mezišachy jsou klíčem taktických úderů.

62. Vyhni se stavění silnějších figur před slabší figury

Figura vyšší hodnoty by nikdy neměla být umístěna v cestě slabší figury, protože tím bude zrušena její účinnost.



63. Pokud máš málo místa snaž se vyměnit jednu nebo dvě figury

Pokus se vyměnit jednu nebo dvě figury, abys získal nějaký prostor, když jsi ve stísněné pozici. A naopak, když máš prostorovou výhodu, vyhni se výměnám a využij tuto výhodu, rychle přesuň útok z jedné strany na druhou.

64. Eliminuj nejlepší figuru soupeře

Pokud je jedna ze soupeřových figur velmi dobře umístěna, zkus jí vyměnit.



65. Chraň své figury



Každá nechráněná figura může být terčem nepřátelské kombinace. Ideální je, aby všechny figury byly chráněné pěšci, nebo jinými figurami. Hlavní nevýhodou bránění figurou je to, že jakmile je obránce napaden, musí přestat chránit figuru.

66. Udržuj své figurky na polích jiné barvy, než je nepřátelský střelec

Pokud má soupeř pouze jednoho střelce, snaž se umístit všechny své figurky na pole jiné barvy, než chodí nepřátelský střelec.



67. Snaž se zbavit všech vazeb na figury

Svázaná figura je zadržována a vždy náchylná k novým útokům. Je nemožné, aby nedošlo ke ztrátě materiálu, když se soupeř dostane do útoku na tuto figuru pěšcem.

68. Nikdy neulehčuj svému soupeři práci

Nezoufej, pokud jsi pod útokem; dokonce i v jasně horší pozici, vždy existuje šance na přežití. Hlavní podstata spočívá v tom dělat věci obtížné pro soupeře, umístit mnoho překážek v pozici, držet co nejdéle obranu a přimět svého soupeře k chybě.





69. Pokud tvůj soupeř útočí na jedné straně, odpověz protiútokem ve středu

Nejlepší odpověď na boční útok je protiútok v centru, i když tě to stojí pěšce.

70. Snaž se předvídat soupeřovi hrozby

Obvykle přímé ohrožení může být snadno bráněné, ale vzdálené ohrožení na druhé straně šachovnice ubráníš pouze tehdy, pokud jsi schopen ho předvídat po některém tahu. V opačném případě, kdy se vzdálená hrozba stává bezprostřední, může nastat s jinou přímou hrozbou, které budeš muset věnovat svou pozornost.



71. Vyměň soupeřova fianchettovaného střelce před králem

Po výměně vzniknou oslabená pole v blízkosti krále, které můžeš využít k útoku.

72. Zlepši postavení svých figur

Zkus postupně zlepšit postavení svých figur, aby mohli kontrolovat více důležitých polí, spolupracovat s ostatními figurami a vyvíjet větší tlak na nepřátelskou pozici.





73. Omez pohyb soupeřových figurek

Zkus, kdykoli je to možné, omezit nepřátelské figury v jejich působení.

74. Zadrž nepřátelskou figuru (mimo hru)

Udržet na chvíli nepřátelskou figuru ze hry může být dostačující k získání rozhodující výhody.



75. Snaž se vždy vytvořit hrozbu

Tvůj soupeř je nucen na hrozbu reagovat s cílem omezit ji, čímž narušuješ jeho vlastní plán.

76. Vytvoř nové slabiny v nepřátelské pozici

Nikdy při útoku na slabiny v pozici soupeře nebuď spokojen, ale snaž se vytvořit nové. Mnohokrát je prvním krokem k bočnímu útoku na krále vytvoření slabého pěšce.



77. Soustřed' své síly na slabá místa v soupeřově pozici

Jak budeš vyvíjet tlak na určité místo, tvůj soupeř bude nucen převést figury k obraně tohoto bodu. Tím ponechá další oblasti na šachovnici nechráněné a můžou podléhat novým útokům.



78. Kumuluj drobné výhody před útokem

Před zahájením útoku, měl bys vytvořit slabá místa v pozici soupeře a umístit co nejlépe figury. Předčasný útok nabízí soupeři šanci organizovat obranu.

79. Koncentruj co nejvíce své síly, když útočíš

V zájmu zajištění úspěšného útoku, je důležité soustředit své síly na cíl (slabinu), brání tvému soupeři v efektivní obraně.



80. Při útoku otevři sloupce a úhlopříčky



Je důležité, abys otevřel sloupce a diagonály pomocí pěšců nebo figurových obětí, protože po těchto sloupcích, diagonálách mohou tvé útočící figury vstoupit do pozice soupeře.

81. Eliminuj klíčové figury obrany soupeře

Identifikuj nejdůležitější figuru obrany, když útočíš a pokus se jí eliminovat.



82. Vyhni se výměnám při útoku



Pro výměnu musí být velmi dobrý důvod, jinak se nedoporučuje měnit figury při útoku, protože se obrana stává jednodušší. Zvláště výměna dámy obvykle oslabuje útok.

83. Plán hypotetické výměny

Odmysli si stejné figury ze šachovnice a posud' novou pozici. Ověř, zda nová situace je horší nebo lepší než ta předchozí, toto je velmi užitečná technika pro vyhodnocení, zda výměna těchto figur je užitečná či nikoliv.



84. Rychle přesuň svůj útok z jedné strany na druhou

Většinou je nutné vytvořit alespoň dvě slabiny v nepřátelské pozici, abychom partii vyhráli. Střídání útoků na tyto slabiny je velmi mocná zbraň a to zejména, když váš soupeř má nedostatek prostoru, protože nepřátelské figury budou přetíženy bráněním obou slabin současně.

85. Kdykoli máš materiální výhodu, zjednoduš pozici

Materiální výhoda je intenzivnější při nižším počtu kamenů na šachovnici. Rozdíl o 1 jednotku v boji 4 proti 3 je mnohem významnější než v boji proti 10 na 9.





86. Po útoku, reorganizuj své figury

Obvykle po útoku figury ztrácejí svou souhru. Proto před zahájením nové invaze proti tvému soupeři, reorganizuj své síly a chraň své slabiny, tak rychle, jak je to možné.

87. Když máš navíc pěšce je doporučeno měnit figury, ale pěšce neměnit

Princip je velmi jednoduchý: čím méně figur ve hře, tím je pozice méně komplikovaná a mnohem snadněji se dostaneš k rozhodující výhodě.



88. Centralizuj svého krále v koncove co nejrychleji

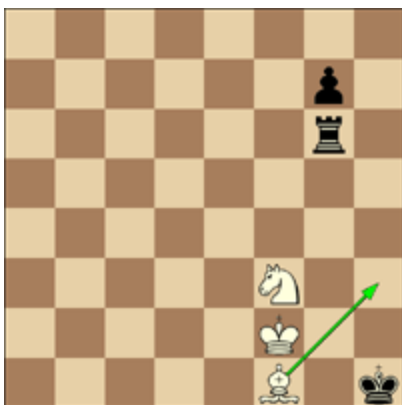


Poté, co většina figur, zejména dam byly vyměněny, král má rozhodující úlohu v boji a stává se agresivní figurou. Vzhledem k tomu, že král je figura s malou pohyblivostí, je doporučeno ho centralizovat co nejrychleji k pozici na šachovnici, kde je to nejvíce potřeba.

89. Král musí být aktivní v koncove

Během většiny koncovek by měl král aktivněji vstupovat do boje, zejména sledovat a blokovat nepřátelské pěšce.



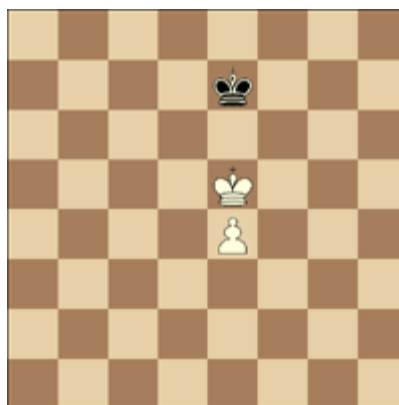


90. Předání tahu tvému soupeři

Nevýhoda tahu (také nazývané Zugzwang) je situace, kdy jakýkoliv tah ještě z horší situaci, než kdyby soupeř žádný tah neprovedl (diagram). Tento způsob boje je zvláště důležitý v koncovce střelce proti jezdcí. Střelec kontroluje jednu barvu polí, protože se pohybuje po diagonále, má velkou pohyblivost proti jezdcí.

91. Mnoho výher je založeno na principu opozice

Králové jsou v opozici, když jsou umístěny na stejné sloupci, řadě nebo diagonále pouze s jedním volným polem mezi nimi. Opozice je druh zugzwangu, ve kterém pohyb jednoho krále otevírá cestu druhému. Vítězství v opozici znamená, že hráč přesune krále tak, aby byl nepřátelský král v zugzwangu, nutí ho udělat další tah.



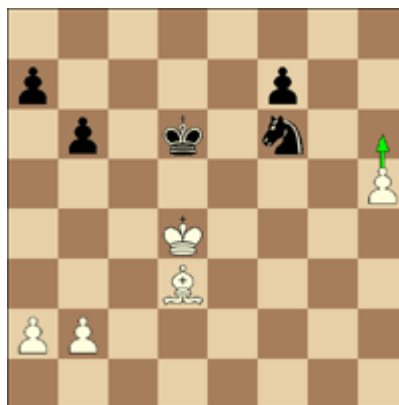
92. Koncovky s různobarevnými střelci končí obvykle remízou



Různobarevní střelci mohou představovat výhodu pro aktivní stranu ve střední hře, protože střelec v obranně nebude schopen neutralizovat tlak na opačných polích (úhlopříčkách), než se pohybuje. Nicméně, v koncovce jeden střelec nemůže útočit na pole toho druhého.

93. Krajiní pěšci jsou velmi silní proti jezdcům

Obvykle jezdcí těžce bojují s volnými pěšci vzhledem ke své malé pohyblivosti. Jsou-li tito pěšáci krajiní, je to ještě těžší, protože jezdcí mají velmi omezenou pohyblivost v blízkosti okraje šachovnice.



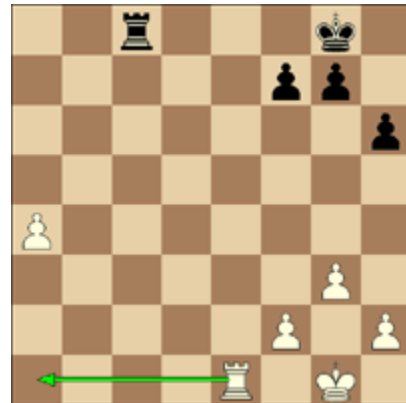


94. Udržuj své věže aktivní v koncove

Aktivní věž je mnohem silnější než na pasivní. V koncove to může někdy vyhrát hru.

95. Vždy umístí věž za volného pěšáka

Věže jsou aktivnější za volnými pěšci, podporuj přátelské pěšce a zaútoč na nepřátelské.



96. Hráč, který má o kvalitu méně, by se měl vyhnout výměně druhé věže



Nejjednodušší způsob, jak vyhrát koncovku s kvalitou více, je výměna druhé věže soupeře, proto by se jí slabší strana měla vyhnout.

Obvykle osamělá figura (jezdec nebo střelec) má velmi malou šanci proti věži.

97. Vytvoř si volného pěšce, pokud máš majoritu

Aby bylo možné vytvořit si volného pěšáka z majority, postupuj prvním pěšcem, který je na sloupci, kde soupeř nemá pěšce. Když se soupeři podaří umístit pěšáka přímo proti nejpokročilejšímu pěšci, výhoda tvé majority zmizí, protože postranní pěšáci nemají podporu.





98. Centralizuj dámu v koncovkách

Dáma by neměla být příliš centralizována během první části hry, po několika výměnách figur by měla být centralizovaná, kdykoli je to možné. Na centrálních polích dáma dosahuje nejvyšší účinnosti (téměř polovinu šachovnice) a zabraňuje nepřátelské dámě obsazovat

nejdůležitější pozice.

99. Vždy očekávej, že tvůj soupeř udělá nejlepší tah

Nikdy u prováděného tahu nevěř, že tvůj soupeř nenajde nejlepší odpověď na něj. Vždy se snaž o tahy, které postupně zlepšují tvoji pozici, i když soupeř najde nejlepší odpovědi.



100. Ne každá slabina je špatná

Nedostatky jsou relevantní pouze v případě, že soupeř je může využít. Pěšec je slabý, pokud může být zadržen (zablokován); pole je nedostatečně chráněné, pokud ho soupeř může obsadit.

101. Každé pravidlo je od toho, aby se porušovalo

Šachy není exaktní věda a všechny tipy a koncepty prezentované v tomto článku nemůžou být použita ve 100% situací.

Jedním z velkých rozdílů mezi velmistrem a amatérem je poznat, kdy základní principy strategie mají být porušeny a kdy nikoliv.

Obecně doporučujeme: Vyhněte se postupujícím pěšákům, kteří chrání vašeho krále, pokud k tomu nemáte dobrý důvod!

