

Федеральное агентство по образованию
Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования
Ульяновский государственный технический университет

А.Я. Габбазова

***Учимся играть в шахматы –
развиваем интеллект***

Учебное пособие

Ульяновск – 2007

Azbuka (cyrilice) vypadá asi takto:

АЗБУКА

Аа	<i>Аа</i>	a	Рр	<i>Рр</i>	r
Бб	<i>Бб</i>	b	Сс	<i>Сс</i>	s
Вв	<i>Вв</i>	v	Тт	<i>Тт</i>	t
Гг	<i>Гг</i>	g	Уу	<i>Уу</i>	u
Дд	<i>Дд</i>	d	Фф	<i>Фф</i>	f
Ее	<i>Ее</i>	ěje	Хх	<i>Хх</i>	ch
Жж	<i>Жж</i>	ž	Цц	<i>Цц</i>	c
Зз	<i>Зз</i>	z	Чч	<i>Чч</i>	č
Ии	<i>Ии</i>	i	Шш	<i>Шш</i>	š
Йй	<i>Йй</i>	j	Щщ	<i>Щщ</i>	šč
Кк	<i>Кк</i>	k	Ээ	<i>Ээ</i>	e
Лл	<i>Лл</i>	l	Юю	<i>Юю</i>	ju
Мм	<i>Мм</i>	m	Яя	<i>Яя</i>	ja
Нн	<i>Нн</i>	n	Ъъ	<i>Ъъ</i>	tvrdý znak
Оо	<i>Оо</i>	o	Ыы	<i>Ыы</i>	y
Пп	<i>Пп</i>	p	Ьь	<i>Ьь</i>	měkký znak

Písmena ъ, ь, а + se nevyskytují na začátku slova a zařadili jsme je proto na konec. Pojačim však patří za písmena г (n, g), ш (m, sh), ц (c), ч (č), ъ (hard sign), ь (soft sign).

a

 Ruský ▼ Přeložit

Ruská ▼

[Zavřít](#)

ë 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = ←

й ц у к е н г ш щ з х ъ

Caps ф ы в а п р о л д ж э ↵

Shift я ч с м и т ь б ю .

@&#

Obsah kurzu šachu pro začátečníky – první rok tréninku

Kurz je zaměřen na zvládnutí základních pravidel hry. Objasnění a nácvik vedení matového útoku na samotného krále. Oblast zahájení je věnována objasnění základních zásad vývinu figur, boj o střed a ochrana vlastního krále. Kurz je doplněn o samostatná cvičení, kdy se děti snaží najít jednotahový mat a implicitně si osvojují znalost základních taktických prostředků.

Na konci kurzu hrají šachy bez porušování pravidel, umí dovést partii do matu.

Výuka základních pravidel hry

1. Šachovnice, figury
2. Diagram, tahy figur
3. Pěšec
4. Šach, mat
5. Rošáda
6. Remíza, věčný šach, pat
7. Srovnání síly figur a jejich hodnota
8. Pravidla chování šachisty v průběhu hry
9. Zápis a čtení šachové partie
10. Mat samotnému králi
11. Mat králi dvěma věžemi (liniový mat)
12. Mat dámou
13. Mat dvěma střelci
14. Mat jezdcem a střelcem
15. Pravidlo čtverce

Výuka základních pravidel hry v zahájení

1. Jak zahajovat partii
2. Kopírování tahů soupeře, chyby v zahájení

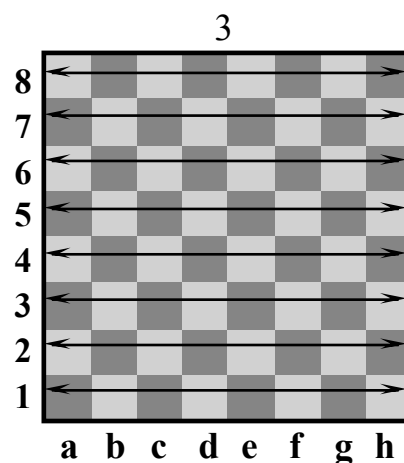
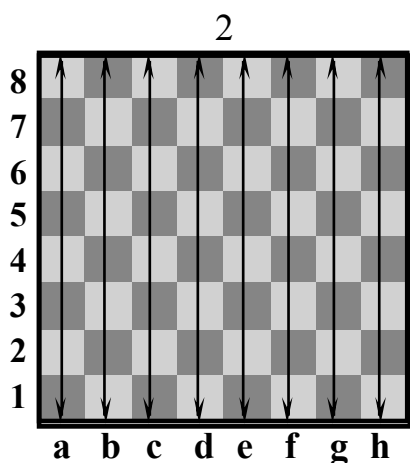
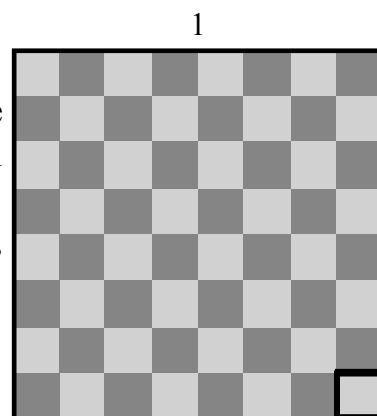
Šachovnice a figury

Šachovnice - je čtverec, rozdělený na 64 stejných polí.

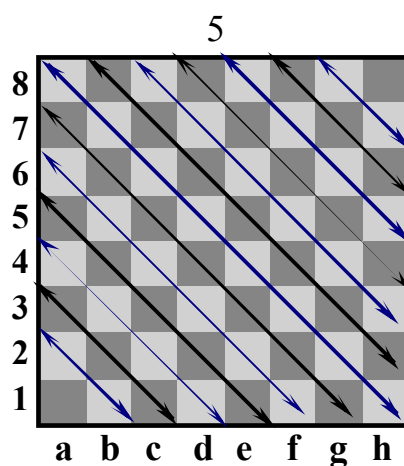
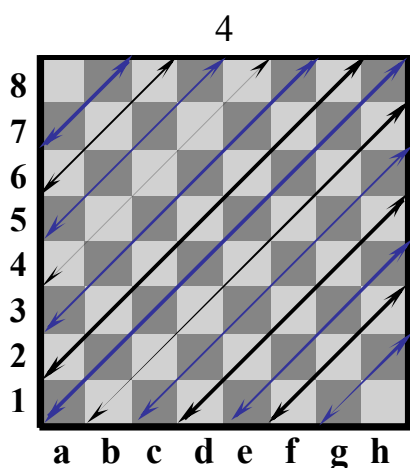
Pole mají bílou nebo černou barvu. Říkame jim bílá a černá pole. Při hře je šachovnice orientována tak, aby bílé rohové pole, bylo po pravé ruce hráče, který hraje s bílými figurami.

Šachovnice se skládá z řad, jsou označeny písmeny a, b, c, d, e, f, g, h, a sloupce s označením 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,.

Podívejte se na diagram a ukažte kde jsou označeny řady.



Na šachovnici nalezneme také diagonály. Jsou to řady polí stejné barvy, které se táhnou příčně po šachovnici. Najděte nejdelší bílou a černou diagonálu a vybarvěte jí.



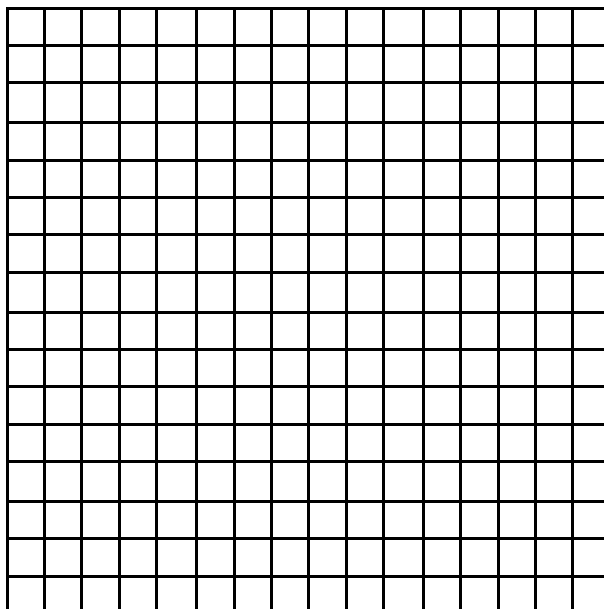
Na šachovnici se v základní pozici postaví postupně 16 bílých figur a 16 černých figur. S těmito figurami hrají soupeři, které nazýváme bílý a černý. Hráči se v tazích střídají. Začíná vždy bílý. Každý hráč má před zahájením partie tyto figury.

Po jednom králi, po jedné dámě, dvě věže, dva střelce, dva jezdce.
Podívejte se na tabulku která figury zobrazuje. Nakreslete do prázdných políček obrázky figur.

Šachové figury

Bílý		Č e r n ý	Zkratka	Obrázek	
	Král		K	 	
	Dáma		D	 	
	Věž		V	 	
	Střelec		S	 	
	Jezdec		J	 	
	Pěšec		—	 	

Nakreslete do obrázku šachovnici a označte černá a bílá pole.
Nezapomeťe, bílé pole musí být po pravé ruce.



Vyzkoušejte se!

Z kolika polí se skládá šachovnice?

Kolik je na šachovnici řad?

Kolik je na šachovnici sloupců?

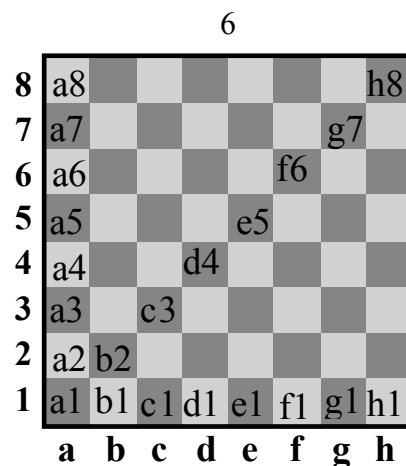
Z kolika polí se skládá každý sloupec?

Z kolika polí se skládá každá řada?

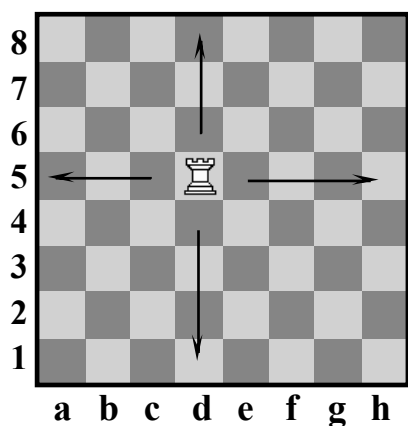
Diagram, tahy figur

Diagram - je vyobrazení šachovnice v knize, časopise nebo na PC. Podívejte se na diagram D6.

Každé políčko šachovnice má svůj název, neboli adresu. Adresa vznikne tak, že vyjadřuje souřadnice řady a sloupce. Nejprve se uvádí vertikála - písmenem latinské abecedy a poté se zapíše číslo příslušné řady arabskou číslicí. Doplňte alespoň 10 polí jejich adresami.



7



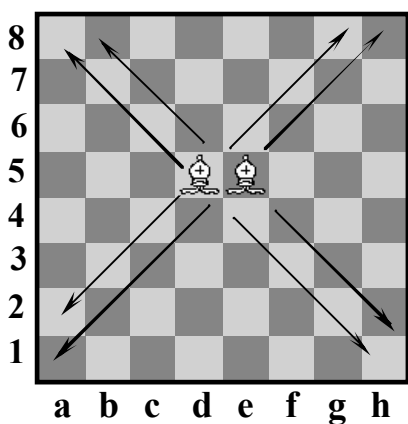
Tahy figur

Věž  – л русky, В česky

Věž táhne po vertikálách a horizontálách a může vstoupit na libovolné pole, které si vybere. D7

Střelec  – русky С, česky S

8



Střelec táhne po diagonálách a může vstoupit na libovolné pole na těchto diagonálách. Střelec, který táhne po bílých polích se nazývá bílý a který po černých, černý střelec.

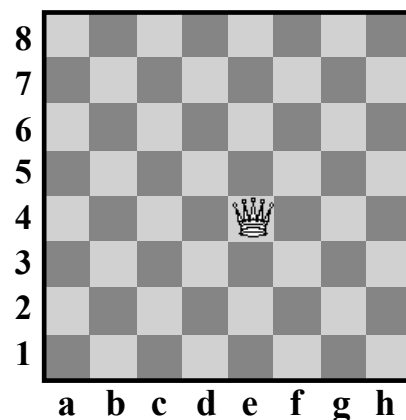
Na začátku partie má každý hráč jednoho bělopolného a jednoho černopolného střelce.

Dáma  – русky Φ, česky D

Dáma je nejsilnější figurou na šachovnici.

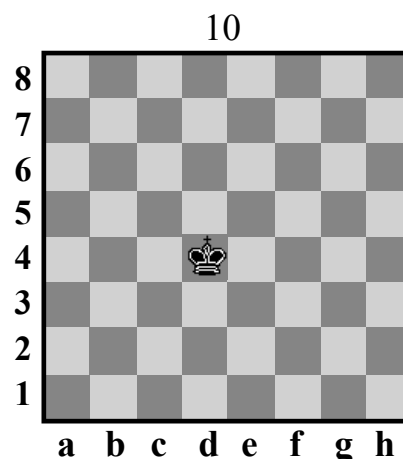
Její tah kombinuje tahy věže a střelce dohromady. Nakreslete šipkami, jak dáma táhne. D9

9



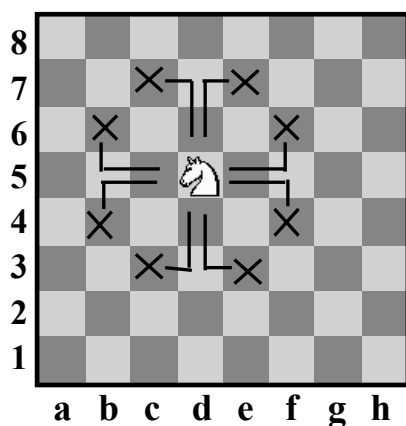
Král  rusky Kp , česky K

Král je nejdůležitější figurou na šachovnici, současně figurou nejzranitelnější. Král táhne na všechny strany okolo sebe a to pouze o jedno pole. Na D10 označte křížky všechna pole, na která král může táhnout.



Jezdec  – rusky K , česky J

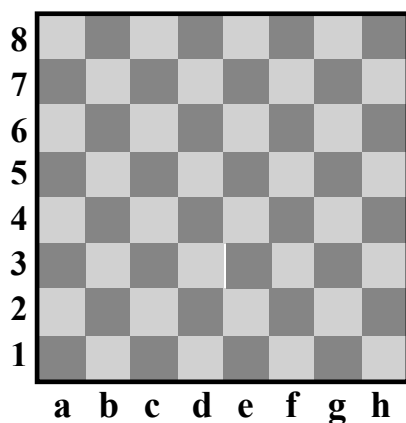
11



Tah jezdcem připomíná české písmenko "L", Podívejme se na D11, jezdec z pole d5 může táhnout (skočit), na libovolné z osmi označených polí křížkem.

Na D 12 nakreslete jezce na pole e3 a vyznačte všechny pole křížkem, kam jezdec může táhnout.

12

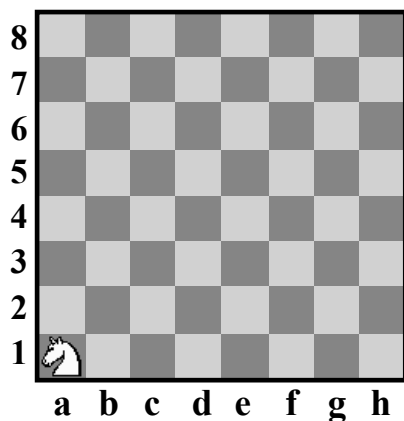


Braní

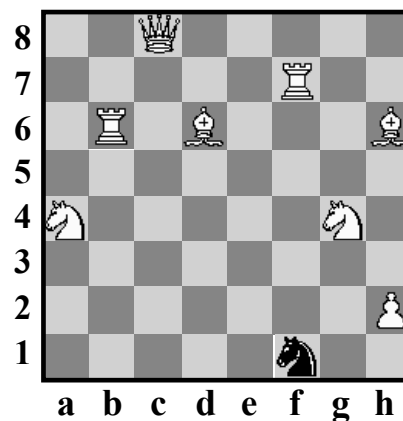
Průběhu hry je možné nejenom táhnout vlastními figurkami, ale i brát figurky soupeře. Braní se provádí následujícím způsobem. Pokud můžete podle pravidel táhnout na pole obsazené cizí figurkou, tak to provedete tak, že odstraníte cizí figurku a na její místo postavíte figuru vlastní. Král také může brát figury soupeře, ale pod podmínkou, že nejsou bráněny dalšími figurami, protože král nikdy nesmí být napaden.

Braní, které provádí jezdec je stejné jako u ostatních figur. Je zde však jeden podstatný rozdíl. Jezdec, jako jediná figura má právo skákat přes hlavy ostatních figur.

13

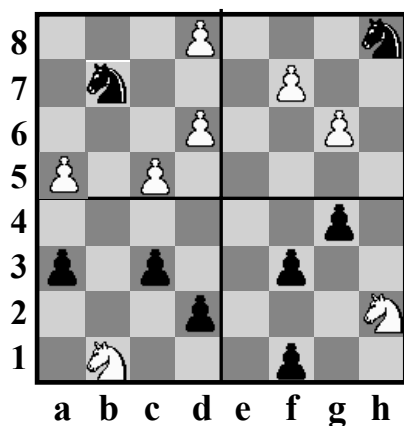


14

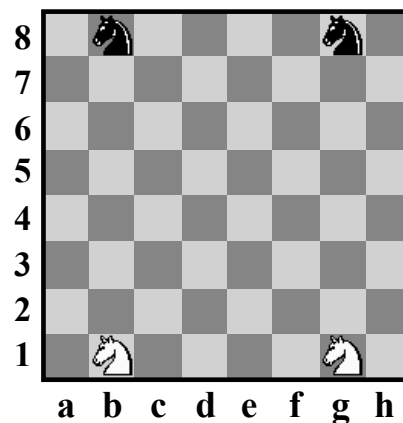


Na D13 označte křížky tahy jezdcem na pole h8. Kolik tahů jste udělali?
Kolik tahů na D14 potřebuje jezdec, aby sebral všechny figury soupeře?

15



16

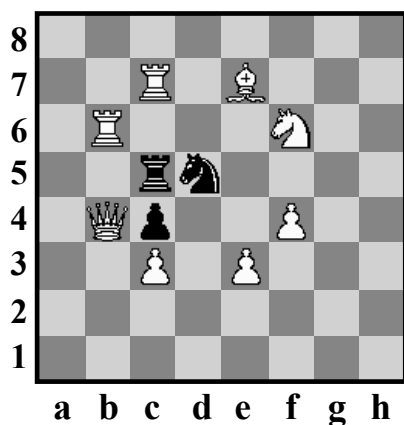


Na D15 označte, který jezdec je neslabší a který jezdec nejsilnější. Podle jakého pravidla se budeme rozhodovat?

Na D16 napište adresy polí, na kterých jezchci stojí.



17



N D17 vyberte tah - braní:

za černého jezdce J _____

za černou věž V _____

za bílou dámu D _____

Opakování

1. Z kolika polí se skládá šachovnice?
2. Kolik je sloupců na šachovnici?
3. Kolik je řad na šachovnici?
4. Na jakém poli stojí bílá dáma v počáteční pozici?
5. Na jakém poli stojí černá dáma v počáteční pozici?
6. Na jakém poli stojí bílá dáma na D17?

7. Jak táhne věž? Nakresli šipky.



8. Jak táhne střelec? Nakresli šipky



9. Jak táhne dáma? Nakresli šipky.



10. Jak táhne jezdec? Nakresli šipky.

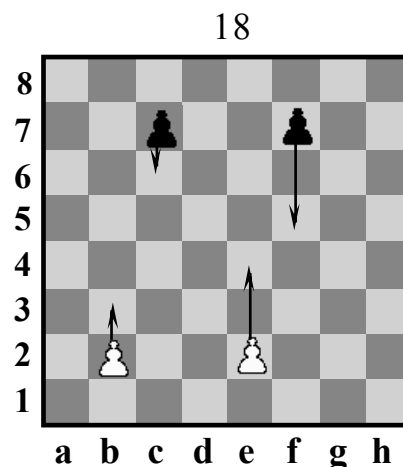


Pěšec

Pěšec  – nejslabší figura ze všech.

Pěšec táhne po sloupcích pouze směrem dopředu a to pouze o jedno pole. Výjimkou je tah z jeho výchozí pozice, kde máme k dispozici dvě volby. Podívejte se na D18.

Tah pěšcem je možný pouze tehdy, když se před ním nenachází nějaká jiná figura.

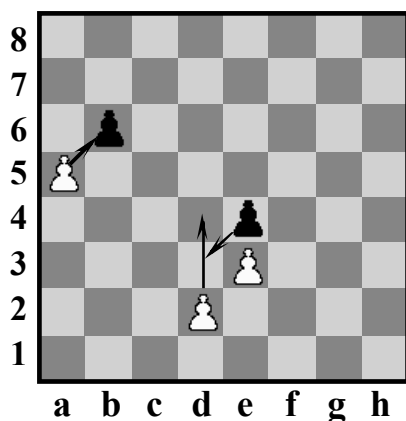


Braní. Pěšec může brát cizí figurka a to tak, že ohrožená nepřátelská figurka stojí úhlopříčně od naší figury. Například D19 pěšec a bere pěšce b - zápis a5xb6

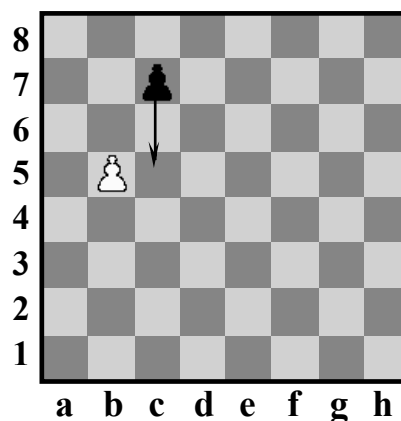
Braní mimochodem. D19 toto pravidlo vysvětluje. V případě tahu bílého na d4, má černý pěšec právo tohoto pěšce sebrat.

1. d2-d4 e4:d3 – a pozor, černý pěšec vstoupí na pole d3, tj na pole, které před tím ohrožoval!!!!!!

19



20



Pravidlo braní mimochodem ale platí pouze v momentě tahu bílého. Nikoli později.

Podívejte se na D20. Černý táhl c7-c5. Zapište braní mimochodem b5:_____.

Každý pěšec, který dojde na poslední řadu (bílý - 8 -ou, černý 1- ní) má právo postavit si figuru dle výběru vlastní barvy, kromě krále.

D21

b7-b8 ()

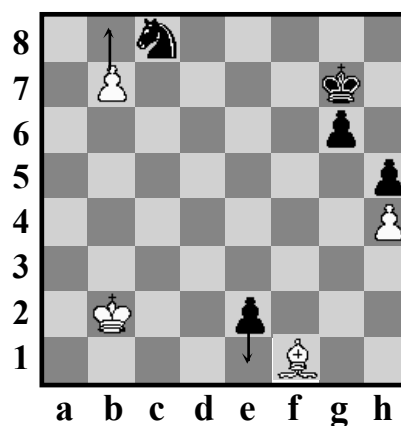
e2-e1 ;).

Popřemýšlejte, jakým ještě způsobem na D21 se bílý a čený pěšec může proměnit v dámu.

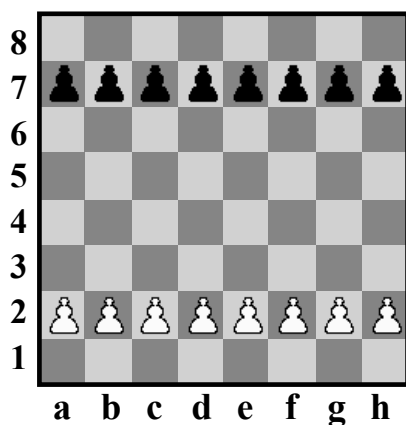
Zapište:

1. _____ _____

21



22



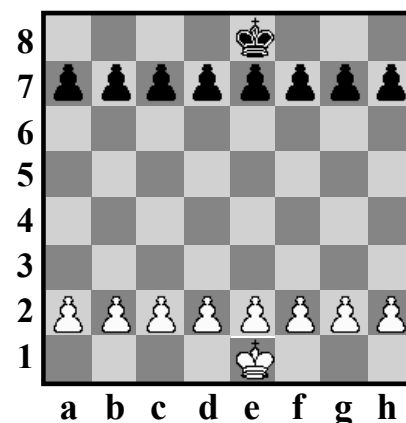
Hrajte ve dvojicích následující pozici. Vyhrává te, kdo si první dokáže postavit dámu!

23

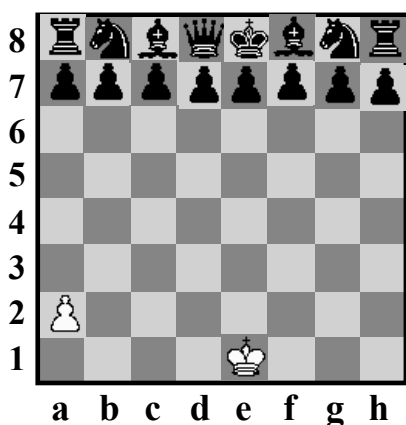
Hrajte ve dvojicích

Na D23 se situace změnila. Každá ze stran má k dispozici svého krále.

Vyhrává ten, kdo si postaví první dámu. Pozor, král je důležitá figura, nezapomeň na ní.



24

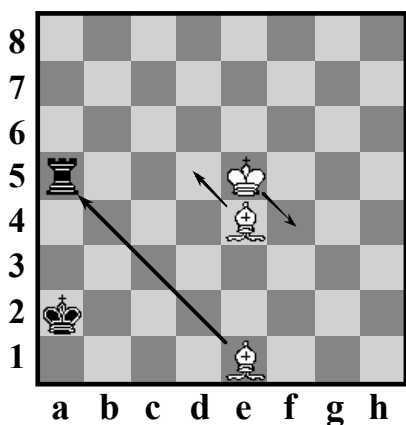


Na D24 je zobrazena výchozí pozice. Dokreslete figury a pěšce bílého. Všimněte si že dámy stojí na polích své barvy.

Pravidlo se říká že "dáma ctí barvu". Všechny partie se zahajují z této pozice. První tah provádí bílý a dále se oba soupeři střídají. Nikdo nemá právo svůj tah neprovést.

Šach, mat

25



Cílem šachové partie je v tom, abychom nepřátelského krále dokázali přivést do pozice, kde již nemůže hrát - to znamená, dát mu mat. Mat králi znamená ukončení partie. Pokud je král napaden jakoukoli figurou, tato situace se nazývá šach. Podle pravidel je stanoveno, že král musí být před šachem chráněn. Na D25 černá věž napadla (šachovala) bílého krále.

Proti šachu jsou tři způsoby obrany:

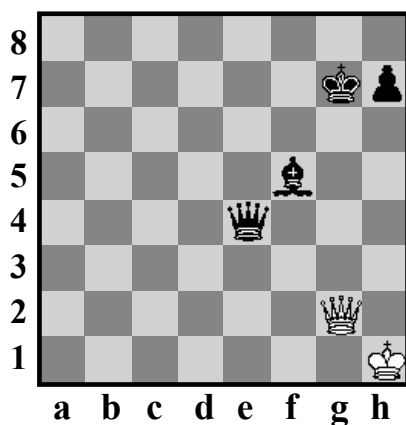
1. Král může ustoupit na sousední pole, pokud není napadeno
2. Vzetí šachující figury
3. Představit jednu z vlastních figur mezi krále a šachující figuru

Kpf4

C:a5

Cd5

26



V pozici na D26 bílý táhl Db2+

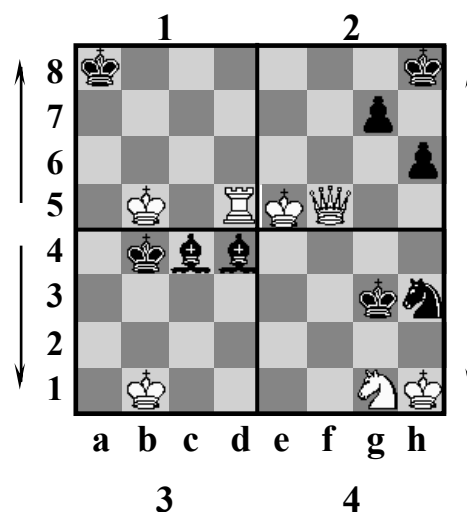
Nalezněte 3 způsoby odpovědi za černé:

1. ... Kp_____
2. ... _____:g2
3. ... _____

27

Na D 27 jsou k dispozici 4 pozice. Šipky ukazují, kdo je na tahu. Ve všech pozicích dejte soupeři šach. Tah nakreslete do diagramu pomocí šipky.

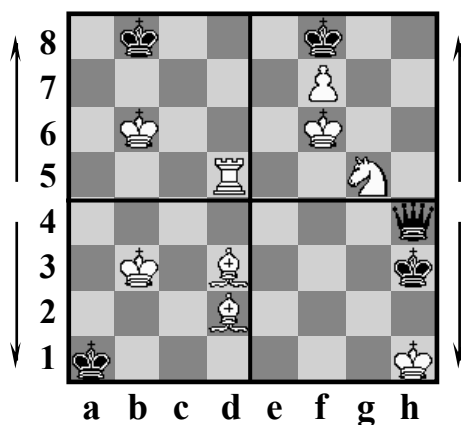
V pozici 4 se ptáme, zda má bílý možnost ustoupit králem po tahu Jf2+?



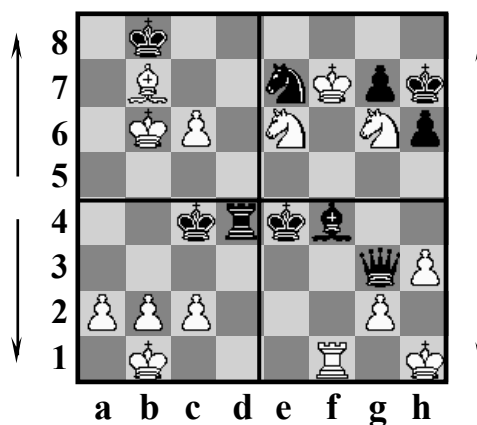
šach, proti kterému není obrana se nazývá **mat**.

Na diagramech 28 a 29 dejte mat prvním tahem. Tah nakreslete pomocí šipky.

28



29



Nalezněte správnou odpověď a nakreslete šipky:

Útok na krále, před kterým je obrana je

Mat

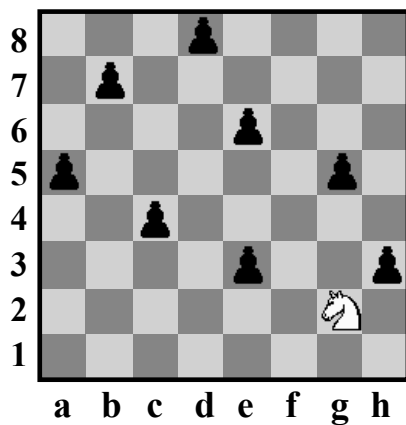
Útok na krále, před kterým není obrana je:

Šach

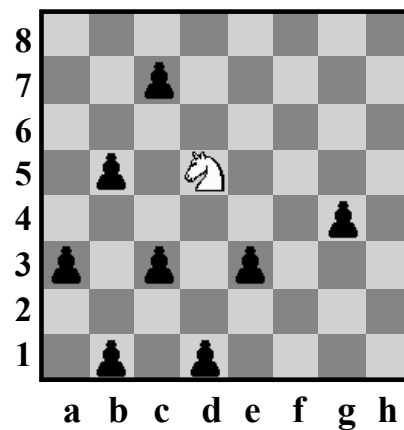
Opakování

V pozicích na D 30-36 máte za úkol sebrat všechny pěšce soupeře. Hledáme nejmenší počet těchto tahů. Tahy označte šipkami.

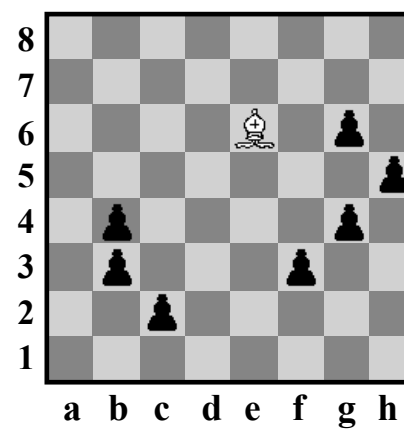
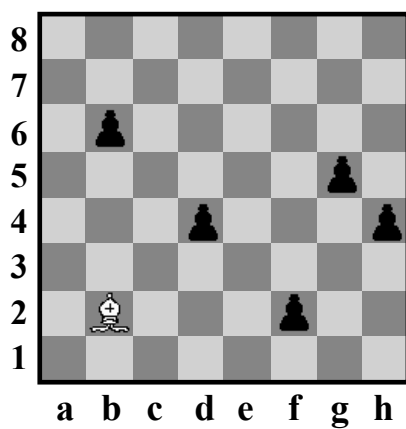
30



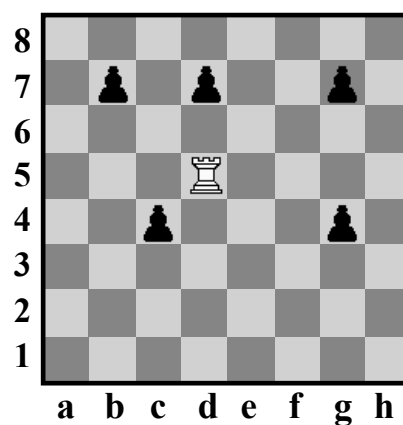
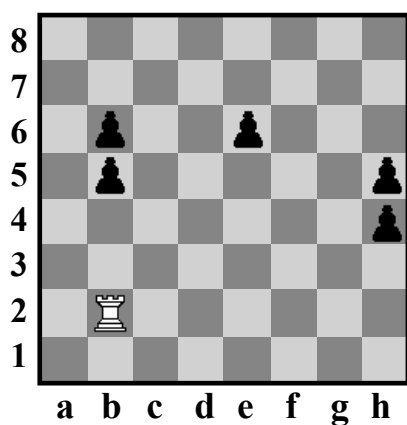
31



Střelec

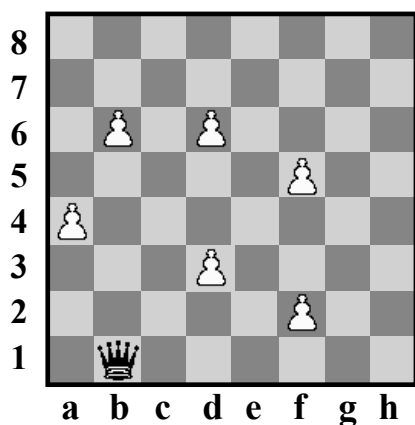


Věž

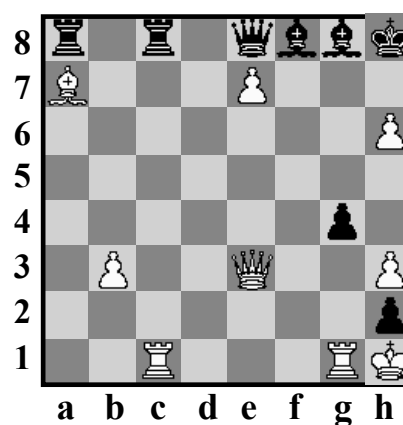


Dáma

36



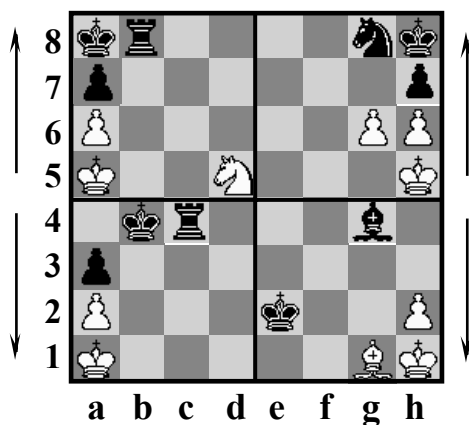
37



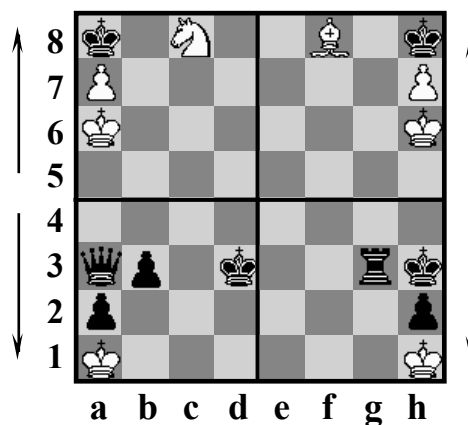
V pozici D37 nakreslete šipky od bílé dámy k figurám, které brání. Nakreslete šipky od figur černého, které mohou brát nějakou bílou figuru, nebo pěšce.

V pozicích na D38-40 dejte mat prvním tahem. Tah nakreslete šipkou od figury k poli, které je třeba zaujmout:

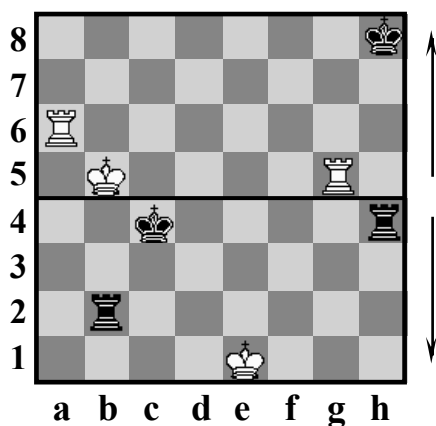
38



39



40



Na D40
slabší strana dostane mat s využitím řad, nebo sloupců
(liniový mat) v prvním tahu. Najděte ho:

Co myslíte, proč se mat pomocí dvou věží nazývá
liniovým?

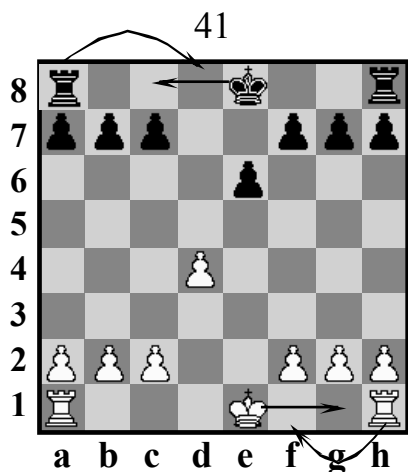
Rošáda

Každý hráč se musí postarat o bezpečnost svého krále. Jednou, v průběhu partie, může hráč provést rošádu. Tento "chytrý" tah umožní, že si svého krále můžete skovat za hradbu svých pěšců a věž, která se současně přiblíží centru boje.

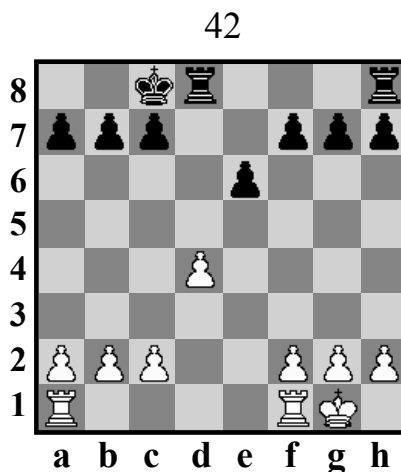
Rošáda je jediný tah, při kterém hrajeme současně dvěma figurami současně.

Rošádu je možné provést dvěma způsoby, krátkou a dlouhou rošádou.

Podívejte se na diagramy 41, 42. Na nich vidíme pozice před a po provedení rošády.



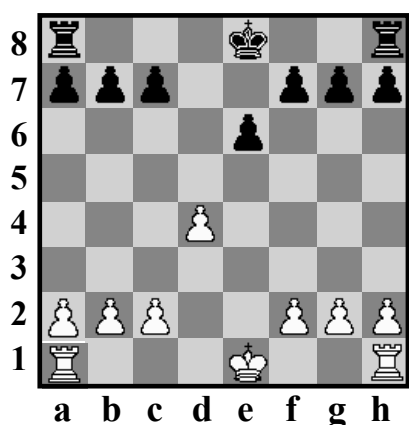
Král se přemístí přes jedno pole
a věž se přemístí přes krále.



Bílí provedl krátkou (0-0),
černý dlouhou rošádu
(0-0-0).

V zápisu partie se dlouhá rošáda zapisuje jako **0-0-0**, krátká **0-0**. Věnujte pozornost tomu, že v obou případech se král vždy přemístí **pouze o jedno pole**.

43



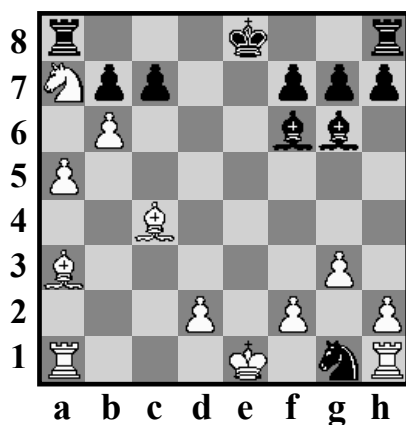
V pozici na D 43 proved'te rošádu:
 bílými - dlouhou
 černými - krátkou
 Tah nakreslete tužkou do diagramu.

Rošádu provádět nelze:

1. Král nebo věž již provedl předtím nějaký tah a topřes to, že se vrátil na původní místo.
2. Mezi králem a věží stojí figura vlastní, nebo protivníková
3. Král stojí pod šachem, nebo díky rošádě se do šachu dostane
4. Pole, na které táhne věž je napadeno některou z nepřátelských figur

Prohlédněte si D 44, 45 a splňte úkoly

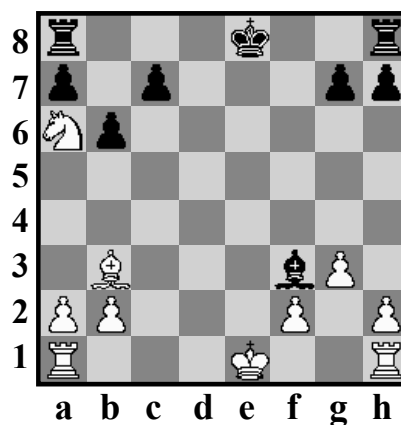
44



Kdo má právo na rošádu ana jekou stranu?

1. _____

45



Udělejte rošádu za bílého a za černého tam, kde to pravidla dovolují:

1. _____

Remíza, věčný šach, pat

Ne každá partie v šachu končí matem černému nebo bílému králi. Velmi často se stává, že žádný z hráčů nemůže dosáhnout vítězství a hra končí remízou.

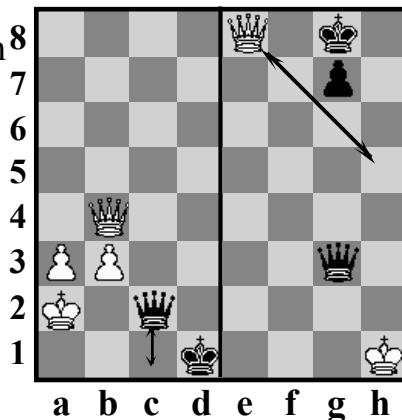
Rozebereme si případy remízy

1. Případ, kdy jednomu z králů je vnucen věčný šach. Král není schopen se před těmito šachy bránit. Podívejme se na D46 - obě pozice jsou remízové.

46

Černý vynutí věčný šach

1. Kpa1 Φ e1+
2. Kpa2 Φ e2+
3. Kpa1 Φ e1+
4. Kpa2 Φ e2+

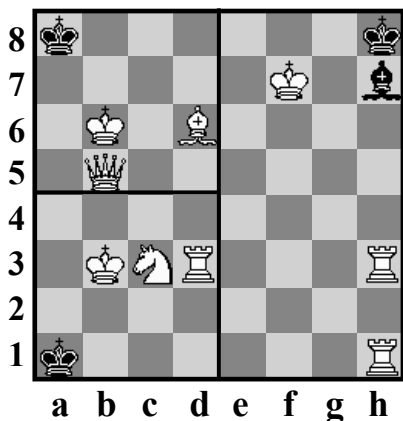


Bílý vynutí
věčný šach

1. ... Kph7
2. Φ h5+ Kpg8
3. Φ e8+ Kph7

2. Případ, kdy jeden z králů je v **patu**. Král, ani žádná jiná figura nemůže legálně táhnout.

47



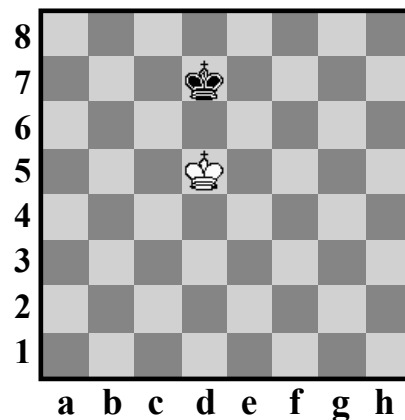
Ve všech třech případech na D47 je při tahu černého na šachovnici pat.

V případě, že je na tahu bílý, dá mat prvním tahem. Nakreslete tah do diagramu pomocí šipky.

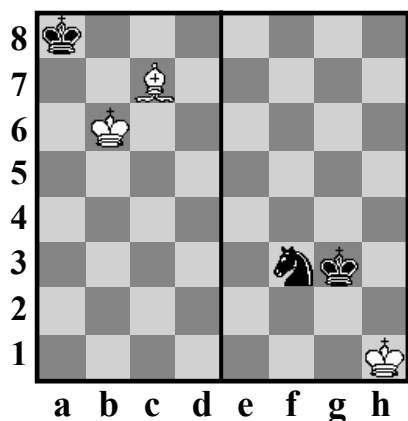
48

3. Případ, kdy ani jedna strana nemá síly vynutit mat. Jinak takovou situaci nazýváme **mrtvou pozicí**.

Například, v pozici na D48 zůstali soupeřům pouze králové. Král bez vojska se nazývá holý král. Žádný z králů se nemůže přiblížit ke králi protivníka a dát šach mat, protože takový tah je nepřipustný. Tedy partie je remízová.



49

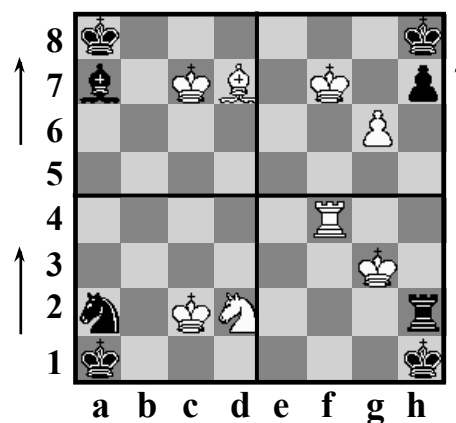


V obou případech jsou pozice na 49 remizové, i když jedna ze stran má figuru navíc - jezdce nebo střelce. Tato převaha je však nedostatečná k vynucení matu. Nezávisí to ani na tom, kdo je právě na tahu.

D50

Ve všech 4 případech mají obě strany stejný počet figur. V případě, že byste hráli bílými, souhlasili byste s návrhem remízy? Jestli ne, najděte lepší pokračování a nakreslete ho šipkou.

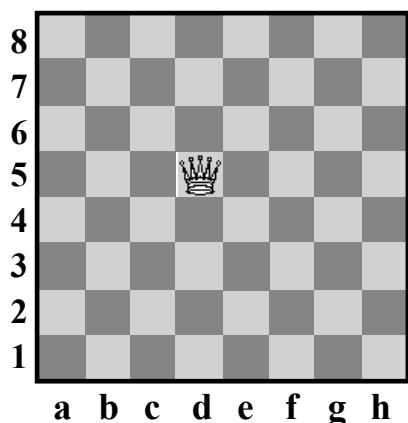
50



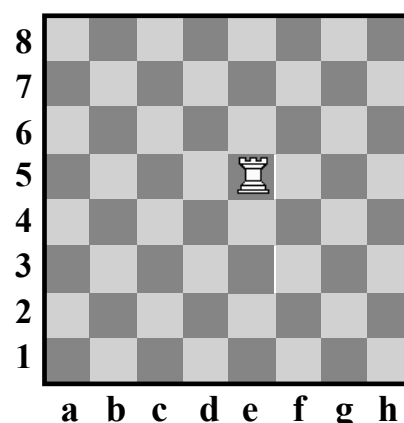
Srovnání síly jednotlivých figur

Hodnota figur se vyjadřuje srovnáním s hodnotou pěšce. Síla figury se stanoví tak, že porovnáme její schopnost dosahu na šachovnici a počtu polí, které současně dokáže kontrolovat. Na D51-56 označte křížkem všechna pole, které figury kontrolovají.

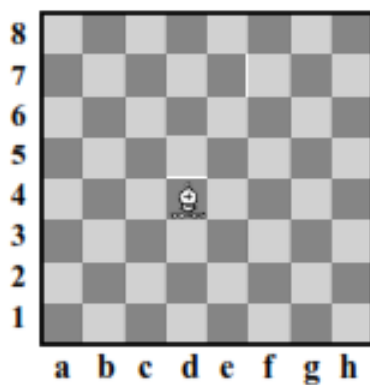
51



52



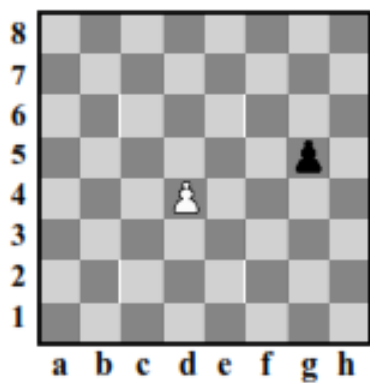
53



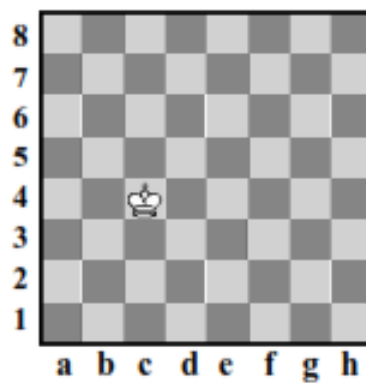
54



55



56



Sečtěte, kolik políček napadají figury zobrazené na diagramech. Číslo zapište pod obrázek.

Šachisté se naučili vyjadřovat sílu figury tak, že jí přepočítají na počet pěšců, které figura umí nahradit.

$$\text{♟} = 1$$

$$\text{♞} = \text{♟} = 3 \text{ ♟}$$

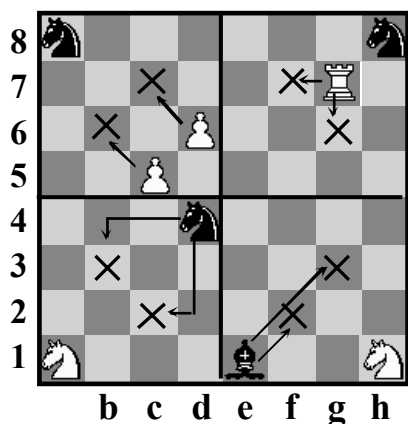
$$\text{♜} = \text{♞} + 2 \text{ ♟} = 5 \text{ ♟}$$

$$\text{♔} = \text{♞} + \text{♟} + \text{♞} = 9 \text{ ♟}$$

$$\text{♚} = 4 \text{ ♟}$$

Proč myslíte, že je věž silnější než střelec, když ovládejí stejný počet polí? Je to proto, že je střelec vždy odkázán na pole své barvy a nemůže napadat figury, které stojí na polích opačné barvy.

57



Jezdec je slabší než věž proto, že se jeho síla významně snižuje, pokud stojí na okraji šachovnice. Podívejte se na D57. Jezdec stojící v rohu je uvězněn na poli na kterém stojí.

Pravidle chování se hráče v průběhu hry

Začínající šachista si musí, dříve než se zúčastní soutěží, osvojit pravidla sportovního vedení partie. K těmto pravidlům patří zejména:

1. Jestliže se šachista v průběhu partie dotkne své figury nebo pěšce (a je jedno zda úmyslně, nebo neúmyslně), je povinen touto figurou táhnout. V případě, že se dotkne figury soupeře, je povinen ji vzít.

Toto důležité pravidlo se jmenuje:

"Dotknuto-taženo"

V případě, že figurou nebo pěšcem, které jsme se dotkli není možno táhnout, nebo dotčenou figuru nebo pěšce nemůžeme brát, potom tah nejsme povinni vykonat a naše jednání zůstane bez následků.

2. Jestli že chceme figuru nebo pěšce na šachovnici opravit, protože stojí mimo střed políčka, musíme dříve, než se jí dotkneme, říci soupeři:

"Opravuji"

3. Není možné vzít zpět tah, který jsme již provedli. Pokud máte však figuru v ruce, lze udělat jakýkoli jiný tah, který figura může udělat.

4. V průběhu partie není možné si s protihráčem, nebo jinými hráči si povídat v hrací místnosti a rušit tak ostatní.

Zápis a následné přehrávání partie

V této části se naučíme, proč je důležitá šachová notace. Proč šachisté své partie zapisují? Odpověď je jednoduchá. Díky zápisu partií můžeme i po jejím ukončení si takovou partii uchovat, opět přehrávat a učit se. Díky těmto zápisům můžeme přehrávat partie z dávné minulosti, ale i ze současnosti a udělat si představu o tom, jak se šach vyvíjí. V následujícím odstavci si můžete přečíst zápis partie, který provedl Lucena v 15. století a ve kterém dává rady principiChuanovi, jak hrát správně:

Vaše vísost bude hrát královským pěšcem na čtvrté políčko, počítaje od krále. A jestliže soupeř hraje stejně, vy budete hrát královským jezdcem na třetí políčko, počítaje od královského střelce. A jestliže on bude bránit tohoto pěšce pěšcem před královským střelcem, poto vy vezmete jeho pěšce jezdcem. A jestliže on vezme jezdce pěšcem, potom vy mu dátě šach dámou na čtvrtém poli, počítaje od královské věže soupeře. Pokud se on bude bránit pěšcem, potom vy mu seberete jeho královského pěšce a tím dáte šach a současně napadnete věž.

Převédeme tento historický zápis na zápis partie, který používáme dnes:

1. e2-e4 e7-e5 2. Kg1-f3 f7-f6 3. Kf3:e5 f6:e5 4. Φ d1-h5+ g7-g6 5. Φ h5:e5+

Vidíme, že zápis se zkrátil na jeden řádek! Toto srovnání ukazuje výhodnost používání současné algebraické notace. Poprvé ji použil syrský mistr F. Stamma(17. stol) a brzy poté zdokonalil německý milovník šachu M. Giršel (18.stol). Od té doby se tento způsob používá beze změny dodnes.

V šachové literatuře se používají následující značky jako komenář k tahům:

- (pomlčka) označuje tah kterým nebereme fífuru ani pěšce
- :
- (dvojtečka) označuje tah, kdy bereme figuru nebo pěšce
- 0–0** malá rošáda
- 0–0–0** dlouhá rošáda
- +
- šach
- ++
- dvojitý šach
- X**
- mat
- !
- velmi dobrý tah
- !!
- vynikající tah
- ?
- slabý tah
- ??
- hrubá chyba
- !?
- tah, který si zaslouží pozornost
- ?!
- pochybný tah

V tomto učebním materiálu dále používáme značku u diagramů, která říká, kdo je

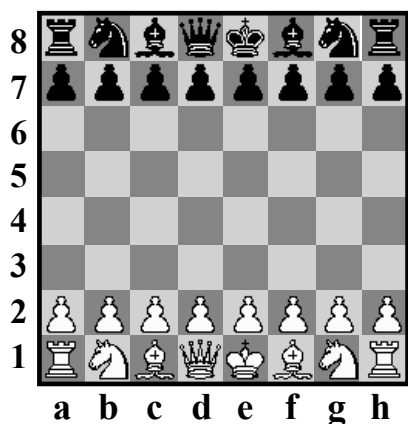
na diagramu na tahu:

- ↑
- tah bílého
- ↓
- tah černého

Vrátíme se k tomu, že každé pole šachovnice má svůj název.

Abychom správně provedli zápis musíme postupovat tak, že nejprve použijeme zkratku figury, označíme pole na kterém stála, dále pomocí pomlčky označíme pole kam byla figura přemístěna. Pěšec se za figuru nepovažuje, proto se její tah označí pouze polem odkud a kam tahl. Tah bílého a následný tah černého mají stejné pořadové číslo.

58



Zápis partie

1. e2–e4 e7–e5
2. Φ d1–h5 Kb8–c6
3. Cf1–c4 Kg8–f6
4. Φ h5:f7x

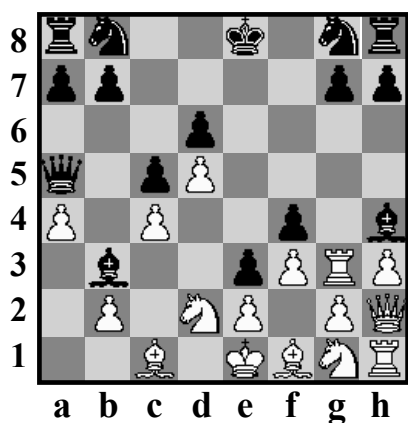
Tento mat se nazývá dětský. Co myslíte, proč?

Opakování

Podívejte se na následující partii. Je zapsána takzvanou krátkou notací. To znamená, že tahy figur jsou označeny pouze poli, kam figura táhla.

59

Панов В. Н.



- | | |
|--------------|------------|
| 1. d4 | d6 |
| 2. Φ d2 | e5 |
| 3. a4 | e4 |
| 4. Φ f4 | f5 |
| 5. h3 | Ce7 |
| 6. Φ h2 | Ce6 |
| 7. Лa3 | c5 |
| 8. Лg3 | Φ a5+ |
| 9. Kd2 | Ch4 |
| 10. f3 | Cb3 |
| 11. d5 | e3 |
| 12. c4 | f4 |

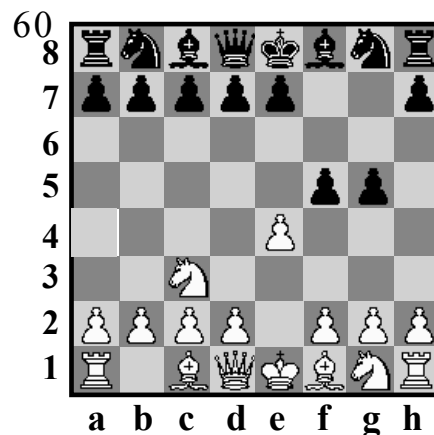
Zhodnoťte pozici na D59. Najděte za bílé možný tah. Jak se nazývá tato pozice?

Následující partie byla sehraána na otevřeném mistrovství USA. Dostala název получила название – "Mat bláznů"

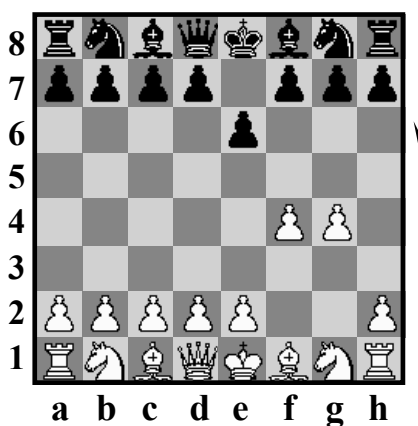
1. e4 f5
2. Kc3 g5??

Po tomto tahu vznikla pozice na D60. Najděte za bílého nejlepší pokračování. Dejte mat jedním tahem a použijte při tom šachovou notaci:

3. _____x



61



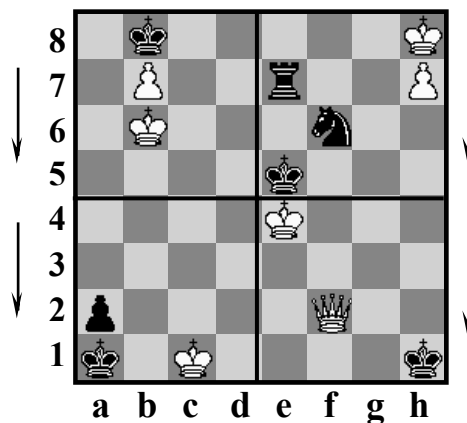
Podívejte se na partii:

1. f4 e6
2. g4??

Zhodnoťte pozici na D61. Najděte mat jedním tahem a zapište řešení pomocí notace:

2. ... _____x

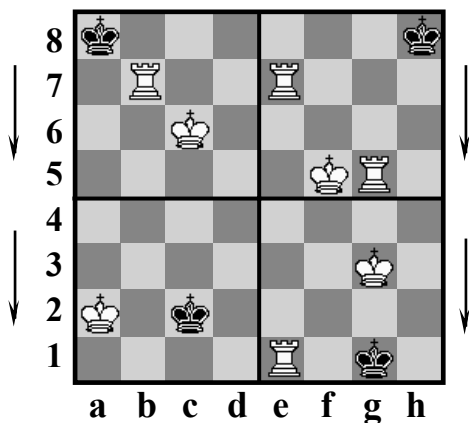
62



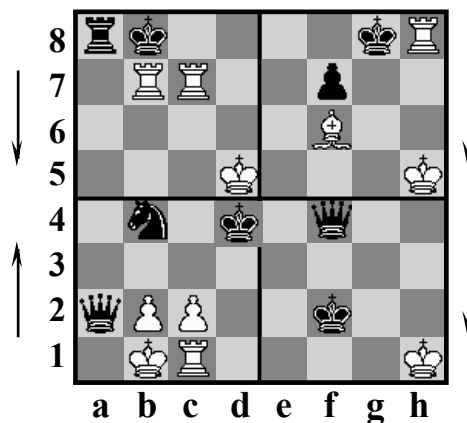
Zapište výsledek partií v pozicích na D62. Pokud je k dispozici tah černého, zakreslete ho šipkou a zapište pomocí notace.

Zhodnoťte pozice na D63,64. Pojmenujte vzniklé postavení.

63

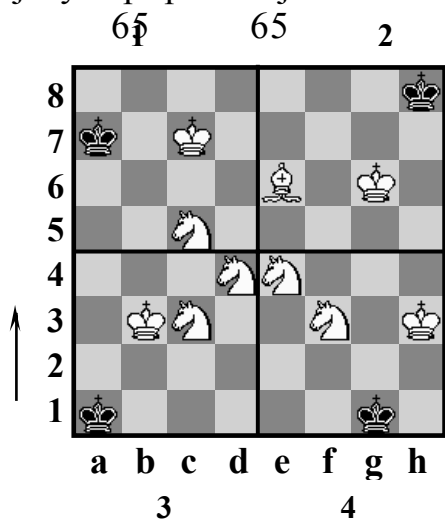


64



Mat samotnému králi

Dříve nebo později dospěje partie do situace, kdy jednomu hráči zbyde pouze holý, nebo lépe samotný král a proti němu král s více figurami. Podívejme se na to, v jakých případech je možno dát mat samotnému králi.



Jedna lehká figura není společně s králem schopná dát mat soupeři. Příklad Př1,2 na D65. Mat dvěma jezdcí je možný pouze tehdy, pokud to soupeř dovolí. V Př3 najdi mat jedním tahem.

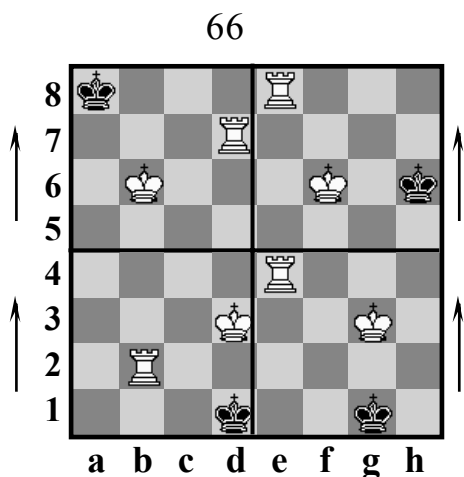
1. _____

V pozici Př4 závisí výsledek na tom, jaká bude odpověď černého:

1. ... Kph1 2. Kg3x

1. ... Kpf1 2. Kg3+ Kpf2 – remíza, protože krále není možno zatlačit do rohu šachovnice.

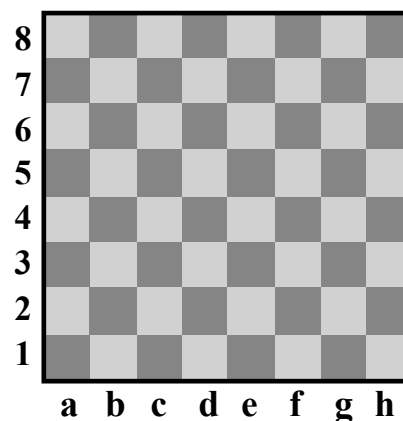
Mat věží



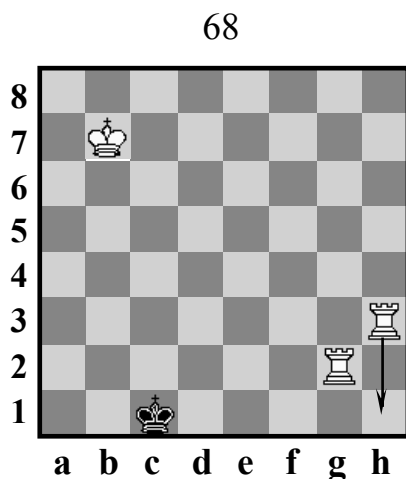
V pozici na D66 najděte mat jedním tahem. Kakreslete šipku a zapište:

Všimněte si. Věž dá mat při podpoře krále, králi soupeře na kraji šachovnice.

67



Na D67 si udělejte křížky na polích, které tvoří okraj šachovnice.



Liniový mat

Dvě věže mohou dát mat králi i bez pomoci svého krále. D68.

1. Jh1x

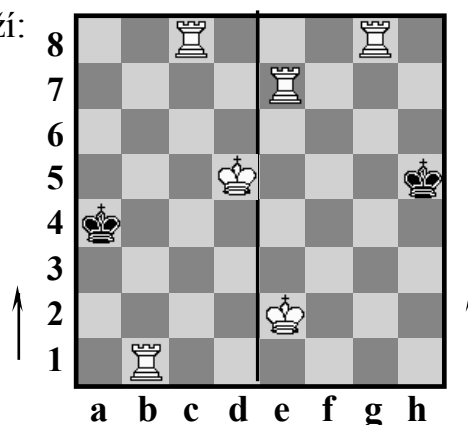
Takový to mat nazýváme liniovým.

69

V pozicích na D69 najděte a zakreslete mat věží:

1. _____ x

1. _____ x



V pozicích na D70 bílý dá mat v levé části druhým tahem, v pravé třetím tahem. Nakreslete a zapiště řešení.

70 Mat druhým tahem:

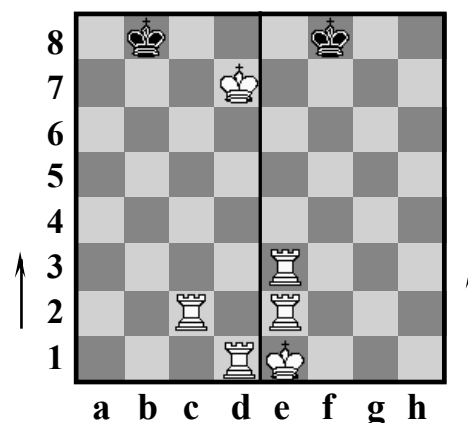
1. _____
_____ x

2.

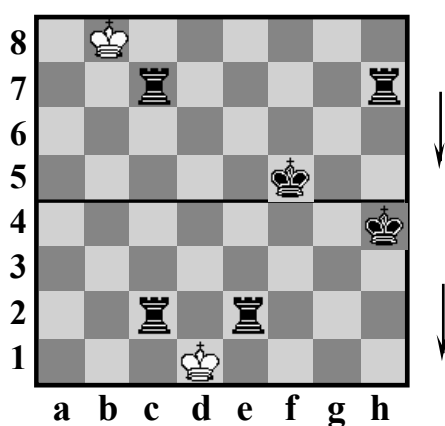
Mat třetím tahem:

1. _____
2. _____
3. _____ x

Procvičujte liniový mat ve dvojicích.



71



Dejte mat druhým tahem v horní pozici na D71.

Zapište:

1. ... _____
2. _____

Povšimněte si, že pokud hned černý zahraje Vh8, následuje Kxc7.

Najděte mat druhým tahem v pozici ve spodní části a zapište ho. Co jste museli udělat?

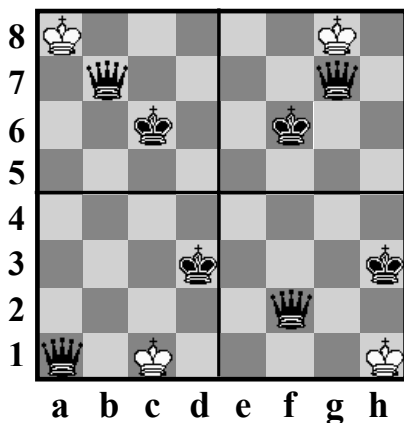
1. ... _____
2. _____

Co si nyní myslíte? Kde je možné dát mat samotnému králi dvěma měžemi? Podtrhněte správnou odpověď.

1. v centru šachovnice
2. na kraji šachovnice
3. nejde dát mat

Mat dámou

72

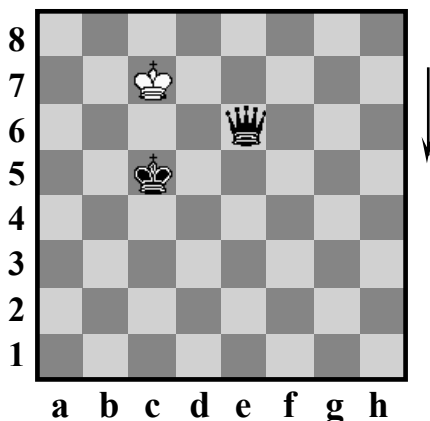


Zhodnoťte pozici na D72. Můžeme říci, že ve všech 4 případech dostal bílý král mat? Pokud ne, která pozice to je a jak tento případ nazýváme?

Ve všech 4 pozicích dá bílý mat jedním tahem. Označ správný tah šipkou.



74



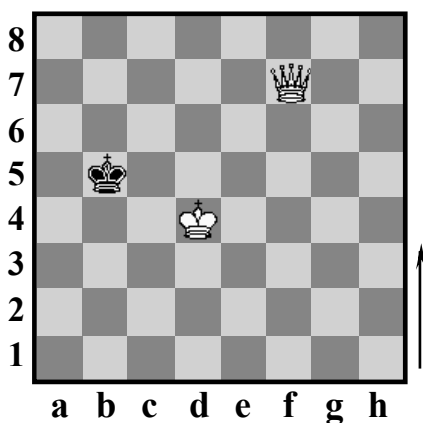
Cvičení řešte ve dvojicích. Na D74 dá černý mat ve 3 tazích. Podívejte se na řešení.

1. ... $\Phi e7+$
2. $Kpc8$ $Kpb6$
3. $Kpb8$ $\Phi b7x$ или $\Phi e8x$.

Zapamatujte si:

1. Mat dámou lze dát pouze na kraji šachovnice
2. Král musí své dámě pomáhat v jeho vytlačení na okraj šachovnice a často při samotném matu.

75



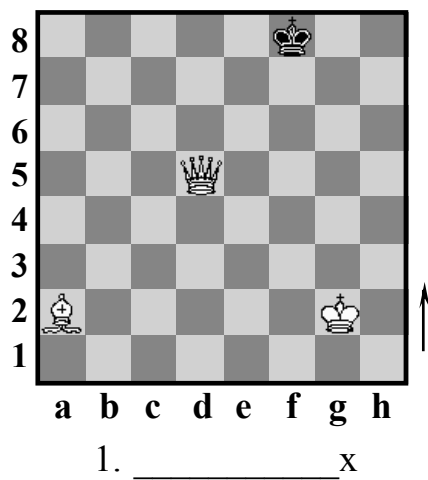
Pokuste se řešit následnou pozici tak, že král černého dostane mat ve 3 tazích. D75

1. $\Phi b7+$ $Kpa4$
2. $Kpc4$ $Kpa3$
3. $\Phi b3x$

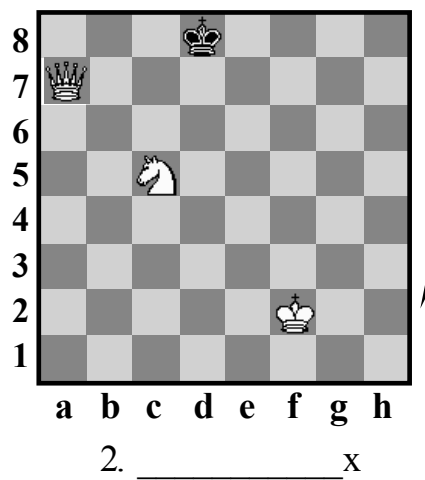
Řešte pozice na D76-79

V následujících případech dá dáma mat s pomocí jiné vlastní figury. **Jak, nakresli šipku.**

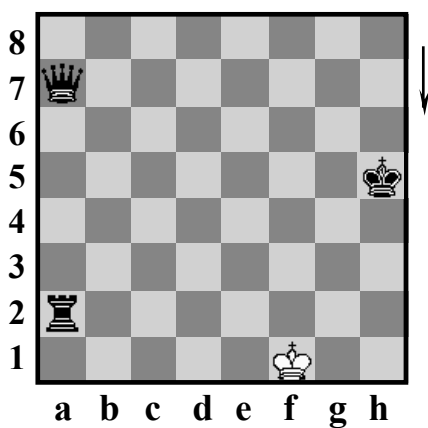
76



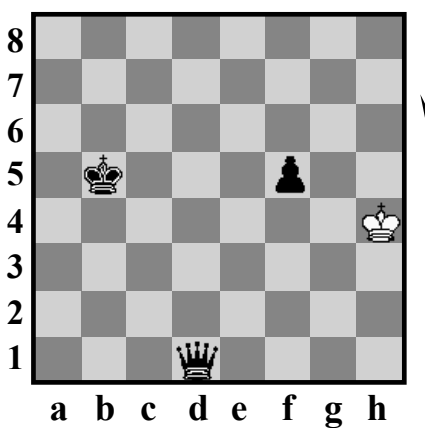
77



78



79



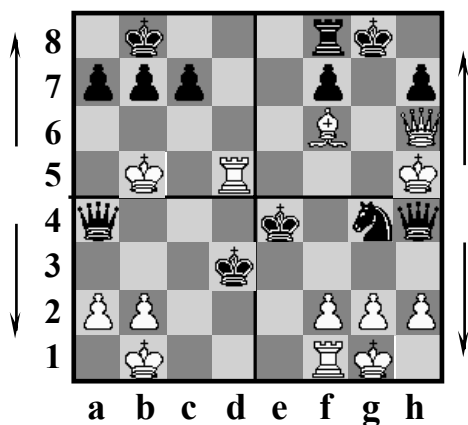
Mat dámou lze dát:

Mat dámou lze dát:

- pouze s pomocí krále
- na okraji šachovnice
- v centru šachovnice

Opakování

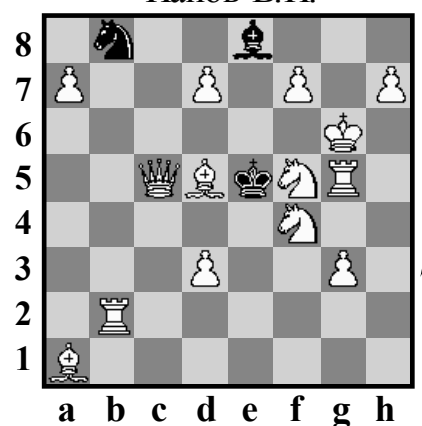
80



Ve všech pozicích na D80 dejte mat jedním tahem. Mat nakreslete šipkou a zapište správnou šachovou notací.

81

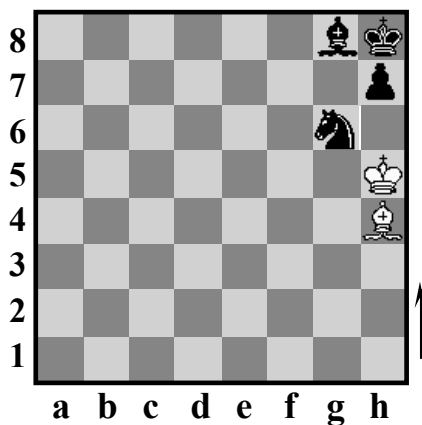
Панов В.Н.



Na D81 je vytvořena pozice, ve které začíná bílý a dá mat 47 způsobů.

Postupně zapište všechny maty. Nezapomeňte, že pěšec, který dojde na poslední řadu, se může proměnit v libovolnou figuru.

82



D82

Najděte za bílé nejlepší řešení pozice a zapište ho:

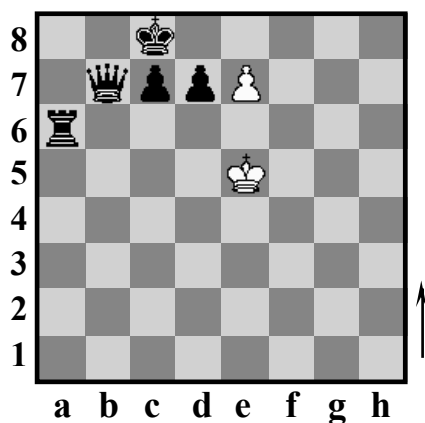
1. _____

Zamyslete se nad tím, jak by dopadla partie, kdyby byl na tahu černý. Zapište řešení:

1. ... _____

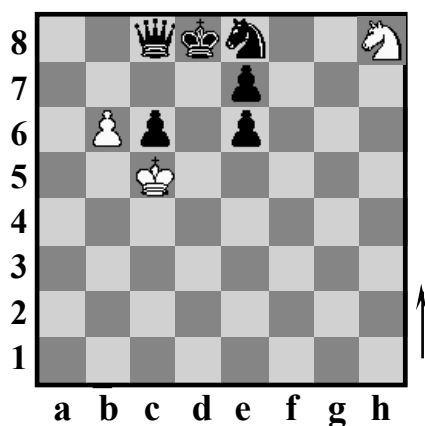
V pozicích D83 a 84 najděte nejlepší řešení za bílého a запиšte ho pomocí notace:

83



1. _____

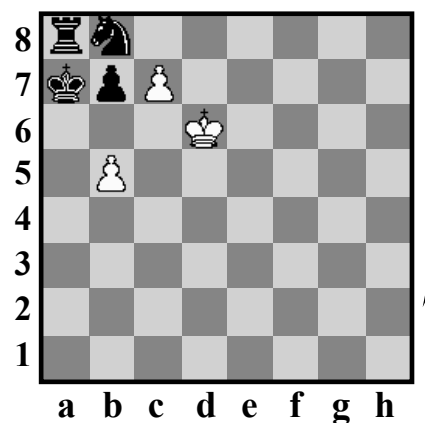
85



Zhodnoťte pozici na D85. Černý má rozhodující výhodu. Na tahu je však bílý. Najděte jak remizuje:

1. _____
2. _____
3. _____

84

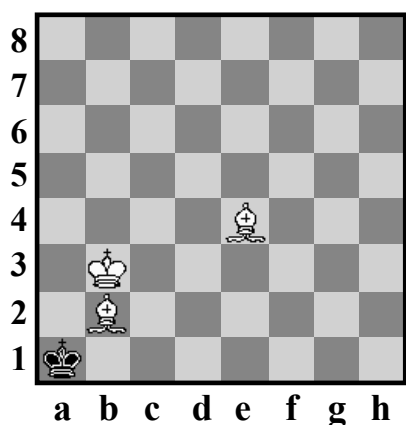


1. _____

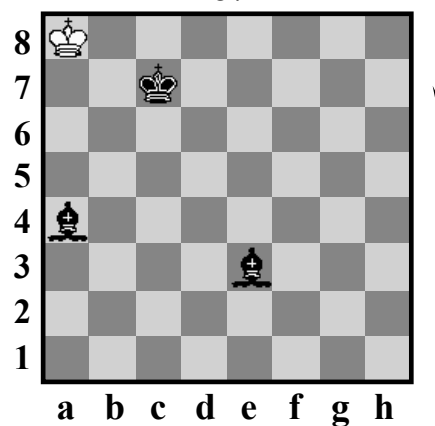
Mat dvěma střelci

Mat dvěma střelci vyžaduje, abychom samotného krále vytlačili do jednoho z vybraných rohů šachovnice. Podívejte se na D86 - bílý dal černému králi mat. Na následující pozici D87 je vaším úkolem dát bílému králi mat prvním tahem.

86



87

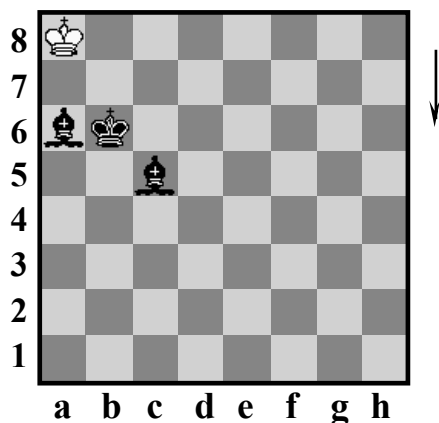


1. ... _____

Řešte úkoly na D88 a 89.

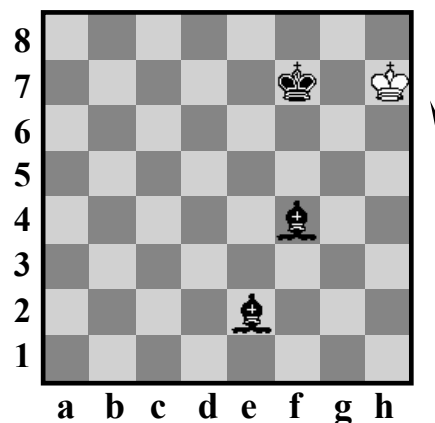
Černý je na tahu a dá bílému králi mat ve dvou tazích. Zapište řešení.

88



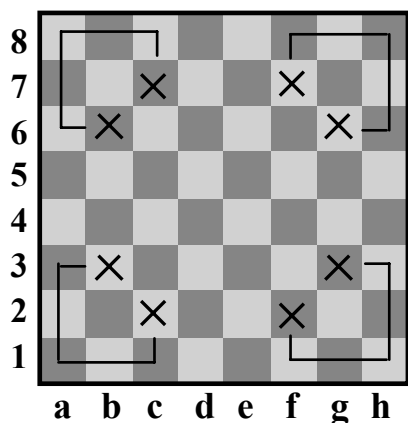
1. ... _____
2. _____

89



1. ... _____
2. _____

90

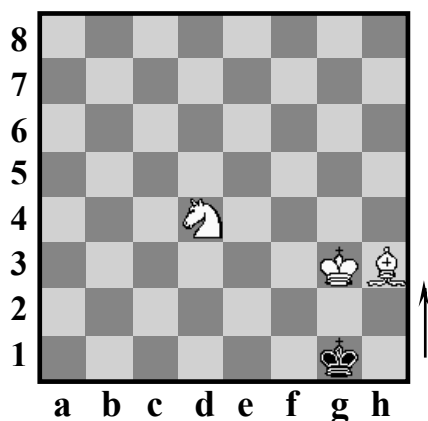


Všimněte si, že král silnější strany zaujímá jedno z polí, které vzhledem k rohovému poli můžeme přirovnat k písmenku L - např. c2-c1-b1-a1. V tomto postavení brání soupeřovu králi vstup na pole b1-b2. Zbytek zařídí střelci.

Mat střelcem a jezdcem

Mat střelcem a jezdcem se vyskytuje v partiích poměrně zřídka. Jestliže chceme dát slabší straně mat, musí všechny figurky vzájemně spolupracovat tak, aby zatlačily soupeřova krále do rohu šachovnice. Je třeba si pamatovat, že roh musí mít stejnou barvu jako náš střelec!! Máme li černého střelce potom do rohu a1, nebo h8.

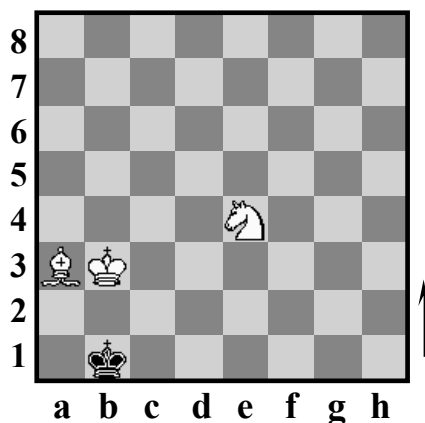
91



V pozici na D91 je již černý král zahrán do správného rohu. Bílý má bílého střelce stejně jako pole h1 má bílou barvu. Najdi mat druhým tahem:

1. _____
2. _____

92



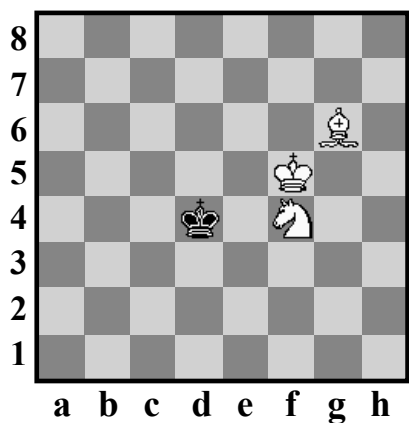
V pozici na D92 mají bílí černopolného střelce a proto zatlačili černého krále k rohu a1. Pokuste se dát černému mat ve dvou tazích. Zapište ho:

1. _____

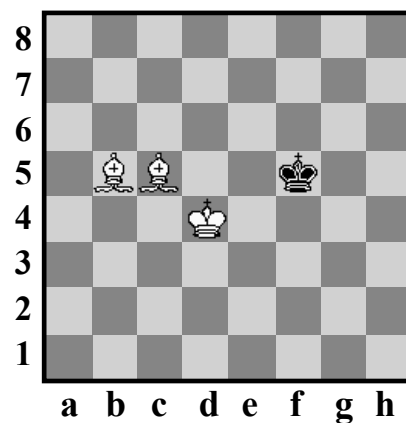
2. _____

Opakování. Na D93 94 je vaším úkolem zakreslit křížky rohová pole, kde může bílý dát mat černému.

93



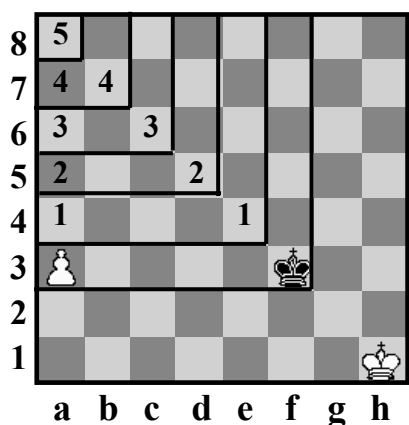
94



Pravidlo čtverce

V další části našeho kurzu se budeme seznamovat s důležitou částí každé partie a tou je koncovka. Než se k tomuto tématu dopracujeme, seznámíme se nejprve s jednou důležitou částí této teorie a tou je volný pěšec a **pravidlo čtverce**. Pěšec se může, jak víte proměnit v jakoukoli figurku, když dosáhne poslední řady. Zpravidla v dámu a tak může silnější straně zajistit vítězství. Naučíme se, jak s pomocí znalostí o čtverci můžeme snadno určit, jestli král volného pěšce zadrží nebo ne.

95



Jestliže král svým posledním tahem vstoupí do čtverce pěšce, potom pěšec, který utíká k poli proměny bude králem dostižen právě v okamžiku, kdy se pěšec promění a bude "sežrán". Partie skončí remízou.

1. a4 Kpe4

2. a5 Kpd5

3. a6 Kpc6

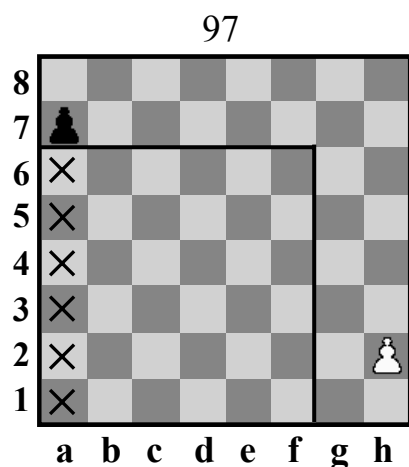
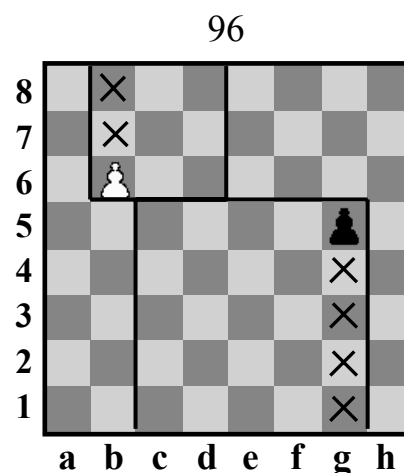
4. a7 Kpb7

5. a8 Kp:a8

Jak správně stanovit čtverec ?

Stranu čtverce tvoří pole, která zbývají pěšci k poli proměny v dámu. Na D96 strana pěšce je složena ze tří polí u bílého, u černého z pěti polí.

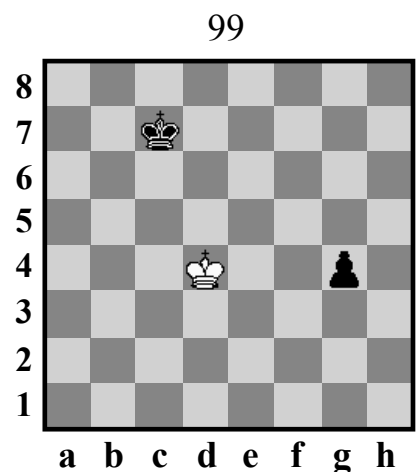
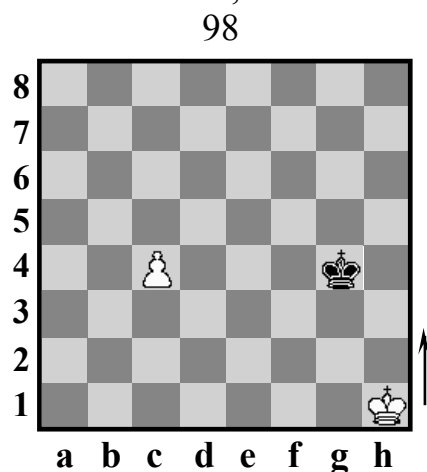
V případě, že pěšec stojí v základním postavení, je třeba brát v úvahu, že v prvním tahu může postoupit o dvě pole. Proto je třeba pravidlo pro tento případ přizpůsobit. Čtverec je proto o jedno pole kratší.

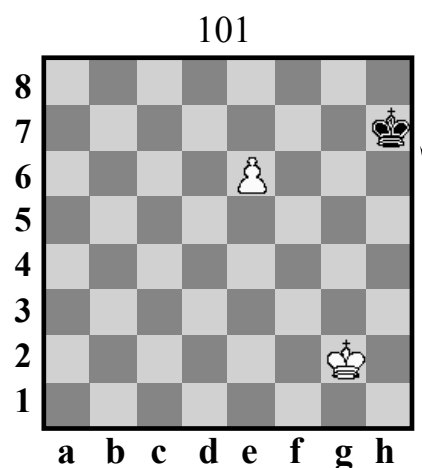
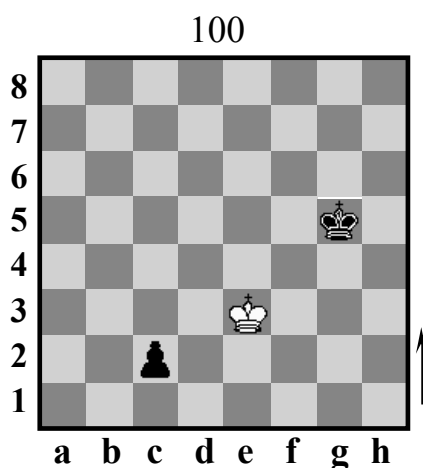


Na D97 je čtverec sestrojen tak, jako by pěšec stál na políčku a6. Tedy o jedno pojičko je strana kratší. Sestrojte čtverec pro pěšce h2.

Na diagramech D 98-101 sestrojte čtverce. Pod každý diagram napište, zda král dohoní nebo nedohoní volného pěšce. Je důležité vzít v úvahu, která strana je na tahu.

Anylyzujte ve dvojicích pozice na D98-101. Zjistěte s využitím již vytvořených čtverců, kdy samotný pěšec bez podpory dojde na pole proměny a promění se v dámu bez toho, že ho král dohoní a "sežere".





Jak zahájit hru?

Úvodní část partie v šachu se nazývá **zahájení**. Tato část hry zpravidla trvá 10 - 15 tahů. Základními úkoly v zahájení jsou vývin figur, určení polí a linií na kterých by figury mohly působit jak v případě útoku tak obrany.

V zahájení platí následující pravidla:

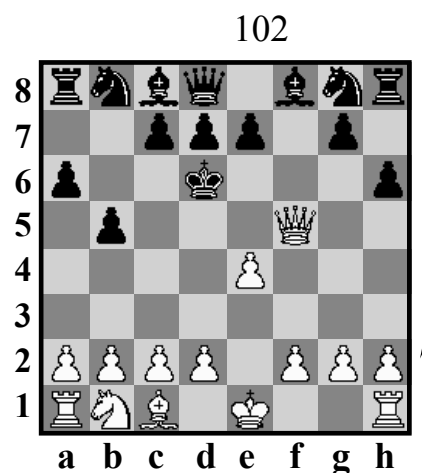
1. Rychlý vývin vlastních figur. Současně s tím narušovat vývin figur soupeře.
 2. Zajistit bezpečnost vlastního krále tím, že provedeme rošádu
 3. Obsadit centrum desky tak, že zde umístíme vlastní figury a pěšce
 4. Nedoporučuje se táhnout v zahájení jednou figurou několikrát za sebou
 5. Není dobré příliš brzy rozehrát dámu
- V případě, že tato pravidla narušíme se může stát, že partie skončí ještě v zahájení. Dále si ukážeme několik případů, kdy tyto chyby v zahájení vedly k rychlé prohře.

Šifrs - NN

1. e4 h6
2. Kf3 a6
3. Cc4 b5
4. C:f7+ Kp:f7
5. Ke5+ Kpe6
6. Φg4+ Kp:e5
7. Φf5+ Kpd6
8. _____x

Zhodnot'te pozicio na diagramu 102

Najděte mat prvním tahe. Napište, které principy hry v zahájení černý porušil? - _____



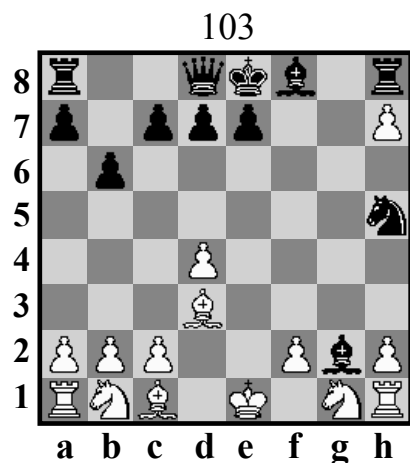
Greko - NN

1. e4 b6
2. d4 Cb7
3. Cd3 f5?
4. ef C:g2
5. Φh5+ g6
6. fg Kf6
7. gh+ K:h5

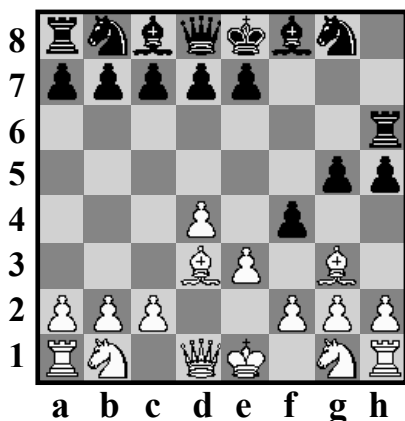
D103 najděte mat prvním tahem

8. _____x

Jaké principy černý porušil v této partii?



104



Tid - Delmár 1896

1. d4 f5
2. Cg5 h6
3. Ch4 g5?
4. Cg3 f4?
5. e3! h5
6. Cd3 Jh6

D104, najděte mat druhým tahem

7. _____

8. _____

Bílý špatně rozehrál zahájení. Co myslíte, jakých chyb se dopustil bílý. Kolik tahů pěšci udělal bílý _____ a černý _____?

NN - Jankovič, 1903

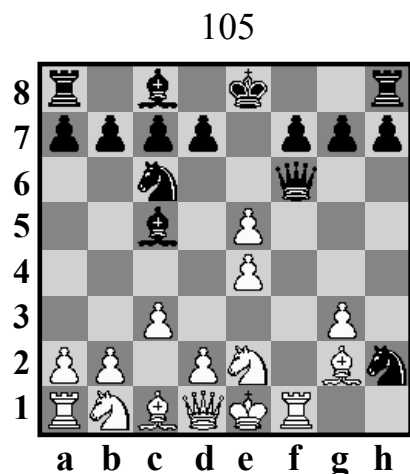
1. e4 e5
2. Ke2? Cc5
3. f4 Φf6
4. c3 Kc6
5. g3? Kh6
6. Cg2 Kg4
7. Jf1 K:h2
8. fe

D105, černý dá mat druhým tahem. Najděte vřešení

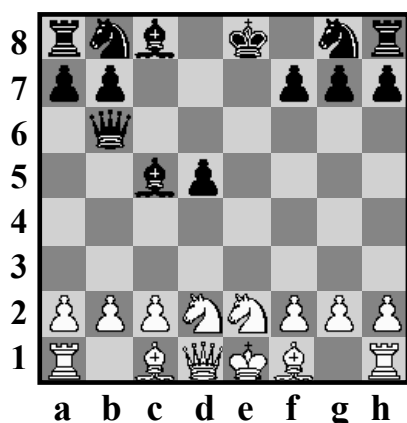
8. ... _____

9. _____x

Bílý špatně rozehrál zahájení. Co myslíte, kterých chyb se dopustil? Kolik tahů udělal pěšci bílý _____ a černý _____?



e5



Podívejte se na partii

1. e4 e6
 2. d4 d5
 3. Kd2 c5
 4. ed ed
 5. dc C:c5
 6. Ke2? Φb6

D106. Bílý nemá jak bránit pěšce f2. Jsou vám předloženy 3 způsoby obrany za bílé:

Dohrajte partii a dejte mat bílému králi ve všech třech variantách:

7. f3 _____ x

7. Kc3 _____

7. Kb3 _____

8. _____ x

8. _____

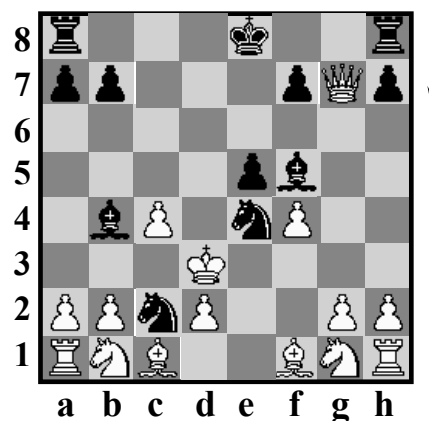
_____ x

Pokračování 7. Kd4 a Ke4 vedou k prohrané pozici bílého, protože bílý ztratí figuru.

Následující partie ukazuje k jakým koncům může vést brzký vývin dámy v zahájení:

Šalop – NN

1. e4 d5
 2. ed Kf6
 3. c4 c6
 4. Φa4? – je nebezpečné vyvinovat dámu
 4. ... Cd7
 5. dc K:c6
 6. Φb3? (lépe D d1)
 6. ... Kd4
 7. Φc3 e5
 8. f4 Cb4!
 9. Φd3 (9. Φ:b4? Kc2+ vidlička na krále a dámu)
 9. ... Cf5
 10. Φg3 Ke4!
 11. Φ:g7?? Kc2+
 12. Kpe2 Φd3+!
 13. Kp:d3 – Zhodnoťte pozici na D107 a najděte mat prvním tahem.
 13. ... _____ x



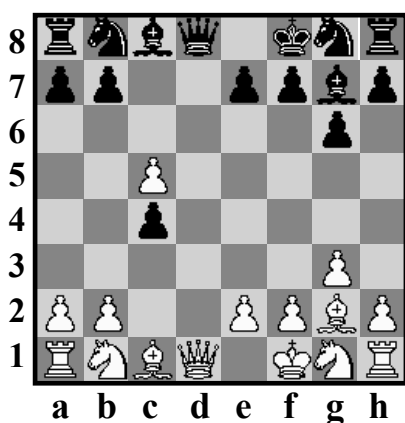
Pro zajímavost nyní spočítejte, kolik tahů v partii provedla bílá dáma _____?

Kopírování tahů soupeře v zahájení je chyba

Před 100 lety se objevila tato zábavná historka. Jeden milovník šachů začal prohlašovat, že může hrát dobře šachy se silnými soupeři jednoduše tak, že bude kopírovat jejich tahy. Znamý šachista a tvůrce mnoha hlavolamů Samuel Loyd mu ale sdělil, že v tom případě mu dá mat 4. tahem. to dodržel:

1. d4 d5 2. Φ d3 Φ d6 3. Φ h3 Φ h6 4. Φ :c8x, černý má jeden tah zpoždění.

108



Podívejme se ještě na jeden příklad nerozumného kopírování tahů soupeře:

- | | |
|----------------|---------------------|
| 1. g3 | g6 |
| 2. Cg2 | Cg7 |
| 3. Kpf1 | Kpf8 |
| 4. c4 | c5 |
| 5. d4 | d5 |
| 6. dc | dc – диаграмма №108 |
| 7. Φ :d8x | |

prehrajme si partii

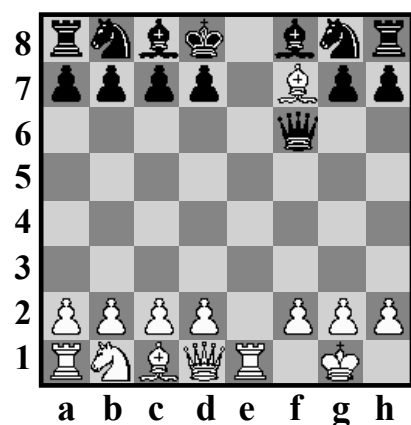
- | | |
|----------|-----------------------------|
| 1. e4 | e5 |
| 2. Kf3 | Φ f6 |
| 3. Cc4 | Φ g6 |
| 4. 0-0 | Φ :e4 |
| 5. C:f7+ | Kpd8 (5...Kp:f7 6. Kg5+) |
| 6. K:e5 | Φ :e5 |
| 7. Le1 | Φ f6 – диаграмма №109, |

najděte mat prvním tahem 8. _____

Co udělal černý v zahájení špatně?

Kolik tahů udělala černá dáma _____?

109



110



Kraus - NN 1938

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. d4 c5 | 2. dc Φ a5+? |
| 3. Kc3 Φ :c5 | 4. e4 e5? |
| 5. Kf3 d6 | 6. Kd5 Ke7? |

7. b4! Podívejte se na pozici 110

Černý se vzdal. Proč myslíte? Pokračujte v partii:

- | | |
|----------|-----------|
| 7. ... | Φ c6 |
| 8. _____ | _____ |
| 9. _____ | _____ |

Nejllepší způsob jak hrát dobře v zahájení je dodržovat základní pravidla: víťazství figur na bezpečná místa, boj o centrum, zabezpečení vlastního krále. Toto jsou tři principy, které není radno porušovat.