

Taktika 4

Souhra figur

Souhra figur hraje v šachu rozhodující roli a to v útoku i obraně. S tím nejjednodušším příkladem souhry figur jsme se již seznámili v části věnované dvojímu napadení. Toto však není jediný případ souhry figur.

Podívejme se například na jednu velmi starou pozici z koncovky. Aby bílý zvítězil, musí získat jezdce soupeře.

8								
7								
6								
5			♔		♔			
4								
3				♖				
2							♞	
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

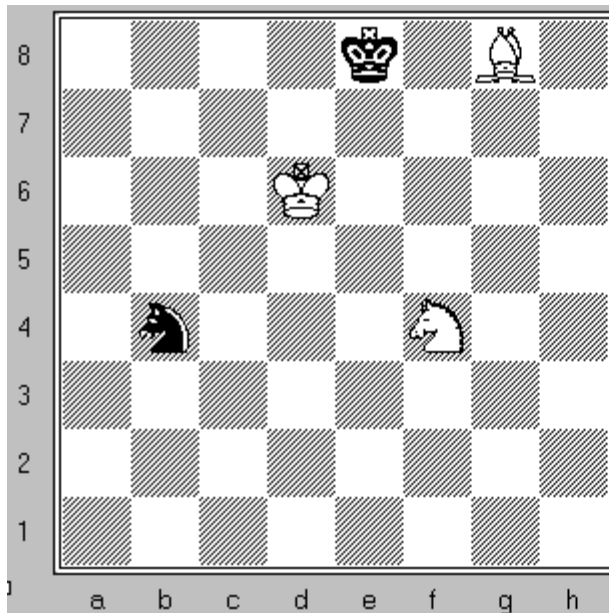
Zajrab 9. stol

1. Re3 Ng1
Jiná rozumná odpověď černého není k dispozici. Jezdec stratil schopnost pohybu. Bílého však čeká úkol převést krále na g4 a poté jezdce získat. V tom mu však brání král soupeře. Pokud zahrajeme přímo Kf4 souhru krále a věže se nalažit nepodaří.

2. Kf5
(2. Kf4 Kd4 3. Re1 Nh3+ 4. Kg3 Ng5 5. Kf4 Nh3+ 6. Kg4 Nf2+)

2. ... Kd4
3. Kf4 Kc4
4. Kg4 Kd4
5. Re1
1-0

Další příklad přináší příklad souhry tří figur, které spolupracují při lovu jezdce.



Fedorov 1947

Příklad lovu jezdce, ve kterém se použijí 3 figury. Král, střelec a jezdec. Jedná se o koordinaci figur tak, aby vzájemně spolupracovaly.

1. Ne6

Brání králi černého v pohybu a nutí jezdce k přesunu na nevýhodné pole. Současně nástroji hrozeb bílého jsou dvoji údery.

1. ... Na6

(1...Na2 2. Nc7+)

(1...Nc2 2. Bh7 Ne3 3. Bg6+)

2. Bh7 Kf7

3. Bd3 Nb4

4. Bc4 Kg6

(4...Kf6 5. Nd4 Kg6 6. Kc5)

5. Nd4 Kf6

6. Kc5 Ke5

7. Nf3+ Kf4

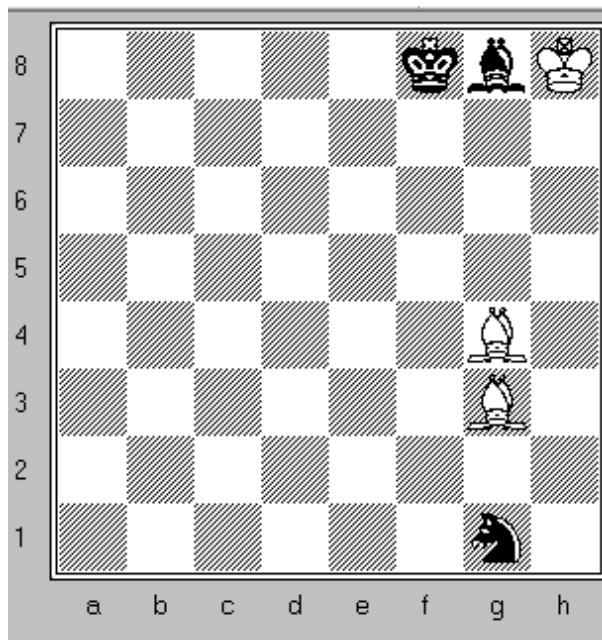
8. Ne1

Jezdec je lapen

1-0

Uvedené dva příklady se kardinálně liší od případů dvojího napadení. Jestliže tam figury plnily stejný úkol (napadaly jednu nebo dvě figury soupeře) tak zde jedna figura napadá a druhá omezuje pohyb figury soupeře. První plní hlavní úlohu, druhá pomocnou úlohu. Můžeme si představit i více figur, které v tomto procesu působí a plní dané role.

K tomu můžeme přidat i případy, kdy omezující roly nesehrávají pouze figury vlastní, ale i figury soupeře.



Bílý na tahu. Černý jezdec je lapen, nemůže se pohybovat. Úkol bílého je ještě získat střelce. K tomu využije bílý černého krále.

1. Bd6+ Kf7

Nyní je potřeba provést přestavbu pozice střelce.

2. Bf4

(2. Bc5 Kg6 3. Kxg8 Kg5 4. Bd1 Nh3)

2. ... Kf8

3. Bh6+ Kf7

4. Be3 Kf8

5. Bc5+ Kf7

6. Bxg1 Kf8

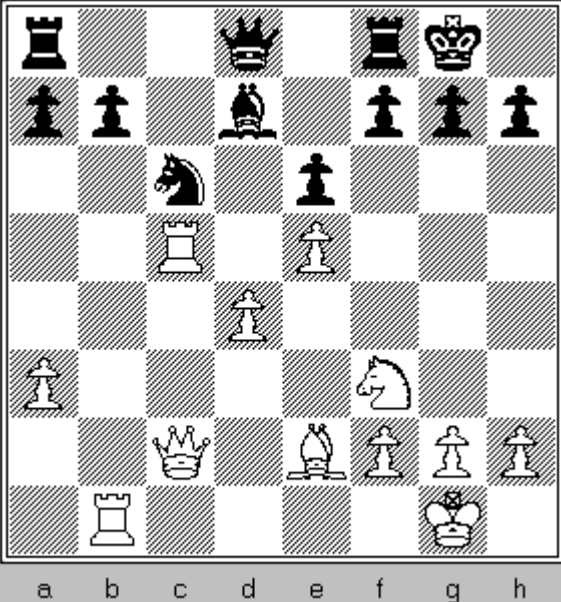
7. Bc5+ Kf7

8. Bb4

1-0

Král černého de facto zabránil střelci zachránit se útekem.

Použití nevýhodného postavení figur soupeře v kombinaci je vrcholem mistrovství.

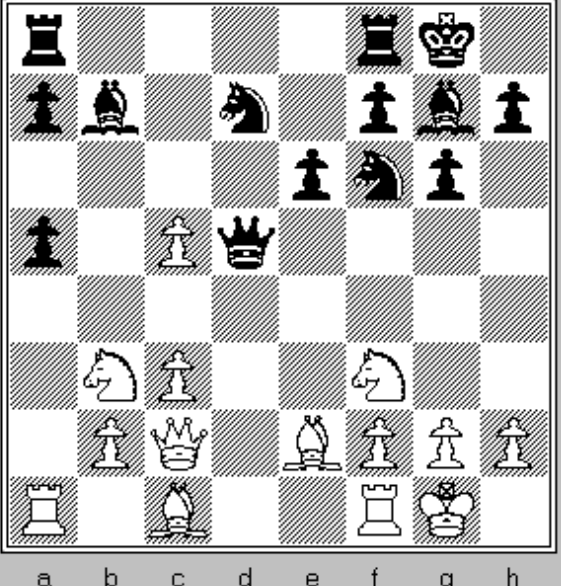


Alechin - Euwe 1935

1. Rxb7 Bc8
2. Rb1 Nxd4
3. Nxd4 Qxd4
4. Bf3

Nenápadný tah, který Alechin nepřehlédl. Souhra bílé věže a střelce zabránila černé věži v pohybu a černý je ztracen.
1-0

Pozor si musíme dát na dámu, která se dostala do středu boje. Obklopena vlastními figurami se může stát objektem soustředěného útoku soupeřových figur.

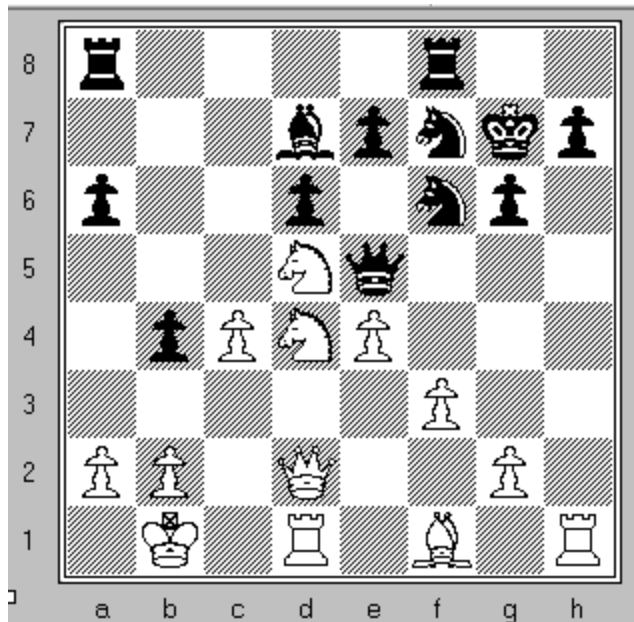


Bílý na tahu. Černý šel na tuto pozici s cílem převést svou dámu na královské křídlo s nebezpečným útokem.

1. Rd1 Qe4
2. Bd3 Qg4
3. h3 Qh5
4. Ng5 Qh4
5. g3 Qh6
6. Nxa5 Nxc5
7. Nxb7 Nxb7
8. Nxe6 Qxh3
9. Nxf8

A černý se vzdal.
*

Souhra figur v útoku, kde každá sehraává určitou roli, některá napadá, jiná omezuje, budeme nazývat kombinovaným napadením. Zvláště názorně se může projevit v situaci, kdy útočíme na krále.



Averbach - Boudi 1976

Pozice je ostrá. Bílý může vyhrát pěšce, při tom by se vystavil ovšem ostrému útoku soupeře.

1. Ka1

Zdá se, že bílý chce nejprve uklidit krále do bezpečí a potom pěšce vzít. Proto ho černý pokrýl. Úmysly bílého byly však jiné.

1. ... a5

2. f4! Qxe4

3. Re1

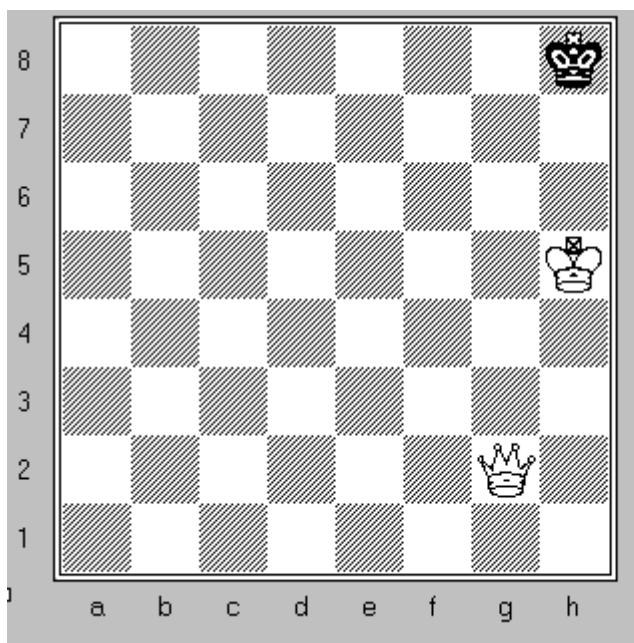
Dáma je chycena

1-0

Posuzování matového útoku je třeba začít od základů, aby bylo možno pochopit mechanismus souhry figur.

Abychom byli schopni dát mat králi, který se nachází na kraji šachovnice, je třeba mu odebrat možnost ústupu na 5 polí a současně na něho útočit.

Následující elementární úloha ukazuje, jak se realizuje mat králem a dámou. Tahem Kg6 bílý odebírá současně 3 pole králi a následujícím Da8 dáma odnímá ještě dvě při současném přímém napadení na 6 sté pole.



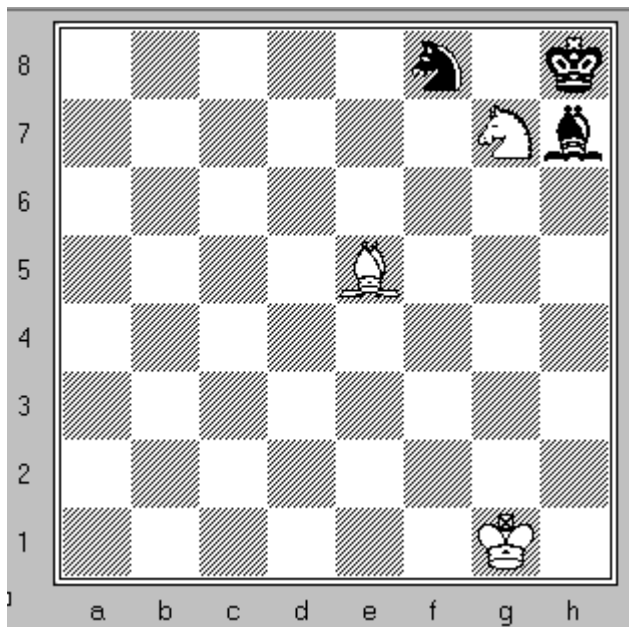
Cvičný příklad

1. Kg6 Kg8

2. Qa8+

1-0

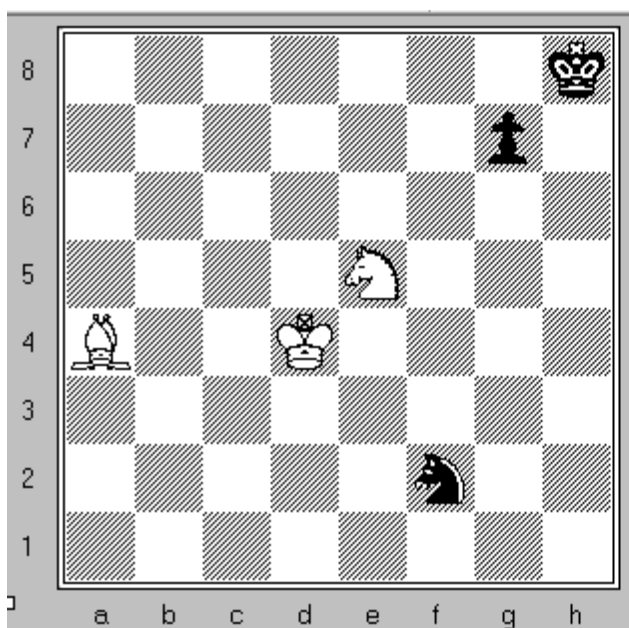
Zvláštní význam hrají v matových útocích figury a pěšci soupeře. Je jedno, zda králi překáží v pohybu vlastní nebo soupeřova figura. Důležité je, že osudově omezuje prostor pohybu krále.



cvičný příklad mat 2 tahem

Síly protivníků jsou vyrovnané, ale to čemého nezachrání.

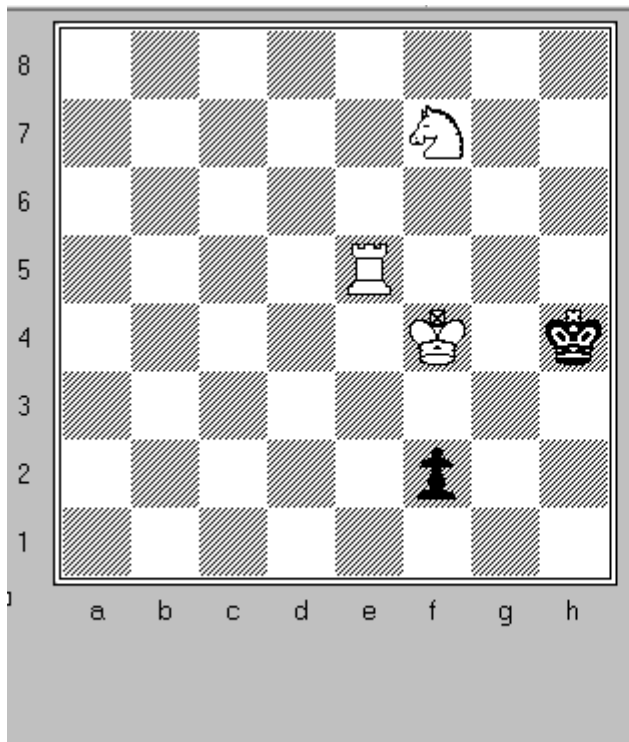
1. Nf5+ Kg8
 2. Nh6#
- 1-0



Birmov 1955

V případě finále této studie se matová síť objeví jakoby samozřejmě v procesu boje. Bílý zahájue hon na jezdce.

1. Ke3 Nh3
 2. Bd7 Ng5
 3. Kf4 Nh7
- Jezdec našel ochranu u vlastního krále, ale současně mu odebral důležité ústupové pole.
4. Ng6+ Kg8
 5. Be6#
- 1-0

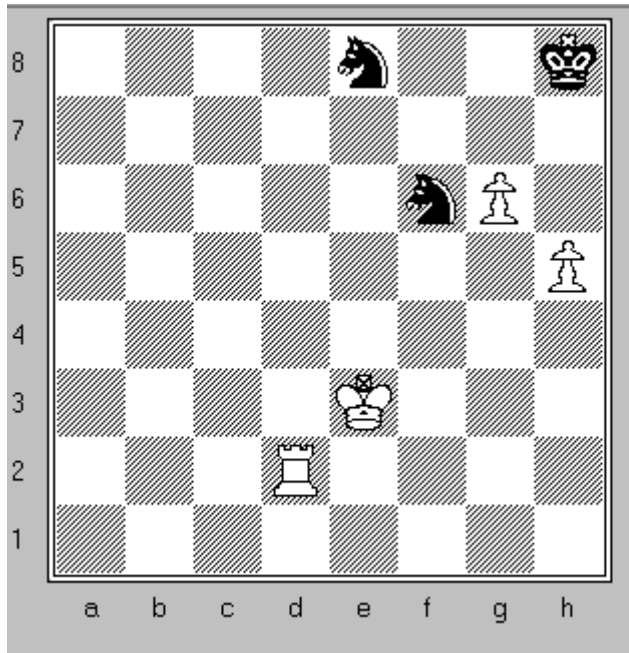


Kasparjan 1936

Jak může bílý zastavit černého pěšce? Asi to není možné, ale využije jeho proměny za jiným cílem.

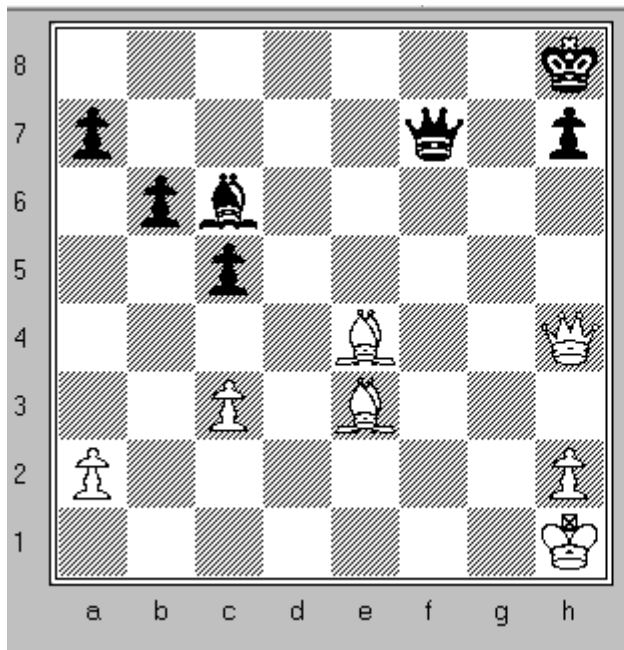
1. Ng5 f1=Q+
 2. Nf3+ Kh3
 3. Rh5+ Kg2
 4. Rh2+
- 1-0

Při studiovém využití útoku na nepřátelské síly může být počet figur, které napadají minimalizován. Poslední dvě ukázky to dokumentují. Napadající figura donutí síly soupeře, aby samy stísnily vlastního krále a zabránily mu v pohybu.



Zachodjakin 1931

1. h6 Ng4+
 2. Kf4 Nxh6
 3. Kg5 Ng8
(3...Kg7 4. Rd7+)
 4. Rh2+ Kg7
 5. Rh7+ Kf8
 6. Rf7#
- 1-0



Černý na tahu. S případem dušeného matu, který provádí jezdec, jste se již určitě setkali. Zde je případ matu, který dává samotný střelec.

1. ... Qf1+
 2. Bg1 Qf3+
 3. Bxf3 Bxf3#
- 0-1

Je čas udělat několik závěrů.

Základní cesty k dosažení vítězství ve střední hře jsou – zisk materiálu nebo mat nepřátelskému králi.

Zisk materiálu nám může přinést jak dvojí napadení tak kombinované napadení.

Mat můžeme dát pouze s pomocí kombinovaného napadení.

Z tohoto pohledu jsou dvojí napadení a kombinované napadení základními způsoby, kterými může být dosaženo vítězství.