

LEVY ROZMAN
AKA **GothamChess**

JAK VYHRÁVAT
V ŠACHU

KOMPLETNÍ PRŮVODCE
PRO ZAČÁTEČNÍKY I POKROČILÉ

Předmluva David Navara



xyz

Jak vyhrávat v šachu

Vyšlo také v tištěné verzi

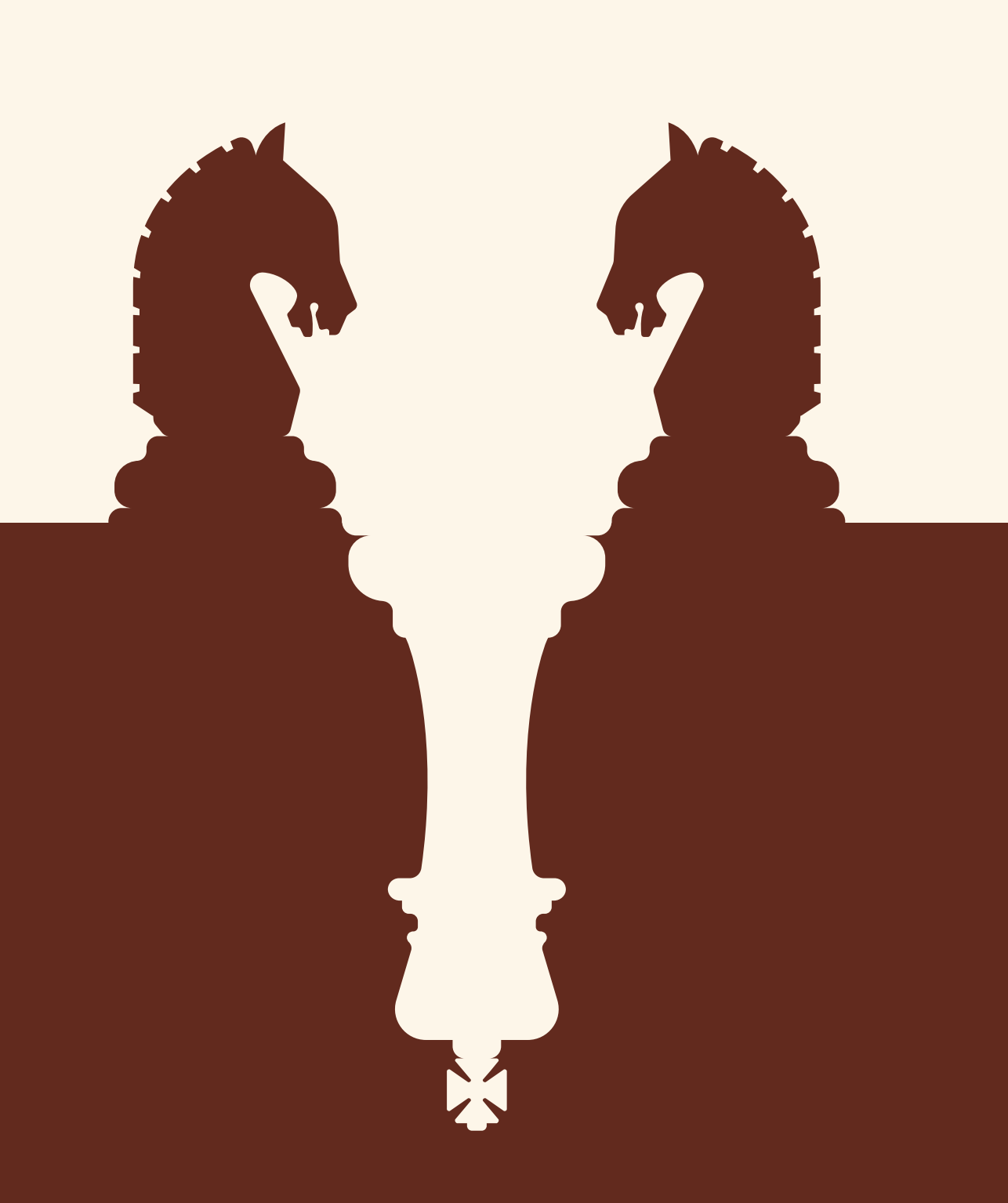
Objednat můžete na
www.xyz.cz
www.albatrosmedia.cz



Levy Rozman
Jak vyhrávat v šachu – e-kniha
Copyright © Albatros Media a. s., 2025

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.


ALBATROS MEDIA



JAK VYHRÁVAT V ŠACHU

ZÁSADNÍ PRŮVODCE PRO
ZAČÁTEČNÍKY I POKROČILÉ

LEVY ROZMAN

xyz



Mým fanouškům, kteří mě po celou dobu podporovali.
Rodině, která mě seznámila s touto krásnou hrou.
A v neposlední řadě patří můj dík Lucy,
která mi změnila život.





OBSAH

PŘEDMLUVA DAVIDA NAVARY /11

ÚVOD /13

Základy šachu /14

Šachový zápis /22

Bodování /24

Cvičení v šachu /24

Další výukové materiály /25

KAPITOLA PRVNÍ

JAK (DOSLOVA) VYHRÁT

V ŠACHU /28

Šachmat /28

Vzdání partie /31

Vypršení časového limitu /32

Opuštění partie /34

Shrnutí /35

KAPITOLA DRUHÁ

JAK ZAHÁJIT HRU

S BÍLÝMI FIGURAMI /36

Proč se učit šachová zahájení? /36

Tři principy zahájení:

Střed, vývin a rošáda /38

Zahájení e4 (otevřené hry) /41

Zahájení d4 (zavřené hry) /44

Šustrmat /47

Shrnutí /51

KAPITOLA TŘETÍ

JAK ZAHÁJIT HRU

S ČERNÝMI FIGURAMI /52

Tradiční zahájení /53

Zahájení na základě předem
daných struktur /56

Polozavřené hry /58

Shrnutí /61

KAPITOLA ČTVRTÁ

KONCOVKY I /62

Posloupnost matových technik /62

Mat krále a dámy /66

Mat krále a věže /69

Shrnutí /72



KAPITOLA PÁTÁ

KONCOVKY II /74

Smrtící úder jednou figurou /74

Šachmat dvěma figurami /78

Posunutí šachových partií

na vyšší úroveň /84

Shrnutí /87

KAPITOLA ŠESTÁ

KONCOVKY III /88

Remíza na základě dohody /89

Remíza opakováním /91

Remíza patem /93

Pravidlo 50 tahů /95

Remíza při nedostatečném

šachovém materiálu /96

Shrnutí /97

KAPITOLA SEDMÁ

ÚTOK, OBRANA A BRANÍ /98

Jak „vidí“ jednotlivé figury /98

Útok a obrana /102

Taktika /107

Shrnutí /117

KAPITOLA OSMÁ

STRATEGIE PRO ZAČÁTEČNÍKY /118

Slabé stránky /118

Prostor /124

Zavřené vs. otevřené pozice /128

Shrnutí /131

KAPITOLA DEVÁTÁ

ZAHÁJENÍ PRO STŘEDNĚ

POKROČILÉ HRÁČE /134

Zahájení s bílými figurami /134

Zahájení s černými figurami /138

Shrnutí /141

KAPITOLA DESÁTÁ

STŘEDNĚ POKROČILÁ

ZAHÁJENÍ ZA BÍLÉHO /142

Londýnský systém /142

Vídeňská hra /146

Alapinova varianta sicilské obrany /150

Shrnutí /153

KAPITOLA JEDENÁCTÁ

STŘEDNĚ POKROČILÁ

ZAHÁJENÍ ZA ČERNÉHO /154

Skandinávská obrana /154

Caro-Kannova obrana /157

Odmítnutý dámský gambit /161



Zahájení na základě
předem daných struktur /163
Shrnutí /165

KAPITOLA DVANÁCTÁ 166

GAMBITY /166

Gambity bílého hráče /166
Gambity černého hráče /174
Shrnutí /181

KAPITOLA TŘINÁCTÁ

STŘEDNĚ POKROČILÉ

KONCOVKY /182

Koncovky s králem a pěšcem /183
Koncovky s jezdci /189
Koncovky jezdec vs. střelec /191
Koncovky se střelci /192
Koncovky s věžemi /195
Koncovky s dámou /198
Shrnutí /203

KAPITOLA ČTRNÁCTÁ

STŘEDNĚ POKROČILÉ

TAKTIKY /204

Začínáme s CCA /205
CCA: Další úroveň /206
CCA: Šachmat ve třech tazích /208
CCA: Vítězný materiál /210

Odstranění obránce /211

Zwischenzug /212

Odtah /214

Obětování, odvlечение a zavlечение /215

Shrnutí /219

KAPITOLA PATNÁCTÁ

PŘECHODNÁ STRATEGIE /220

Pěšci /220

Střelci a jezdci /227

Věže /232

Dáma /238

Výměna figur /241

Kontrolní seznam CCA /252

Shrnutí /260

KLÍČOVÉ POJMY A KONCEPTY /262

PODĚKOVÁNÍ /267

O AUTOROVI /269



PŘEDMLUVA DAVIDA NAVARY

Lákavé pozvání do kouzelného světa šachu

Šachy jsou stará a krásná hra. Za poměrně jednoduchými pravidly se skrývá téměř nevyčerpatelné bohatství idejí, přičemž je možné neustále objevovat něco nového a těšit se z toho. Šachy mohou být i uměním. Existují šachové úlohy a studie, příklady s vysokou estetickou hodnotou. A také krásné partie, které si lidé připomínají ještě po staletích. Nečekané obětování materiálu někdy vede k vítězství ducha nad hmotou a od nepaměti vyvolává nadšení i obdiv. Jiným způsobem může být krásný důsledně provedený dlouhodobý plán, a ještě jinak třeba vtipný nápad, který unikne prvnímu pohledu a najdeme ho až po důkladnějším hledání a ponoření se do pozice.

Šachy jsou současně i sportem, v němž soutěžíme s druhými a snažíme se vyhrát, vždyť mat je cílem šachové partie. Název knihy odráží právě tento aspekt. Abychom byli úspěšní, potřebujeme šachy studovat, učit se z vlastních i cizích chyb a ze srozumitelně komentovaných mistrovských partií. Také potřebujeme hrát, rozvíjet schopnost soustředění a pokud možno rozumně nakládat s časem, který máme k dispozici. Učíme se plánovat i přemýšlet o tom, co chystá soupeř/ka a jak tomu případně zabránit. Učíme se co nejpřesněji posuzovat, které z našich nápadů jsou dobré a které

ne. Mnoho z těchto dovedností, jež procvičujeme a rozvíjíme za šachovnicí, pak můžeme uplatnit i jinde v životě: při studiu, v zaměstnání i při jiných činnostech, které vyžadují přemýšlení, plánování a složitější volbu mezi různými možnostmi. Není náhodou, že mnoho úspěšných lidí v mládí hrálo šachy, někteří z nich si je dodnes uchovali jako koníček.

Přínos královské hry zde ovšem nekončí. Asi nejdůležitější je, že za šachovnicí se mohou za rovných podmínek utkávat děti, senioři i pracující, muži i ženy, bohatí i chudí, intelektuálové s hospodskými štamgasty, lidé se zdravotním postižením se sportovci, ale také lidé z různých zemí. Dnes se často mluví o uzavírání se do „sociálních bublin“, ale nad šedesáti čtyřmi poli se mohou setkávat lidé napříč těmito skupinami. Šachy mohou spojoval i napříč celými kulturami. Na soutěžích často vznikají přátelství na celý život, častá jsou i šachová manželství. A sama královská hra je také pro mnohé láskou na celý život. Viděl jsem mnoho seniorů, kterak se za šachovnicí radostně střetávali mezi sebou i s mnohem mladšími soupeři a soupeřkami. Za šachovnicí a mezi přáteli zapomínali na své zdravotní neduhy, žertovali, byli šťastní a často vítězili nad soupeři i nad stereotypy o stáří.

Šachy jsou poměrně dostupné. Sice nejsou tak snadno pochopitelné jako třeba fotbal, ale jakmile se naučíte pravidla, otevrou se vám nové obzory. A až vyjdete o něco výše, uvidíte před sebou další výhledy. Vrcholový šach je náročný sport, ale na rekreační úrovni člověku stačí šachovnice, figury a (případně) soupeř/ka, nepotřebuje si nakupovat vybavení za desítky tisíc korun. V dnešní době můžeme hrát i na internetu, čímž se šachy staly ještě dostupnějšími. Stačí mít počítač nebo telefon s připojením k internetu a můžete hrát s lidmi z celého světa, aniž byste kvůli tomu museli daleko cestovat. Sice odpadají výhody osobního setkání, ale můžete si snadno a rychle zahrát se soupeři a soupeřkami z několika kontinentů, studovat šachové lekce nebo se podívat na právě probíhající partie těch nejlepších.

O šachu jsem už napsal více než dost, je čas představit autora. Levy Rozman je americký mezinárodní mistr. Stejně jako mnoho dalších, také on se vedle samotné hry věnuje i trénování druhých. Jako jeden z mála ale dokázal využít všech možností, které nabízí rozvoj šachu na internetu. Stal se mimořádně populárním streamerem a autorem šachových videí, v nichž zábavnou formou vysvětluje taje šachu. Jeho kanál GothamChess má více než šest milionů odběratelů!

Shodou okolností jsem se s Levym Rozmanem poprvé utkal na soutěži hodinu poté, co jsem souhlasil s napsáním předmluvy. Jednalo se o internetový turnaj Titled Tuesday na serveru Chess.com. Partii jsem po boji vyhrál, ale nebylo to vůbec jednoduché. Přitom Levy Rozman jakožto streamer své partie naživo komentuje pro diváky.

Levy Rozman je nejen silný hráč. Současně dokáže děnit na šachovnici vysvětlovat poučně i zábavně, díky čemuž se mu

daří oslovovat široké publikum. Už jako mediální celebrita v roce 2023 napsal příručku, kterou máte před sebou. V ní srozumitelně, názorně a prakticky vysvětluje základy šachu, přičemž postupně přechází od jednodušších témat ke složitějším a dává si záležet i na grafické podobě publikace. Kniha obsahuje dost diagramů. Díky nim se i začátečníci mohou snadno zorientovat v průběhu partií. Autor využívá moderních technologií, když mnohá témata rozebírá podrobněji a názorněji na elektronické šachovnici v kapitolách, které se dají otevřít pomocí QR kódů. Díky této vymoženosti uvidíte pohyb figur na šachovnici, aniž byste museli hledat šachovou soupravu a přehrávat si tahy z knihy podle zápisu.

Autor srozumitelně přibližuje nejdůležitější témata, na nichž můžete dále stavět. Začíná vysvětlováním pohybu figur, zápisu tahů a dalšími pravidly. Vysvětluje pojmy jako šach a mat, základy hry při zahájení, uplatnění převahy v jednoduchých koncovkách i matová vedení ve střední hře, různé druhy remízy i napadení figur a možnosti, jak mu čelit. Následně přechází k základním strategickým pojmům, jež rovněž ilustruje na názorných příkladech. Pokračuje podrobnějšími pasážemi o zahájení a koncovkách, taktice i strategii. V závěru najdete „slovníček“, který stručně a přehledně vysvětluje základní šachové pojmy.

Tato publikace se v rámci žánru stala bestsellerem a byla vyhlášena jako kniha roku 2023 v rámci ankety serveru Chess.com. Myslím, že hlas lidu tady má svou váhu. Jedním z hlavních úkolů podobných příruček je oslovit čtenáře a čtenářky, což se Rozmanovi daří. Věřím, že i vás kniha zaujme, umožní vám vstoupit do kouzelného světa šachu a pomůže lépe se v něm zorientovat.

Šťastnou cestu!

ÚVOD

Dobrý den a vítajte! Jmenuji se Levy. Jsem mezinárodní mistr a bývalý poloprofesionální hráč, který dnes především vyučuje šachy on-line. Než se ponoříme do podrobných rad, jak v šachu vyhrávat, rád bych vám poskytl několik informací o sobě, této knize a základech této neuvěřitelné hry.

Šachy jsou fascinující hra, ale knihy o nich vás můžou trochu vyděsit. Za léta, po která působím jako šachový instruktor, se mě nespočet lidí ptalo: „Jakou první šachovou knihu si koupit?“ Pravdou je, že nikdo nemá jednoznačnou odpověď! Podle mých zkušeností se šachové publikace pro začátečníky a mírně pokročilé značně liší délkou i hloubkou podávaných informací. Obvykle vyžadují mít po ruce fyzickou šachovnici, aby bylo možné sledovat jednotlivé pokyny. Hledání komplexního, moderního průvodce šachovou hrou se tak stalo mou inspirací pro dílo, jež právě držíte v rukou. Kladl jsem si za cíl napsat osvěžující, ozvlášťující pojetí této nadčasové a krásně komplikované hry.

Téměř celý svůj dospělý život jsem se věnoval výuce šachů. Ať už to bylo v mateř-

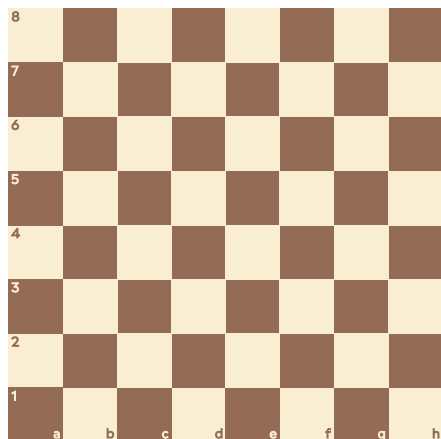
ských školách nebo v kancelářích různých firem. Vždy jsem hledal co nejefektivnější způsob, jak svým studentům oněch 64 políček demytizovat. Když se v roce 2020 v prvních dnech pandemie covidu-19 uzavřel svět, začal jsem své studenty učit přes Zoom, avšak nutit šestileté děti sedět na soukromých šachových lekcích on-line bylo bezvýsledné a mírně depresivní, takže jsem se zaměřil na YouTube. Od té doby jsem téměř každý den natočil nějaké šachové video.

Někteří z vás mě možná na YouTube zaznamenali a má videa se stala vaší úlevou v těžkých časech. Jiní mě možná sledovali v roce 2018 jako rozcuchanou trosku, která ve čtyři ráno vysílala živě na Twitchi. A ti zbylí možná nemají o mém on-line snažení ani ponětí, ale prostě se chtějí naučit hrát šachy – věrte, že si hluboce vážím každého z vás. Mám rád přístupnou a zábavnou formu výuky, což vám jistě bude z následujících kapitol jasné. Na několika stránkách se seznámíte se základními pravidly hry, ke kterým se můžete kdykoli vrátit a osvěžit si je. Pak začnou skutečné lekce.

Užijte si to!

Základy šachu

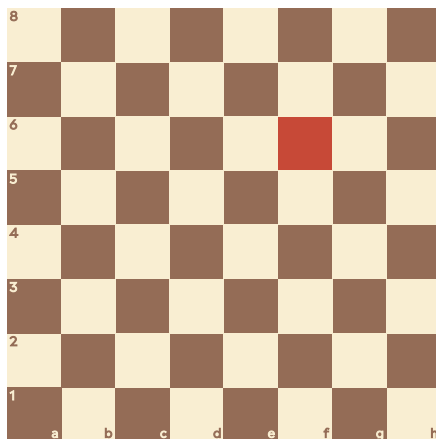
Šachy jsou staré téměř 1500 let, jejich počátky sahají až do Indie 6. století. Od té doby prošla hra několika změnami. Dnes vypadá šachovnice takto:



Šachovnice má 64 políček, která jsou uspořádána na hrací desce do čtverce, nebo chcete-li mřížky 8 x 8. Na šachovnici se střídají světlá a tmavá políčka. V pravém dolním rohu mají mít vždy oba hráči světlé políčko, ať už hrají na skutečné šachovnici nebo on-line.

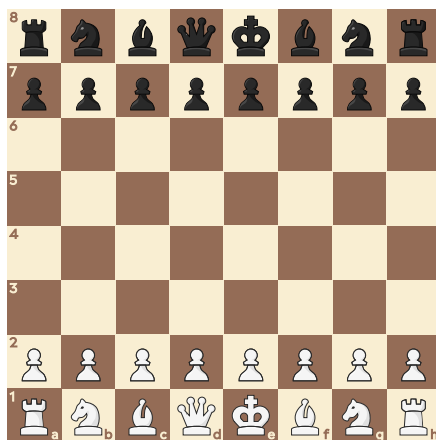
Hrací deska má jasně dané značení. Při on-line hře bude pravděpodobně zobrazeno (jako na výše uvedené tabuli), ale u většiny hracích desek nebo pláten tomu tak není. Představte si značení na šachovnici jako jednoduchou mapu. Svislé čáry šachovnice – nazývané sloupce – jsou pojmenovány písmeny abecedy od písmene a do písmene h a jsou zapsány podle zvyklostí čtení zleva doprava. Vodorovné řádky – nazývané řady – jsou očíslovány

od 1 do 8 a postupují od nejnižšího čísla vzestupně zdola nahoru. To znamená, že každé pole na šachovnici lze identifikovat kombinací písmene a čísla:



Zvýrazněný čtverec je například ve sloupci f a v 6. řadě. Toto pole je tedy f6. (Písmeno je vždy na prvním místě.)

Nyní obsadíme některá políčka. Toto je výchozí pozice pro šachovou partii:



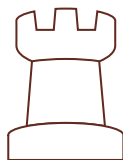
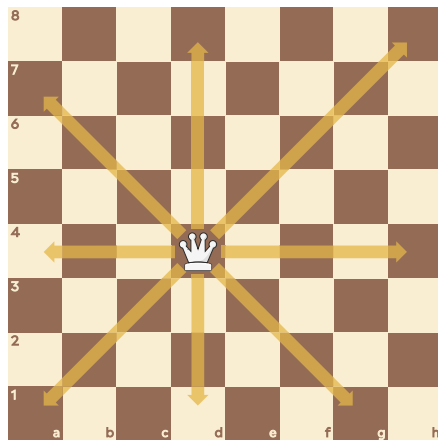
Bílý začíná v 1. a 2. řadě, zatímco černý v 7. a 8. řadě. Každá strana má na začátku na šachovnici 16 figur, což znamená 32 figur celkem. Takto jsou figury uspořádány vždy. Jednotlivé figury si představíme za chvíli, nyní je důležité vědět, jak by měly být rozestaveny. Oba hráči mají řadu pěšců a za nimi tzv. těžké figury. Vše je symetrické, včetně králů a dam, kteří na začátku musí stát naproti sobě – dámy začínají ve sloupci d a králové ve sloupci e.

Při partii se hraje na střídačku. Bílý táhne vždy jako první. K tomu, jak začít hrát a jak vyhrát šachovou partii, se dostaneme v následujících kapitolách, ale ještě předtím bychom si měli představit figury.



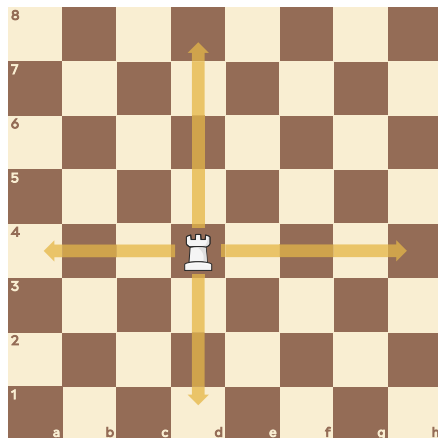
Toto je **dáma**. Má hodnotu 9 bodů, což z ní činí nejcennější figuru ze všech (nepočítáme-li krále). Stojí za zmínku, že „bodová“ hodnota jednotlivých figur je

hypotetická a má pouze vyjadřovat jejich hodnotu ve vztahu k ostatním figurám. Každý hráč má na začátku partie pouze jednu dámu. Dáma se může pohybovat nahoru, dolů, vlevo, vpravo a po diagonále – a může se pohybovat o tolik polí, o kolik chce, pokud jí na jednotlivých políčkách nepřekáží jiné figury (které třeba nemůže sebrat). Dáma se nesmí pohybovat přes jiné figury, včetně figur stejné barvy, ani přes ně přeskakovat. Na prázdné šachovnici se dáma může posunout na kterékoli pole podél řad, sloupců nebo diagonál. Žádná jiná figura se nemůže pohybovat tolika různými směry a dojít tak daleko.



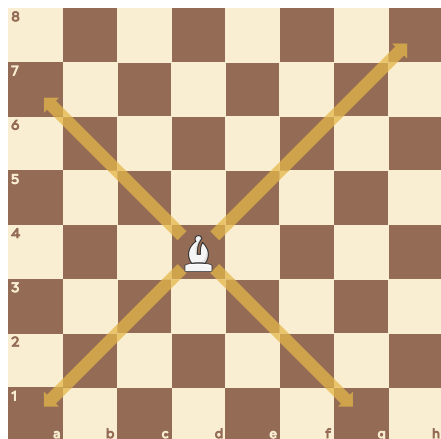
Věž je vaší druhou nej-cennější figurou (opět s výjimkou krále) a má hodnotu 5 bodů. Hru začínáte se dvěma věžemi. Věž se může pohybovat nahoru, dolů,

doleva a doprava, a to o tolik polí, o kolik chce, pokud jí v tom nebrání jiné figury.



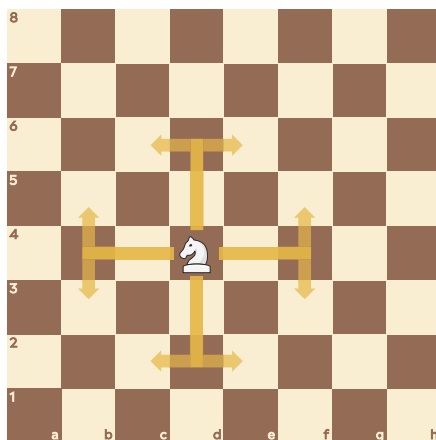


Střelec má hodnotu 3 bodů. Každý hráč začíná se dvěma střelci, jedním na světlém a druhým na tmavém poli. Střelec se může pohnout o libovolný počet polí (opět za předpokladu, že mu v pohybu nebrání jiné figury), ale pouze po diagonále. To znamená, že váš bílý střelec se bude vždy pohybovat na světlých polích šachovnice a váš černý střelec pouze na tmavých políčkách.



Jezdec (kůň) má také hodnotu 3 bodů a každý hráč začíná se dvěma jezdcí. Jezdec se pohybuje nejunikátnějším způsobem ze všech figur a je jedinečný také tím, že jako jediná figura na šachovnici může přeskakovat ostatní figury – vlastní i soupeřovy. Jezdec se pohybuje ve tvaru písmene L, tedy nahoru, dolů nebo do stran. Jeho pohyb je následující:

skočí vždy přes pole a pak o jedno pole do strany. Tento diagram ukazuje všechna pole, na která může jezdec skočit uprostřed prázdné šachovnice.



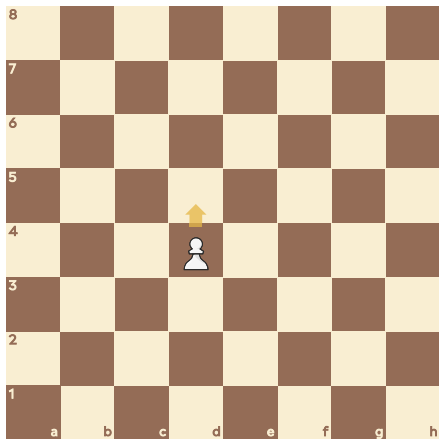
Protože jezdec může přeskakovat figury, je jedinou figurou v zadní řadě, která může na začátku partie okamžitě přejít do hry. Ostatní figury potřebují volnou cestu, která se odvíjí od pohybu pěšců.



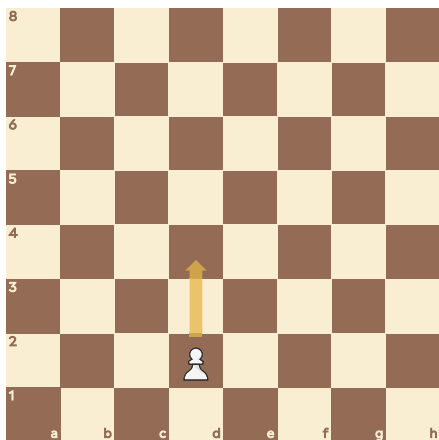


Pěšec má hodnotu 1 bodu a každý hráč jich má na začátku k dispozici osm. S pěšci se pojí pět pravidel, která je třeba znát.

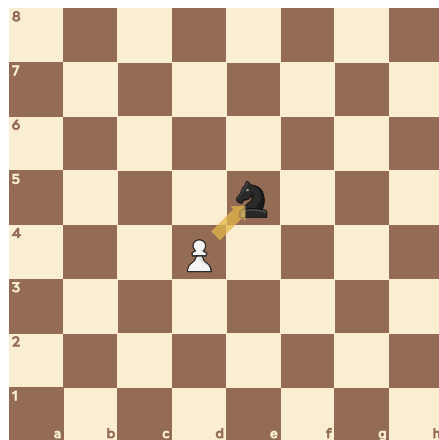
Pěšci se mohou pohybovat vždy o jedno pole vpřed.



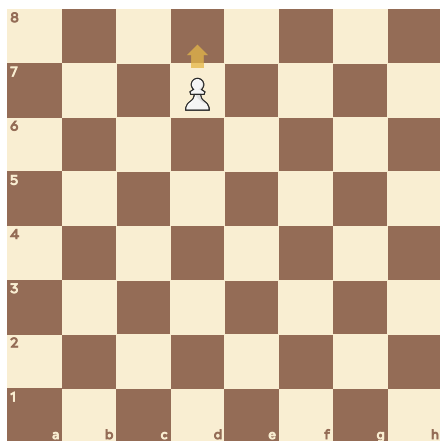
Při svém prvním tahu – a pouze tehdy – má však každý pěšec možnost postoupit vpřed i o dvě pole.



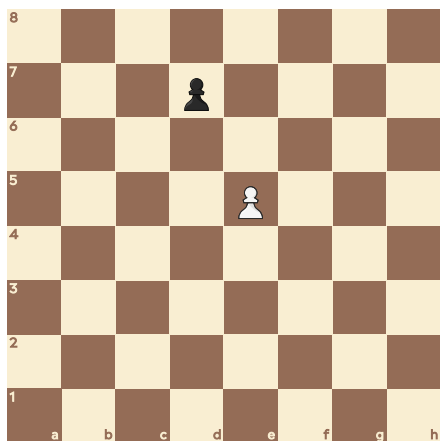
V kapitolách věnovaných zahájení (strany 36–61) se budeme zabývat různými situacemi, kdy se můžeme rozhodnout pěšcem postoupit o jedno, nebo dvě pole. Při druhém a každém dalším tahu už se pěšec může posunout vpřed pouze o jedno hrací pole.



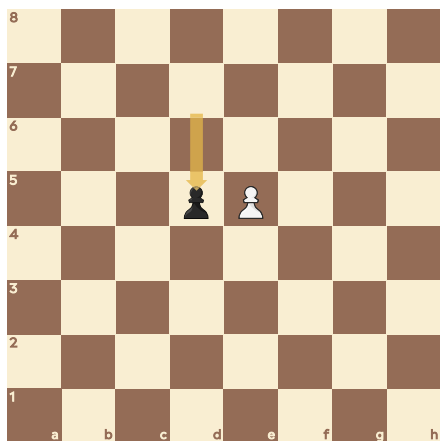
Když však pěšcem útočíte a chystáte se **sebrat** soupeři figuru – což je situace, kdy se pěšec přesune na pole obsazené protihráčovou figurou, a tím ji odstraní ze hry –, pěšec se může přesunout po diagonále. Nemůže se přesunout diagonálně na prázdné pole; stejně tak nemůže sebrat figuru spoluhráče vertikálně (pohybem dopředu). Zatím dobré?



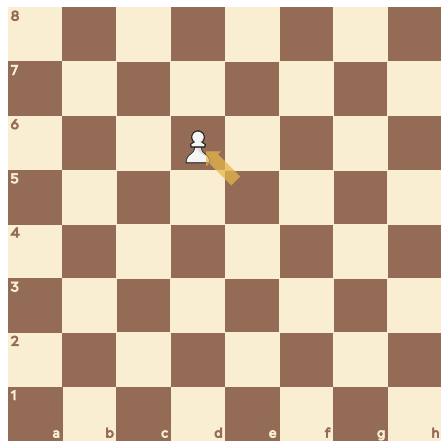
Dalším velmi zajímavým pravidlem u pěšců je, že když se dostanou na vzdálenější stranu šachovnice (pro bílého je to 8. řada, pro černého 1. řada), hráč je vymění za těžkou figuru. To znamená, že pěšec se stane buď jezdcem, střelcem, věží, nebo dámou – hráč si vybere dle vlastního uvážení. Ve většině případů se rozhodnete vyměnit pěšce za dámu, protože je to nejsilnější figura, ale existují vzácné situace, kdy zvolíte jinou variantu. Teoreticky byste mohli pochodovat se všemi osmi pěšci po šachovnici, vyměnit je za dámu a mít jich celkem devět.



A bonusové pravidlo pro tahy pěšců se nazývá **en passant** (neboli braní mimočodem), což je nejpodivnější pravidlo v šachu. Pokud se podíváte na výše uvedenou pozici, bílý pěšec je za polovinou šachovnice a černý pěšec na d7 je ve výchozí pozici. To znamená, že hráč s černými figurami se může rozhodnout posunout svého pěšce o dvě pole dopředu, například takto:



Černý pěšec postoupil o dvě pole vpřed a nyní rovnoběžně sousedí s bílým pěšcem (který je na e5). V této situaci má bílý možnost k provedení tahu en passant a může černého pěšce sebrat, přestože černý pěšec stál v sousedství bílého, nikoli diagonálně od něj.

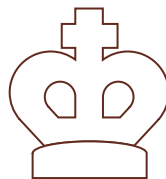


Toto je vlastně v šachu jediná situace, kdy útočící figura skončí na jiném poli než figura, kterou sebrala.

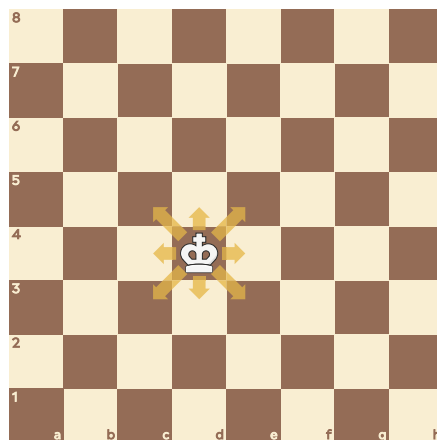
V podstatě berete soupeřova pěšce na poli, na které by se posunul, kdyby se při svém prvním tahu posunul pouze o jedno pole, ne o dvě.

Jak už jsem řekl, je to nejpodivnější tah v šachu a může chvíli trvat, než se v něm zorientujete. Nastává pouze tehdy, když pěšec při svém prvním tahu poskočí o dvě pole dopředu a přistane v sousedství soupeřova pěšce. Hráč pak má na výběr, zda provede en passant (není to povinné, což platí pro každé brání). Pokud však neprovedete en passant v tahu bezprostředně poté,

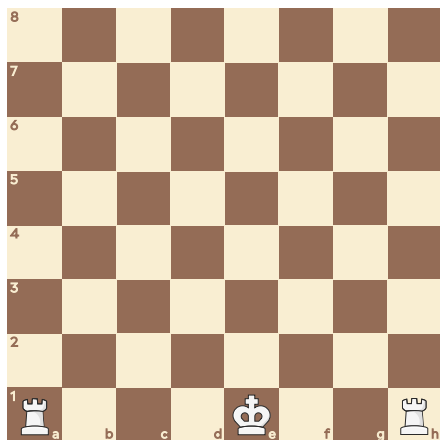
co se soupeřův pěšec posune o dvě pole a přistane vedle vašeho pěšce, o možnost brání tímto způsobem přicházíte, protože později už en passant provést nemůžete. En passant mohou provést pouze pěšci a platí pouze pro dobývání jiných pěšců.



Nakonec se podívejme na **krále**. Stejně jako má hráč na začátku hry k dispozici jen jednu dámu, má jen jednoho krále. Král je jedinečný v tom, že ho protihráči nikdy nemůžete sebrat. Jeho hodnota je v podstatě buď nula, nebo nekonečno, záleží na úhlu pohledu. Král je v této královské hře nejdůležitější figurou. Šachová partie je vyhraná nebo prohraná v závislosti na šachmatu, což je situace, kdy mu soupeř dá svými figurami šach či mat a král nemá kam bezpečně odejít. Podrobněji se tím budeme zabývat v následujících kapitolách. Král se vždy může pohnout pouze o jedno pole, a to libovolným směrem.



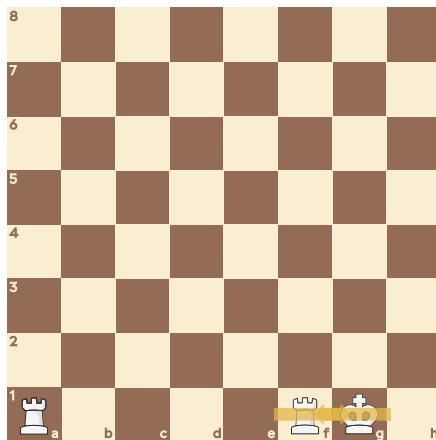
Krále sami nemůžeme dostat do nebezpečí – je nepřipustné, aby se přesunul na pole, které by umožnilo jeho napadení nepřátelskou figurou. Jednalo by se o tah proti pravidlům. Jakákoli jiná figura se může přesunout i na pole, kde ji mohou sebrat protivníkovy figury, král nikoli. Ani žádná šachová on-line platforma vám nedovolí přesunout svého krále na napadené pole – ne že byste kvůli tomu prohráli, šachová pravidla takový postup zkrátka zapovídají.



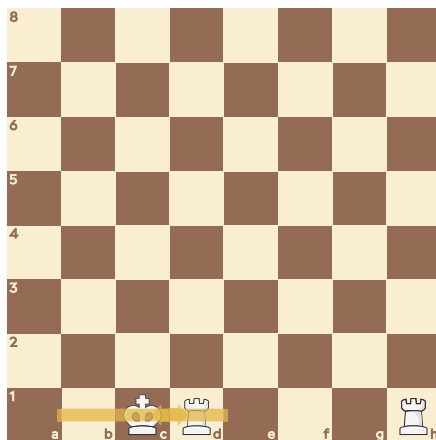
Existuje také bonusové pravidlo týkající se králů, známé jako **rošáda**. Na této šachovnici vidíme výchozí pole pro bílého krále a věže. Rošáda je možnost dostat svého krále do bezpečnější pozice tím, že ho posunete o dvě pole směrem k jedné z věží, přičemž věž přeskóčí na druhou stranu krále. Aby byla rošáda povolena, musí být splněno několik kritérií.

Zaprvé král nebo věž, ke které chcete provést rošádu, se do té doby nesmí pohnout – musí jít o jejich první tah v partii.

Dále také nemůžete provést rošádu, při které by král musel přeskóčit napadené pole. A mezi králem a věží nesmí stát žádná figura.



Buď můžete provést malou rošádu (tj. na královském křídle), po níž se váš král a věž ocitnou ve výše uvedené pozici. Nebo velkou rošádu (tj. na straně dámy), která vypadá následovně:



V pozdějších kapitolách se budeme podrobněji zabývat tím, kdy je dobré rošádu provést, ale v zásadě jde o to, abyste svého krále přesunuli na bezpečnější místo v rohu šachovnice a zároveň přenesli věž do středu, kde je zpravidla účinnější. Jedná se o jediný tah v šachu, při kterém můžete táhnout dvěma figurami současně.

Vím, že je to na začátek až příliš pravidel. Pokud se šachy začínáte, můžete z toho být frustrování nebo zmatení. Nebudte! Tímto procesem si projde každý. Slibuji, že dál už to bude jen lepší a rychle si osvojíte, jak se jednotlivé figury pohybují i kdy se jednotlivá pravidla a speciální tahy uplatňují.



Poslední věc, kterou je třeba poznamenat o králích, je, že když je jeden z nich napaden, znamená to **šach**. V tomto příkladě černý střelec „vidí“ bílého krále a dává mu šach. A pokud jste v šachu, musíte provést tah, abyste se z něj dostali. Nesmíte provést jakýkoli jiný tah, který vašeho krále ze šachu nedostane. Šach je třeba řešit oka-

mžitě – později se budeme podrobněji zabývat způsoby, jak z něj vyvážnout.

Dalšími dvěma situacemi, v nichž figuruje král, jsou **šachmat** (nebo jen mat) a **pat** (remíza) – oběma se budeme podrobněji věnovat v následujících kapitolách. Šachmat je napadení krále takovým způsobem, že nemůže uniknout, což znamená, že soupeř vyhrává partii. Pat je situace, kdy král není v šachu, ale hráč nemá žádné možné tahy, které by mohl provést, aniž by se šachu sám vystavil. Jinými slovy hráč nemůže táhnout. Pat tedy znamená, že oba soupeři uhráli rovnoměrný výsledek. Já vím, já vím – je toho hodně. Ale slibuji, že je to jednodušší než golf nebo baseball. A taky je to větší zábava!

Tolik k figurám a pravidlům. Neočekávám, že si budete pamatovat všechno. Nebojte se – budeme se vším zabývat podrobněji, jakmile začneme s úlohami, kde si procvičíte šachmatové pozice v diagramech. A až vás naučím vyhrát šachovou partii.

Šachový zápis

Šachový zápis (nebo šachová notace) definuje, jak se zaznamenávají a popisují tahy v šachové partii. Pro hraní šachů je nepotřebujete znát, ale je dobré si je uvědomit, když se budete snažit o lepší pochopení hry. Mluvili jsme o tom, že každé pole má své souřadnice – ty tvoří jednu část zápisu každého tahu. Druhou částí je figura, která se na daném políčku pohybuje. V následující tabulce je uvedeno, jak je každá figura v šachové notaci popsána:

Pěšec	U pěšců se popisuje pouze pole, na které se přesunuli, např. „e6“ znamená, že se pěšec přesunul na pole e6. Pokud se pěšec zachytí na nějakém poli, uvede se, odkud přišel: „exd5“.
Střelec	S
Jezdec	J
Věž	V
Dáma	D
Král	K

Podívejme se na příklad, abyste viděli, jak šachový zápis funguje v praxi:



Bílý posunul svého pěšce d o dvě pole na d4. V šachové notaci by to bylo „1. d4“. Číslice „1“ naznačuje, že jde o první tah, a „d4“ nám bez uvedení figury říká, že jde o tah pěšcem.



Když černý odpoví posunutím pěšce d o dvě pole, zápis prvního tahu se doplní na „1. d4 d5“.



Řekněme, že bílý svým druhým tahem vyjede se svým střelcem a černý přesune svého jezdce na c6. Zápis pro druhý tah by byl „2. Sf4 Jc6“. Zde „S“ popisuje střelce a „J“ jezdce.

Zápis pak pokračuje stejným způsobem pro každý další tah hry. Pro šachy je typické, že je třeba mít na paměti několik vzájemných souvislostí. Když jedna figura sebere jinou, přidáme mezi figuru a souřadnici políčka písmeno „x“. Pokud například bílá dáma sebere černou figuru na poli d2, napíšeme „Dxd2“.

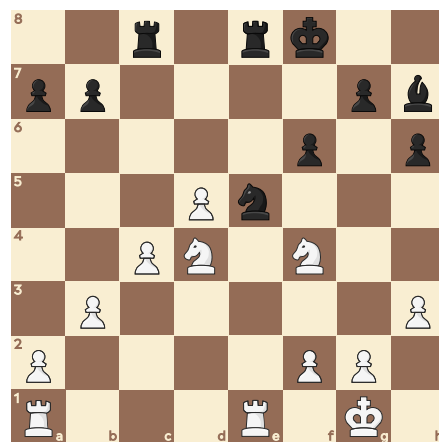
Pokud je tah šachem soupeřovu králi, přidáváme na konec zápisu symbol „+“. Jestliže například naše věž táhne na h8 a ohrožuje soupeřova krále, zápis bude „Vh8+“. Podobně je tomu i v případě, že se jedná o mat. Představte si, že stejný tah není šachem, ale rovnou matem – ten by byl zapsán jako „Vh8#“.

Když dojedete pěšcem na osmou řadu a proměníte ho na některou z těžkých figur, přidáte mezi tah a figuru, na kterou

pěšec postoupil, symbol „=“. Představte si například, že máme pěšce na poli g7. Když jej přesuneme na pole g8, můžeme ho vyměnit za střelce, jezdce, věž nebo dámu. Pokud si vybereme dámu (což je nejčastější volba vzhledem k tomu, že dáma je nejlepší figura), napíšeme „g8=D“. Případně by to bylo „g8=S“ pro střelce, „g8=J“ pro jezdce nebo „g8=V“ pro věž.

Malá rošáda se zapisuje jako O-O, velká rošáda jako O-O-O.

Se šachovým zápisem souvisí ještě jedno pravidlo. Podívejte se na následující pozici:



V této pozici chce bílý přesunout svého jezdce z f4 na pole e6. Na toto pole se však mohou přesunout oba bílí jezdci (druhý momentálně stojí na d4), takže zápis „Je6“ nefunguje. Proto bychom místo toho zapsali „Jfe6“ s dodatkem „f“, který označuje, že tento tah provedl jezdec z pole f (a nikoli jezdec z pole d). K podobným situacím dochází zejména u jezdců a věží,

protože tyto figury mohou někdy směřovat na stejné pole. Proto je třeba uvést další podrobnosti. Jezdci nebo věže se dále mohou nacházet také ve stejné řadě a směřovat na identický sloupec – v takovém případě si vypomůžeme číslem pole (např. „J2d3“, kde „2“ za „J“ znamenají, že tah provádí jezdec z druhé řady).

Bodování

Šachovou partii lze vyhrát, prohrát nebo zremizovat. Nyní se zaměříme na to, jak se v šachu dosahuje různých výsledků. V turnajovém šachu vítězství obvykle vede k zisku 1 bodu, zatímco remíza znamená, že oba hráči získají 0,5 bodu. Prohra = 0 bodů. Od roku 2022 se na některých turnajích zkoumá možná změna v podobě zisku 3 bodů za výhru a po 1 bodu za remízu, aby bylo vítězství lépe ohodnoceno. Na nejvyšší úrovni se velmistři často spokojí s remízou způsobem, který se u jiných sportů téměř nevidí, což může být pro fanoušky frustrující.

Výhra, remíza nebo prohra mají vliv také na vaše celkové hodnocení. Šachový rating se nazývá Elo a je pojmenován po svém tvůrci, maďarsko-americkém profesoru fyziky Arpadu Eloví. Vyjadřuje úroveň vašich dovedností ve srovnání s ostatními hráči. Elo získáváte, když hrajete na oficiálních (schválených) šachových turnajích nebo na kterýchkoli významných šachových webových stránkách (ne při příležitostném on-line hraní). Nejnížší možné Elo,

a to jak on-line, tak u šachovnice, je 100. Nejvyššího „šachovnicového“ Ela v historii dosáhl Magnus Carlsen v roce 2014 s ratingem 2882. On-line rating technicky nemá žádný strop, ale zdá se, že 3300–3400 je maximem.

Elo se liší v závislosti na tom, na které webové stránce hrajete, a také na tom, ve které zemi hrajete schválené turnaje. Za nejhodnověrnější jsou v tomto směru považovány statistiky FIDE – Mezinárodní šachové federace.

Cvičení v šachu

V této knize se dozvíte spoustu tipů, triků a užitečných nápadů, ale bez velkého tréninku se v šachu nikdy nezlepšíte. To platí pro zahájení, taktiku, šachmaty a vše mezi tím. Ale jak vlastně šachy cvičit? Ekosystém šachového učení má několik složek, se kterými byste se měli seznámit.

Hraní her

Nejdůležitějším způsobem tréninku je prostě hrát šachové partie, a to od začátku do konce, ať už on-line nebo off-line. Ve většině on-line partií je nastaven čas, který se odečítá, když máte provést tah. Například v bleskovém šachu má každý hráč pět minut na celou partii. V klasické partii může mít každý hráč až tři hodiny času. Bez ohledu na čas je každopádně hraní velkého počtu partií nejlepším způsobem, jak rozvíjet to, co jste se naučili.

Šachové programy

Počítačový program dokáže analyzovat šachové pozice, vyhodnotit je a doporučit nejlepší tahy pro obě strany. Moderní šachové programy, jako je Stockfish, mají Elo přibližně 3700, tedy výrazně lepší než to nejvyšší lidské.

Analýza hry

Jakmile dokončíte živou partii, je nejlepší ji zkontrolovat buď se silnějším šachistou, nebo se šachovým softwarem. Při hře online se vaše tahy zaznamenávají a ukládají na váš účet; na klasických turnajích si tahy obvykle musíte zapisovat ručně. Prohlížení partií vám pomůže správně zahrát zahájení a identifikovat své silné a slabé stránky. Pokud své hry analyzujete pomocí šachového programu, musíte sami přijít na to, proč počítač navrhuje určitá zlepšení. Člověk však může vaše chyby nejen odhalit, ale také vám je vysvětlit, abyste předešli jejich opakování v budoucnu.

Šachoví roboti

Většina šachových webových stránek má oddíl, kde si můžete zahrát partie proti „slabším“ šachovým úrovním, které simulují třeba soupeře s nižším Elem. Někteří hráči trénují proti těmto programům raději, protože mají strach ze živých šachových partií, tedy z her proti jiným lidem. Osobně nejsem příznivcem hraní proti šachovým programům, protože správně nenapodobují lidské šachové chování a jsou naprogramovány tak, aby se samy zničily, čímž vám v podstatě zajistí vítězství.

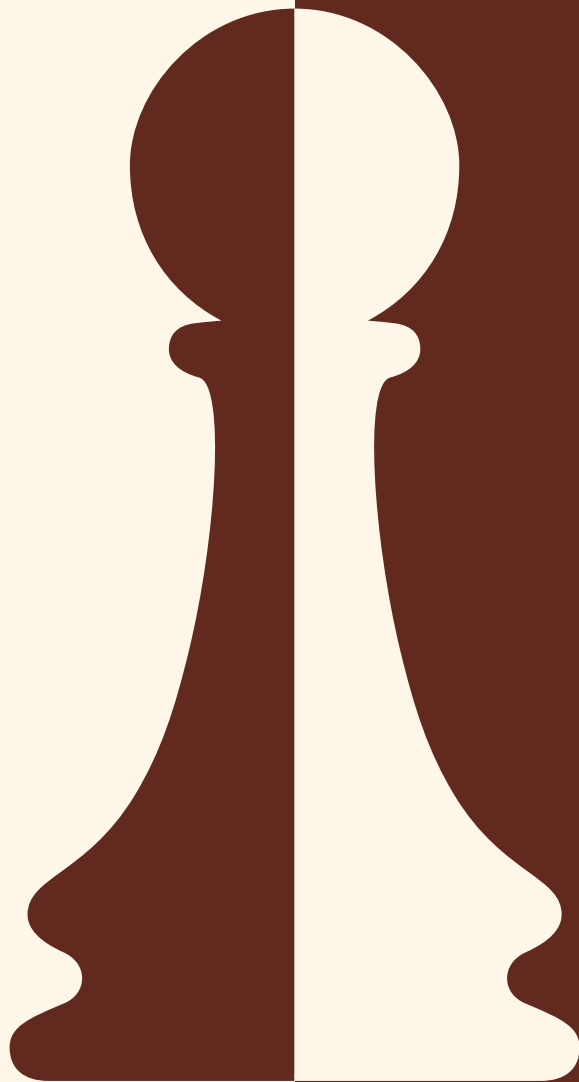
Hádanky

Šachové hádanky jsou specifické pozice, obvykle s jedním řešením, které mají za úkol procvičit vaše povědomí o určitém konceptu. Nejzákladnější typ hádanky se anglicky nazývá „Checkmate In 1“, kde musíte provést tah, kterým dáte mat a partii okamžitě vyhrajete. Čím jste v šachu silnější, tím jsou podobné hádanky delší a spleťtější – někdy si musíte představit více než pět tahů dopředu jak pro sebe, tak pro soupeře.

Šachové hádanky jsou k dispozici v tištěné i digitální podobě. Dlouhá léta existovaly šachové sešity, které obsahovaly tisíce cvičných pozic zaměřených na taktiku a různé strategie. V dnešní době nabízí každá významná šachová webová stránka stovky tisíc šachových hádanek – s mnoha různými scénáři a variacemi.

Další výukové materiály

Na konci každé kapitoly najdete exkluzivní QR kódy, které vám pomohou procvičit si různé pojmy a lépe je pochopit. Jednoduše naskenujte QR kódy pomocí svého mobilního zařízení a dostanete se k sadě hádanek nebo lekcí, které jsem pro vás vytvořil v souvislosti s tématy probíranými v dané kapitole. Mohou to být šachové hádanky, podrobná vysvětlení zahájení, gambitů nebo praktické příklady určitých scénářů koncovek.



ČÁST PRVNÍ

0-800 ELO

Vítejte v první části!

Dozvíte se v ní následující:



- 1.** Jak se vlastně vyhrávají, prohrávají a remizují šachové partie
- 2.** Nejlepší způsob zahájení šachové partie bílými a černými figurami
- 3.** Základní koncovky
- 4.** Šachové kombinace ve střední hře
- 5.** Vzájemné působení šachových figur: útok, obrana a různé taktiky
- 6.** Základní šachové strategie: slabiny, prostor a další

V šachu – zejména on-line – označuje termín Elo úroveň hráčových dovedností. První část doporučuji hráčům v rozmezí Elo 0–800, stejně jako těm pokročilejším, kteří si občas potřebují zopakovat základní pojmy. V nesoutěžním pojetí je

určena všem od úplných nováčků po relativně zkušené začátečníky.

Možná zjistíte, že něco z toho, o čem se v následujících kapitolách mluví, už znáte, ale doufám, že většina textu pro vás i tak bude poučná a zábavná. Užijte si to!