

Sada diagramů č. 6b (řešení) - Zadání 12. 11. 2015 / Kontrola 19. 11. 2015

1-1) V aktuální pozici má černý jezdcem navíc, ale bílý má dvě vážné hrozby – Vxb1 a cxb7. Po **1...Sf5??** černý vynuceně prohrává. Po **2.cxb7** je černá věž chycena na a8 a černý nemá nic lepšího než **2...Se4**. Bílý jednoduše vítězí po **3.bxa8D Sxa8 4.Vxa7**. Správná odpověď je **<D>**.

1-2) Zdá se, že **1...Se4** (což bylo zahráno v partii) čelí oběma hrozbám, které bílý má a umožňuje černému udržet převahu jezdcem. K vypořádání se s nebezpečným bílým pěšcem na c6 spoléhá černý na dva klíčové obránce – střelce (v případě 2.cxb7 Sxb7) a věž (v případě 2.c7 Jc6). Bílý nemůže ohrozit černého střelce, ale v případě černé věže už to je o něčem jiném! Bílý našel krásný a šokující tah **2.Vxa7!!** (odlákání). Po **2...Vxa7 3.c7** nemůže černý čelit proměně pěšce na 8. řadě. V konečné situaci není černého V+J dostatečnou náhradou za bílou D a 2 pěšce. Lepší není ani **2...Jxc6**. Po **3.Vxa8+ Jd8 4.Je5** je černá pozice beznadějná. Správně je **<D>**. Pozice zachycená na diagramu se poprvé objevila v partii Schlechter – Perlis (Karlovy Vary, 1911). Černý zahrál **1...Jxc6** a pokračoval v partii bez pěšce po 2.Vxb1 e6, ale zamezil okamžité katastrofě.

I když se to stává pouze vzácně, pěšec může být někdy proměněn už brzy v zahájení!

2-1) Trumfem černého je silný pěšec na c2, ale není vidět žádná jasná cesta, jak prorazit až na poslední řadu. Bílá dáma kryje pole proměny a bílý král je také poblíž aby proměně zabránil. Bílý má v dosahu pěšce c2 tři své figury, kdežto černý jenom dvě. Černý ovšem našel cestu jak narušit koordinaci bílých figur s využitím otevřené obrany bílého krále. Nejdříve černý odláká černou dámu od krytí pole c1, poté zavléče bílého krále na pole e3 a ve finále vše zakončí vidličkou za pomoci jezdcem. Takže se stalo **1...Db4! 2.Dxb4** (jinak hraje černý dalším tahem **2...c1D**) **2...c1D+ 3. Kf2** (3.Jd1 Jc2+) **3...Dxe3+ 4.Kxe3 Jc2+** a **5...Jxb4** s lehce vyhranou koncovkou. Správně je možnost ****. Ne zcela přesnou možností bylo i **1...Db1+ 2.Kd2 c1D+ 3.Dxc1 Dxa2+**, i když i zde má černý určité šance na výhru.

2-2) Přímočarý **1.Jxc2** okamžitě umožňuje černému přejít do vyhrané pěšcové koncovky (správně je možnost **<A>**). Po **1...Jxc2+** (všimli jste si, jak tento tah uvolňuje černé dámě na g1?) **2.Dxc2 Dg1+ 3.Kd2 Dxc2+ 4.Kd1 Dxc2+** (také vyhrává **4...Dxf3+**) **5.Kxc2 Ke6** se černý král přemístí na dámské křídlo, sebere bílého a-pěšce a pak se přemístí zpět na královské křídlo, aby podpořil své pěšce. Bílý král nemůže tomuto postupu nijak čelit, protože musí hlídat postouplého krytého h-pěšce černého. Zkuste si zahrát obě pozice (po **4...Dxc2+** i **4...Dxf3**) a porovnejte, kterou bylo jednodušší vyhrát.

Nikdy se nenechejte ovlivnit počtem obránců při zvažování útoku na cíl. Kvantita se ne vždy projeví v kvalitě!

3-1) Oba králové jsou ve velkém nebezpečí. Černý plánuje ošklivý taktický úder (k tomu se dostaneme později) a bílý tak nemá čas na pomalé přípravné tahy.

Naštěstí, bílý má k dispozici ohromující **1.Dxg8+!!**, což odstraňuje obránce poslední řady a zároveň uvolňuje pole c4 pro střelce. Po vynuceném **1...Kxg8 2.Vc8+ Sf8 3.Sc4+ Kh8 4.Vxf8#** je černý král v matu. Správné řešení je ****.

3-2) Pokud je na tahu černý, mění to celou situaci. Po šokujícím **1...Dg4+!!** (zavlečení/odlákání). Vzetí černé dámy vede k matu po **2.Sxg4 hxg4+!** (velkou chybou by bylo **2...fxg4+** protože pak by bílý

král utekl – 3.Kh4 g5+ 4.Kxh5 Vxh2+ 5.Kxg4) **3.Kh4 g5+ 4.Kh5 Vxh2#**.

Aby se vyhnul matu, musí bílý hrát **2.Kg2** a nechat svého střelce nechráněného. Po tahu **2...Vxe2+** ovšem získává černý znatelnou materiální výhodu společně se silným útokem a zároveň eliminuje hrozbu bílého (jak jsme si již říkali), pro kterou byl střelec důležitou součástí. Správné řešení je **<D>**. Možné bylo také 2...Dxe2+ místo 2...Vxe2+, což ale není úplně přesné, viz dále.

Často bývá lepší být v pozicích agresivní a snažit se „dorazit“ soupeře i za cenu nějaké kalkulace navíc a určité míry rizika, než se snažit zjednodušit pozici do vyhrané koncovky. Umožní vám to získat cenné útočné zkušenosti. A taky – ukončení partie co nejrychleji vám umožní ušetřit více energie do dalšího kola. Existují ovšem výjimky – např. pokud se jedná o velmi důležitou partii. Pak není potřeba nikam spěchat.

4-1) Po **1.Jf5** se bílý vyhýbá pasti černého (ukážeme si dále) a měl by brzy vyhrát. Jeho základní hrozby jsou přímé Vh6+ se ziskem pěšce d6 a rafinované Kg5 s následným smrtícím Ve7#. Druhé hrozbě může černý čelit (1...Kf6 nebo 1...Va2), takže **<C>** je špatně. Správná možnost je ****.

4-2) Nebylo by ale lepší zmatit soupeře přímo? Po **1.Jd5** se zdá, že všechno vychází jako po másle. Aby zabránil hrozbě matu (2.Ve7#) musí se černý vzdát své věže – **1...Vxf3+**. Ale hraní s věží méně většinou nebývá tak úplně zábava, proto po **2.Kxf3** může černý odevzdat ještě i svého střelce **2...Sxe4+ 3.Kxe4** a najednou zjistíme že... černý nemá žádný tah! Pat!
Může bílý nějak odvrátit remízu po **1.Jd5**? Začněme od konečné pozice (pat) a propracujme se zpátky variantou, abychom ověřili, jestli bílý nemá někde nějaké vylepšení. Dobré není **3.Ke3? Sxh7** a černý má výhodu. Ještě další krok zpátky, bílý může zkusit **2.Kg4**, stále hrozí mat a také vzetí věže. Nyní musí černý najít jediný tah – **2...Vf7**, který řeší všechny jeho problémy. Pozice je přibližně rovná, správně je možnost **<D>**. Částečně by se za správnou dala považovat i možnost **<A>**, že bílý je mírně lepší, jeho výhoda je ale pouze kosmetická.

V pozdějších fázích partie (především v závěrech koncovek) buďte opatrní, když jeden z hráčů nemá žádné tahy pěšcem ani králem. Remízová kombinace, která vede k patu, bývá často jednou z možností!