

Útok na krále

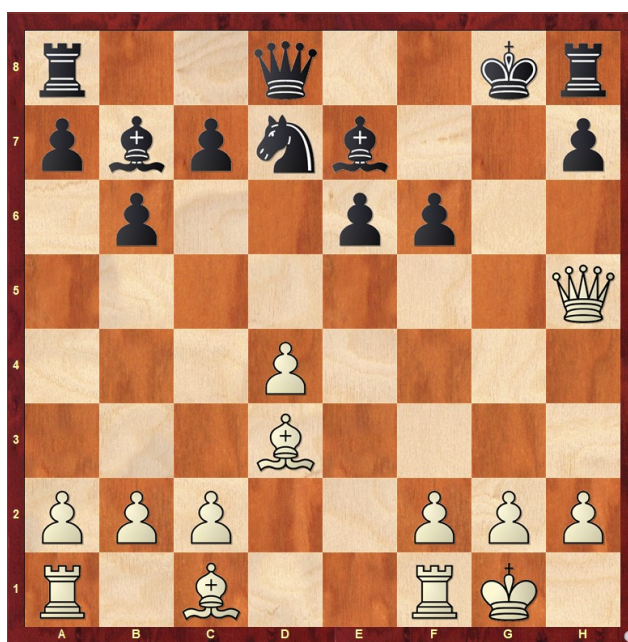
V následujících trénincích se podíváme na základní principy při útoku na krále. Materiálů je mnoho, na jeden trénink toho připravím radši více a uvidím, kolik se toho stihne. Nejspíše bych na jednom tréninku probral body 1) a 3) a na druhém 2) a 4) (aby se to za 90-120 minut stihlo). Navíc můžeme různě dávat dohrávky, když budou svěřenci utahaní z propočtu. Materiál to je tedy na 2-3 tréninky.

V příloženém .pgn souboru je komentářů více, kdyby se svěřenci ptali na dotazy.

Hlavním cílem je dát mat. Jak víme ze základních koncovek, dáma samotná soupeřova krále nezmatí. Proto by nás první zlaté pravidlo nemělo překvapit.

1) Zapojme všechny figurky!

Čím víc figurek bude útočit na krále, tím spíše se nám mat podaří. Podívejme se nejprve na partii z dvacátých let minulého století, kde bílé figurky vedl slavný Miguel Najdorf (**Najdorf-Glucksberg**, pozice po **13....Kg8**)



Zamysleme se na 5 minut všichni. (...5 minut...) Co byste bílými hráli? (Každý řekne tah, co by hrál)

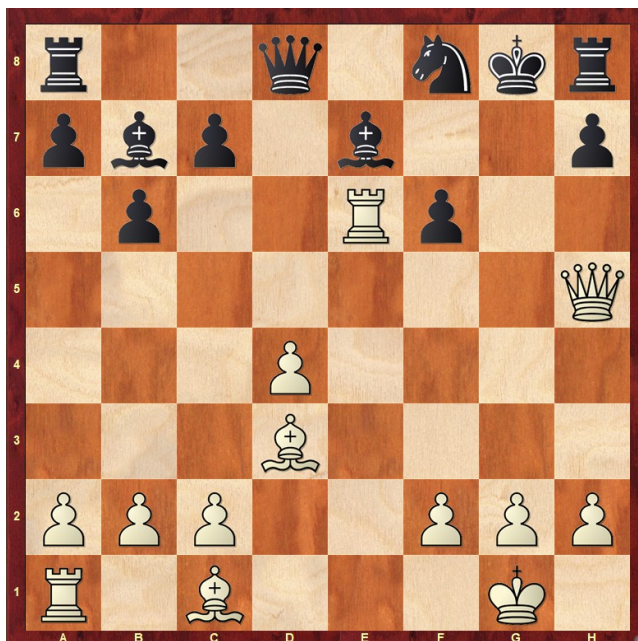
Bílý obětoval figuru za velké oslabení černého krále. Momentálně na něj ovšem míří pouze dáma. Nejlepším tahem bylo **14.Sh6!** - kromě zapojení figurky do útoku máme i přímou hrozbu **Dh5-g4+-g7-xh8**. To by zabránilo obraně v partii. Navíc po **14....f5** máme vtipné **15.Dxf5!** (po vzetí dámy přijde **Sc4#**) a po **14....Sf8** (brání **Dg7**) **15.Sc4!** **De8** **16.Dg4+** **Kf7** **17.Vfe1!** (zapojujeme další figurku) **Sxh6** **18.Vxe6 +-** a útok bílého je příliš silný.

Pan Najdorf se rozhodl zapojit jinou figurku, a to **14.Vfe1**. To není nejsilnější, protože černý teď stíhá **14....Jf8** (po **14.Sh6** by přišlo **15.Dg4+** **Kf7** **16.Dg7+** **Ke8** **17.Dxh8 +-**).

Bílý teď měl znovu možnost zahrát **15.Sh6!** (zapojit figurku do útoku). Černý ovšem nyní může **15....f5** (**16.Dxf5?** **exf5** **17.Sc4+** **Sd5 -+** v tom je rozdíl, černý stihl zapojit koně do obrany a přestal

překážet své dámě). Bílý pak pokračuje 16.Sc4 Sd5 17.Ve3! (každým tahem bílý zapojuje figurku víc do útoku) Nyní hrozí Vg3+, proto černý hraje buď 17....Jg6 18.Vxe6! +-, nebo 17....De8 18.Vg3+ Jg6 19.Sxd5 exd5 20.Ve1! (i poslední figuru zapojíme) Df7 21.Vxe7! +-.

Bílý se ovšem nechal zlákat do oběti **15.Vxe6?**



Oběť vypadá dobře, ale při útoku na krále zanedbáváme první zlaté pravidlo. Černý pokračuje **15....Jxe6 16.Sc4 Dd6 17.Sh6**. Pozdě, ale přece. Rozdíl ovšem je, že černý teď je také dobře připraven. Schválně se zamyslete, jak byste se černými bránili, dáme si 5 minut.



První zlaté pravidlo pro útok platí také pro obranu – čím více figurek máme v obraně, tím lépe se nám brání! Proto měl černý zahrát 17....Vd8!. Pointa je, že po 18.Ve1 (zapojuje figurku do útoku) přijde Sd5! a vidíme, že černá věž na d8 se zapojila do obrany důležitého políčka d5. Bílý může také zahrát 18.Dg4+ Kf7 19.Dg7+ Ke8 20.Dxh8+ Kd7 21.Dxh7 Kc8, ale černý vrátil nazpět věž a ukryl svého krále do falešné dlouhé rošády. Zbyla mu figura za 3 pěšce a partie pokračuje.

Černý se ovšem lekl útoku na pole g7 a zahrál **17....Sf8?**. Bílý hraje přirozené **18.Ve1** a černý musí zahrát neharmonické **18....Sc8** (porovnejte s pozicí, kdy měl černý věž na d8), poněvadž oběť věže 18....Ve8 19.Dxe8 Sd5 nefunguje např. kvůli 20.Vxe6 Sxe6 21.Sxe6+ +-. Nyní bílý může využít nesouhry černých figur a zahrát **19.De8!**. Černý zahrál rozumné **19....Sd7**.

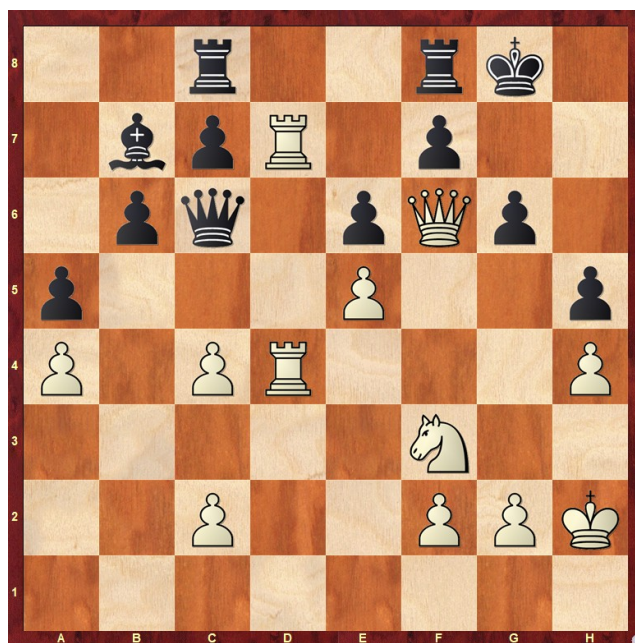


Bílý na tahu. Najděte nejlepší pokračování (5-10 minut, v závislosti na tom, jestli po 5 minutách budou posluchači vědět, co zahrát, nebo budou chtít více času).

Partie skončila po **20.Vxe6! Vxe8 21.Vxe8+ Se6 22.Sxe6+ Dxe6 23.Vxf8# 1-0**.

V předešlé partii jsme viděli, že je lepší při útoku nejprve zapojit všechny figury a až pak hledat nějaké oběti. Soupeř Najdorfa měl po obětech více možností, jak se bránit a jak zapojit figury do obrany, ale nevyužil a kvůli špatné souhře svých figur nakonec rychle prohrál.

Dobře, podařilo se nám zapojit všechny figury, ale soupeřovi se daří se bránit. Co dále? Jednou z možností je se zeptat, jestli jsme nějakou figurku opravdu nezapomněli zapojit. Na tu se zeptal ve slavné partii **Short-Timman** (Tilburg, 1991) bílý a vytvořil tím nesmrtelnou klasiku.

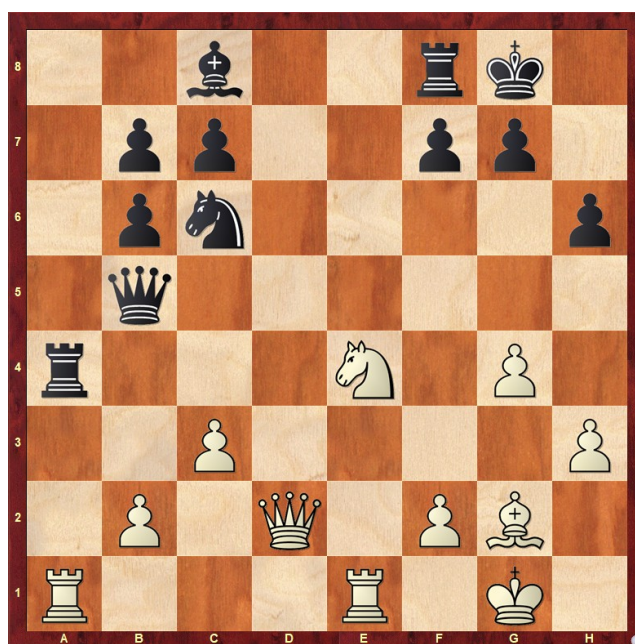


Vypadá to, že bílý už všechny figurky zapojil. Věžky na d-sloupci, dáma na f6, jezdec na f3 nemůže jít pryč, protože kryje mat na g2. Ale přeci jen existuje figurka, která něčím může pohrozit. Podobně jako v koncovce – když našemu králi nehrozí nebezpečí, je to silná útočná figura. Proto Nigel Short pokračoval **1.Kg3! Vce8 2.Kf4 Sc8 3.Kg5!! 1-0** a černý se vzdal, protože hrozí Kh6 s Dg7# a po 3....Kh7 4.Vxf7+ +- bílý stojí na výhru.

Většinou se nám ovšem stane, že krále do útoku zapojit nemůžeme (je to příliš nebezpečné). V tu chvíli už první zlaté pravidlo nemůžeme použít, a proto se musíme řídit něčím jiným.

2) Pokud naše figurky stojí dobře, něco tam bude!

Ve chvíli, kdy už naše figurky nemůžeme jednoduše vylepšit, je ideální čas podívat se, jestli nemáme k dispozici nějaký úder – většinou se jedná o oběť. Podívejme se na pozici po **18....Vxa4** v partii **Ivanchuk-Leko** (Linares, 2007).



Bílý má dobře vyvinuté figurky, černý je má zase koncentrované na dámském křídle. Proto se bílý (známý útočník) rozhodl pro obět': **19.Jf6+! gxf6** (19....Kh8 20.Dc2! +- dvojitý úder) **20.Vxa4 Dxa4 21.Dxh6**.



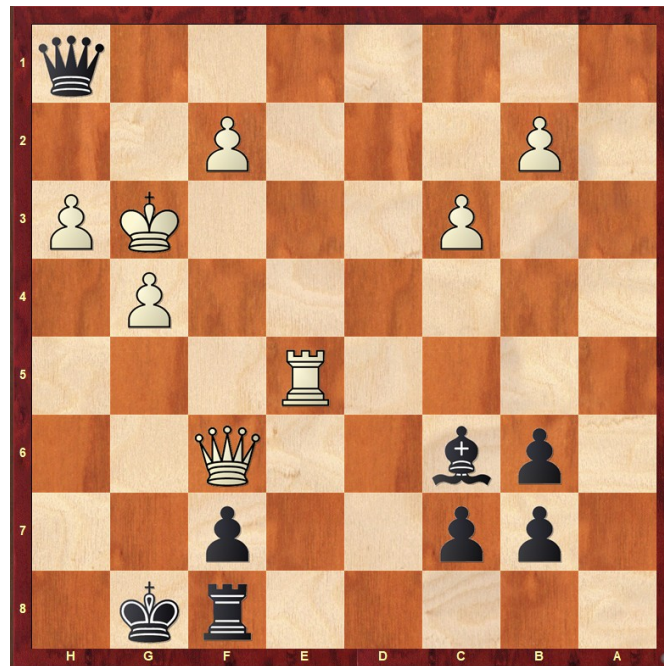
Jak byste černými pokračovali? Bílý sice nemá moc figurek, ale velmi nepříjemně hrozí Sg2-e4 s útokem na nejslabší políčko v pozici černého, a to h7. Dejte si 5 minut (...)

Po 21....Je5 22.Se4 f5 23.gxf5 s převodem věže Ve1-e3-g3 bude rozhodující. Po 21....f5 22.Dg5+ Kh7 23.gxf5 Vg8 24.Dh5+ Kg7 25.Ve4 Da1+ 26.Kh2 Dc1 27.Ve3! Černý trpí tím, že nemá žádné užitečné tahy a bílý si teď došachuje dámou na h4, zahraje f6 a pokračuje v útoku dál.

Peter Leko, který v roce 2004 remizoval 7:7 v zápase o mistra světa s Vladimírem Kramníkem (což stačilo k obhajobě titulu), našel nejlepší obranu **21....Da5!**. Proč je toto silný tah? Zapojujeme dámu do obrany po 5. řadě! Myšlenka je nyní po 22.Sxc6 Dg5! vyměnit dámy a doufat v záchranu koncovky. Jak byste pokračovali bílými? Máte 5 minut.

Nejsilnější tah je 22.Se4! - znovu útočíme na h7, nejslabší políčko. Provokujeme 22....f5 a teprve teď 23.Sxc6! Bxc6 24.g5! Bílý hrozí g5-g6 a Ve7, proto černý potřebuje pokrýt pole e7 tahem 24....Dc5. Teď po 25.g6 fxg6 26.Dxg6+ Kh8 27.Dh5+ Kg8 28.Ve3 má bílý silný útok a při nejlepší obraně černého ztratí střelce a bílý hraje koncovku těžkých figur s pěšcem navíc. Ivanchuk v partii tuto variantu viděl, ale uvažoval pouze 27.Ve8 Vxe8 28.Dxe8+ s dobráním střelce na c8, ale tato dámská koncovka by se vyhrávala těžko.

Proto se rozhodl zahrát **22.Dxf6?!** - to je měkký tah s příliš jednoduchou hrozbou Sxc6 a Ve5. Černý ji může v klidu pokrýt. Leko ji ovšem pokryl příliš jednoduše **22....Dc5?**. Nejsilnější tah je držet se prvního zlatého pravidla a zahrát 22....Sd7! s myšlenkou 23.Sxc6 Sxc6 24.Ve5 Da1+ 25.Kh2 Dh1+ 26.Kg2 a nyní... (bez tahání na šachovnici dám 5 minut)



Nic nedává 26....Dg2+ 27.Kh4, kde se bílý král může zapojit do útoku jako v partii Short-Timman. Je třeba se zastavit a uvědomit si, čím hrozí bílý, a to je Vg5+ s Dg7#. Proto černému naprosto stačí zahrát 26....Se4! a bílý nemá nic lepšího než 27.Vg5+ Sg6 28.Vxg6+ s věčným šachem.

Zpět k partii. Bílý teď již zahrál silné **23.Se4! Je7**.



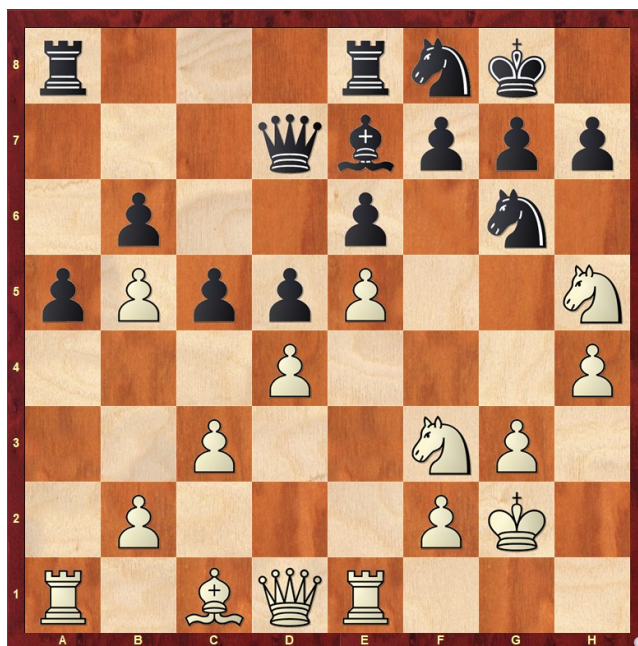
Černý se snaží dostat do obrany jezce na g6. Partie skončila velmi brzy po **24.Vd1? Jg6 25.Sxg6 fxg6 26.Dxg6+** s věčným šachem ½. Bílý doplatil na špatné hospodaření s časem a nebyl schopný hrát dostatečně razantně.

Lepší by bylo přejít do výhodné koncovky po 24.Sh7+! Kxh7 25.Ve5 Dxe5 (vynuceno) 26.Dxe5. Černý má sice proti dámě věž a dvě lehké figury, ale se slabým králem bude mít dáma vždy navrch! (Možnost dohrávky)

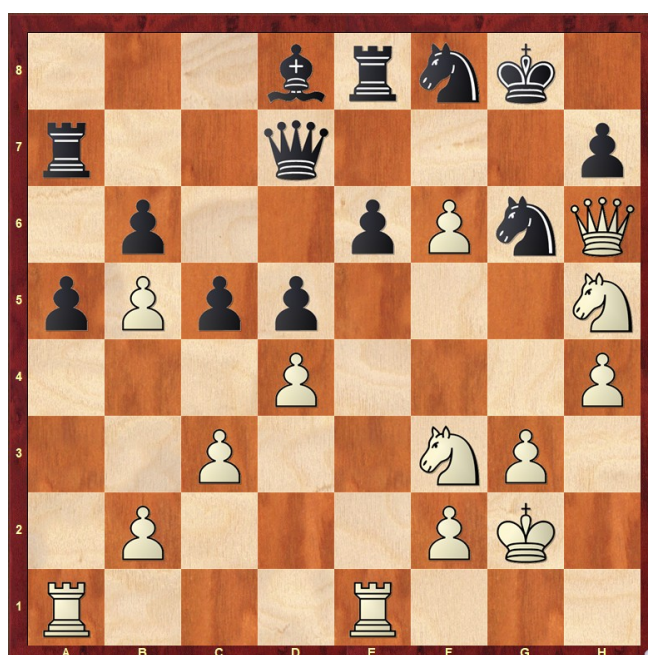
Všechny figurky v útoce máme. Hledáme nějaký úder. Kde ho máme hledat? K tomu se váže naše třetí a čtvrté zlaté pravidlo.

3) Zaútočte na nejslabší políčko v pozici soupeře!

Skvělý jednoduchý příklad nám ukáže jeden z nejlepších útočníků historie: Garry Kasparov, kde porazil hrdinu, který vyrazil svým králem zmatovat Timmana. V partii **Kasparov-Short** (Zurich, 2001, rapid) byla pozice po tahu **17....Dd7** následující:



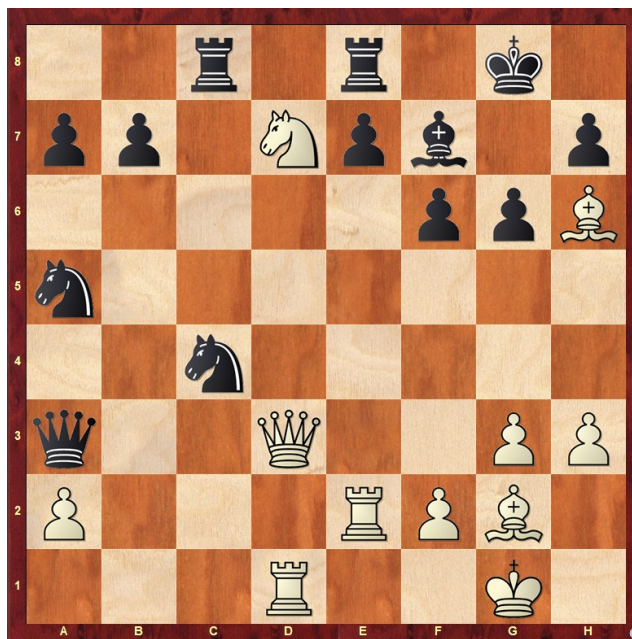
Jaké políčko je v táboře černého nejslabší? Evidentně g7. Proto na něj zaútočíme. Co nejpřímočařeji. **18.Sh6!** nutí černého zahrát **gxf6** **19.Dd2 f5** (jinak pole g7 krýt nejde) **20.exf6 Sd8** **21.Dxh6 Va7**.



Černý všemi prostředky pokrýl pole g7. Jenže se ukazuje, že se oslabilo políčko jiné: f7. Proto bílý hraje jednoduché **22.Jg5!** **Dxb5** **23.f7+ Vxf7** **24.Jxf7 Kxf7** **25.Dg7# 1-0**.

4) Útočte po jedné barvě polí!

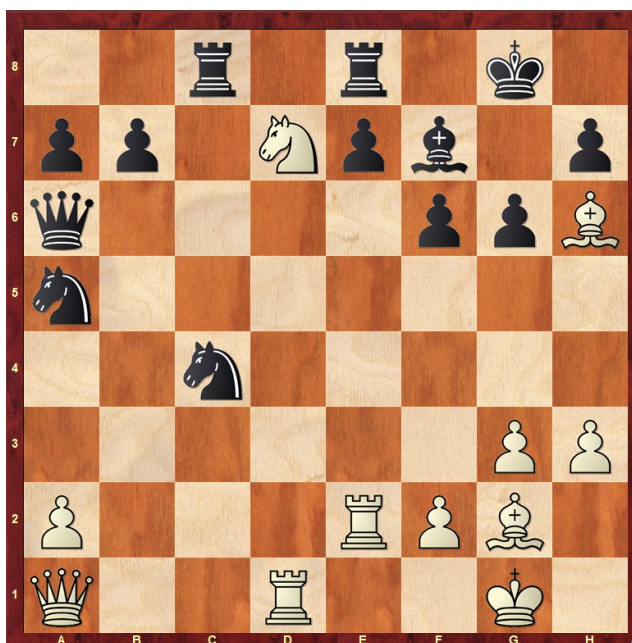
Jak na to nám ukáže mistr mistrů, slavný David Bronstein (autor knihy Turnaj kandidátů 1953). V partii **Bronstein-Lputian** (Ubeda, 1996) stála pozice po **23....Da3** následovně.



Bílý má aktivní figurky a hlavně střelec na h6 nemá v pozici svého konkurenta. Jenže na g7 se bílý špatně dostává. Jak byste pokračovali? (5 minut)

Bílý útočí, proto nechce měnit dámy. Zároveň by se rád dostal na pole g7. Přímočaré 24.Jxf6+? exf6 25.Dd4 Vxe2 26.Dxf6 Db2! (nádherně kryje pole g7 z druhé strany šachovnice) 27.Vd4 Dxd4 28.Dxd4 Je5 a černý se ubránil. Toto pokračování zanedbává první zlaté pravidlo, podobně jako v partii Najdorfa si takové oběti nejprve musíme připravit.

Bronstein zahrál **24.Dd4!** Nemění dámy a hrozí Jxf6+. Proto černý hraje **24....Dd6** a bílý znovu silně reaguje **25.Da1!** Dáma na a1 působí na šachovnici podobně jako na d4 – míří na pole g7. Černý teď nemá moc na výběr, musí krýt f6, a proto hraje **25....Da6**.



Jak byste teď bílými pokračovali? (5 minut)

Všechny figurky máme připravené k boji, proto se řídíme druhým zlatým pravidlem – něco tam bude! A skutečně, bílý hraje **26.Vxe7!! Vxe7 27.Jxf6+ Kh8 28.Jd7+ Je5 29.Jxe5 Kg8 30.Jc6 1-0**

O útoku na jedné barvě polí krásně Bronstein píše v knize Turnaj kandidátů 1953 u partie Szabo-Geller. Pokud vás to zajímá, doporučuju k přehrání.

Pozice k dohrávání

Bílý na tahu, Milos-Murshed (Groningen, 1997)



Bílý by se měl podívat na pozici a uvědomit si, že figurky má připravené celkem dobře a hledat nějakou konkrétní akci. Třetí zlaté pravidlo... pole f6! Proto je nejsilnější **1.e5! dxe5** (nejlepší obranou je 1....Sc6!? (zapojujeme figurku do hry! Zlaté pravidlo 1)) 2.Dxf6+ Ke8 3.Sf3 De7 a černý ještě bojuje v koncovce) **2.Je4 Vg6 3.Sxh5 Vh6 4.Jxf6! Vxf6 5.fxe5 Dxe5 6.Vde1** (zapojujeme figurku do útoku) **Dxc3** a pointa celé akce přichází po **7.Vf3!**, kdy černý nemůže dámou již krýt diagonálu a1-h8, poněvadž po 7....Db2 8.c3! +- překryjeme diagonálu pěšcem. Partie tedy pokračovala **7....Dxe1+ 8.Dxe1 Vxf3 9.Sxf3** a bílý bez potíží vyhrál.

Zajímavé ovšem jsou i 3.Vd6, 2.fxe5 nebo 1.Jf3, není zde jen jedna cesta k velké výhodě bílého.

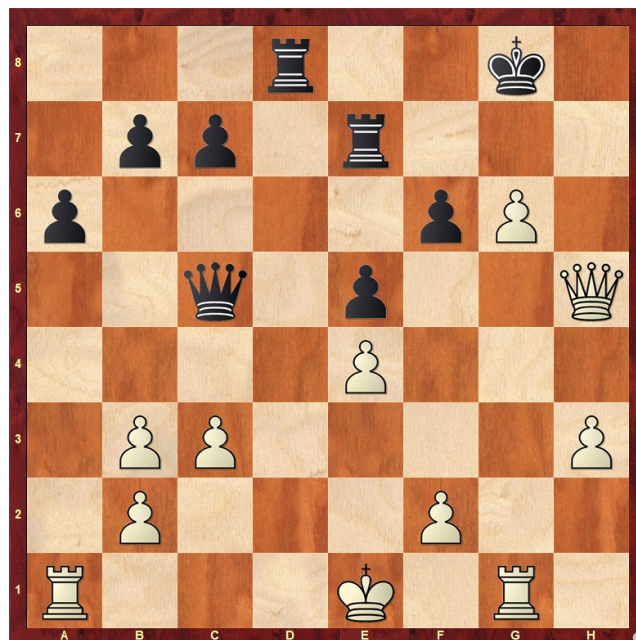
Domácí úkol

Bílý na tahu, Kasparov-Gelfand (Linares, 1993)



Bílý má všechny figurky připravené, proto podle druhého zlatého pravidla by v pozici něco mělo být. Partie pokračovala **19.Jdx6! fxe6 20.Jxe6 Da7**, což je zřejmě lákavé, ale teď Kasparov nezahrál **21.Jxf8** (to by bylo příliš měkké), ale ještě vložil **21.e5! Dxe5 22.Jxf8 Sxf8 23.Sxf6 gxf6 24.Vd8!** (myšlenka 21. tahu, otevřeli jsme sloupec pro věž, držíme se prvního zlatého pravidla). Gelfand kapituloval po **24....Jd7 25.Dg4 Sg7 26.De6 1-0**

Bílý na tahu, Cubas-Vescovi (Sao Paulo, 2006)



V partii mezinárodních mistrů se stalo **28.g7? Vxg7 29.Vxg7+ Kxg7 30.Ke2** s myšlenkou, že si bílý otevřel sloupce na krále, ale ten našel bezpečné místo na polích e6 a e7 a partie skončila remízou. Přitom stačilo se pouze podívat na pozici a řídit se třetím zlatým pravidlem: které políčko v pozici černého je nejslabší? Přeci h8! A tedy ho stačí napadnout manévrem **28.Vg4!** s dalším **Vg4-h4**. A po **28....Ved7 29.Vh4 Kf8 30.Dh8+ Ke7 31.Vh7+ Ke6 32.g7 +-.**

Zdroje

AAGAARD, Jacob. Attacking Manual 1, druhé vydání

Chessbase komentáře

Nápady na trénincích TJ Bohemians Praha