

Závěrečná práce T3

ÚTOK NA KRÁLE POMOCÍ h PĚŠCE (ELO 1600-1800)

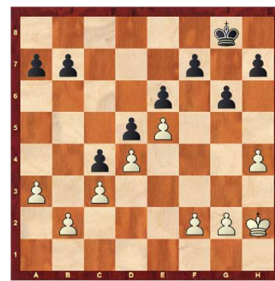
Vojtěch Říha

Úvod

V šachové partii se v každém momentu potýkáme s otázkou „Jaký bude můj další plán/postup“? Není to nikterak jednoduchá otázka, poněvadž každá pozice je jedinečná a může vyžadovat jiný přístup. To se ovšem liší na základě našich znalostí, zkušeností, temperamentu, atd. Zkrátka to, jaký zvolíme plán, není dané pouze pozicí, nýbrž jedincem, jenž konkrétní šachovou partii hraje. Každopádně, aby nás napadl nějaký dobrý šachový plán potřebujeme buď hodně času k přemýšlení, což je u partie poměrně vzácná komodita, nebo už znalosti, které jsme nabyli před partií. V této práci se zaměřuji na výhody/nevýhody, typové pozice a myšlenky, kdy zvolit postup h pěšce, abychom správně zaútočili na soupeřova krále. Platí to z pohledu bílého i černého, ale pro zjednodušení jsem uváděl příklady pouze ze strany bílého.

Proč vůbec chceme hrát h pěšcem?

Obecně se říká, že pěšci na kraji šachovnice mají nižší hodnotu než ti centrální, což dává smysl, poněvadž je důležitější obsadit centrum dříve, než začneme provádět nebezpečné manévry bez stabilizovaného středu šachovnice. Nicméně v momentě, kdy se zdá být v centru vše pod kontrolou, může být křídelní útok zahájený tahem h4 to nejlepší pokračování. Dokonce tento postup může být víceúčelový, jednak útok na krále, jednak vytvoření prostoru na královském křídle, jednak „prodloužené oslí ouško“ pro krále při malé rošádě. Ukážu zjednodušený příklad:



(oslí ouško + útok na krále)

V této modelové pozici jsem ponechal pouze postavení pěšců, protože to může být to rozhodující, co nás navede na správný plán h4-h5. Nyní je centrum absolutně pod kontrolou, a tudíž ten správný čas na hvězdný postup h4-h5-(h6).

Kdy chceme hrát h pěšcem?

Nejlepším vodítkem je to, že centrum je pod kontrolou a soupeř již pohnul g pěšcem před králem!

Pěšcový pochod h4-h5-h6 (popřípadě modifikace tohoto postupu) může být užitečný v několika směrech:

- Oslabení soupeřova pěšcového krytu
- Útok na soupeřův pěšcový kryt (**typicky na pěšce g6!!!!!!**)
- Otevření h sloupce pro útočící figury (hlavně věže)
- Únikový východ pro našeho krále

Riha, Vojtech (2270) - Hurdzan, Tomas (2325)



Tato pozice vznikla v méj partii na MČR mužů v Plzni 2020, hrálo se poslední kolo a pouze výhra by mě nebo soupeře mohla posunout výš v turnaji. Nestejnopolní střelci jsou strategicky zajímavá oblast, skutečně se vyplatí zaútočit na krále, protože soupeři chybí obránci v tomto případě po černých polích.

Jak dál stupňovat útok?

Útok na pole g7!!!!!!!

30.Qh6 g6 [30...Ree7 31.Bf6 Rc7 32.Rxe6+- Výhodné je pro bílého to, že se králem může schovat na h2!]

Donutil jsem soupeře postoupit g pěšcem o pole vpřed, aby se do obrany mohla zapojit i černá dáma, nicméně nyní se stane terčem našeho známého h pěšce. Tento plán je tak silný, že partii okamžitě rozhodne.

31.h4 d4 [31...Bb5 32.Ree3 (abychom zabránili tahu Bd3) -- 33.h5+-]

32.h5 Be4 33.Rxe4 Závěrečná oběť, která ruší černému obranu po bílých polích.

1-0

Keymer, Vincent (2721) - Rapport, R (2748)

V Grünfeldově indické obraně se stává čím dál tím populárnější tah h4-h5-(h6). V následující partii bílý mohl ukázkově využít otevřeného h sloupce, což demonstruje smysl pěšcového h pochodu. Nicméně i přesto se bílému podařilo partii dotáhnout do vítězného konce.

1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 d5 4.Nf3 Bg7 5.h4 (V tuto chvíli je téměř jasné, že černý provede krátkou rošádu, proto se bílý již poměrně brzy rozhodl využít toho, že černý má pěšce na g6 a zaútočit pomocí svého h pěšce.



5... 0-0 6.cxd5 Nxd5 7.h5 c5

(Černý velice správně reaguje na křídelní útok protiútokem v centru)

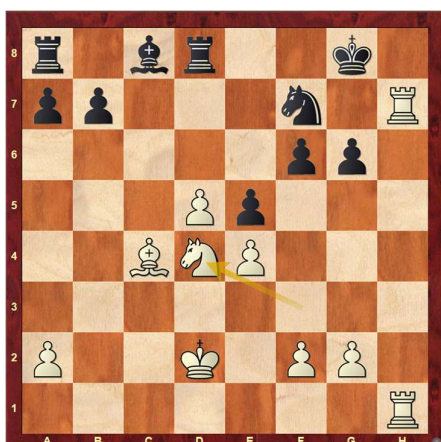
8.hxg6 hxg6 9.Bh6 Nxc3 10.bxc3 Bxh6

[10... cxd4 11.Qc1 dxc3 12.Bxg7 Kxg7 13.Qh6+ +-]

11.Rxh6 Kg7 12.Qd2 cxd4 13.cxd4 Nc6 14.Rh4 Qa5 (Hrozilo Qh6 s drtivým útokem, proto se černý snaží za každou cenu vyměnit dámy)

15.e4 f6 16.d5 Qxd2+ 17.Kxd2 Nd8 18.Bd3 e5 19.Rah1 Nf7 20.Rh7+ Kg8 21.Bc4 Rd8

22.Ne1... Bílý postupně zvítězil, ale...



[22.Nd4!! exd4 23. d6!! Rxd6 24.Rh8+ Kg7 25.R1h7#]

Toto je vyhrávající varianta!!

1-0

Steinitz, William – Chigorin, Mikhail Ivanovich



Zde je jedna ze známých partií Steinitze proti Chigorinovi, kde bílý měl všechny předpoklady pro to, aby zahájil křídelní útok na krále pomocí h pěšce. Tento plán mu nakonec zajistil celý bod.

11.h4! [11.0–0 f5 ∞ pozice by byla nejasná]

"Normally I am not a dangerous attacking player in the early stages of a game, but I saw a weakness on the opposing kingside. You shouldn't stick your fingers in my mouth because I will bite, even at my age." (Steinitz)

11...Ne7 [11...f5!? 12.exf5 (12.h5 f4 13.Nd5 g5 14.h6 Bf6 15.Bb3 Kh8 Chigorin) 12...gxf5 13.d4!±]

12.h5 d5 (Černý správně odpovídá na křídelní útok protiútokem v centru)

13.hxg6 fxg6? (Toto je problematické, protože černý tím nenávratně oslabil diagonálu a2–g8, lepší bylo hxg6) [13...hxg6 14.Qe2 --Bd2 --0–0 ± Reti]

14.exd5 Nxd5 15.Nxd5 Qxd5 16.Bb3± Qc6 17.Qe2 Bd7

[17...a5 18.a4 Qb6 19.Ba2 ±]

18.Be3 [18.Nxe5? Qxg2 19.Rf1 Bxe5 20.Qxe5 Rae8 ∞]

18...Kh8 [18...Rf7 19.0–0–0 Bh8 20. d4!±]**19.0–0–0 Rae8**



20.Qf1! a5 [20...Nf4 Steinitz/Chigorin]

a) 21.Ng5! h6 22.Nf7+ Kh7= Chigorin 23.d4! Qxg2 24.Qxg2 Nxg2 25.Nxh6+– Ravinsky

b) 21.d4! exd4 (21...Bg4 22.Ng5 h6 23.f3± Neistadt) 22.Rxd4!±

21.d4! exd4 22.Nxd4 Bxd4

[22...Nxd4 23.Rxh7+ Kxh7 24.Qh1++-

22...Qa6 23.Bc4 Qa8 24.Nf3+- Euwe

22...Qe4 23.Bc2 Qg4 24.f3 Qg3 25.Nf5 gxf5 26.Rxd7+-]

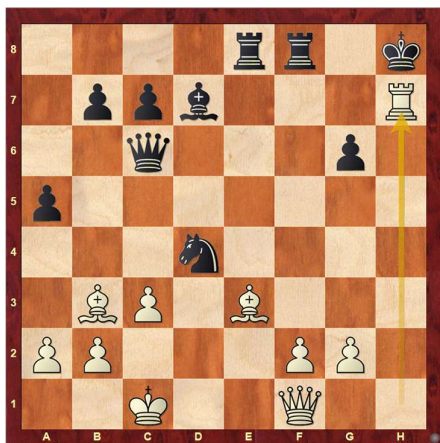
23.Rxd4!+- Nxd4

[23...Re7 24.Rdh4 Rff7 25.g3 --26.Bd4 Kg8 27.Qd3 -- 28.Qxg6 +- Chigorin

23.Bxd4?? Nxd4 24.Rxd4 Bílý ztratil veškerou výhodu a černý se dokáže bez problémů ubránit]

Jak nyní zakončit partii?

24.Rxh7+!!



Kxh7 25.Qh1+ Kg7 26.Bh6+ Kf6 27.Qh4+ Ke5 28.Qxd4+ [28.Qxd4+ Kf5 29.g4#]

Krásný taktický závěr partie.

1-0

Dohrávky partií z těchto pozic:

- Hráči se rozdělí do dvojic přibližně stejné úrovně a zkusí si dohrát jednu z následujících pozic za bílé i za černé. Tempo se dá přizpůsobit dle zbývajících času, ale doporučil bych alespoň 2x 10min + 5s na tah, ať mají čas o pozici přemýšlet.

BNT



BNT



Závěr

Ve své práci jsem se zaměřil na útok na krále pomocí postupu h-pěšce. Na představených partiích i ukázkových pozicích se ukázalo, že tento plán může být velice efektivní, pokud jsou splněny určité předpoklady, především stabilní kontrola centra a oslabení soupeřovy pěšcové struktury na královském křídle. Postup h4-h5 (případně h6) umožňuje nejen přímý útok na krále, ale také otevření h-sloupce pro věže, vytvoření slabin v soupeřově obraně a v některých případech i poskytnutí únikového pole vlastnímu králi.

Zdroje

ChessBase 15, ChessBase GmbH, 2018.