

## Sada diagramů č. 7b (řešení) - Zadání 19. 11. 2015 / Kontrola 26. 11. 2015

5-1) Udělejme si rychlý průzkum bojiště. Bílý má menší problém s jeho slabou první řadou, a to i přesto, že se obě jeho věže navzájem kryjí v aktuální pozici. Věže se navíc musí navzájem krýt, protože jsou obě napadeny. Bílá dáma musí bránit f-pěšce, protože brání černou dámou by rovněž vedlo k matu.

Úlohou černého je zvýšit tlak na Va1, která musí krýt Vb1, a nemá k dispozici žádné tahy po 1. řadě. Po **1...Vfa8!** bílý ztrácí věž nebo je umatován při pokusu zachránit ji (správně je možnost **<B>**). Např. 2.Vxa2 Dxb1+; 2.Dxa8 Vxa8 3.Vxa8 Dxb1# nebo 2.Dd1 Dxf2+ 3.Kh1 Dxc2#  
Pěkné odlákání pomocí **1...Db2?!** selhává pro **2.De4+** (mezitah, možné je také 2.Df5+) **2...f5**  
**3.Vxa2**. Bílá dáma nyní kryje Vb1 a proto bílá věž Va1 může bezpečně opustit 1. řadu.

*Přetížená figura je vždy perfektním cílem útoku.*

5-2) Myšlenka je stejná jako v 5-1, ale provedení je trochu jiné. Nyní stejné odlákání **1...Db2!** vyhrává věž a tím i celou partii. Všechny pokusy zachránit věž vedou k matu. Např. 2.Vxa2 Dxb1+; 2.Vxb2 Vxa1+; 2.Dd1 Dxf2+ 3.Kh1 Dxc2#. Správná možnost je tedy **<D>**.

Přímé **1...Vfa8** nevyhrává nic po **2.Dxa8+ Vxa8 3.Vxa8+**. Kvůli šachu nemá černý čas sebrat Vb1. Po **3...Kh7 4.Vaa1 Dc6 5.Vb4** a **6.Vab1** bílý nemá žádný problém získat b-pěšce, přičemž má lepší šance ve vzniklé koncovce dámy proti 2 věžím.

*Mít k dispozici šach (mezišach) v pozici může být pro naši kombinaci zničující rozdíl než ho nemít.*

6-1) Černá dáma nemůže opustit g-sloupec kvůli hrozbě Dxc7#. Černý může odevzdat dámu za věž, obzvláště když má aktuálně jezdece navíc. Ale v tom případě by bílý měl pořád vynikající šance na výhru. Jiná cesta černého spočívá v protiútku na bílou dámu.

Takže, černý má k dispozici tah **1...Vd8**, snažící se odehnat bílou dámu od napadání pole g7 nebo krytí věže g1. Funguje to ale jenom částečně, protože po **2.Dxd8+** (mezitah) **2...Jxd8 3.Vxc2** má bílý kvalitu navíc a měl by jednoduše vyhrát. Správně je **<D>**.

*Pokud jsou současně napadeny 2 figury opačné barvy a opačné hodnoty, vždy zvažujte veškeré agresivní tahy napadenou figurou!*

6-2) Mnohem více nebezpečný pokus jak provést myšlenku protiútku černého je pomocí **1...Vb4** (odlákání). Najednou je bílý v krizi a hrozí mu prohra. Bílá dáma nemá žádné mezišachy, výměna věží také vede k beznadějně koncovce.

Naštěstí, bílý má svůj vlastní protiútok **2.Ve1!**, ponechávajíc svou dámu napadenou, ale s hrozbou matu na poslední řadě. A nyní je na černém, aby řešil vzniklý problém – jak odvrátit 3.Ve8# a zároveň krýt Vb4? Jediná odpověď je **2...Vb8** a po **3.Vg1** nemůže žádná strana dosáhnout žádného progresu – **3...Vb4 4.Ve1** a remíza. Správně je **<C>**.

*Mezitahem nemusí být nutně vždy šach nebo brání figury!*

7-1) Pozice není úplně dobrá pro černého. V první řadě, černý je pozadu ve vývinu. Navíc – černé figury, které již jsou vyvinuty (jezdec a střelec), jsou umístěny celkem nešťastně. Bílý plánuje zahrát Da4+ nebo Dd4 s dvojitým útokem a ziskem jezdece b4. **1...Sc2** reaguje pouze na první hrozbu bílého (Da4+). Po 2.Dd4, bílý napadá simultánně jezdece na b4 a věž na h8 a získává rozhodující materiální výhodu. Správně je **<D>**.

*Zaměřte se na otevření pozice, pokud máte náskok ve vývinu. To výrazně zvyšuje útočné šance!*

7-2) Černého špatné umístění figur je pouze dočasná nevýhoda. Černý doufá v získání kvality po **1...Jc2**, čímž by získal mírnou materiální kompenzaci.

Je to ale pouze jeho zbožné přání, protože bílý může okamžitě napadnout jezdcova ochránce pomocí **2.g4!!** (odlákání). Černý nemá nic lepšího než sebrat věž – **2...Jxa1**, dovolující bílému získat střelce na f5. Jezdec je ovšem uvězněn na a1 a nakonec bude také ztracen. Bílý má znatelnou výhodu, černý je ale stále ve hře. Správně je **<C>**, ne úplně přesné by bylo **<D>**.

*Pokud jezdec získá věž na její startovní pozici (a1, h1, a8, h8) je téměř vždy chycen v rohu a je až na výjimky ztracen.*

8-1) Černý má materiální výhodu a je připraven přivítat na šachovnici druhou dámu. Nicméně, černý král je napaden a musí na to nějak reagovat. Myšlenka černého spočívá v okamžitém odevzdání dámy pro eliminaci všech hrozeb bílého a získání cenného času k postavení nové dámy na šachovnici. Po **1...Dxf5! 2.Sxf5 e2** nemůže být černý e-pěšec zastaven a vypadá to, že bílý je ztracen.

Nicméně, partie není ještě u konce a bílý může vybudovat pevnost chycením a zablokováním černého krále! Po **3.Sg4!! e1D** (3...Kxg4 4.f3+ Kf4 5.Kf2=) **4.h3** je černý král mimo hru. Černý nemůže udělat žádný pokrok ani králem ani vynutit zugzwang (donutit střelce nebo pěšce na f2 k pohybu). Výsledkem je remíza - **<C>**.

Vidět správnou myšlenku, ale provést ji špatně, není přípustné v řešení. Správně není **3.h3**, protože černý může osvobodit svého krále mezitahem **3...g4**. Chybou by bylo také **4.f3**. Bez pěšce na f2 může černý vynutit zugzwang a tím prolomit pevnost bílého – **4...Dd2+ 5.Kg1 De2** a pevnost se hroutí.

*I mocná dáma potřebuje pomoc, když bojuje s méně významnou figurou a nejsou k dispozici žádné jednoduché a zranitelné pěšcové cíle. Proto uvěznění krále může vést k zázračnému úniku.*

8-2) Braní šachu na lehkou váhu přinese černému jenom problémy Po **1...Kh5?** černý okamžitě prohrává. **2.Sf7+ Kg3 3.Jxe3+ a 4.Jxc2** eliminuje obě hrozby černého – dámu a e-pěšce. Správně je tedy možnost **<D>**.