

Matové motivy (1)

Mat v otevřených sloupcích (řadách)

Toto je velmi známý motiv. Podílejí se na něm 2 hlavní matující figury (věž + dáma nebo dvě věže), které operují po otevřených sloupcích nebo řadách a nutí soupeřova krále stále se přibližovat ke kraji šachovnice. Když už není žádná úniková cesta, král je tam pak zmatován.

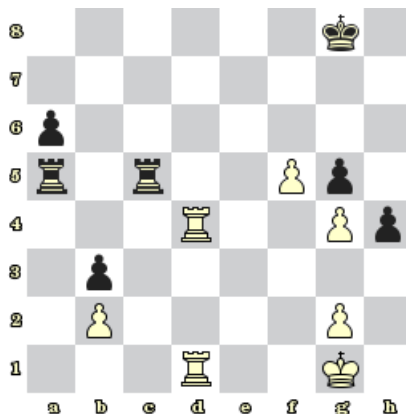


Diagram 1-1 – Bílý na tahu

Em. Lasker – Meyer (1900)

Bílý v pozici našel vynucený mat.

1.Vd8+ Kg7 2.V1d7+ Kf6

Nebo 2...Kh6 3.Vh8#

3.Vf8+ Ke5 4.Ve8+ Kf4

Když 4...Kf6, tak 5.Ve6#

5.Vd4+ Kg3 6.Ve3#



Diagram 1-2 – Bílý na tahu

A.Jusupov – P.Schlosser (1997)

1.Ve5 +-

Hrozí Vg5+ a mat v několika dalších tazích. Černý se po tomto tahu vzdal, vzhledem k následujícím variátám:

a) 1...Vd7 2.Vg5+ Kh7 3.Dg6+ Kh8 4.Vh5 Vh7 5.Vxh7#

b) 1...Vf8 2.Dg6+ Kh8 3.Vh5# typický mat na otevřených sloupcích

c) 1...Dc7 2.Vg5+ Kh7 3.Vh5+ Kg8 4.Vh8# nebo stejně jako v případě a)

Anastázin mat

Velmi pohledná kombinace, kde útočící strana využívá kombinované síly dámy, věže a jezdece.



Diagram 1-3 – Černý na tahu

J.Gast – E.Bhend (1987)

1...Je2+

Pro tento matový motiv je důležité, aby jezdec mohl ovládnout pole e2 (e7).

2.Kh1 Dxd2+!!

Bílý se vzdal při pohledu na následující tahy: 3.Kxh2 3...Vh4#

Dalším příkladem je mírně komplikovanější verze tohoto matu.

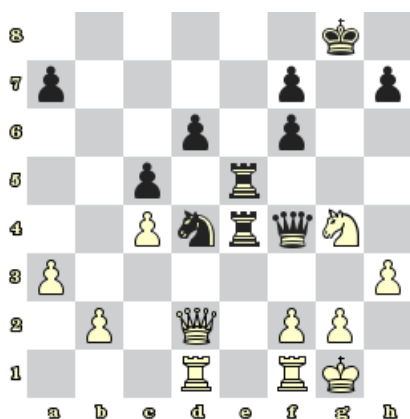


Diagram 1-4 – Černý na tahu
Kamyšev – Sokolsky (1936)

1...Je2+ 2.Kh1 Dxc4!! 3.hxc4

Bílý prohraje i po 3.f3 Jg3+ 4.Kg1 kvůli 4...Jxf1

5.Vxf1 Vd4 -+

3...Vh5+ 4.gxh5 Vh4#

Arabský mat

Arabský mat je velmi starý motiv, při kterém se na matovém útoku podílí věž a jezdec.

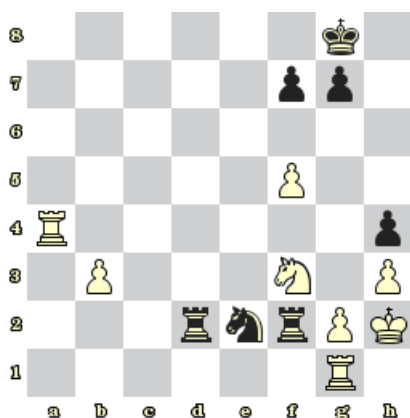


Diagram 1-5 – Černý na tahu
T.Casper – A.Jusupov (1999)

1...Vxf3!

Tato oběť kvality připravuje rozhodující odtažný šach. Ničeho by černý nedosáhl po 1...Jxg1 2.Jxd2.

2.gxf3 Jd4+ 3.Kh1

Nebo 3.Vg2 Jxf3+ 4.Kh1 Vd1+ 5.Vg1 Vxg1#

3...Jxf3 -+

Nyní vidíme typickou situaci pro Arabský mat. Bílý nemá žádnou vhodnou obranu proti Vh2#.

Po 4.Vg2 následuje 4...Vd1+ 5.Vg1 Vxg1#



Diagram 1-6 – Černý na tahu
Reiner – W.Steinitz (1860)

1...Dh4!!

Bílý nemá žádnou obranu to tomto efektním tahu.

2.Vg2

Po 2.Vxh4 přijde 2...Vg1# a 2.Kg2 snadno prohrává po 2...Vxg4+ atd.

2...Dxh2+!

Rozhodující oběť za účelem odlákání.

3.Vxh2 Vg1#

Baterie dámy a střelce

Pokud je dáma umístěna před střelcem na diagonále, obránce musí být dvakrát ostražitý!
Následující diagram jednoduše ukazuje sílu takové baterie.



Diagram 1-7 – Černý na tahu

J.Ros – T.Torbjernsson (1897)

1...e4 -+

Bílý jezdec je napaden a nemůže uskočit kvůli hrozbě matu na h2. Nicméně bílý pozici hrál až do hořkého konce.

2.Jfd4?! Dh2#

Figura, která brání pozici proti baterii střelce a dámy může být rovněž eliminována nebo odlákána.

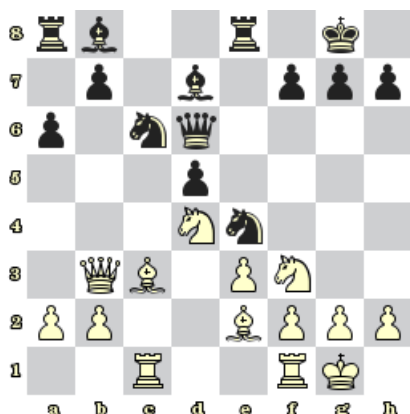


Diagram 1-8 – Černý na tahu

M.Gerusel – G.Sosonko (1977)

1...Jxd4!

Díky baterii dámy a střelce tento jednoduchý tah vyhrává figuru.

2.exd4

Již známá pointa se objevuje ve variantě 2.Sxd4 Jd2! 3.Dd1 (když 3.Jxd2 tak 3...Dh2#) 3...Jxf3+ 4.Sxf3 Dh2#.

2...Jxc3 3.Vxc3 Vxe2 0-1

Baterie dámy a věže

Stejně nebezpečná jako baterie dámy a střelce je také baterie dámy a věže.

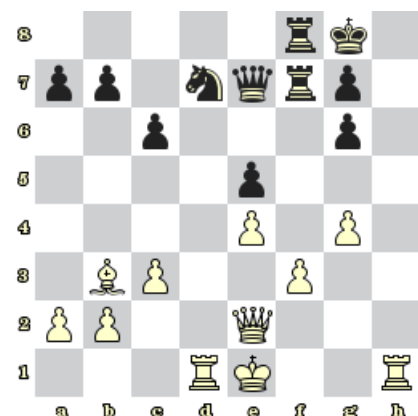


Diagram 1-9 – Bílý na tahu

J.Cazenove – Hull (1818)

1.Dh2

Černý nemá žádnou obranu pro Dh8#.

1-0

V další pozici provedl bílý standardní útok.



Diagram 1-10 – Bílý na tahu

A.Jusupov – J.Rubinetti (1982)

1.Sxg7!

Dobré je i 1.Vxg7+ Vxg7 2.Sxg7 +-

1...Vxg7 2.Vxg7+ Kxg7 3.Vg1+ Kh8 4.Dg4 +-

Černý nemůže pokrýt obě ohrožená pole g7 a g8 a dostane mat (pozor ale na 4.Dh6 kvůli 4...Vf7!)

Bodénův mat

V tomto efektním matovém obrazci hrají hlavní roli dáma a pár střelců, kteří typicky útočí na postavení po velké rošádě.



Diagram 1-11 – Černý na tahu

Schulder – S.Boden (1860)

1...d5! -+

Tento tah získává nejméně figuru, ale bílý umožnil svému soupeři efektní matový závěr.

2.Sxd5 Dxc3+!!

Nejdůležitějším prvkem Bodénova matu je spolupráce obou střelců. Po oběti dámy se na scéně objevuje druhý střelec a dává králi mat.

3.bxc3 Sa3#



Diagram 1-12 – Bílý na tahu

M.Chalupnik – E.Soloženkin (1989)

1.Da6!! Dc5

Jediná možnost jak bránit a-pěšce. 1...bxa6??

2.Sxa6# by bylo špatné.

2.Ja4 De3+

2...Df2 by vedlo k Bodénovu matu: 3.Dxc6+ bxc6

4.Sa6#

3.Sxe3 bxa6 4.Sxa6 Kb8 5.Je5 Kc7 6.Jxf7! 1-0