



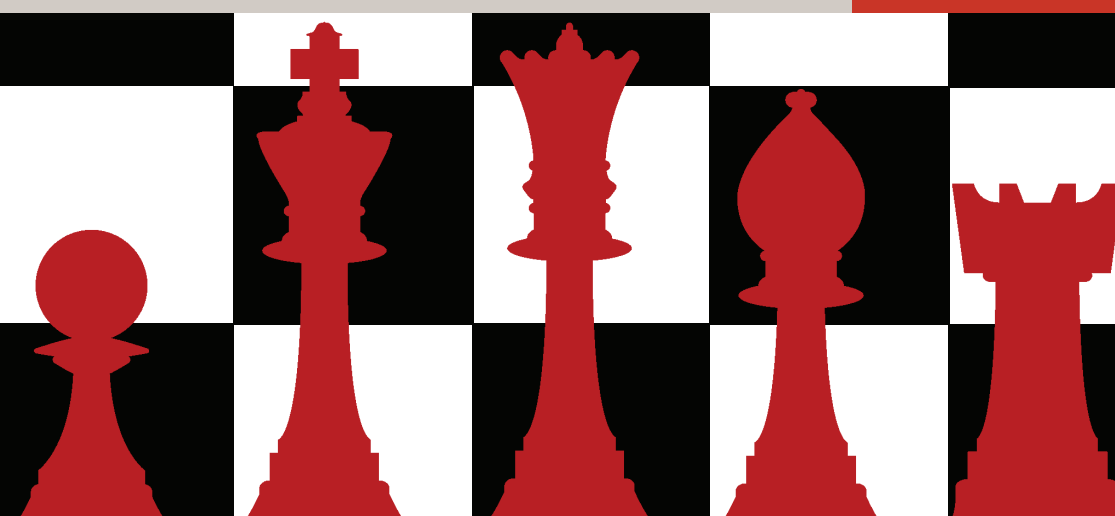
JAMES EADE
AL LAWRENCE

ŠACHY

AKTUALIZOVANÉ
A ROZŠÍŘENÉ
VYDÁNÍ

**JAK POCHOPIT HRU
POMOCÍ ILUSTROVANÝCH SCHÉMAT**

**VHODNÉ PRO
VŠECHNY VĚKOVÉ
KATEGORIE HRÁČŮ**



ŠACHY





ŠACHY

Jak pochopit hru
pomocí ilustrovaných schémat

James Eade
Al Lawrence

slovar

© 2004 Quarto Publishing
Czech edition © 2005, 2019 Nakladatelství Slovart, s. r. o.
Translation © 2005 Petr Hřebíček, 2018 Vladimír Golombek

Všechna práva vyhrazena

Z anglického originálu
The Chess Player Bible (Quarto Publishing, Austrálie, 2004)
přeložil Petr Hřebíček
Vydalo Nakladatelství Slovart, s. r. o., v Praze roku 2005, 2019
Odpovědná redaktorka Jitka Pixová
Editor Jan Heller, Jan Pavel

Zalomení Alias Press, s. r. o., Bratislava
Vytisknuto v Číně

ISBN 978-80-7529-639-9
10 9 8 7 6 5 4

www.slovart.cz

Cena uvedená na obálce je nezávazným
doporučením pro konečné prodejce.



Obsah

Úvod 6

Jak používat tuto knihu 9

KAPITOLA 1

ZAČÍNÁME 10

Šachovnice 10

Figury 12

Šach a mat 18

Pat a mat 20

Prvky hry 27

Neobvyklé tahy 31

Ověřující otázky I 34

KAPITOLA 2

PRINCIPY ZAHÁJENÍ 38

Tradiční zásady zahájení 38

Moderní zásady zahájení 44

Ověřující otázky II 52

KAPITOLA 3

DRUHY ZAHÁJENÍ 56

Otevřené hry 56

Polootevřené hry 68

Zavřené hry 75

Boční zahájení 87

Ověřující otázky III 89

KAPITOLA 4

MATOVÉ OBRAZCE 92

Ověřující otázky IV 104

KAPITOLA 5

POSTAVENÍ FIGUR V CENTRU

A NA KŘÍDLECH 108

Centrum 108

Křídla 113

Ověřující otázky V 116

KAPITOLA 6

TAKTIKA 118

Základy taktiky 118

Obět 126

Kombinace 132

Ověřující otázky VI 140

KAPITOLA 7

POZIČNÍ MOTIVY 144

Ověřující otázky VII 156

KAPITOLA 8

PĚŠCI 160

Pěšcové formace 160

Silní a slabí pěšci 176

Ověřující otázky VIII 188

KAPITOLA 9

KONCOVÁ HRA 192

Aktivní král 192

Pěšcové koncovky 194

Koncovky těžkých

figur 202

Věžové koncovky 215

Střelcové koncovky 230

Jezdcové koncovky 239

Koncovka střelce proti

jezdci 245

Výměna 250

Ověřující otázky IX 256

Jak zvítězit v šachové

partii 260

KAPITOLA 10

PROPOJOVÁNÍ

POZNATKŮ POMOCÍ

ANALÝZY HRY 262

Slovníček 280

Šachy po internetu 284

Seznam literatury 285

Rejstřík 286



ÚVOD

Šachy jsou ilustrovanou příručkou o základech šachové hry a o šachové terminologii. Tento průvodce je sestaven takovým způsobem, aby v něm našel zálibení ten, kdo sice nikdy předtím o zakoupení šachové knihy neuvažoval, ale kdo přitom šachy rád hraje. Obsahuje vše, co potřebujete znát k tomu, abyste hráli a vyhráli.

O šachách bylo napsáno více knih než o kterékoli jiné hře. Leckdo se tedy může právem divit, k čemu je třeba knihy další. Téměř všechny šachové knihy jsou ovšem vysoce odborné a jsou věnovány pouze vážným zájemcům o tuto hru. Převážná většina šachistů takových knih sorva využije.

Dokonce i knihy určené začátečníkům používají šachovou notici často již od prvních stran a od čtenáře pak následně očekávají plynulé čtení textu. Tento přístup sice usnadňuje práci autorovi, ovšem nováčka či pouze příležitostného

hráče může přímo odradit. Také *Šachy* používají do určité míry notici, ale rozhodně se o ni neopírají.

Pojetí této knihy je orientováno mnohem více vizuálně. Zásady a pojmy jsou zobrazeny názorně, grafiky je využito k upozornění čtenáře na klíčové prvky koncepce hry. Pokud jste v četbě došli až sem, přečetli jste právě více textu, než objevíte na kterékoli jiné stránce této knihy.

Většina z nás se učí hrát šachy od někoho jiného, obvykle od rodiče či jiného příbuzného. Zpravidla o nich



předpokládáme, že vědí, o čem mluví, ovšem nemusí tomu tak být. Celá řada šachistů má požitek ze hry, která se sice šachům podobá, ovšem s jistými zvláštnostmi, jež z ní nečiní více než jen jakýsi místní folklor.

Oddíl „Začínáme“ poskytuje základní znalosti o tom, jak se figury pohybují a co představuje šach a mat. Nastiňuje zvláštní pravidla, jež nelze uplatňovat všeobecně. Pochopitelně je možné těšit se ze hry bez znalosti všech pravidel – jinak by nebylo tolika víkendových hráčů golfu! –, domnívám se však, že požitek ze hry může být ještě zvýšen, jestliže hrajeme správně.

Co je obsaženo v názvu? Šachová terminologie je používána a zneužívána častěji než samotná pravidla. Jde o tajemné téma, jež přivádí do rozpaků i vysloužilé hráče. Jednou jsem během přestávky mezi dvěma koly

každoročně konaného turnaje US Open odpočíval u bazénu. Dal jsem se do řeči s jedním z účastníků turnaje. Přiznal jsem mu, že se těžko bráním proti 1. e4. Nedělejte si žádné starosti, pokud netušíte, co se pod tím skrývá. Okamžitě mi doporučil hrát královskou indickou obranu, což je sice hezké, ale královská indická obrana se hraje proti 1. d4 a ne proti 1. e4.

Když se může v terminologii splést dlouholetý šachový veterán, může se to stát komukoli. Do knihy je začleněn slovníček, aby měl čtenář v některých pojmech od začátku jasno, ovšem ze zkušenosti vím, že lidé na cestě za pochopením potřebují často více než jen pouhé vymezení pojmů. Tato kniha nejen vysvětluje šachovou terminologii, ale

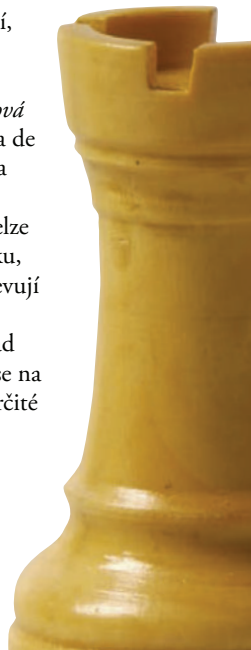
současně ji i názorně zobrazuje. Protože kniha pracuje již od začátku s náročnou odbornou terminologií, začátečníkům doporučuji, aby slovníček co nejvíce využívali.

Můžete dámě říkat královna a jezdce můžete nazývat koněm, aniž byste ztratili potěšení ze hry, avšak v některých kruzích tak na sebe můžete upozornit nechťeným způsobem. Šachová hra má dlouhou historii a specifickou kulturu, již se vyplatí ctít.

Šachy jsou mezinárodní hra, což může vyvolat zmatek v otázce názvoslovných konvencí. V oddíle „Druhy zahájení“ jsou jednotlivá šachová zahájení seřazena podle názvů používaných ve Spojených státech. Mějte na paměti, že zahájení označené ve Spojených státech pojmem *Ruy Lopezova hra* je v Evropě známé pod názvem *Španělská hra* a že podobných nesrovnalostí je celá řada.

V knize Přestože kniha nabízí seznam řady zahájení, jejich výčet zdaleka není vyčerpávající. Ani známou encyklopedii *Moderní šachová zahájení* od velmistra Nicka de Firmiana nelze považovat za kompletní. Existuje prostě příliš mnoho variant, jež nelze zahrnout do jediného svazku, přičemž každoročně se objevují varianty nové.

Jednu ze šachových záhad představuje skutečnost, že se na šachovnici často objevují určité předem nastavené obrazce, přestože hra může v kterémkoli okamžiku zásadně změnit směr. Oddíl „Matové obrazce“ vám pomůže odhalit ty



nejběžnější. Jakmile se je naučíte rozeznávat, můžete být až překvapeni, jak často se tato schémata budou vyskytovat ve vašich vlastních partiích.



Také taktické motivy patří mezi opakující se šachové obrazce.

Taktický motiv známý pod označením *vazba* se například objevuje téměř v každé partii. Klíčem k poznání tohoto motivu je opakování.

Zásadní význam má v šachové hře rovněž způsob uspořádání pěšců. Také zde hraje významnou roli schopnost rozeznat daný obrazec. Oddíl „Pěšci“ se zabývá několika příklady nejčastěji se vyskytujících uspořádání, které vám pomohou řídit vaši hru.

Poslední část knihy je věnována závěrečné etapě šachové partie neboli koncovce. Snížení počtu figur neznamená vždy zjednodušení hry! Tato část hry je až záluďně spleťtá a je obtížně ji zvládnout. Pochopení koncovek však představuje nemalou část znalosti celé šachové hry. Dokonce první tahy v zahájení mohou mít následky, jež se dostanou ke slovu až v koncovce.

Do tohoto přepracovaného vydání, které redigoval Al Lawrence, byly na konec každé kapitoly zařazeny „Ověřující otázky“, na nichž si můžete přezkoušet vědomosti získané na předcházejících stranách a připravit se na techniky, které se budete učit. Je zde také článek „Jak zvítězit v šachové partii“ k rychlému použití, díky němuž dosáhnete okamžitého zlepšení, a kapitola „Propojování poznatků pomocí analýzy hry“, v nichž budete provedeni významnými šachovými partiemi a seznámeni s tahy v partiích nejvlivnějších hráčů.

Tuto knihu není třeba číst postupně, neboť jednotlivé kapitoly jsou na sobě navzájem nezávislé. V případě, že se s šachovou hrou teprve seznamujete, pak si rozhodně nechte dostatek času na prostudování kapitoly „Začínáme“, v opačném případě tuto kapitolu přeskočte a vyberte si téma, které vás zajímá. Určitě však pamatujte na to, na co někteří profesionální hráči často zapomínají: šachy byly stvořeny pro zábavu! Dobře se bavte.



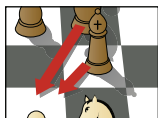
JAMES EADE



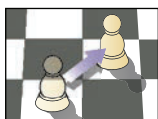
Jak používat tuto knihu

Šachové pojmy jsou v této knize zobrazeny názorně. Základní metody jsou vysvětleny níže. Kapitola „Začínáme“ na straně 10 vám napoví více o jednotlivých používaných symbolech a také o šachové notaci.

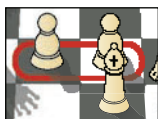
Šachovnice



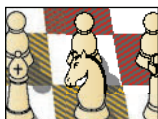
Červená šipka Přímé či nepřímé napadení soupeřovy figury nebo více figur.



Zdvojený obraz Znázorňuje přechod figury z jednoho pole na druhé.



Červené seskupení Vztahuje se k více než jedné figurě.



Zvýraznění Upoutává pozornost na jedno či více popisovaných polí. Jakmile je třeba pole odlišit od polí vyšrafovaných červeně, používá se ke zvýraznění žluté barvy. Zvýraznění může znázorňovat také soubor polí kontrolovaných určitou figurou.

Šachová notace

× Naznačuje brání figury.

+ Šach

Mat

0-0 Krátká rošáda

– na královském křídle

0-0-0 Dlouhá rošáda

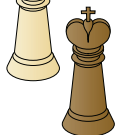
– na dámském křídle

... Naznačuje skutečnost, že následující tah je proveden černým.

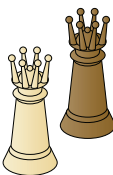
e.p. En passant – z franc. tzv. brání mimocho-dem, poz. překl.

Figury

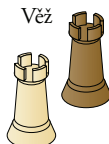
 nebo K: Král



 nebo D:
Dáma



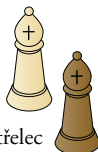
 nebo V:
Věž



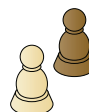
 nebo J: Jezdec



 nebo S: Střelec



Jakmile před tahem není uveden žádný symbol, jde o tah pěšce.

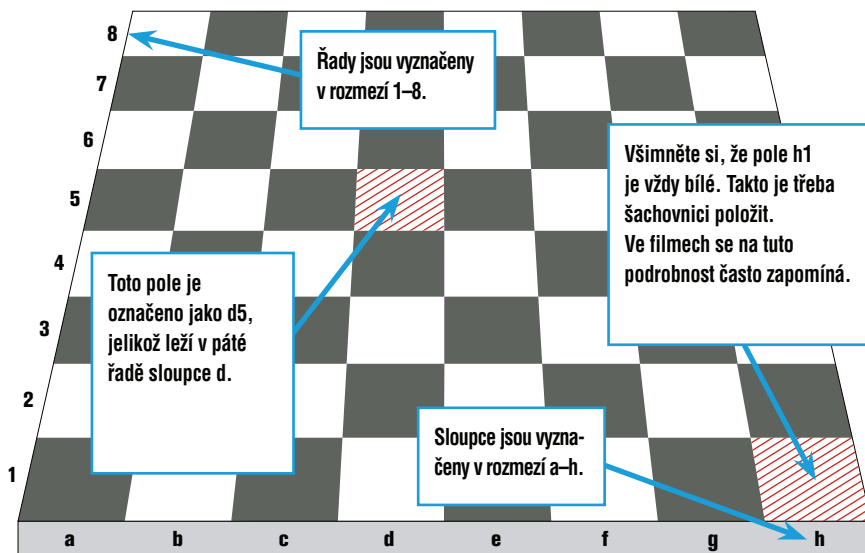


Kapitola 1: ZAČÍNÁME

Hrát šachy se dokáže naučit každý sám trpělivým studiem pravidel hry. Dříve než začnete hrát, si pozorně přečtěte následující kapitolu, abyste zdolali šachové základy.

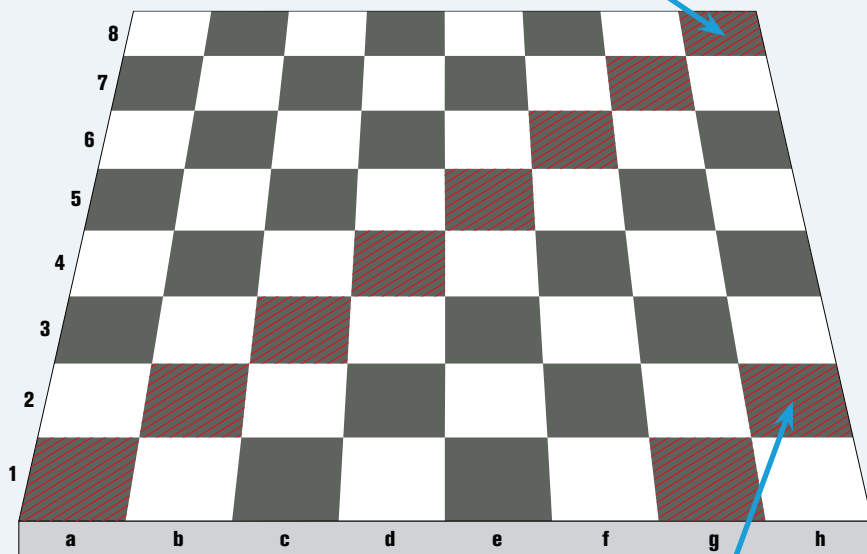
Šachovnice

Přestože šachovnice může vypadat pustě, jakmile se na ní nenacházejí žádné figury, je přímo nabitá informacemi. Je rozdělena do sloupců, řad a diagonál. Každé pole má své jedinečné označení, jež je vymezeno sloupcem a řadou. Souřadnice jsou vyznačeny po okraji diagramu.



Diagonály Také diagonály jsou význačnou součástí šachovnice, přestože k označení polí se využívá pouze sloupců a řad. Kdyby neexistovaly diagonály, střelci by se ani nemohli pohybovat!

Diagonály se vyznačují od nejnižší řady po nejvyšší. Tato diagonála se označuje jako a1–8.



Toto je jedna z nejkratších diagonál, označuje se jako g1–h2. Mezi nejdůležitější patří obvykle ty diagonály, které protínají centrum. Jednak proto, že jsou nejdelší, a kromě toho také proto, že se v centru šachovnice odehrává během partie nejvíce dění.

Figury

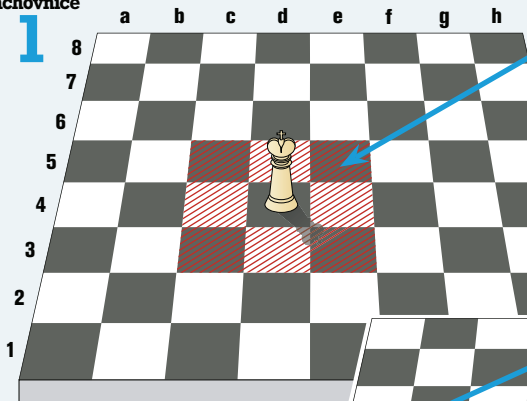
Různé figury mají různou hodnotu. Naučit se účinně koordinovat jejich tahy je jednou z nejzákladnějších úloh šachové hry. V této knize používáme pro identifikaci figur písmena i symboly.

Král Král se sice pohybuje velmi pomalu, zato je však nejcennější figurou. Jakmile ztratíte krále, prohráváte partii. Král se může pohybovat v kterémkoli směru vždy jen o jedno pole ♞ viz též *Šach* a *mat* na straně 18 a *rošáda* na straně 33.

Král může vstoupit na kterékoli z vyznačených polí. Jakmile by vstoupil na pole e5, byl by tah zapsán jako Ke5. K označení krále se používá písmeno K nebo ♔.

Šachovnice

1

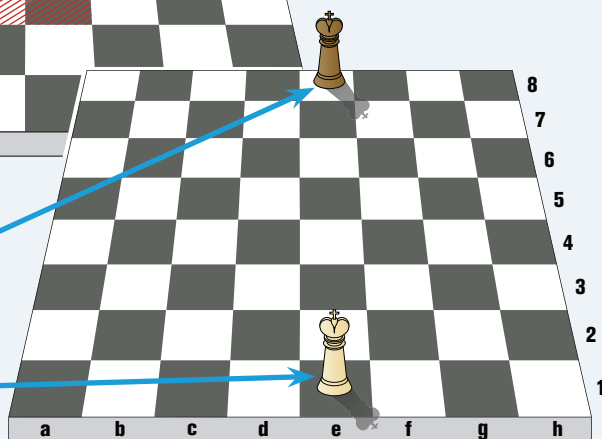


Černý král je na začátku partie postaven na e8.

Bílý král je na začátku partie postaven na e1.

Šachovnice

2

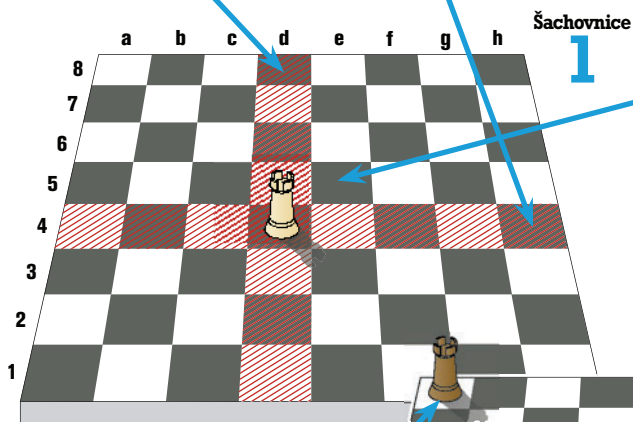


Věž Věž je silná figura, vyšší hodnotu má už jen dáma. Může se pohybovat po neobsazených polích po délce celé řady či sloupce
viz též *rošáda* na straně 33.

Tato věž se může pohybovat po celém d-sloupci.

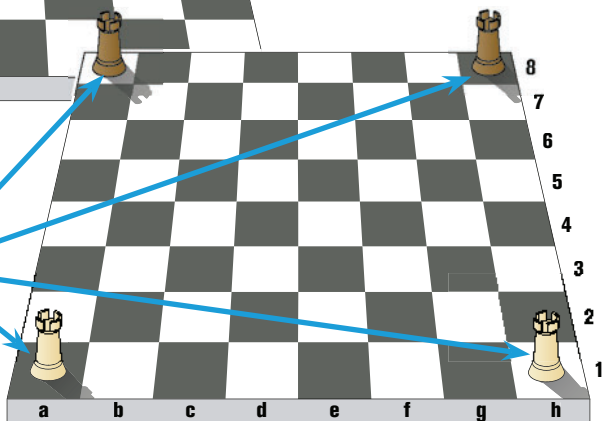
Tato věž se může pohybovat po celé délce čtvrté řady.

Věž se nemůže pohybovat diagonálně. Přestože král se může z pole e5 na pole d4 přesunout jediným tahem, věž potřebuje k takovému přechodu tahy dva. Můžete například zahrát 1 ♖e4 a 2 ♜e5. Písmeno V označuje při zápisu tahů věž, případně lze použít symbol ♖.



Věže jsou na začátku partie postaveny v rozích šachovnice.

Šachovnice 2



Střelec Střelec není tak silnou figurou jako věž. Pokud je umístěn ve středu šachovnice, ovládá přibližně tolik prostoru jako věž, svou sílu však ztrácí, jakmile se posune směrem dál od centra. Jeho působení je omezeno pouze na diagonály, střelec se nepohybuje horizontálně či vertikálně. Kromě toho nesmí během hry opustit barvu pole, na němž stojí na začátku partie.

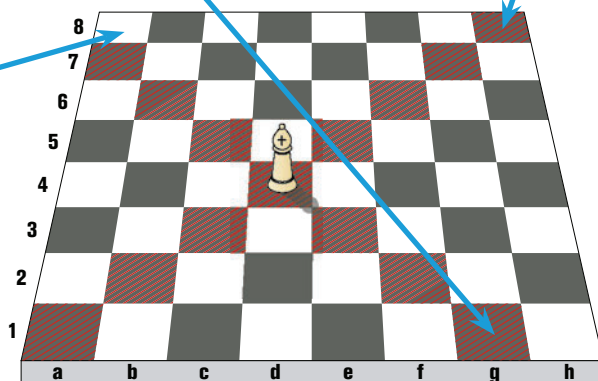
Pole a8 má jinou barvu než pole d4, které je tímto střelcem obsazeno. Proto se na pole a8 tento střelec nikdy nedostane. Písmeno S označuje při zápisu tahy střelce, v tištěné podobě se používá symbol ♗.

Tento střelec se může pohybovat kdekoli po diagonále g1–a7.

Tento střelec se může pohybovat kdekoli po diagonále a1–h8.

Šachovnice

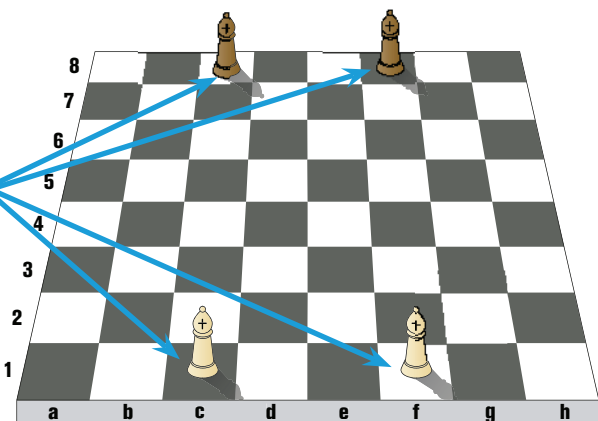
1



Takto jsou střelci rozestaveni na počátku partie.

Šachovnice

2

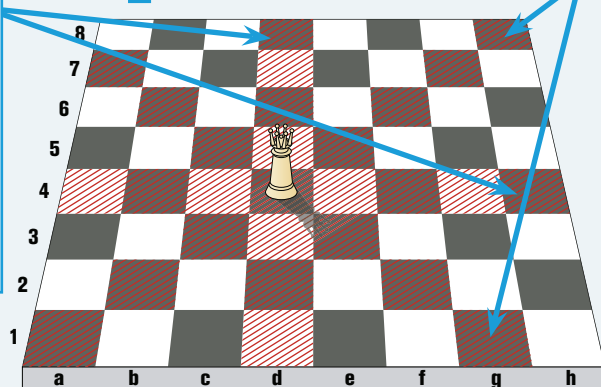


Dáma Dáma je nejsilnější figurou na šachovnici, spojuje tahy věže a střelce. Může se pohybovat po neomezeném počtu neobsazených polí, a to vertikálně, horizontálně i diagonálně. Dáma je příliš cenná figura na to, abychom se jí během partie snadno vzdali. Při napadení je třeba ji chránit. Pokud ztratíte dámu, neprohráváte partii, avšak vaše bojeschopnost je tak značně oslabena.

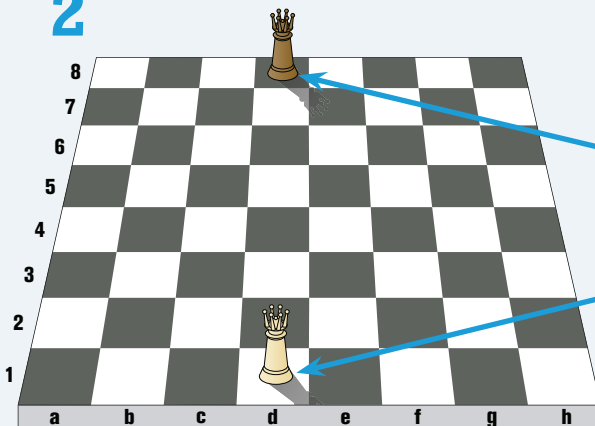
I tato dáma se může pohybovat jako věž po celé délce d-sloupce a čtvrté řady. K označení dámy se používá písmeno D. Tah dámy na pole a1 by byl zapsán jako 1. Da1 a vytištěn jako 1. ♔a1.

Tato dáma se může tak jako střelec pohybovat po celé délce diagonál g1-a7 a a1-h8.

Šachovnice
1



Šachovnice
2



Černá dáma stojí na počátku partie na poli d8.

Bílá dáma stojí na počátku partie na poli d1.

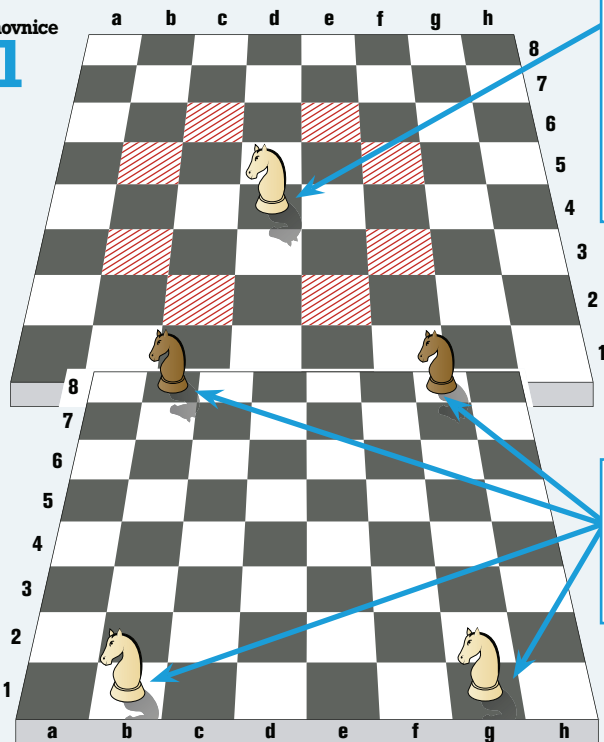
Jezdec Nejobtížnější je vysvětlit tah jezdce. Lze použít pravidlo jedna–dvě, což znamená, že posune-li se jezdec o jedno pole směrem horizontálním, potřebuje se k dokončení svého tahu posunout ještě o dvě pole směrem vertikálním. Stejně tak platí, že posune-li se jezdec o jedno pole směrem vertikálním, potřebuje se k dokončení svého tahu posunout ještě o dvě pole směrem horizontálním. Pokud je cílové pole neobsazeno, může na ně jezdec vstoupit. Jezdec je jedinou figurou, která je při svém tahu schopna přeskóčit figury jiné.

U jezdce je důležitá také barva pole. Pohybuje se mezi různobarevnými poli. Jakmile stojí na poli bílé barvy, může se posunout pouze na pole černé barvy a obráceně.

Tento jezdec stojí na černém poli d4 a může vstoupit jen na některé z vyznačených polí bílé barvy. Jedním z možných tahů je 1 ♞e6. K zápisu tahů jezdce používáme písmeno J.

Šachovnice

1



Takto jsou jezdci rozestaveni na počátku partie.

Šachovnice

2

Pěšec Pěšec je v šachu základní jednotkou síly. Jde sice o nejslabší, ovšem zato hned v několika ohledech jedinečnou figuru. Jako jediná figura na šachovnici se nemůže pohybovat zpět. Ze svého základního postavení se může posunout o jedno či dvě pole směrem dopředu, jakmile však opustí své základní postavení, smí postoupit pouze o jedno pole dopředu. Kromě toho bere soupeřovu figuru jiným způsobem, než se pohybuje. Žádná jiná figura toto právo nemá.

Pěšec se může posunout dopředu, pokud před ním nestojí žádná jiná figura, ovšem soupeřovy figury bere diagonálně.

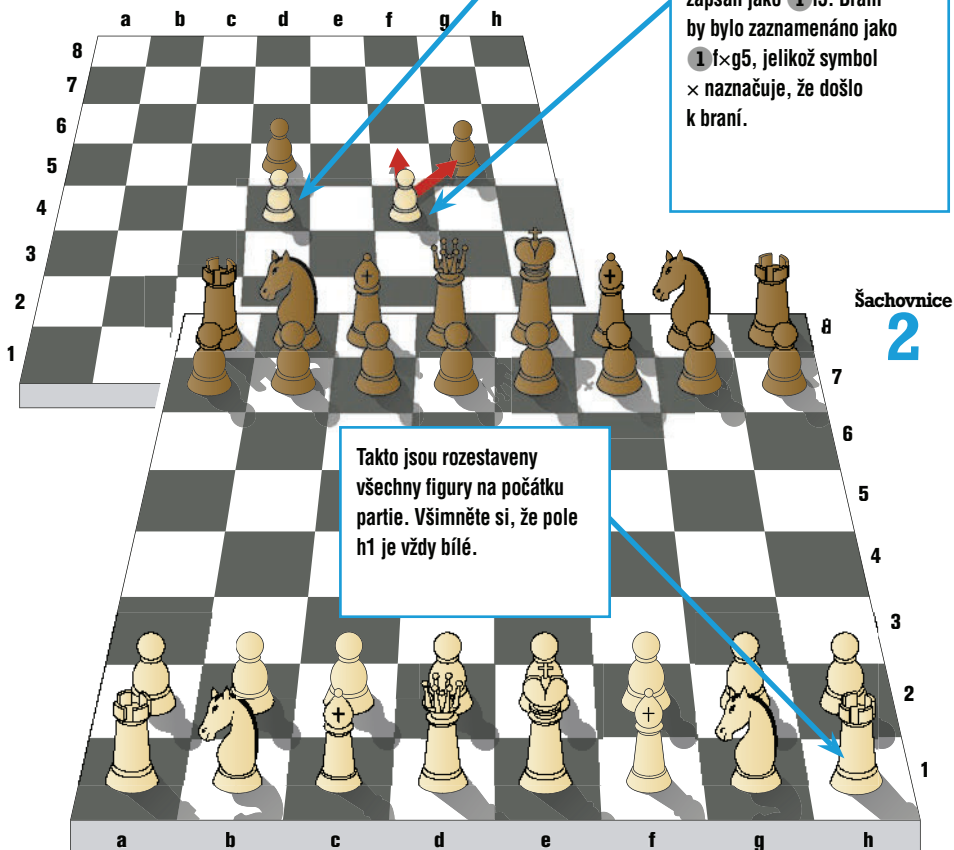
♣ Prostudujte si rovněž pojmy *en passant* na straně 31 a *proměna pěšce* na straně 32.

Šachovnice

1

Ani pěšec na poli d4,
ani pěšec na poli d5
se nemůže posunout.

Jakmile je bílý na tahu,
může svého pěšce posunout
na pole f5 anebo sebrat
černého pěšce na g5.
Při zápisu tahů pěšce
vyznačujeme pouze cílové
pole pohybu pěšce. Pokud by
tedy bílý postoupil pěšcem
z pole f4 na pole f5, byl by tah
zapsán jako 1 f5. Brání
by bylo zaznamenáno jako
1 f×g5, jelikož symbol
× naznačuje, že došlo
k brání.



Šachovnice

2

Takto jsou rozestaveny
všechny figury na počátku
partie. Všimněte si, že pole
h1 je vždy bílé.

Šach a mat

Šach neznamená totéž co mat. Mnozí začátečníci dávají šach při každé příležitosti, ale zkušení hráči vědí, že šach se může někdy vymstít. Zato mat nikdy.

Černý má šach, neboť bílá dáma napadá černého krále.

Šach Šach představuje útok na soupeřova krále. Jakmile soupeřova figura napadá vašeho krále, máte šach. Rozlišujeme tři možné způsoby, jak na šach reagovat. Můžeme:

1. sebrat soupeřovu šachující figuru,
2. postavit mezi krále a šachující figuru některou ze svých vlastních figur,
3. ustoupit králem na bezpečné místo.

V šachové notaci používáme pro označení šachu symbol +.

Mat Jakmile stojí váš král v šachu a vy nemáte možnost úniku prostřednictvím kterékoli z výše zmíněných metod, máte mat. Mat znamená konec partie. Hráč, který dostane mat, prohrává. V šachové notaci používáme k označení matu symbol #.

V tomto případě je jedinou možností černého ustoupit králem na toto pole.

V tomto případě hlídá bílý král pole f7 stejně jako případná úniková pole d7 či e7. Černý nemá k dispozici žádné bezpečné pole – je v matu.

Šachovnice

1

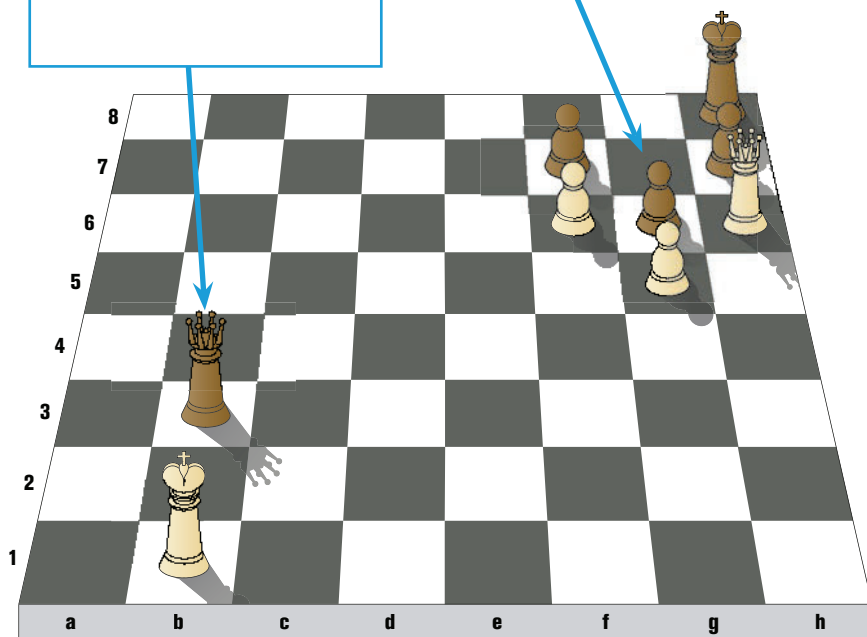
Šachovnice

2

Remíza Remíza je konečný výsledek partie, který neurčuje vítěze. Partie může skončit remízou hned několika způsoby, z nichž nejobvyklejší je vzájemná dohoda mezi soupeři. Mezi remízové motivy patří také pat ♚ viz *Pat a mat* na straně 20. Na turnajích se uplatňují dodatečná pravidla, která vynucují remízu bez ohledu na to, zda o ni oba hráči stojí či ne. Pokud se stejná pozice potřeťí opakuje, může být partie prohlášena za remízu. Jestliže je odehráno padesát tahů, aniž by došlo k pohybu či brání pěšce, může být partie rovněž prohlášena za remízu. Remízu si můžete u rozhodčího vyžádat také v případě, že váš soupeř nemá dostatek materiálu k vynucení matu – král a jezdec nemohou například dát mat samotnému králi.

Jedinou obranou černého je neustále bílého krále šachovat. Bílý nemá možnost těmto šachům uniknout – partie končí remízou. Tomuto případu se říká věčný šach.

Bílý hrozí matem na g7.



Pat a mat

Šach-mat je konečným závěrem šachové partie. Kdo dá šach-mat, je vítězem partie! (Slovo „šach-mat“ někdy zkracujeme pouze na „mat“.) Na druhou stranu, pokud váš soupeř nemá k dispozici žádný tah a přitom jeho král nestojí v šachu, objevuje se na šachovnici pat, nikoli mat. Pat představuje pouze remízu! V turnajích získává vítěz partie jeden bod a poražený nula bodů. Při remíze je každý z hráčů odměněn půlkou bodu.

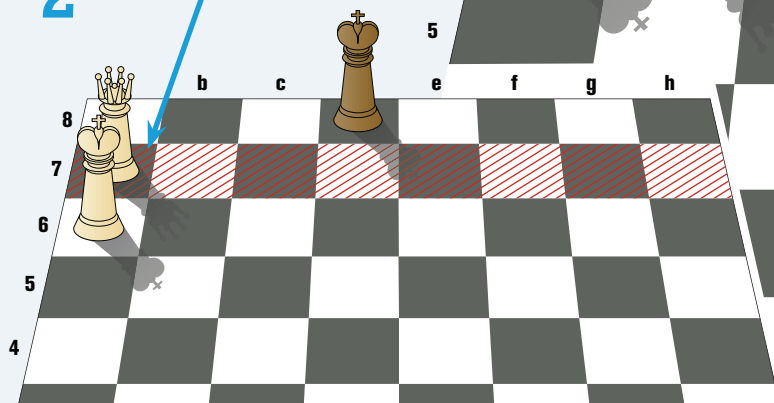
Pat Nejúčinnějším způsobem, jak se vyhnout patu, máme-li na šachovnici krále a dámu proti soupeřovu holému králi, je uvěznit soupeřova krále na kraji šachovnice – ovšem z dostatečné vzdálenosti.

Dáma ovládá všechna pole, na něž by černý král mohl vstoupit, přitom však krále nešachuje. Pokud je na tahu černý, jde o pat.

Mat pomocí dámy a krále: zde je černý král uvězněn na osmé řadě a nehrozí nebezpečí patu.

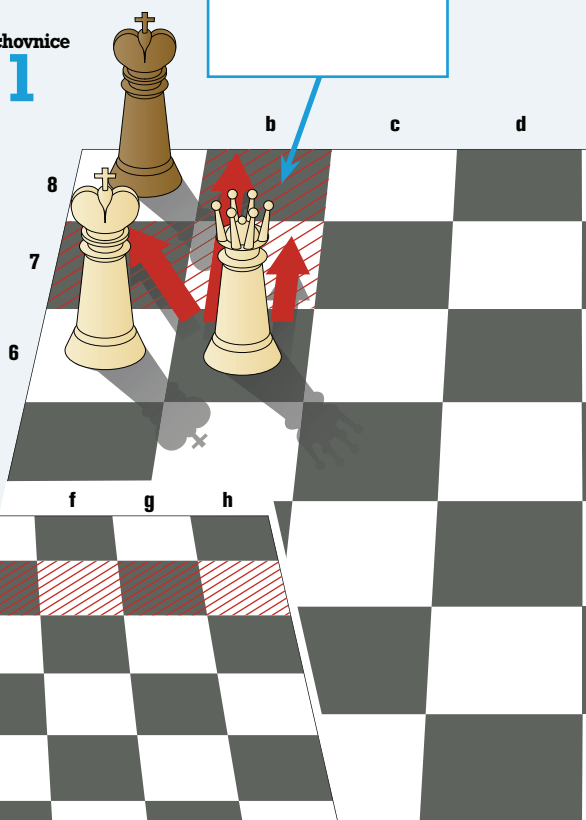
Šachovnice

2



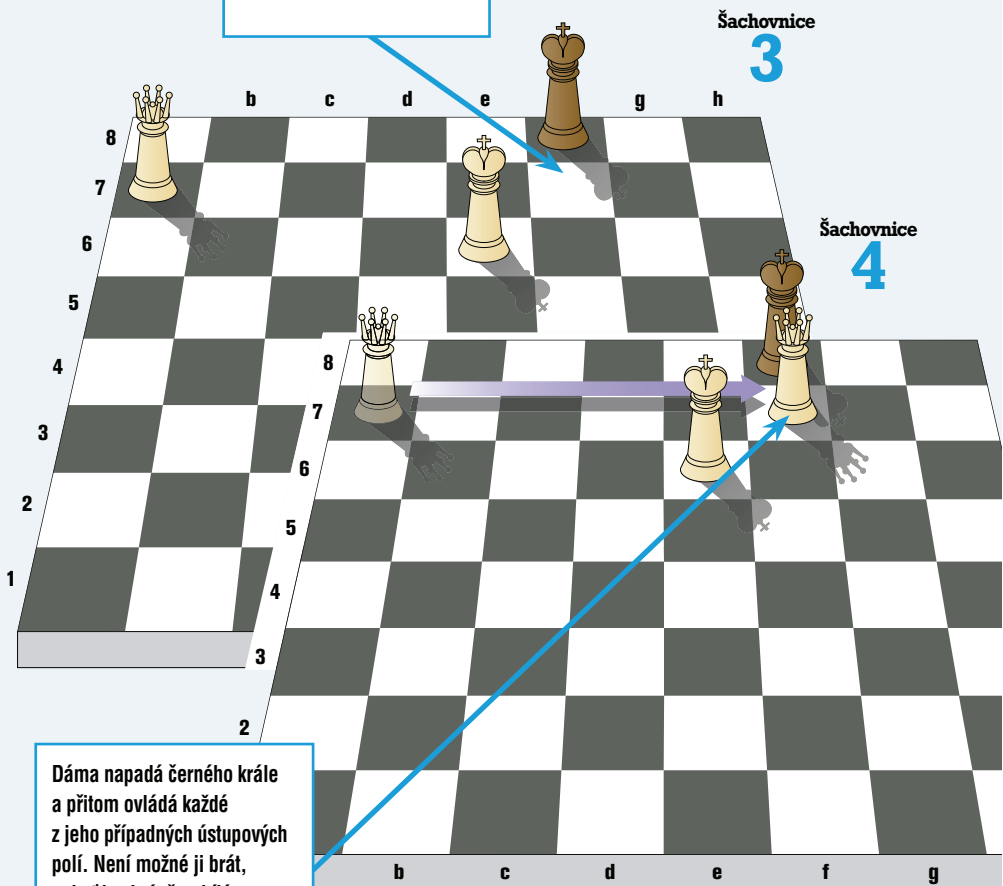
Šachovnice

1



Cílem bílého je jednoduše postupovat králem po šesté řadě, dokud se nepřiblíží ke králi černému.

Jakmile bílý král kontroluje pole přímo před černým králem, je mat zajištěn.



Dáma napadá černého krále a přitom ovládá každé z jeho případných ústupových polí. Není možné ji brát, neboť je chráněna bílým králem. Mat!

Smrtící úder je zasazen umístěním bílé dámy na chráněné pole přímo před černým králem.

Král a dvě věže proti králi

Dvě věže mohou zajistit mat bez pomoci vlastního krále.

Šachovnice

1

Tato věž hlídá pátou řadu, čímž omezuje černého krále k pohybu po šesté, sedmé a osmé řadě.

Tato věž je připravena šachovat a zahnat krále ještě dále ke kraji šachovnice.

Šachovnice

2

Věže by neměly stát na stejném sloupci, aby si vzájemně neprekážely.

Krále není třeba, neboť dvě věže jsou dostatečně silné k tomu, aby práci zvládly samy.

Jakmile jsou věže umístěny na vzájemně sousedících sloupcích, mohou společně zahnat soupeřova krále ke kraji šachovnice. Černý král je bezmocný. Mat nastává po tazích

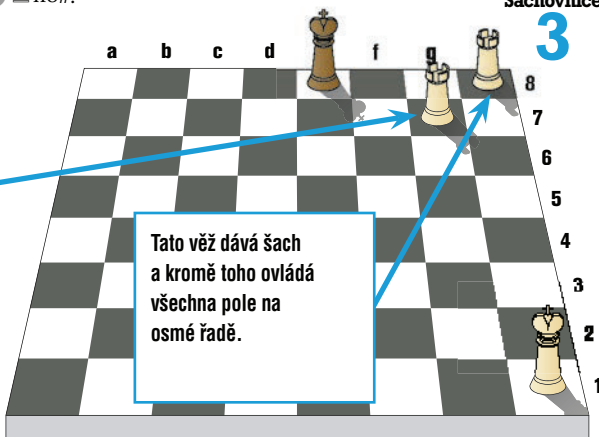
1 ... ♔d7 2 ♖g7+ ♚e8 3 ♜h8#.

Šachovnice

3

Tato věž ovládá všechna případná ústupová pole na sedmé řadě.

Tato věž dává šach a kromě toho ovládá všechna pole na osmé řadě.



Král a dva střelci proti králi

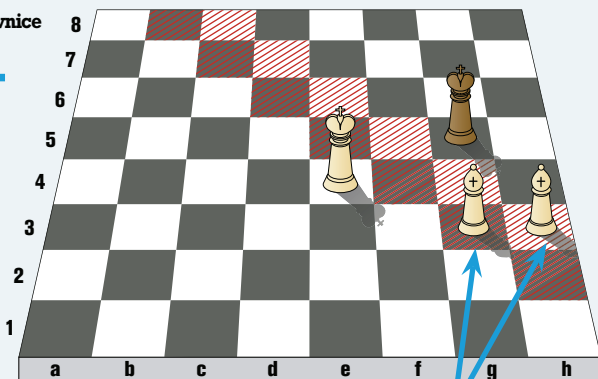
Dva střelci nejsou tak silní jako dvě věže. K tomu, aby byl zajištěn mat, potřebují podporu vlastního krále. Jsou však dostatečně silní k tomu, aby celkem snadno zahnali soupeřova krále do vymezeného úseku šachovnice. Vítězným postupem je zmenšovat prostor, jenž má soupeřův král na šachovnici k dispozici, a to do té doby, než skončí uvězněn v rohu, kde dostává mat.

Šachovnice

1

Jakmile je černý král zaháněn do určitého úseku šachovnice, začnou mu bílí střelci společně s vlastním králem postupně zmenšovat prostor k pohybu. Jedním z pokračování by mohlo být:

- 1 ♖e5 ♗g6 2 ♘h4 ♖h5
- 3 ♘f6 ♗g6 4 ♘g4 ♖f7
- 5 ♘h5+ ♖f8 6 ♘g6 ♗g8
- 7 ♖f5 ♖f8 8 ♗g5 ♖g8
- 9 ♘h6 ♖f8.

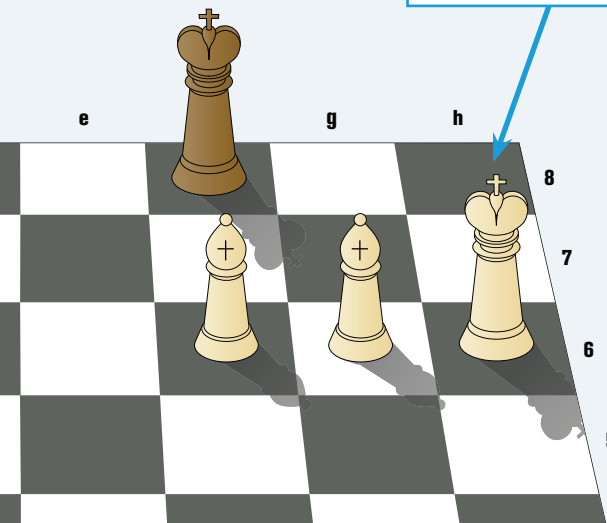


Černý král se nemůže ke střelcům přiblížit, jelikož ti společně kontrolují všechna pole kolem sebe.

Přáním bílého je zahnat černého krále na h8. Střelec na f6 je nucen se dočasně vzdát kontroly tohoto pole.

Šachovnice

2



Závěr zahrnuje několik vyčkávacích tahů:

- 10 ♘g5 ♖g8
- 11 ♘e7 – ve snaze odebrat černému králi pole f8 a donutit ho k ústupu na h8
- 11 ... ♖h8 12 ♘f5 ♖g8
- 13 ♘e6+ ♖h8 14 ♘f6#.

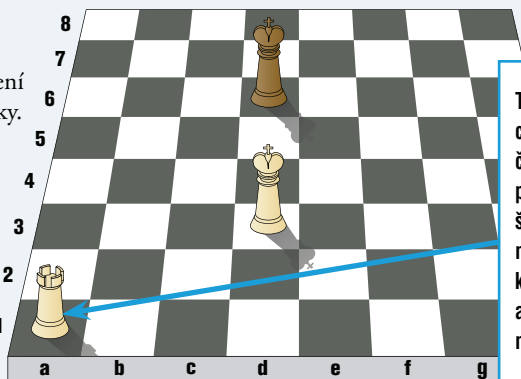
Jakmile jsou střelci postaveni na vzájemně sousedících sloupcích, je soupeřův král vždy uvězněn na jednom určitém úseku šachovnice. Postupně zmenšujte prostor, který má k dispozici, a zažehňte ho do rohu. Osamocení král je bezbranný.

Král a věž proti králi Král a věž mohou vždy zvítězit nad osamoceným králem. Musejí společně usilovat o to, aby ho zahnali do rohu šachovnice. Hlavní myšlenkou je soustavně omezovat počet políček, na která král může vstoupit, aby se mu nabízel stále méně možností a nakonec musel ustoupit do rohu šachovnice. Šach neznamená totéž co mat, proto byste měli šachovat pouze tehdy, pokud to odpovídá snaze omezit manévrovací prostor soupeřova krále.

Na šachovnici je zachyceno typické postavení takové koncovky.

Šachovnice

1



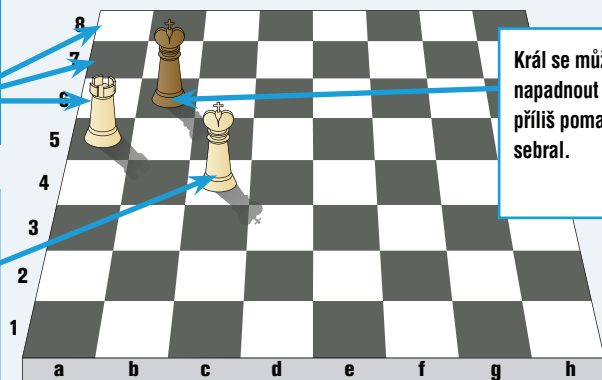
Tah ① ♖a6+ by byl chybou, neboť by černému králi umožnil postup do centra šachovnice. Nejprve musíte krále zatlačit k okraji šachovnice a teprve tam mu dát mat

Hra by mohla pokračovat tahy:

① ♖a5 ♜c6 ② ♜c4 ♜b6.

Nyní jsou černému králi ponechány pouze poslední tři řady.

Králem je nutné útočit, protože věž to samotná nezvládne.



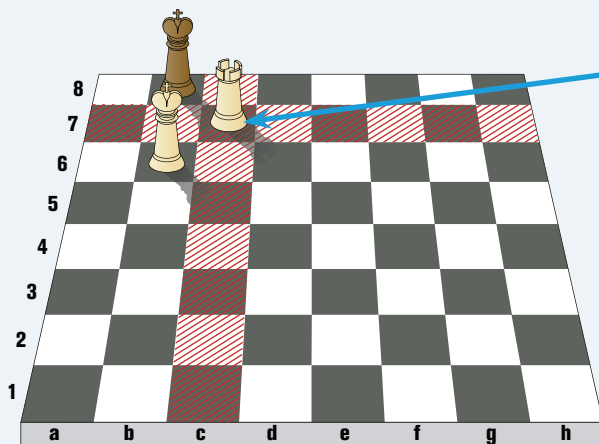
Král se může pokusit napadnout věž, je však příliš pomalý, aby ji sebral.

Šachovnice

2

Bílý hraje ③ ♖c5!, čímž černého krále dále omezuje.

Věž společně s králem dále ženou černého krále do rohu šachovnice. Za určitých okolností jste nuceni ztratit tah, abyste dosáhli svého cíle.



Bílý nemůže vylepšit postavení věže či krále. Pohyb věže po sedmé řadě by černému králi umožnil únik přes c8. Bílý musí ztratit tah posunutím věže po sloupci c, čímž vynucuje ústup krále do rohu šachovnice.

Šachovnice

3

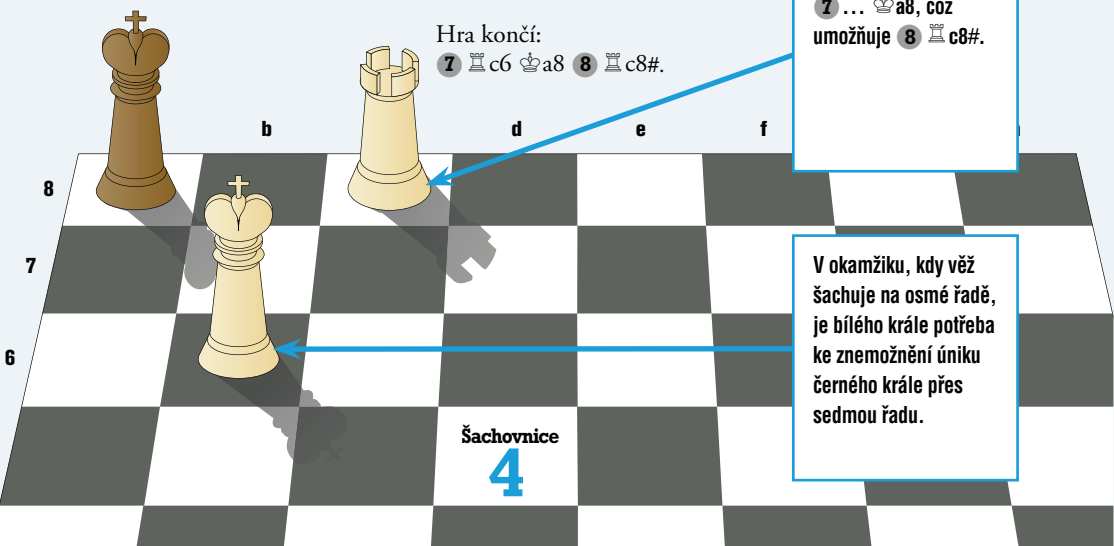
Po několika dalších tazích by mohlo dojít k tomuto postavení:

3 ... ♖b7 4 ♔b5 ♖a7 5 ♜c7+ ♔a8 6 ♔b6 ♖b8.

Postačuje jakýkoli tah věži zpět po sloupci c. Černý nemá jinou volbu než ustoupit 7 ... ♔a8, což umožňuje 8 ♜c8#.

Hra končí:

7 ♜c6 ♔a8 8 ♜c8#.



Šachovnice

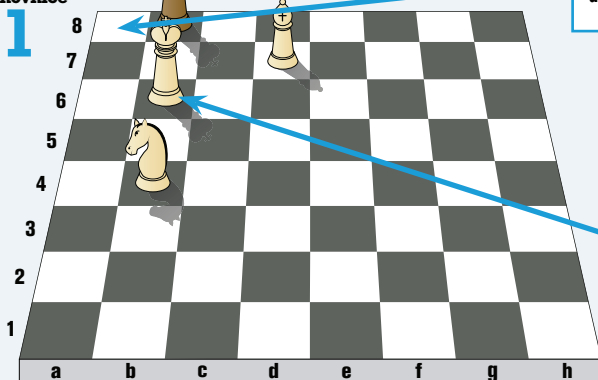
4

V okamžiku, kdy věž šachuje na osmé řadě, je bílého krále potřeba ke znemožnění úniku černého krále přes sedmou řadu.

Král se střelcem a jezdcem proti králi Nejobtížnější je dávat mat pouhým střelcem a jezdcem. Souhra těchto dvou figur není příliš silná. V takovém případě nestačí pouze zatlačit krále k okraji šachovnice či dokonce ke kterémukoli z jejích rohů. Král musí být nucen ustupovat do rohu stejné barvy, jako je barva polí, po nichž se pohybuje střelec. Pokud máte bělopolného střelce, musíte zahnat soupeřova krále do bílého rohu šachovnice.

Šachovnice

1



Černého krále musíte zatlačit do rohu a8 či h1.

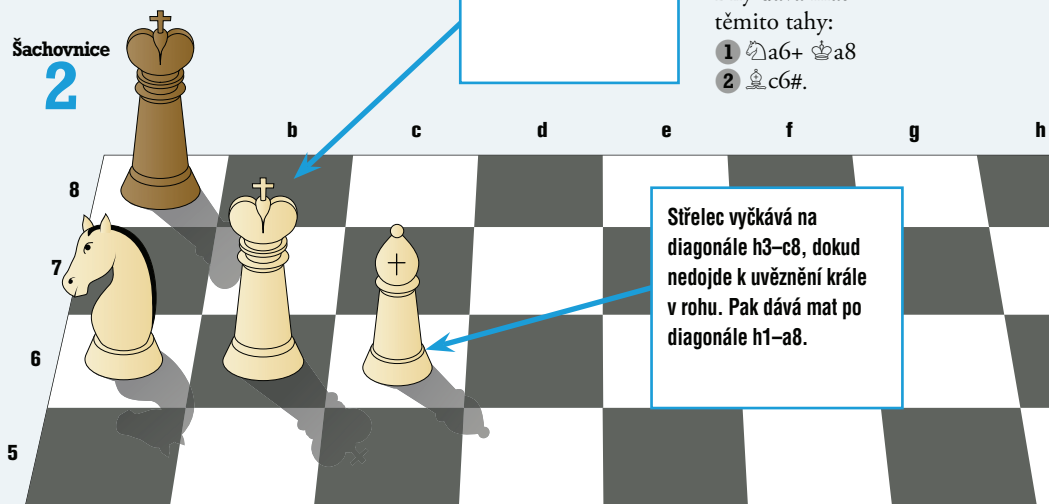
Vlastního krále je třeba využít útočně, jelikož střelec a jezdec těžko dokážou nutit soupeřova krále k ústupu sami.

Takto vypadá situace, kdy je černý král zahánán do správného pole.

Jezdec musí šachovat krále z tohoto pole. Jinak by mohlo dojít k patu.

Šachovnice

2



Bílý dává mat těmito tahy:

- 1 ♖a6+ ♔a8
- 2 ♗c6#.

Střelec vyčkává na diagonále h3–c8, dokud nedojde k uvěznění krále v rohu. Pak dává mat po diagonále h1–a8.

Prvky hry

Základním stavebním kamenům šachové hry se říká prvky. Každý prvek hry může být posuzován jednotlivě, ovšem jejich vzájemný vztah v kterékoli fázi partie je obtížné ovládnout. Relativní význam jednotlivých prvků se mění během hry.

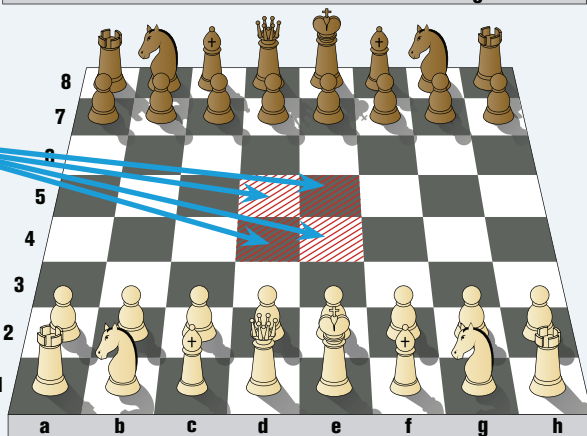
Prostor V mnoha ohledech jsou šachy hrou o dobývání prostoru. Při vyrovnaném stavu materiálu platí, že čím více prostoru ovládáte, tím jste na tom lépe. Obě strany rozehrávají partii se stejným rozsahem prostoru. Mezi oběma územími leží na rozhraní čtvrté a páté řady neviditelná demarkační linie. Jakmile ji překročíte, můžete se ocitnout v řadách nepřítele.

Šachovnice
1

Tato pole tvoří dohromady centrum. Podobně jako kdysi ve skutečné vojenské bitvě je ovládnutí centra primárním cílem. Jakmile ovládnete centrum, můžete si zajistit prostorovou převahu.

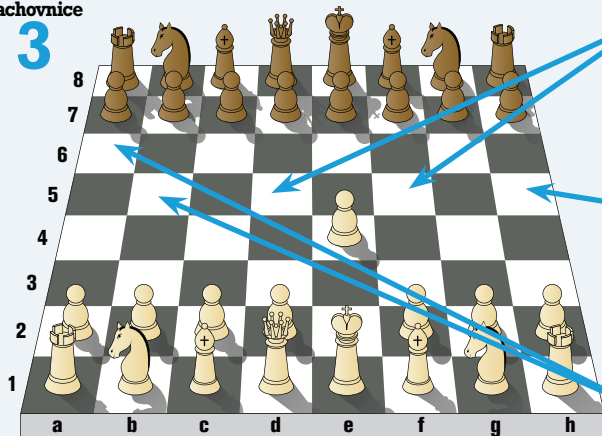


Šachovnice
2



To je jedním z důvodů, proč je tah **1** e4 nejoblíbenějším tahem v zahájení. Pěšec obsazuje jedno z centrálních polí a napadá jiné. Bílý jediným tahem napadá hned několik polí na území černého!

Šachovnice

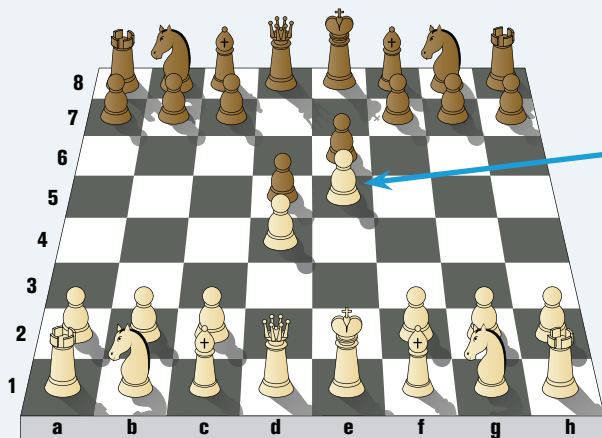
3

Bílý pěšec napadá na území černého tato dvě pole.

Bílá dáma napadá toto pole.

Bílý střelec napadá na území černého tato dvě pole.

Tento pěšec vstoupil na území černého.



Šachovnice

4

Tato pozice vznikla po tazích **1** e4 e6 **2** d4 d5 a představuje tzv. *Steinitzovu variantu francouzské obrany*. Bílý vstoupil na polovinu černého a získal prostorovou převahu. Strategie hry se nyní bude točit kolem schopnosti bílého udržet vpředu tohoto pěšce a kolem pokusu černého tento řetězec podkopat.