

Teorie taktiky

Volný a zkrácený překlad série článků J. Averbacha na toto téma v časopisu Šachmaty v SSSR 1-9 1980. Znalost tohoto textu může jistě rozšířit pohled na tuto problematiku a pomoci trenérům mládeže v jejím smysluplnějším a zejména popisnějším výkladu. V článku je užita řada pojmů k popisu pozice a jejich názorné vysvětlení na řadě netriviálních příkladů.

Tuto teorii autor dále rozvedl v knize Škola střední hry 2000.

Celá stať je rozdělena do následujících částí. (i) Teorie taktiky (ii) Dvojí napadení (iii) Dvojí úder (iv) Souhra figur (v) Neviditelné vztahy (vi) Kombinace vztahů (vii) Prostředky vynucení (viii) Co je kombinace?

Teorie taktiky

Asi není potřeba dokazovat, že teorie střední hry zvláště taktiky je dosud rozpracována nedostatečně. Objemné knihy, které o této oblasti pojednávají, obsahují zpravidla stovky a tisíce pozic. Žádná z nich se ale doposud nestala uznávanou a ucelenou teorií, která by celou oblast popsala v jednotném klasifikačním systému. Zatím totiž není shoda ani na základních pojmech a nezbytných definicích objasňujících tuto oblast šachové hry. Vždyť střední hra je nejsložitější část šachové partie. Úkol nalézt její srozumitelné zákony není jistě nic snadného. Je třeba začít u nejjednodušších pojmů a jejich vzájemných vazeb. Toto je v současné teorii porušeno. Hlavní úsilí je zde položeno na zkoumání teorií kombinace.

Není se co divit, vždyť se jedná o zkoumání těch nejzajímavějších jevů v šachové partii. Kombinace je ale vrchol nějakých předcházejících procesů, kterým bychom měli porozumět dříve, abychom vznik kombinace uměli pochopit.

A co je možno říci o samotné kombinaci. Ani zde není v její základní definici úplná shoda. Někteří autoři považují za základní podmínku kombinace oběť, někteří to odmítají.

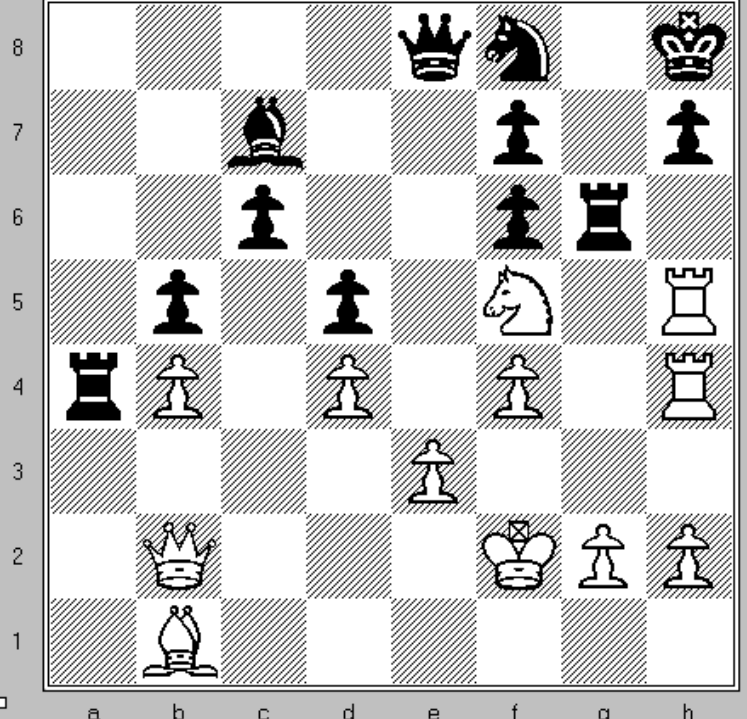
Co je důležitější: strategie nebo taktika?

Jak známo, strategie nám odpovídá na otázku co dělat, a taktika jak to dělat. V šachové partii musíme mnohokrát hledat odpověď na obě otázky.

Ve válečném umění má strategie rozhodující slovo. V šachu tomu tak není. Na šachovnici se situace vyvíjí poněkud jinak. I zde je taktika podřízena strategii, ale úloha taktiky je zde neobyčejně významná. Velká chyba způsobená jediným tahem často znamená prohru. Znamená to, **že taktická operace v libovolném stádiu partie může rozhodnout o jejím osudu.** V praktické hře ve složitých postaveních se neočekávaná řešení objevují v každém tahu.

Je dobře známé rčení, že k prohře v šachu stačí pouhý jeden tah. A velmistr Tichman k tomu dodal, že šachy jsou z 90 % taktika.

Ukažme si to na příkladě partie Kotov - Smyslov



V pozici stačí ještě jednou napadnout bod h7.

1. g3
(1. Qe2 Rxb4 2. Rxh7+ Nxh7 3. Qh5 Qg8 4. Ne7 Rxg2+ 5. Kf3 Rf2+ 6. Kxf2 Rb2+)

1. ... Kg8
2. Kf3 Kh8
3. Qg2 Kg8
4. Qh3

Bílý ale zvolil jiný plán. Vrhł se do útoku bez ohledu na možnosti soupeře

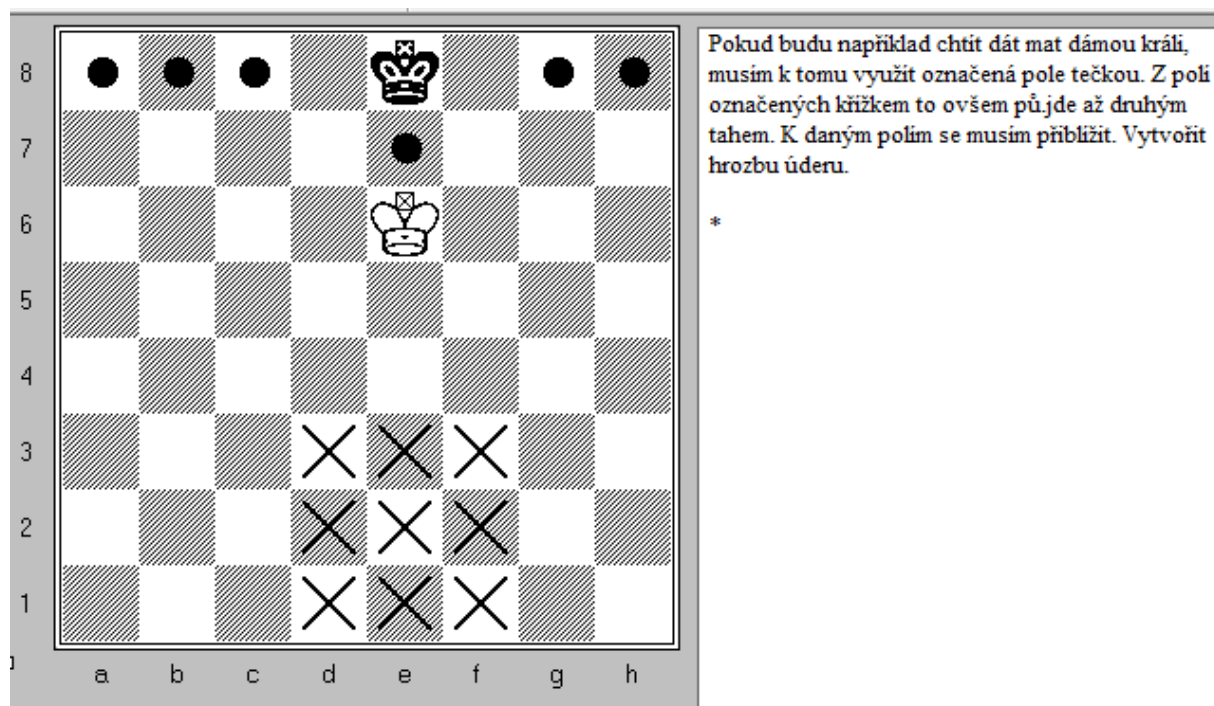
*

Naším úkolem bude, v dalším teoretickém pojednání se pokusit zjistit, proč se něco takového může stát. Pokusíme se to vzít od základů.

Stupínky útoku

V procesu boje, v okamžiku kdy se síly soupeřů dostanou do kontaktu, jde v první chvíli zejména o to získat materiální převahu nad soupeřem. Za tímto účelem napadají figury a pěšce soupeře. Toto napadání se ovšem děje postupně. Nejprve je třeba aby se napadající figury přiblížily k místu, odkud mohou udeřit na vybraný cíl. Toto přiblížení můžeme nazvat hrozbou. Hrozba může být přímá, nebo nepřímá. Záleží na povaze bodu a figuře, který chceme napadnout.

Příklad.



Prostředky obrany

V případě napadení (úderu) naší figury máme několik možností, jak napadení čelit.

1. Ústup

Napadená figura z napadeného pole ustoupí. Tento postup může mít pasivní, ale i aktivní charakter. Pasivní, když pouze ustoupí. Aktivní, když z pole ústupu napadne (vytvoří hrozbu) soupeřově figuře.

2. Zajištění (pokrytí)

Napadenou figuru zajistíme naší vlastní figurou. Tento případ umožňuje výměnu, proto napadená figura nemůže mít větší hodnotu, než figura napadající.

3. Překrytí

Jestliže do cesty napadající figury soupeře postavíme vlastní figuru. Tento případ také připouští výměnu figur a platí totéž co v předcházejícím případě. A samozřejmě tato bránící figura musí být chráněna.

4. Protiúder (odvetné napadení)

Napadenou figuru necháme bez obrany a místo toho napadneme silnější nebo stejně důležitou figuru soupeře.

Toto jsou nejdůležitější prostředky obrany v případě napadení. Pokud zvážíme důsledky, které z toho vznikly, můžeme říci následující. V prvním případě se situace na šachovnici vyřešila. V ostatních případech boj, do kterého byly zainteresovány minimálně 3 figury, pokračuje. Jak je vidno, teoreticky jsou možné různé druhy obrany, ale záleží na pozici a

figurách, které do ní vstupují. Například, když napadající figurou je jezdec pak nelze použít překrytí. Specifický případ je napadený král. Nemůžeme ho ani zajistit, ani použít odvetný úder. Je jasné, že pokud žádnou obranu figury nemůžeme použít, potom je ztracena.

Z praxe jistě znáte vysoce efektivní případ napadení. Vidlička, kdy dojde k úderu hned na dvě figury soupeře. A proč je vidlička tak účinná. No proto, že soupeř má k obraně dvou figur pouze jeden tah. Z toho vyplývá, že dvojí úder je nejefektivnější útočný prostředek.

Druhá vlna útoku

Druhá vlna přichází do úvahy v okamžiku, kdy obrana soupeře byla dostatečně účinná. Útočící strana má ještě možné rezervy, které může použít. Figury v pozicích hrozby prvního stupně mohou napadnout již jednou napadenou figuru. V případě **zajištění** je možné zvažovat dva způsoby:

1. Nové napadení další figurou (2f-2f)
2. Napadení zajišťující figury – tato figura nesmí odejít, protože hrozí ztráta figury, kterou chrání. (2f-2f)

V případě překrytí jsou možné dva způsoby:

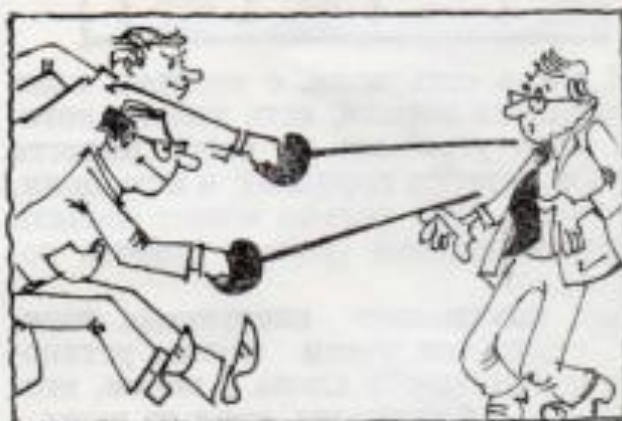
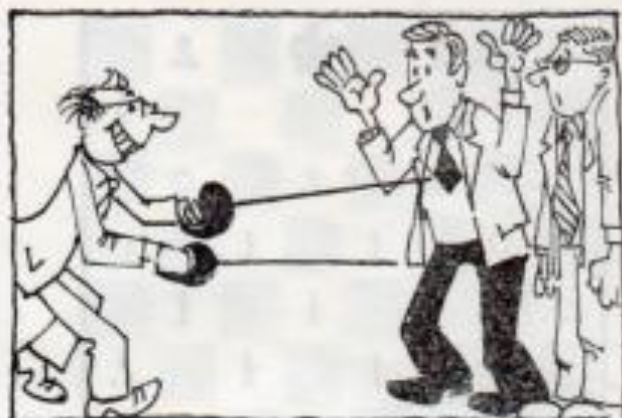
1. Napadnout překrývající figuru
2. Napadnout z jiné strany překrytou figuru (2f-1f)

V případě protiúderu je možné pokračovat v útoku tak, že vlastní napadenou figurou zaútočíme na jinou figuru soupeře. Tím páde dvě figury soupeře budou napadeny.

Situace se tedy ještě více zkomplikovala a napadeny mohou být i figury, které byly použity k obraně.

Z výše uvedených případů vyplývá, že můžeme definovat tři případy dvojího napadení:

1. Vidlička – jedna figura napadá dvě
2. Dvě figury napadají jednu (případ dvojího šachu)
3. Dvě figury napadají dvě



Dvojití napadení

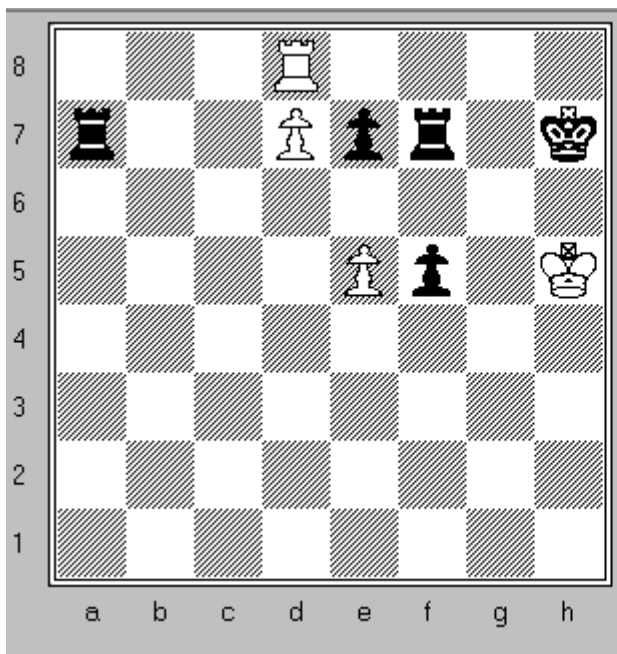
Jednoduché napadení málo kdy bývá účinné. Napadená figura může být zajištěna nebo může ohrožené pole opustit. Jiná věc je, pokud se jedná o dvojití napadení. V tom případě je obrana ztížená a útok dosáhne svého cíle.

Ve střetnutích, která se odehrávají na šachovnici, má dvojití napadení významné místo. To bylo jasné už dávno našim předkům. O dvojitím napadení se zmiňuje již mistr Damiáno ve své knize z roku 1512. V hlavě věnované jemnostem hry často uvádí právě dvojití napadení. V první učebnici šachu vydané v Rusku mistr Petrov píše: „**Je zapotřebí se starat o to, abychom dělali takové tahy, které budou mít dvojití cíle. Takovým způsobem můžeme lehce vyhrát hru, protože soupeř naše zámysly nebude umět odhalit a nebude mít možnosti se dvojitímu napadení bránit. Je třeba útok vést tak, aby sledoval dva cíle.**

Základní typy dvojitího napadení jsou:

Figura napadá dvě figury

S tím nejjednodušším dvojitím útokem se setkává každý začátečník. Je jím vidlička. Obvykle se vidlička spojuje s jezdcem nebo pěšcem.



Bílý na tahu vyhraje. Zajímavá pozice, kde kvůli hrozbě vidličky je pěšec silnější jak věž.

1. Re8 Rxd7
2. e6
1-0

Těžko se dá věřit, že se střelec nedokáže ubránit vidličce jezdce

Rink 1935

Bílý na tahu vyhraje

1. Nf7 Ba1
 2. Kb1 Bc3
 (2...Bf6 3. Nd6+ Kxc7 4. Ne8+)
 (2...Bh8)
 3. Nd6+ Kxc7
 4. Nb5+
 *

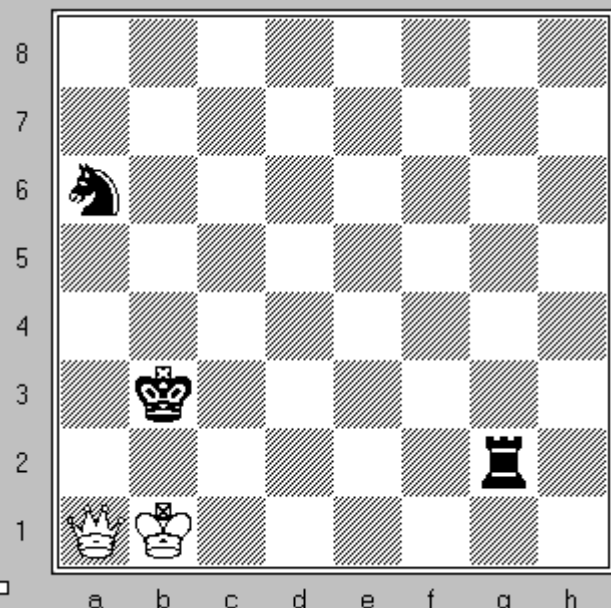
Podle charakteru napadení se od vidličky nijak neliší ani napadení, které může provést věž a střelec. Angličané ho nazývají vývrtka, my bychom ho mohli nazvat jehla.

Bez označení

Bílý na tahu vyhraje.

1. g8=Q+ Kxg8
 2. Bd5+
 *

Je samozřejmé, že dvojí napadení je i ve schopnostech dámy. Jaká je síla dámy v této oblasti dokumentuje následující příklad.



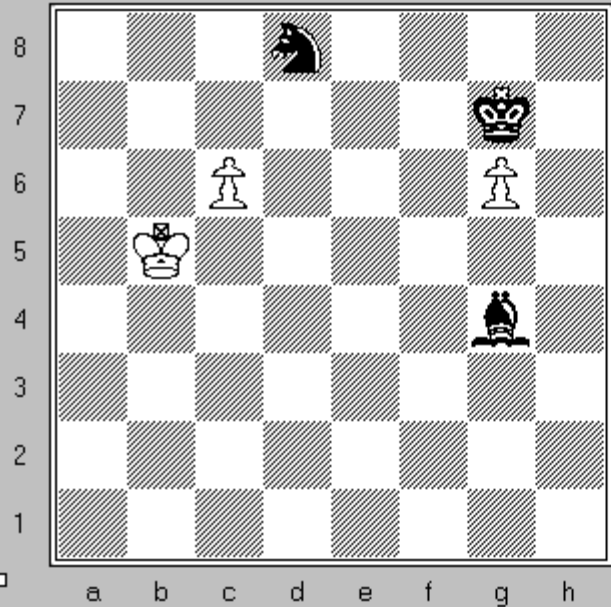
Pozice bílého vipadá nebezpečně. Dáma však prokáže svou sílu.

1. Qd4 Nb4
2. Qe3+ Ka4
3. Qa7+ Kb3
4. Qf7+ Ka4
5. Qd7+ Ka5
- (5...Ka3 6. Qh3+)
6. Qd8+ Kb5
7. Qb8+ Kc4
8. Qf4+ Kc5
9. Qf8+

Rozhodující úder, černý nedokáže zabránit tomu, aby bílá dáma dosáhla svého cíle, vidličky.

9. ... Kc4
10. Qf1+
- *

Vidličku může provést i král

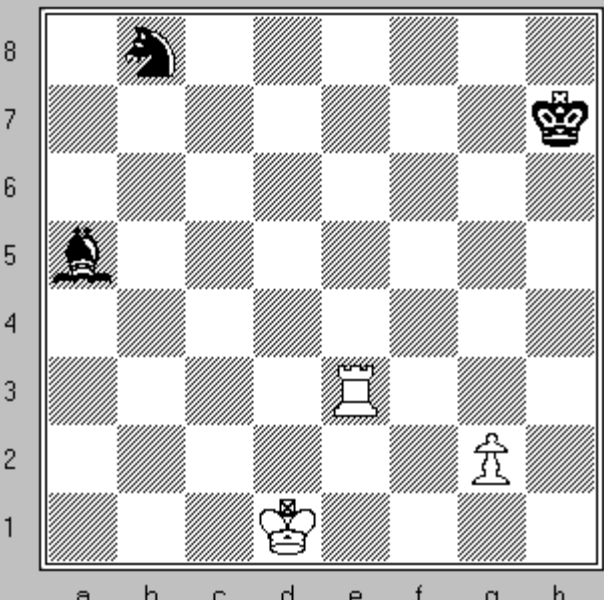


Trockij 1896

Bílý na tahu vyhraje

1. c7 Nb7
2. c8=N Bxc8
3. Kb6 Nd6
4. Kc7
- *

Na dalším příkladu se věži podaří chytit na vidličku jednu z figur soupeře.



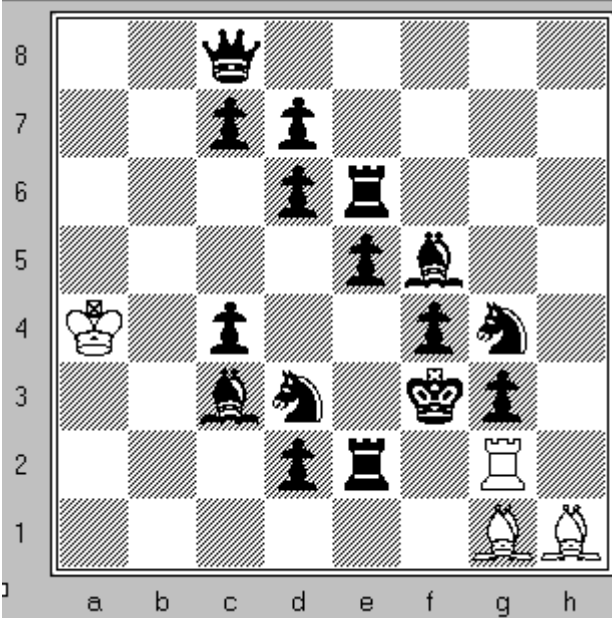
Kubbel 1923

Bílý na tahu vyhraje

1. Rb3 Nc6
 (1...Bc7 2. Rb7 Na6 3. Ra7)
 2. Rb5 Bd8
 3. Rd5 Be7
 (3...Bh4 4. Rh5+)
 (3...Bf6 4. Rd6)
 4. Rd7 Kg6
 5. Rc7
 *

Dvě figury napadají dvě figury

Nejefektivnějším případem této možnosti je dvojí šach, kdy současně dvě figury šachují krále.



Yait 1919

Toto je velmi známá úloha, kdy pomocí dvojího šachování bílý vynutí mat.

1. Rf2+ Ke3
 2. Rf3+ Ke4
 3. Re3+ Kd4
 4. Re4+ Kd5
 5. Rd4+ Kc5
 6. Rd5+ Kc6
 7. Rc5+ Kb6
 8. Rc6+ Kb7
 9. Rb6+ Ka7
 10. Rb7+ Ka8
 11. Ra7+ Kb8
 12. Ra8#
 *

Bílý na tahu

1. Bh5+ Kh7
2. Bg6+ Kg8
- (2...Kg7 3. Bd4 Kg8 4. Bh5+)
3. Rxf6 Qxe3
4. Bf7+ Kf8
5. Be6+ Ke7
6. Rf7+
- *

Útok vedený v zahájení na body f2, f7 také bývá často spojený s dvojím napadením. Následující příklad se objevuje dosud v praxi mistrů.

Ukázka zahájení

1. e4 e5
2. Nf3 d6
3. d4 Nd7
4. Bc4 Be7
5. dxe5 dxe5
- (5...Nxe5 6. Nxe5 dxe5 7. Qh5 g6 8. Qxe5)
6. Qd5
- *

Napadení dvěma figurami na figuru je zvlášť nebezpečné v případě, kdy napadená figura nemůže ustoupit a je nucena vyhledat zajištění od další figury.

Gorgiev 1929

1. Kd6 Rc5

Čemému nezbývá, než se přitisknout ke svému králi

2. Bd3+ Kb6
3. Be3

*

Dvojití napadení je zvlášť nebezpečné, pokud je napadená figura svázaná vazbou.

Cvičný příklad

Čemý na tahu

1. ... Ra2+
2. Re2 Qe3

*

Věže černého jsou napadeny, ale chrání se navzájem a není se zdánlivě čeho se obávat.

Mandler a Konig 1924

Bílý na tahu

1. f7 Kg7
2. f8=Q+ Kxf8
3. Rf1+ Kg7
- (3...Ke7 4. Rfe1)
4. Rg2+ Kh7
5. Rh1+ Rh3
6. Rgh2 Rc3+
7. Kb4 Rb3+
8. Ka4
- *

Dvě figury napadají dvě figury

Začneme s nejznámějším případem, který je dobře prozkoumaný. Odkrytý šach.

Isakov - Nikitin 1947

Černý na tahu

1. ... Qd3+
2. Kxd3
- (2. Ke1 Qxb1)
2. ... Bxc6+
3. Ke2 Bxa4
- *

Furman _ Smyslov 1949

Bílý na tahu

1. Qb2 Nc4
 (1...Bb7 2. Nxg6+ hxg6 3. Rh3#)
 2. Nxg6+ Qxg6
 3. Rxc4+ Qg7
 4. Qxg7+ Kxg7
 5. Rc7+
 *

Odrytý šach je v mechanismu tak složité taktické operace jakou je mlýnice

Torre - Lasker 1925

Bílý na tahu

1. Bf6 Qxh5
 Mlýnice začala mlýt
 2. Rxg7+ Kh8
 3. Rxf7+ Kg8
 4. Rg7+ Kh8
 5. Rxb7+ Kg8
 6. Rg7+ Kh8
 7. Rg5+
 *

Další příklad bychom přímo mohli nazvat maso-mlýnkem

Mees 1973

1. Bxe2+ Ke1
2. Bb5+ Ne5
3. Rxe5+ Be2
4. Rxe2+ Kf1
5. Re4+ Nd3+
6. Bxd3+ Re2
7. Bxe2+ Ke1
8. Bg4+ Kf1

Bílý pomocí odtažených šachů rozešel celou hromadu černých figur, nyní začíná hrát na mat

9. Kd2 Rxc4
10. Rxc4 h1=Q
11. Rc4

1-0

Demonstraci odtaženého šachu je vhodné zakončit následujícím příkladem.

Bílý na tahu. Asi každého by napadlo vzít dámu a smířit se s remízou. V pozici se však skrývá síla odtaženého šachu.

1. Bd7

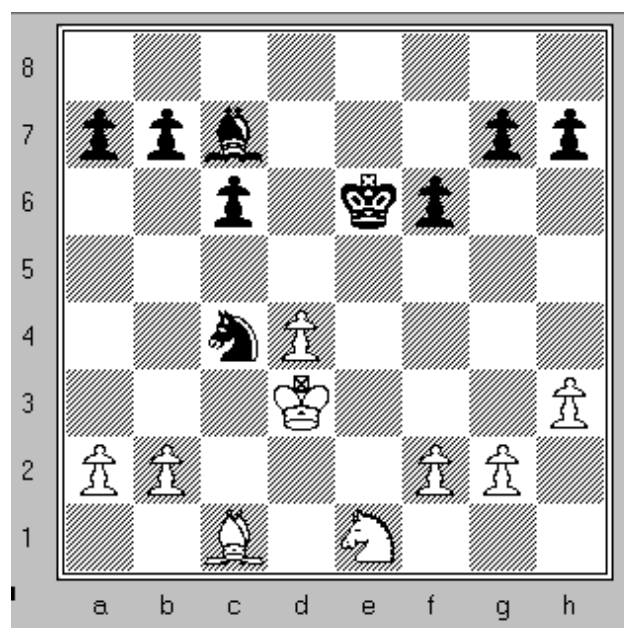
Bílý na tahu.

1. ... Qh3
2. Rf5+ Kb4
3. Rf4+

Velmi poučné a zajímavé

1-0

Dvoji napadení může snadno vzniknout při obraně protiútokem v případě, že napadená figura z napadení uskočí a sama napadne figuru soupeře.

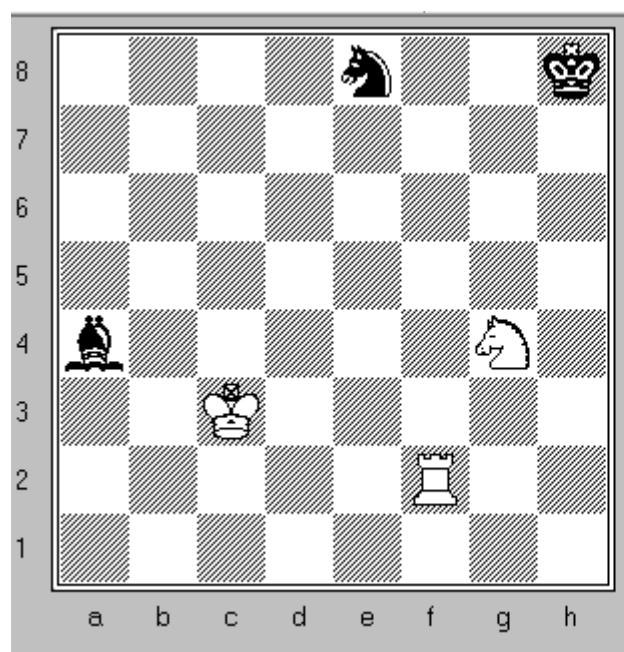


Černý stojí lépe, ale vyhrát tuto pozici asi není možné. Černý se o to pokusil. Místo toho, aby pokrýl jezdce, sám napadl jezdce bílého. Bílý tento pokus okamžitě potrestal.

1. ... Ba5
2. b4 Bxb4
3. Nc2

Dvě figury napadají dvě figury.

1-0



Kajev 1932

Černý střelec je vázaný obranou jezdce

1. Kb4 Bd1

Černý se snaží o protiútok na figuru soupeře protože sám jezdce není schopen pokrýt. Bílý však bude schopen odrazit a uplatnit dvoji napadení

(1...Bd7 2. Ne5)

2. Ne3 Bh5

3. Rh2 Nf6

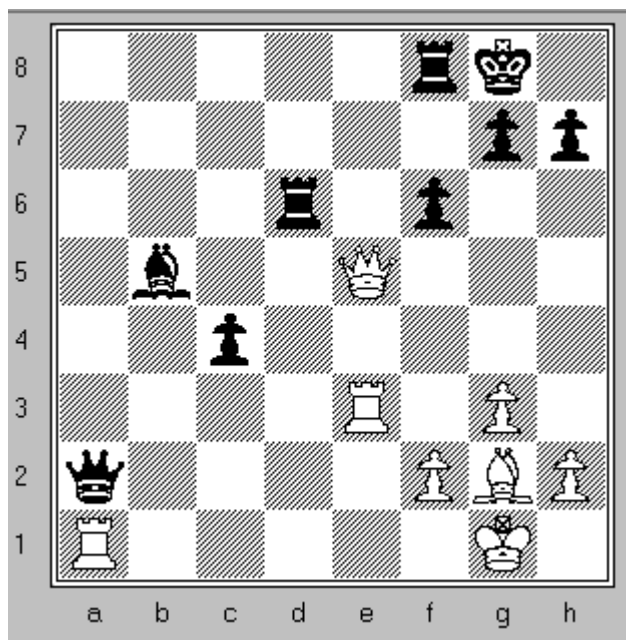
(3...Ng7 4. Nf5)

4. Ng4 Nxe4

5. Rxh5+ Kg7

6. Rg5+

1-0

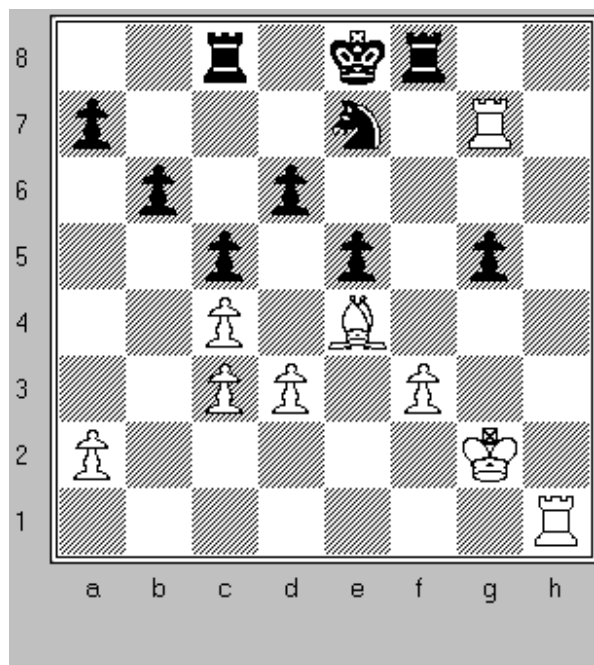


Čechover - Kan 1933

Bílý posledním tahem zahrál Va1 a černý odpověděl tahem f6 a napadl dámu bílého. Velmi častý případ takového postupu. Je třeba být však obezřetný a nedopustit situaci takovou, jako v partii.

1. Qd5+ Rxd5
 2. Bxd5+ Kh8
 3. Rxa2
- 1-0

Neobyčejně ostrý charakter mají pozice, kdy dvojí napadení je vzájemné. Nejdříve, jak taková pozice vzniká.



Černý na tahu. Pozice černého je horší. Bílý hrozí vtrhnout druhou věží na 7 řadu černého. Černý ale nachází zajímavou obranu.

1. ... Rf7
2. Rh8+ Kd7

A je tu situace, kdy obě strany napadají figuru soupeře. Bílému se ale podaří tuto situaci vyřešit ve svůj prospěch.

3. Bc6+ Ke6
4. Rh6+ Rf6
5. Bd7+

Bílý nakonec vyhraje kvalitu
1-0

Ještě jeden příklad toho, že vzájemné napadení figur vyžaduje taktickou vyzrállost, jinak může kdykoli skončit katastrofou.

Alatorcev-Konstantinopolský 1937

Bílý má pěšce navíc. Jeho královské křídlo je oslabeno a hrozi Df3. Tahem Vc2 však mohl hrozby černého eliminovat. Místo toho se ale rozhodl pozici vyřešit okamžitě.

1. Bc4 Bxc4
2. Qxc4 Rd1+

Černý využil tahu bílého k protiútok. Dochází zde k vytvoření uzlu vzájemných napadení, který nakonec bude pro černého výhodný.

3. Kg2 Qxc4
4. Rxc4 Rxa1

0-1

Jak jsme si ukázali, dvojitá napadení je velmi efektivní způsob boje.

Dvojí úder

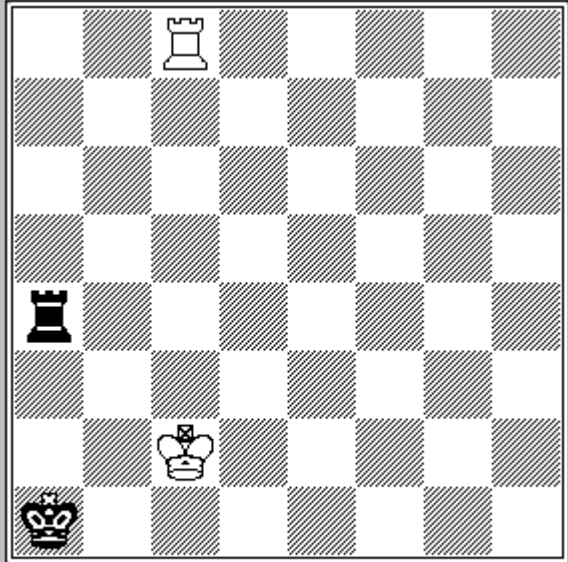
Na začátku této části je třeba odpovědět na otázku. Jaký je rozdíl mezi dvojitým napadením, které bylo tak podrobně rozebráno ve druhé části a dvojitým úderem. Odpověď je pro sérii těchto článků zásadní.

Vyjděme z definice dvojího úderu, která je uvedena v šachovém slovníku (1964) : Dvojí úder je napadení provedené jednou figurou nebo pěšcem na dvě figury (pěšce) soupeře. Velmi častým případem dvojího úderu je pěšcová nebo jezdcová vidlička.

Po dle našeho názoru je tato definice příliš úzká a neodráží vzájemné působení sil na šachovnici. Za prvé, vidličku může uskutečnit každá figura, pokud vidličkou nazýváme napadení dvou figur současně. Příklady jsme si uvedli.

Za druhé. Proč nemůžeme za dvojí úder považovat i případy napadení dvou figur na jednu figuru, nebo dvou figur na dvě figury? Vždyť charakter útoku ve všech těchto případech je stejný – existence dvou napadení, jinak řečeno dvou úderů.

Domníváme se, že je účelné jít ještě dále. Navrhujeme, aby za dvojí úder nebylo považováno spojení pouze dvou napadení, ale napadení a hrozby ale také dvou hrozeb. Toto je návrh na široké chápání dvojího úderu. Opodstatněnost tohoto návrhu si demonstrujeme na příkladech.



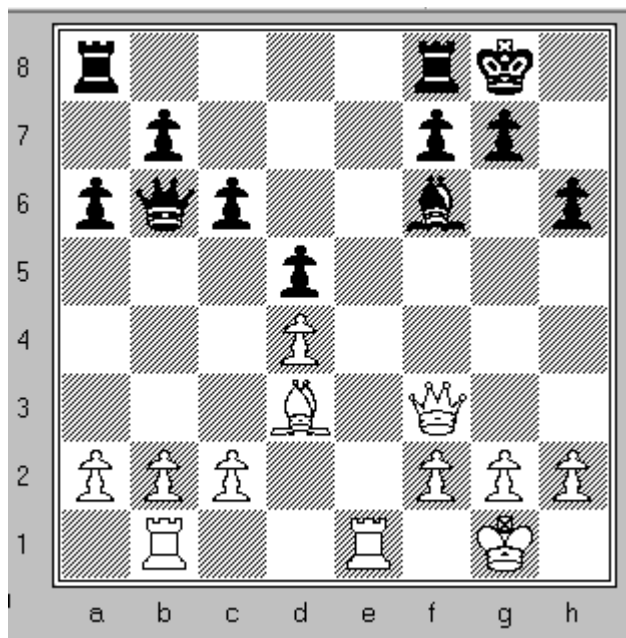
a b c d e f g h

1 2 3 4 5 6 7 8

Savedra 1895

Tato známá pozice ze starší studie dokumentuje případ dvojího úderu, který se skládá z napadení věže králem a současné hrozby matu na c1. Hrozba matu je jistě větší hrozba, než pohé napadení figury.

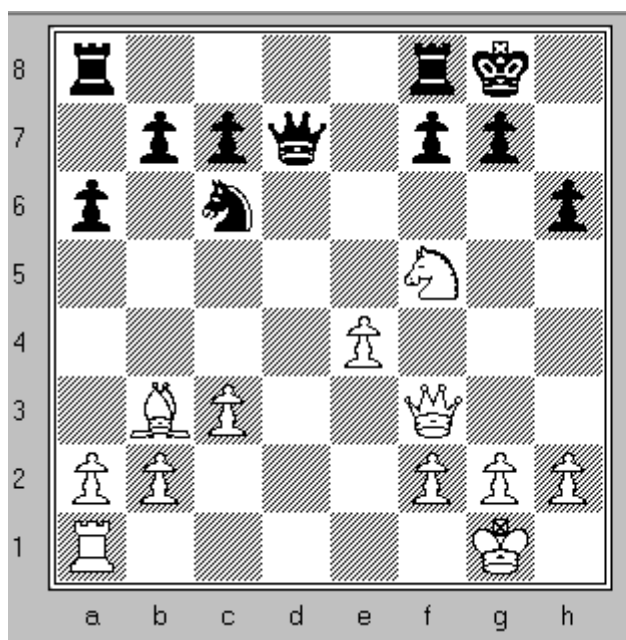
1. Kb3
1-0



Cvičná pozice

Tahem Df5 hrozí bílý dát mat na h7. Současně ale stále napadají střelce na f6. Ten je dosud zajištěn pěšcem g7. Ale běda, pokud chceme černého krále uchránit před matem, potom musíme táhnout g6 a současně střelce zbavit dosavadního krytí. Příklad tedy jasně dokumentuje situaci, kdy dvojitý úder se sestává z napadení figury a hrozby matu, a hrozba matu se uskutečňuje pomocí napadení dvou figur.

1. Qf5 g6
 2. Qxf6
- 1-0

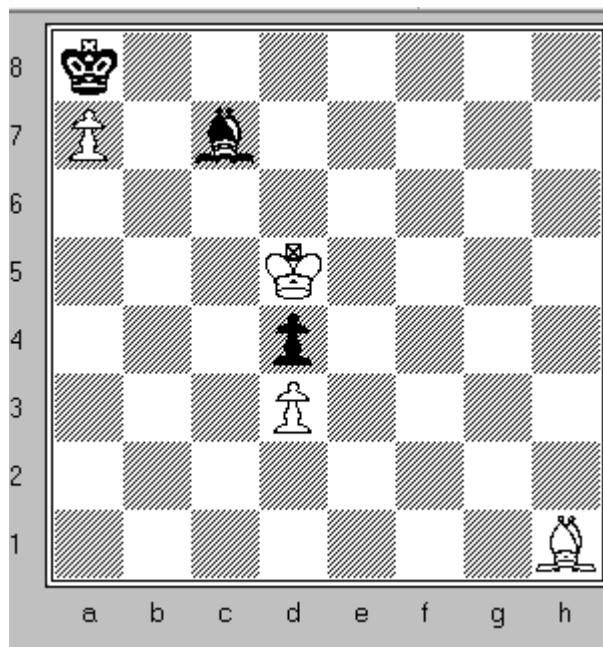


Balašov - xx 1976

Po tahu Dg4 bílý vytvořil hrozbu matu na g7. Současně však hrozí dát šach jedcem na h6 a vytvořit situaci dvojitěho napadení krále a dámy. Máme zde před sebou opět případ dvojitěho úderu, tentokrát se skládá z hrozby matu a dvojitěho napadení.

1. Qg4
- 1-0

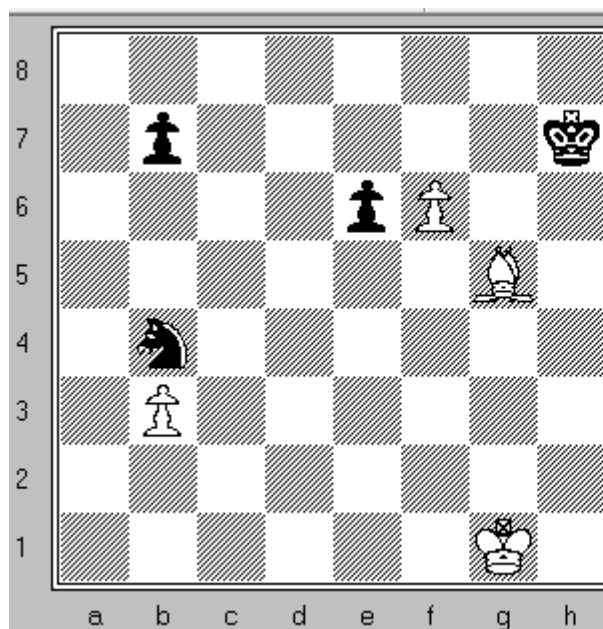
Je zřejmé, že proměna pěšce se může stát neméně nebezpečnou hrozbou, kterou dosáhneme výrazné změny materiálního poměru sil než prosté napadení. Ukážeme si elementární příklad.



Kubbel 1937

Tahem Kc6 bílý napadl střelce soupeře. Současně s tím má bílý v záloze tah Kb6 s matem. Z toho důvodu střelec nemůže ustoupit s diagonály a5-d8. Tedy nezbývá než ustoupit na a5, nebo d8. V takovém případě ale bílý využije druhou hrozbu - dvoji napadení (odkrytý šach) buď tahem Kb5, nebo c7.

1. Kc6 Ba5
 2. Kb5+
- 1-0

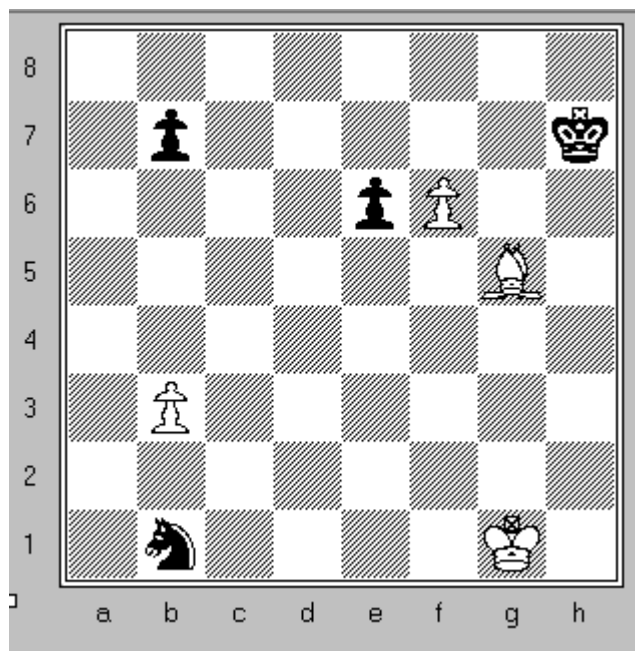


Cvičný příklad

1. f7 Kg7
2. Be7

Bílý realizuje dvoji úder na pole proměny pěšce a jezdce

1-0

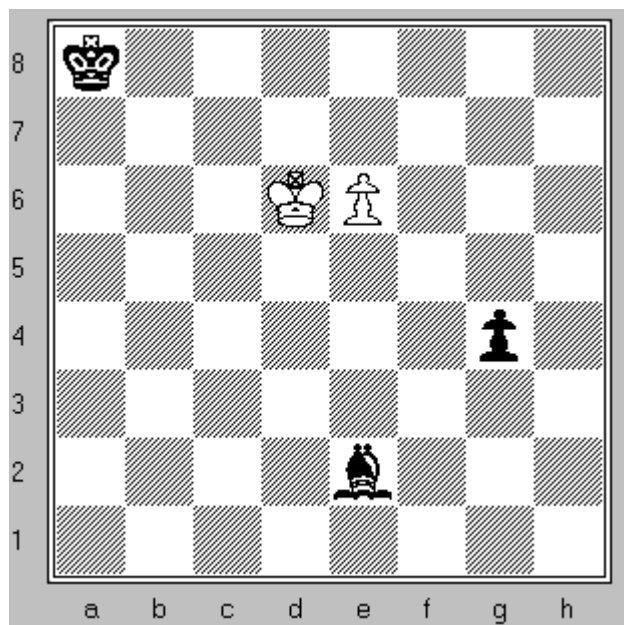


Louson 1925

Jezdec černého je lapen. Král bílého jezdce může získat. Máme zde tedy příklad kombinování několika hrozeb. Proměny pěšce s hrozbou dvojího napadení na vzdáleného jezdce.

1. f7 Kg7
 2. Be7 Kxf7
 3. Bb4
- 1-0

Hrozby mohou mít nejenom útočný, ale i obranný charakter. Takovou hrozbou může být třeba zadržení volného pěšce před jeho proměnou. Podobné hrozby kombinuje i dvojí úder.

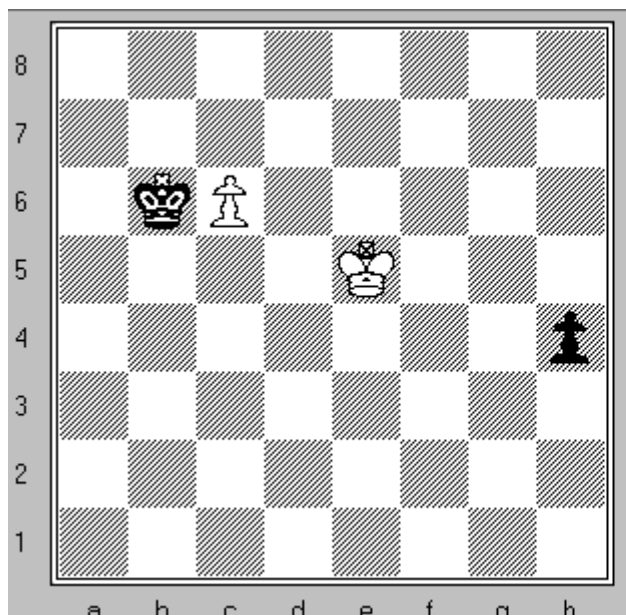


Reti

1. e7 Bb5
2. Kc5

Situace, kdy bílý uskutečňuje dvojitý úder na figuru a hrozba vstoupit do čtverce pěšce a zadržet ho před polem proměny.

1/2-1/2

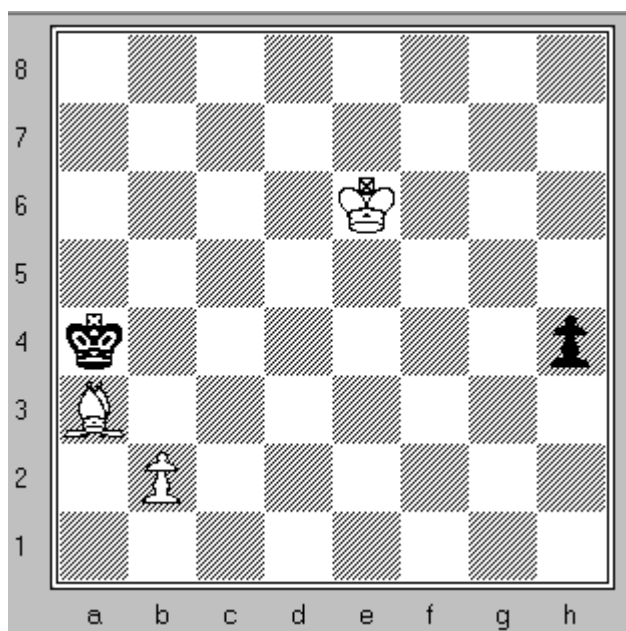


Reti

1. **Ke5**

Tímto tahe vytvořil bílý dvojitý uder. Kd6 nebo Kf4. Buď podpoří postup pěšce, nebo zadrží pěšce vzdáleného.

1/2-1/2



Zachodjakin 1934

Velmi zajímavý příklad hrozeb. První je zřejmá, bílý chce zadržet pěšce. Druhá je skrytá. Bílý hrozí černému matem. Díky kombinaci hrozeb může bílý zvítězit.

1. Kd5 h3
2. Kc4 h2
(2...Ka5 3. Bd6)
3. Bb4 h1=Q
4. b3+
1-0

Nyní můžeme udělat některé závěry. Do doposud úzkého chápání dvojího úderu jsme vnesli výrazně jemnější klasifikaci tohoto jevu.

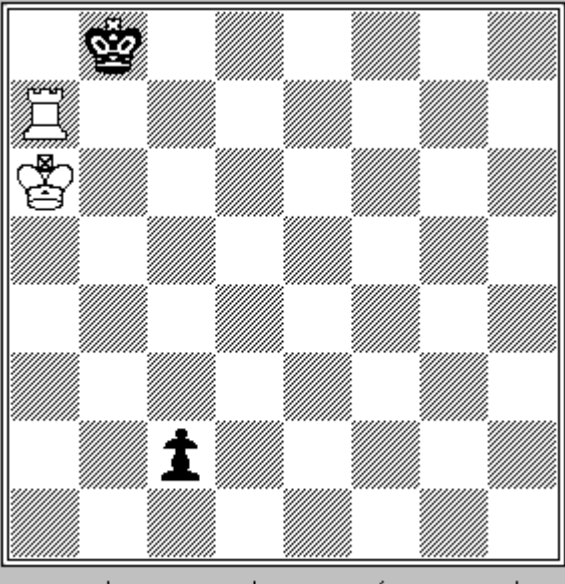
Dvojí úder zahrnuje následující možnosti útoku:

1. Dvojí napadení
2. Spojení napadení s dvojitým napadením
3. Spojení hrozby a napadení
4. Spojení dvojího napadení a hrozby
5. Spojení dvou hrozeb různých stupňů

Rozšířené chápání dvojího úderu nám dovolí, abychom se zorientovali v mnoha taktických operacích, jednoduchých i těch velmi složitých a názorně vyjevit, jaké mechanismy je ovládají.

Jak víme, hrozby mají mnoho rozdílných cílů, můžeme vytvořit hrozbu patu, věčného šachu, obsazení důležitého pole, nepustit naopak na toto pole soupeře. Všechny tyto hrozby se mohou spojit v dvojím úderu.

Je nyní namístě odmítnout chybné mínění, které platí obecně nyní. Taktika je věcí střední hry. Toto tvrzení ale zjevně neplatí. Dvojí úder se velmi často vyskytuje i v koncovce. To si uvědomíme na následujících příkladech.



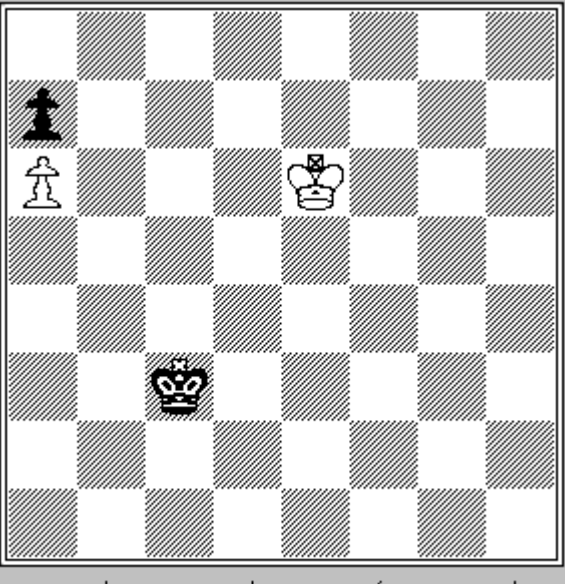
Kuk 1864

Starý a klasický případ zadržení pěšce pomocí hrozby patu. Současně zjevný případ dvojího úderu.

1. Rb7+ Kc8
2. Rb5 c1=Q
3. Rc5+

1/2-1/2

Bílý realizoval dvojí úder. Vb5 v sobě zahrnuje dvě hrozby. Zadržení pěšce, a nebo hrozbu patu. Obou hrozbám se černý neubrání.



Schlage - Aues 1921

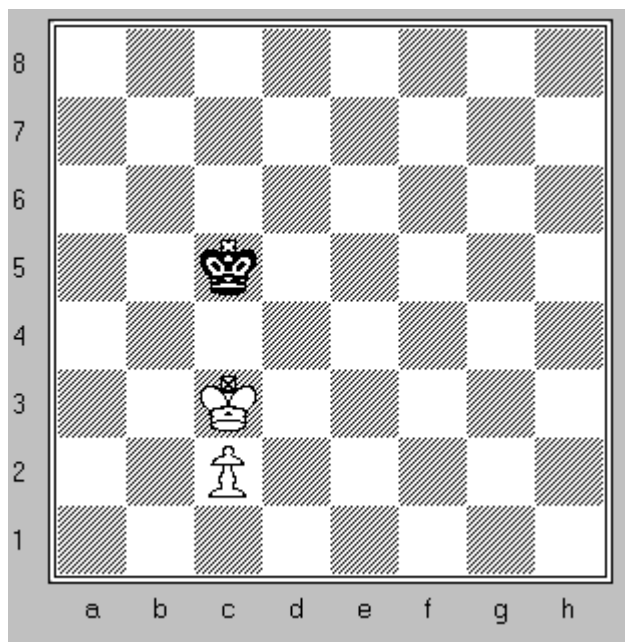
V pozici na diagramu odhalil Majzelis cestu, jak bílý vyhraje. Kd5 v sobě spojuje dvě hrozby. Dobít pěšce černého, ale současně zabránit černému obsadit kritické pole c7, které zabrání bílému proměnit svého pěšce.

1. Kd5

(1. Kd7 Kc4 2. Kc7 Kc5 3. Kb7 Kd6 4. Kxa7 Kc7 5. Ka8 Kc8 6. a7)

1. ... Kb4
2. Kc6 Kc4
3. Kb7 Kc5
4. Kxa7 Kc6
5. Kb8

1-0



Cvičný příklad

Jak známo z teorie pěšcových koncovek, k tomu, aby bílý dovedl pěšce k poli proměny a proměnil ho v dámu, je třeba, aby obsadil alespoň jedno z kritických polí před pěšcem, tedy b4, c4, d4.

1. Kc3

Dvojitý úder, který zahrnuje dvě hrozby. Tj, obsadit jedno z dvou důležitých polí.

1-0

Takto se nám podařilo postavit most mezi teorií střední hry a koncovky.

Souhrn

Myslím, že se nám podařilo prokázat, že dvojitý úder je nejefektivnější a současně universální nástroj útoku. Je však nutno brát v úvahu rozdíl mezi dvojitým napadením a dvojitým úderem.

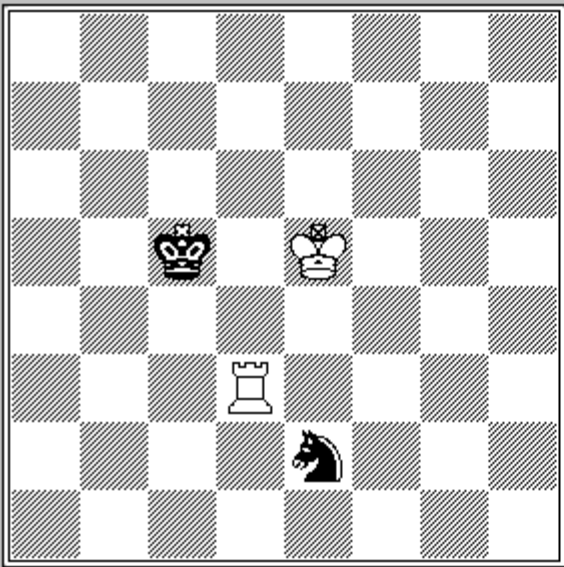
Jestliže je v dvojitým napadení vše jasné i nezkušeným očím, potom v dvojitým úderu to je poněkud složitější. Můžeme si to přirovnat k ledovci. Napadení jsou viditelná pouhým okem, zato však množství hrozeb, které se skrývají pod hladinou, nejsou neškolenému oku viditelná.

Dvojitý úder nevzniká sám od sebe. Nejprve je třeba najít hrozby, které jsou v pozici možné. Takové hrozby vidět a vytvářet je, je velké umění a je součástí takzvaného kombinačního vidění šachisty.

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.



a b c d e f g h

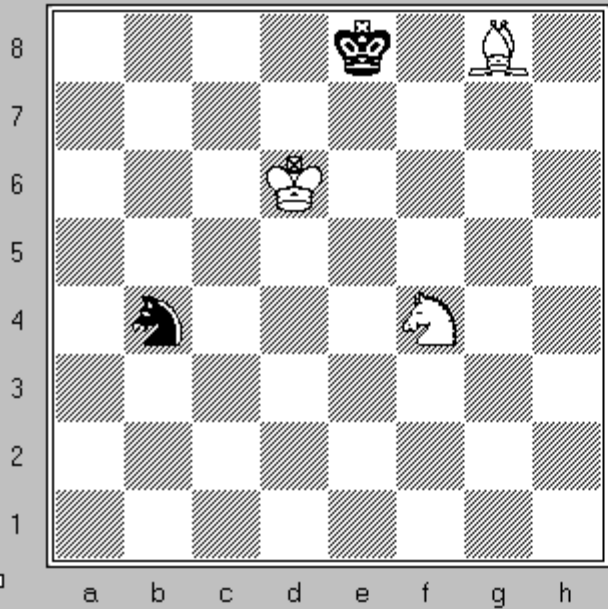
Zajrab 9.stol

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 nástroj hrozeb bílého jsou dvoji údery.

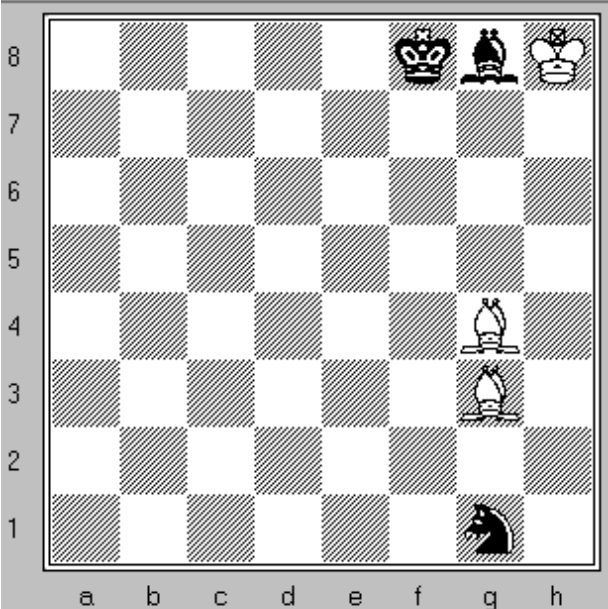
1. ... Na6
(1...Na2 2. Nc7+)
(1...Nc2 2. Bh7 Ne3 3. Bg6+)

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.

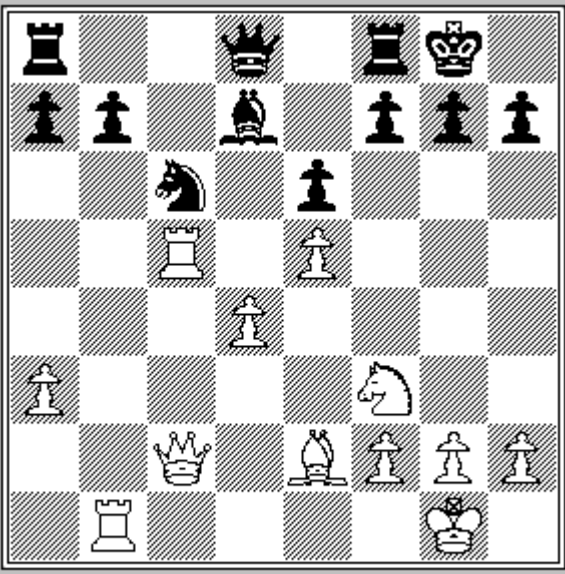
1. Bd6+ Kf7
Nyní je potřeba provést přestavbu pozice střelce.

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.



a b c d e f g h

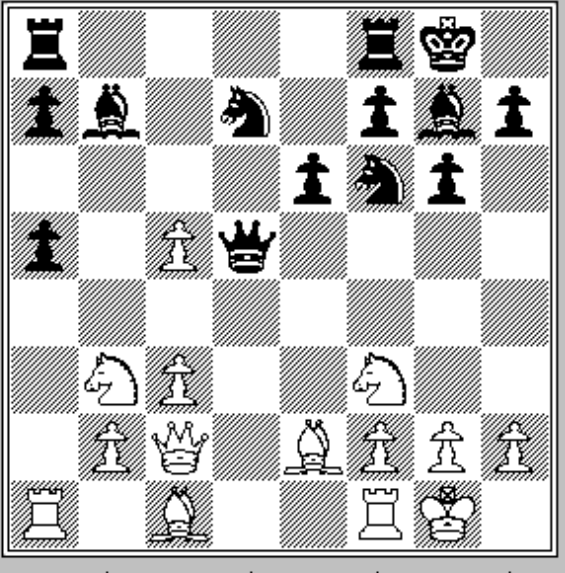
Alechin - Euwe 1935

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.



a b c d e f g h

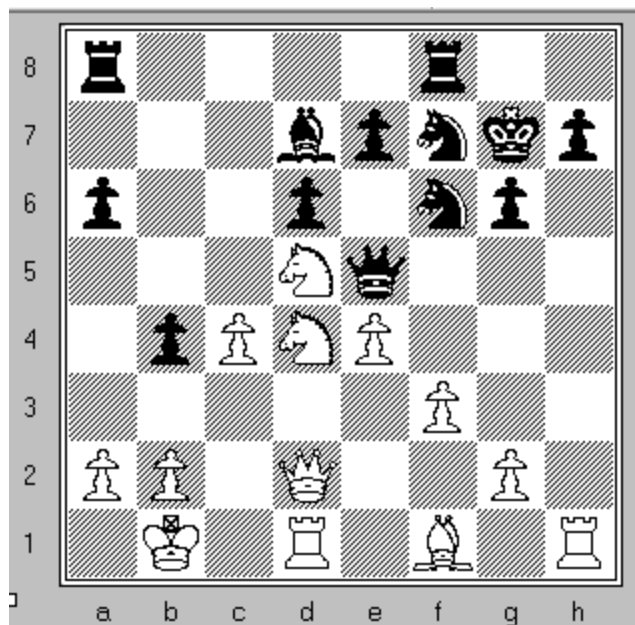
Bílý na tahu. Černý šel na tuto pozici s cílem převést svou dámu na královské křídlo s nebezpečným útokem.

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 sehrává určitou roli, některá napadá, jiná omezuje, budeme nazývat kombinovaným napadením. Zvláště názorně se může projevovat 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

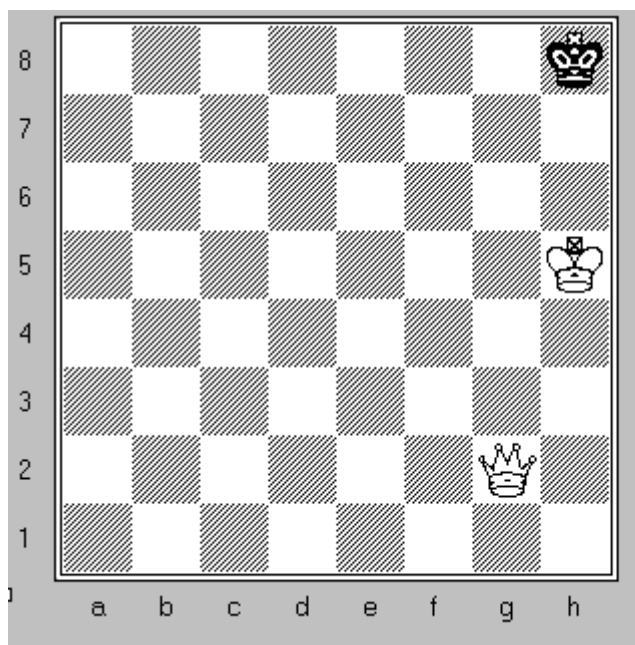
Dáma je chycena

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.



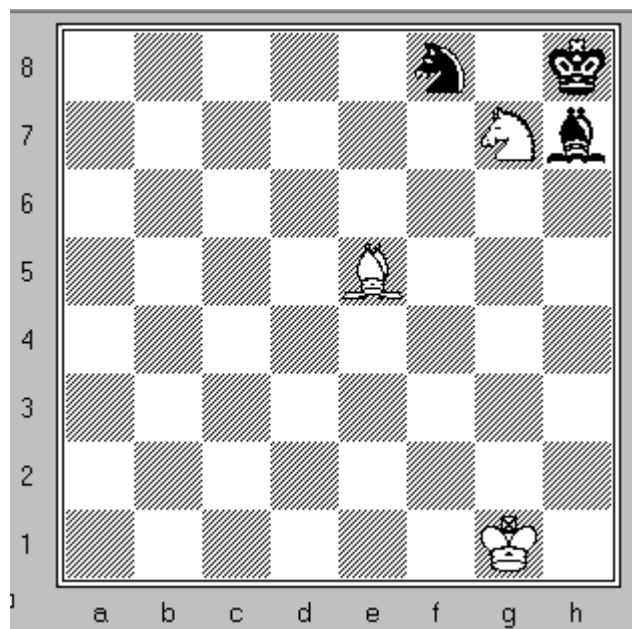
Cvičný příklad

1. Kg6 Kg8

2. Qa8+

1-0

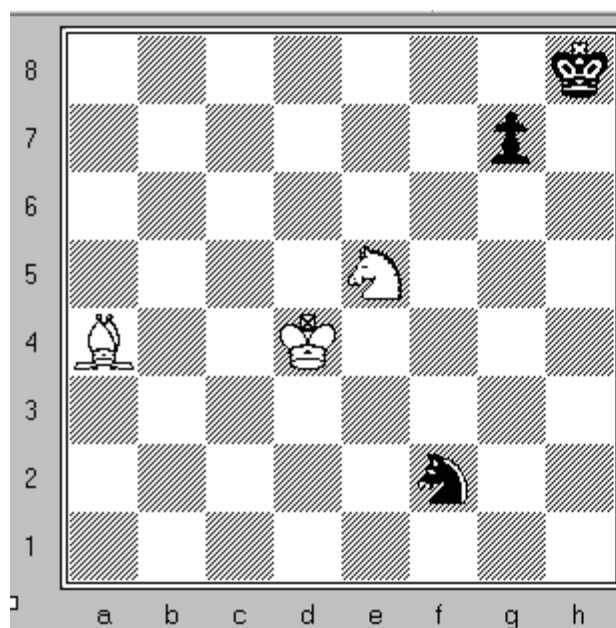
Zvláštní význam hrají v matových útocích figury a pěšci soupeře. Je jedno, zda králi překáží v pohybu vlastní nebo soupeřova figura. Důležité je, že osudově omezuje prostor pohybu krále.



cvičný příklad mat 2 tahem

Síly protivníků jsou vyrovnané, ale to černého 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 zahájí 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 Nxf6
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.

Neviditelné vztahy

V úvodním postavení šachové partie stojí figury v základním postavení tak, že se vzájemně neohrožují. Kromě jezdců žádná z figur se nemůže pohybovat. Panuje ticho.

Myslím, že to není tak úplně pravda. Existují tu již hrozby 2 a třetího pořadí. Například Jf3-g5-f7. I když se nejedná o přímou hrozbu, pěšec je krytý, hrozba to je.

V okamžiku kdy provedeme první tah e4. Situace se zásadně mění. Pěšec napadá dvě centrální pole d5 a f5. Současně S a D jsou schopné napadat pole f7 – hrozby prvního pořadí. Pěšec e4 je současně nechráněn a může být napaden Jf6.

Po e5 se situace znovu mění. Černý vytváří hrozby obdobné jako bílý.

V takovémto popisu můžeme dále pokračovat. To však není našim cílem. Tím je ukázat na to, že v pozici vznikají určité vztahy. Tak jak se do boje zapojuje více a více sil, vznikají zde neviditelné silové linie hrozeb a napadání. Tyto vztahy pro neškolené oko neviditelné, omotávají bojový prostor.

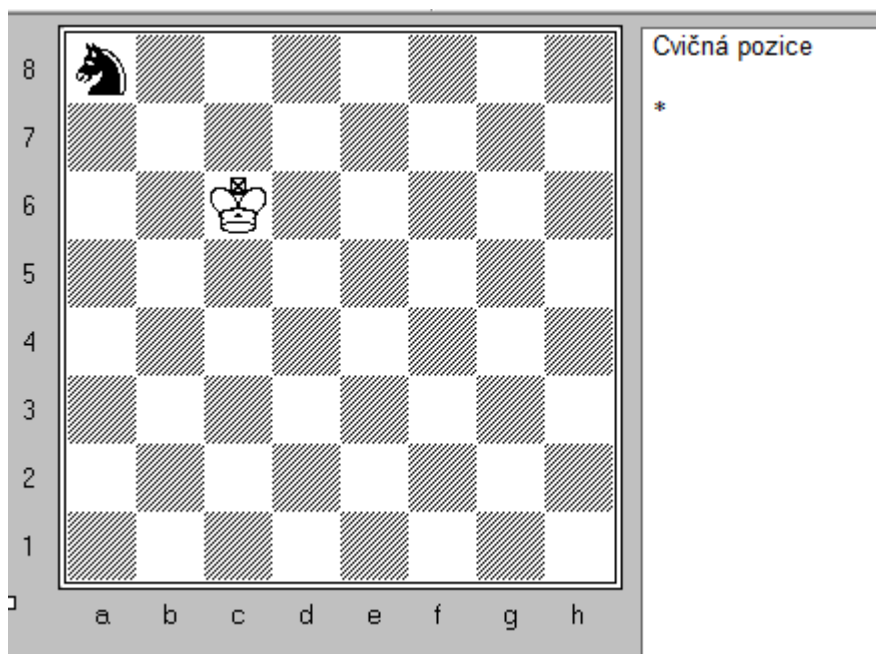
Pokusíme se tyto vztahy přesně pojmenovat. Vznikají mezi figurami, figurami a pěšci, mezi figurami, pěšci a jednotlivými poli.

Napadení

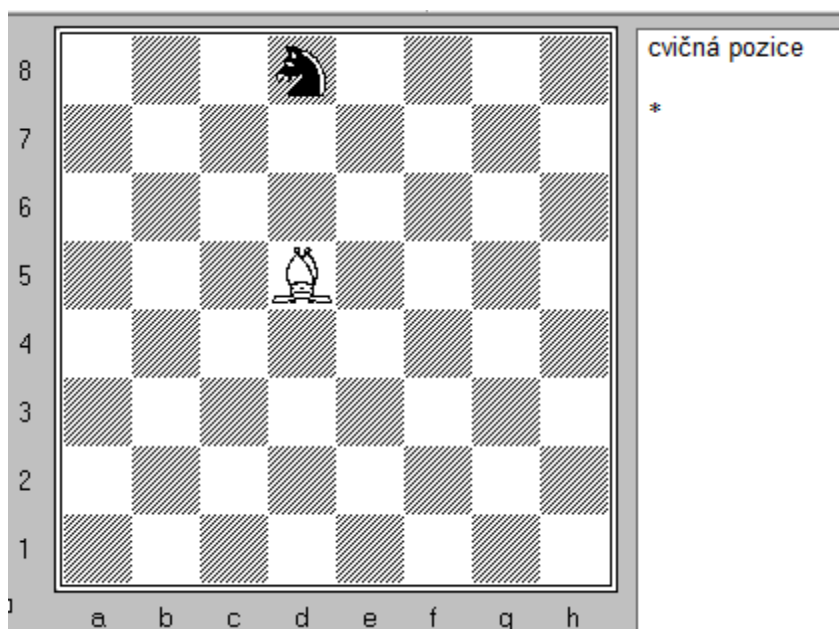
Tento vztah se pozná lehko. Vzniká mezi napadenou figurou nebo pěšcem a útočníkem. Pro pořádek, hrozba napadení také vytváří vztah, ale zatím velmi slabý. Je třeba si připomenout, že ne všechny figury mohou napadení provádět. Král nemůže napadat krále ani dámu, s výjimkou, kdy se D ocitne v jeho blízkosti nechráněná. Pěšci mohou napadat figury i sami sebe, pokud se tyto nacházejí v jejich dosahu.

Ohraničení

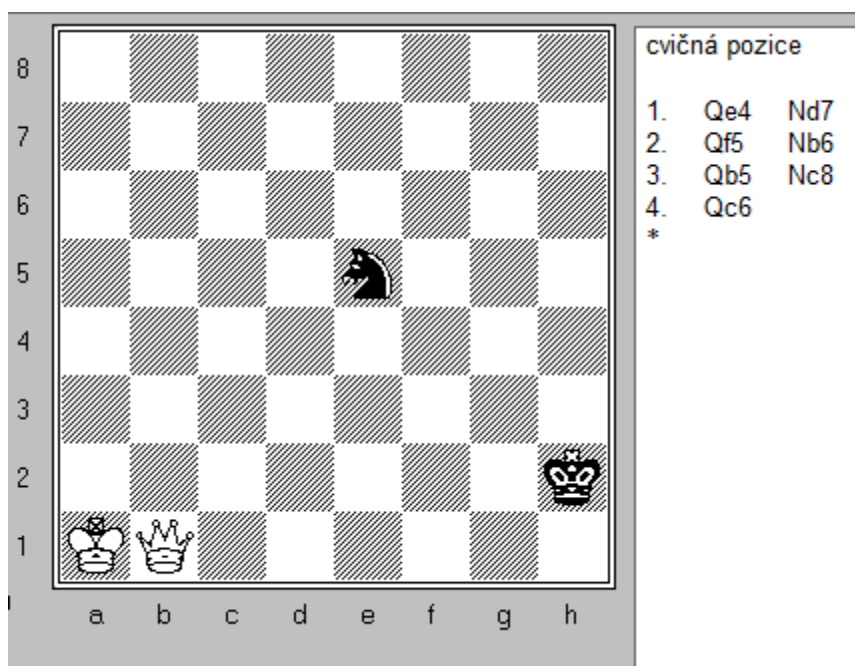
Figura nebo pěšec jsou ohraničeny, pokud jim nejsou přístupny pole, na které by jinak mohli vstoupit. K tomu stačí, aby taková pole protivník kontroloval svými silami.



Příklad ohraničujících vztahů. Král napadá pole, na které by mohl jezdec vstoupit, ale takto nemůže. Současně ale král je schopen sám takového jezdce napadnout a získat.



Situace obdobná. Střelec ohraničil (zabránil v pohybu) jezdci. Na rozdíl od krále ho není schopen sám získat. Stejný případ je i z věží.



Dáma v této situaci je figura, která si s jezdcem poradí v několika tazích i přes to, že se jezdec nachází v centru šachovnice.

Ohraničení může přejít v napadení, ale se s ním i kombinuje.

Zajištění

Dosud jsme hovořili zejména o vztazích figur a pěšců soupeřících stran. Nyní se podívejme na to jaké, vztahy panují mezi vlastními figurami. Již v úvodním postavení vidíme, že pěšci jsou zajištěni svými figurami a některé dokonce vícekrát. Tyto vztahy můžeme nazvat zajištěním, nebo zajišťovacími vazbami.

Zajištění v normální podobě má smysl pouze tehdy, kdy napadená figura je slabší, nebo stejně silná jako figura, která ji napadá. Je třeba si uvědomit, že zajišťující figura tímto svým působením ztrácí pohyblivost, protože po jejím odstoupení padne napadená figura.

Překrytí

Elementární příklad překrytí je výchozí pozice. Všechny figury jsou překryty svými pěšci. Při překrytí, figura která překrývá, přebírá na sebe působení napadající figury soupeře. Opět tato figura nebo pěšec ztrácí na pohyblivosti.

Rozdíl mezi zajištěním a překrytím spočívá zejména v tom, že při zajištění útok soupeře je veden pouze na napadenou figuru, v případě překrytí jsou útočné cíle dva. Na překrývací figuru (pěšce), ale stále zde zůstává útočná vazba s překrytou figurou. Tedy přímé napadení a hrozba.

Hrozba přeměny pěšce v dámu

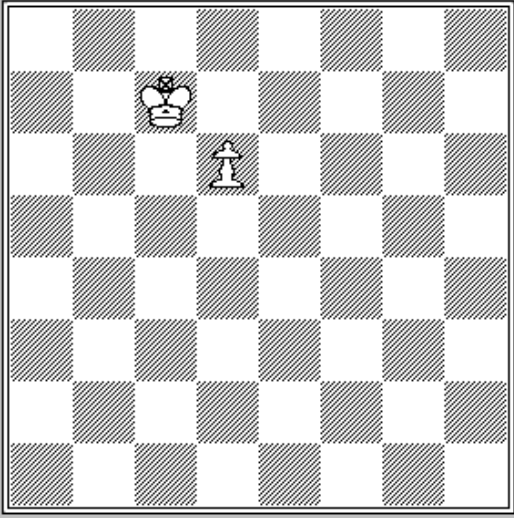
Hrozba proměny pěšce v dámu je zásadní zejména v koncovce. Její proměna mění zásadně poměr sil a je rozhodujícím faktorem ovlivňujícím řešení mnoha pozic v šachu. Tato hrozba může mít několik úrovní, podle toho, jak daleko od pole proměny pěšec stojí.

Hrozba zadržení pěšce

Způsoby zadržení pěšce, který postupuje k poli proměny, jsou různé. Přímé napadení pěšce figurou, nebo omezení pohybu.

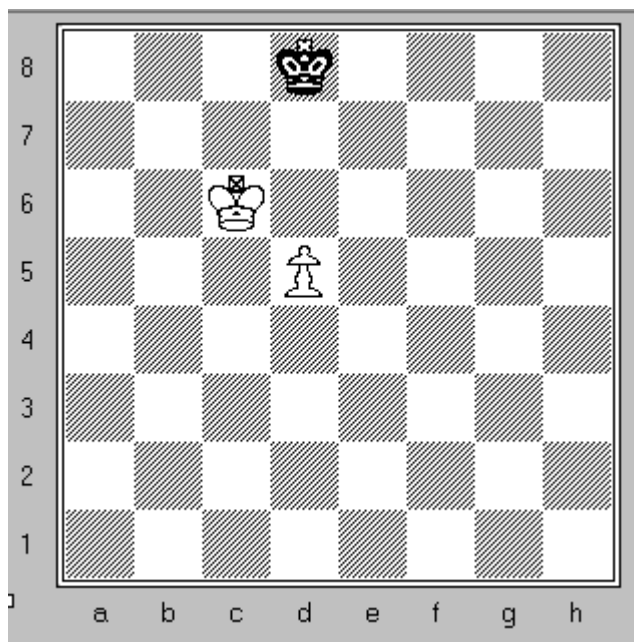
V koncovce se z velkého množství situací, které zde mohou nastat zdá nejdůležitější ta, kdy pohyb pěšce omezuje král. Jedna z těchto známých situací je pravidlo čtverce, které říká, zda král dostihne volného pěšce.

Druhou důležitou situací je boj o pole proměny.



V uvedené pozici král nejenom zajišťuje vlastního pěšce, ale i kontroluje pole proměny. Máme zde dva zajišťující vztahy - zajištění pěšce a zajištění pole proměny. Ve vztahu ke králi soupeře se jedná o omezující vztahy.

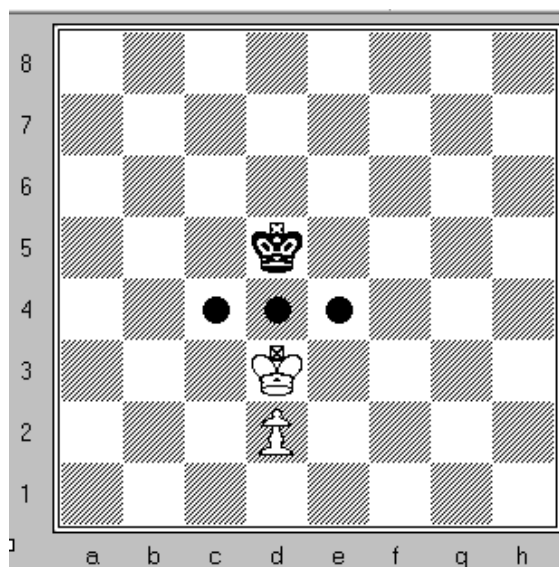
*



cvičná pěšcová koncovka

Je zřejmé, že v této pozici po Kd6 je černý v nevýhodě tahu a bílý dosáhne okamžitě na jedno z polí c7, e7 ze kterých král zajišťuje pole proměny pěšce. V případě, že je na tahu černý, vstupuje do hry pěšec. Kc8 2.d6 Kd8 3. d7. Pěšec omezil pohyb černého krále a po Ke7. Kc7 je proměna dosažena.

*



Kritická pole

V případě, že je na tahu černý, bílý získá jedno z kritických polí a prosadí postup svého pěšce.

1. ... Ke5
(1. Ke3 V případě, že je tahu bílý, kritické pole neobsadí a pěšce do dámy nedovede. 1...Ke5 2. d3 Kd5 3. d4 Kd6 4. Ke4 Ke6 5. d5+ Kd6 6. Kd4 Kd7 7. Kc5 Kc7 8. d6+ Kd7 9. Kd5 Kd8 10. Kd4 Ke8 11. Kc4 Kd8 12. Kd5 Kd7 13. Ke5 Kd8 14. Ke4 A bílému se nedaří krále černého vytlačit mimo kritické pole)
2. Kc4 Kd6
3. Kd4 Kc6
4. Ke5 Kd7
5. Kd5 Ke7
6. Kc6

A situace je vyřešena

Boj v podobných pozicích koncovky se tedy točí okolo snahy o získání zajištění postupu pěšce a ohraničení možnosti pohybu soupeřova krále. Jestliže se podaří dosáhnout toho, že král dosáhne vztahu s polem proměny, bude postup pěšce zajištěn. Pokud ne, slabší strana se ubrání.

Cílem bylo ukázat, že na šachovnici existují vztahy mezi figurami a pěšci. Znalost těchto vztahů nám dovoluje situaci na šachovnici lépe pochopit, popsat a řešit. Na příkladu znalosti těchto vztahů, lze pochopit například námi probíraný příklad kritických polí.

V procesu boje, v závislosti na tom, jak se síly soupeřů přibližují a vznikají nevyhnutelné vzájemné vztahy mezi figurami a pěšci, mezi figurami a různými poli na šachovnici dochází k vzájemnému působení, které můžeme nazvat vztahy.

Těchto vztahů jsme našli pět:

- 1. Napadení**
- 2. Ohraničení**
- 3. Zajištění**
- 4. Překrytí**
- 5. Hrozba proměny pěšce**

Právě tyto jedinečné vztahy nám dovolí, abychom se dokázali dobře orientovat ve složitých taktických situacích.

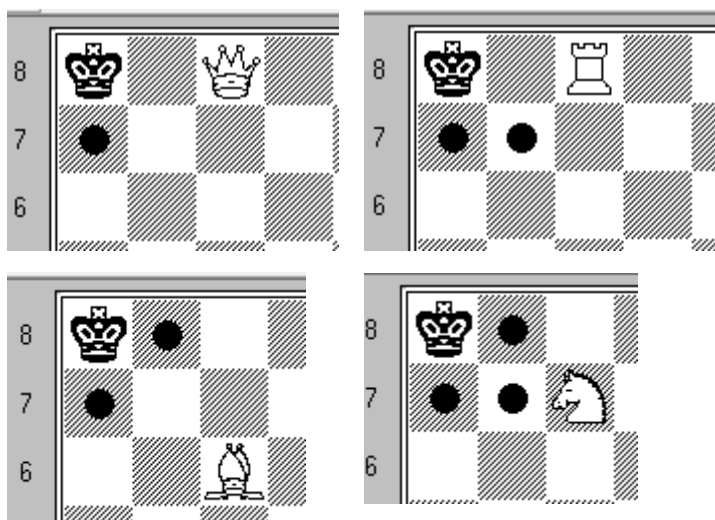
Kombinace vztahů

V minulé části jsme definovali (nově) jedinečné elementární vztahy, která popisují kontakt figur a pěšců mezi sebou. Takových vztahů jsme definovali 5 a tyto vztahy tvoří jakousi pavučinu, která omotává síly obou stran v procesu hry.

Rozeberme nyní některé situace, které se na šachovnici dějí a propojit je se systémem vztahů, které jsme definovali.

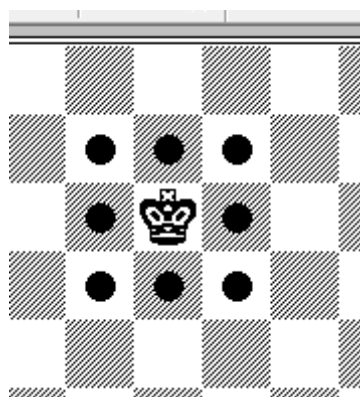
Matové finále

Mat vyžaduje vždy jednu figuru, která přímo útočí na krále a dále jsou nutné další figury a pěšci, které krále omezují v jeho pohybu. Mohou to být vlastní i soupeřovi pěšci a figury. Tedy aktivní vztahy – napadení, pomocné vztahy – omezení pohybu.



Na fragmentech jsou vidět jednotlivé rozdíly mezi figurami a potřebě omezujících sil při matu králi.

V případě, že král stojí uprostřed šachovnice, je třeba mu odejmout polí 8.



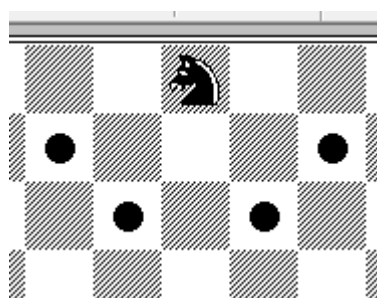
Z toho vyplývá, že mat lze charakterizovat jako koordinované, ve vztahu ke králi, spojení vztahů, která zahrnují jedno přímé napadení (šach) a 3,5,nebo 8 omezujících vztahů, které mu nedovolí z šachu uniknout.

Kombinované napadení

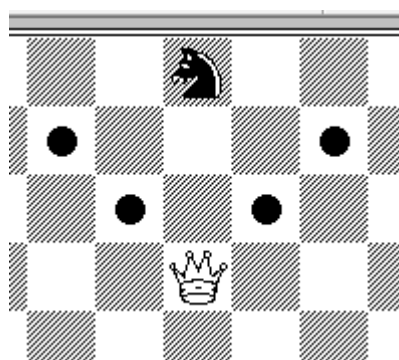
V procesu partie se nesnažíme dát soupeři okamžitě mat. Tento cíl by se záhy ukázal jako nereálný. Proto reálnějším cílem pro první část hry je dosažení materiální převahy.

K dosažení tohoto cíle slouží kombinované napadání soupeřových figur a pěšců. Jak ale víme, kombinované napadení figury, nebo pěšce se od matového útoku na krále liší pouze v objektu útoku. V obou případech je aktivní vztah-napadení, a pomocný ohraničení pohybu.

Na vybraném příkladu se dotkneme situace jezdce na kraji desky.



Zde bude aktivní napadení doprovázeno čtyřmi vztahy ohraničení. Při pohledu na diagram je jasné, že dáma je schopna provést sama kombinované napadení jezdce.



Bylo by dobré, abyste situaci ostatních figur také dobře pochopili.

Dvojitý napadení

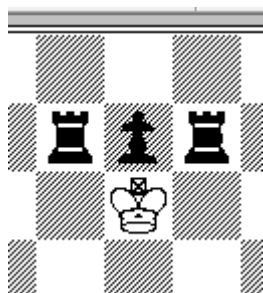
Již jsme si řekli, že dvojitý napadení je charakterizováno následujícími třemi případy:

Jedna figura napadá dva objekty

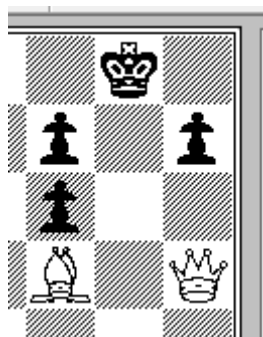
Dvě figury napadají jeden objekt

Dvě figury napadají dva objekty

Z hlediska popisu vztahů, které nás zajímají je situace jasná. I zde nalezneme dva aktivní vztahy. Pouze počet objektů, na které jsou namířeny, jsou různé. Podíváme se na několik případů.



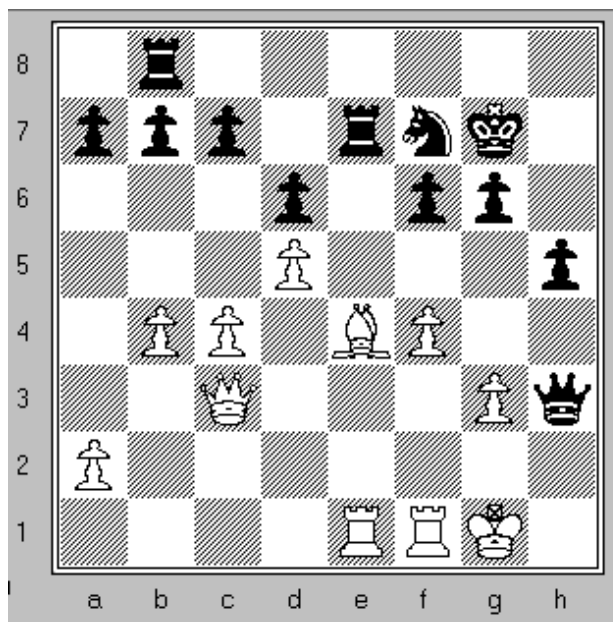
Pokud odstraníme pěšce černého, stane se napadení krále na dvě věže bezvýznamným, protože mezi věžemi budou působit vztahy, které jsme nazvaly zajištění. Přítomnost pěšce však tyto vztahy narušuje. Věže se nezajišťují a napadení krále je účinné, protože černý není schopen zajištění realizovat během jediného tahu. Pěšec sehrál úlohu narušitele vzájemných vztahů mezi věžemi.



Pěšec h7 je napaden dvakrát – dámou a střelcem. Dva vztahy. Zajištěna je pouze jednou figurou. Po prostém Dh7 však Kf8 a po šachu na h7 král uteče z matové sítě. Proto je účinnější Dh6. Za prvé bílý brání útěku krále, za druhé vzniká hrozba přenesení útoku na jiný vybraný bod v pozici soupeře.

2. Sxh7 Kh8 3. Sg6+ Kg8 4. Dh7 – f7 mat

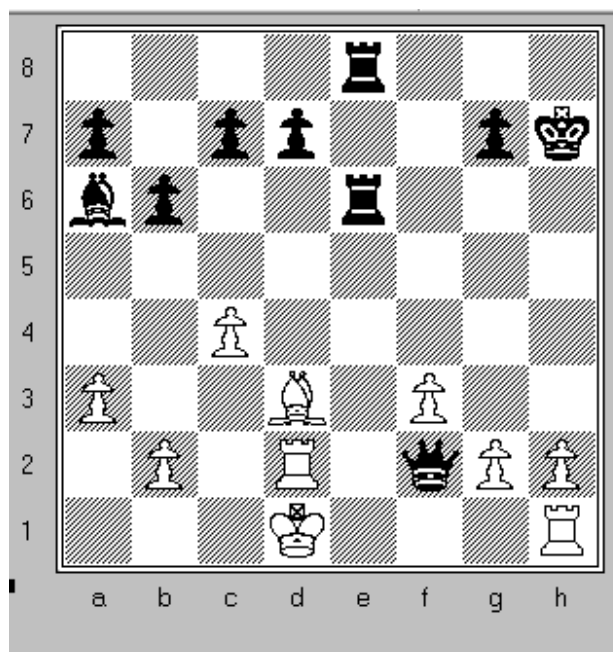
Bílý vynuceně mění objekt útoku, přenáší aktivní vztahy (napadení) z pěšce h7 na f7 a současně vytvoří matové finále.



V jedné z možných pozic v partii mohla vzniknout tato situace. tahem 1. Sf5 bílý vytváří dva aktivní vztahy. Střelec napadá dámu, věž na věž. Po Dxf5 Vxe7 bílý získal materiální výhodu.

1-0

Dvojitý napadení je zvláště účinné, když jednou z napadených figur je král.



Pozice bílého se zdá být velmi složitá. To by platilo v případě, že by černý pěšec stál na g6. Nyní bílý vyřeší všechny své problémy.

1. Qxh7+ Kxh7

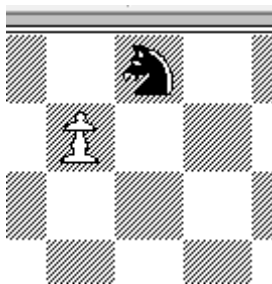
2. Bd3+

Nyní se vytvořily dva aktivní vztahy - napadení - na krále a dámu. Bílý stojí na výhru.

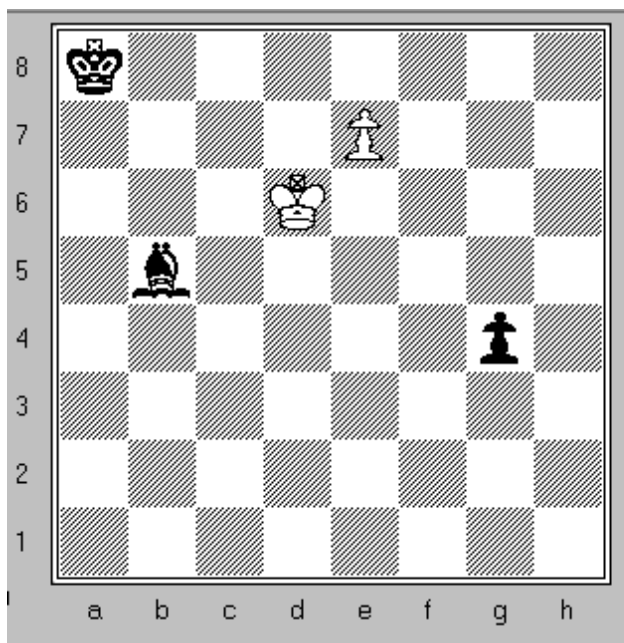
1-0

Dvojitý úder

V následujícím chápání budeme vycházet z rozšířené definice, kterou jsme přijali. Nejedná se tedy pouze o spojení dvou napadení na dva objekty, ale i napadení a hrozbu, nebo dvou hrozeb.



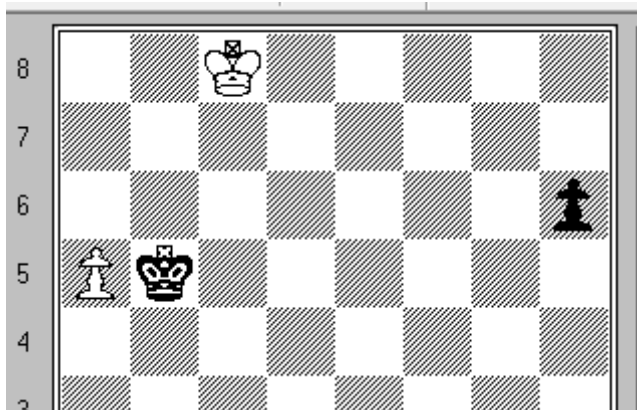
Na diagramu jsou dva aktivní vztahy. Hrozba proměny pěšce a hrozba vzetí jezce a opět proměny pěšce. Obou hrozbám černý čelit nemůže.



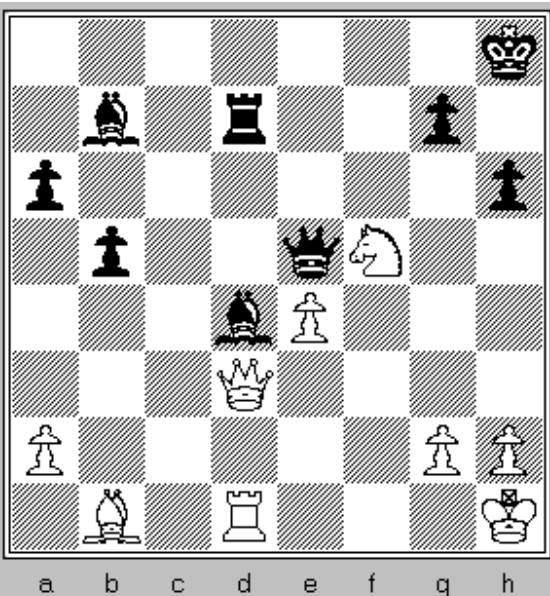
Bílý král, poté co se postaví na c5, napadá střelce a vytváří první aktivní vztah - napadení, druhý vztah v pozici souvisí s omezením. Hrozí zadržet pěšce v pochodu do dámy. Střelec nemůže ustoupit pro další vztah - hrozba proměny pěšce. Všechny tyto vztahy černý není schopen neutralizovat.

1. Kc5
1/2-1/2

Podívejme se na situaci z finále studie Korolkova. Bílý se zachrání tahem Kb7. Máme zde podobný případ dvojího úderu, který je složen z dvou vztahů – hrozba zajištění pěšce, který postoupí do dámy a hrozba vstoupit do čtverce proměny pěšce a zadržet jeho postup.



Následující výborná pozice je známá z mnoha učebnic šachu.

	Černý na tahu. Černý nemohl najít způsob obrany svého střelce na d4 a partii vzdal. Bohužel bílý nejenom že nemusel prohrát, ale přímo slavně zvítězit. 1. ... Bg1 Černý vytvořil hrozbu matu a současně napadl dámu soupeře. Vidíme typický případ dvojího úderu - hrozba matu a napadení. 0-1
---	--

Udělejme některé závěry

Pomocí pojmenování vztahů na šachovnici jsme schopni zachytit různé taktické situace, které na ní vznikají. V průběhu boje se snažíme dát mat soupeři, tomu však zpravidla předchází snaha o zničení jeho sil. První cíl se realizuje pomocí kombinovaného napadení krále, druhý – kombinovaným napadením figur a pěšců, nebo pomocí dvojího úderu.

Vše toto se děje určitým, koordinovaným, spojením vztahů figur a pěšců okolo objektu útoku. V zahájení často dochází ke vzniku těchto vztahů spontánně, nekoordinovaně, protože to vychází ze samotné podstaty šachu a jeho figur. Na konci partie, kdy se jedná o matové finále, nebo zisk materiálu, takové pozice již musí v sobě obsahovat systém vztahů, které v případě konkrétního objektu dovolí realizaci našeho záměru.

Prostředky vynucení

V případě, že použijeme k řešení pozice kombinaci, v ní se společně s našimi silami účastní i síly soupeře a to nejen jako objekty útoku.

Zachvácené vírem kombinace, soupeřovy pěšci a figury brání našim úmyslům, ale často jsou nám překvapivě při nich nápomocny. Můžeme směle říci, že v průběhu kombinace, jakoby některé figury přešly na naši stranu.

V následujícím rozboru se pokusíme ukázat, jakými prostředky soupeřovy síly donutíme, aby nám pomáhaly nebo alespoň nebránily našim úmyslům.

Napadení

Napadením nepřátelských figur můžeme dosáhnout toho, že nemohou ustoupit, nebo musí zaujmout nevýhodné postavení ve sféře našeho zájmu.

První dva příklady ukazují situaci, kdy se tyto figury podílejí na vytvoření matové sítě.

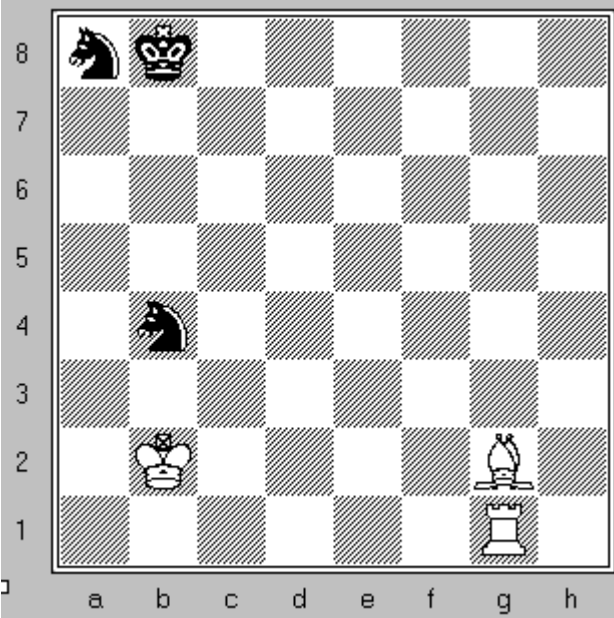


Diagram of a chessboard position. White pieces are on b2 (King), g1 (Rook), and g2 (Bishop). Black pieces are on a8 (King), a4 (Knight), and a8 (Knight). The board is labeled with files a-h and ranks 1-8.

Birnov

1. Kc3
Napadení jezdce vedlo ve finále k tomu, že se podíle na vytvoření pěkné matové sítě.

1. ... Na6
2. Rb1+ Ka7
3. Rb7#
1-0

Kasparjan 1961

1. Qc5+

Bílý nejprve uplatní dvojitý úder a poté jednotlivým napadáním figur soupeře je přinutí, aby okolo svého krále vytvořily matovou síť. V případě, že nebudou chtít, ztratí černý figuru.

1. ... Ka6
2. Qc2 Rb5+
3. Kc4 Bc7
(3...Bf4 4. Qa4+ Ra5 5. Qc6#)
4. Qa4+ Ra5
5. Qc6+ Bb6
6. Qc8+
1-0

Jiným umným napadáním figur dojde k situaci, že slabší strana utrpí materiální ztrátu.

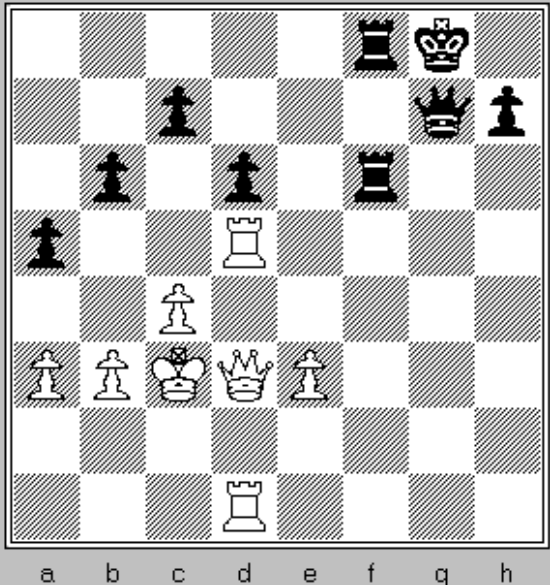
Rink 1924

1. Ra7

Začátek série napadení. Následující analýza ukazuje, že černý se napadením neubrání a je nucen figury vždy postavit tak, že je bílý získá.

1. ... Bf1
(1...Bc8 2. Ra8)
2. Ra2 Bh8
(2...Bc1 3. Rf2)
(2...Bf6 3. Rf2 Be7+ 4. Kb3 Bb5 5. Nd5+ Ke8 6. Nc7+)
(2...Bg7 3. Rf2 Ba6 4. Ne6+ Kg8 5. Rg2)
3. Ra8+ Kg7
4. Ra1
*

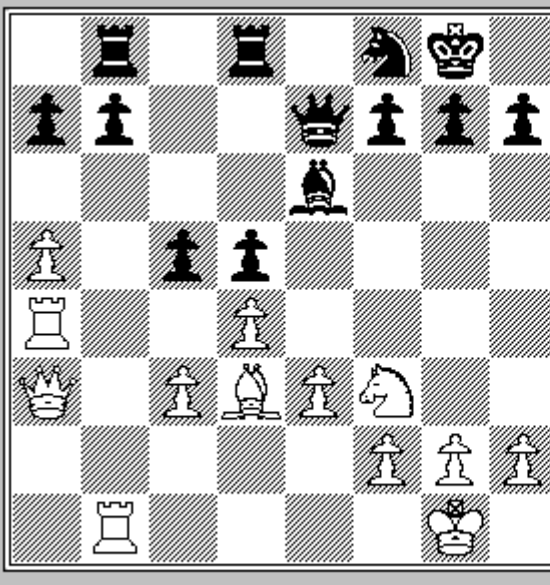
Nyní příklad z praktické hry



Černý na tahu. Baterie těžkých figur bílého vypadá nebezpečně, ale vystřelit může jen prázdným nábojem

1. ... c6
2. Rd4 c5
3. Rd5 Rf2+!!

0-1



Capablanca - Maršál 1909

Případ čtyřtahové kombinace bez oběti. Bílý se domníval, že věž na a4 je dobře pokryta tahem Sb5. A podívejme se na vynucený manévr černého, který se skládá ze samých napadení.

1. ... Bd7
2. Bb5 Bf5
3. Rb2 a6
4. Bf1 Bd7

0-1

Hrozba

Silná hrozba je stejně efektivní jako napadení.

Rink 1921

Síly jsou vyrovnané, ale bílý je aktivní a dokáže uplést matovou síť

1. Re7+ Kh8
2. Kh6 Rge8
3. Rdd7

Pikantní situace. Hrozba matu paralizuje síly černého

3. ... Kg8
4. Rg7+ Kh8
5. Rh7+ Kg8
6. Rdg7+ Kf8
7. Rh8+

1-0

Hrozba může zahnat figury soupeře žádoucím směrem

Trocký 1896

1. Kf4

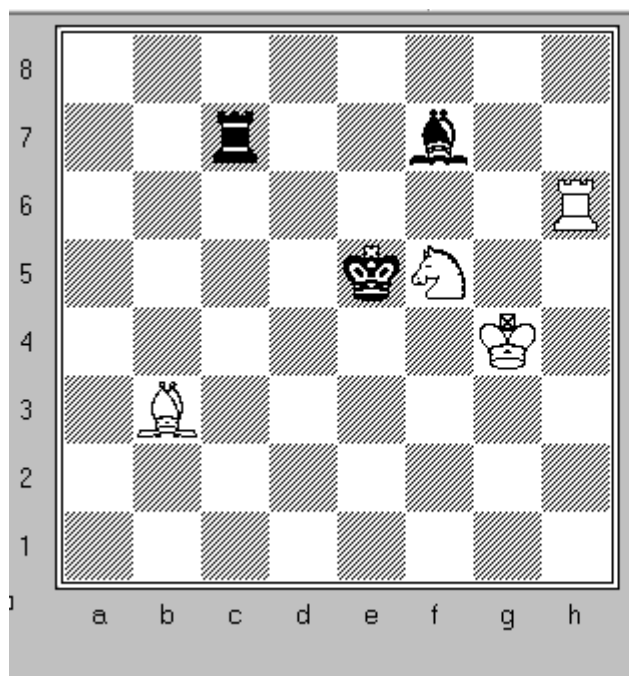
Hrozbou šachů zavede bílý král soupeře na zaminované pole a dosáhne výhry

1. ... Kf2
2. Ke4 Ke2
3. Kd4 Kd2
4. Kc5 Kc3
5. Rc8 Rxa7
6. Kb6+

1-0

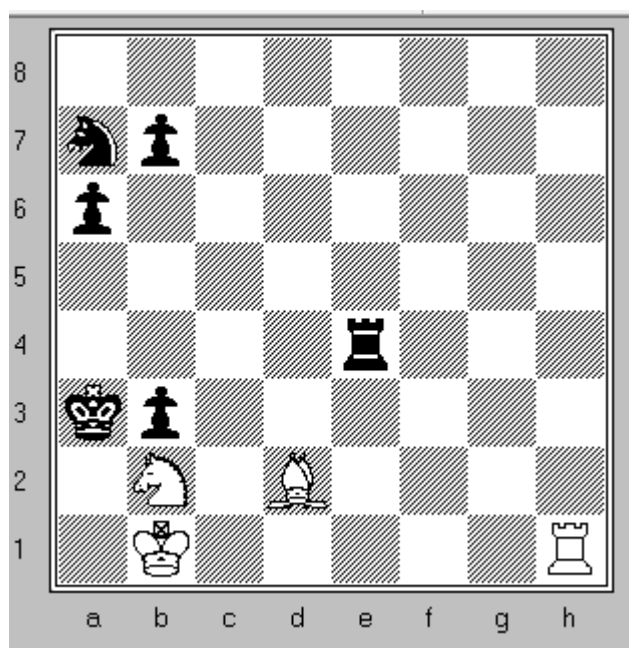
Výměna

Je pravda, že v kombinacích prostá výměna nevede většinou k vynuceným akcím. Tady je ale příklad, že i to je možné.



Kasparjan 1956

1. Rh7 Kf6
2. Kf4 Rb7
3. Bc4
- (3. Bxf7 Rb4+)
3. ... Rd7
- (3...Ra7 4. Nd6)
4. Bxf7
- Výměna řeší partii
4. ... Rxf7
5. Rh6+
- 1-0



Gurvič 1929

1. Be3 Nc6
2. Bc5+ Nb4
3. Nd3 a5
- AZdá se, že snaha bílého uvízla na pisku. To se
- však jen zdá. Bílý využije výměny k tomu, aby
- vykopal a zakryl hrob černého
4. Bxb4+ axb4
5. Rh8 Re6
6. Ra8+ Ra6
7. Rxa6+ bxa6
8. Nb2 a5
9. Ka1 a4
10. Nc4+
- 1-0

Bagdasarjan 1939

1. Ne3+ Kxh2
 (1...Kh1 2. Kxf2 Kxh2 3. Ng4+ Kh1 4. Kf1 h2
 5. Nf2+)
 2. Kxf2 Kh1
 3. Nf1 h2
 4. Ng3+
 1-0

Nevýhoda tahu

Tento a předcházející případ jsou příkladem nevýhody tahu. Černý stahuje smyčku okolo vlastního krále.

Rink 1948

Bílý na tahu. Kuriózní pozice, kdy nevýhoda tahu brání stranám ve výhře.

1. Nb4+ Ka7
 2. Nc6+ Ka8
 3. Be2!!

Silný tah, který dostává černého do situace nevýhody tahu. Černá dáma musí táhnout, ale kam? Jestliže potáhne někam po vertikále, nebo horizontále, bílý zahraje Sa6 a vznikne známá remizová pozice s králem izolovaným v rohu. Proto černý je nucen zahrát Dc8.

3. ... Qc8
 4. Kb6

Hrozí tah Sa6

4. ... Qb7+
 5. Kc5 Qc8

Opakování tahů a remiza
 1/2-1/2

Oběť

Je jistě známé, že oběť je silný a jistě nejefektivnější prostředek vynucení.

Dalo by se říci, že v oběti je něco tajemného až mystického. Vzniká neočekávaně, alespoň pro jednu ze stran, ruší naše povšechné představy o hodnotě jednotlivých figur.

Povyšovat ji však nad všechny ostatní prostředky vynucení je ale spíše záležitost lidské psychiky.

Ve skutečnosti, právě proto, že jsme ukolébáváni navyklými představami o střední síle figur, máme tendenci přeceňovat význam oběti.

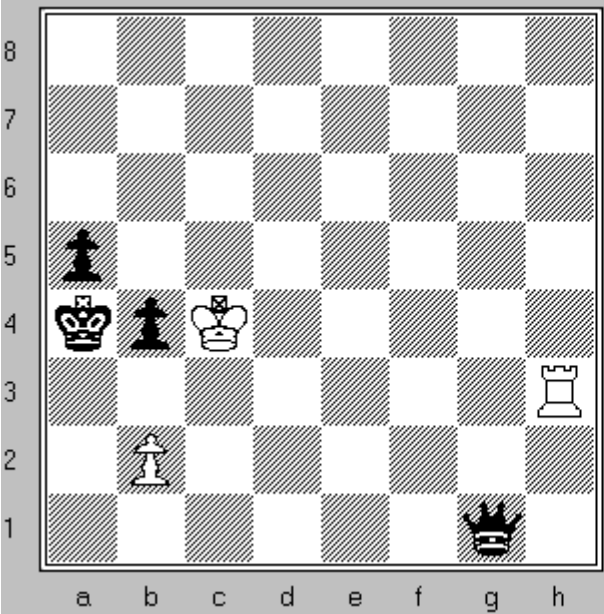
Konečně, my přece víme, že síla figur vyplývá z jejich postavení na šachovnici, ale v průběhu hry na to zapomínáme. V případě konkrétní situace na určité části šachovnice, se hodnota figur mění v závislosti na stupni, jak se zapojuje do boje.

Jestliže například pro úspěch útoku je nezbytné, aby byl rozrušen pěšcový kryt krále, neváháme takovou oběť figury užít, pokud jsme přesvědčeni, že se nám podaří dát mat, nebo obětovaný materiál získat zpět.

S cílem získat výhodu, kterou nám může přinést ta, nebo jiná kombinace, souhlasíme s různými oběťmi, pokud propočítá, že vše co bude obětováno, bude získáno zpět.

Také to znamená, že v kombinaci se objevuje element risku. Je tedy samozřejmé, že hráč musí být schopen provádět přesný a dlouhý propočít.

Obětmi lze realizovat různé cíle. Hlavním cílem oběti je však dezorganizace soupeřových sil nebo odstranění důležité obrany. Tedy naše síly jsou již plně koordinovány, k dosažení cíle je však nutné odstranit obranné schopnosti soupeře. Toho lze dosáhnout také obětí.

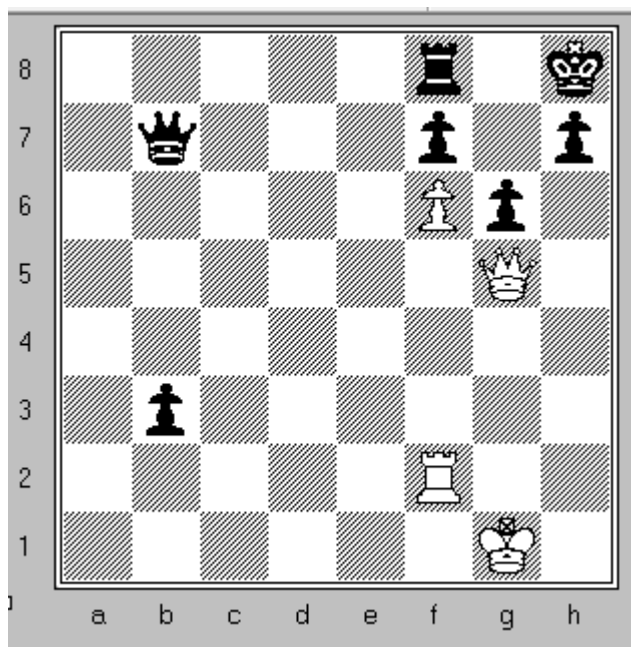


cvičná pozice

Král černého je v nebezpečí. Otázka je, jak toho využít. Po b3 bílý král unikne. Černý však v jeho obraně našel díru. Využít k tomu oběti věže, jejímž cílem bylo odebrat černému ústupové pole a3.

1. Ra3+ bxa3
2. b3+
1-0

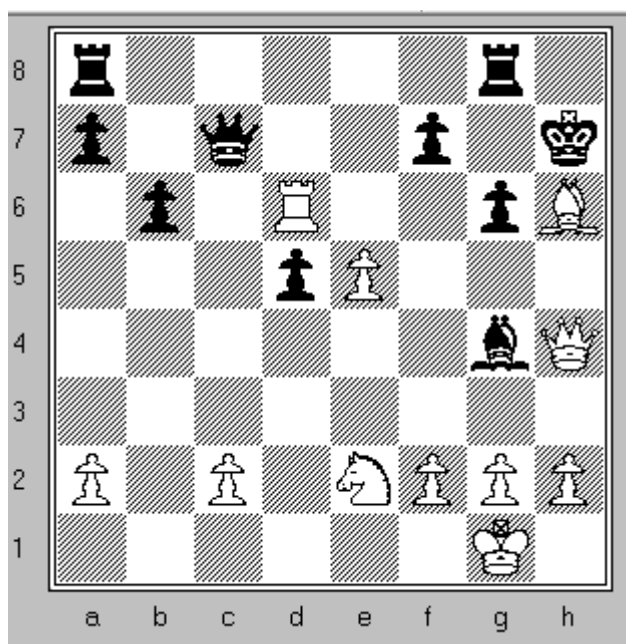
Cílem takové oběti bylo násilím přivléct síly soupeře na žádoucí pole. Tokovou oběť nazýváme přivlečení nebo zavlečení. Asi by ale nebylo správné tuto kombinaci nazývat zavlečením, protože hlavní cíl kombinace, který jsme sledovali, byl mat králi, tedy matová kombinace.



cvičná pozice

V této pozici bílý nejprve pohrozí matem, a tím přivleče věž na pole g8. Takto současně omezi pohyb krále. Poté následuje oběť dámy, rozrušení obranných prostředků černého a da mat králi.

1. Qh6 Rg8
 2. Qxh7+ Kxh7
 3. Rh2#
- 1-0



cvičná pozice

Bílý i v této pozici obětuje dámu, aby vynutil mat ve 3 tazích.

1. Bf8+ Bh5
 2. Qxh5+ gxh5
 3. Rh6#
- 1-0

Podobné oběti se nazývají odvlечením. Obětí dámy se podaří odvléct pěšce g a uvolnit věži dráhu na pole h6.

Shrňme

Odstranění obrany, nebo její dezorganizaci jsme schopni dosáhnout třemi typy oběti.

Přivlečením, odvlечením a rozrušením.

Navíc ale oběť může plnit cíl tvořivý, může podpořit naši koordinaci sil.

Oběti věže na e8 přivleče bílý krále na e8.
Současně je schopen tím završit koordinovat úsilí svých figur a vytvořit matový obrazec.

1. Re8+
(1. Qe7+ Kg8 2. Qe8+ Kh7)

1. ... Kxe8
2. Qe7#
1-0

Někdy se stane, že některé naše figury narušují celkovou koordinaci našich figur. Tuto situaci je možno řešit tím, že figuru obětujeme.

Reiš - Trockij 1969

Příklad z praktické hry. Pokud by černý jezdec nestál na poli e5, potom by černý tahem Se5 by mohl rozhodnout partii matovým spojením svých sil. Jak toho dosáhnout? Oběti jezdce, kterou je bílý nucen přijmout.

1. ... Nf3+
2. Qxf3 Be5+
0-1

Cíle této oběti bylo pouze osvobození pole e5. Takovouto obětí lze ale dosáhnout i jiné podobné cíle. Osvobození linie například, v případě, že na této linii jiná figura plní důležitější roli.

NN-NN 1962

Jestliže v této pozici odstraníme střelce h5, potom černý sází oběti vynutí mat. Jak toho dosáhne.

1.	...	Be2
2.	Qxe2	Rh8+
3.	Kg1	Rh1+
4.	Kxh1	Rh8+
5.	Kg1	Rh1+
6.	Kxh1	Qh8+
7.	Kg1	Qh2#

0-1

Taková oběť může být nazvána osvobozující, má za cíl uvolnit pole nebo linii.

A ještě poslední typ oběti. Sebezničení.

Marchall-Mac Kure 1937

Bílý se neočekávaně zachránil sebezničením vlastních figur.

1.	Rh6	Rxh6
2.	h8=Q+	Rxh8
3.	b5	

Patu nelze čelit.

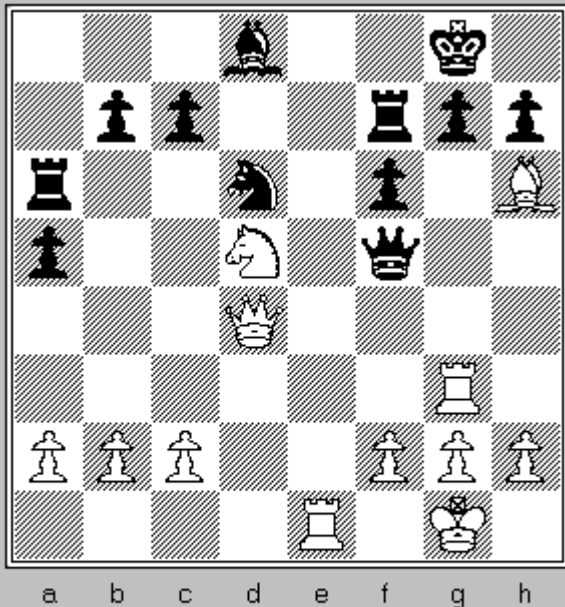
1/2-1/2

Nyní je možné udělat některé závěry. Řekli jsme, že oběť může mít za cíl dezorganizaci sil soupeře, nebo odstranění obrany soupeře, nebo naopak zajistit nutnou koordinaci vlastních sil, nebo ji napomáhat.

Podařilo se nám definovat 5 typů obětí:

1. **Přivlečení**, kdy se figura nebo pěšec soupeře přinutí vstoupit na předem plánované pole.
2. **Odvlečení**, kdy se figura nebo pěšec odpoutá od plnění konkrétního úkolu
3. **Rozrušení**, které pomocí oběti rozruší obrané postavení soupeře.
4. **Osvobozující oběť** má za cíl uvolnit pole nebo linie pro činnost jiných našich figur.
5. **Sebezničení figur nebo pěsců**, které jsou pro naše záměry nadbytečné.

Všechny tyto typy obětí se vyskytují v čisté formě, ale současně se v jedné kombinaci mohou kombinovat. To ukazuje následující příklad.



a b c d e f g h

1 2 3 4 5 6 7 8

Korčmár-Poljak 1937

Figury bílého obkličily černého krále, a vše visí na vlásku. Následující pozice ukazuje jak je oprávněné řešení : Kde je to nejtenší, tam se to i přetrhne.

1. Nb4 axb4
2. Qxd6 Qd7
3. Qd5 Kf8
4. Rxg7 Qxd5
5. Rg8+ Kxg8
6. Re8+ Rf8
7. Rxf8#

Podíváme se na to, co se vlastně stalo podrobněji. Jb4 uvolnil linii dámě pomocí osvobozovací oběti. Dáma provedla rozrušující oběť protože jezdec bránil pole e8. Vzit dámu není možné pro hrozbu matu. 3.Dd5 je nejkrásnější tah kombinace - oběť odvláčením a dámu nelze brát kvůli hrozbě matu. Poslední oběť Vg8 - přivlečení odvláčení krále od pole e8. Tedy 4 typy obětí v jedné kombinaci.

1-0

Co je kombinace

Názor na to co je kombinace se v historii šachu vyvíjel. Samotný pojem kombinace má svůj původ v latinském slově „combinatio“, které můžeme přeložit jako spojení.

V šachu tímto spojením chápeme spojené působení figur a pěšců, které se v pozici nacházejí a vzájemně se ovlivňují. V průběhu hry může docházet k řadě takových často i podivných (rozmarňných, výstředních) spojení (vztahů).

Již v dávné minulosti si šachoví badatelé všimli, že v určitých pozicích dochází k situaci, kdy jeden ze soupeřů provádí určitou záměrnou operaci, která nutí druhou stranu k vynucenému jednání, které není schopna změnit.

Takové postavení (spojení, propojení) figur a pěšců na šachovnici, které umožňovalo provedení vynucených operací, se začalo nazývat kombinací.

Novější chápání kombinace a její podstaty se snažilo o vyjádření její dynamiky. Snažilo se postihnout fenomény, ukryté v řetězu tahů, které v průběhu kombinace probíhají a tvoří variantu, častěji sít variant spojených s děním na šachovnici a které jsou vynucené logikou samotné hry (nelze nebrat v úvahu např. ztrátu materiálu, nereagovat na hrozbu matu apod).

E. Laskar to vyjádřil v definici kombinace takto: jestliže sít variant (propojených společným záměrem) v sobě ukrývá důležitý z hlediska hry výsledek, potom takový souhrn variant nazýváme kombinací a hráč, který takovou variantu našel a realizuje jí provádí kombinaci.

Později definici upravil P. Romanovský takto:

Kombinace je varianta (skupina variant), v průběhu které obě strany dělají vynucené tahy a která je zakončena objektivní výhodou aktivní strany.

V dalším období se k danému tématu vrátil i M. Botvinnik a snažil se některé nedostatky předcházejících definic odstranit. Jednalo se zejména o to, že některé pozice, které splňovaly podmínky definice, ve skutečnosti kombinací nebyly (vynucené tahy např. v koncovce).

Kombinace je forsírovaná varianta s obětí. Takové bylo nové znění podle Botvinnika.

Nyní se pokusíme o novou definici kombinace, která by se opírala o náš dosud provedený rozbor, který se opírá o spojování vztahů mezi figurami a pěšci.

Začneme od základních vědomostí. Abychom zvítězili v šachové partii, je nutné vynutit buď mat, nebo dosáhnout dostatečnou materiální výhodu k výhře.

Řekli jsme, že matové finále se vyznačuje určitým koordinovaným spojením vztahů mezi figurami, přičemž jedna je aktivní (napadení) a druhé jsou omezující.

Výhra materiálu (výhra figury nebo pěšce) jak víme, může být uskutečněna dvojím způsobem. První způsob je stejný jako u matu, druhý způsob je složen z dvojího napadení, kdy jsou dvě aktivní vazby (útoky se vystavují dvě figury).

Čtvrtým způsobem jak rozhodnout partii je proměna pěšce v dámu, případně jeho zadržení.

Z námi výše uvedených poznatků vychází i naše nové chápání kombinace:

Kombinace je přetvoření propojení figur obou stran, forsírovaně vedoucí ke koordinovanému spojení vazeb, která přináší výhodu jedné straně.

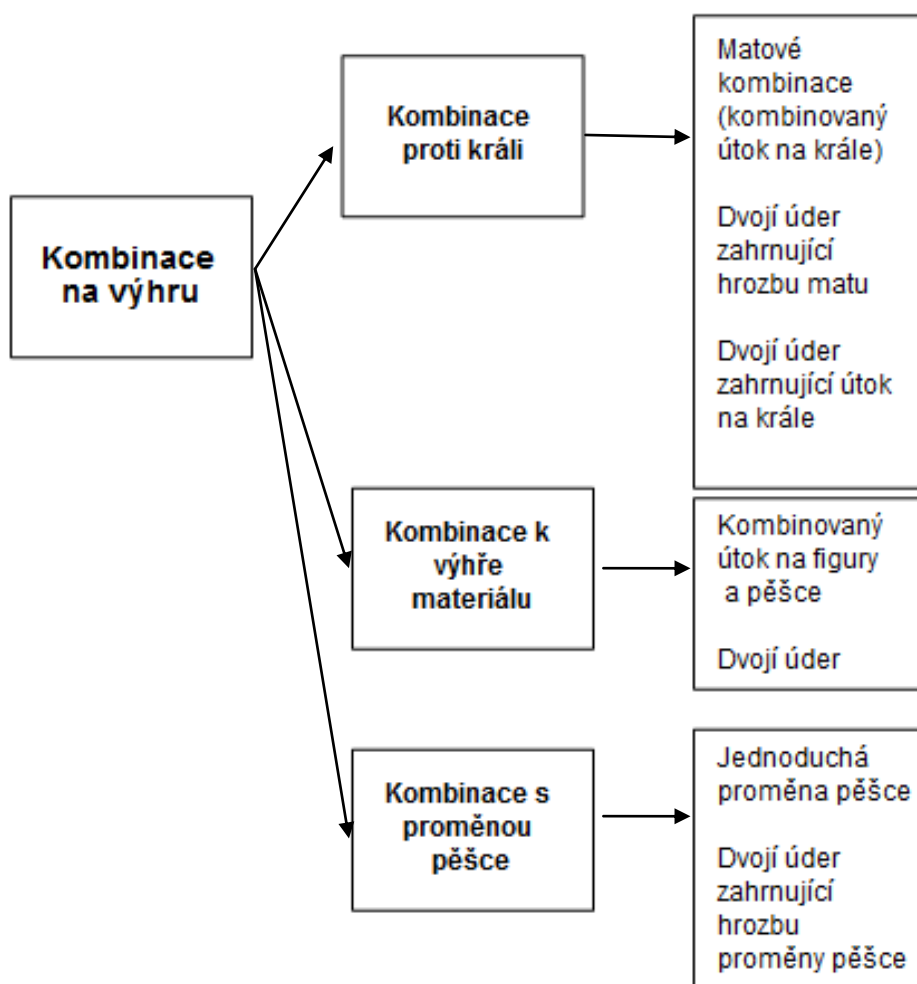
Teorie taktiky 9

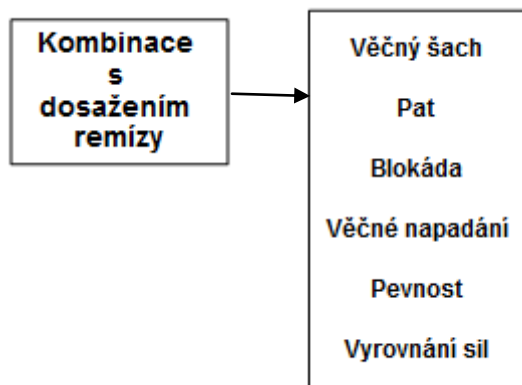
Klasifikace kombinací

Není pochyb o tom, že kombinace jsou tím nejzajímavějším jevem, který šachy nabízejí. Ne nadarmo se o nich říká, že jsou duší šachu. Bez nich by byly šachy jen obyčejnou a nudnou hrou.

Nicméně kombinace je nesporně složitý jev a může být charakterizována podle různých příznaků. Podle dosaženého cíle, který kombinace sledovala, můžeme kombinace rozdělit na dvě velké skupiny.

Jedna skupina zahrnuje kombinace, které vedou k dosažení vítězství, druhá skupina k vynucení remízy.





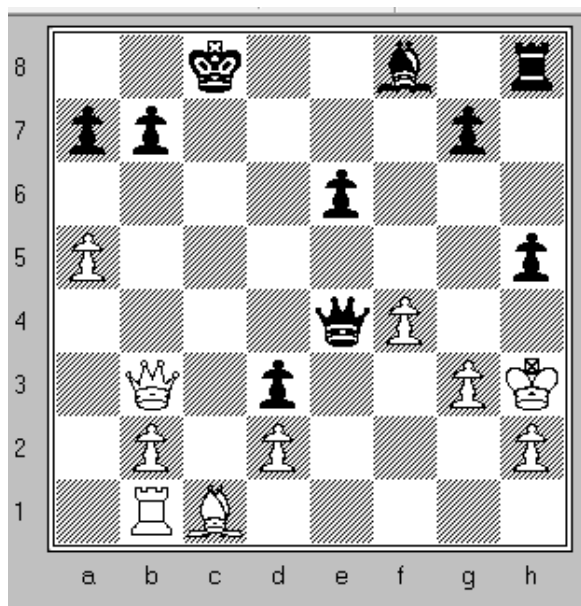
Výše uvedené schéma využívá k rozdělení kombinací toho, co jsme se naučili v předchozích lekcích zejména o dvojím napadení a dvojím úderu. Dvojí úder tedy mimo napadení figur a pěšců soupeře zahrnuje i kombinaci napadení figury nebo pěšce soupeře v kombinaci s reálnou hrozbou, kterou soupeř nemůže ignorovat. Tyto reálné hrozby můžete najít na výše uvedeném schématu.

Ke každému typu kombinace si ukážeme alespoň jeden příklad.

a) Kombinace proti králi

	Radulov - Sederberg 1961 Bílý na tahu Tři figury se podařilo bílému namířit na černého krále. Nyní je třeba narušit pěšcové krytí krále. Je třeba něco obětovat. 1. Rxg7 Kxg7 2. Qg4+ Kh8 3. Qh5 Vazba věže dovolila celý manévr dámou a trvale rozvrátila obranu černého. 1-0
--	---

Matový mechanismus je vytvořen dámou, kterou podporuje střelec. Střelec paralyzuje jezdce, který díky vazbě ztratil schopnost bránit důležitý bod h7.



Kopajev-Averbach 1946

Černý na tahu

Bílý král se vydal před své pěšce, všichni jeho strážci jsou soustředěni a paralyzováni na druhém křídle. Není divu, že se dostane pod silný útok.

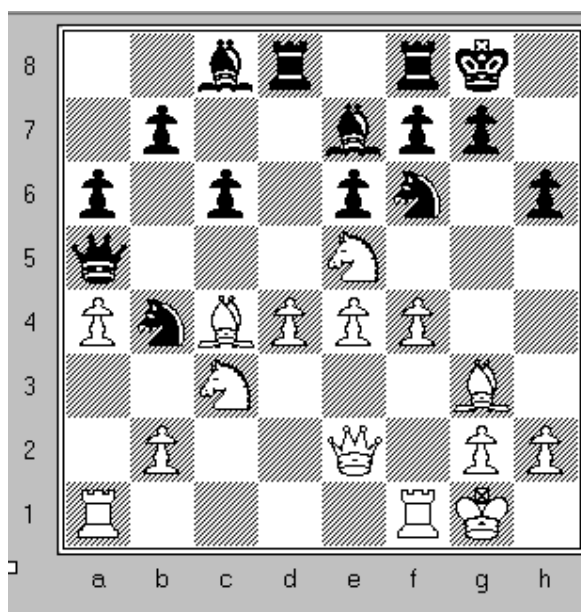
1. ... h4
2. Qc3+ Kd7
3. Qe5 hxg3+
4. Kxg3 Rh3+
5. Kxh3 Qf3+
6. Kh4 Be7+

Matové spojení tvoří dáma a střelec. Dáma v tomto případě hraje roli omezující, střelec roli přímého napadení. Král je ztracen.

7. Qg5 Qxf4+
- 0-1

b) Kombinace k výhře figur nebo pěšců

Tyto kombinace se dají rozdělit na dvě skupiny. V první se výhra figury docílí kombinovaným napadením, to je tak, že napadená figura nemá možnost odejít, ani ji nelze bránit.



Botvinnik-Stěpanov 1946

Bílý na tahu

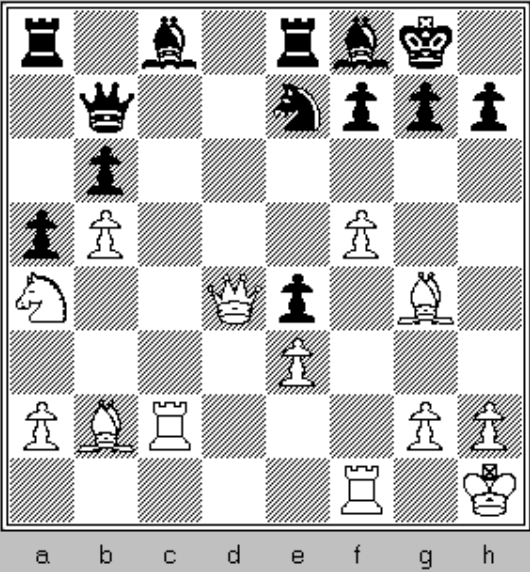
1. f5 exf5
- (1...Rxd4 2. fxe6 Bxe6 3. Bxe6 fxe6 4. Ng6 Re8 5. e5 Nfd5 6. Qf2! Dvoji úder na d4 a f7)

2. Bxf7+ Rxf7
3. Nc4!!

Dáma je polapena

1-0

A nyní příklad kombinace využívající dvojí úder.



Novotělnov-Rovner 1946
Černý na tahu

Bílý byl se svou pozicí spokojen. Napadá bod b6 a současně hrozí tahem f6. Na tahu je ovšem černý a ten chce využít slabosti první řady bílého.

1. ... Bxf5
2. Bxf5 Nxf5
3. Rxf5 Red8
Bílý musí ustoupit tak, že bude chránit první řadu.
4. Qc4 Rac8
5. Qe2 Rxc2
6. Qxc2 Qc8!

Pokud se vrátíme k tomu co se stalo zjistíme, že nejprve černý odlákal věž od obrany první řady, poté bílá dáma byla zavlčena na pole c2. Tím se vytvořila situace dvojího úderu, která využívá hrozby matu a zisku materiálu. Bílý všechny hrozby není schopen ubránit.

0-1

Kombinace s proměnou pěšce v dámu

Proměna pěšce v dámu je jistě významná změna materiálního poměru. Dochází k ní zpravidla pomocí pěšcového průlomu. K tomuto typu kombinací dochází častěji v koncovce. Jsou i případy, kdy k ní dojde ve střední hře.

Larsen - Spaský 1970

1. b3 e5
2. Bb2 Nc6
3. c4 Nf6
4. Nf3 e4
5. Nd4 Bc5
6. Nxc6 dxc6
7. e3 Bf5
8. Qc2 Qe7
9. Be2 O-O-O
10. f4

Bílý sehrál zahájení ooriginálně, ale velmi problematicky. Černý nemá starosti s aktivní protihrou, které bílý nyní pomáhá

10. ... Ng4
11. g3 h5
12. h3 h4!

Zahajuje útok na krále

13. hxg4 hxg3
14. Rg1 Rh1
15. Rxh1 g2
16. Rf1

(16. Rg1 Qh4+ 17. Kd1 Qh1 18. Qc3 Qxg1+ 19. Kc2 Qf2)

16. ... Qh4+
17. Kd1 gxf1=Q+
18. Bxf1 Bxg4+

0-1

Veltmänder-Polugajevský 1958

Černý na tahu

Zdá se, že černý prohraje. Jeho jezdec je napaden a nemůže ustoupit. Černý však vidí dále a počítá při tom s pěšcem na c3.

1. ... Ng3+

Otevírá sloupec f

2. fxc3 Qf6+
3. Qf2 Rxe1+
4. Kxe1 Qxf2+
5. Kxf2 c2

Mechanismus kombinace je zřejmý. Df6 je dvoji úder na krále a věž. Počítá však i s proměnou pěšce.

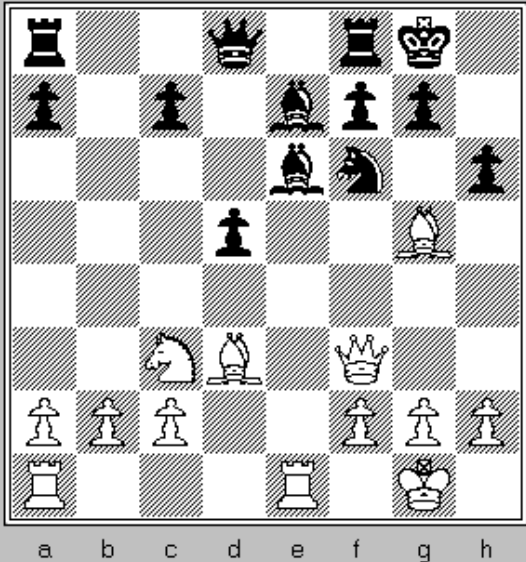
0-1

Remízové kombinace

Nejprve se soustředíme na kombinace, jejichž objektem je král. V tomto případě však útok nevede k matu, ale k věčnému šachu.

Věčný šach

Nejčastěji tato situace vzniká tehdy, když se podaří rozrušit obranu okolo nepřátelského krále, ale k tomu, abychom mu dali mat, nezbyvá dostatek sil. Ve většině případů rozhodující úlohu v této kombinaci hraje dáma.



Alechin-Leskar
Petrohrad
1914

Uvedená partie je příkladem kombinace s cílem dosáhnout věčného šachu.

1. ... **h6**
Tímto tahem se černý snaží vyjasnit úmysly bílého střelce g5. Alechin tento tah využil k tomu, aby dvěma obětmi rozrušil obranný kryt okolo krále černého.

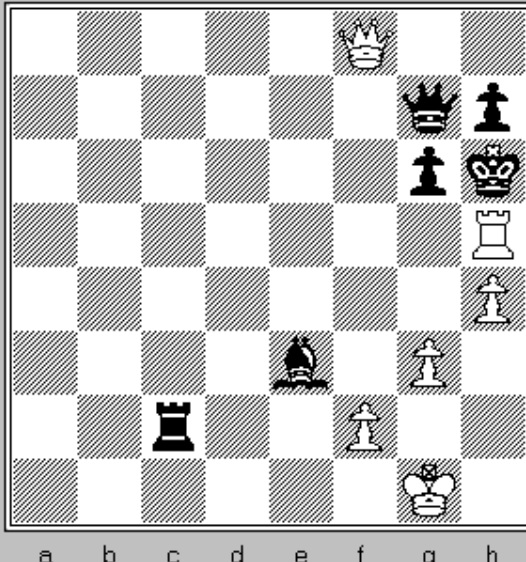
2. Bxh6 gxf6
3. Rxe6 fxe6
4. Qg3+ Kh8
5. Qg6

Bílá dáma se nebezpečně přiblížila na dostřel černého krále s tím, že ji podporuje bílý střelec. Černý jezdec však brání bod h7 a bílému se nepodaří vytvořit účinné matové hrozby.

5. ... Qe8
Po tomto tahu má bílý k dispozici věčný šach.

6. Qxh6+ Kg8
7. Qg5+
1/2-1/2

Věčný šach se může stát řešením situace, když dojde k tomu, že náš útok uvízl na mělčině.



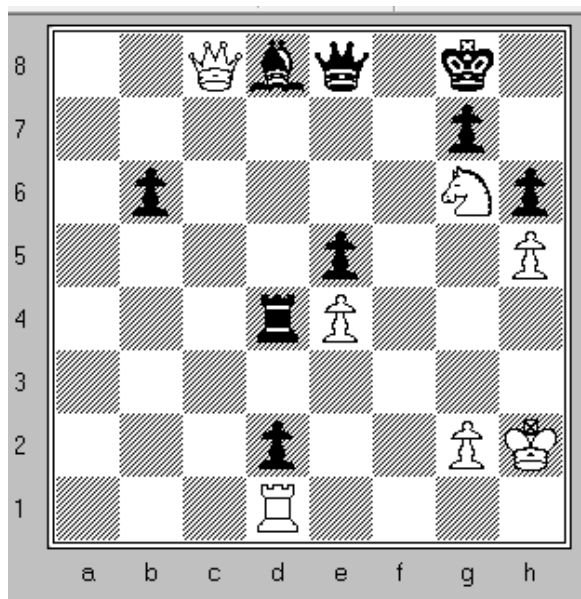
Smyslov-Vasjukov
Moskva 196

První reakce při hodnocení pozice říká-útok bílého ztroskotál a čekají ho materiální ztráty.

1. **Rh5+**
Nečekaná záchrana. Tato oběť rozrušuje obranu okolo černého krále a dává možnost bílému vynutit věčný šach.

1. ... gxf5
2. Qd6+ Qg6
3. Qf8+ Qg7
4. Qd6+
1/2-1/2

Hrozba věčného šachu může být součástí dvojího úderu v kombinaci s další silnou hrozbou, například hrozbou matu.

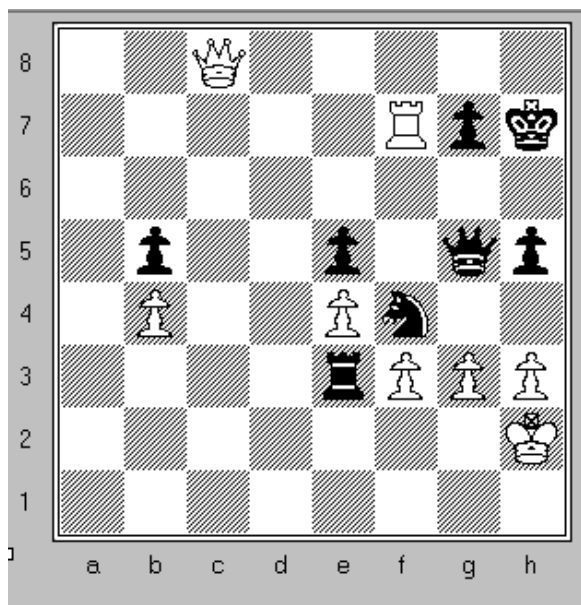


Rjumin-Berlinský
1933

Černý má jistě převahu, ale bílému se podaří zachránit pomocí věčného šachu.

1. Rf1 d1=Q
 2. Qe6+ Kh7
 3. Nf8+ Kh8
 - (3...Qxf8 4. Qg6+ Kg8 5. Qe6+)
 4. Ng6+
- 1/2-1/2

Pat

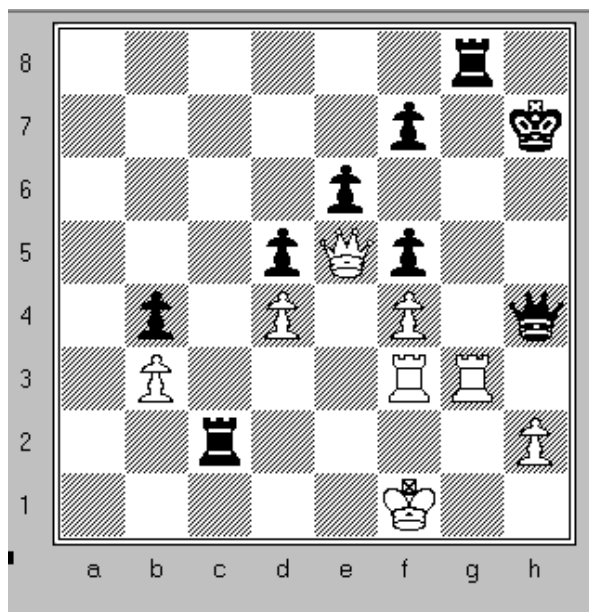


Evans-Reševský
1963

Mohli bycho říci, že bílý, který postrádá figuru se může bez výčitek vzdát. Ale..

1. h4 Re2+
 2. Kh1 Qxg3
- Černý si nevšímá nebezpečí, které mu hrozí. Bílý král je v patu a stačí se jen zbavit D a V
3. Qg8+ Kxg8
 4. Rxg7+
- Vzeti V vede k patu a jinak věčný šach V
- 1/2-1/2

Normálně se považuje pat jako poslední možnost, jak zachránit partii. To však není pouhá utopie. Často je hrozba patu reálnou hrozbou, se kterou můžeme v dané pozici kalkulovat, zejména v obraně bychom ji neměli přehlížet.



Tajmanov-Geller
1951

Pozice bílého je prohraná. Bílý se neubrání před mnoha hrozbami černého.

1. ... Rxh2

Zčátek komedie plné omylů.

(1...Rg4 2. Rh3 Rc1+ 3. Ke2 Re1+ 4. Kd3 Rxe5 5. Rxh4+ Rxh4 6. dxe5 Rxh2)

2. Qe3

(2. Rxg8 Kxg8 3. Rg3+ Tato kombinace na téma přivlečení je současně obětí sebeobětující. Bílý král se rázem ocitá v patu. 3...Qxg3 4. Qb8+ Kg7 5. Qg8+ Kxg8~ PAT!)

2. ... Ra8

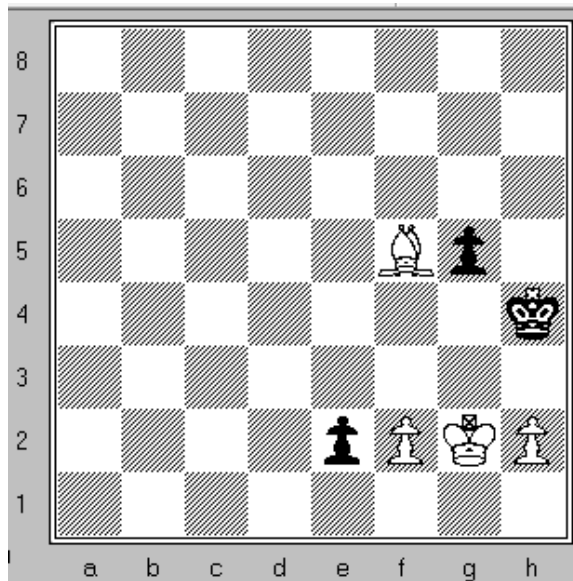
3. Rg7+ Kh6

Bílý se vzdal

*

Blokáda

Je nám již dlouho známé, že je velmi důležité, aby se figury navzájem podporovaly. Pokud se nám podaří, zejména v koncovce některou figuru vyřadit, může nastat situace, že silnější strana nebude schopna vynutit mat.



Čechover závěr studie

Bílý na tahu

1954

Pěšce černého nelze zastavit, ale přes to se bílý může zachránit.

1. Bg4

Tento tah je vlastně typickým dvojitým úderem. Za prvé jím bílý napadá pěšce a za druhé vytváří předpoklady pro vznik pozice, kdy král nebude mít k dispozici tah.

1. ... e1=Q

(1...Kxg4 Pokus utéct z klece vede k chycení pěšce 2. f3+ Kf4 3. Kf2 e1=Q+ 4. Kxe1 Kxf3 5. Kf1)

2. h3

Černý král je náhle v kleci, ze které se nemůže osvobodit.

Samotná černá D mat není schopná dát.

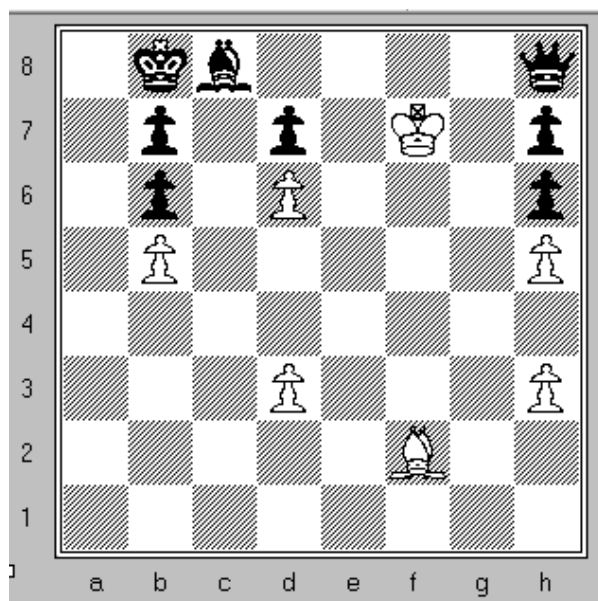
2. ... Qe4+

3. Kg1 Qf4

4. Kg2 Qe5

5. Kg1

*



Simchovič
1924

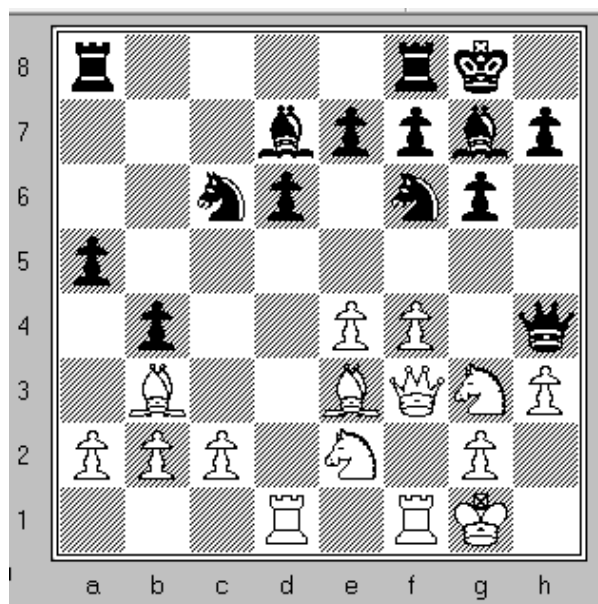
Bílý na tahu remizuje

1. d4 Qd8
2. h4

Černý nemá možnost jak by uplatnil svoji převahu
1/2-1/2

Věčné napadání

Na rozdíl od věčného šachu, zde máme příklad napadání i ostatních figur.



Zurachov-Buchman
Tah černých
1967

Figury černého jsou rozděleny, D je prakticky vyřazena ze hry. Hrozí e5

1. ... Bg4
 2. hxg4 (2. Qf2 Bxe2 3. Nxe2 Qxf2+ 4. Rxf2 Černý se již ničeho neobává)
 2. ... Nxe4
 3. Rfe1
- Pole h1 je bráněno jezdcem a proto se zdá, že bílému nic nehrozí.

3. ... Nh2
 4. Qf2 Ng4
- A dáma není schopna se před pronásledováním ukrýt
*

Pevnost

Výstavba pozice pevnosti, kam nemohou proniknout figury soupeře je důležitá taktická metoda v obraně.

Flor-Liliental
Černý na tahu
1950

1. ... Nf5!
Černý má za dámu jen věž a pěšce. Boj se však vede na jednom křídle a bude záležet, jestli bílému podaří proniknout do pevnosti soupeře.

2. Bxf5 gxf5
Bílý sdpoléhá na volném pěšce. Lepší asi bylo zkusit Df4 a poté postupem pěšce h narušit pevnost černého

3. Kg2 f4
4. h4 Kh7
5. Kf3 Re3+
6. Kxf4 Re6
7. Kf5 Rg6
8. h5 Rh6
9. Kg5

Bílý soustředil své síly u pevnosti černého, rozrušit ji se mu však nepodaří

9. ... Re6
10. Qd8 Kg7
Nesmí pustit D na f8

11. Qd4+ Kh7
12. Qh4 Rh6
13. Qb4 Kg7
14. Qb8 **Re6**

Remiza
*

Vyrovnaní sil

Kombinace s tímto záměrem se nejčastěji objevují v koncovce.

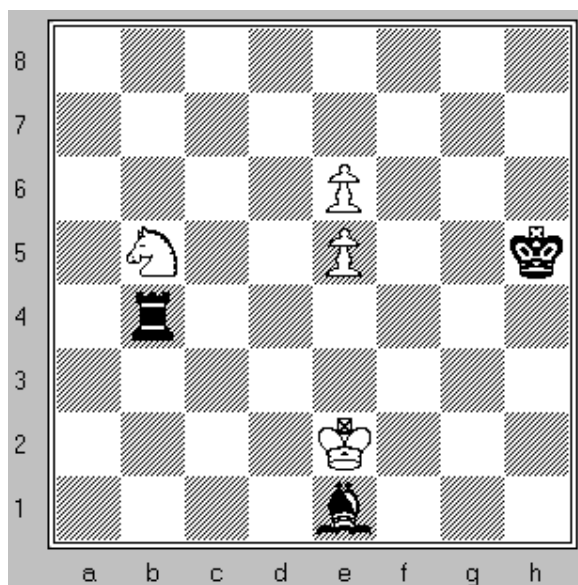
El Greco
1623 černý na tahu

Černý má o dva pěšce méně. Přes to remizuje s pomocí výměnné kombinace.

1. ... Ra1+
2. Rf1 Rxf1+
3. Kxf1 Bh3
4. Kf2 Bxg2

Černý obětoval střelce za pěšce a při tom získal pozici, ve které není bílý schopen uplatnit tuto převahu.

*



Perelman 1955

Bílý na tahu

Bílý dosáhne remizové souhry figur našim oblíbeným prostředkem - dvojitým úderem.

1. e7 Re4+
2. Kf1 Rxe5
3. Nc7 Rxe7
4. Nd5!!

Náš skrytý dvojitý úder. Černý nemůže dopustit ztrátu střelce. Věž proto nemůže opustit sloupec e. Na polích e8, 6, 4 číhá vidlička.

4. ... Re5

Jediný tah na který následuje hrozba druhého řádu.

5. Nf4+ Kg4
6. Nd3

Vidlička, kterou jsme zdálky neviděli. Bílý získá střelce.

*

I když se poslední případy vyskytují zejména v koncovce, je dobré je znát, abychom správně mohli odhadovat přechod ze střední hry do koncovky.