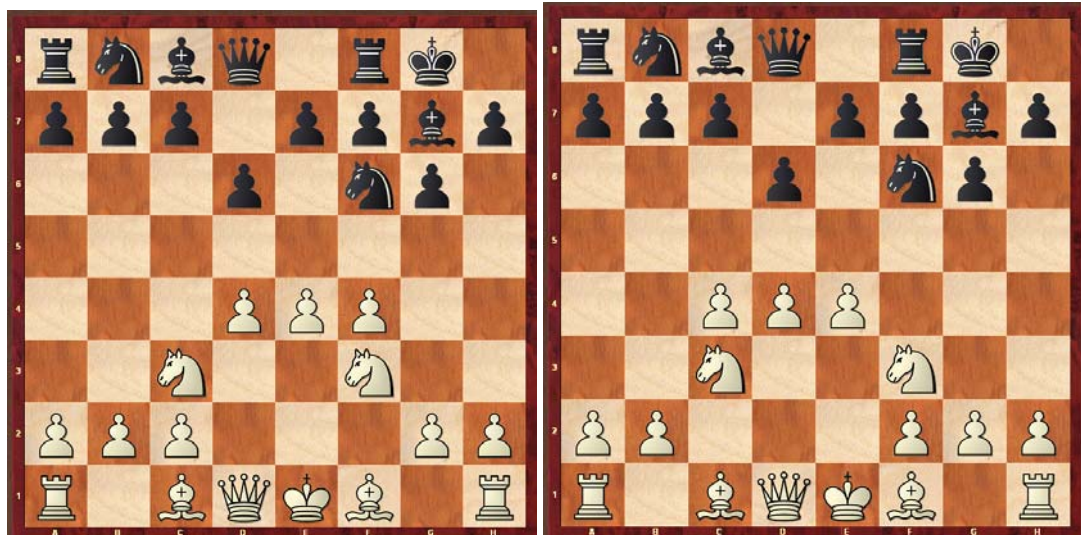


89 rad pro milovníky šachové hry od pana Čermáka

Cílem tohoto návodu je, aby každý po přečtení dokázal s dámou navíc porazit i Fritze:-)

Vývin figur

V zahájení je vhodné nejprve tahat koněm a pěšci tak, aby to umožnilo rychlý vývin střelce a udělení malé rošády, která je obvykle pevnější než velká rošáda. Se znalostí teorie se lze použít do boje o pěšcový střed a odložit vývin figur a rošádu. Bez znalosti teorie je nejlepší udělat černými bezpečný domeček pro krále a tahem d6 se bránit proti napadení jezdcem pěšcem e4-e5. Např. diagram vlevo 1. e4 d6 2. d4 Jf6 3. Jc3 g6 4. f4 Sg7 5. Jf3 0-0
Nebo diagram vpravo 1. d4 Jf6 2. c4 g6 3. Jc3 Sg7 4. e4 d6 5. Jf3 0-0



V obou diagramech **Pircovy** či **královské indické obrany** získal bílý cenný pěšcový střed, ale černý má lehký náskok ve vývinu a může napadat střední bílé pěšce např. tahy c5 nebo e5, případně po velké rošádě bílého zahrát c6 a pak b5. Obdobnou výstavbu jako měl černý lze udělat i s bílými figurami a tah navíc bude výhodou. Bílý by měl urychleně ukončit vývoj a po tahu Se2 zahrát malou rošádu. Pokud by bílý vyvinul dámského střelce a dámu a udělal velkou rošádu, z partie se stává dramatický závod, kdo dříve postupem pěšců dříve naruší soupeřovu rošádu tj. na kterou branku se bude útočit.

Následující diagram vlevo zobrazuje bezpečný a rychlý vývin figur **v dámském gambitu**

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 c6 5. e3 Be7 6. Nf3 Nbd7 7. Be2 O-O 8. O-O



Předchozí diagram vpravo zobrazuje možný rychlý vývin figur **v sicilské hře**.

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 d6 6. Bg5 e6 7. Bc4 Be7

V obou diagramech by měla následovat urychleně 2x malá rošáda!

Cena a síla figur a výměny figur

Bodové hodnoty figur: **Dáma 11, Věž 5, Střelec 3, Jezdec 3, pěšec 1.**

Pokud máme alespoň o 2 pěšce nebo o figuru navíc, je třeba aktivní hrou vynucovat výměny figur a pěšců.

Pokud máme navíc více figur nebo dokonce dámu, tak i nedobrá výměna vede ke zvýšení převahy a k výhře.

Porovnání střelce a koně

Lehké figury tj. střelec a jezdec mají zhruba stejnou cenu, ale jejich síla se mění podle pozice. Obvykle bývá za silnější považován střelec, ale existuje spousta výjimek.

Do bleskovky je výhodou jezdců snadné napadnutí více nepřátelských figur současně tzv. vidličkou.

I na profesionální úrovni cca čtvrtina vítězných taktických úderů začíná překvapivou obětí jezdců nebo jeho postupem na strategické místo, kde ochromí obranu soupeře.

Jezdec je obvykle silnější než střelec při obraně krále, pokud stojí vedle krále. Šachující nepřátelské dámě bere více polí.

Pokud jsou v koncovce pěšci na obou křídlech, je výhodou dalekonosnost střelce. Pokud jsou pěšci jen na jednom křídle, nebo jsou zablokováni, je obvykle lepší jezdec, který může manévrovat.

Capablankovo pravidlo: V koncovce je dáma s jezdcem silnější než dáma a střelec. U věže je to naopak, věž je silnější se střelcem než s jezdcem.

Výměna rozdílných figur

Pokud mají oba soupeři pevnou harmonicky vyvinutou pozici, má dáma přibližně sílu dvou věží nebo třech lehkých figur (i když mají jen 10 resp. 9 bodů.) Pokud jsou lehké nebo těžké figury špatně vyvinuty, tak se ihned projeví větší síla útoku dámy.

Výměna dvou lehkých figur (6bodů) za věž a pěšce (taky 6 bodů) se obvykle nevyplatí, lehké figury mají obvykle větší manévrovatelnost a sílu.

Výměna lehké figury za 3 pěšce na začátku hry je také obvykle nevýhodná.

Kam klást a neklást figury

Pěšcem a hlavně spojenými (volnými) pěšci je velmi vhodné postupovat dopředu, pokud ale nehrozí jejich ztráta či výměna. Vyjimku tvoří pohyb více rošádových pěšců, který silně oslabuje kryt krále. Dobré je ale mít jedno okénko na únik krále (např. h6 nebo g6), aby po šachu věží na poslední řadě nehrozil mat.

Síla pěšce narůstá s jeho postupem. Dva spojení volní pěšci na šesté resp. sedmé řadě mají sílu věže resp. dámy. Pro zablokování postupu pěšců je nejlepší lehká figura, jezdec popř. střelec.

V koncovce postupující pěšce nejlépe zastaví nepřátelský král. Izolování, dvojití a blokování pěšci jsou slabí. Postupujícího pěšce ve věžové koncovce „tlačí“ vlastní věž nejlépe zespoda např. z 1. řady.

Jezdec nepatří na okraj šachovnice ale na střed, kde ovládá až 8 polí. Vyjimka je při obraně krále, kde i jezdec na krajní řadě obvykle účinně brání několik polí kolem krále.

Střelec je silný, pokud vlastní pěšci jsou na polích opačné barvy. Slabý střelec je omezován v pohybu vlastními pěšci stojícími na polích barvy střelce. Velmi silný v obraně i útoku je střelec z rošádového domečku, neboť může ovládat i celou hlavní diagonálu. Takže nepřátelského střelce na diagonále se snažíme zablokovat jeho vlastními pěšcem. Pokud to nejde, tak ho alespoň omezíme svým pěšcem, nejlépe zase krytým pěšcem.

Dvojice střelců je v otevřené pozici silnější než střelec a jezdec. Dvojice střelců v otevřené pozici často natolik omezuje nepřátelské věže, že oběť kvality (tj. věž za lehkou figuru) je nejlepší možnost. S dvojicí střelců se snažíme měnit pěšce a otevřít pozici.

Věže mají být co nejdříve spojené a vzájemně kryté (po včasné rošádě a vývinu všech lehkých figur).

Věže se snaží ovládat volné sloupce a proniknout k soupeři na předposlední řadu.

Spojené věže na předposlední řadě jsou velmi silnou zbraní, mohou často vynutit šachováním remis nebo i dát mat. I samotná věž patří často na předposlední sloupec, kde v koncovce omezuje pohyb nepřátelského krále.

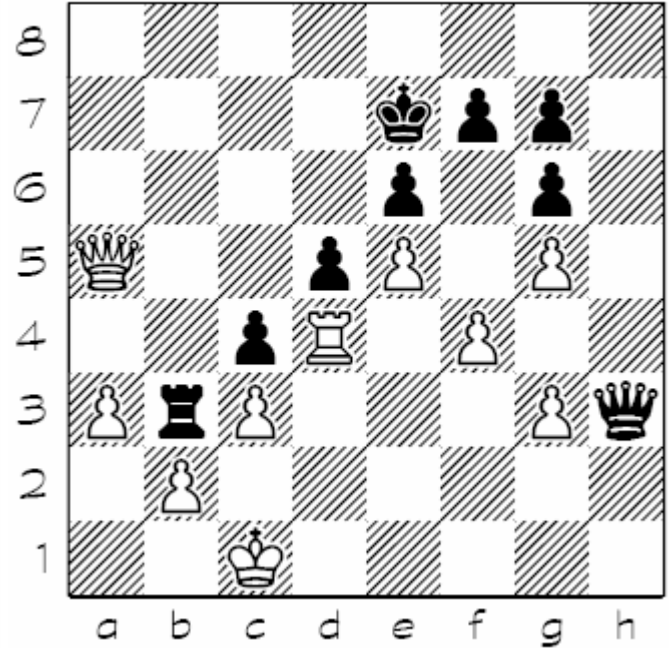
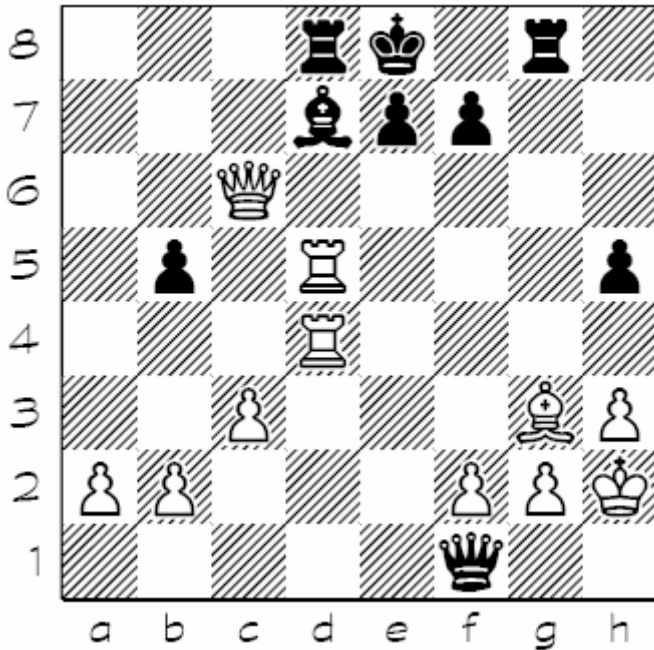
Taktické obraty: vazba figury před králem (dámou), odtažný šach, dušený mat koněm

Vazba figury je základní taktickou zbraní především střelce (a méně často věže). Nepřátelská figura, která chrání vlastního krále a je ve vazbě, se nesmí hnout a je tak dočasně vyřazena z možnosti tahat.

Vlastní vazbu si nenecháváme vnutit a pokud to lze, snažíme se po šachu spíše ustoupit králem než představit figuru, která tím bude ve vazbě. Pokud už k vazbě dojde, snažíme se ji co nejdříve ukončit např. ústupem krále, napadnutím figury, která útočí vazbou anebo zdvojením představených figur.

V následujícím diagramu vlevo je na tahu černý, ale nemůže brát střelcem dámu, protože by dostal mat věží.

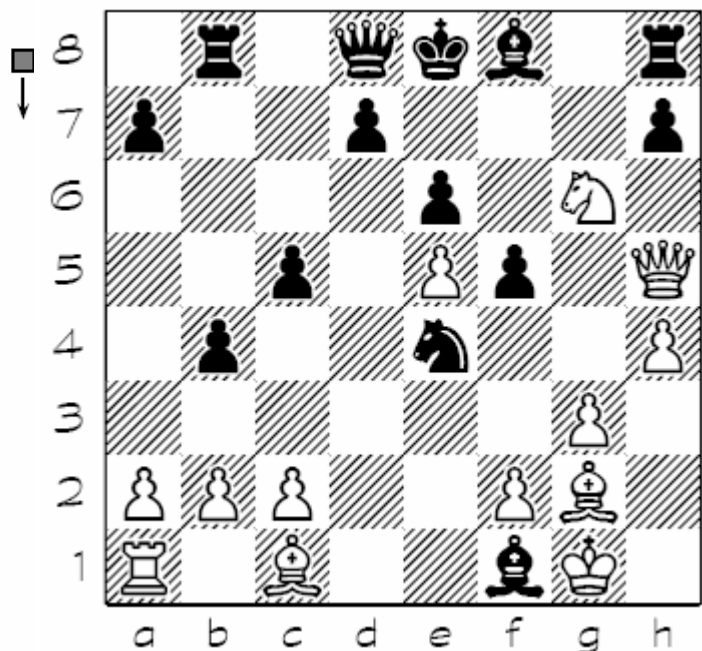
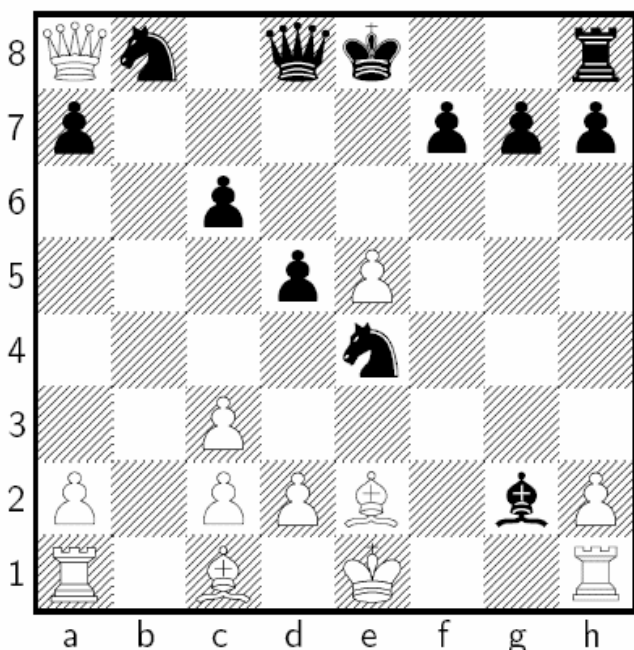
Řešením je vynutit si tahem Dxd8 postup bílého krále na pole g2. Potom lze již beztréstně brát střelcem bílou dámu, protože bílá věž na d5 je ve vazbě - chrání svého krále před střelcem na c6 a proto se nesmí hnout a nemůže dát mat Vxd8.



Na předchozím diagramu vpravo si bílý po Dc7+ Ke8 Dc8+ Ke7 vynutí vazbu na černou dámu a pak beztréstně zahraje Vxd5 a černý pěšec e6 nemůže bez ztráty dámy odpovědět exd5.

Klasickým obratem je **dušený mat jezdcem s obětí dámy** – viz následující diagram vlevo..

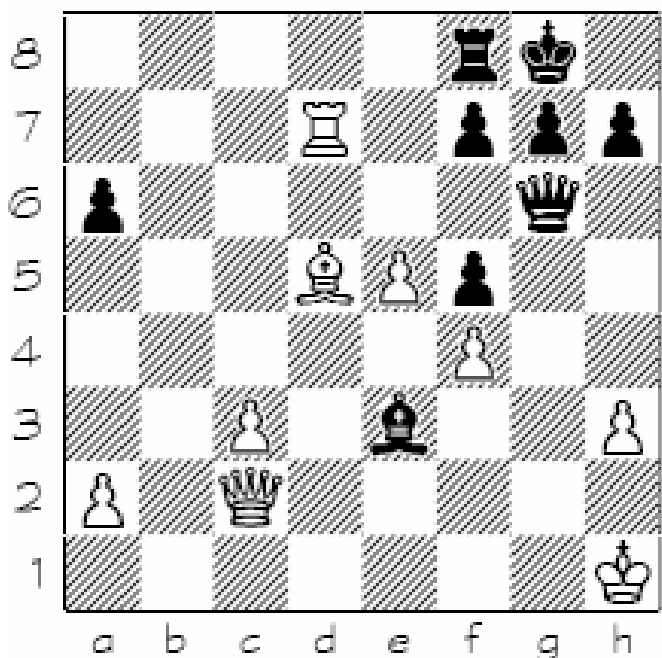
Černý hraje Dh4+ Ke1 Jf2+ Ke1 Jd3+ Kd1 De1+ Vxe1 Jf2 mat.



Smrtící zbraní je také odtažný šach. Na předchozím diagramu vpravo má černý jedinou dobrou možnost, jak zabránit následkům odtažného šachu (hrozí např. Jxh8). Napadnutím bílé dámy tahem Se2 černý vyhraje (po f3 přijde Jxg3).

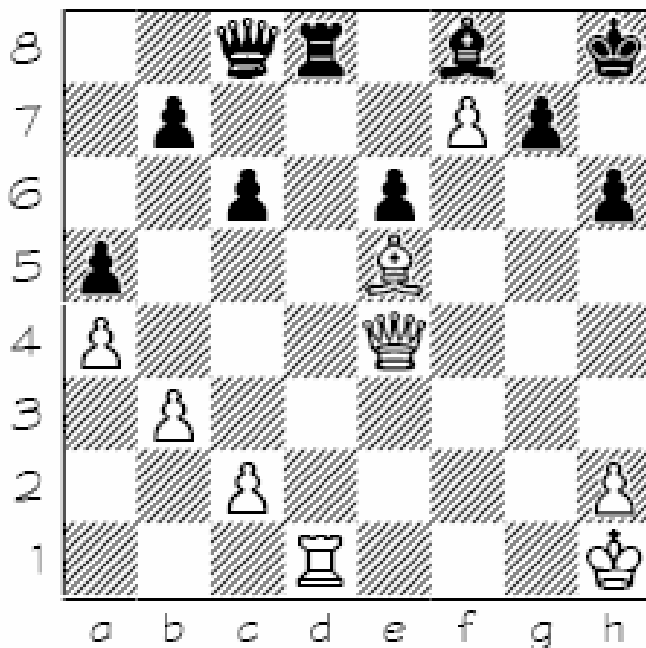
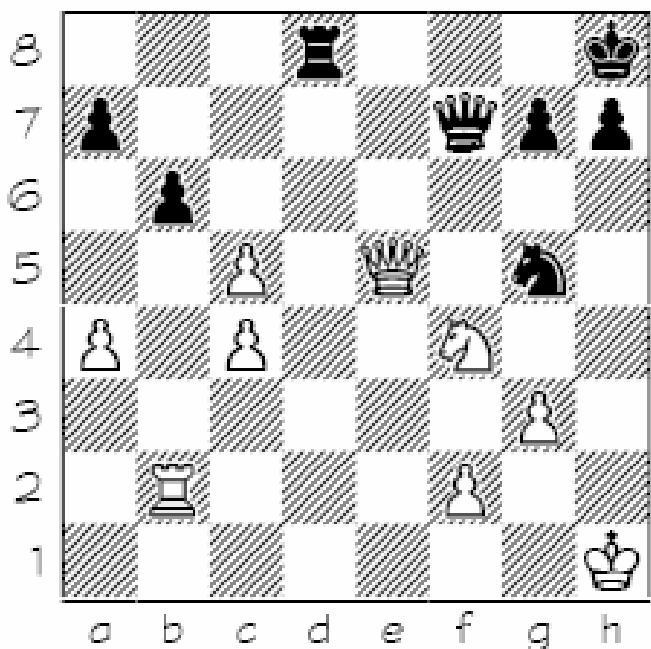
Odtažný šach je vhodné vyřešit předem předčasným ústupem krále, dříve než k šachu dojde. Zde ale černý ústup králem nemá, takže musí napadnout dámu chystající odtažný šach.

V následujícím diagramu vlevo bílý nejprve obětuje střelce Sxf7+ a po Vxf7 vnutí **vazbu na věž** Ve8+ Vf8 a pak odláká **do vazby dámu** Db3+ Df7. Nyní už nehrozí mat Dg1 a bílý vyžene černou dámu z vazby tahem pěšec e6. Černá dáma musí ustoupit a poodkrýt černého krále a bílý by dalším tahem pěšce udělal odtažný šach dámou a pak si postavil dámu (se šachem). Pokud černá dáma se pokusí zablokovat postup pěšce tahem De7, tak tahem Vd7 bude vyhnána a **odtažným šachem pěšce** e7 bílý konečně vyhraje – postaví si se šachem dámu.



Na předchozím diagramu vpravo si černý na tahu vynutí odtažný šach tahem Dd3+ Kxd3 a po Sxc6+ získá ještě zadarmo dámu. Pokud bílý král nevezme dámu na d3 ale ustoupí Ke1, tak černý tahem Dxb1 získá věž a vyhraje. Naopak kdyby byl na tahu bílý, snadno by vyhrál Sxd7+ Vxd7 a Vb8 mat.

Na následujícím diagramu vlevo je ukázka **vidličky koněm** na krále a dámě. Nejprve si černý tahy Vd1+ Kg2 Vg1+ Kxg1 vynutí vstup krále na pole g1 (nebo h2) a pak tahem Jf3+ získává dámu.



Na předchozím diagramu vpravo bílý na tahu využije toho, že černý pěšec g7 je ve vazbě, takže pěšec h6 je nechráněný. Tahem Dg6 sice obětuje věž na d1 a přetpří pak několik šachů, ale mat tahem Dxb6 nemůže černý nijak odvrátit.