

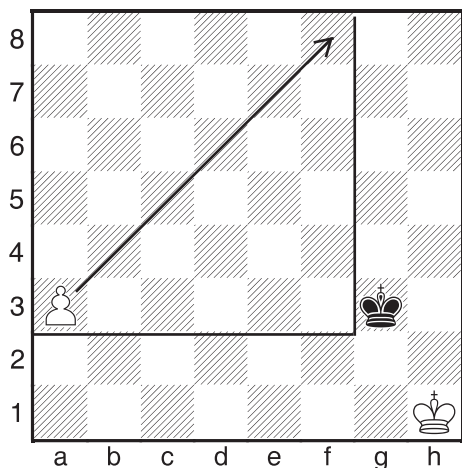
I. PĚŠCOVÉ KONCOVKY

Král a pěšec proti králi

Pravidlo čtverce

V pěšcových koncovkách se často objevuje zásadní problém: může král zastavit soupeřova pěšce?

Diagram č. 1



Odpověď dává následující **pravidlo čtverce**:
Může-li vstoupit král do čtverce, potom pěšce zastaví. Nemůže-li tam vstoupit, pak pěšec postupuje do dámy.

Čtverec je definován stranou spojující pole, na kterém pěšec stojí a polem proměny pěšce. Stojí-li pěšec v základním postavení, pak začíná „čtverec“ polem před pěšcem.

Pro diagram výše tedy platí: **1. a4 +– 1. ... Kf4 = 1. ... Kf3 =**

Veledůležitým pojmem v pěšcových koncovkách je opozice. **Opozice je postavení králů proti sobě** (na sloupci, řadě či diagonále) **na polích stejné barvy s lichým počtem polí mezi nimi.**

Kdo v této pozici **není** na tahu, vlastní opozici (což často vede k rozhodující převaze).

V diagramech 2–4 vidíme opozici klasickou, vzdálenou a diagonální.

Diagram č. 2

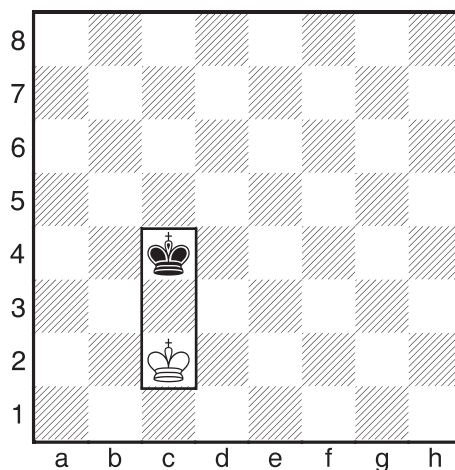


Diagram č. 3

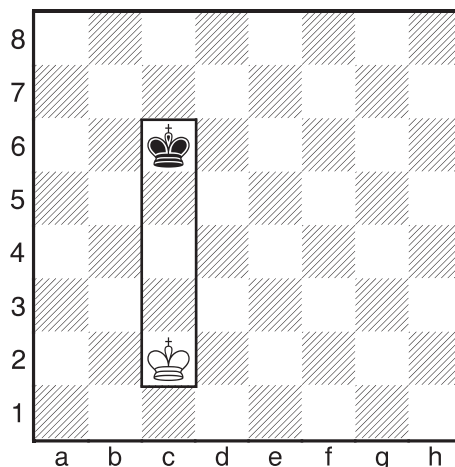


Diagram č. 4

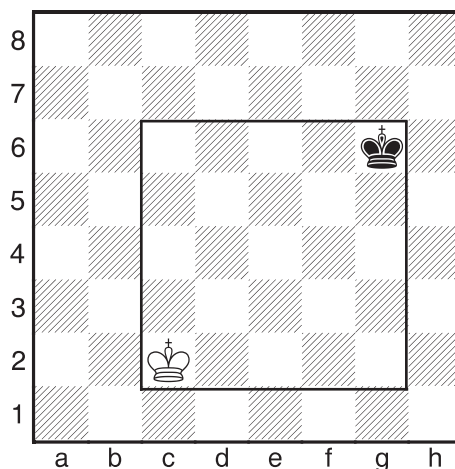
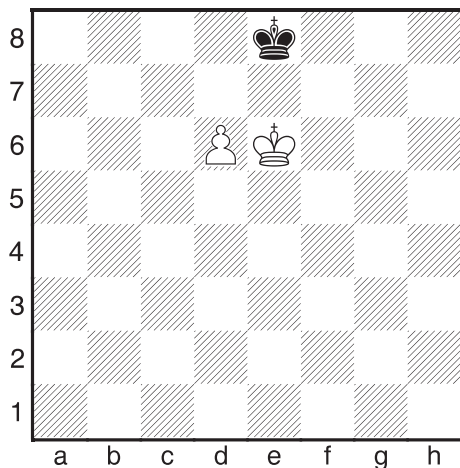


Diagram č. 5 – BNT/ČNT

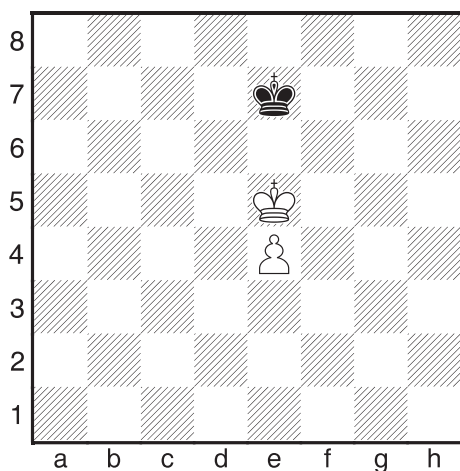


Bílý na tahu: Podle předchozí definice vlastní černý opozici, což mu stačí k remíze.

1. d7+ Kd8 2. Kd6 =

Černý na tahu: Nyní vlastní opozici bílý a vítězí. **1. ... Kd8 2. d7 Kc7 3. Ke7 +–**

Diagram č. 6 – BNT/ČNT

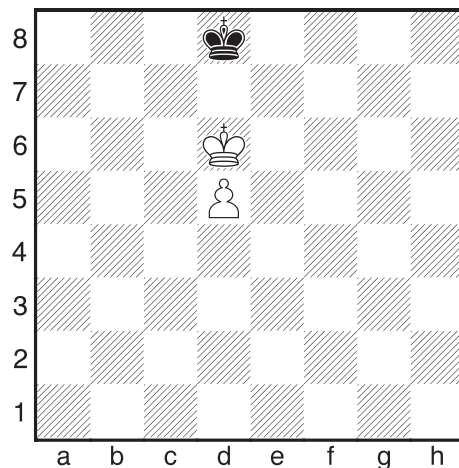


1. Kd5 Kd7! 2. Ke5 Ke7! 3. Kf5 Kf7!

Černý správně drží opozici a nepouští bílého krále dopředu. **4. e5 Ke7! 5. e6 Ke8!** Je třeba stále myslet na opozici: **5. ... Kf8? 6. Kf6 Ke8 7. e7 +– 6. Kf6 Kf8 7. Ke5 Ke7 8. Kd5 Ke8! 9. Kd6 Kd8 10. e7+ Ke8 11. Ke6 =**

Černý na tahu: **1. ... Kd7 1. ... Kf7 2. Kd6 +– 2. Kf6 Ke8 3. Ke6! Kf8 4. Kd7 Kf7 5. e5 +–**

Diagram č. 7 – BNT

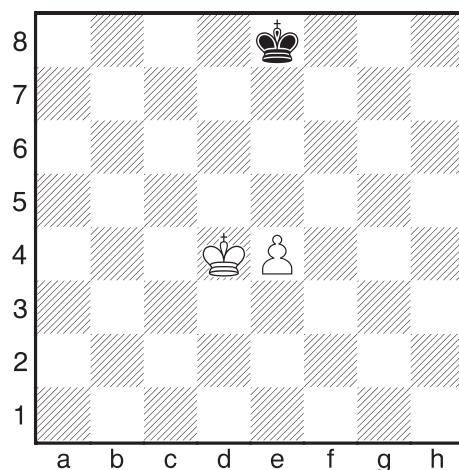


V této výjimečné situaci nepomáhá ani to, že černý vlastní opozici:

1. Kc6 Kc8 2. d6 Kd8 3. d7 Bez šachu!
3. ... Ke7 4. Kc7 +–

Obsadí-li král před svým pěšcem 6. (3.) řadu, bez ohledu na to, kdo je na tahu, je možné vynutit proměnu pěšce (neplatí pro krajní pěšce!). Viz **kritická pole**.

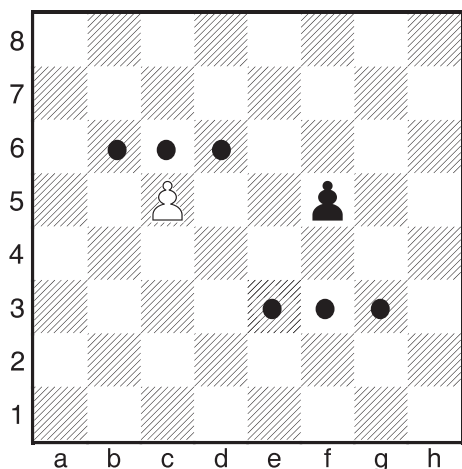
Diagram č. 8 – ČNT



1. ... Kd8 1. ... Ke7? 2. Ke5! +–; 1. ... Kd7? 2. Kd5! +–; 1. ... Kf7? 2. Kd5! Ke7 3. Ke5 +–; 1. ... Kf8? 2. Kd5 Kf7 3. Kd6 +– 2. Kd5 2. Ke5 Ke7 = 2. ... Kd7! 3. Ke5 Ke7! =

Kritická pole

Diagram č. 9



Podaří-li se obsadit králi vyznačená kritická pole před svým pěšcem, není možné zabránit proměně pěšce.

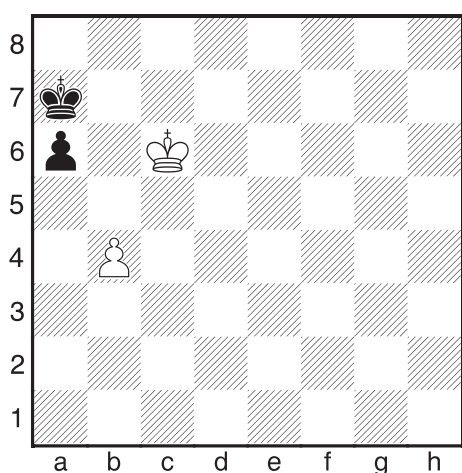
Kritická pole jsou na sloupci pěšce a sloupcích sousedních:

– 1 řadu před pěšcem, který překročil polovinu šachovnice.

– 2 řady před pěšcem na svojí polovině šachovnice.

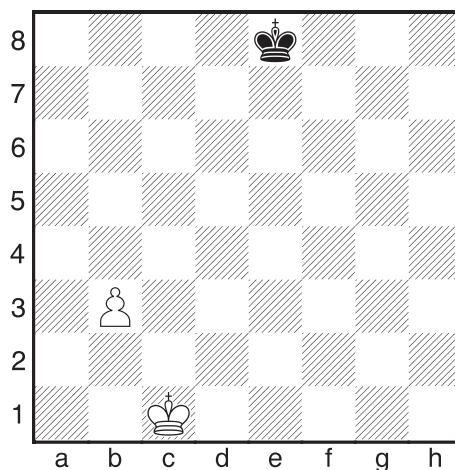
Pozor: Toto neplatí pro krajního pěšce!

Diagram č. 10 – ČNT



1. ... **a5!** Remízu drží také 1. ... Kb8 2. Kb6 a5! 3. Kxa5 Ka7! = 2. **bx a5** 2. b5 Kb8! (2. ... a4? 3. Kc7 a3 4. b6+ Ka6 5. b7 a2 6. b8D a1D 7. Db6#) 3. Kc5 = 2. ... **Ka6** =

Diagram č. 11 – BNT



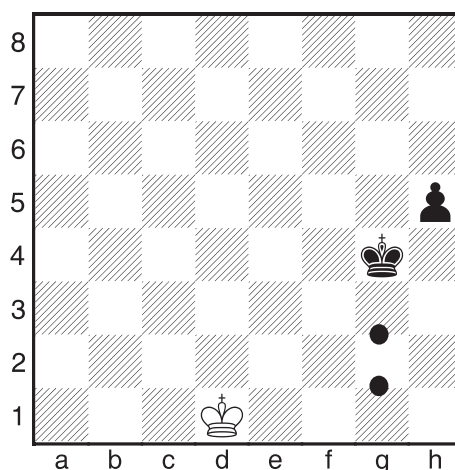
Bílý může zvítězit, pokud obsadí jedno z kritických polí a5, b5, c5. Protože pro černého krále je pole a5 vzdálenější než c5, vyhraje bílý právě díky obsazení pole a5.

1. **Kb2!** 1. Kc2? Kd7 2. Kc3 Kc7! Černý zaujímá vzdálenou opozici. 3. Kb4 Kb6 = 1. ... Kd7 2. Ka3 Kc6 3. Ka4 Kb6 4. Kb4! Kc6 5. Ka5 +–

Věžový pěšec

V případě věžových pěšců se kritická pole liší od ostatních pěšců. V pozici na diagramu níže může černý zvítězit pouze tehdy, obsadí-li některé z vyznačených polí (g1, g2).

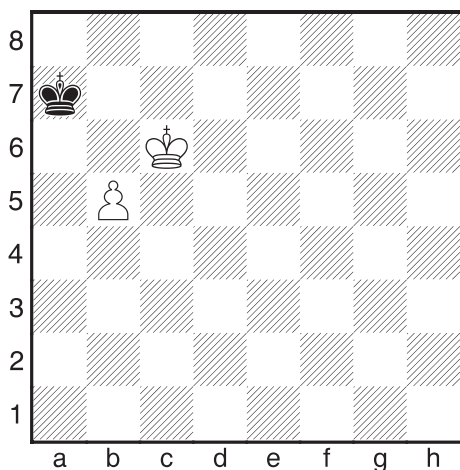
Diagram č. 12 – BNT/ČNT



Bílý na tahu: 1. **Ke2 Kg3** 2. **Kf1 h4** 2. ... Kh2 3. Kf2 h4 4. Kf1! h3 5. Kf2 Kh1 6. Kf1 h2 7. Kf2 = 3. **Kg1 h3** 4. **Kh1 h2** =

Černý na tahu: 1. ... **Kg3** 2. **Ke2 Kg2** –+

Diagram č. 13 – BNT



V pozici s jezdcovým pěšcem musí dávat silnější strana velký pozor na patové možnosti soupeře:

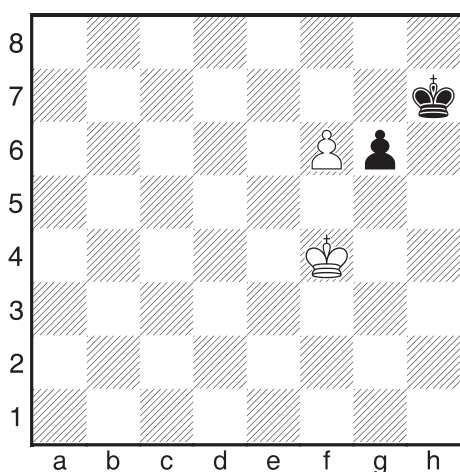
1. **Kc7!** 1. b6+? Ka8! 2. Kc7 = 1. ... Ka8
2. Kb6! Kb8 3. Ka6 Ka8 4. b6 Kb8 5. b7 +–

Král a pěšec proti králi a pěšci

Pozice „jeden na jednoho“ nejsou vůbec jednoduchou záležitostí, k dosažení kýženého výsledku (výhry, remízy) je často nutná velká vynalézavost a lstivost.

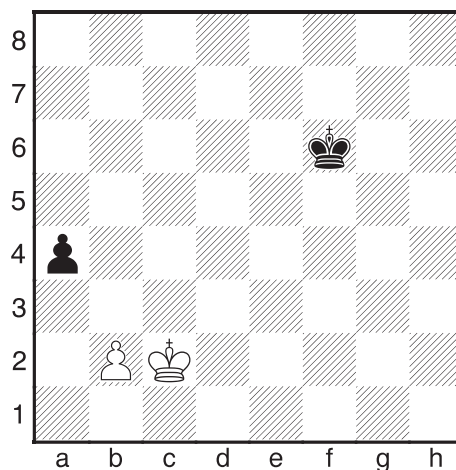
Na úvod jednodušší příklad:

Diagram č. 14 – BNT



1. **Kg5 Kh8** 2. **Kh6!** +–

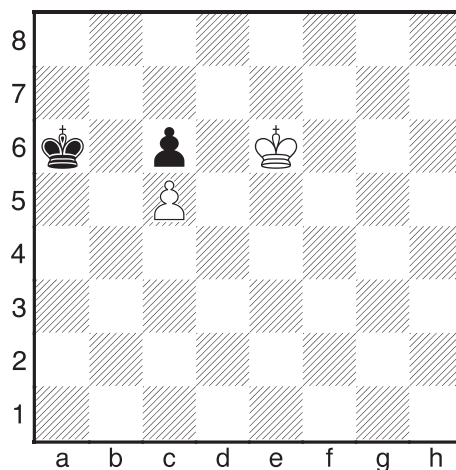
Diagram č. 15* – BNT



1. **Kb1!** Jediná cesta k výhře! 1. Kc3? a3 2. b4 (2. bxa3 Ke6 3. Kb4 Kd7 4. Kb5 Kc7 =) 2. ... Ke6 3. Kb3 Kd6 4. Kxa3 Kc6 5. Ka4 Kb6 = 1. ... a3 2. **b3!!** Po 2. b4? by černý nedovolil bílému králi obsadit kritická pole. 2. ... Ke6 3. Ka2 Kd6 4. Kxa3 Kc6 5. Ka4 Kb6 = 2. ... Ke5 3. Ka2 Kd5 4. Kxa3 Kc5 5. Ka4 Kb6 6. **Kb4** +–

Jak blízko leží od sebe výhra, prohra či remíza, ukazuje následující příklad.

Diagram č. 16 – BNT

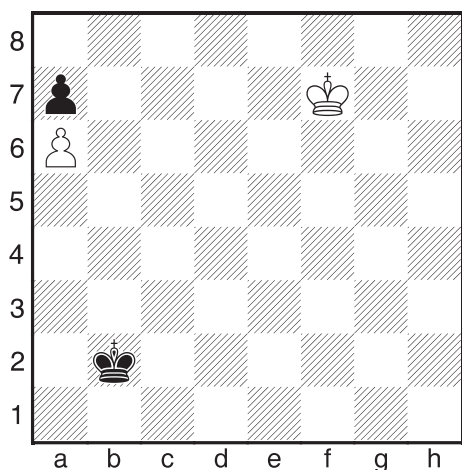


1. **Kd7!** Bílý vyhrává pomocí obchvatu, naopak prohrává 1. Kd6?? Kb5 –+; alespoň remízu zachraňuje 1. Ke5? Kb5 2. Kd4 Kb4 3. Kd3 Kxc5 4. Kc3 = 1. ... **Kb5** 2. **Kd6** +–
V pozicích jako na diagramu výše je ve výhodě ten, který může napadnout pěšce zezadu.

Bodyček

V následující partii daroval bílý černému půl bodu. To, co se nazývá v hokeji bodyček a ve fotbale se píská jako bránění ve hře, je v šachu povoleno a mohlo v této partii pomoci bílému k výhře.

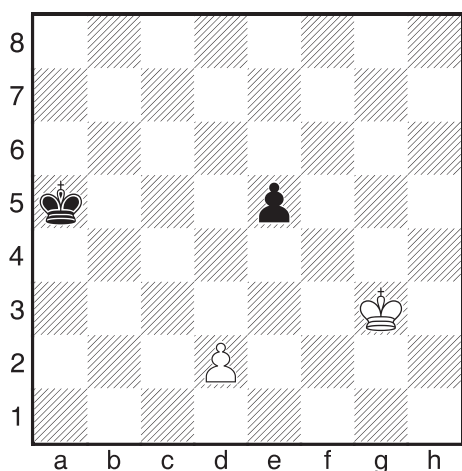
Diagram č. 17 – BNT/ČNT



1. Ke6 Kc3 2. Kd5! 2. Kd6? Kd4 3. Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7 = (takto proběhla partie). **2. ... Kb4** 2. ... Kd3 3. Kc6 Ke4 4. Kb7 Kd5 5. Kxa7 Kc6 6. Kb8 +- **3. Kc6 Ka5** 4. Kb7 Kb5 5. Kxa7 Kc6 6. Kb8 +-

Že přímá cesta k cíli nemusí být v šachu ta nejlepší, dokazuje následující příklad:

Diagram č. 18 – BNT

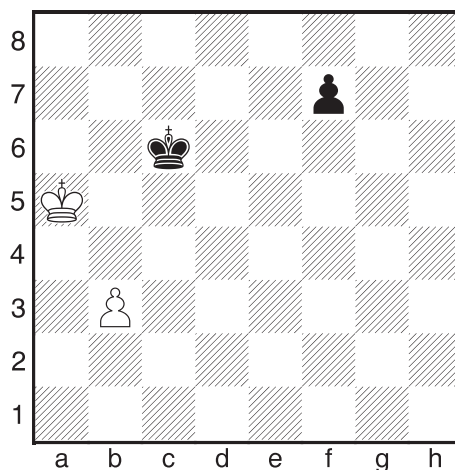


1. Kg4! 1. Kf3? Kb5 2. Ke4 Kc4 = **1. ... Kb4** 2. Kf5 Kc4 3. Ke4! Bílý záměrně ztratil tempo, aby v této pozici byl na tahu soupeř –

dostal ho do **nevýhody tahu (zugzwangu)**, podobně jako například v diagramu 16.

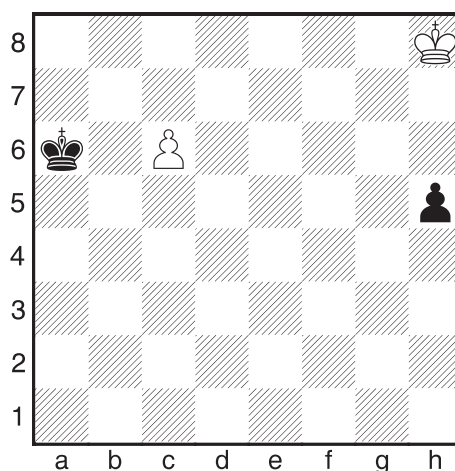
V pozicích s volnými pěšci na obou stranách vyhrává většinou ten, který dokáže prosadit svého pěšce rychleji. Ale často je třeba využít všech možností pozice.

Diagram č. 19 – ČNT



Černý zahrál přímočaře **1. ... f5?** K cíli vedl chytrý manévr krále **1. ... Kd5!** 2. b4 (*Nepomáhá ani 2. Kb4 Kd4!* 3. Ka5 f5 4. b4 f4 5. b5 Kc5 6. b6 Kc6!; 2. Kb6 f5 3. b4 f4 4. b5 f3 5. Ka7 f2 6. b6 f1D 7. b7 Kc6!) 2. ... f5 3. b5 f4 4. b6 Kc6! Nutí svého bílého kolegu vstoupit na nevýhodné pole. 5. Ka6 f3 6. b7 f2 7. b8D f1D+ → **2. Kb4 f4** 2. ... Kd5 3. Kc3 Ke4 4. Kd2 = **3. Kc4!** =

Diagram č. 20 – BNT



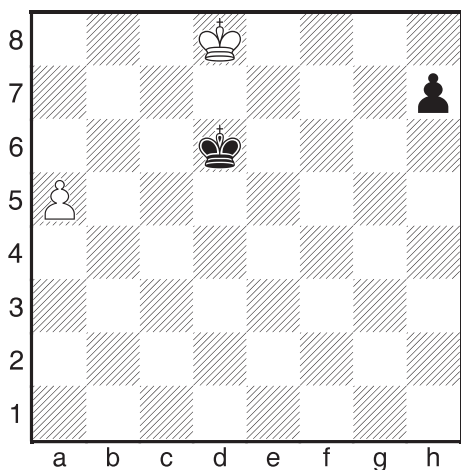
Toto postavení patří mezi nejznámější studie v šachové historii. Vyjadřuje zvláštní geo-

-metrii šachovnice. Bílý se zdá být nenávratně ztracen, černý pěšec uniká do dámy, zatímco černý král stojí ve čtverci bílého pěšce. Přesto existuje cesta k záchraně.

1. Kg7! Kb6 1. ... h4 2. Kf6 h3 3. Ke6 h2 4. c7 = **2. Kf6 h4 3. Ke5 h3** 3. ... Kxc6 4. Kf4 **4. Kd6 h2 5. c7 Kb7 6. Kd7** = Bílý zachránil pozici díky tomu, že se pohyboval po diagonále a1–h8 a současně se přibližoval jak k soupeřovu, tak i ke svému pěšci. Tento postup je typický pro pěšcové koncovky. **Pohyb po dia-gonále není pro krále delší, než pohyb po řadě či sloupci!**

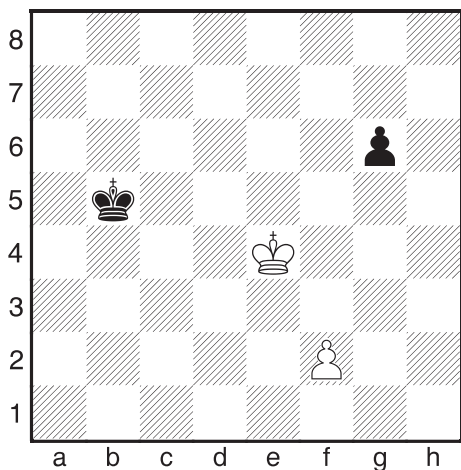
Další důkaz zvláštní **geometrie šachovnice**: Aby zadržel soupeřova pěšce, musí jít bílý král na opačnou stranu!

Diagram č. 21 – BNT



1. Kc8! Kc6 2. Kb8! Kb5 3. Kb7! Kxa5 4. Kc6 =

Diagram č. 22 – BNT

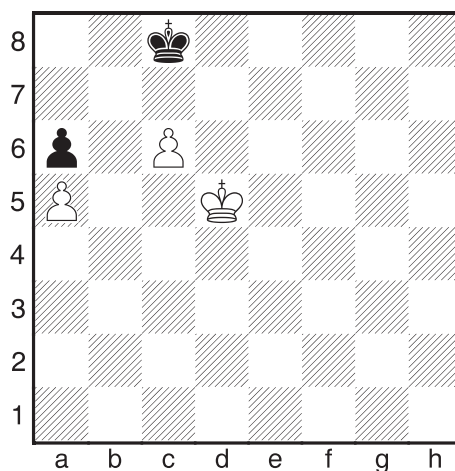


Tento příklad je třeba řešit především logickou úvahou, poučky nám příliš nepomohou.

1. Kd4! Opozice nevychází! 1. Kd5? Kb4! 2. Kd4 Kb3! 3. f4 (3. Kd3 Kb4! 4. Ke4 Kc5 5. Ke5 Kc4 6. Kf6 Kd3 7. Kxg6 Ke4 8. Kg5 Kf3 =>) 3. ... Kc2! 4. Ke5 Kd3 5. Kf6 Ke4 = **1. ... Kb4** 1. ... Kc6 2. Ke5 Kc5 (2. ... Kd7 3. Kf6 +-) 3. f4! +- **2. f4** Až teď se jedná o výhodnou opozici. **Kb3 3. Ke5 Kc4 4. Kf6 +-**

Na závěr kapitoly ještě jeden velice poučný příklad:

Diagram č. 23 – BNT



1. Kd4! K cíli nevede 1. Kd6 Kd8 2. c7+ Kc8 3. Kc6 =; ani 1. Kc5 Kc7 =; jde ale i 1. Kc4! Kd8 2. Kd4! Kc8 3. Kd5 +- **1. ... Kd8** 1. ... Kc7 2. Kc5 Kc8 3. Kb6 +- **2. Kc4! Kc8** 2. ... Kc7 3. Kc5 +- **3. Kd5 Kd8 4. Kd6 Kc8 5. c7 +-** Tento manévr krále se nazývá **trojúhelník**.

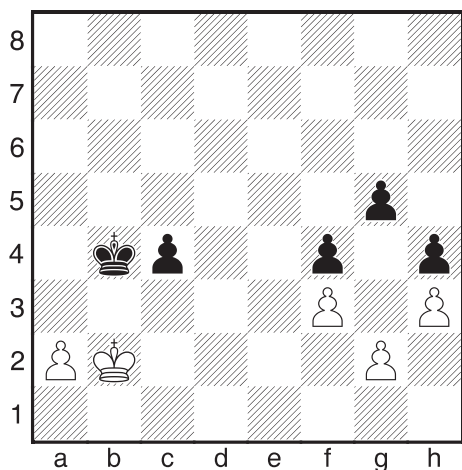
Koncovky s více pěšci

Volný pěšec

Vzdálený volný pěšec

Existence vzdáleného volného pěšce (popř. možnost jeho vytvoření) zpravidla vede k rozhodující poziční výhodě. Plánem silnější strany je zaměstnat soupeřova krále hrozbou postupu tohoto pěšce k poli proměny a využít vzniklé situace k vpádu vlastního krále do soupeřova tábora.

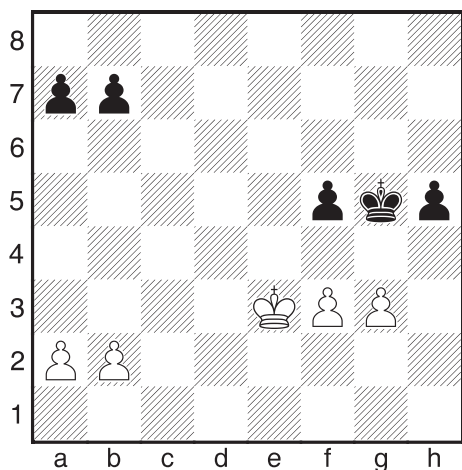
Diagram č. 24 – BNT



Ačkoliv má černý aktivnějšího krále, rozhoduje, že pěšec a je více vzdálen od zbývajících pěšců než pěšec c.

1. Kc2 Ka3 1. ... Kc5 2. Kc3 Kb5 3. a3 Kc5 4. a4 Kd5 5. a5 Kc5 6. a6 +- 2. Kc3 Kxa2 3. Kxc4 Kb2 4. Kd4 Kc2 5. Ke4 Kd2 6. Kf5 Ke2 7. Kxg5 Kf2 8. Kxf4 Kxg2 9. Kg4 +-

Diagram č. 25 – ČNT



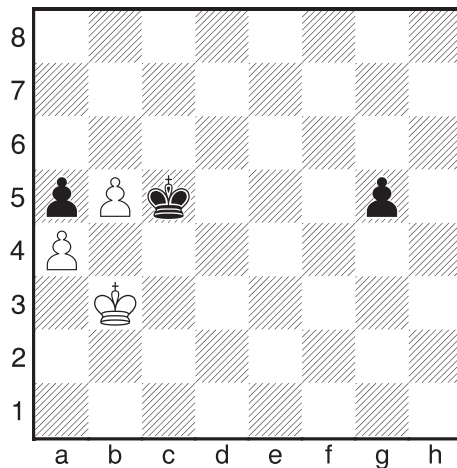
1. ... f4+! Vytváří vzdáleného volného pěšce!
2. Kf2 2. gxf4+ Kf5 2. ... b5 3. Kg2 b4 4. Kf2 fxf3+ 5. Kxg3 h4+ 6. Kh3 Kf4 7. Kxh4 Kxf3 0-1

Krytý volný pěšec

Taktéž existence krytého volného pěšce (nebo možnost jeho vytvoření) vede většinou k rozhodující převaze. Krytý volný pěšec bývá obvykle silnější zbrání než vzdálený

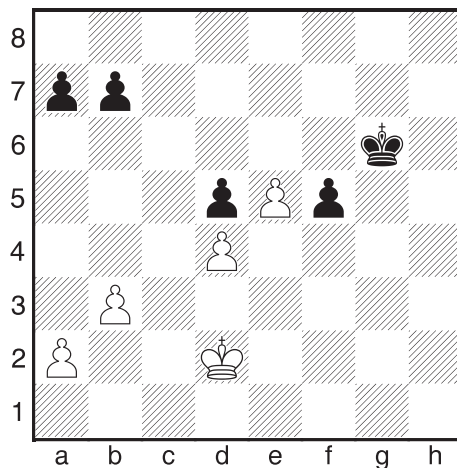
volný pěšec, protože ho není třeba krýt králem. Ten se tak stává značně aktivnější a naopak krytý volný pěšec brání v pohybu soupeřovu králi.

Diagram č. 26 – BNT



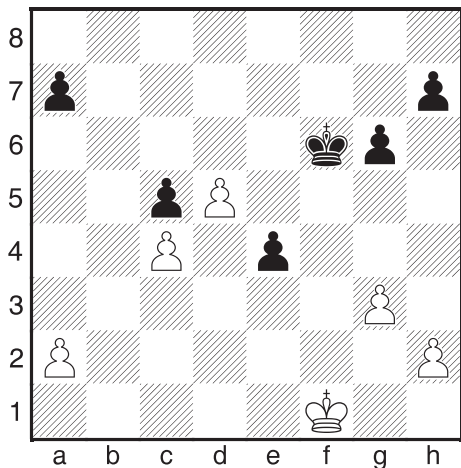
1. Kc3 Bílý nejprve dobude pěšce g5, kterého černý nemůže krýt vzhledem ke čtverci pěšce b5. Pak se vrátí na dámské křídlo a přesnou hrou prosadí svého volného pěšce.
1. ... Kd5 2. Kd3 Ke5 3. Ke3 Ke6 4. Kf3 Ke5 5. Kg4 Ke6 6. Kxg5 Ke5 7. Kg4 Ke6 8. Kf4 Kd6 9. Ke4 Ke6 10. Kd4 Kd6 11. Kc4 Kc7 12. Kd5! Bílý obchází patovou hrozbu: **12. Kc5 Kb7 13. b6? Ka6 14. Kc6 =. 12. ... Kb6 12. ... Kd7 13. b6 Kc8 14. Kc6 +- 13. Kd6 Kb7 14. Kc5!** Teprve, když je král na b7, vstupuje bílý král na c5! **14. ... Kc7 15. b6+ Kb7 16. Kb5 +-**

Diagram č. 27 – BNT



1. Ke3 Kg5 2. Kf3 a5 2. ... f4 3. e6 Kf6
4. Kxf4 Kxe6 5. Kg5 a bílý vytlačí černého
krále a získá pěšce d5 s výhrou +-. 3. Kg3
f4+ 4. Kh3! b5 4. ... Kh5 5. e6 Kg6 6. Kg4
Kf6 7. Kxf4 Kxe6 8. Kg5 +- 5. a3 b4 6. a4
Kf5 7. Kh4 +-

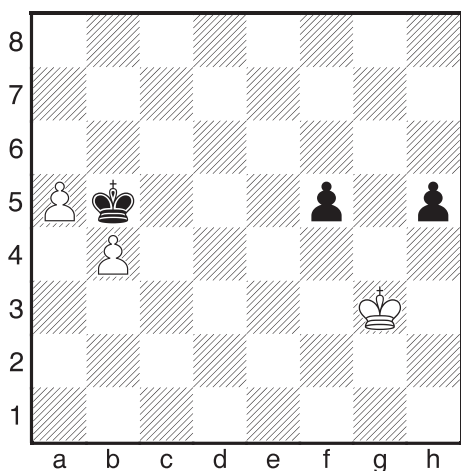
Diagram č. 28 – BNT



1. g4! Odebírá důležité pole soupeřovu
králi. 1. ... h5 2. h3 h4 3. Ke2 Ke5 4. Ke3
g5 5. Ke2 Kf4 Na trojúhelník po 5. ... Kd6
6. Kd2 Ke5 7. Ke3 již nebyl černý zvědavý.
6. d6 1-0

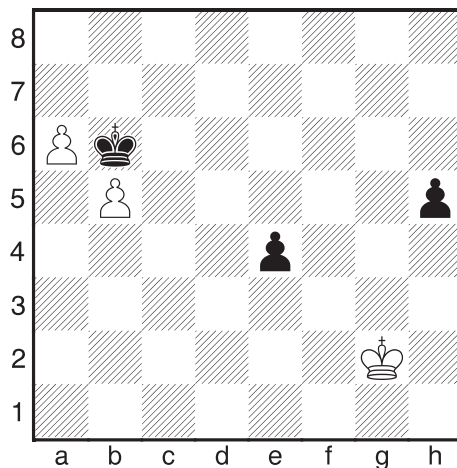
Samokrycí formace

Diagram č. 29 – BNT



1. Kf4 h4! 2. Kf3 Ka6 3. Kf4 Kb5 = Bílý
ani černý nemůže sebrat soupeřovy pěšce.

Diagram č. 30 – BNT/ČNT



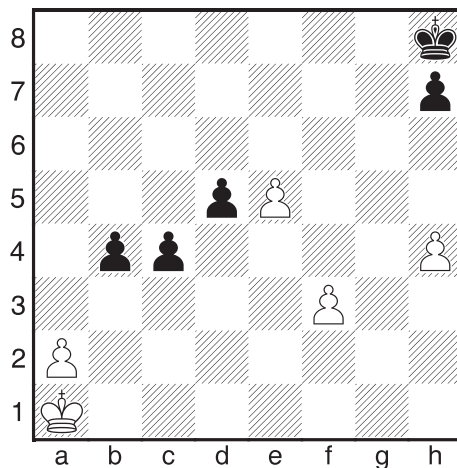
Zde je situace vyhocenější – černý na tahu
by vyhrál 1. ... h4.

Bílý na tahu také vyhrává: 1. Kg3 e3 2. Kf3
h4 3. Kxe3 +-

Nebezpečnější volní pěšci

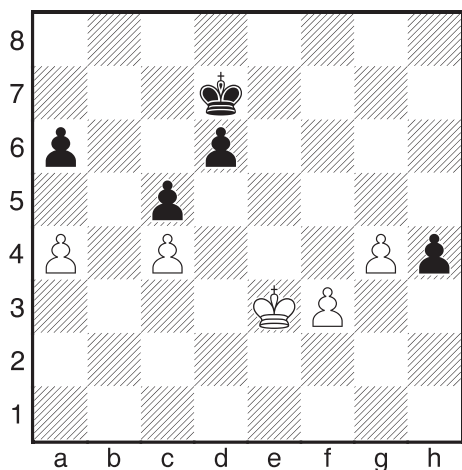
Mají-li obě strany volné pěšce, pak větší-
nou probíhá ostrý boj a vše může záviset na
jediném tempu.

Diagram č. 31 – ČNT



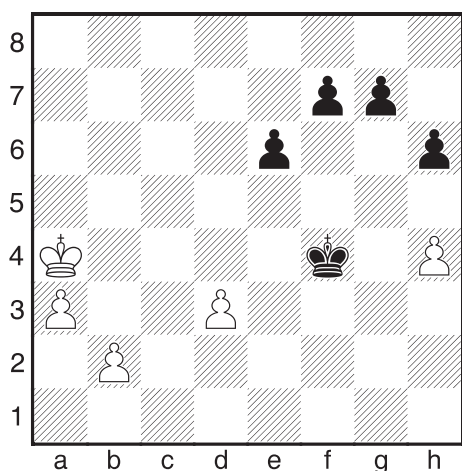
1. ... d4! 2. e6 nebo 2. Kb2 d3! 3. Kc1 b3
4. axb3 cxb3 -+ 2. ... Kg7 3. f4 Kf6 4. f5 d3
5. Kb2 h5 6. Kc1 b3! 7. axb3 7. a4 c3 8. a5
b2+ 9. Kb1 d2 -+ 7. ... cxb3 -+ Bílého hubí
nevýhoda tahu. 0-1

Diagram č. 32 – ČNT



1. ... d5! 2. cxd5 2. g5 dxc4 → 2. ... h3
3. Kf2 h2 4. Kg2 c4 5. g5 c3 6. g6 c2 7. g7
h1D+! → 0-1

Diagram č. 33 – ČNT

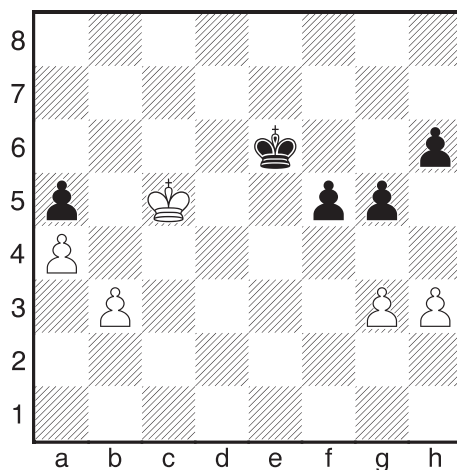


1. ... g5 2. hxg5 hxg5 3. b4 g4 4. b5 Ke5!
5. Ka5 Kd6 6. b6 g3 7. Ka6 g2 8. b7 Kc7
9. Ka7 g1D+ 0-1

Zhodnotit postavení diagramu č. 34 není vůbec jednoduché.

Převaha černého spočívá v lepší pěšcové struktuře – bílý má zaostalého pěšce na b3 a slabý bod b4, kam může vniknout černý král. Naopak na královském křídle si černý může vytvořit volného pěšce. Aktivita bílého krále je pouze zdánlivá, protože ten nemůže zároveň bojovat na obou křídlech.

Diagram č. 34* – ČNT

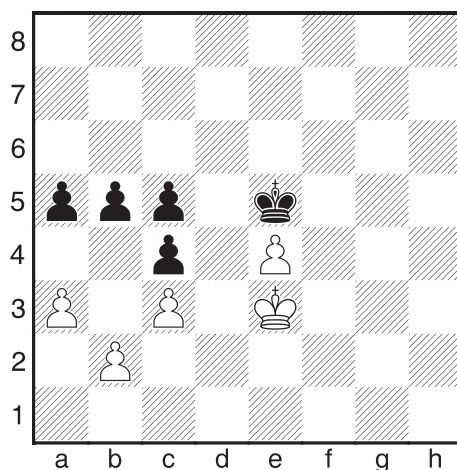


1. ... h5! 2. b4 2. Kd4 h4! 3. gxh4 gxh4
4. Kc4 f4 5. Kd4 Kd6 6. Ke4 Kc5 7. Kxf4
Kb4 8. Ke4 (8. Kg4 prohrává o tempo – černá dáma z a1 kontroluje h8!) 8. ... Kxb3 9. Kd4
Kxa4 10. Kc4 Ka3 11. Kc3 a4 12. Kc2 Kb4 a
černý získá pěšce h3 a stihne obsadit kritické pole g2 →. 2. ... f4! 3. gxf4 g4! 4. hxg4 h4!
5. f5+ Kd7 6. g5 h3 7. g6 Ke7! 8. bxa5 h2
9. a6 h1D 10. Kb6 Kd6 0-1

Slabiny v pěšcové struktuře

Tyto slabiny mají několik forem: opoždění nebo zdvojení pěšci, izolovaní pěšci a slabá pole (tzv. díry). Zdvojené a izolované pěšce a slabá pole musí chránit král, který tím ztrácí možnost být aktivním, a tak se často dostává do nevýhody tahu.

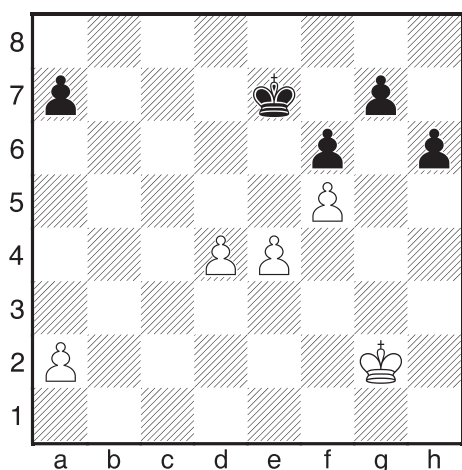
Diagram č. 35 – BNT



Černý má dvojpěšce, a proto si nemůže vytvořit volného pěšce, což rozhodne.

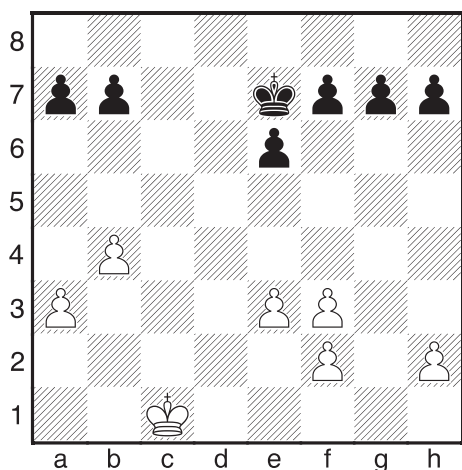
1. Kf3 b4 2. Ke3 Výměna na b4 by samozřejmě byla hrubou chybou. **2. ... a4 3. Kf3 bxc3 4. bxc3 Ke6 5. Kf4 Kf6 6. e5+ Ke6 7. Ke4 +-**

Diagram č. 36 – BNT



1. Kg3 Král směřuje na slabé pole g6. **1. ... Kf7 2. Kg4 Ke7 2. ... g6 3. fxg6+ Kxg6 4. d5 h5+ 5. Kh4 f5 6. d6! +- 3. Kh5 Kf7 4. e5 fxe5 5. dxe5 a6 6. a3 a5 7. a4 Kf8 8. Kg6 h5 8. ... Kg8 9. e6 Kf8 10. e7+ +- 9. Kxh5 1-0**

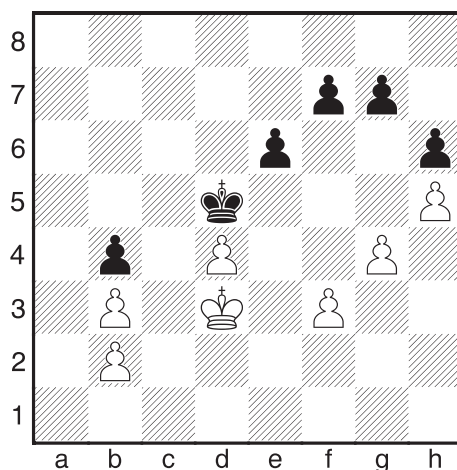
Diagram č. 37 – ČNT



1. ... Kf6 Král se vydává ke slabému pěšci h2 (pozice bílého je kompromitována dvojpěšcem, a z toho vyplývajícím slabým polem h3). **2. Kd2 Kg5 3. Ke2 Kh4 4. Kf1 Kh3 5. Kg1 e5!** Zamezuje f4 a na e4 vyhraje černý

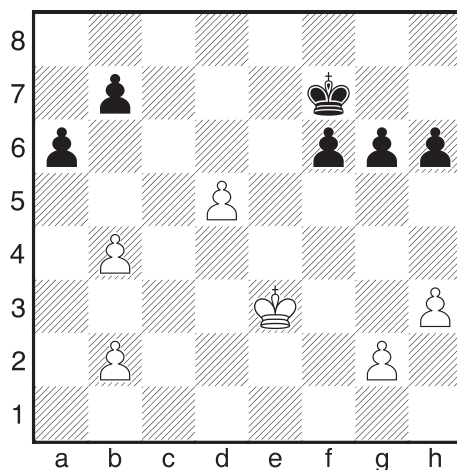
postupem b5, g5, h5, h4, g4, dále fxg4 Kxg4, Kg2 h3 -+. **6. Kh1 b5 7. Kg1 f5 8. Kh1 g5 9. Kg1 h5** Plánem černého je vyměnit pěšce na g3 a dojít králem k pěšci e3. **10. Kh1 g4 11. e4 fxe4 12. fxe4 12. fxg4 hxg4 13. Kg1 e3 14. fxe3 e4 15. Kh1 g3 12. ... h4 13. Kg1 g3 14. hxg3 hxg3 0-1**

Diagram č. 38 – ČNT



1. ... g5! 2. Ke3 2. hxg6 fxg6 3. f4 h5 -+; 2. f4 f6! 3. fxg5 fxg5 4. Ke3 e5 5. dxe5 Kxe5 6. Kd3 Kf4 7. Kc4 Kxg4 8. Kxb4 Kf3 -+ 2. ... f5 3. gxf5 3. Kd3 f4 -+ 3. ... exf5 4. Kd3 f4 -+

Diagram č. 39 – BNT



Na první pohled není zřejmé, v čem spočívá převaha bílého. Jestliže by měl černý na královském křídle dva pěšce proti jednomu, mohl by si vytvořit vzdáleného volného pěšce a stál by výborně. Ale v naší pozici zůstane

bílému na královském křídle také pěšec, a tak volný pěšec d splní úlohu vzdáleného volného (odlákání černého krále).

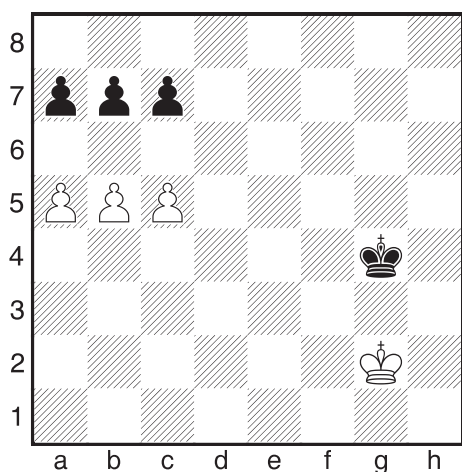
1. g4! Po tomto tahu nemůže černý zablokovat královské křídlo. **1. ... Ke7 2. h4 Kd6 3. Ke4 b6 4. h5!** Odhaluje slabinu f5. **4. ... gxh5 5. gxh5 a5 6. Kf5** K výhře vedlo také **6. bxa5 bxa5 7. b3 Kc5 8. Kf5 Kxd5 9. Kxf6 Kd4 10. Kg6 Kc3 11. Kxh6 Kxb3 12. Kg6 a4 13. h6 a3 14. h7 a2 15. h8D +- 6. ... axb4 7. Kxf6 Kxd5 8. Kg6 Ke6 9. Kxh6 Kf6 10. b3 Kf7 11. Kg5** A bílý vyhraje pochodem krále na dámské křídlo. **1-0**

Pěšcový průlom

Cílem provedení pěšcového průlomu, tj. oběti jednoho nebo více pěšců, bývá vytvoření nechtatelného volného pěšce. Pro obě strany je proto velmi důležité počítat s možností tohoto průlomu a naopak bránit soupeři v jeho uskutečnění!

Na úvod klasický a poučný příklad, v němž nebýt pěšcového průlomu byl by bílý (díky postavení krále) ztracen.

Diagram č. 40 – BNT/ČNT

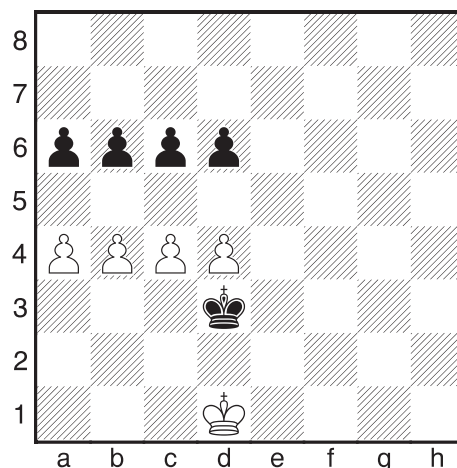


1. b6! axb6 1. ... cxb6 2. a6! 2. c6! bxc6 3. a6 +-

Černý na tahu má jedinou obranu proti průlomu – **1. ... b6!** **1. ... a6? 2. c6! +-**

Variací na předchozí příklad je následující diagram.

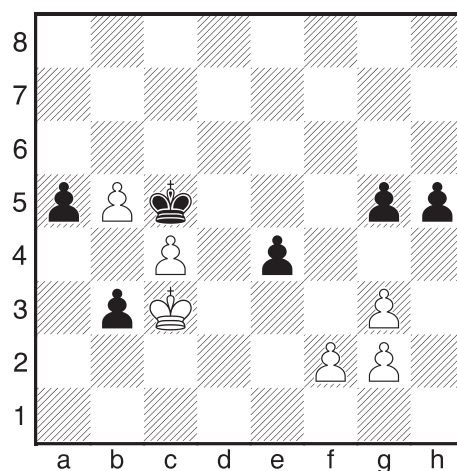
Diagram č. 41 – BNT



1. d5! cxd5 1. ... c5 2. a5! bxa5 3. b5 (nebo i 3. bxc5) 3. ... axb5 4. cxb5 a4 5. b6 a3 6. Kc1 Kc3 7. Kb1 +- 2. a5! bxa5 3. c5 nebo 3. b5 3. ... axb4 4. c6 b3 5. Kc1 +-

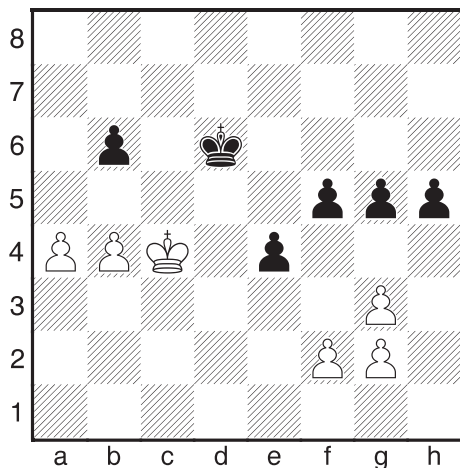
Mnohem zajímavější a náročnější je průlom v diagramu 42.

Diagram č. 42 – ČNT



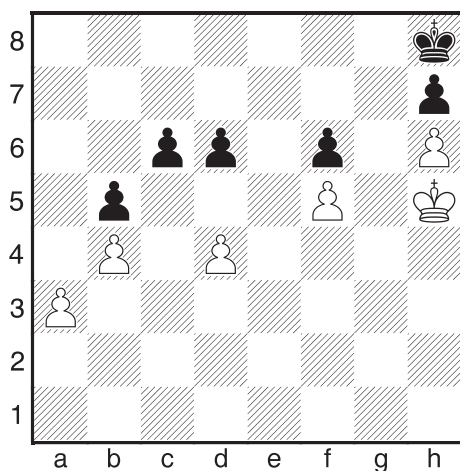
1. ... g4!! 1. ... a4? 2. g4! (brání všem průlomům) **h4 (2. ... hxg4 3. g3 =) 3. Kb2 Kb6 = (3. ... Kb4? 4. b6 a3+ 5. Kb1 +-) 2. Kxb3 h4! 3. gxh4 g3! 4. fxg3 e3 5. Kc2 e2 6. Kd2 a4 0-1**

Diagram č. 43 – ČNT



1. ... f4! 1. ... h4?? 2. gxh4 gxh4 3. Kd4 Ke6
4. a5 bxa5 5. bxa5 Kd6 6. a6 Kc6 7. Ke5 Kb6
8. Kxf5 Kxa6 9. Kxe4 +- takto proběhla par-
tie. **2. gxf4** 2. a5 bxa5 3. bxa5 h4 4. Kd4 f3!
-+ **2. ... gxf4** 3. Kd4 e3 4. fxe3 4. Kd3 f3!
5. gxf3 h4 -+ **4. ... f3** 5. gxf3 h4 -+

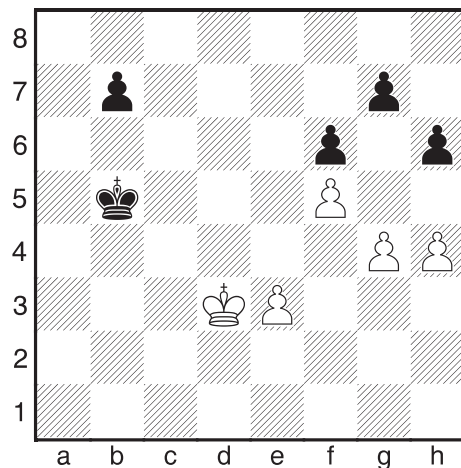
Diagram č. 44 – BNT



1. a4! Jediný postup, prohrávalo 1. d5??
cxd5 2. a4 d4 3. Kg4 d3 4. Kf3 bxa4 5. b5
a3 6. b6 d2 7. Ke2 d1D+! zavlečení krále na
1. řadu. 8. Kxd1 a2 -+; 1. Kg4? d5 = **1. ...**
bxa4 2. d5 cxd5 3. b5 +-

V pozici diagramu 45 je zdánlivě ve výhodě
černý (díky vzdálenému volnému pěšci), ale
bílý zvítězí přímočarým postupem pěšců.

Diagram č. 45 – BNT

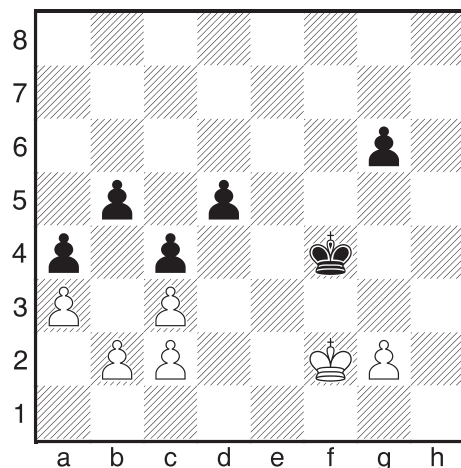


1. e4 Kc6 2. e5! fxe5 2. ... Kd7 3. e6+ +-
3. g5! hxg5 3. ... Kd6 4. f6! Ke6 5. fxg7 Kf7
6. gxh6 b5 7. Ke4 b4 8. Kd3 +- **4. f6! gxf6**
5. h5 +- 1-0

Aktivní král

V pozicích s vyrovnanou pěšcovou struktu-
rou a bez volných pěšců rozhoduje **aktivita**
krále.

Diagram č. 46* – ČNT

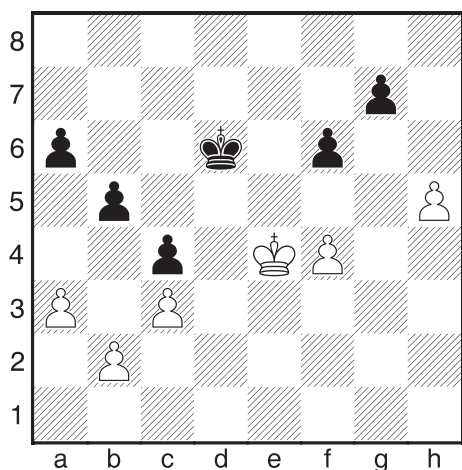


Černý má zřetelnou prostorovou převahu
a ta mu zajišťuje vítězství, protože bílý král
nezabrání svému sokovi v proniknutí na jedno
z křídel.

1. ... Ke4 2. Ke2 g5 3. Kf2 3. Kd2 Kf4
4. Ke2 Kg3 5. Kf1 Kh2 6. Kf2 g4 -+ **3. ...**
d4 4. cxd4 Kxd4 5. Ke2 b4 6. Kd2 6. axb4
c3 7. bxc3+ Kc4! 8. Kd2 a3 9. Kc1 Kxc3 10.

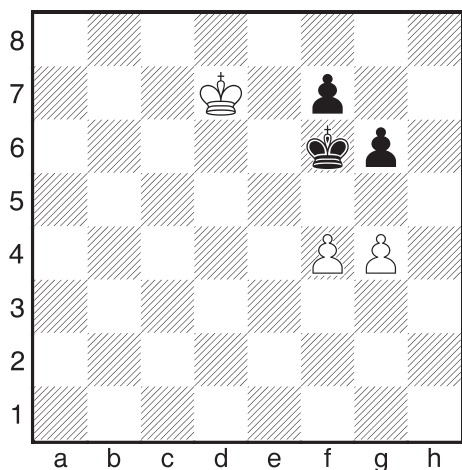
Kb1 Kxb4 a černý vyhrává díky vzdálenému volnému pěšci. **6. ... b3!** Získává ještě víc prostoru. **7. c3+ Ke4 8. Ke2 Kf4 9. Kf2 Kg4 10. Kf1 Kg3 11. Kg1 g4 12. Kf1 Kh2 13. Kf2 Kh1 14. Kg3 Kg1 15. Kxg4 Kxg2 0-1**

Diagram č. 47 – BNT



1. Kf5 Ke7 2. Kg6 Kf8 3. f5 S dalším h6 a ziskem pěšce f6. **1-0**

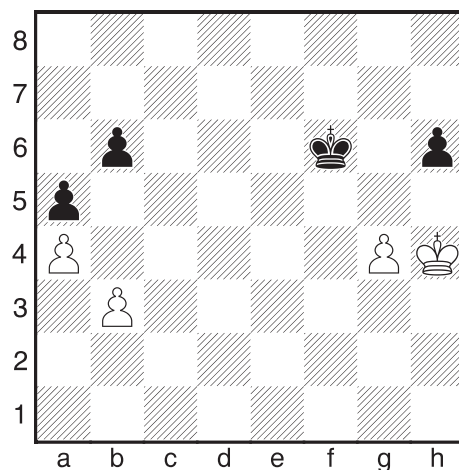
Diagram č. 48 – BNT



I zde bílý přesnou hrou uplatní převahu spočívající ve výrazně aktivnějším králi:

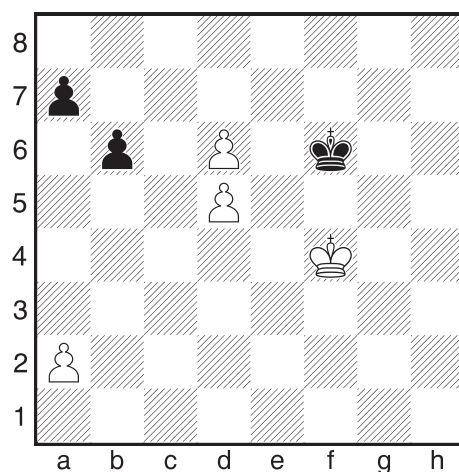
1. Kd8! 1. Ke8? Ke6 2. Kf8 Kf6 3. g5+ Ke6 4. Kg7 Ke7 = **1. ... Ke6** 1. ... g5 2. f5 +-; 1. ... Kg7 2. Ke8 Kg8 3. Ke7 Kg7 4. f5 +- **2. Ke8 Kf6 3. Kf8 Ke6 4. Kg7 Ke7 5. f5 +-**

Diagram č. 49 – ČNT



1. ... Ke5! Zahajuje vítězný manévr. **2. Kh5 Kf4 3. Kh4 Ke4! 4. Kg3** 4. Kh5 Kf3! 5. Kh4 Kg2 6. Kh5 Kg3 +- **4. ... Ke3 5. Kh4 Kf4 6. Kh3 Kf3 7. Kh4 Kg2 8. Kh5** 8. g5 hxg5+ 9. Kxg5 Kf3 +- **8. ... Kg3! 9. Kxh6 Kxg4 +-**

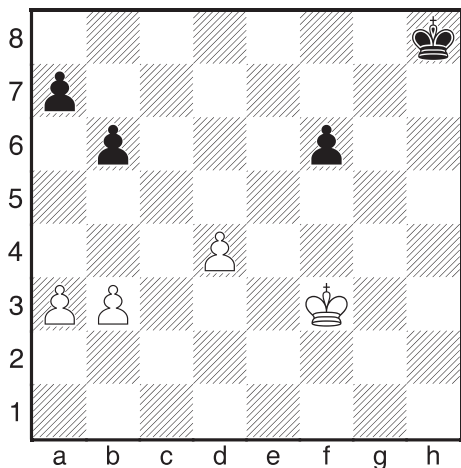
Diagram č. 50 – BNT



Převaha bílého je zřejmá, ale její realizace tak snadná není.

1. Ke4! Kf7 2. Kf5 b5 Nepomáhá ani druhá obrana 2. ... Ke8 3. Ke6 Kd8 4. d7 b5 5. Kd6 b4 6. Kc5 a5 7. Kb5 Kxd7 8. Kxa5 Kd6 9. Kxb4 Kxd5 10. Kb5! +- **3. Ke5 Ke8 4. Kd4!** Bílý směřuje na oslabené pole c5, jen k remíze vedlo 4. Ke6? Kd8 5. d7 a5! 6. Kd6 b4 7. Kc5 Kxd7 8. Kb5 Kd6 9. Kxa5 Kxd5 10. Kxb4 Kc6 = **4. ... Kd7 5. Kc5 b4 5. ... a6 6. a3! 6. Kxb4 Kxd6 7. Kc4 +- Kc7 8. Kc5 Kd7 9. a4 Kc7 10. a5 Kd7 11. d6 1-0**

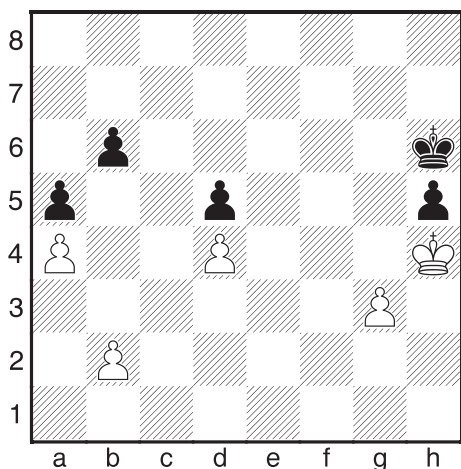
Diagram č. 51 – BNT



1. Ke4 Kg8 2. Kd5! Jedině aktivní král zaručuje bílému převahu (nesmíme podcenit soupeřovu pozici – přece jen má vzdáleného volného pěšce). **2. ... Kf7 2. ... Kg7 3. Ke6 +- 3. Kd6!** Matematická přesnost je nutností! Jen k remíze vedlo zdánlivě výhodné **3. Kc6? Ke7 4. Kc7 Ke6! 5. Kc6 Ke7 =. 3. ... f5 4. Ke5 +- f4 5. Kxf4 Ke6 6. Ke4 Kd6 7. b4 b5 8. d5 Kd7 9. Ke5 Ke7 10. d6+ Kd7 11. Kd5 1-0**

Často dojde k postavení, kdy si králové navzájem brání v dalším proniknutí k pěšcům. Pak zvítězí ta strana, která má v záloze víc temp pěšci, a může tak soupeře vystavit do nevýhody tahu.

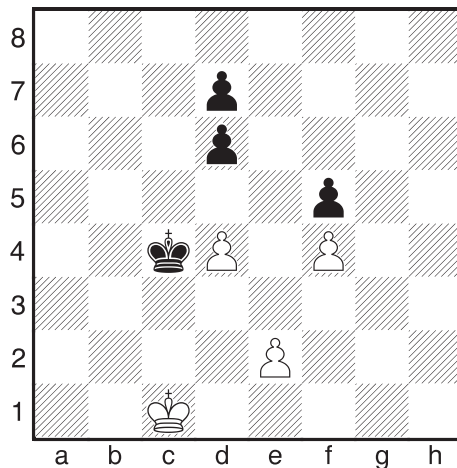
Diagram č. 52 – BNT



1. g4 hxg4 2. Kxg4 Kg6 3. Kf4 Kf6 4. b3! Černý je donucen pustit bílého krále dál. **Ke6**

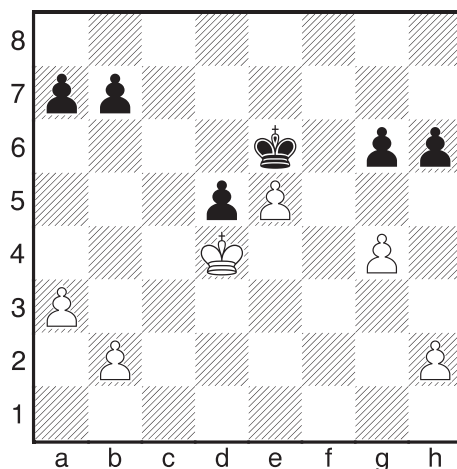
5. Kg5 Kd6 6. Kf6 Kc6 7. Ke6 b5 8. Ke5 bxa4 9. bxa4 +- 1-0

Diagram č. 53 – BNT



1. e4! Kxd4 1. ... fxe4 2. f5 Kd5 3. Kd2! +- 2. exf5 Kd5 3. Kd2 +- V obou variantách hubí černého nevýhoda tahu.

Diagram č. 54 – BNT

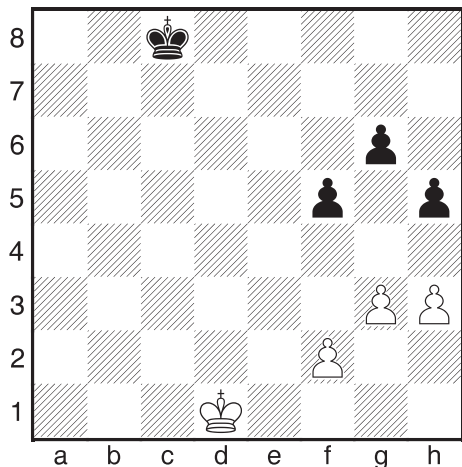


Zde má bílý na výběr několik pokračování, ale správné je jen jediné:

1. a4!! 1. h4? a6 -+; 1. h3? g5 2. b3 b5 3. a4 bxa4 4. bxa4 a5 -+; 1. b3? g5 2. h3 a6 3. a4 a5! -+ 1. ... b6 1. ... a5 2. h4 +-; 1. ... h5 2. gxh5 gxh5 3. b4 h4 4. h3 +- 2. b4 a6 3. h4 a5 4. b5! h5 5. g5 +- 1-0

Další velice poučný příklad, ve kterém bílý několikrát využije nevýhody tahu soupeře.

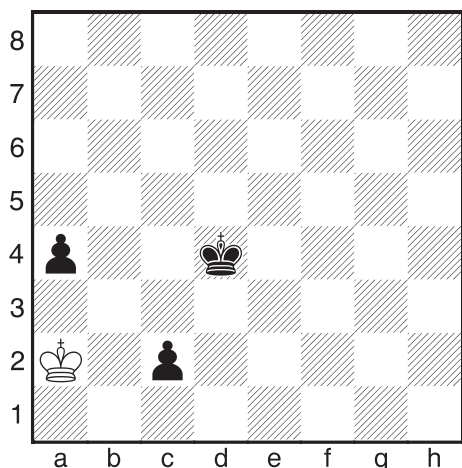
Diagram č. 55 – BNT



1. Ke2 Kd7 2. Kf3 2. Ke3? g5 3. h4 (3. f4 h4 =) 3. ... f4+! 4. gxf4 gxh4 = 2. ... Ke6 2. ... g5 3. h4! gxh4 4. gxh4 Ke6 5. Kf4 Kf6 6. f3! +- 3. Kf4 Kf6 4. h4 (1. tempo) Kf7 5. Kg5 Kg7 6. f3! (2. tempo) Kf7 7. Kh6 Kf6 8. f4! (3. a rozhodující tempo!) Kf7 9. Kh7 Kf6 10. Kg8 +-

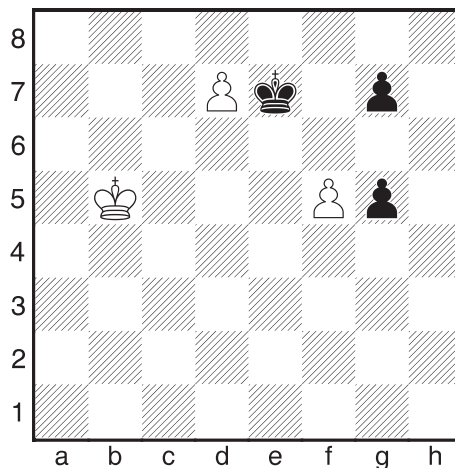
Pat

Diagram č. 56 – BNT



1. Kb2 Kd3 2. Kc1! = Černý nemůže kvůli patu postoupit dále.

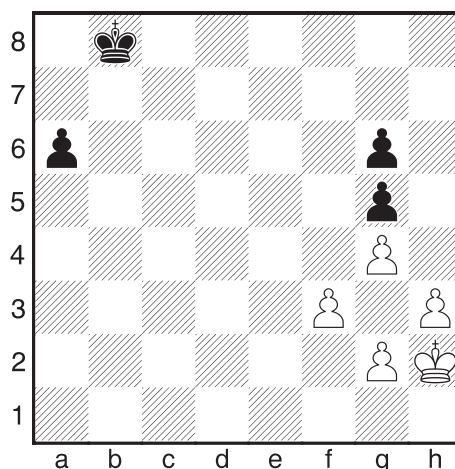
Diagram č. 57 – BNT



Zvláštní pozice – bílý má aktivního krále a pěšce na předposlední řadě, přesto musí bojovat o remízu!

1. Kc6 Kd8 2. Kd5 Kxd7 3. Ke4 Kd6 4. Kf3 Ke5 5. Kg4 Kf6 6. Kh5! = Vtipná patová konstrukce bílého zachraňuje.

Diagram č. 58 – BNT

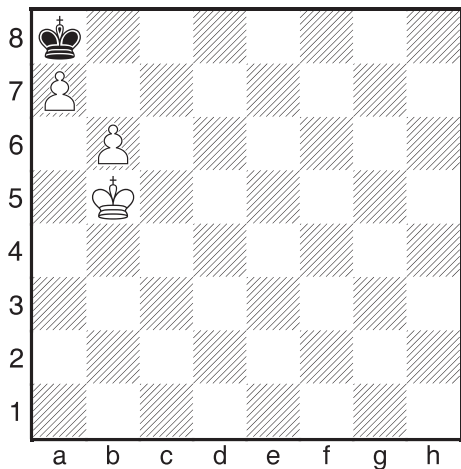


Černý pěšec nezadržitelně kráčí do dámy, co poradíte bílému?

1. f4! I bílý si chce vytvořit volného pěšce. 1. ... Kc7 Vynuceno, prohrává 1. ... a5? 2. f5 gxf5 3. h4! gxh4 4. g5! +- 2. f5! Bílý mění plán a chystá patovou klíčku pro svého krále. 2. ... a5 3. Kg3 a4 4. Kh4 a3 5. g3 =

V následujícím příkladě naopak musí bílý překonat patové možnosti soupeře.

Diagram č. 59 – BNT



1. Kc5 Kb7 2. a8D+! Kxa8 3. Kc6 Kb8
4. b7 +–

Diagram č. 61 – BNT

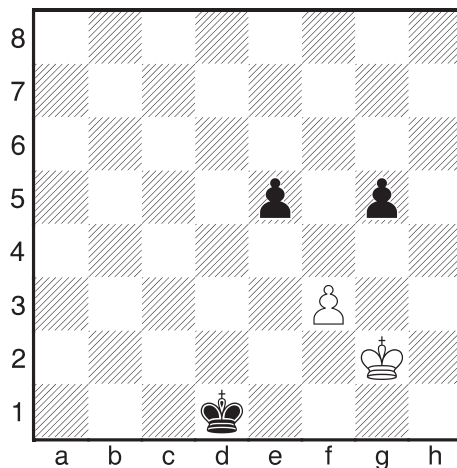
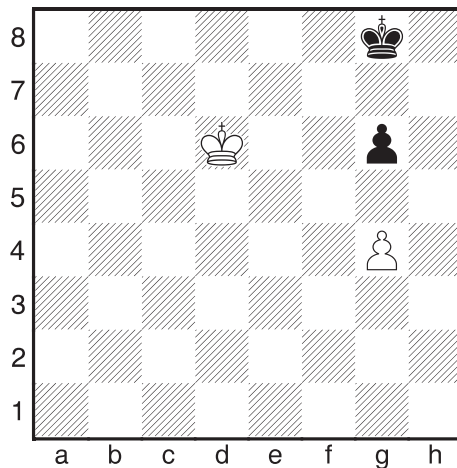


Diagram č. 62 – BNT



Cvičné příklady

Diagram č. 60 – ČNT

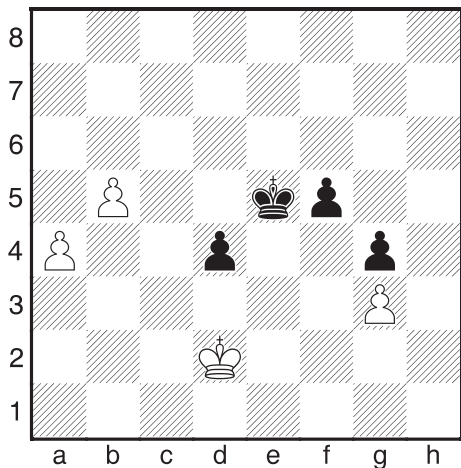


Diagram č. 63 – BNT

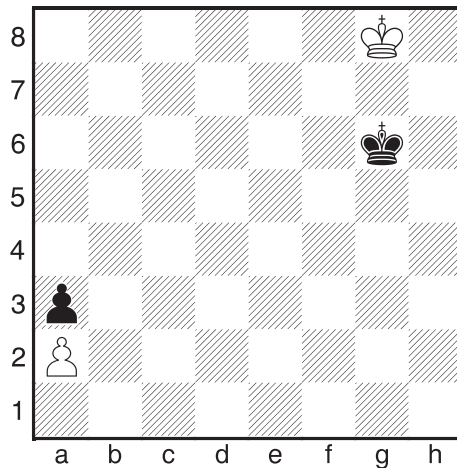


Diagram č. 64 – BNT

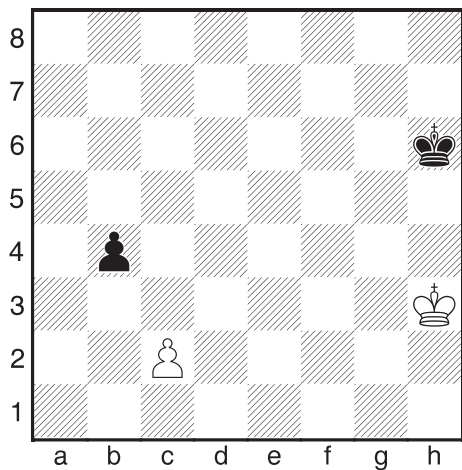


Diagram č. 67 – ČNT

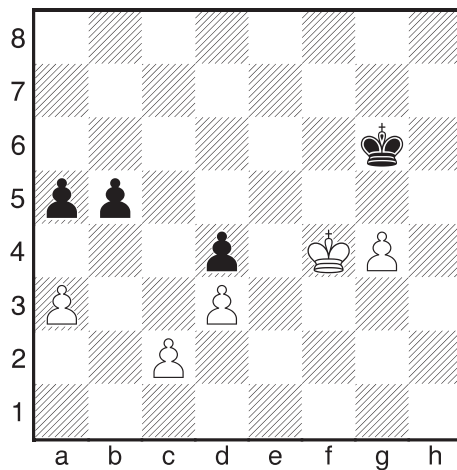


Diagram č. 65 – BNT

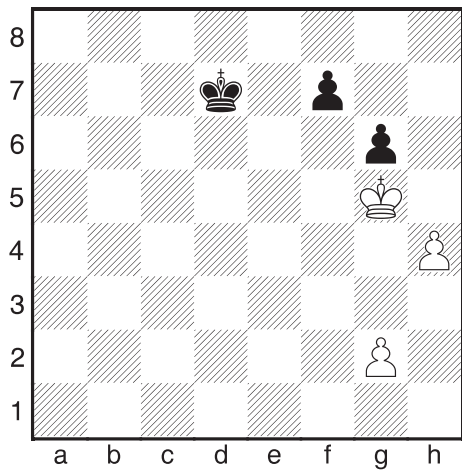


Diagram č. 68 – BNT

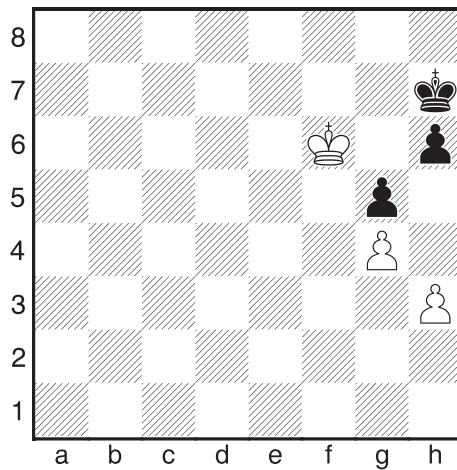


Diagram č. 66 – BNT

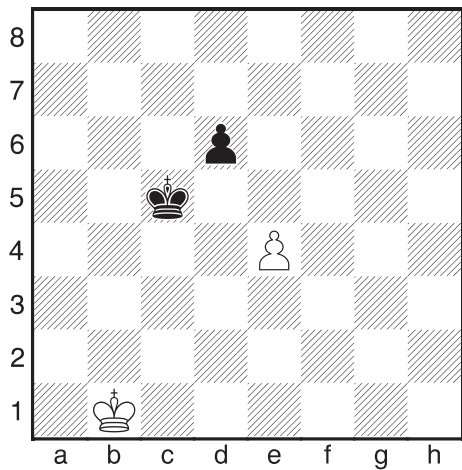


Diagram č. 69 – BNT

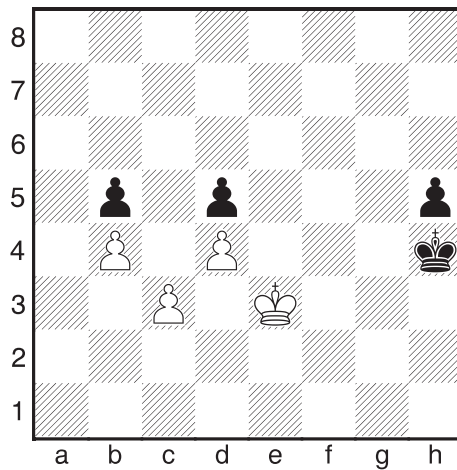


Diagram č. 70 – ČNT

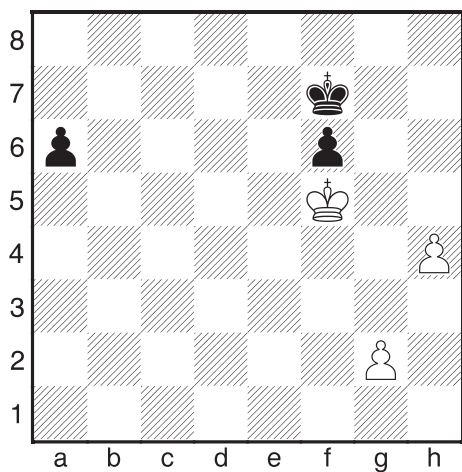


Diagram č. 73 – ČNT

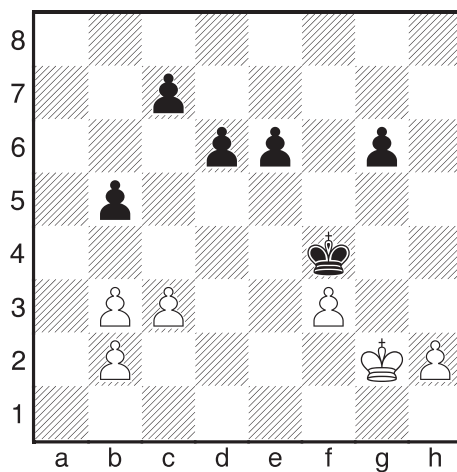


Diagram č. 71 – BNT

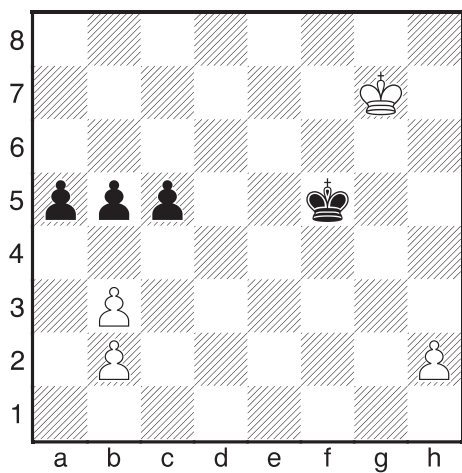


Diagram č. 74 – BNT

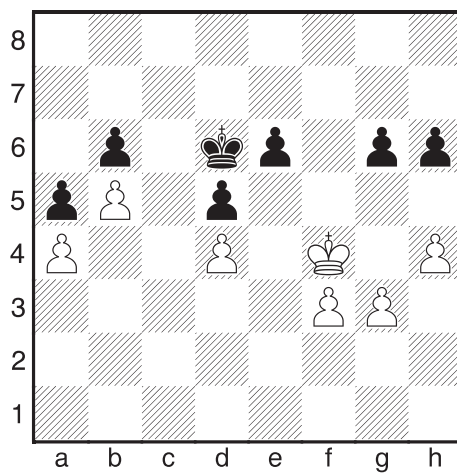


Diagram č. 72 – BNT

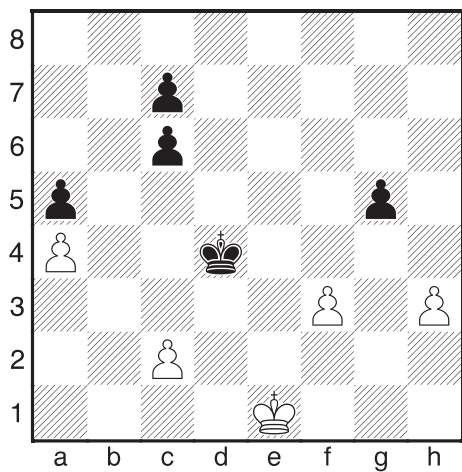


Diagram č. 75 – BNT

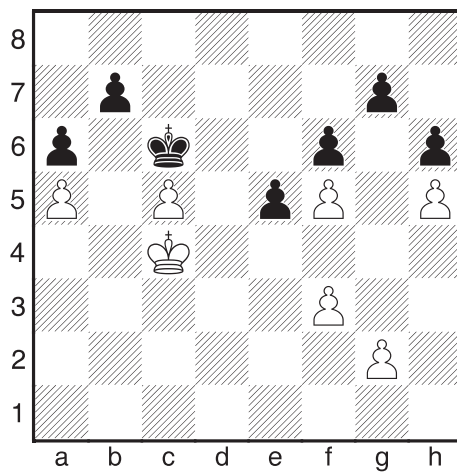


Diagram č. 76 – BNT

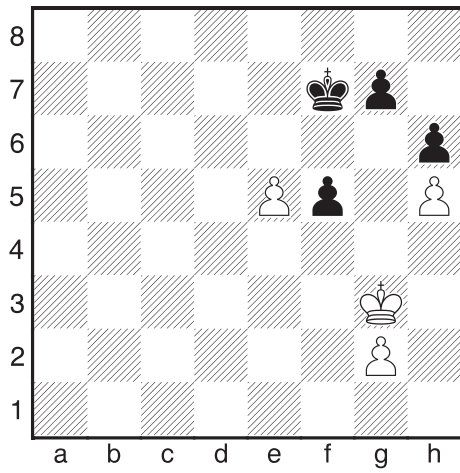


Diagram č. 79 – BNT

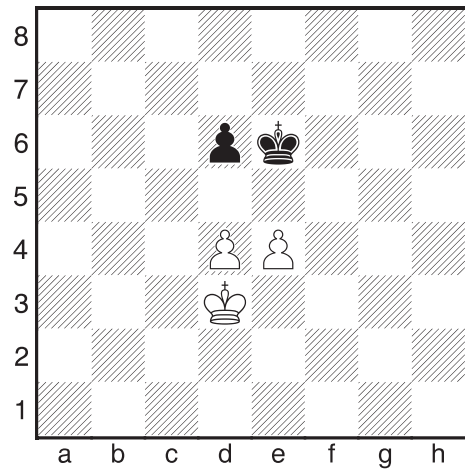


Diagram č. 77 – BNT

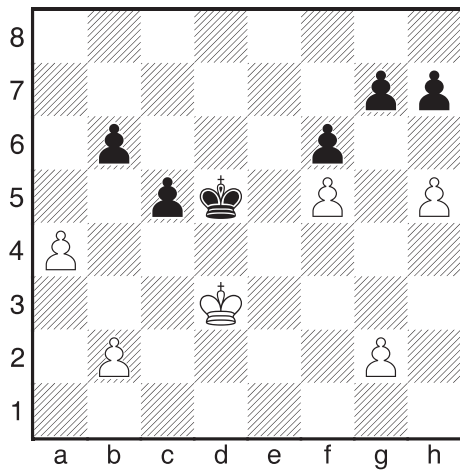


Diagram č. 80 – BNT

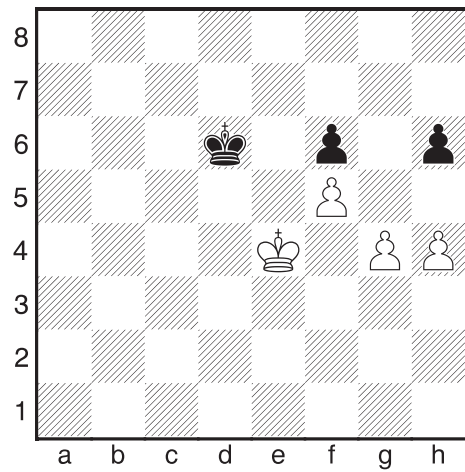


Diagram č. 78 – BNT

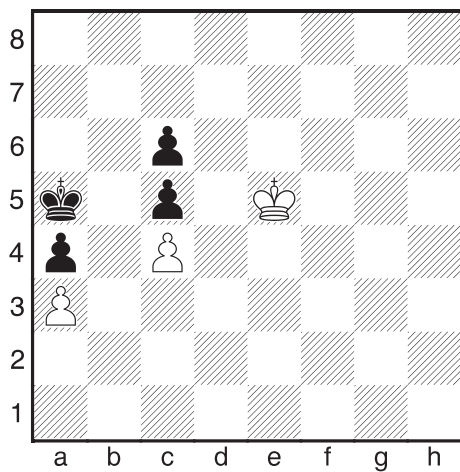


Diagram č. 81 – BNT

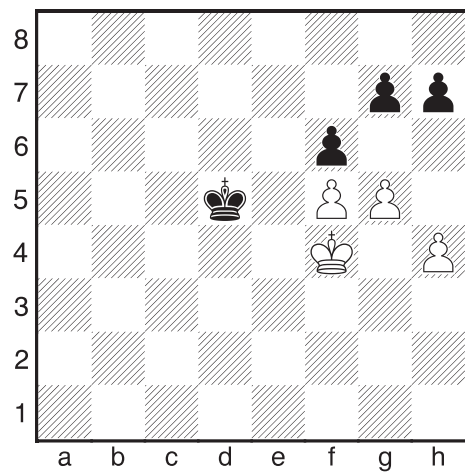


Diagram č. 82 – BNT

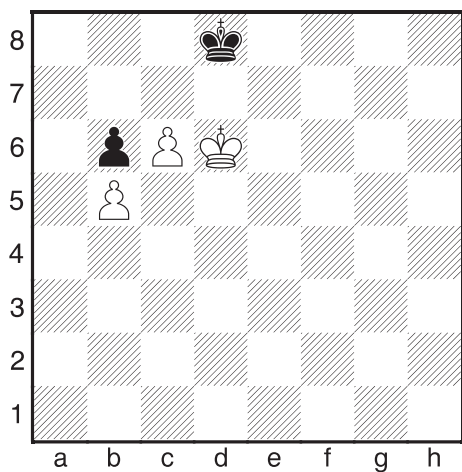


Diagram č. 85 – BNT

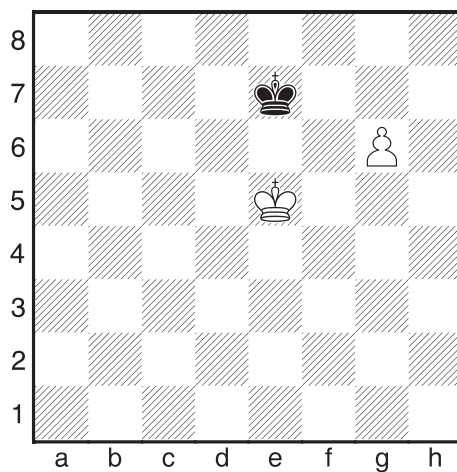


Diagram č. 83* – BNT

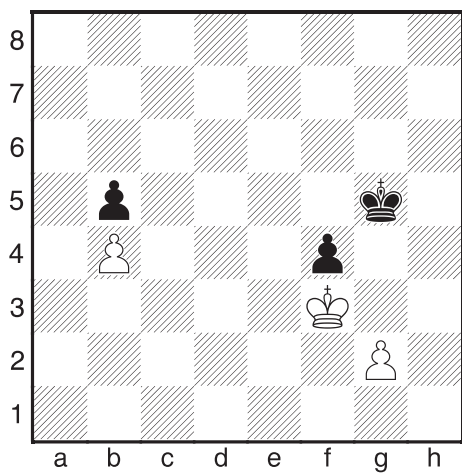


Diagram č. 86 – BNT

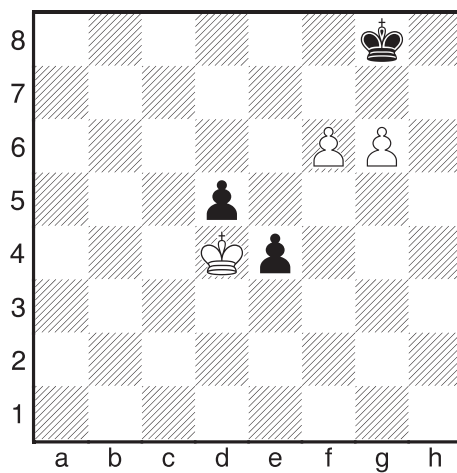


Diagram č. 84 – BNT

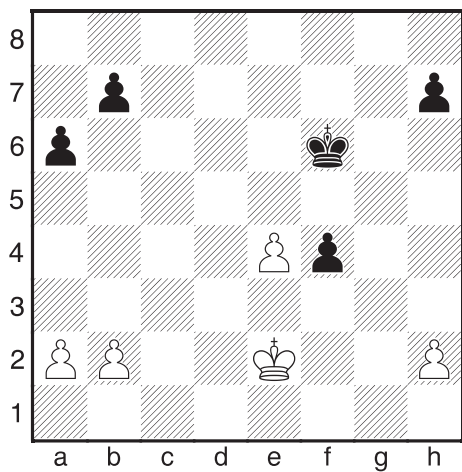


Diagram č. 87* – BNT

