

Účastník školení trenérů: Vladimír Plesník

Název tématu práce

# ZUGZWANG

Elo cílové skupiny: 1100 až 1500





## CÍL LEKCE



V této tréninkové lekci se zaměříme na Zugzwang [čteme cugcvang]. Vysvětlíme si, co Zugzwang znamená a ukážeme si ho na praktických příkladech. Díky této lekci pochopíte, jak Zugzwang funguje a jak ho použít ve vaší šachové hře. Vyřešíte si také řadu šachových diagramů, abyste si osvojili použití Zugzwangu a uměli ho využít ve vašich partiích.

Po ukončení této tréninkové lekce budete umět odpovědět na následující otázky:

- ✓ Jaká je definice Zugzwangu?
- ✓ Jak se slovo „zugzwang“ správně vyslovuje a odkud pochází?
- ✓ Jak vypadá Zugzwang na šachovnici v koncovce a jak ve střední hře?
- ✓ Které partii se říká Nesmrtelná zugzwangová partie?
- ✓ Jak mohu Zugzwang využít v praktické hře?

## Definice Zugzwangu

### Šachista jako generál 🇵🇹

Šachistu si můžeme představit jako **generála**, který má na začátku partie připravenou svou **armádu**. Ta se skládá z 8 pěšců, 1 krále, 1 dámy, 2 věží, 2 střelců a 2 jezdců.

🗡️ Jak dopadne bitva – vítězství nebo porážka – záleží na schopnostech tohoto generála. Tedy na vás!

Každý šachista se učí, jak svou armádu vést:

- jak útočit i bránit,
- jak stavět léčky a jak se naopak vyhnout těm soupeřovým,
- a jak využívat znalosti zahájení, taktiky, strategie i koncovek.

I malá znalost navíc může rozhodnout partii!

### Kouzlo jménem Zugzwang ✨

Ted' se naučíme jeden mocný šachový nástroj – **Zugzwang** [připomínám, že čteme *cugcvang*]. Zní to možná složitě, ale uvidíte, že je to hodně zábavné.

Představte si situaci: soupeř je na tahu... ale **každý tah, který udělá, mu jen uškodí**. 😬 Kdyby se mohl tahu vzdát - svůj tah přeskočit - bylo by to pro něj lepší.

👉 Ale v šachu tah přeskočit nejde. A to je přesně Zugzwang – **nevýhoda z tahu**. V šachu jsou prostě **pozice, kdy být na tahu je prokletí!** Těmto pozicím se říká Zugzwang.

## Pojďme si osvojit kouzlo jménem Zugzwang 🎯

Zugzwang je šachový nástroj (koncept nebo trik), který se objevuje v mnoha partiích. Existuje několik způsobů, jak ho vysvětlit. Podívejme se na některé z nich:

### Definice Zugzwangu

♦ **1. Zugzwang je pojem pocházející z němčiny.** Znamená situaci, kdy je hráč na tahu a **každý tah mu zhorší postavení**. Kdyby nemusel táhnout, bylo by to pro něj lepší – ale pravidla šachu říkají jasně: *táhnout musíš!* Hráč tedy musí v takové pozici udělat tah, který ho dostane do horší pozice nebo dokonce do úplně prohrané pozice.

---

♦ **2. Zugzwang je nucený špatný tah.** Je to pozice, kdy hráč **musí udělat tah, i když všechny tahy, které má k dispozici, jsou špatné**. Rád by tah vynechal, ale to v šachu není dovoleno.

---

♦ **3. Zugzwang je nevýhoda tahu nebo vynucený tah.** Znamená to, že být na tahu je pro hráče v dané situaci prostě nevýhodné.

---

♦ **4. Zugzwang je nevýhoda z tahu.** Zugzwang označuje situaci, kdy hráč má sice ještě tahy k dispozici, ale každý z těchto tahů ho dostane do horšího postavení, než je jeho postavení současné. Je v nevýhodě právě proto, že je na tahu.

---

💡 **Shrnutí:** Zugzwang = situace, kdy by hráč raději netáhl vůbec, ale protože musí, sám sobě zhorší pozici.

---

### ❓ Otázka pro vás

👉 Která z definic se vám líbí nejvíc?

Jak se slovo „zugzwang“ správně vyslovuje a odkud pochází?

### Odkud se vzalo slovo Zugzwang?

Slovo „Zugzwang“ pochází z němčiny a doslova znamená „**vynucený tah**“ (*Zug = tah, Zwang = povinnost / donucení*).

V šachu se začalo běžně používat už v **19. století**, ale samotný princip je mnohem starší. V raných šachových knihách se setkáte s popisy jako:


- „nevýhodný tah“,
- „tah z donucení“,
- nebo dokonce „muset hrát znamená prohrát“.

---

### Jak se to správně vyslovuje?

Správná výslovnost je:

- **cugcvang** nebo
- **tsuktsvang**

 Nejčastější chyba: hráči vyslovují písmeno **Z** jako „**Z**“, a to je špatně.

 Pamatujte: vyslovuje se jako „**C**“ nebo „**TS**“.

---

### Historie slova Zugzwang

První doložené použití výrazu „**Zugzwang**“ najdeme v německých šachových časopisech kolem let **1850–1860**.

Do angličtiny se toto slovo převzalo **beze změny** – jednoduše proto, že žádný dobrý ekvivalent neexistoval. V anglické terminologii se začalo víc používat až ve **20. století** a rychle si získalo popularitu, zejména díky slavným partiím mistrů jako **Capablanca, Nimcovič nebo Fischer**, kde se Zugzwangy objevovaly především v koncovkách.

---



### Proč právě německý výraz?

V 18. a 19. století byli němečtí šachisté a autoři (např. **Adolf Anderssen, Siegbert Tarrasch, Aron Nimcovič**) velmi vlivní.

- psali učebnice,
- vydávali šachové časopisy,
- rozvíjeli teorii, která se četla po celé Evropě.

Mnoho jejich pojmů se tak dostalo i do jiných jazyků **beze změny** – protože byly stručné, jasné a těžko přeložitelné. Přesně to je případ i našeho slova **Zugzwang**.

---

 A teď už se pojďme podívat, jak takový Zugzwang **vypadá přímo na šachovnici!** 

# Jak vypadá Zugzwang na šachovnici

## ✂ Jak vypadá Zugzwang na šachovnici?

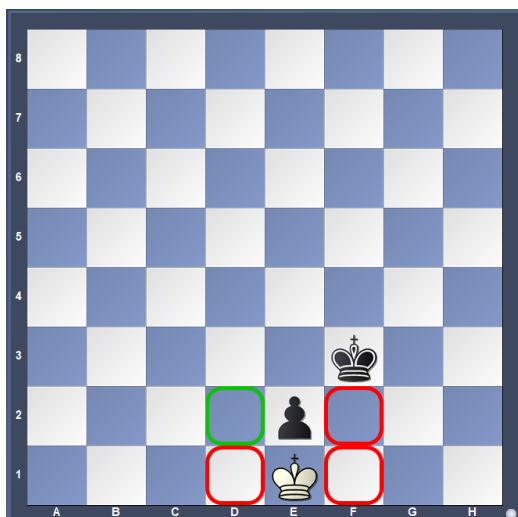
Nejčastěji se **Zugzwang** objevuje v **koncovkách** – tedy v okamžiku, kdy na šachovnici zbývá už jen pár figur.

👉 V těchto situacích i jediný špatný tah může rozhodnout celou partii.

Ve střední hře je Zugzwang vzácnější, ale jak uvidíte třeba na slavné „**Nesmrtelné zugzwangové partii**“, ani tam není nemožný.

Pojďme si nyní ukázat několik **typických ukázek Zugzwangu v koncovkách**, kde se tento šachový trik objevuje nejčastěji.

**BNT (bílý na tahu)**



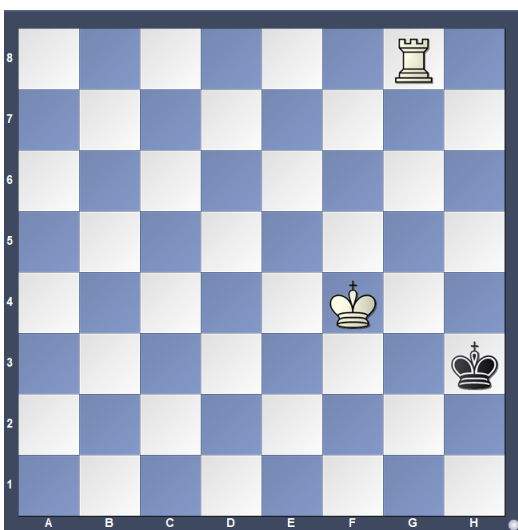
V této jednoduché pozici je bílý na tahu a je v Zugzwangu. Podle pravidel šachu musí udělat tah. Má ale k dispozici pouze jediný tah, který vede k prohře. Může se tedy vzdát nebo umožnit černému proměnu pěšce na dámu s následnou výhrou.

1. Kd2 Kf2 2. Kd3 e1D -+

Co by se ale stalo, kdyby neplatilo pravidlo, že hráč na tahu musí udělat tah?

Bílý by byl velmi rád a tahu se vzdal. V takovém případě by nikdy k proměně pěšce nedošlo a partie by skončila remízou.

**BNT (bílý na tahu)**

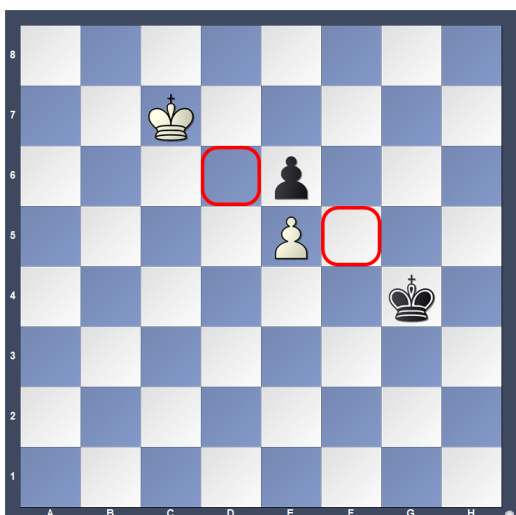


A zde je další jednoduchá pozice, kterou každý hráč šachu už zažil. Král s věží proti králi. Je to jedna z prvních matových technik, kterou se začínající šachisté učí. A tato technika zahrnuje právě Zugzwang.

1. Vg7 Kh2 2. Kf3 Kh1 3. Kf2 Kh2 4. Vh7#

A i zde platí, že kdyby se černý mohl vzdát svého tahu, tak by bílý nikdy mat nedal a partie by skončila remízou.

## BNT



Toto je další pozice, kde se setkáváme se Zugzwangem. Materiál je vyrovnaný, ale není to remíza. Na šachovnici jsou červeně označena dvě pole. Jsou to minová pole. Který z hráčů na minové pole vstoupí jako první, tak prohraje partii. Podívejme se, co se stane, když bílý vstoupí na minové pole jako první. Např.:

1. Kd6?? Kf5
2. Kc5 Kxe5
3. Kc4 Ke4
4. Kc3 e5
5. Kd2 Kf3
6. Ke1 e4
7. Kf1 e3
8. Ke1 e2
9. Kd2 Kf2
10. Kd3 e1D +-

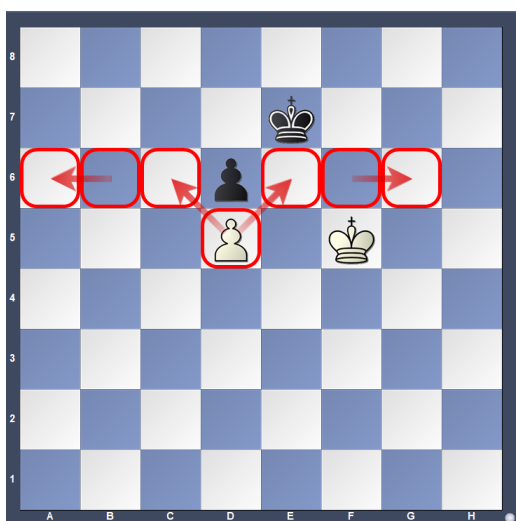
Bílý však nemusí udělat tuto hrubou chybu a nemusí vstoupit na minové pole jako první. Může zahrát tah Kd7 a najednou má problém černý. Aby nepřišel o pěšce, musí vstoupit na minové pole jako první. A to vede ke ztrátě pěšce a prohře partie.

1. Kd7 Kf5
2. Kd6 Ke4
3. Kxe6 +-

## Letadlový Zugzwang



## BNT



Tuto pozici v koncovce si můžeme, pro lepší zapamatování, nazvat "Letadlový Zugzwang".

A kde je to letadlo?

Bílý pěšec je pilot a červeně označená pole ukazují křídla. Takže letadlo tvoří pole s letcem a tři pole na každou ze stran. Už si to letadlo dokážeš představit?

A jaké je pravidlo Letadlového Zugzwangu pro tuto pozici, kde jsou dva pěšci, kteří se vzájemně blokují a dva králové? Pravidlo říká, že pokud bílý král dokáže vstoupit na křídlo letadla, tak vyhraje partii.

Bílý je na tahu a může vstoupit na křídlo letadla tahem Kg6. To by mu podle Letadlového Zugzwangu mělo zajistit výhru v partii. Partie může pokračovat například takto:

1. Kg6 Ke8
2. Kf6 Kd7
3. Kf7 Kd8
4. Ke6 Kc7
5. Ke7 Kc8
6. Kxd6 +-

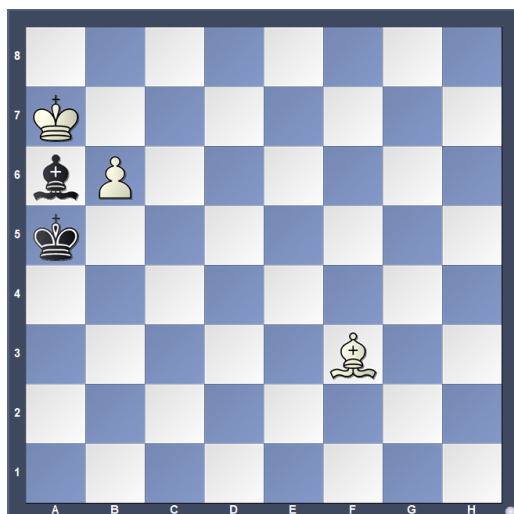
Nebo třeba takto:

1. Kg6 Kf8
2. Kf6 Ke8
3. Ke6 Kd8
4. Kxd6 +-

Jak vidíte, černý se opakovaně dostává do Zugzwangu a bílý se postupně přibližuje k černému pěšci, až ho nakonec sežere.

## Další příklady Zugzwangu

### BNT



Na této pozici si ukážeme Zugzwang na krátké diagonále. Černý by rád vzal bílému pěšce střelcem a tím by vznikla remízová pozice krále se střelcem proti králi.

Na první pohled to vypadá, že černý na tom není špatně, protože kryje pole b7 střelcem, takže pěšec nemůže jít do dámy. Ale bílý by si měl všimnout toho, co je pro Zugzwang typické, tedy toho, že černý má k dispozici velmi málo tahů. Jakmile si to bílý uvědomí, může zahrát velmi chytrý tah Bg4.

Po tomto tahu je pozice černého beznadějná a je v Zugzwangu. Má tedy k dispozici jen „špatné“ tahy, tedy tahy, po kterých je jeho pozice horší, v tomto případě prohraná.

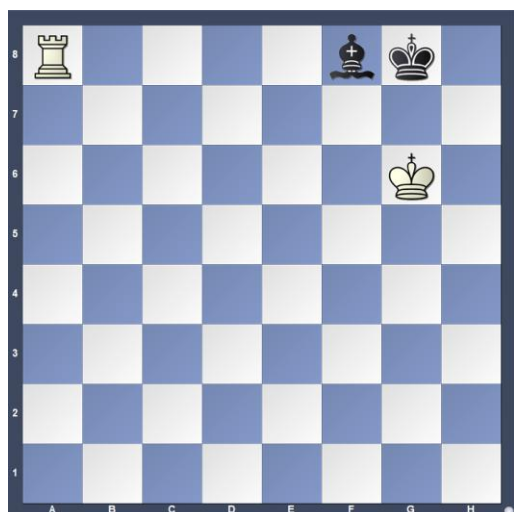
Partie by mohla pokračovat například takto:

1. Sg4 Sd3 2. b7 Se4 3. b8D +-

Nebo

1. Sg4 Kb5 2. Se2 Kc5 3. Sxa6 +-

### BNT

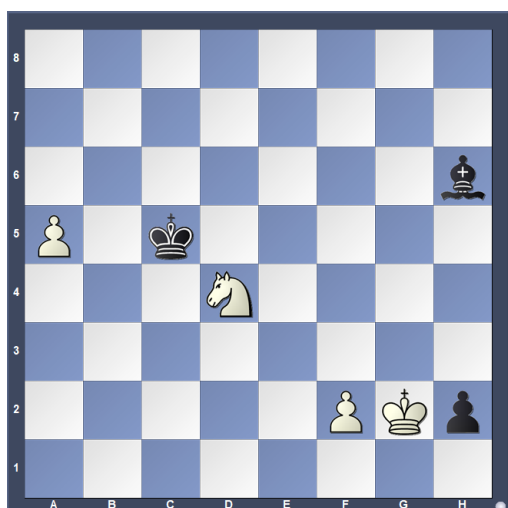


Koncovka věže proti střelci je obvykle teoretická remíza. Pokud ale střelec s králem neskončí ve špatném rohu, tedy v rohu stejné barvy, na jaké působí střelec.

Na této pozici je černý přesně v této situaci. Posledním tahem byl černý nucen zahrát střelcem na f8, aby zabránil matu. Nyní bílý použije Zugzwang, aby dal mat druhým tahem.

1. Vc8 Kh8 2. Vxf8#

## BNT



Když máte pocit, že soupeř nemá k dispozici moc dobrých tahů, tak visí ve vzduchu možnost využít Zugzwang.

V takovém případě k nalezení řešení pomáhá zodpovězení jednoduché otázky: Jaké dobré tahy má soupeř k dispozici?

Na diagramu je situace, kdy černý nemá k dispozici žádný dobrý tah králem, protože musí hlídat postup pěšce na a5, který jinak půjde do dámy. Černý střelec nemá také žádný dobrý tah, protože kamkoliv se pohne, tak hrozí vidlička na střelce a krále nebo vzetí střelce pěšcem f2. Pro bílého je tedy výhodné neměnit tuto Zugzwangovou situaci a zahrát tah králem.

### 1. Kh1

Po tomto tahu už černému nezbyvá, než přijít o střelce nebo umožnit bílému dojít si pro dámu pěšcem na sloupci A.

Partie může pokračovat například takto:

1. ... Kxd4 2. a6 Sf8 3. a7 Sc5 4. a8D +-

📖 Jak jsme si právě ukázali, Zugzwang se nejčastěji vyskytuje v koncovce.

👉 Vždy byste si měli dávat pozor na situace, kdy váš soupeř **nemá dostatek tahů** – v takovém případě se mohou objevit šachové taktiky zahrnující **Zugzwang**.

A v takové situaci vám pomůže položit si otázku: „**Jaké dobré tahy má soupeř k dispozici?**“ ✨

## Nesmrtelná zugzwangová partie

★ Některé šachové partie se staly opravdovými klenoty a vešly do historie jako **nesmrtelné**. Jednou z nich je i **Nesmrtelná zugzwangová partie**, která se odehrála roku **1923 v Kodani**.

Na jedné straně seděl **Friedrich Sämisch**, na druhé legendární **Aron Nimcovič** – a právě jejich souboj se navždy zapsal do šachových dějin.

📖 Pojdme se podívat na klíčovou pozici této slavné partie.



Na diagramu vidíte partii po 25. tahu. Černý zahrál tah h6 a bílý se vzdal.

Ve svých vlastních poznámkách Nimcovič o tahu 25...h6 poznamenal toto:  
 „25. Vce1 h6!! Brilantní tah, který ohlašuje Zugzwang. Bílý už nemá žádný tah. Pokud zahraje např. Kh2 nebo g4, pak V5f3.“ - Aron Nimcovič

Bílý nemá žádný dobrý tah. Je to čistý poziční Zugzwang – a ne v koncovce, ale v plně střední hře!

👉 Nimcovič (černý) nevyhrál útokem, obětí ani kombinací, ale čistým strategickým přivedením bílého do absolutní paralýzy, do Zugzwangu. To se mu povedlo ve střední hře, kde se Zugzwang, i v dnešní době, vyskytuje poměrně vzácně.

V roce 1923 byl Zugzwang mimo koncovku považován za téměř teoreticky nemožný. Po této partii začala být brána strategická paralýza soupeře jako jeden z vrcholů pozičního šachu. 👍

Nimcovič nebyl v této partii považován za favorita. Ale Friedrich Sämisch nakonec partii prohrál, protože neměl žádný dobrý tah – každý další tah by jeho pozici jen zhoršil. I když Sämisch partii prohrál, nezmysel ze šachových dějin. Mnozí ho poznali právě skrze tuto slavnou partii, což paradoxně zvýšilo jeho věhlas.

📖 Aron Nimcovič tuto svou pozici později okomentoval i ve své knize „Můj systém“ těmito slovy:  
 „V této pozici nemá bílý co hrát. Je to nejkrásnější moment partie – doslova jsem ho přinutil, aby se zhroutil pod vlastní vahou.“

## Naučte se použít Zugzwang v partii

### Diagramy na procvičení

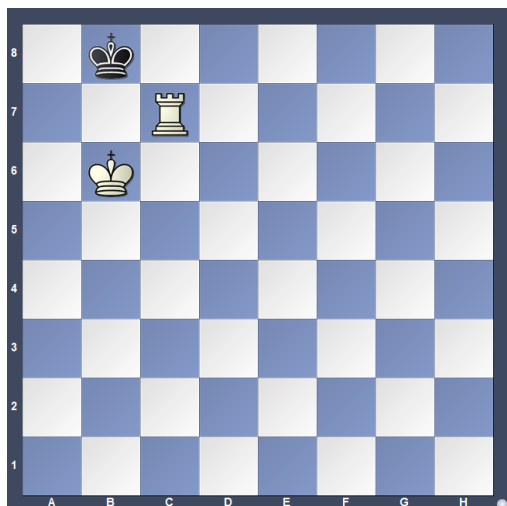
★ Jedno přísloví říká, že „**Praxe je nejlepší učitel!**“. A jiné zase, že „**Nikdo se nenaučí plavat z knížky.**“.

👉 Takže nyní je čas na to, abyste si zkusili využít znalosti o Zugzwangu při řešení diagramů.

📖 Vezměte si třeba list čistého papíru a zakryjte si pravý sloupec, ve kterém najdete řešení diagramů. Zkuste si každý diagram vyřešit sami a teprve poté si přečtěte text v pravém sloupci, kde zjistíte, zda je vaše řešení správné.

A nezapomeňte si občas položit otázku: „Jaké dobré tahy má soupeř vlastně k dispozici?“. ✨

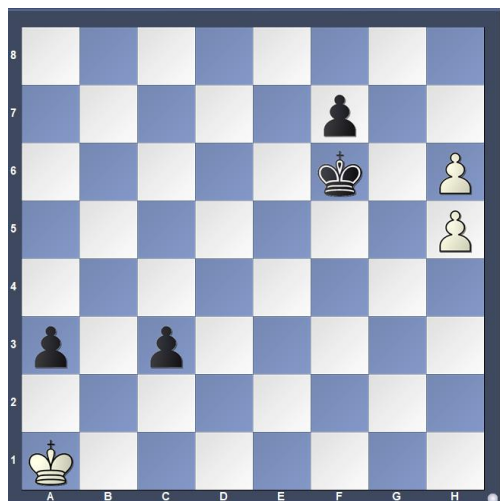
**Diagram 1 - BNT**



Začínáme opravdu jednoduše. To, že bílý vyhraje, je jasné. Nejrychleji jde dát mat druhým tahem. Bílý udělá vyčkávací tah věží na sloupci C. Tedy například:

1. Vc6 Ka8
2. Vc8 #

**Diagram 2 - BNT**



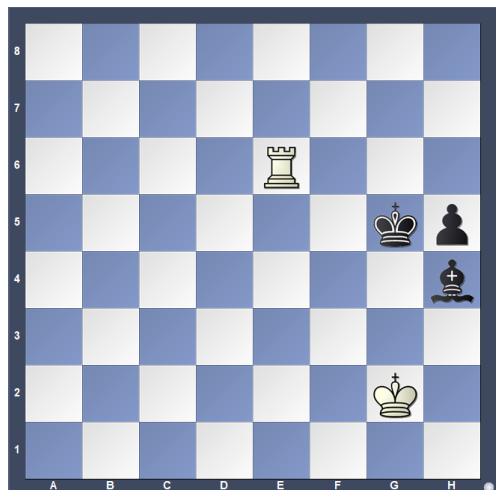
1. Kb1

Tímto tahem bílý eliminuje hrozbu tahu c2. A zároveň černý král se nemůže pohnout, aniž by umožnil postup h pěšce do dámy.

Partie může pokračovat např.:

1. ... Kg5
2. h7 +-

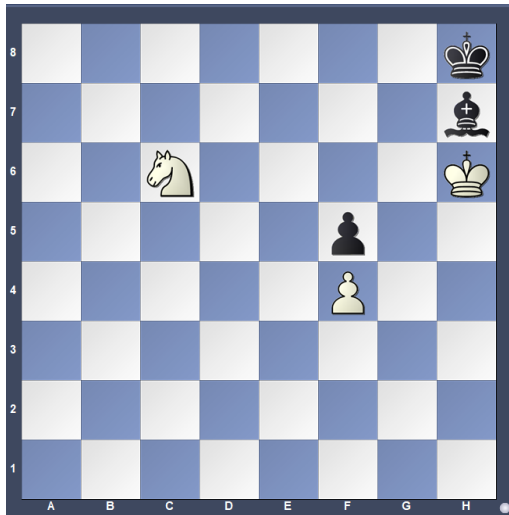
**Diagram 3 - BNT**



1. Ve4 +-

Tento tah vystavuje černého do Zugzwangu. Černý přijde o střelce.

Diagram 4 - BNT

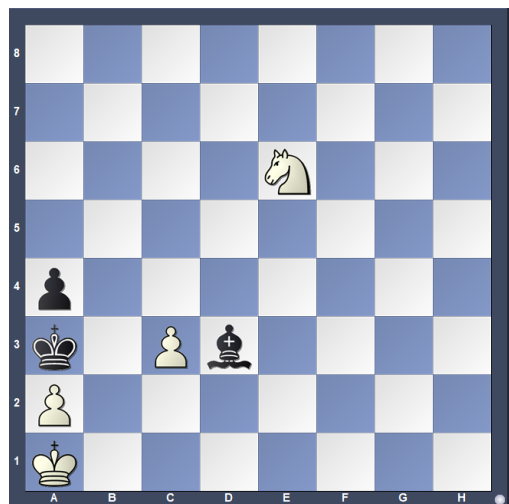


1. Je7

A černý je v Zugzwangu. Buď obětuje střelce nebo dostane mat.

Např.: 1. ... Sg8 2. Jg6 #

Diagram 5 - BNT



1. Jd4

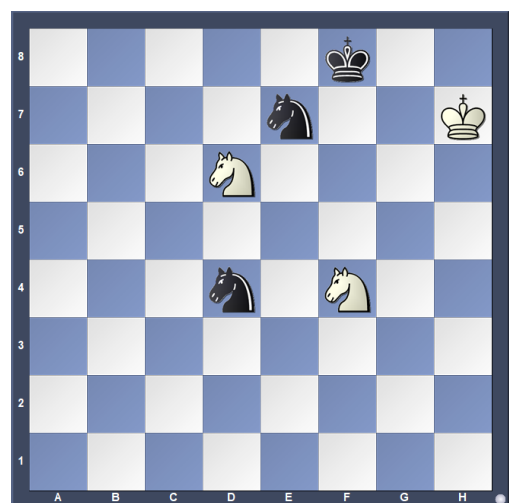
Tímto tahem bílý hrozí černému dvěma potenciálními maty. A černý střelec si akorát může vybrat, který z matů nastane.

1. ... Sg6 2. Jb5 #

nebo

1. ... Sc4 2. Jc2 #

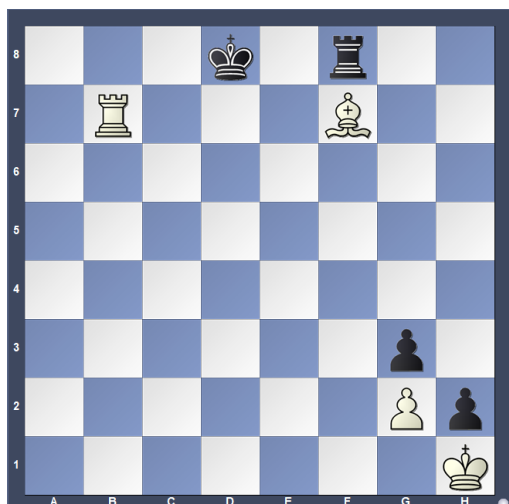
Diagram 6 BNT



1. Kh8

A černý král dostane mat buď tahem Je6 nebo tahem Jg6.

Diagram 7 - BNT



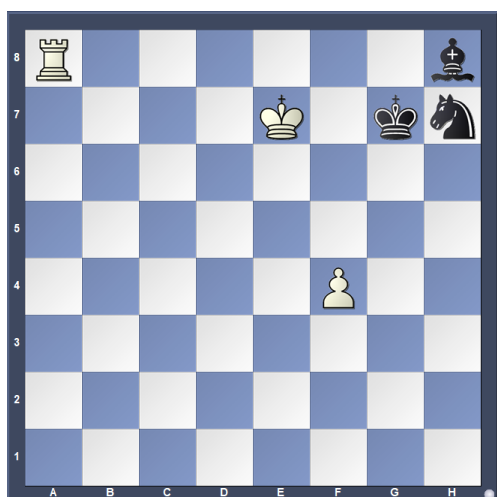
1. Va7

A černý nemá dobré tahy.

Partie může pokračovat např.:

1. ... Vh8 2. Va8 +-

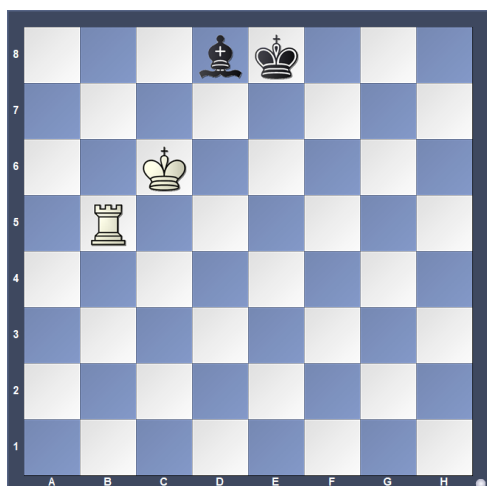
Diagram 8 - BNT



1. Vxh8 Kxh8 2. Kf7 +- a černý se musí vzdát jezce a prohraje v koncovce krále s pěšcem proti králi.

Na tah 1. Va6 má černý možnost zahrát 1. ... Kg8 a bílý pro výhru musí zahrát Va8 a vydat se výše uvedenou cestou vzetí střelce na h8.

Diagram 9 - BNT

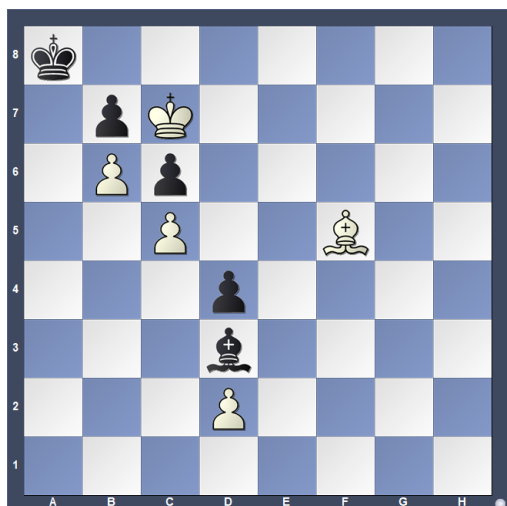


1. Vb8 Ke7 2. Va8 brání tahu Sa5 a nutí černého krále zpět na osmou řadu.  
2. ... Ke8 3. Kd6 +-

Závěrečný Zugzwang. Černý přijde o střelce.

1. Kd6 není správné řešení, protože černý může zahrát 1. ... Kf7 a vyhnout se katastrofě.

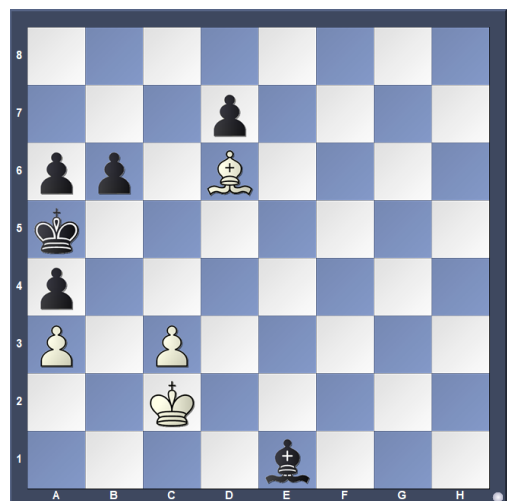
Diagram 10 - BNT



Je zřejmé, že 1. Sxd3 by vedlo do patu. Proto

1. Sc8 Sa6 2. d3 Sxd3 3. Sxb7 #

Diagram 11 - BNT

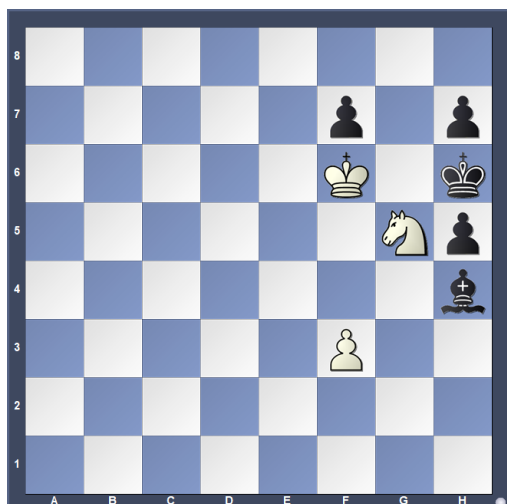


1. c4

Zugzwang! Pokud černý opustí střelcem diagonálu a5-e1, tak bílý matí tahem Sb4.

1. ... b5 2. Sc7 #

Diagram 12 - BNT

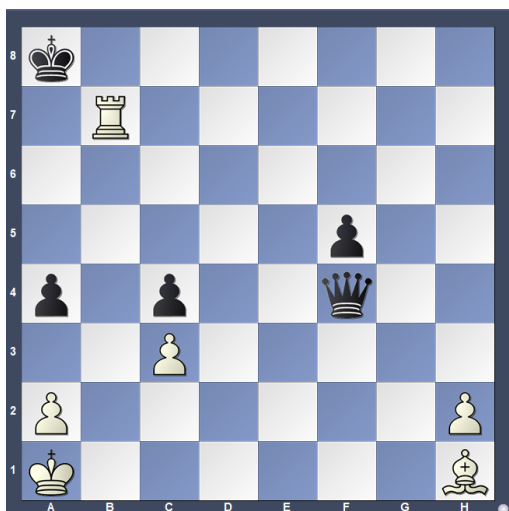


1. f4

Bílý jezdec je ve vazbě, ale nyní se černý střelec musí pohnout. Což umožní tah Jf7 s matem.

- Pokud 1. ... Sxg5+ tak 4. fxg5 #

Diagram 13 - BNT



Bílý má k dispozici odtažný šach, ale černá dáma se zdá být v bezpečí.

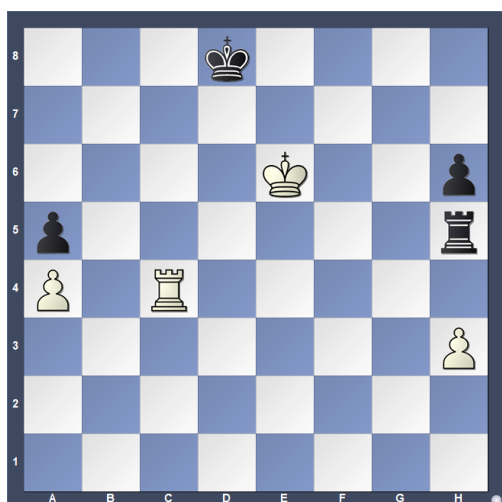
1. a3

Tímto tahem je dáma nucena opustit svůj bezpečný úkryt. A černý ztratí dámu. Např.:

1. ... Dc1+ 2. Vb1 +- nebo 1. ... Dxh2 2. Vh7 +-  
nebo 1. ... Dd2 2. Vb2 +-

Tah 1. Sc6 není správné řešení pro 1. ... Dd6 a bílý musí střelcem zpět na 2. Sh1

Diagram 14 - BNT

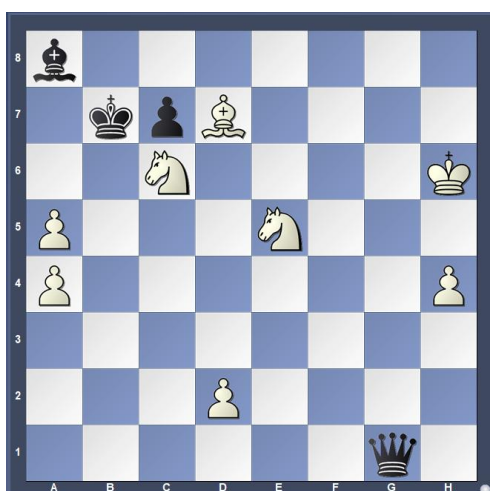


1. h4+-

Krásný Zugzwang. Černá věž je chycená a pokud se pohne černý král, tak bílý dává mat na poslední řadě. Partie může pokračovat např.:

1. ... Ke8 2. Vc8 #

Diagram 15 - BNT



1. Jd3+-

Bílý hrozí tahem Jc5 s matem. A černá královna tomu sice brání, ale ke škodě černého se prostě chtě-nechtě musí pohnout z místa. Bohužel její možnosti jsou značně omezené. Např.:

1. ... Db1 Jc5 #

Nepomůže ani 1. ... Ka6 2. Sc8+ Sb7 3. Jdb4 #

# Závěr

## Šachy jako výstup na vysokou horu

Učit se šachy je jako **šplhat na vysokou horu**. Vyžaduje to vytrvalost, úsilí i čas. Ale čím výš stoupáte, tím lepší je výhled! ✨

🎯 Každá partie, každý nový motiv nebo vzorec, který poznáte, vám otevírá krásu a hloubku královské hry.

---

## Zugzwang – další milník na cestě za poznáním královské hry

Zugzwang je dalším milníkem na cestě k hlubšímu poznání šachové hry. Jeho naučení a osvojení rozhodně stojí za to: pomůže vám vyhrát spoustu her, zejména v koncovkách, kdy je na hrací desce méně figurek.

---

## Jak ho použít?

Šachisté jsou vedeni k tomu, aby vytvářeli hrozby – maty, útoky, taktické údery. Ale někdy je nekratší cesta k vítězství jiná: 👉 prostě soupeři **odebrat všechny dobré tahy**.

💡 V takových situacích pomůže zodpovědět si otázku: Jaké dobré tahy má soupeř k dispozici? 💡

A když ho můžete svým tahem o jakékoliv dobré tahy připravit, pak mu zbudou jen tahy špatné. A to je přesně **Zugzwang**.

---

## Krása a odměna

Použití Zugzwang ve hře je nejen cesta k výhře, ale často také **krásné a elegantní řešení**. 🏆

A pokud jste se prokousali až sem a poctivě vyřešili všechny zugzwangové diagramy – tak vás rozhodně čekají vlastní „nesmrtelná“ zugzwangová vítězství! 🏆 🏆