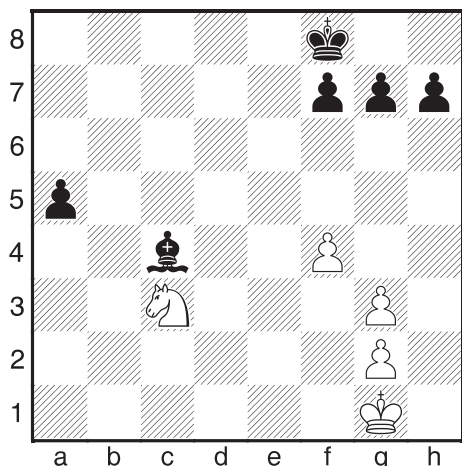


III. ZÁKLADY STRATEGIE KONCOVKY

Centralizace krále

Diagram č. 97 – ČNT

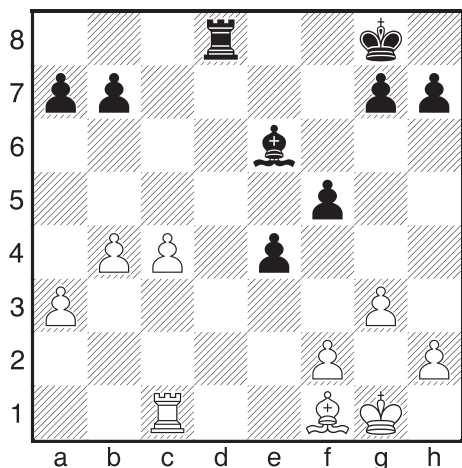


Navrhněte černému plán realizace převahy.

1. ... **Ke7!** Centralizace krále – 1. zákon koncovky! 2. **Kf2 Kd6** 3. **Ke3 Kc5** 4. **g4 Kb4** Černý král podpoří postup svého volného pěšce, což rozhoduje. 5. **Kd4 Sb3** Pozor musíme dávat stále, nešlo 5. ... a4?? 6. **Jxa4 = 6. g5 a4** 7. **Jb1 Se6** 8. **g3 Kb3** 9. **Jc3 a3** 10. **Kd3 g6** 11. **Kd4 Kc2!** –+ Černý nedovolí bílému ani obětovat jezdce za pěšce.

Aktivita a souhra figur

Diagram č. 98 – ČNT



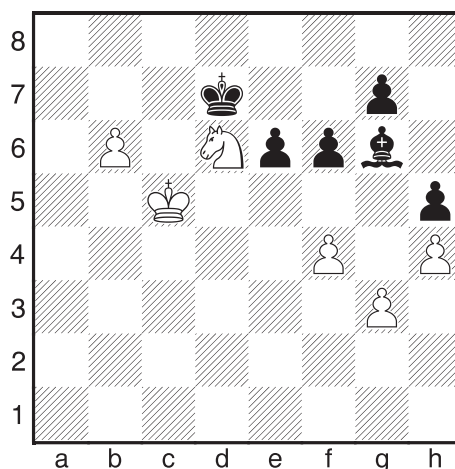
1. ... **Kf7!** Správně zapojuje krále do hry. 2. **c5 Kf6** 3. **Sc4 Sc8!** Střelce bude černý ještě potřebovat. 4. **a4 g5** 5. **b5 f4** 6. **Kf1 Vd2!** 7. **gxf4 gxf4** 8. **Ke1 Vb2** 9. **Se2** 9. **Vd1 Sg4** 10. **Vd6+ Ke7** 11. **Vd4 Sf3** 12. **Sd5 Vb1+** 13. **Kd2 e3+!** 14. **fxe3 Vd1+** 15. **Kc3 Vxd4** 16. **Kxd4 Sxd5** 17. **Kxd5 fxe3 –+ 9. ... Ke5!** 10. **c6 bxc6** 11. **Vxc6** 11. **bx6 f3** 12. **Sd1 e3!** –+ 11. ... **Se6** 12. **Sd1 Vb1** 13. **Vc5+ Kd4** 14. **Vc2 e3** 15. **fxe3+ fxe3** 16. **Vc6 Sg4** 17. **Vd6+ Ke5** 18. **h3 Sh5!** –+

Viděli jsme krásné uplatnění zákonů koncovky:

1. Aktivita krále
2. Aktivita figur
3. Souhra figur
4. Vytvoření a uplatnění volného pěšce.

Přenesení těžiště boje – princip dvou slabin

Diagram č. 99 – BNT

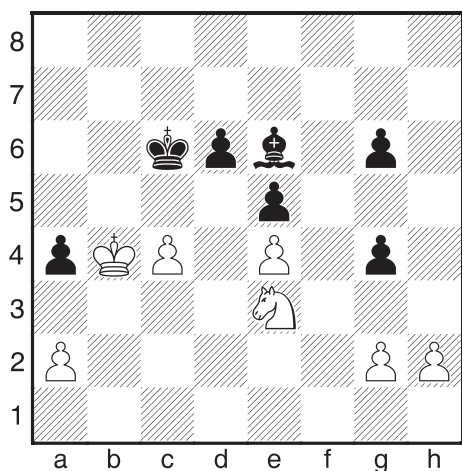


Bílý má výrazně aktivnější figury a také silného volného pěšce. Otázka zní, jak má tyto výhody uplatnit.

1. **b7!** **Kc7** 2. **Jb5+!** Obětí volného pěšce odvede bílý soupeřova krále, a poté rozhodne na opačném křídle. 2. ... **Kxb7** 3. **Kd6 e5** Černý se správně snaží vyměnit co nejvíc pěšců. 4. **fxe5 fxe5** 5. **Kxe5 Kc6** Král spěchá na pomoc, jiné tahy také nepomáhaly. 6. **Jd4+ Kd7** 7. **Je6 Ke7** 8. **Jxg7 Kf7** 9. **Je6 Sc2** 9. ... **Kg8** 10. **Kf6 +- 10. Jf4 Sd1** 11. **Kf5 +-**

Nevýhoda tahu (zugzwang)

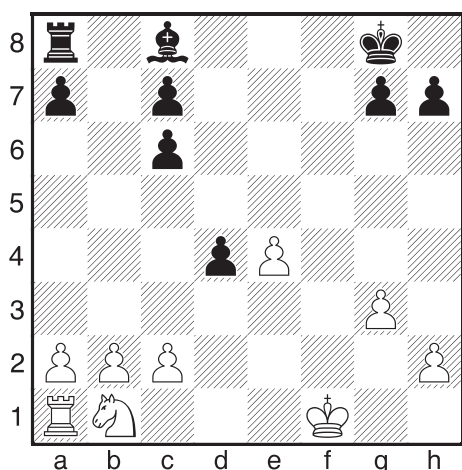
Diagram č. 100 – BNT



1. Jd5! Nešlo 1. Kxa4? Kc5 2. Kb3 Kd4 s velkou převahou černého. **1. ... Sf7** 1. ... Sxd5 2. cxd5+ Kb6 3. Kxa4 Kc5 4. Kb3 Kd4 5. a4 Kxe4 6. Kc4 +- **2. a3! g5** Vynuceno. 2. ... Se6 3. Je7+ +-; 2. ... Kb7 3. Kxa4 +- **3. Jf6 Sg6** **4. g3!** Další nevýhoda tahu černého. **4. ... Kb6** **5. Jxg4 Sxe4** **6. h4 gxh4** **7. gxh4 Sf3** **8. Jf6 e4** **9. Kc3 e3** **10. Jd5+** Ukazuje se smysl tahu g3! **10. ... Kc5** **11. Jxe3 Se2** **12. Kd2 Sh5** **13. Kd3** Opět nejpřesnější – hrozí Ke4. **13. ... Sg6+** **14. Kc3 Sf7** **15. Jd5!** Pachatel se vrací na místo činu. **15. ... Sxd5** Jinak Jf6. **16. cxd5 Kxd5** **17. h5 Ke5** **18. Kb4 Kf5** **19. Kxa4 Kg5** **20. Kb5** 1–0

Boj o iniciativu

Diagram č. 101* – ČNT



Pozice je zdánlivě vyrovnaná, ale ve skutečnosti má výhodu černý – je na tahu a střelec je silnější než jezdec. Jak toho ale využít? Každého napadne Sh3 s dalším Vf8, ale to k ničemu nevede. Je třeba si uvědomit, že v této pozici se může střelec uplatnit na různých diagonálách, zatím není jasné, kde bude stát nejlíp. Proto černý začíná aktivizací věže:

1. ... Vb8! **2. b3 Vb5!** Využívá jedinou volnou řadu k přesunu do aktivního postavení – útoku na soupeřovy pěšce. **3. c4** Černý získal volného pěšce. Co měl ale bílý dělat? 3. Jd2 Vh5 4. Kg2 Vc5 5. Vc1 Sa6 vede ke ztrátě pěšce po následujícím Sd3 (zde se ukazuje proč nebylo vhodné Sh3 v 1. tahu). **3. ... Vh5** **4. Kg1** 4. h4 g5! 5. hxg5? Vh1+ +- **4. ... c5** Podporuje svého volného pěšce – všimněte si, že černý správně staví pěšce na pole opačné barvy než má střelce. **5. Jd2 Kf7** **6. Vf1+?** Rozhodující chyba, nutné bylo a3 s šancemi na protihru. **6. ... Ke7!** **7. a3 Vh6!** Realizuje pečlivě připravený převod na volnou řadu – viz 4. a 6. tah černého. **8. h4 Va6** **9. Va1 Sg4!** Konečně se také černý střelec zapojuje do hry – omezuje bílého jezdce a krále. **10. Kf2 Ke6** **11. a4 Ke5** **12. Kg2 Vf6** Bílý je zcela bezmocný. **13. Ve1 d3!** Volný pěšec podporovaný králem rozhoduje partii. **14. Vf1 Kd4** **15. Vxf6 gxf6** **16. Kf2 c6** **17. a5 a6!** Zug-zwang. **18. Jf1 Kxe4** **19. Ke1 Se2** **20. Jd2+ Ke3** **21. Jb1 f5** **22. Jd2 h5** Maximálně zesiluje postavení. **23. Jb1 Kf3** +-