



Andrew Soltis

500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ

 GRADA

Andrew Soltis

500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ

Grada Publishing



*Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy
Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být
reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího
písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.*

Andrew Soltis

500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ

Pro všechny šachisty

Přeloženo z anglického originálu knihy Andrewa Soltise *500 Chess Questions Answered*, vydaného v roce 2021 nakladatelstvím B.T. Batsford Ltd., UK.

Copyright © B.T. Batsford, 2021

Text copyright © Andrew Soltis, 2021

First published in Great Britain in 2021 by B.T. Batsford, an imprint of B.T. Batsford Holdings Limited, 43 Great Ormond Street, London WC1N 3HZ
All rights reserved.

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, Praha 7

obchod@grada.cz, www.grada.cz

tel.: +420 234 264 401

jako svou 8724. publikaci

Přeložil Karel Kopička

Odpovědný redaktor Petr Somogyi

Grafická úprava a sazba Eva Hradiláková

Počet stran 256

První vydání, Praha 2023

Tisk Iva Vodáková – Durabo

Czech edition © Grada Publishing, a.s., 2023

*Názvy produktů, firem apod. použité v knize mohou být ochrannými známkami
nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.*

ISBN 978–80–271–6742–5 (pdf)

ISBN 978–80–271–3606–3 (print)

OBSAH

Předmluva	7
První kapitola Talent	9
Druhá kapitola Materiál	16
Třetí kapitola Volba tahu	28
Čtvrtá kapitola Taktika	40
Pátá kapitola Chyby	49
Šestá kapitola Studium	61
Sedmá kapitola Hodnocení pozice	76
Osmá kapitola Výměny	87
Devátá kapitola Zahájení	94
Desátá kapitola Pěšci	113
Jedenáctá kapitola Propočet	123
Dvanáctá kapitola Oběti	131
Třináctá kapitola Koncovky	138
Čtrnáctá kapitola Zakončení partií	162
Patnáctá kapitola Obrana	165
Šestnáctá kapitola Styl	174
Sedmnáctá kapitola Pravidla	183
Osmnáctá kapitola Jak vyhrát vyhranou partii	193
Devatenáctá kapitola Trénink	199
Dvacátá kapitola Technické pojmy	207
Dvacátá první kapitola Strategie	214
Dvacátá druhá kapitola Praktické rady	222
Dvacátá třetí kapitola Turnaje	227
Dvacátá čtvrtá kapitola Osobní koeficienty a tituly	236
Dvacátá pátá kapitola Různé	241
Rejstřík	247
Rejstřík zahájení	254

PŘEDMLUVA

Tato kniha je určena lidem, kteří zjistili, jak těžké je zlepšit se v šachu. Více studují, ale současně přicházejí na to, že toho musí nastudovat ještě mnohem víc.

Procházejí webové stránky a blogy, listují knihami a sledují videa. U každé otázky, na niž najdou odpověď, se však vynoří řada dalších otázek, které zůstanou nezodpovězené. Pokusil jsem se v této knize na nejčastěji kladené dotazy odpovědět. Nejprve však několik rad.

Nesnažte se toho najednou zvládnout příliš mnoho. Tucet otázek najednou může být obtížné vstřebat. Šachové myšlenky vyžadují určitý čas, než je přijmete za své.

Máte-li zrovna volnou chvíli, můžete tuto knihu otevřít na jakékoliv stránce. Zlepšovat se budete po malých krůčcích. Dopřejte si tyto malé krůčky.

Pro mnoho otázek a odpovědí nebudete potřebovat šachovnici a figury ani počítač. I v případě otázek doprovázených diagramem a analýzou tahů může být přínosné přečíst si napřed text a vrátit se k problému později, až budete mít čas o něm znovu popřemýšlet a bude vám jasnější, jaký mají jednotlivé tahy význam.

Nakonec bych rád poděkoval své ženě Marcy a dalším, kteří mi s touto knihou pomáhali: konkrétně Andrásovi, Debře, Kevinovi a Lubošovi.

Andrew Soltis

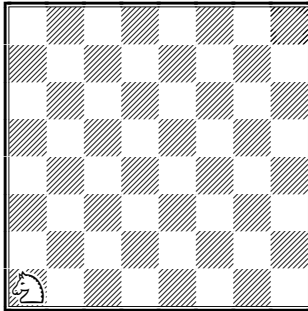
New York, 2021

Talent

1. Potřebuji pro šachy přirozený talent?

Ne – a existují i určité pochybnosti, že nějaký šachový talent vůbec existuje.

Vyskytla se řada pokusů jej najít, výsledky jsou však neprůkazné. Nejznámější testy šachových schopností zřejmě provedl český vědec Pavel Černý, který ve své vlasti zkoumal mladé hráče.



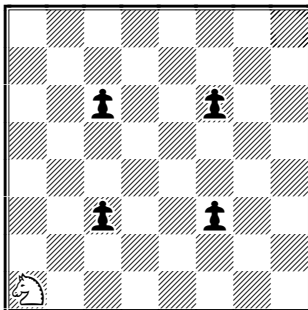
Cesta jezdce na b1

Nejprve požádal hráče, aby zjistil, jak se dostat jezdcem na pole b1 nejmenším počtem tahů. To bylo poměrně snadné.

Poté chtěl, aby dostali jezdce z b1 na c1. Test pokračoval tím, že hráči měli přejít na d1, pak na e1 a tak dále, až na h1.

Když byli hotovi s první řadou, měl jezdec dojít na a2, pak b2, c2 a na všechna pole druhé řady. Následovala pole třetí řady a tak dále, dokud se jezdec nedostal až na h8. Hráči to měli vždy provést co nejrychleji.

Černý vypracoval ještě druhou, náročnější verzi svého testu. Přidal na šachovnici čtyři černé pěšce.



Cesta jezdce na h8

Jezdec měl provést stejný úkol, aniž by sebral nějakého pěšce nebo se dostal na pole, kde byl jej mohl nějaký pěšec sebrat.

Zkušenější hráči mohou tento druhý úkol vyřešit za méně než deset minut.

2. Znamená to tedy, že jsem talentovaný, když to zvládnou rychle?

Nejen to. Je to sporné.

Jeden ze zkoumaných hráčů, Luboš Kaválek, provedl druhý úkol za méně než čtyři minuty. Později se z něj stal velmistr, sám však označil Černého pokus za „hloupý test“.

Jasnější se však zdá být jiná věc: když tento test provedete podruhé a dosáhnete lepšího výsledku než poprvé, máte talent *šachy studovat*.

Potvrzuje to dávné přesvědčení šachových trenérů: nejlepším kritériem schopností je, jak dokážete vstřebat to, co studujete, a pak to použít.

Lothar Schmid, velmistr a mistr světa v korespondenčním šachu, řekl: „Můžete říci, že máte talent, pokud pochopíte, co je slabé pole a co skutečně znamená vývin. Pokud mladý hráč tyto věci pochopí rychle, pak má talent.“

3. Co zázračné šachové děti? Ty se určitě rodíš s talentem.

Jeden maďarský psycholog nevěřil, že existuje přirozený šachový talent, a uvědomil si, že existuje způsob, jak to dokázat: udělat ze svých dětí zázračné děti.

Po prostudování životopisů stovek velkých myslitelů došel k závěru, že to nebyli rození géniové, ale že v mládí intenzivně studovali určitý konkrétní obor.

Tento psycholog, László Polgár, se rozhodl vyzkoušet to se svými třemi malými dcerami. Staly se nejznámějšími zázračnými holčičkami v historii šachu.

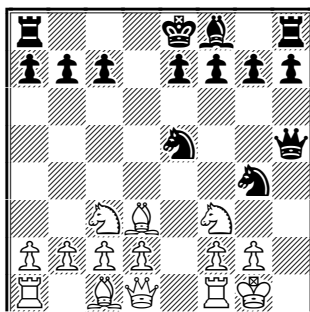
A mimochodem, pojem „zázračné šachové dítě“ je zastaralý.

Je jasné, že když se stal Bobby Fischer ve svých patnácti letech velmistrem, bylo to něco mimořádného. Od té doby, co se to před více než třemi generacemi povedlo Fischerovi, ale získalo velmistrovský titul více než čtyřicet hráčů v ještě mladším věku. „Zázračné šachové dítě“ už není nic výjimečného.

4. Musíte být chytrí, abyste hráli dobře šachy?

Existují velmi dobří hráči, jejichž IQ je normální. A najdou se velmi chytrí lidé, kteří hrají šachy hrozně. Billa Gatese zmatil Magnus Carlsen za 12 vteřin.

1.e4 ♖c6 2.♗f3 d5 3.♙d3 ♗f6 4.exd5 ♜xd5 5.♗c3 ♜h5 6.0-0 ♙g4 7.h3?
♗e5?! 8.hxg4 ♗fxg4



Bílý na tahu

Šachový mistr světa blufuje a hrozí miliardáři matem: 9... ♗xf3+ a 10... ♜h2.

Gates zde mohl vyhrát tahem 9. ♜e1!, partie však skončila tahy **9. ♗xe5?? ♜h2 mat.**

Někteří velcí hráči projevovali skvělé schopnosti dávno předtím, než se naučili hrát šachy. Budoucí mistr světa Michail Tal dokázal již v pěti letech násobit trojmístná čísla, mnoho dalších mistrů ale v dětství žádné zvláštní nadání neprojevovalo.

5. Jaké rysy osobnosti z někoho udělají dobrého šachistu?

Mistři často říkají, že je to schopnost se soustředit a pracovat, a také silná vůle.

Když začnete hrát v turnajích, jsou cenné další dvě vlastnosti – sebedůvěra a poctivost.

Existuje však jedna vlastnost, která je nezbytná, abyste mohli začít.

6. Co to je?

Zvídavost.

Extrémní příklad se objevil na začátku televizního seriálu *Dámský gambit*. Některým divákům připadlo divné, že hlavní hrdinka Beth Harmonová je natolik posedlá šachem, že nemůže spát. Místo toho si na stropě svého pokoje představovala šachové figurky.

Zmíněný maďarský psycholog László Polgár vzpomíná, jak jednou v noci našel svou dceru Sofii (Zsófi) v koupelně s rozsvíceným světlem a šachovnicí v klíně. Jedna pozice ji tak přitahovala, že jí zvídavost nedala spát.

„Sofie, nech už ty figury být,” řekl.

„Ale tati, ony nenechají být mě!” odpověděla.

Abyste hráli dobře, nemusíte mít v sobě až takovou zvědavost, která vás nenechá spát. Potřebujete však být natolik zvědaví, abyste se stále učili.

7. Jak se slučuje sebedůvěra s poctivostí?

Sebedůvěru potřebujete, abyste překonali pochybnosti, když volíte určitý tah. Poctiví potřebujete být sami k sobě, abyste poznali své šachové slabiny, když děláte špatné tahy. Pak je můžete opravit.

8. Nezmínil jste paměť. Je toho v šachu hodně, co si musíte pamatovat?

Ano, a je to velmi důležité – když doufáte, že se stanete mistrem světa. Když se však chcete stát jen dobrým hráčem, paměť není zase tak důležitá.

Bude třeba, abyste si pamatovali několik tahů v zahájení, některé obecné principy pro střední hru a několik základní pozic v koncovkách.

V minulosti však bylo několik velkých hráčů, kteří měli špatnou paměť. Richard Réti, jeden z největších šachových myslitelů 20. století, byl notoricky zapomětlivý a pravidelně někde nechával svou aktovku.

Vishy Anand, jeden z mistrů světa v 21. století, řekl, že mu paměť pomáhala na počátku šachové kariéry, protože ji využíval k tomu, aby uspěl u školních testů, aniž by se příliš připravoval doma. Ušetřilo mu to čas, který mohl věnovat šachu.

9. Může pomoci čistě mechanické učení?

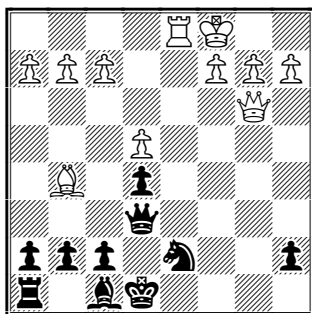
Mistři říkají, že ne. Přesto však tráví před partií celé hodiny učení se desítek tahů v zahájení z paměti.

Pomáhá mechanické učení určitých šachových materiálů. Můžete se naučit některé základní pozice v koncovkách – stejně jako jste se naučili násobilkou.

Jsou však určité hranice toho, co jste schopni udržet v paměti.

Existují mladí hráči, kteří se z paměti naučili desítky taktických obrátů. Dokázali vyřešit pozice typu „bílý táhne a vyhraje”.

Přesto však pozici plně neporozuměli. Když jim byla předložena stejná pozice s otočenou šachovnicí, nebyli schopni výhru najít.



Bílý táhne a vyhraje

Na diagramu je závěr jedné z nejznámějších partií v historii, kterou sehrála bílými americká hvězda Paul Morphy. Obvykle se však uvádí s bílými figurami dole a černými nahoře.

Hráč, který ji je schopen vyřešit v původní formě a nikoliv v této podobě, ztratil učením se nazpaměť spoustu času. (Morphy partii zakončil tahy 16. ♖b8+! ♜xb8 17. ♚d8 mat.)

10. Jak dlouho potrvá, než se stanu dobrým hráčem?

Budete-li se vážně věnovat šachu dva měsíce a studovat vždy, kdykoliv na to budete mít prostor, dokážete porazit soupeře, který vůbec nestuduje.

11. Jak dlouho potrvá, než se stanu velmi dobrým hráčem?

Stát se velmi dobrým hráčem trvá celá léta. Stejně jako být schopen mluvit plyně mandarínskou čínštinou, zahrát Chopinův klavírní koncert nebo uplatnit nějakou jinou obtížnou dovednost.

Uvádím velmi hrubý odhad: obvykle trvá hráči sedm nebo osm let, než dosáhne zhruba 90 procent svého šachového potenciálu.

Magnus Carlsen se naučil tahat figurami ve věku pěti let. Hru začal studovat, až když měl před sebou určitý cíl – porazit svou starší sestru. Když se však začal hře vážně věnovat, dosáhl síly velmistra během osmi let.

12. Čeho mohu dosáhnout, když začnu s šachem později?

Šachy je nejsnazší studovat, když jste mladý, vaše mysl je tvárná a máte spoustu volného času, který můžete trávit u šachovnice.

Psycholog Anders Ericsson při vysvětlování své teorie, že lidé mohou zvládnout určitý předmět po minimálně 10 000 hodinách „dobrovolné praxe“, zmínil sestry Polgárový. Není pravděpodobné, že byste měli později v životě k dispozici tolik hodin a mohli jste tak účinně studovat.

Přesto se začalo mnoho skvělých hráčů (a ještě více těch, kteří se stali „jen“ dobrými hráči) zabývat šachem později než sestry Polgárové. Akiba Rubinstein nevěděl až do svých čtrnácti let ani to, jak figury táhnou, Leonid Štejn se stal mistrem až ve svých čtyřicetiletých letech, přesto oba nakonec patřili k uchazečům o titul mistra světa.

13. Může být pozdější start u šachu přínosný?

Ano, existuje menší pravděpodobnost vyhoření.

Jsou mladíci, kteří se naučili hrát v šesti letech a o čtyři roky později sklízeli ceny ve školních soutěžích. Nikdy se však nedostali dál, než kam dospěli v deseti letech, a o pár let později šachu zanechali.

Pozdější start vám může také umožnit udržet si déle šachové nadšení.

„Čím dříve začnete, tím rychleji ztratíte zájem nebo ambice,“ řekl Lajos Portisch. Ten dostal první šachovou soupravu ve dvanácti letech, o šest let později hrál přebor své země a více než dalších třicet let se pak držel ve světové špičce.

14. Má dobrý hráč nějaké jiné dobré vlastnosti, které nejsou tak zřejmé?

Ano, schopnost přenést se přes porážku. Než se stanete dobrým hráčem, utrpíte stovky porážek. Nesmíte se jimi nechat odradit.

Sunil Weeramantry byl již zkušeným šachovým trenérem, když naučil hrát i své dva syny. Vzpomíná, jak jeho mladší syn, budoucí hvězda Hikaru Nakamura, reagoval po následující partii.

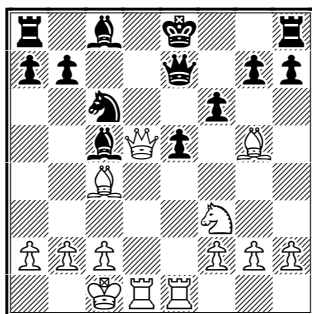
Becerra – Nakamura

Šachová liga USA 2009

1.e4 c5 2. ♖f3 ♘f6 3.e5 ♘d5 4. ♖c3 e6 5. ♘xd5 exd5 6.d4 ♖c6 7.dxc5 ♙xc5 8. ♚xd5 d6 9. ♙c4 ♚e7? 10. ♙g5! f6 11.0-0-0!

Nyní je to velmi špatné 11...fxg5 12.exd6, stejně jako 11... ♘xe5 12. ♘xe5 dxe5 13. ♙b5+.

Hra pokračovala **11...dxe5 12. ♚he1.**



Černý na tahu

Takhle vypadá velký náskok ve vývinu. Díky němu vznikly následující hrozby:
13. ♖xe5! ♖xe5 14. ♚xe5! ♜xe5 15. ♜d8 mat.

Černý viděl, že po 12...fxg5 13. ♖xe5! prohraje. Lepší nebude ani 12... ♙e6 13. ♜xe6 ♜xe6 14. ♙xe6 fxg5 15. ♖xe5. Rozhodl se partii vzdát.

„Myslíte, že ho to rozhodilo?“ vzpomíná Weeramantry. „Jenom se smál a řekl, že se to už nestane.“

Ne z každé své partie se něco naučíte. Největší význam mají asi takové partie, po kterých si řeknete „už se to nestane“. Poznatky z těchto partií jsou jedním z prvků skutečného šachového talentu.

Materiál

15. Co je to „materiál“ a proč mu tak říkáme?

Označují se tak figury a pěšci. Slovo jsme pravděpodobně převzali z francouzského *matériel*, což znamená mimo jiné vojenskou výzbroj a výstroj.

Podobně jako u řady jiných technických pojmů se jedná o trochu neobratný překlad, používá se však v takovém měřítku, že ho už není možné změnit.

16. Kdy má materiální výhoda největší význam?

V koncovce. Tam může k výhře stačit jediný pěšec navíc.

V zahájení je to však jen malý, potenciální faktor. V dalším průběhu partie význam materiální výhody postupně roste.

17. V každé příručce pro začátečníky jsem viděl tabulku s číselnými hodnotami figur. Je to důležité?

Velmi důležité – když jste začátečník.

Snáze to pochopíte, pokud o ní budete uvažovat jako o tabulce *výměnných* hodnot. Je to jednoduchý způsob jak zjistit, představuje-li výměna jedné figury za druhou výhodnou, nevýhodnou nebo vyváženou transakci.

Tabulka obvykle uvádí, že dáma má hodnotu deseti bodů, věž pěti, jezdec nebo střelec tří a pěšec jednoho bodu.

Je to užitečné pro začátečníka, který váhá, zda si může například dovolit vyměnit svého střelce za jezdce. Skutečná hodnota určité figury však závisí na tom, zda tato figura může působit tak, jak by měla.

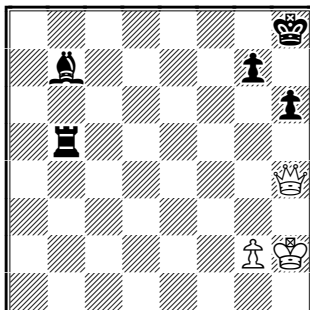
Střelec, který nemůže působit jako střelec (protože je značně omezen v pohybu) nedosahuje síly jezdce. Někdy se mu posměšně říká „velký pěšec“.

18. Dáma se může pohybovat jako věž i jako střelec. Proč je cennější než tyto dvě figury dohromady?

To je pro začátečníka jedna z prvních obtížných otázek. Pro hodnocení materiálu existují dva protichůdné způsoby.

První spočívá v posouzení schopnosti dané figury provádět úkoly samostatně.

Většina taktiky je založena na současném útoku na dva cíle. Pro provádění takzvaného dvojího úderu je dáma mnohem vhodnější než jakákoliv jiná figura.



Bílý na tahu vyhraje

Bílý může po tazích **1. ♕d8+** **2. ♕d3+** a **3. ♖xb5** získat věž.

Dáma provedla tahy tří různých figur. První tah odpovídal tahu černopolného střelce, druhý tah tahu věže a třetí bělopolného střelce.

Kdyby však byl v pozici na diagramu na tahu černý, nemohla by vyhrát žádná ze stran.

19. Proč?

Je to kvůli druhému způsobu hodnocení materiálu.

Pokud dvě nebo více figur vzájemně spolupracují, jejich hodnota roste. Součet je pak vyšší než u samostatných částí.

Černý může zahrát **1... ♜g5!** a hrozit ... ♜xg2+ nebo ... ♞xg2.

Bílý může bod g2 pokrýt tahem 2.g3. Nemůže však vyhrát, protože černé figury spolupracují i v obraně, jedna kryje druhou: je to remíza.

20. Jak často bych měl v průběhu partie zohledňovat výše uvedenou tabulku?

Pokud již nejste začátečník, tak velmi zřídka.

Když získáte zkušenosti, budou potenciální výměny (například dámy za dvě věže) uloženy ve vašem vědomí jako abeceda.

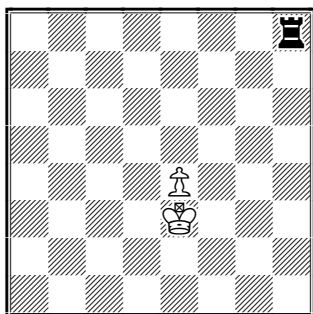
Tabulku již nebudete potřebovat, protože jiné výměny jsou poměrně vzácné. I když sehraje několik tisíc partií, nebudete například pravděpodobně nikdy potřebovat vědět, že hodnota věže odpovídá pěti pěšcům.

21. Víím, že krále nelze vyměnit. Jakou má však sílu?

Vyšší, než si většina hráčů myslí. Jedno z tajemství dobrých hráčů koncovek spočívá v pochopení, že útočná síla krále se blíží útočné síle věže.

Král a věž jsou „v koncovce přirozenými nepřáteli“, řekl virtuóz koncovek Robert Burger.

Věž může volného pěšce zastavit jen tehdy, je-li podporován pouze lehkou figurou. Je-li však pěšec blízko krále, musí věž hrát pro jeho zastavení přesně.



Černý na tahu

Bílý by dosáhl pokroku postupem pěšce, například po 1... ♖h4 2. ♕d4 s myšlenkou 3. ♕d5 a 4.e5.

Tahem 1... ♜e8! tomu však černý zabrání: 2. ♕d4 ♜d8+ 3. ♕c4 ♜e8! 4. ♕d5 ♜d8+. Soupeření krále a věže má svá specifika a má význam pouze v koncovkách.

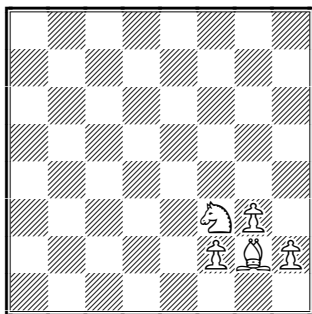
22. Existují nějaká „nejlepší“ pole pro figury?

Ne pole, ale oblasti šachovnice.

Nejdůležitější pole jsou obvykle v centru šachovnice. Protože jezdec je figura s krátkým dosahem, jsou pro něj nejlepší pole uprostřed nebo poblíž středu šachovnice.

Věž a střelec jsou „dlouhonohé“ figury. Vzhledem k přirozenému šachovému principu působí nejlépe poblíž okrajů šachovnice: čím je figura silnější, tím větší hrozí nebezpečí, že ji sebere slabší figura.

V důsledku toho věže jen zřídka obsazují středová pole dříve než v koncovce. Střelci nejlépe působí z pole poblíž okraje. Znáмым příkladem je ♘g2 bílého po tazích 1. ♙f3 a 2.g3.



Dobrá formace

Všimněte si, jak dobře jsou chráněny bílé figury a pěšci, které přitom kontrolují středová pole: d4 a e5 jezdcem, e3 pěšcem f2 a e4 a d5 střelcem po odtahu jezdce.

Zbývá nám posoudit dámu, figuru s dlouhým dosahem, a krále, figuru s krátkým akčním rádiem. Obě obvykle dobře stojí v centru, jsou však natolik cenné, že se od centra drží z bezpečnostních důvodů dále, dokud nepřejde partie do koncovky.

23. Mění se během partie hodnota figur?

Podobné hodnocení představuje další z velmi obtížných úkolů. Jejich *výměnná hodnota* se příliš nemění, roste nebo klesá však jejich *útočná síla*.

Jezdec je nejsilnější v zahájení a je to jediná figura, jejíž síla klesá. Věže a střelci nabývají na síle, protože postupně z šachovnice mizí pěšci, kteří je omezují v pohybu.

V šachu existuje spousta rčení, jedním z nich je: „Budoucnost patří tomu, kdo má střelce.“

24. Kdy nastane tato budoucnost?

Počítačová analýza tisíců partií ukázala, že jezdec je lepší než střelec, pokud mají obě strany po pěti nebo více pěších.

Je to samozřejmě zjednodušení a ne něco, co si máte zapamatovat. Vyplatí se však vědět, že síla střelce v průběhu partie roste.

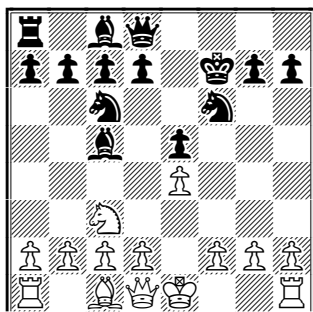
Totéž platí pro věž. Ta hraje v zahájení jen vedlejší roli, ve střední hře se zapojuje do hry a v typické koncovce přebírá hlavní úlohu.

25. Co to pro mě znamená?

Nejlepší poznatek zní: věž má svou tabulkovou hodnotu pouze tehdy, když může hrát jako věž.

Bez otevřených sloupců, jež může využívat, nemusí mít věž ani sílu lehké figury. Nováčkové to často zjistí v partiích, které začínají například tahy **1.e4 e5 2. f3 c6 3. c4 c5 4. c3 f6**.

Mohou postupovat chybně: 5. g5 0-0 6. xf7? xf7 7. xf7+ xf7.



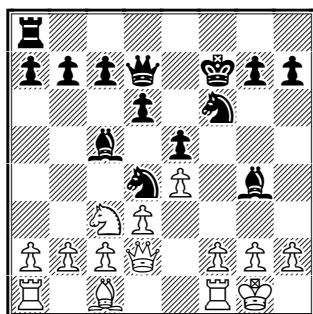
Bílý na tahu

Podle tabulky je materiál vyrovnaný.

Bílému schází střelec (tři body) a jezdec (také tři body). To je dohromady šest bodů, stejná hodnota jako sebraná černá věž (pět bodů) a pěšec (jeden bod).

Věž bílého se však ještě nějakou dobu nebude moci zapojit do hry, zatímco černé lehké figury ano – například po **8.d3 d6 9.0-0 g4!**

Partie může brzy skončit po **10. e1? d4!** s hrozbou ... xc2. Po dalším **11. d2 d7** vznikne pozice na diagramu.



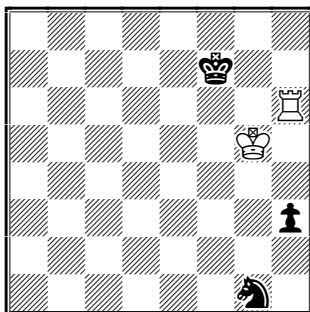
Bílý na tahu

Díky dvěma lehkým figurám navíc může černý vyhrát: **12.b3 h6 13. b2? f3+! 14.gxf3 xf3** a mat po ... g4 nebo ... h3-g2.

26. Víím, že silnější figury dobře sbírají ty soupeřovy.
Existuje ještě něco, co dělají zvlášt' dobře?

Jsou skvělé při omezování pohybu.

Podívejme se na příklad rozhodující malé materiální výhody. Klíčem je omezení působnosti jezdce.



Carlsen – Nakamura

Paříž 2017

Bílý na tahu

Po **86. ♖f4!** hrozí, že král polapí jezdce tahy **87. ♖e3!** a **88. ♖f2**.

Úlohou věže je pouze omezovat černého, například po **86... ♜e2+** **87. ♖e5!** **♜g1** **88. ♖e4!** **♜g7** **89. ♜h4!**

Po **89... ♖f6** **90. ♖e3** a **♜f2** nebo **89... ♜e2** **90. ♖d3** **♜c1+** **91. ♖c2** **♜e2** **92. ♖d2** by partie brzy skončila.

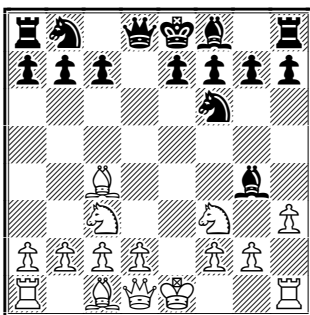
Tato technika omezování v pohybu je známa déle než tisíc let. Když velký znalec koncovek Jurij Averbach sepsal konečnou analýzu K+V versus K+J, citoval text z 9. století.

27. Jak to, že mají střelec a jezdec podobnou hodnotu?

Je to šťastná náhoda, která v moderním šachu umožňuje jemné rozdíly. Nejstarší dochovaná partie hraná podle našich pravidel byla zahájena takto: **1.e4 d5 2.exd5 ♜xd5 3. ♜c3 ♜d8 4. ♜c4 ♜f6 5. ♜f3 ♜g4**.

Oba hráči přehlédli kombinaci **6. ♜xf7+!** **♜xf7** **7. ♜e5+** a **♜xg4**.

Významný je však fakt, že oba zhodnotili tah **6.h3**.



Černý na tahu

Podle pravidel, která platila před rokem 1500, byl střelec velmi slabou figurou, jen o málo hodnotnější než pěšec.

Podle nových pravidel však byli střelec a jezdec náhle zhruba rovnocenní. Proto mohl bílý lákat černého k tahu **6... ♜xf3** a černý mohl tuto výměnu provést. Po **7. ♜xf3** byly šance na výhru zhruba vyrovnané.

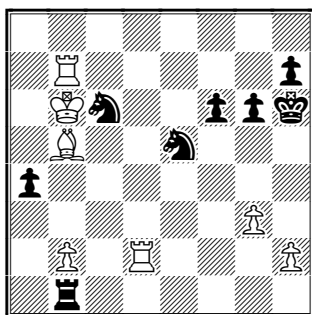
28. Nedávají mistři přednost střelcům?

Ano, dávají. Siegbert Tarrasch, na přelomu 19. a 20. století hráč světové špičky, je favorizoval natolik, že když někdo vyměnil jezdce za střelce, říkal, že „získal malou kvalitu“.

Jiná průpovídka však tvrdí, že i když je střelec silnější, „jezdec je chytřejší“.

Schopnost jezdce přeskakovat svoje i soupeřovy figury a pěšce mu poskytuje zvláštní vlastnost, kterou i mistři mohou považovat za zrádnou, zejména při zkráceném časovém limitu.

„V bleskových partiích je jezdec silnější než střelec“, řekl velmistr Vlastimil Hort.



Gelfand – Kramnik

Internet 2020

Bílý na tahu

Bílý má téměř rozhodující výhodu, nemůže však hrát 47. ♖xc6 pro 47... ♜c4+! a ... ♜xd2.

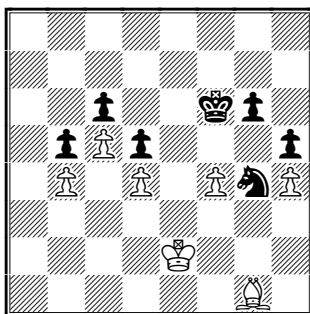
Zahrál tedy 47. ♔c5??

Po 47... ♜a5! si uvědomil, že prohraje. Hrozí totiž jak 48... ♜xb7+, tak vidlička 48... ♜b3+!

Zda je jezdec lepší než střelec, záleží většinou na postavení pěšců. Střelec je figurou, jejíž hodnota se řídí strukturou pěšců nejvíce. Jezdec je často lepší než „špatný střelec“.

29. Jak špatný je špatný střelec?

Skutečně špatný střelec nemusí mít vůbec žádné dobré tahy. Dochází k tomu nejčastěji, omezují-li ho vlastní pěšci.



Caruana – Dominguez

Internet 2020

Bílý na tahu

Špatný střelec obvykle zůstane špatným, dokud se nezmění struktura pěšců. Ovšem struktura zachycená na diagramu se nezmění.

Například po 82. ♔e3 ♕f5 bílý určitě prohraje po dalším 83... ♕e4 nebo 83... ♖xe3 84. ♕xe3 ♕g4 a ... ♕xh4.

Bílý se vzdal, protože to uviděl a zaznamenal i 82. ♕f3 ♕f5!

Věže, jezdcí a dáma mohou samozřejmě také stát na špatných místech. Bývá to však obvykle jenom dočasně.

Střelci mají na hodnocení pozice větší vliv než jakákoliv jiná figura. Šance hráče se mohou významně zvýšit, pokud má „dvojici střelců“.

30. Nemá snad každý hráč při zahájení partie dvojici střelců?

Ano, má – ale po výměně jednoho ze střelců za jezdce již nikoliv. Pak se o jeho soupeři říká, že má „výhodu dvojice střelců“.

Ta se stane skutečně významnou výhodou, dojde-li k výměně druhého jezdce za střelce. Jednomu z hráčů pak zůstane dvojice jezdců, zatímco druhému dvojice střelců.

31. Proč jsou střelci důležití, nemá-li žádný ze soupeřů špatného střelce?

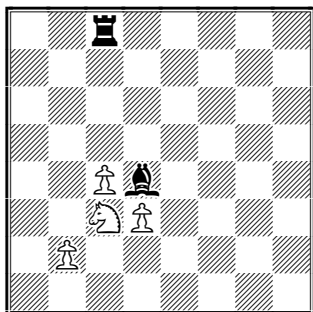
Pak dojde ke třetímu způsobu hodnocení materiálu: schopnosti útočit na určité cíle.

Máte-li jediného střelce, může váš soupeř postavit většinu svých figur a pěšců na pole opačné barvy.

Váš střelec prakticky nebude mít na co útočit. Může vstoupit na 32 polí, zbylých 32 polí však má větší význam.

32. Co dokážou pěšci kromě toho, že se mohou proměnit v dámu?

Pěšec je na šachovnici ten nejlepší obránce, nejlepší blokér a nejlépe také odhání soupeřovy figury.



Černý na tahu

Bílý jezdec je díky svým pěšcům v bezpečí:

Pěšec na c4 jej kryje před věží. Pěšec na b2 zajišťuje, že 1... ♖xc3 je pouhou výměnou figur (2.bxc3). Pěšec na d3 podporuje pěšce c4.

Pokud bychom však zaměnili střelce na d4 za pěšce, ohrožoval by cennějšího jezdce a z pole c3 by ho vyhnal.

33. Uvedl jste, že hodnota figur stoupá, když spolupracují. Které figury spolupracují nejlépe?

Dáma dobře spolupracuje s jezdcem, hůře se střelcem. V koncovce bez dalších figur je dáma s jezdcem často lepší než dáma se střelcem.

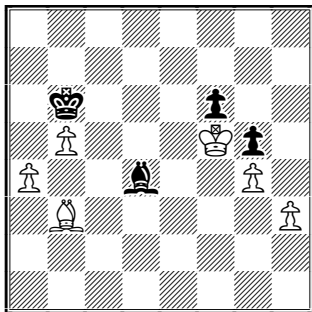
Věž spolupracuje lépe se střelcem než s jezdcem. V extrémním případě bez pěšců by měl hráč s králem, věží a střelcem proti soupeři s králem a věží dobré šance na výhru.

Nahradíme-li však střelce jezdcem, jsou šance na výhru daleko nižší.

34. Slyšel jsem, že když mají obě strany střelce opačné barvy, je pozice remízová. Je to pravda?

Je to jenom poloviční pravda. Platí to obvykle v koncovce.

V takovém případě můžete mít třeba i dva nebo více pěšců navíc a přitom žádné reálné šance na výhru.



Harikrišna – Vachier-Lagrave

Wijk aan Zee 2021

Bílý na tahu

Bílý se nedostane dál, protože si nedokáže vytvořit volného pěšce na královském křídle ani prolomit blokádu na dámském křídle.

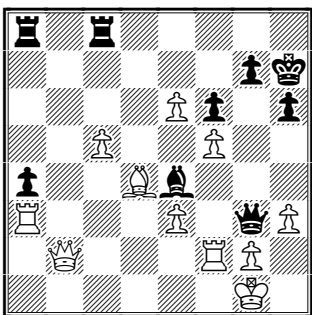
Po tazích 57. ♖c2 ♜b2 58. ♜e6 ♜c3 59. ♜d5 ♜d2 60. ♜d3 ♜c3 61. ♜e6 ♜b2 62. ♜d5 ♜c3 63. ♜e2 ♜d2 64. ♜e4 souhlasil bílý s remízou.

Pokud by však bílý střelec stál na prakticky jakémkoliv černém poli, výhra by byla poměrně jednoduchá.

Zaútočil by na pěšce f6 a pak by jej sebral. Tím by byl pěšec g5 odsouzen k záhube a bílému by to umožnilo postupovat pěšci na královském křídle do dámy.

35. Kdy neplatí, že nestejní střelci jsou zárukou remízy?

Pozice není remízová, pokud se nacházíte ve střední hře s malým počtem lehkých figur. Pak můžete zaútočit na ty cíle nepřítele, jež jsou na polích barvy vašeho střelce. Střelec vašeho soupeře tato pole nemůže hájit ani nemůže usilovat o výměnu střelců.



Dončenko – Firouzja

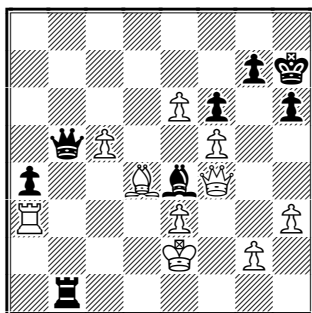
Wijk aan Zee 2021

Černý na tahu

Bílý má o dva pěšce více. Pěšci navíc opět nehrají žádnou roli, tentokrát je to však ze zcela jiného důvodu. Černý střelec podtrhuje slabost bílých polí jako b1 a g2. Bílý střelec tato pole nemůže bránit ani jej není možné vyměnit za černého střelce.

Hra pokračovala 33... ♜ab8! 34. ♜a2 ♜b1+! 35. ♜f1 ♜cb8 36. ♜f2 ♜xf1+ 37. ♜xf1 ♜b1+ 38. ♜e2 ♜b8!

Hrozba 39... ♖b5+! z dalšího bílého pole rozhoduje. Po 39. ♖f4 ♖b5+! se bílý vzdal.



Bílý na tahu

Partie mohla pokračovat 40. ♖f2 ♖f1+ 41. ♖g3 ♖xg2+ 42. ♖h4 ♖h1! 43. ♖g3 ♖xh3+!

Mít lepšího střelce v pozicích s nestejnými střelci může být považováno za materiální výhodu. Někteří mistři ji hodnotí zhruba jako půl pěšce.

36. Jak to, že můžete mít půl pěšce?

Nemůžete ho rozříznout napůl, kalkulace se zlomkem pěšce však pomůže při běžných transakcích.

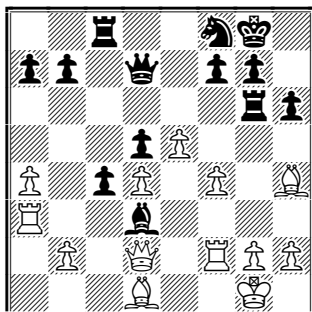
Není-li určitá transakce zcela vyrovnaná, potřebujete pro její vyvážení něco jiného.

Je to poněkud komplikovaný pojem a nebudete jej potřebovat, dokud nebudete mít více zkušeností.

37. Já jsem ale zvědavý. Co je to za transakce?

Jednou z nich je okamžik, kdy hráč obětuje kvalitu – tedy věž za soupeřova střelce nebo jezdce.

Pokud k tomu získá jednoho pěšce, není to postačující kompenzace. Pokud získá dva pěšce, je to víc než dost. Něco mezi tím je pěšec a půl.



Duda – Ding Liren

Internet 2021

Bílý na tahu