

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.

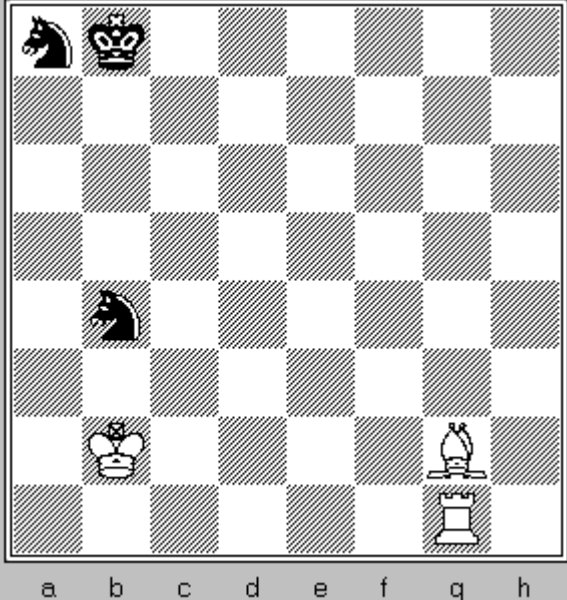
Zachvácené vírem kombinace, soupeřovy pěšci a figury brání našim úmyslům, ale často jsou nám překvapivě při nich nápomocny. Můžeme směle říci, že v průběhu kombinace, jakoby některé figury přešly na naši stranu.

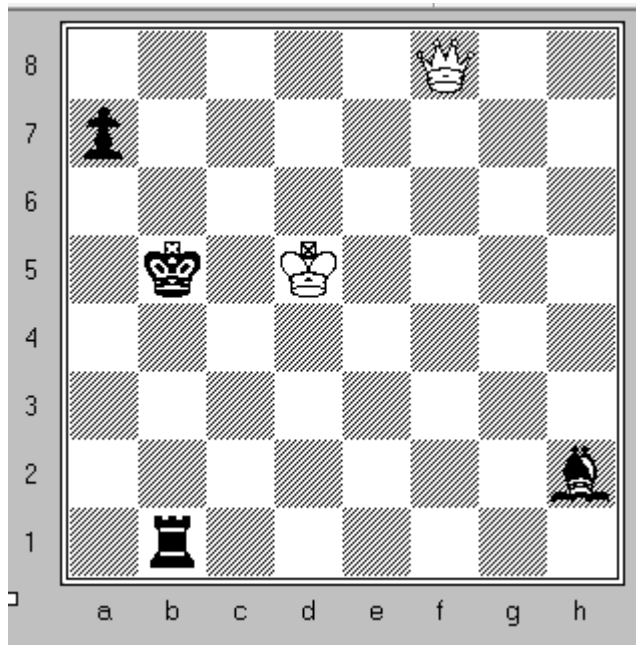
V následujícím rozboru se pokusíme ukázat, jakými prostředky soupeřovy síly donutíme, aby nám pomáhaly nebo alespoň nebránily našim úmyslům.

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.

	<p>Birnov</p> <p>1. Kc3 Napadení jezdce vedlo ve finále k tomu, že se podíle na vytvoření pěkné matové sítě.</p> <p>1. ... Na6 2. Rb1+ Ka7 3. Rb7# 1-0</p>
---	--



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#)

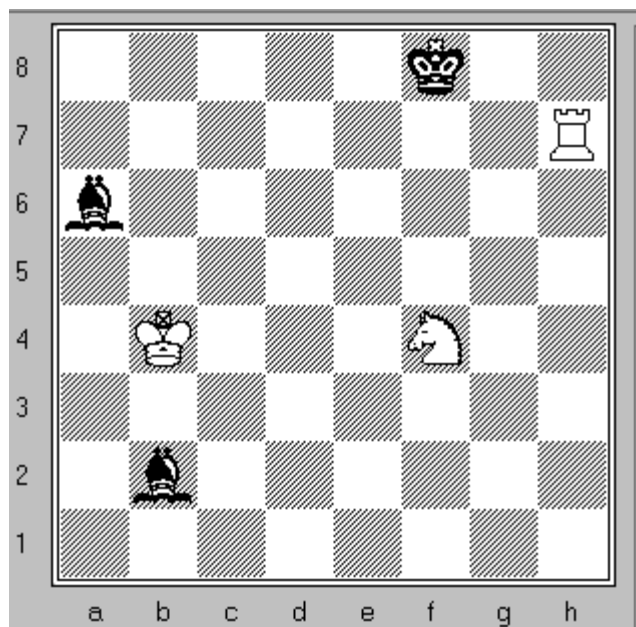
4. Qa4+ Ra5

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

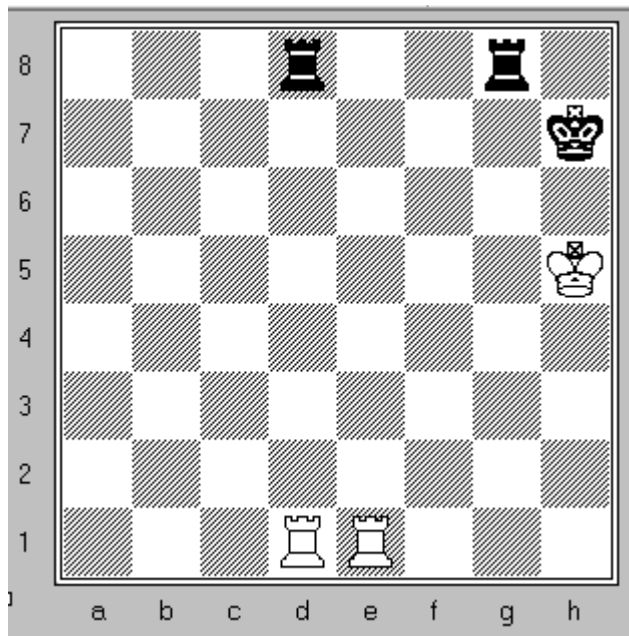
Případ čtyřtahové kombinace bez oběti. Bílý se domníval, že věž na a4 je dobře pokryta tahem Sb5. A podívejme se na vynucený manévr černého, který se skládá ze samých napadení.

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

0-1

Hrozba

Silná hrozba je stejně efektivní jako napadení.



Rink 1921

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

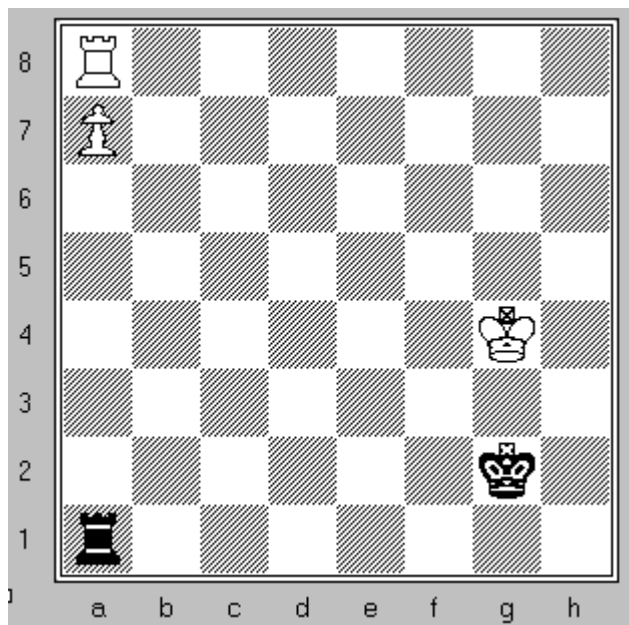
1. Re7+ Kh8
2. Kh6 Rge8
3. Rdd7

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

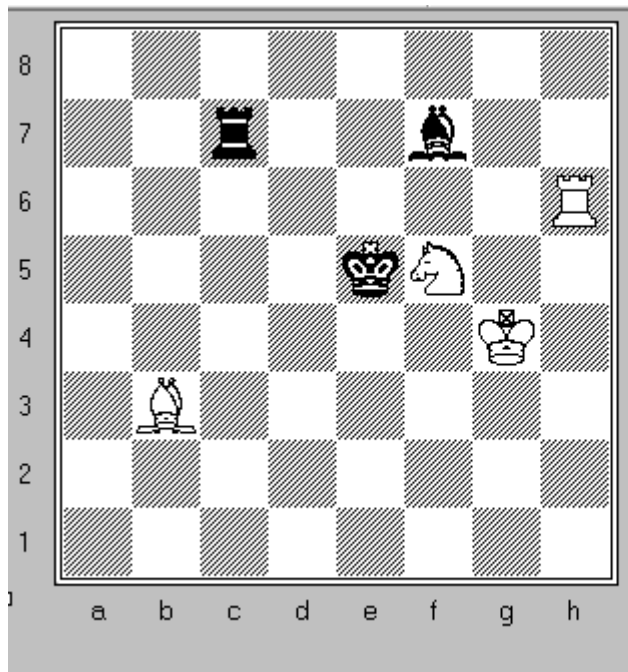
1. Kf4
Hrozbou šachů zavede bílý král soupeře na zaminované pole a dosáhne výhry

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

1-0

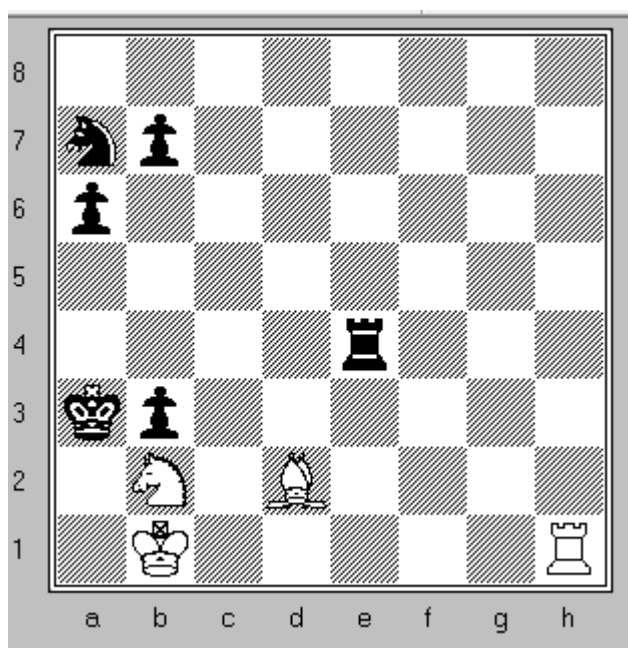
Výměna

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 uvizla 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.

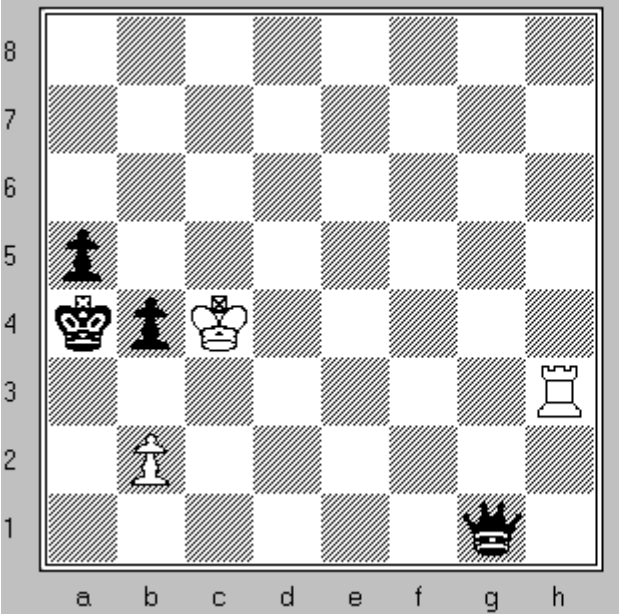
Konečně, my přece víme, že síla figur vyplývá z jejich postavení na šachovnici, ale v průběhu hry na to zapomínáme. V případě konkrétní situace na určité části šachovnice, se hodnota figur mění v závislosti na stupni, jak se zapojuje do boje.

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.

Oběťmi 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.



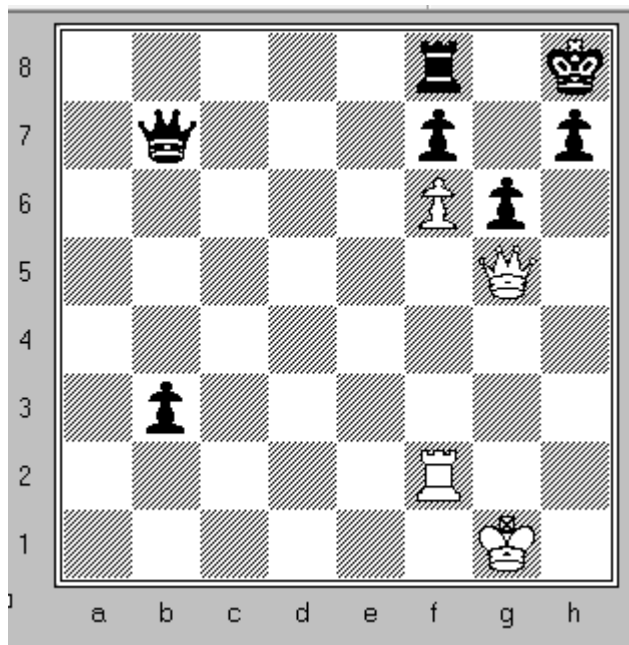
cvičná pozice

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

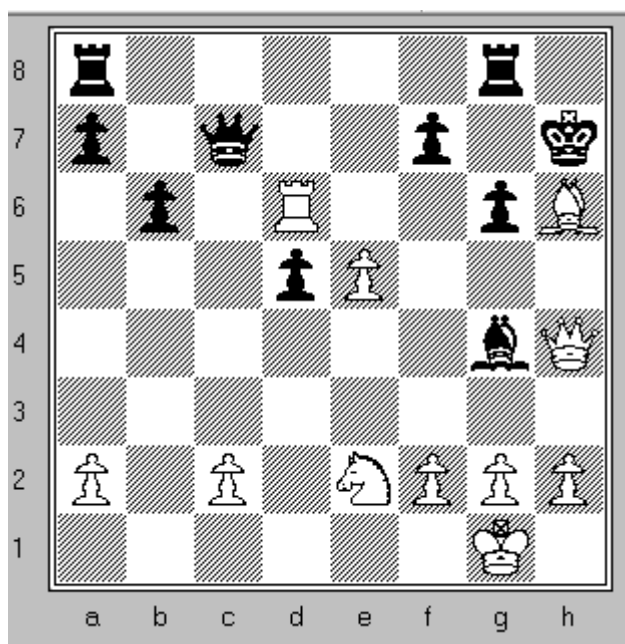
Cílem takové oběti bylo násilím přivléct síly soupeře na žádoucí pole. Tokovou oběť nazýváme přivlečení nebo zavlečení. Asi by ale nebylo správné tuto kombinaci nazývat zavlečením, protože hlavní cíl kombinace, který jsme sledovali, byl mat králi, tedy matová kombinace.



cvičná pozice

V této pozici bílý nejprve pohrozi 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 obětují dámu, aby vynutili mat ve 3 tazích.

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

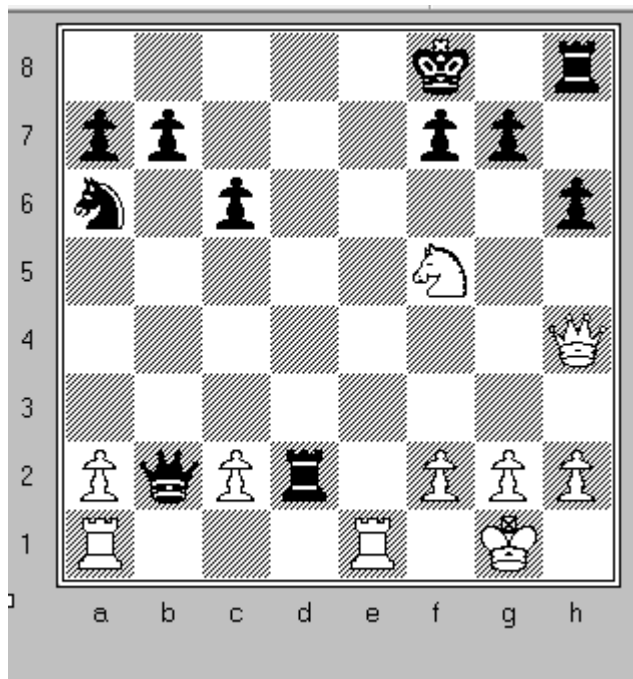
Podobné oběti se nazývají odvlечením. Obětí dámy se podaří odvlечt pěšce g a uvolnit věži dráhu na pole h6.

Shrňme

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

Přivlečením, odvlечením a rozrušením.

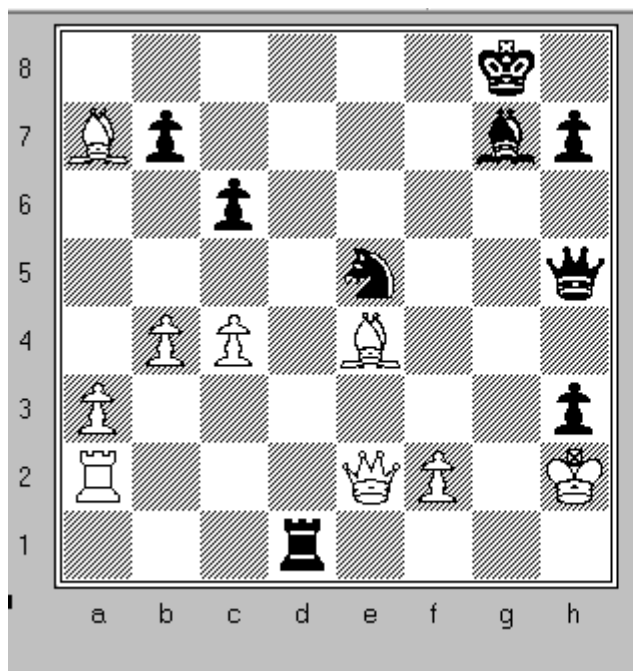
Navíc ale oběť může plnit cíl tvořivý, může podpořit naši koordinaci sil.



Obětí 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.

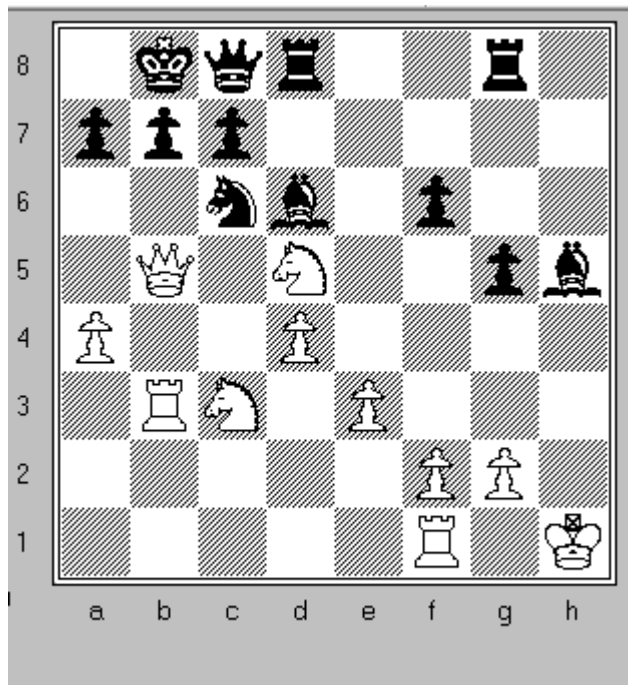


Reiš - Trockij 1969

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? Obětí jezce, 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

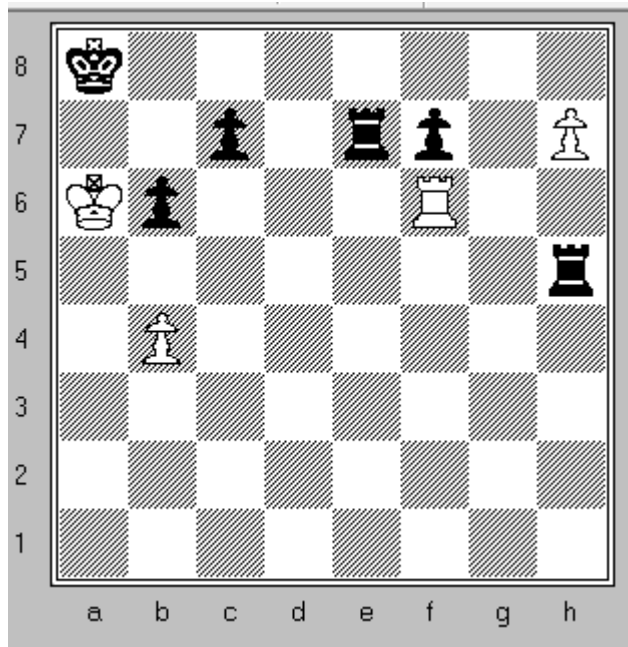
Jestliže v této pozici odstraníme střelce h5, potom černý sérii obětí vynutí mat. Jak toho dosáhne.

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 Rxx6
2. h8=Q+ Rxx8
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.

Podářilo 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 obětí rozruší obrané postavení soupeře.
4. Osvobozující obět má za cíl uvolnit pole nebo linie pro činnost jiných našich figur.
5. Sebezničení figur nebo pěšců, 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.



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. Rxc7 Qxd5
5. Rg8+ Kxc8
6. Re8+ Rf8
7. Rxf8#

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

1-0