

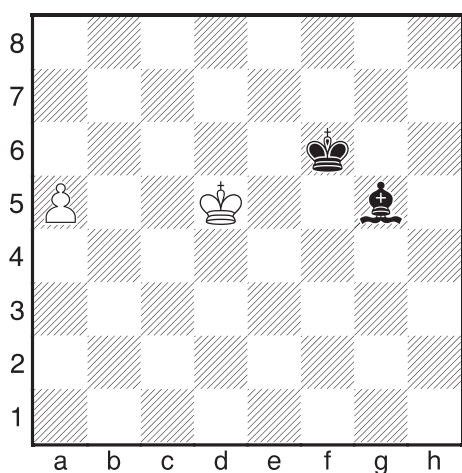
## V. STŘELCOVÉ KONCOVKY

### Střelec proti pěšcům

V boji střelce proti pěšci (pěšcům) jde zpravidla o to, zda strana mající střelce zadrží soupeřova pěšce a dosáhne remízy.

Výjimku tvoří pozice, kdy král strany mající pěšce je uzavřen v rohu šachovnice a nemůže zabránit matovému vedení.

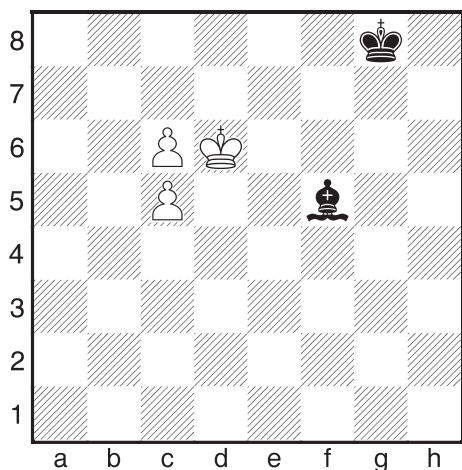
Diagram č. 134 – BNT



Na první pohled se zdá, že černý snadno zadrží soupeřova pěšce.

Následuje však **1. Ke4! Sh4 2. Kf3!** a bílý vyhraje, neboť černý král zaujímá nevýhodné postavení – zavazí vlastnímu střelci.

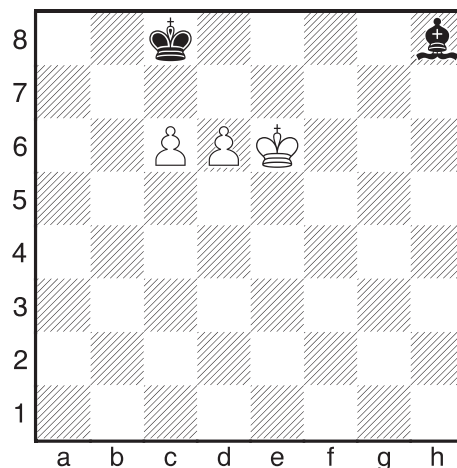
Diagram č. 135 – ČNT



Příklad ukazuje význam aktivity krále. Bílý na tahu by zvítězil po Ke7, c7 a Kd8.

Na tahu je však černý a zachrání se po **1. ... Kf7 2. Kc7 2. c7 Sc8 3. Kc6 Ke6 4. Kb6 Kd5 = 2. ... Ke6 3. Kd8 Kd5 =**

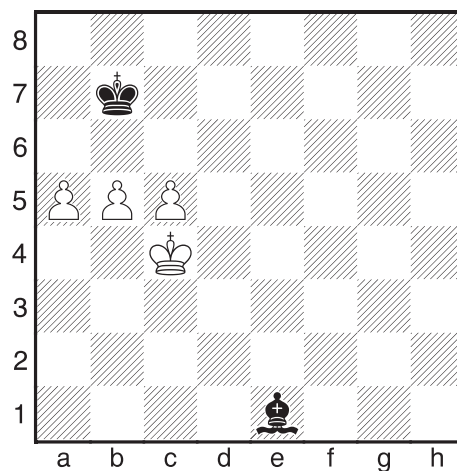
Diagram č. 136 – ČNT



Zde černého zachrání dobrá souhra jeho figur.

**1. ... Sc3** Nebo **1. ... Sb2, 1. ... Sd4**; chybné je **1. ... Kd8? 2. c7+ Kc8 3. Ke7 +-.** **2. Ke7 2. d7+ Kd8! 3. c7+ Kxc7 4. Ke7 Sf6+! = 2. ... Sb4! =**

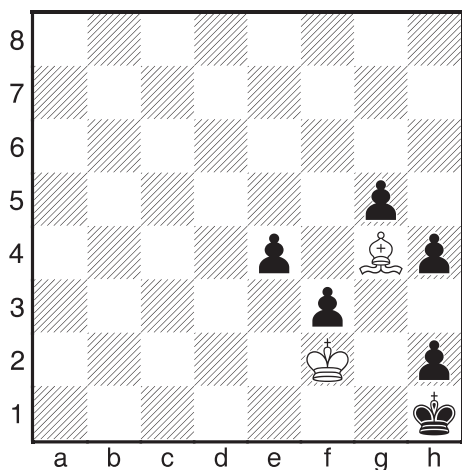
Diagram č. 137 – BNT



Bílý na tahu vyhraje, neboť černý nemůže zajistit účinnou blokádu bílých pěšců.

**1. a6+ Ka7 2. Kd5 2. c6? Kb6 = 2. ... Sg3 3. Kc6 Sf2 4. Kd6! Sg3+ 5. Kd7! Sf4 6. c6 Kb6 7. c7!** Typická kombinace v podobných pozicích. **7. ... Sxc7 8. a7 Kxa7 9. Kxc7 Ka8 10. Kb6 10. b6? pat. 10. ... Kb8 11. Ka6 Ka8 12. b6 +-**

Diagram č. 138 – BNT

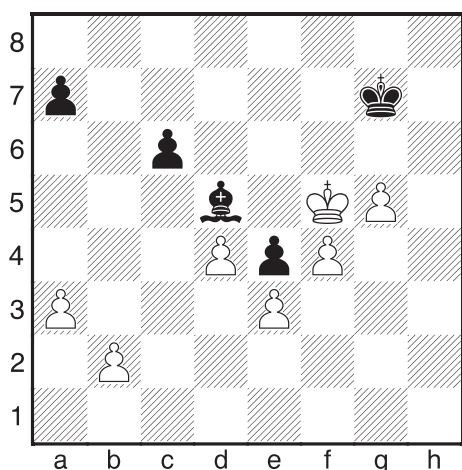


Uzavřený král v rohu umožňuje vtipné vítězství.

**1. Kf1! h3 2. Sh5 g4 3. Sxg4 f2 4. Sf5 e3 5. Se4#**

V partiích často dochází k výměně lehké figury za tři pěšce. Takoveto pozice je třeba vždy hodnotit individuálně. V pozici na diagramu je nejdůležitější, že bílé figury působí harmonicky, kdežto černé stojí pasivně a bez souhry (navíc slabý pěšec e4).

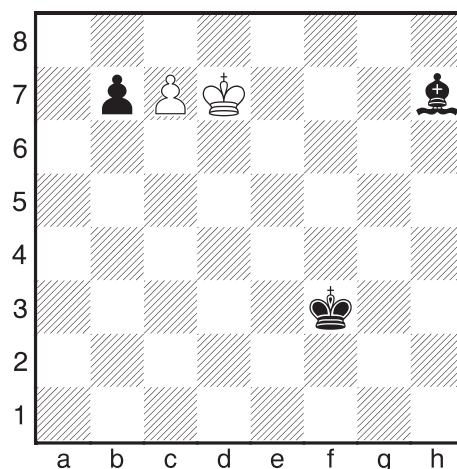
Diagram č. 139



Následovalo **1. b4 a6 2. Kg4** Připravuje postup f4–f5. **2. ... Sc4 3. f5 Sb3 4. Kf4 Sc2 5. Ke5 Kf7 6. a4! Kg7 6. ... Sxa4 7. Kxe4 +- 7. d5 Sxa4 7. ... cxd5 8. Kxd5 Sxa4 9. Kxe4 +- 8. d6 c5 9. bxc5 Sc6 10. Ke6 a5 11. f6+ 1–0**

Krásným příkladem šachového paradoxu je následující studie. Aby dobyl posledního pěšce soupeře, musí ho popohnat dopředu.

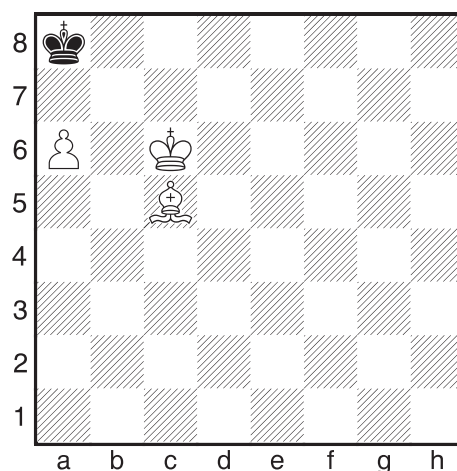
Diagram č. 140\* – BNT



**1. Kc8!!** Jediný tah narušující souhru černých figur (jinak by černý střelec vše pokryl). **b5 2. Kd7 b4 3. Kd6 Sf5 4. Ke5!** Důležitý zisk tempa. **Sc8 5. Kd4** A černý pěšec padne.

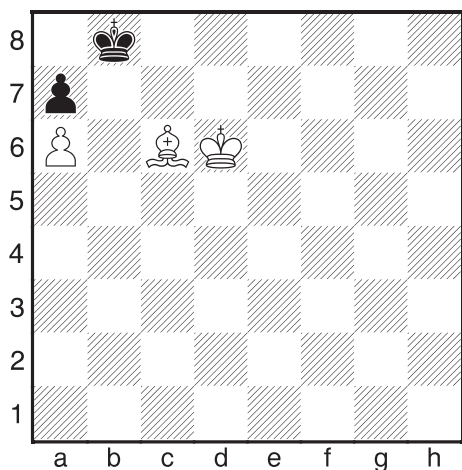
Další důležitý a rovněž velmi neobvyklý příklad – bílý má střelce a pěšce víc, ale nemůže vyhnat soupeřova krále z rohu. Pokud **střelec** nekryje pole proměny svého pěšce nazývá se **falešným** (platí samozřejmě jen pro rohového pěšce).

Diagram č. 141 – BNT



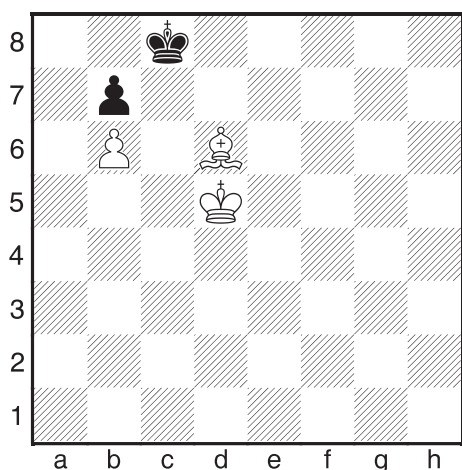
Následují další pozice, kde ani velká převaha materiálu nestačí na výhru – tzv. **poziční remízy**:

Diagram č. 142 – BNT



V diagramu č. 142 můžeme přidat i dvojici pěšců b5(B) a b6(Č) a výsledek se nezmění.

Diagram č. 143 – BNT



I zde přidání dvojice pěšců a5(B) a a6(Č) pozici neovlivní.

Diagram č. 144 – ČNT

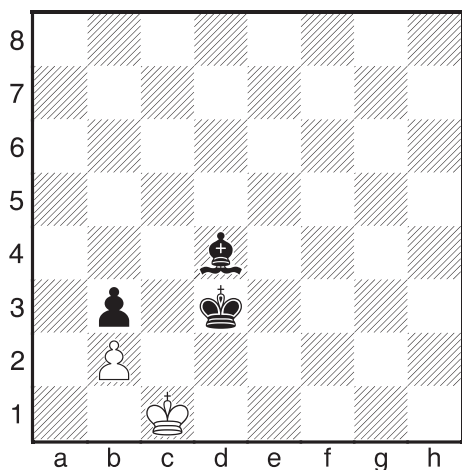
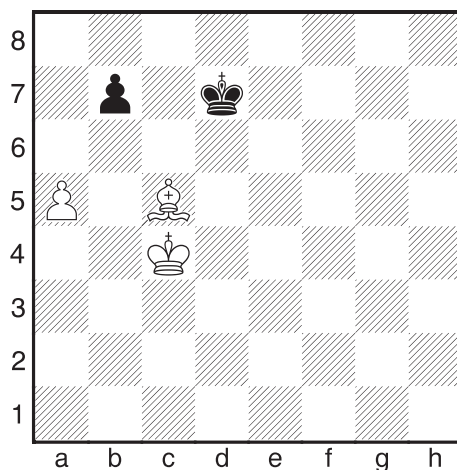


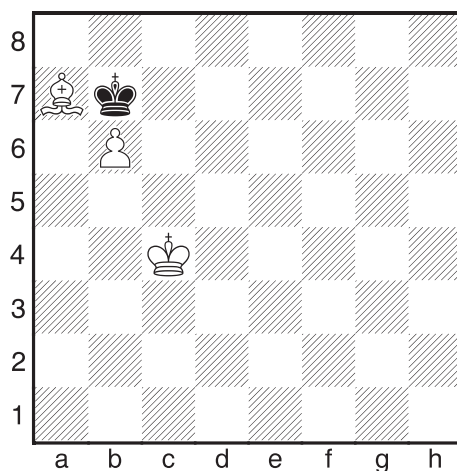
Diagram č. 145 – ČNT



Bez pěšce b7 by černý snadno remizoval. Podaří se mu však škodlivého pěšce zbavit:

1. ... **Kc7** 1. ... **Kc8?** 2. **Sd6** +- 2. **Sa7!**  
2. **Kb5** **Kb8** 3. **Kb6** **Ka8** 4. **Kc7** **b6** = 2. ... **b5+!**  
Ne však 2. ... **b6??** 3. **a6** +- 3. **axb6+ Kb7** =

Diagram č. 146 – BNT



I tato pevnost je nedobytná – zapamatujte si!

Pokud se podaří nepustit krále slabší strany do rohu, lze i s falešným střelcem vyhrát. Základní dvě možnosti odříznutí následují:

Diagram č. 147 – ČNT

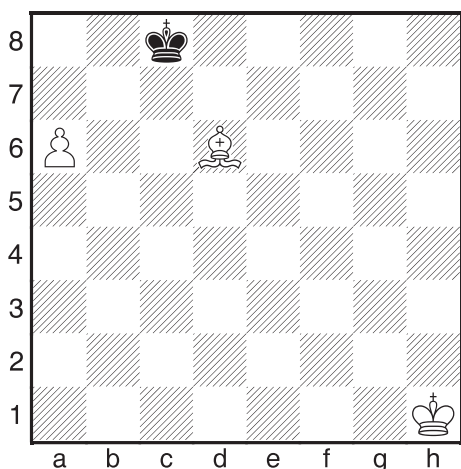
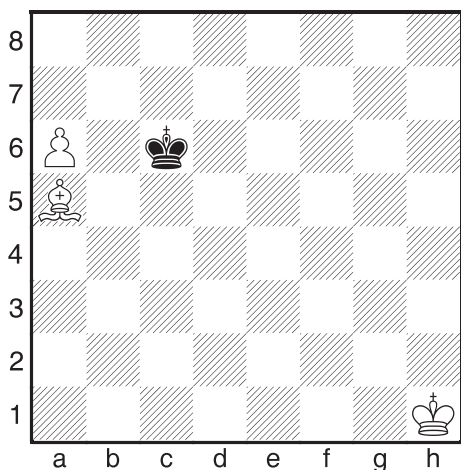
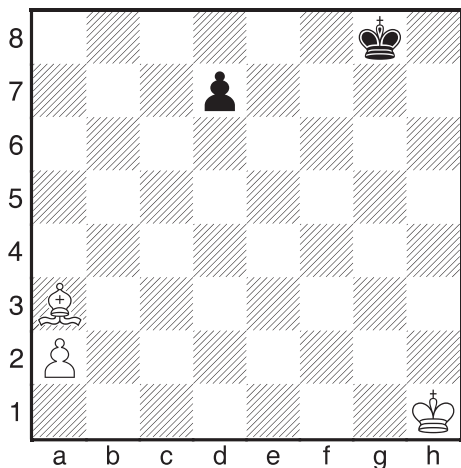


Diagram č. 148 – ČNT



Obě tyto možnosti spojil první český velmistr Oldřich Duras v roztomilé studii:

Diagram č. 149 – BNT



1. Sb4! Kf7 2. a4 Ke6 2. ... Ke8 3. a5 Kd8 4. Sd6! Kc8 5. a6 +- 3. a5 Kd5 4. a6 Kc6 5. Sa5! +- Pointa úvodního tahu.

Zajímavé je, že bez pěšce d7 černý pozici snadno zremizuje: 1. Sb4 Kf7 2. a4 Ke6 3. a5 Kd7! 4. a6 Kc7! =

## Stejnobarevní střelci

V koncovkách lehkých figur je střelec ve srovnání s jezdcem daleko pohyblivější a může dobře působit na dálku, a to v obraně i v útoku.

Proto má ve střelcových koncovkách slabší strana větší naděje na úspěšnou obranu než v koncovkách s málo pohyblivým jezdcem.

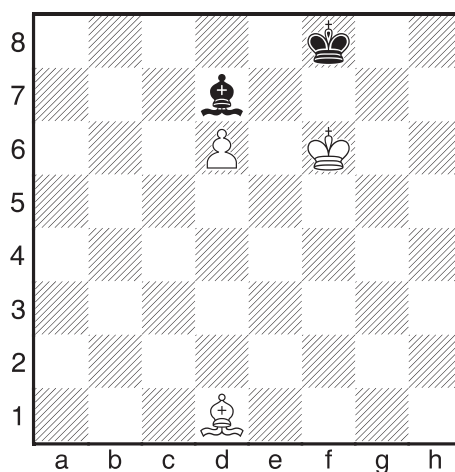
## Střelec a pěšec proti střelci

Tento typ koncovek je velice různorodý, přičemž pro hodnocení je rozhodující rozmístění sil na šachovnici. Zejména je důležitá znalost obranných funkcí figur slabší strany.

Král se snaží zaujmout na sloupci před pěšcem pole opačné barvy střelců. Střelec kontroluje pole před pěšcem a v souhře s králem brání překrytí diagonály soupeřovým střelcem.

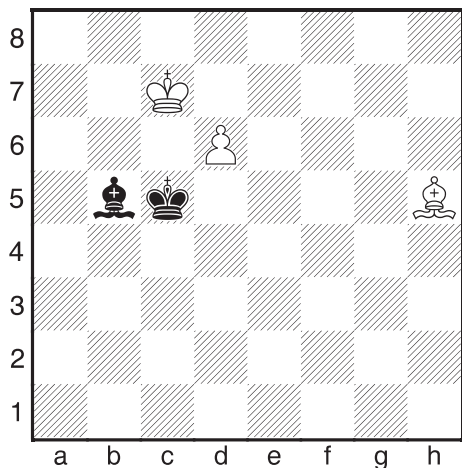
Nejprve několik remízových postavení:

Diagram č. 150 – ČNT



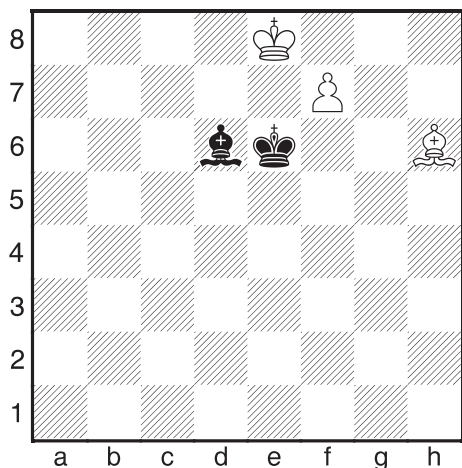
1. ... Ke8 = Bílý nemá jak prosadit svého pěšce.

Diagram č. 151 – BNT



1. Sg4 Sa4 2. Sd7 Sd1 3. Sc6 Sg4 = Bílý nemá dostatek prostředků k zahrnutí střelce z obou diagonál.

Diagram č. 152 – BNT

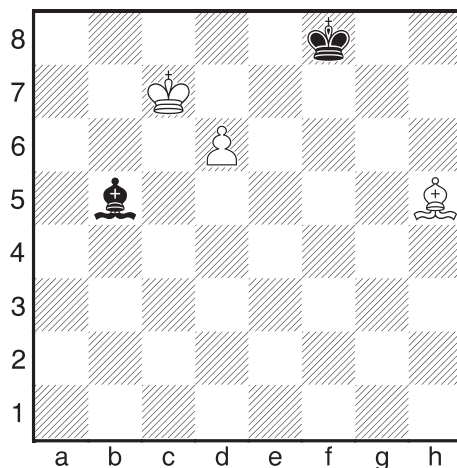


Pozice je rovněž remízová, neboť černý nemůže být vytempován. Rozhodujícím faktorem je opozice králů na delší straně od pěšce.

Např. 1. Sf8 Se5 2. Sc5 Sg7 3. Se3 Černý sice nemá tah střelcem, ale může táhnout král.  
3. ... Kd6 4. Sd4 Sh6 =

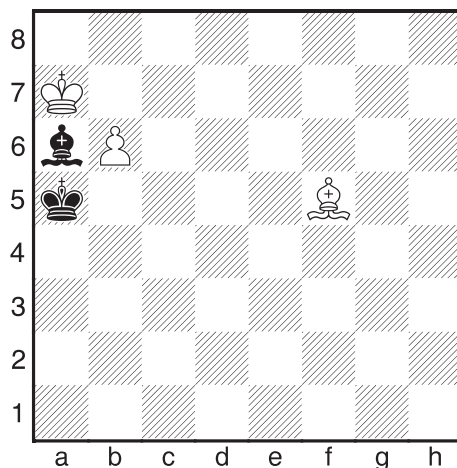
A nyní typická vyhraná postavení:

Diagram č. 153 – BNT



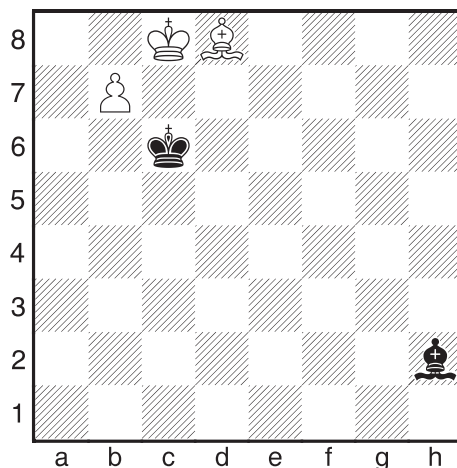
1. Sf3 Sa4 2. Sc6 Sxc6 3. Kxc6 Ke8 4. Kc7 +-

Diagram č. 154 – BNT



Po libovolném tahu bílého střelce na diagonále h3–d7, např. 1. Sh3, je černý v nevýhodě tahu.

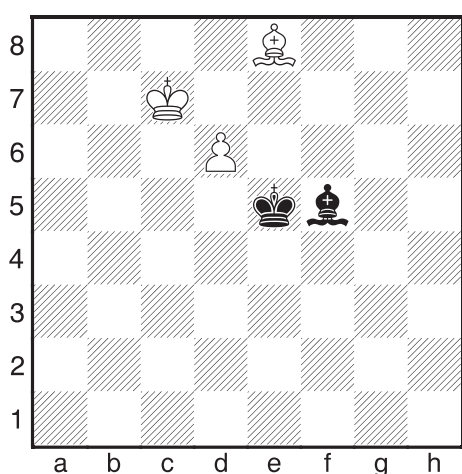
Diagram č. 155 – BNT



V pozici na diagramu brání černý překrytí diagonály střelcem na c7, ale krátká diagonála se skládá jen ze dvou polí. Proto bílý vyhraje, ať je na tahu kdokoliv.

**1. Sh4 Kb5! 2. Sf2 Ka6 3. Sc5!** Rozhodující manévr, který uvádí černého do nevýhody tahu. Nestačí 3. Se3 Sd6! 4. Sg5 Kb5 5. Sd8 Kc6 6. Se7 Sh2! **3. ... Sf4 4. Se7 Kb5 5. Sd8 Kc6 6. Sg5! Sh2 7. Se3** A bílý střelec pronikne na pole a7 a vyhraje manévrem Sa7–b8–h2–g1.

Diagram č. 156 – BNT/ČNT



**Bílý na tahu: 1. Sd7 Sd3 2. Sc8 Sb5 3. Sb7 Kd4 4. Sc6 +-**

**Černý na tahu: 1. ... Kd4! 2. Sd7 Sc2 3. Sc8 Sa4 4. Sb7 Kc5 =**

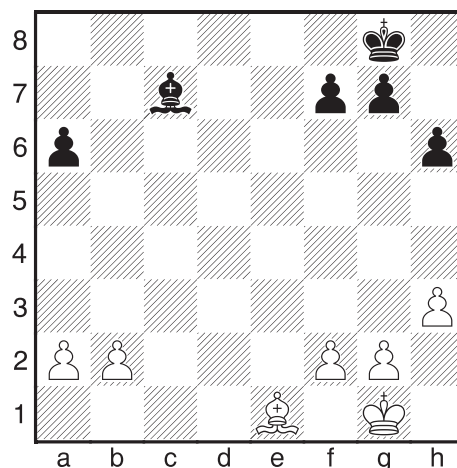
## Koncovky s více pěšci

V koncovkách s větším počtem pěšců platí důležitá strategická zásada: **pěšce je třeba rozmístit na pole opačné barvy střelce**. Zde jsou chráněni proti útoku soupeřova střelce, ale též neomezují působnost vlastního střelce. Tato zásada vyniká, jsou-li pěšci blokováni, neboť rázem je na šachovnici jeden střelec útočný (*dobrý*) a jeden obranný (*špatný*).

Navíc pokud stojí pěšci na polích stejné barvy jako střelec nebrání v průniku soupeřovu králi.

Začínáme klasickým příkladem uplatnění materiální převahy pěšce:

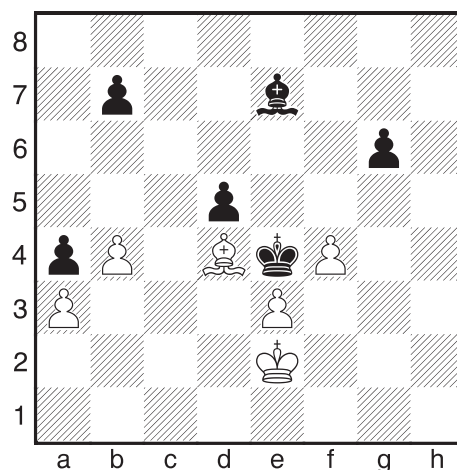
Diagram č. 157 – BNT



**1. Kf1 Kf8 2. Ke2 Ke7 3. Kd3! Kd7 4. Kc4! Kc6 5. Sc3 g6 6. b4 Sb6 7. f3 Sc7 8. a4 Sb6 9. Sd4 Sc7 10. b5+ axb5+ 11. axb5+ Kb7 11. ... Kd7 12. b6 Sg3 13. Kd5 Sf4 14. Se5 +- 12. Kd5 Sb8 13. b6 Sh2 14. Se5 Sg1 15. Kd6 Kxb6 16. Ke7 Kc5 17. Kxf7 Kd5 18. Sg7 h5 19. Kxg6 +-**

V dalších příkladech rozhoduje většinou výhoda „lepšího“ střelce, ale také lepší král, nebo lepší pěšcová struktura.

Diagram č. 158 – BNT

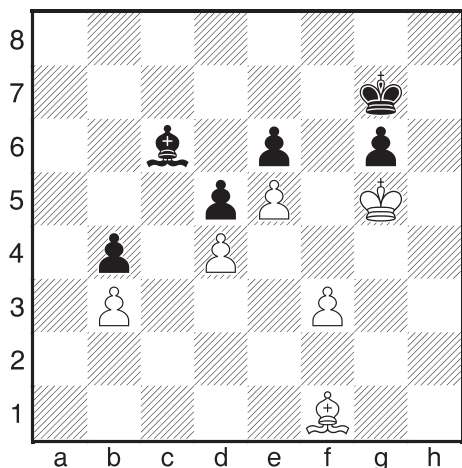


Pozice bílého je neudržitelná – černé figury jsou mnohem aktivnější, navíc bílí pěšci jsou zranitelní.

**1. Kd2** Nepomáhá ani 1. Sb2 Sd6 2. Sc3 Sc7 3. Sb2 Sb6 4. Sc1 d4 5. exd4 Sxd4 +- **1. ... Sh4 2. Kc3 Se7 3. Kd2 Sd6 4. Kc3 Sf8!**

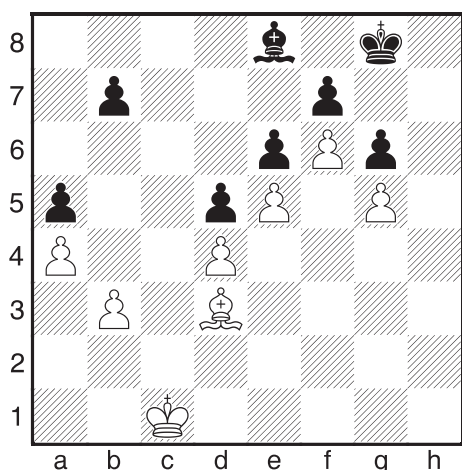
Ideou černého je vynutit nevýhodu tahu soupeře. Zatím ale nevycházelo 4. ... b5 5. Sc5, a proto převádí černý střelce na h6, aby odtud napadal pěšce f4. **5. Kd2 Sh6 6. Kc3 b5** Cíle je dosaženo – bílá „pevnost“ praskne. **7. Sc5 7. Kd2 Sxf4 –+ 7. ... Sg7+ 8. Kc2 d4 0–1**

Diagram č. 159 – BNT



**1. Sd3 Se8 2. Sc2 Sf7** Nepomáhá ani aktivní protihra 2. ... Sb5 3. Sxg6 Se2 4. f4 Sd1 5. f5 exf5 6. e6 Sxb3 7. e7 Sa4 8. e8D Sxe8 9. Sxe8 b3 10. Sa4 +- . **3. Sb1! Se8 4. Sd3** A černý je v nevýhodě tahu. **4. ... Sf7 5. Sb5 Sg8 6. Se8 Sh7 7. f4** A opět zugzwang! 1–0

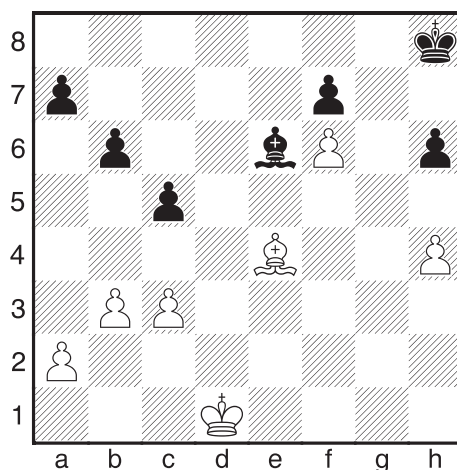
Diagram č. 160 – BNT



I přes značně lepší pěšcovou strukturu by bílý nevyhrál, kdyby byl na tahu černý (1. ... b6!). Této okolnosti bílý na tahu využije k rozhodujícímu průlomům, kterým si otevře cestu pro krále.

**1. b4! axb4 1. ... b6 2. bxa5 bxa5 3. Sb5! Kf8 4. Kb2 zugzwang! 2. Sc2! Sc6 3. Kb2 b6 4. Kb3 Kf8 5. Kxb4 Ke8 6. a5! bxa5+ 7. Kxa5 Kd8 8. Kb6 Se8 9. Kc5 Kc7 10. Sd3 Kd7 10. ... Sa4 11. Sxg6 11. Sb5+ Kd8 12. Sxe8 Kxe8 13. Kc6 Kd8 14. Kd6 Ke8 15. Kc7 Kf8 16. Kd7 Kg8 17. Ke8 Kh8 18. Kxf7 1–0**

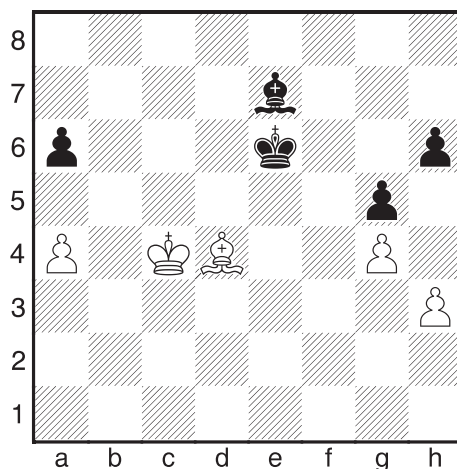
Diagram č. 161 – BNT



Přestože jsou strany materiálně vyrovnány, projevuje se špatná pozice černého krále.

**1. Kd2 Kg8 2. Ke3 Kf8 2. ... Sd7 3. Kf4 Kf8 4. Ke5 Ke8 5. Sd5! 3. Sc6! Sf5 4. Kf4 Sb1 5. a3 Kg8 6. Ke5 Sc2 7. Sd5 Kf8 8. Kd6 Ke8 9. Kc7 Sd1 10. b4 cxb4 11. cxb4 Sc2 12. Kb7 1–0**

Diagram č. 162 – BNT

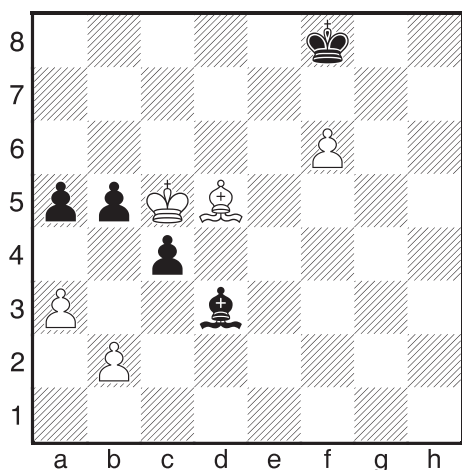


V pozici na diagramu má bílý aktivnějšího krále i střelce, což mu stačí k zisku celého bodu.

**1. Sc5! Sd6! 2. Kb4 2. Sxd6? Kxd6 3. Kd4 (3. Kb4 Kc6 4. Ka5 Kb7 =) 3. ... a5 = 2. ...**

**Sc7 3. Sf8 Ke5 3. ... Kf6 4. Sxh6 Sd6+ 5. Ka5 Kg6 6. Sxg5 Kxg5 7. Kxa6 Kh4 8. Kb5 Kxh3 9. g5 Kh4 10. g6 Se5 11. a5 Kh5 12. a6 +- 4. Sxh6 Kf4 4. ... Sd6+ 5. Ka5 Kf6 6. Kxa6 Kg6 7. Sxg5 Kxg5 8. a5 Kh4 9. Kb5 Kxh3 10. a6 Sb8 11. g5 +- 5. h4! Kxg4 6. Sxg5 Kf5 7. Kc5 Sa5 8. Kc6 Sc3 9. Kb6 a5 10. Kb5 Se1 11. Sd8 Kg4 12. Sxa5 Sxh4 13. Sb4 Sf2 14. a5 Sa7 15. Sc5 Sb8 16. Kc6 1-0**

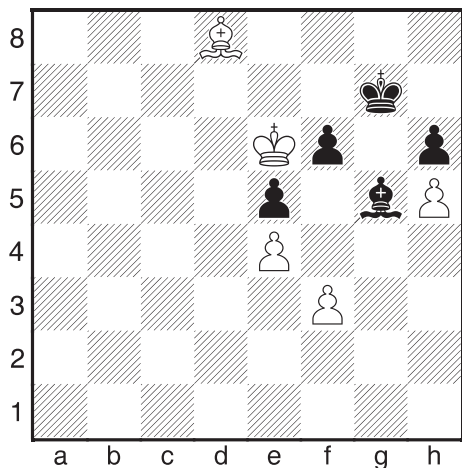
*Diagram č. 163\* – BNT*



Pozice podobná té předchozí, ale vzhledem k malému počtu pěšců musí hrát bílý velice přesně.

**1. Sc6!** Jediný tah. **1. ... b4** 1. ... Kf7 2. Sxb5 +- **2. axb4 axb4 3. Sb5!** 3. Kxb4? Kf7 = **3. ... c3 4. Sxd3 cxb2 4. ... Kf7 5. b3! 5. Kd6 Kf7 6. Ke5 1-0**

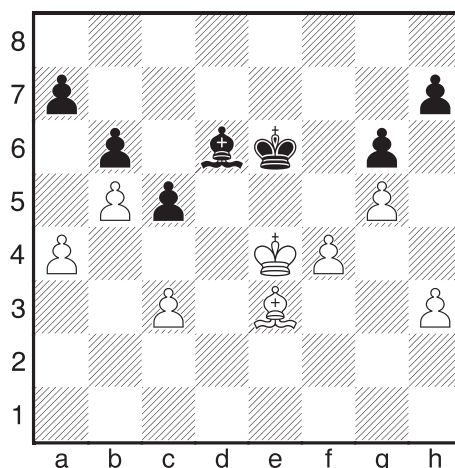
*Diagram č. 164 – BNT*



Bílý král je mnohem aktivnější a navíc střelec kontroluje pole proměny pěšce h5.

**1. Se7! Sh4 2. f4! exf4 3. e5! fxe5 3. ... f3 4. exf6+ Sxf6 5. Sxf6+ Kh7 6. Sd4 Kg8 7. Kf6 Kh7 8. Kf7 +- 4. Sxh4 +- 1-0**

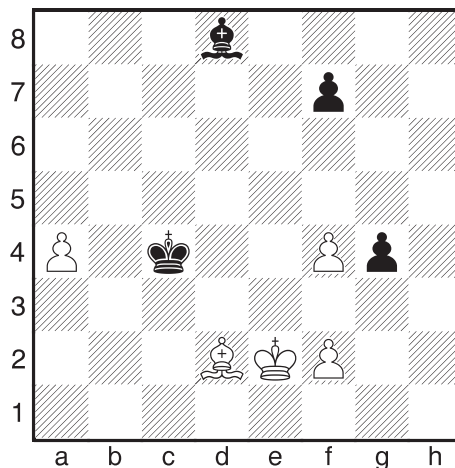
*Diagram č. 165 – BNT*



Černý má nejen špatného střelce, ale k tomu ještě pěšce méně. Bojuje proto za ztracenou věc.

**1. c4 Sf8 2. Sd2 Sg7 3. a5 Sb2 3. ... bxa5 4. Sxa5 Sb2 5. Sc7 +- 4. a6 Sg7 5. Sa5! +-**

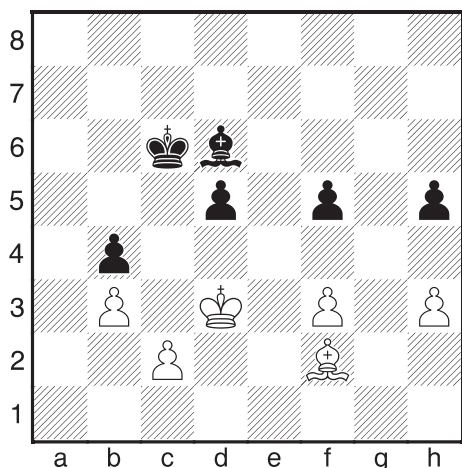
*Diagram č. 166 – BNT*



**1. a5! Kd5!** Nejlepší, leč nepostačující obrana. 1. ... Kb5 2. Kd3 Sh4 (pěšcovka je samozřejmě prohraná.) 3. Se1 +- **2. a6 Kc6 3. f5! Se7 3. ... Kb6 4. Sa5+! +- 4. a7 Kb7 5. Se3** Další plán bílého je jednoduchý – výměni pěšce f2 za g4 a pronikne králem k pěšci f7 (vřele doporučuji k vyzkoušení!). **1-0**



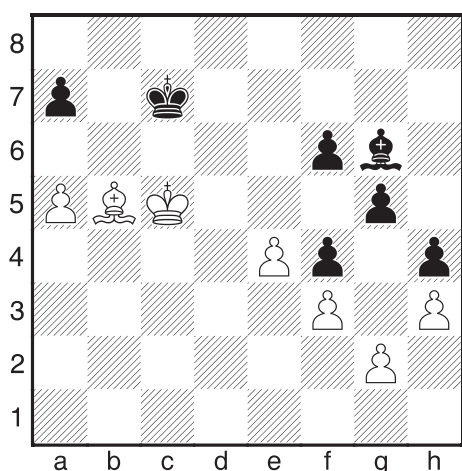
Diagram č. 167 – BNT



Velkou výhodou bílého je možnost vytvoření vzdáleného volného pěšce, navíc černý má problém pokrýt všechny slabiny.

**1. Sd4 Kb5 2. Ke3!** Hrozí Sg7 s dalším Kd4. **2. ... f4+** Brání hrozbě bílého, ale ještě více oslabuje pozici. **3. Kd3 Kc6 4. Sg7 Sc5 5. Sh6 Se3** 5. ... Sd6 6. Kd4 Sc7 7. Sf8 +- **6. Sf8!** Zahajuje vítězný manévř vedoucí k zisku pěšce. **6. ... Kb5 7. Sd6 Ka5 8. Se5 Kb5 9. Sd4 Sc1 10. Sa7 Kc6 11. Sf2 Sb2 12. Se1 Kc5 13. c3! bxc3 14. Sxc3 Sa3 14. ... Sc1 15. Sd2 Sxd2 16. Kxd2 Kd4 (16. ... Kb4 17. Kc2! a vzdálený volný pěšec rozhodne, hrubou chybou by bylo (17. Kd3? Kxb3 18. Kd4 Kc2 19. Kxd5 Kd3 20. Ke5 Ke3+-)) 17. h4! +- 15. Sd2 Sb2 16. Sxf4** A bílý postupně realizoval převahu pěšce. **1-0**

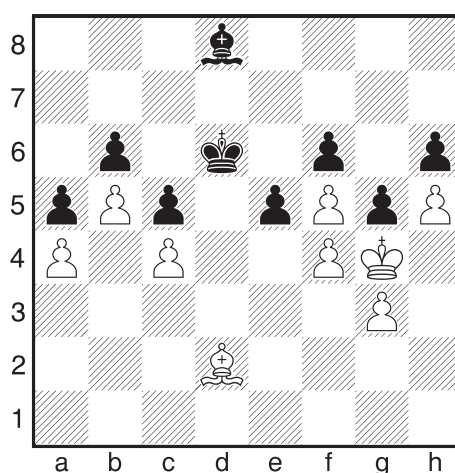
Diagram č. 168\* – ČNT



**1. ... Sf7** Snaží se zabránit bílému králi proniknout na královské křídlo. **2. Sc4 Sg6?!** Černý se zbytečně vyhýbá pěšcovce, která je remízová: 2. ... Sxc4 3. Kxc4 Kd6 4. Kb5 Kc7 5. Kc5 a6 6. Kd5 Kd7 7. e5 fxe5 8. Kxe5 Kc6 9. Kf5 Kb5 10. Kxg5 Kxa5 11. Kxf4 Kb4 12. Kg5 Kc5 13. f4 Kd6 14. Kg6 Ke7 15. Kg7 Ke6! = **3. Se6 Kd8?** Další výrazná chyba, remízu drželo 3. ... Se8 4. e5 fxe5 5. Kd5 Sb5 6. Kxe5 Sf1 7. Kf6 Kd6 8. Sg4 Sxg2 9. Kxg5 Ke5 = viz níže. **4. Kd6 Ke8 5. e5** Zisk pěšce a7 nevede k výhře, protože černý by bílého krále zavřel na a-sloupci. **5. ... fxe5 6. Kxe5 Ke7 7. Sf5 Sf7 7. ... Kf7 8. Sxg6+ Kxg6 9. Ke6 +-; 7. ... Sh5 8. Se4 s dalším Kf5 +- 8. Sd3 Se6 9. Sg6!** S hrozbou převodu střelce na g4 a uvolněním cesty bílému králi k černým pěšcům. **9. ... Sc4 10. Kf5 Sf1 11. Sh5?** Vypouští výhru, ke které vedlo 11. Kxg5 Sxg2 12. Kg4 Kf6 13. Se4 Sf1 14. Kxh4 Sc4 15. Kg4 Se6+ 16. Kxf4 Sxh3 17. Ke3 Ke5 18. f4+ Kd6 19. Kd4 Se6 20. f5 Sf7 21. Sd3 Sb3 22. Sc4 Sc2 23. f6 Sa4 24. f7 Ke7 25. Kc5 Sd7 26. Sb3 a král pronikne k pěšci a7. **11. ... Sxg2 12. Sg4 Kd6 13. Kxg5 Ke5 14. Kxh4 Kd4! 15. Kg5 Ke3 16. h4 Sxf3 17. Sxf3 Kxf3 18. h5 Ke4 =**

Na závěr dvě typické ukázky uplatnění lepšího střelce:

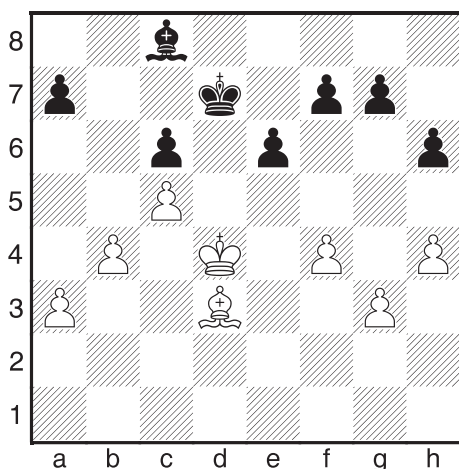
Diagram č. 169 – BNT



Černý vystavěl zdánlivě neprostupnou hráz, ale přílišná pasivita a všichni (!!!) pěšci na polích barvy střelce se mu vymstí.

1. f6! Uvolňuje cestu králi po slabých bílých polích (které nemůže soupeřův střelec pokrýt!) ke slabým černým pěšcům. 5. ... Sxf6 6. Kf5 Sg7 7. Kg6 Sf8 8. Kf7 Se7 9. Kg7 Ke6 10. Kxh6 Kf5 10. ... Kf6 11. Kh7! g4 (11. ... Sd6 12. Kg8 +-; 11. ... Kf7!? 12. Sxe5 Sd8 13. g4 Ke6 14. Sg3 Kf7 15. Sh2! Zugzwang rozhoduje – slabí pěšci na dámském křídle!) 12. Kg8 Kg5 13. Sxe5 +- 11. g4+! Kxg4 12. Kg6 Sf8 13. Sxe5! 1-0

Diagram č. 170 – BNT



Výraznou převahu v aktivitě realizuje bílý klasickým způsobem – na dámském křídle vytvoří volného pěšce a poté přenesse hru na královské.

1. Kc3 Kc7 2. Kb3 Kd7 3. Ka4 Kc7 4. Ka5 Kd7 5. a4 Kc7 Černý je naprosto bez protihry. Pokud by si vytvořil volného e-pěšce, rychle by o něj přišel. 6. Se4 Sb7 7. b5 f6 8. b6+ Kb8 9. Sd3 Sc8 10. Kb4 Kb7 11. a5 a6 12. Kc3 Kb8 13. Kd4 Sb7 14. Sc4 Sc8 14. ... Kc8 15. Sxe6+ Kd8 16. Ke4 Ke7 17. Kf5 g6+ (17. ... Kf8 18. Kg6 +-) 18. Kxg6 Kxe6 19. f5+ Ke5 20. g4 +- 15. g4 Kb7 15. ... g5 16. hxg5 hxg5 17. fxg5 e5+ 18. Ke4 fxg5 19. Se2 +-; 15. ... e5+ 16. fxe5 Sxg4 17. exf6 gxf6 18. Sxa6 +- 16. g5 Sd7 17. gxf6 gxf6 18. Ke4 Sc8 18. ... h5 19. f5 +-; 18. ... Se8 19. Sxe6 Sg6+ 20. Sf5 Sh5 21. Sc8+! +- 19. Kf3 Sd7 19. ... h5 20. f5 e5 21. Ke4 +-

20. Kg4 Se8 21. Sxe6 Sg6 22. f5 Se8 23. Sg8! A převod střelce na g6 rozhoduje. 1-0

**Špatný střelec je tedy 3x špatný:**

- je omezen v pohybu vlastními pěšci
- nemůže napadat soupeřovy pěšce
- nemůže zabránit průniku soupeřova krále

## Různobarevní střelci

V koncovkách různobarevných střelců materiální převaha jednoho či více pěšců nemá zpravidla rozhodující význam. Naopak největší význam má umístění králů, neboť jejich úkolem je podporovat postup vlastních pěšců a útočit na soupeřovy pěšce stojící na polích opačných barvy střelce.

Střelci nemohou účinně pomáhat v postupu pěšců, ale těžiště jejich činnosti je v obraně.

## Střelec a pěšci proti střelci

Na úvod postavení, v nichž nestačí silnější straně ani převaha 2-3 pěšců k výhře.

Diagram č. 171 – BNT/ČNT

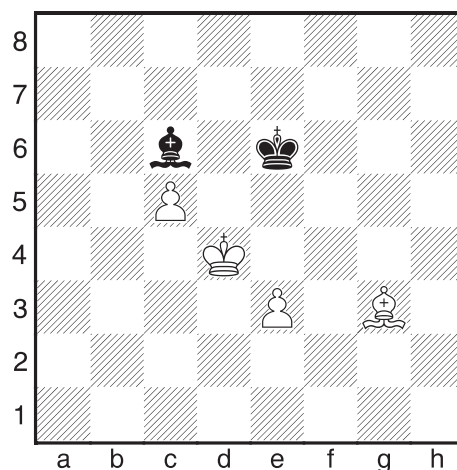


Diagram č. 172 – BNT/ČNT

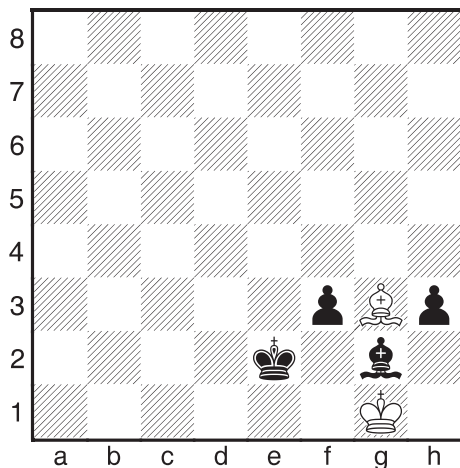


Diagram č. 173 – BNT/ČNT

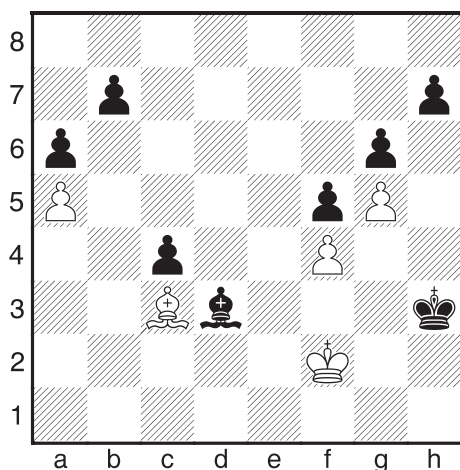
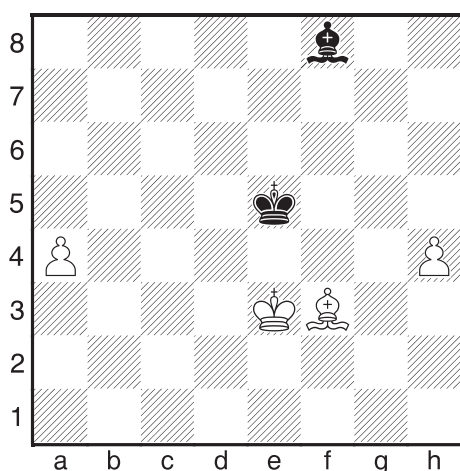


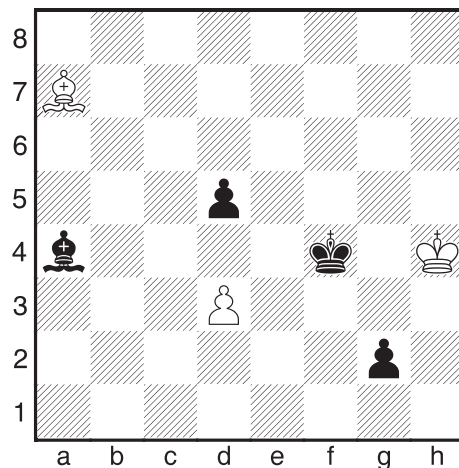
Diagram č. 174 – ČNT



Jak černý nejjednodušeji zremizuje?

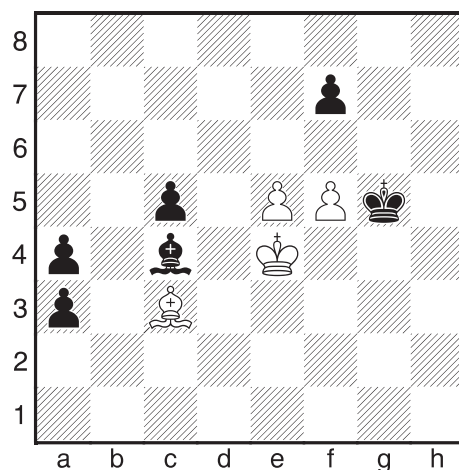
**1. ... Sc5+** S pochodem krále na h8 (po výměně černého střelce za a-pěšce zbude bílému falešný střelec).

Diagram č. 175 – BNT



**1. Kh3 Kf3 2. Sg1 Sc2 3. d4 Sf5+ 4. Kh2 Sg4** Zdánlivě je bílý ztracen, ale pat ho zachrání. **5. Sf2!** =

Diagram č. 176 – BNT



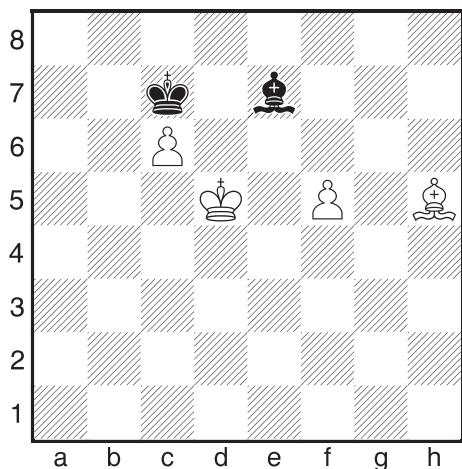
Navrhněte bílému nejjednodušší cestu k remíze.

**1. e6! fxe6** 1. ... f6!? 2. e7 Sf7 3. Sd2+ (3. e8D Sxe8 4. Kd5 Kxf5 5. Kxc5 Ke4 6. Sxf6 Kd3 7. Kb4 a2 8. Ka3 Kc2 9. Kxa2 =) 3. ... Kg4 4. Sc3! =; 1. ... Sxe6!? 2. fxe6 fxe6 3. Ke5 = **2. fxe6 Sxe6 3. Ke5! Sb3 4. Kd6 c4 5. Kc5 Kf4 6. Kb4 Ke3** 6. ... a2 7. Ka3 Ke3 8. Kb2 Kd3 9. Ka1 = **7. Kxa3 Kd3 8. Kb2 a3+ 9. Kxa3** =

Samozřejmě ne vždy se slabší straně podaří pozici udržet, nyní si uvedeme příklady vyhraných postavení. Základní poučka praví:

Nachází-li se mezi volnými pěšci dva volné sloupce, silnější strana zpravidla vítězí.

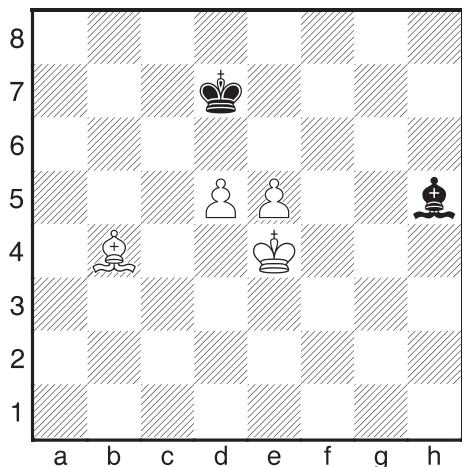
Diagram č. 177 – BNT



1. Sf3 Kd8 2. Ke6 Sb4 3. f6 Sa3 4. f7 Sb4  
5. Kf6 Sc3+ 6. Kg6 Sb4 7. Kg7 +-

Větší šance na výhru jsou také se spojenými nezablokovanými pěšci:

Diagram č. 178 – ČNT



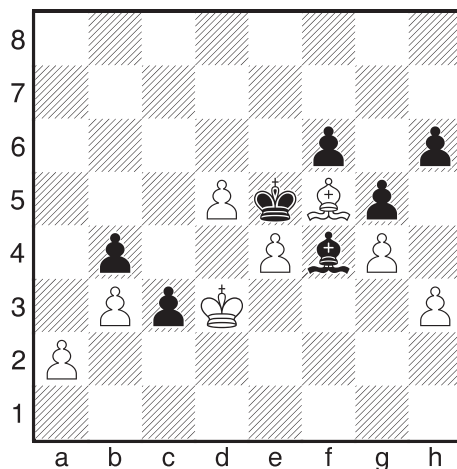
Jak byste organizovali obranu černého?

1. ... Sf7! Jedině tak – nestačí 1. ... Sg4?, protože bílý král by nemusel krýt pěšce d5 a mohl by dojít na f6, čímž by prosadil rozhodující postup e5–6.

Existují však faktory, které dávají silnější straně naději na úspěch. Je to především přítomnost volných pěšců na obou křídlech, přičemž nemusí záležet na celkovém počtu

pěšců. A čím víc sloupců je mezi volnými pěšci tím líp!

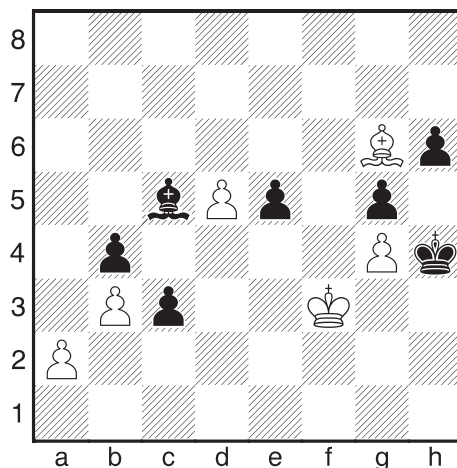
Diagram č. 179 – BNT



Bez ohledu na převahu pěšce stojí bílý podezřele, zkuste mu navrhnout plán vedoucí k remíze.

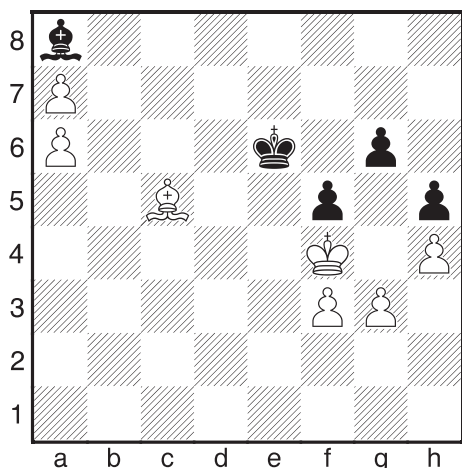
1. Sg6? Takhle ne! Ještě horší bylo 1. a4? bxa3 2. Kxc3 Sc1! –+; remizovala oběť dvou pěšců: 1. d6! Kxd6 2. e5+! fxe5 3. Ke2 s dalším 4. Kf3. 1. ... Sg3 Otvírá králi cestu ke slabině h3. 2. Se8 Sf2 3. Sg6 Sc5 4. Sh7 Kf4 5. Ke2 Kg3 6. Sf5 Kxh3 7. e5 fxe5 8. Kf3 Kh4 9. Sg6

Diagram č. 180 – ČNT



Bílý se snaží zabránit vytvoření druhého volného pěšce, ale nevýhoda tahu ho zhubí. 9. ... Sd6! 10. Se4 h5 11. gxh5 Kxh5 12. Ke3 g4 13. Kd3 Kg5 –+

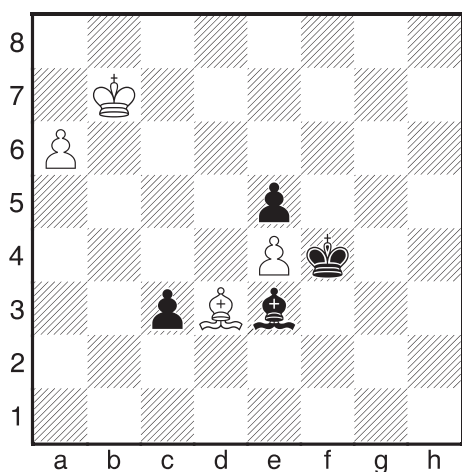
Diagram č. 181 – BNT



Bílý má velkou převahu, pokud chce ale pomýšlet na výhru, musí si vytvořit volného pěšce i na královském křídle.

**1. Kg5 Kf7** Špatné je 1. ... Sxf3 2. Kxg6 Ke5 3. Se3 Ke6 4. Sf4 +- s nevýhodou tahu černého. **2. f4!!** Chystá rozhodující průlom. 2. ... Se4 3. Sf2 Kg7 3. ... Sf3 rovněž nepomáhá. **4. g4! hxg4** 4. ... fxg4 5. f5 gxf5 6. Kxh5 Kf6 7. Sg3 Sf3 8. Kh6 Se4 9. h5 Sf3 10. Sh4+ +- **5. h5 gxh5** 6. a8D Sxa8 7. Kxf5 Kf7 8. Kg5 Sf3 9. a7 Sa8 10. Sh4 Sf3 11. f5 Kg7 12. Sg3 Kf7 13. Se5 Se4 14. Kxh5 g3 15. Sxg3 Kf6 16. Kg4 Sxf5+ Nebo 16. ... Kf7 17. Sh4 s průnikem krále na dámské křídlo. 17. Kf4 +-

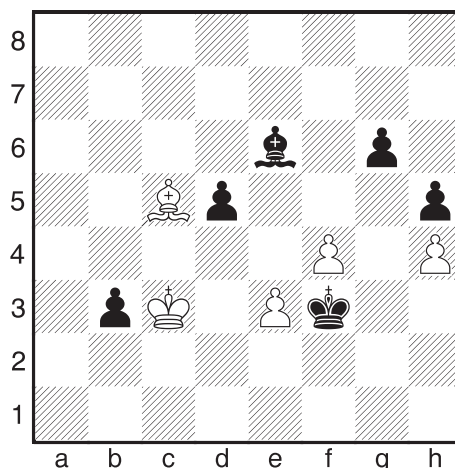
Diagram č. 182 – BNT



Pozice bílého se zdá být lehce vyhraná, není to však tak jednoduché.

**1. Sb1!** Vyhraňující zisk tempa, nevedlo k cíli 1. a7? Sxa7 2. Kxa7 Ke3 3. Sb1 Kd2 4. Kb6 Kc1! 5. Sd3 Kd2! =. **1. ... Sd4** 2. a7 Sxa7 3. Kxa7 Ke3 4. Kb6 Kd2 5. Kc5 Kc1 6. Sd3 Kd2 7. Kc4 c2 8. Sxc2 Kxc2 9. Kd5 +-

Diagram č. 183 – ČNT

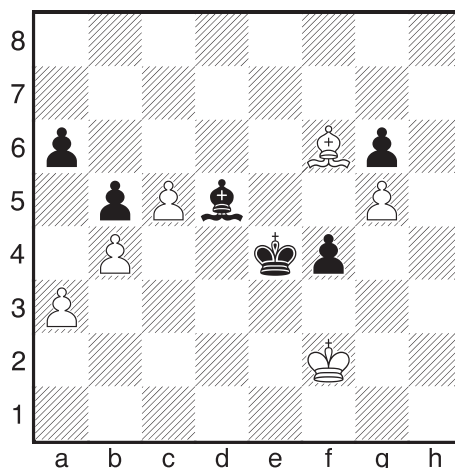


Jak má černý prolomit obranu bílého?

**1. ... g5!** Další příklad pěšcového průlomu. **2. fxg5** 2. hxg5 h4 3. f5 Sxf5 4. Kxb3 h3 5. Sd6 Kxe3! -+ **2. ... d4+** 3. exd4 Kg3 -+ Všimněte si, že černý střelec kryje svého pěšce a zároveň brání postupu soupeřových pěšců. A co je nejdůležitější – to vše na jedné diagonále (a2–g8)! Pokud by např. pěšec d tuto diagonálu již překročil (stál by na d6), vedla by jeho oběť d6–d7 k remíze.

A nyní trochu obtížnější pozice:

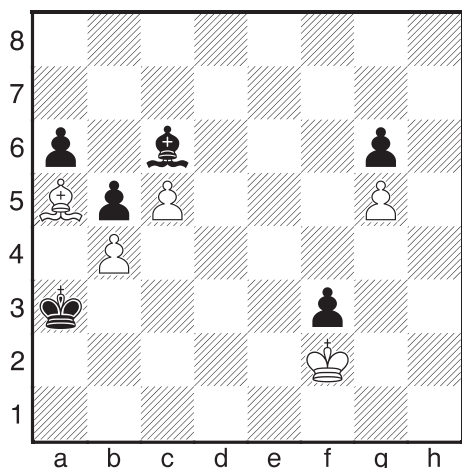
Diagram č. 184\* – BNT



Že má bílý problémy, pravděpodobně cítíte. Otázka zní: může zremizovat? A doplňující otázka doporučili byste mu 1. Sd8?

Nejprve si zkusme rozebrat tento tah: **1. Sd8 Sc6!** Plánem černého je opět samozřejmě vytvoření druhého volného pěšce, na úvod ovšem nezaškodí zablokovat pěšce soupeře. **2. Sc7!** Tento obranný motiv si zapamatujte – napadením soupeřova pěšce buď váže figury k jeho obraně, anebo vynucuje jeho postup na pole barvy střelce, což je obecně nevýhodné a hůře se pak prosazuje jeho postup. **2. ... f3** Nic lepšího černý nemá. **3. Sd8 Kd3 4. Sc7 Kc2 5. Sd8 Kb3 6. Sc7 Kxa3 7. Sa5**

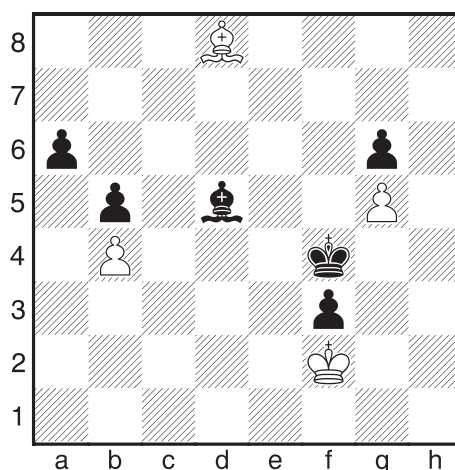
Diagram č. 185



Pěšce černý odebral, co však dál? **7. ... Kb3 8. Ke3 Kc4 9. Kf2 Kd3 10. Sd8 Ke4 11. Sc7 Kf5 12. Sd8 Kf4!** Staví soupeře do nevýhody tahu – bílý má tři možnosti: buď pustí soupeřova krále dopředu, odevzdá pěšce nebo umožní průlom na dámském křídle. Opět upozorňuji na to, že bílý střílec kryje důležité body a5 a g5 na různých diagonálách (tedy princip jedné diagonály funguje proti němu). Předčasné bylo **12. ... a5?** **13. Sxa5 Kxg5 14. Sc7 =** a bílý bez problému drží blokádu. **13. Kf1** **13. Se7 a5!** **14. bxa5 b4 –+** a za pěšce b musí bílý odevzdat střelce; **13. Sc7+ Kxg5** a dále převede černý krále na d3 a postoupí pěšcem na g3, po jeho vzetí králem přijde Ke2, po vzetí střelcem rozhodne pěšcový průlom a5. **13. ... Ke3 14. Sc7 a5! 15. Sxa5 Sd5 –+** S prosazením pěšce do dámy. Takže

1. Sd8 doporučit nemůžeme. Všimli jste si v čem byl problém bílého? Přece v pěšci c6 – ten pouze překážel. Takže – **1. c6!!** Zbavuje se zavazujícího pěšce. **1. ... Sxc6 2. Sd8 Kd3 3. Sc7! f3 4. Sd8 Kc2 5. Sc7 Kb3 6. Sb6 Kxa3 7. Sa5 Kb3 8. Ke3 Kc4 9. Kf2 Kd3 10. Sc7 Ke4 11. Sb6 Sd5 12. Sc7 Kf5 13. Sd8 Kf4** Černý realizuje stejný plán (nic jiného nemá), jak se má tedy bílý bránit?

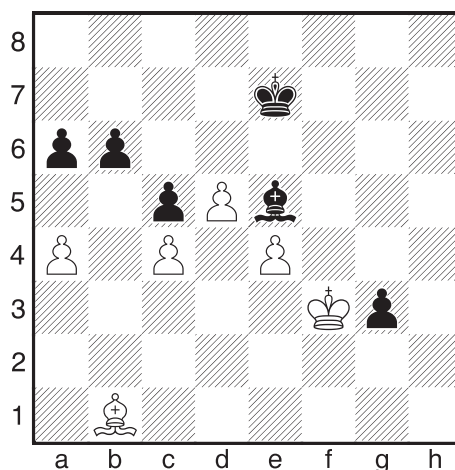
Diagram č. 186



**14. Kf1! Sc4+ (14. ... Ke3 15. Sb6+ =)** **15. Kf2 Sd3 (15. ... Se2 16. Kg1 Ke3 17. Sb6+=** Černý král se na vyhrávající pole e2 nedostane.) **16. Sc7+!** Využívá toho, že černý střílec nekryje pěšce. **16. ... Kg4 17. Sd8 Se4 18. Kf1 Kg3 19. Sc7+ =**

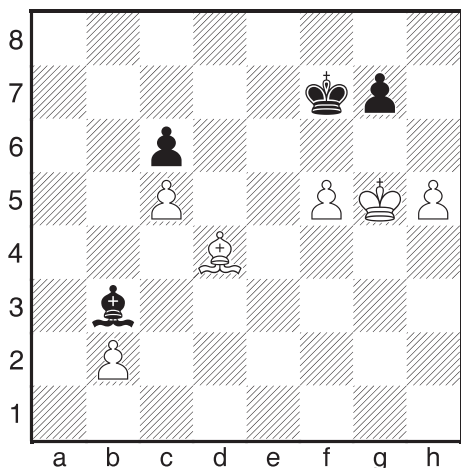
Po předcházejícím náročném (a velmi poučným) příkladě nyní malá oddechovka:

Diagram č. 187 – ČNT



1. ... b5! 2. axb5 2. cxb5 axb5 3. a5!? Kd6  
4. Sd3 c4! –+ 2. ... axb5 3. Sd3 3. cxb5 c4  
4. b6 Kd6 5. b7 Kc5! –+ s lehkou výhrou  
černého – princip jedné diagonály! 3. ... b4  
4. Sc2 Kf6 5. Sb3 Sf4! A pochod černého  
krále na dámské křídlo rozhoduje.

Diagram č. 188 – BNT

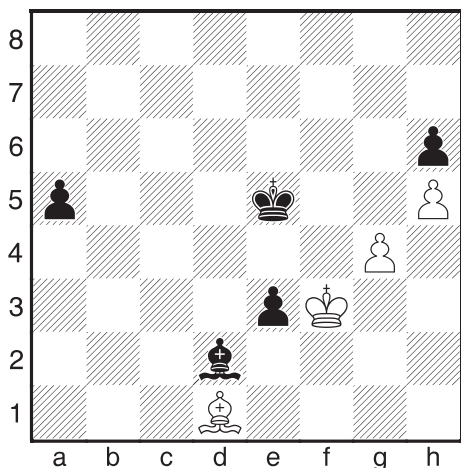


Zdánlivě nejasnou pozici řeší oběť figury.

1. Sxg7! Kxg7 2. f6+ Kh7 3. Kf5 Kh6  
4. Ke5 Kxh5 5. Kd6! Odevzdá silného vol-  
ného pěšce za vytvoření dvou spojených vol-  
ných, které soupeř nebude schopen zadržet.  
5. ... Kg5 6. Kxc6 Kxf6 7. Kd6! Bodyček  
černému králi. 7. ... Kg6 8. c6 Kf7 9. c7 Se6  
10. b4 1–0

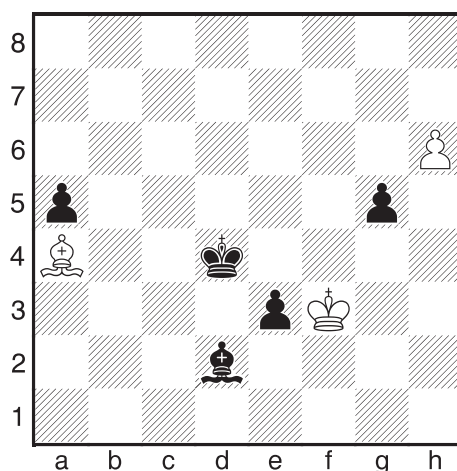
Jak byste organizovali obranu bílého v ná-  
sledujícím postavení?

Diagram č. 189\* – BNT



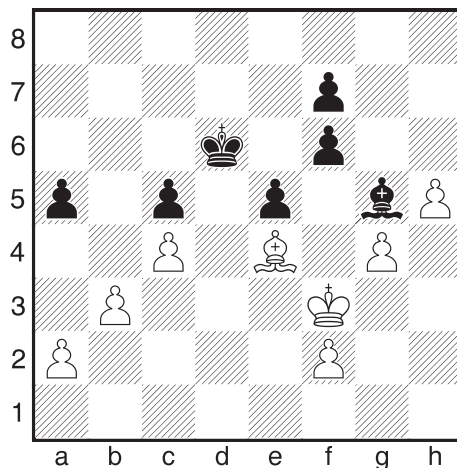
Nejdříve si řekněme, jaký plán má asi čer-  
ný: Nejspíš prosazení a-pěšce, které nejlépe  
připraví tahy Kd4 a převodem střelce na g5.  
V tento okamžik už nás nezachrání nic a pěšec  
g nám bude k ničemu. Jediný plán bílého je  
tedy: Král zůstane na f3 a střelec manévruje  
na diagonále d1–a4 a po vzdálení černého  
krále ze čtverce pěšce h5 zkusíme průlom  
g4-g5. 1. Sa4 Nevychází 1. Sc2 Sc1! a bílý  
je náhle v zugzwangu! 2. Sa4 Kd4 3. g5 hxg5  
4. h6 Kd3 5. h7 Sb2 –+ 1. ... Kd4 Po 1. ... Sc1  
2. Sc2 se bílý drží. 2. g5 hxg5 3. h6 Povedl  
se bílému zázrak?

Diagram č. 190



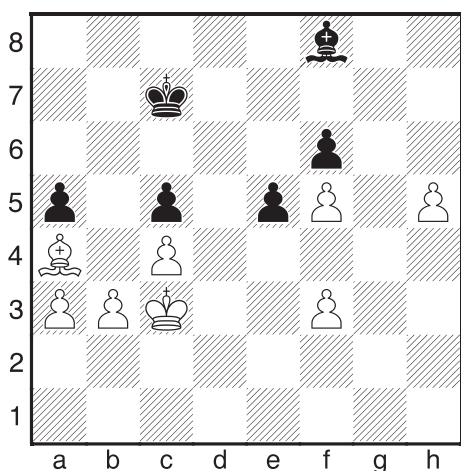
Bohužel nikoliv. 3. ... g4+!! Ruší obranu  
bílého. 4. Ke2 4. Kxg4 Sc3 5. Sb5 a4 4. ...  
Ke4 5. h7 Sc3 6. Sc6+ Kf4 7. Sb5 Sg7 8. Sc6  
g3 9. Kf1 Ke5 10. Kg2 Kd4 11. Kxg3 Kc3  
12. Kf3 Kd2 –+

Diagram č. 191 – BNT



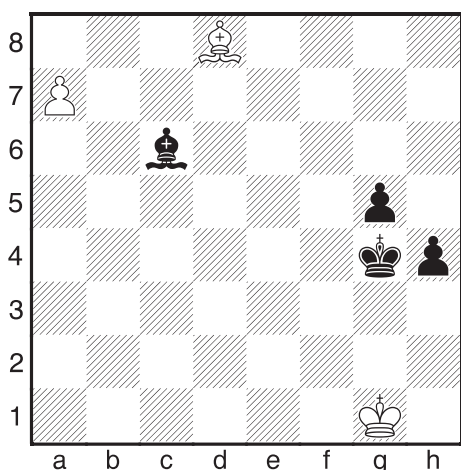
Jak byste realizovali nespornou výhodu bílého? Nepřesné je **1. Sd5?** Mnohem jednodušší bylo **1. Sf5!** s dalším **Ke4, Sc8–b7–d5, Kf5** a vytvoření si volného pěšce na dámském křídle. **1. ... f5!** Tonoucí se stébla chytá! **2. gxf5** Po **2. Sxf7? e4+ 3. Ke2 f4** může na výhru pomýšlet jen černý. **2. ... f6 3. Ke4 Sh6 4. f3 Sg5 5. Kd3 Sh6 6. Kc3 Kc7 7. Sf7** Nestací **7. Kb2 Kb6 8. Ka3 Sg5 9. Ka4 Sh6 10. a3 Sg5 11. b4 axb4 12. axb4 cxb4 13. Kxb4 Sd2+! 14. Kb3 Kc5 = 7. ... Sf8 8. Se8 Sh6 9. a3 Sf8 10. Sa4!**

Diagram č. 192



Černý je v nevýhodě tahu, po ústupu střelce by přišlo **b4!** **10. ... Kb6 11. Kd3 Kc7 11. ... Sh6 12. b4 +- 12. b4 axb4 13. axb4 cxb4 14. c5! b3!? 15. Kc4! b2 16. Sc2 Kc6 17. Se4+ +-**

Diagram č. 193 – ČNT



Černí pěšci stojí správně na barvě soupeřova střelce (jinak by je bílý zablokoval), střelec na c6 kontroluje nejen pole proměny bílého pěšce, ale i pole proměny vlastního pěšce.

**1. ... Kg3! 1. ... h3? 2. Kh2 = 2. Sc7+ 2. Sxg5 h3 –+ 2. ... Kh3 3. Kf2 g4 4. Ke3 g3 5. Kf4 g2 6. Sb6 Kh2 7. Kg4 h3 8. Kh4 Sf3! 9. Sc5 g1D! 10. Sxg1+ Kg2! Pointa plánu černého. 11. a8D Sxa8 12. Kg4 Sf3+ 13. Kh4 Sd1! 0–1**

## Cvičné příklady

Diagram č. 194 – BNT

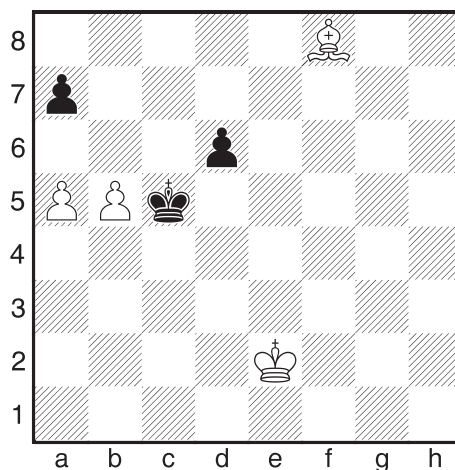


Diagram č. 195 – BNT

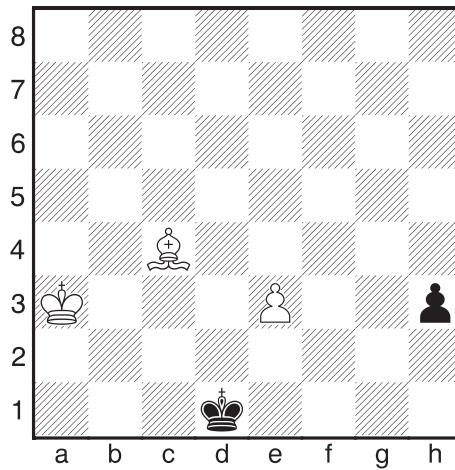




Diagram č. 196 – BNT

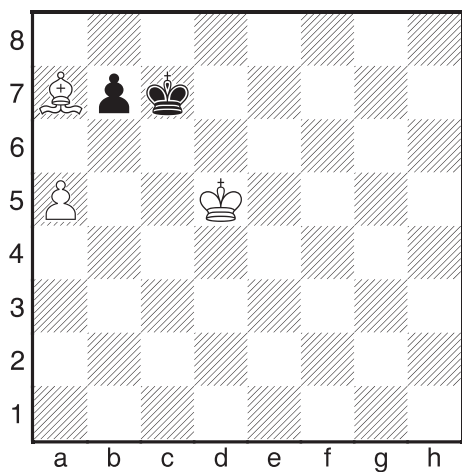


Diagram č. 199 – BNT

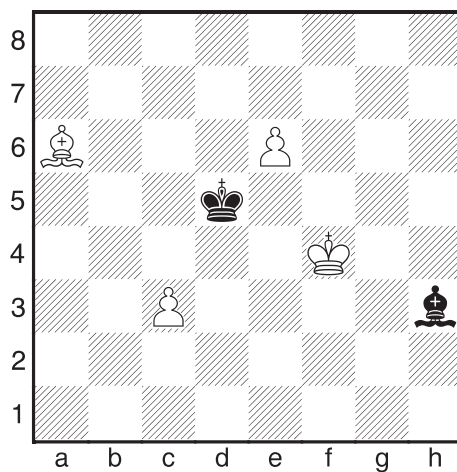


Diagram č. 197 – BNT

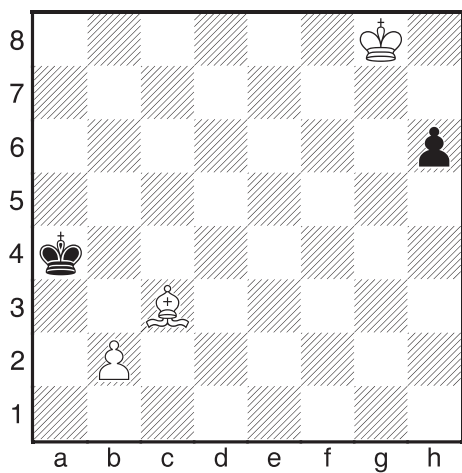


Diagram č. 200 – BNT

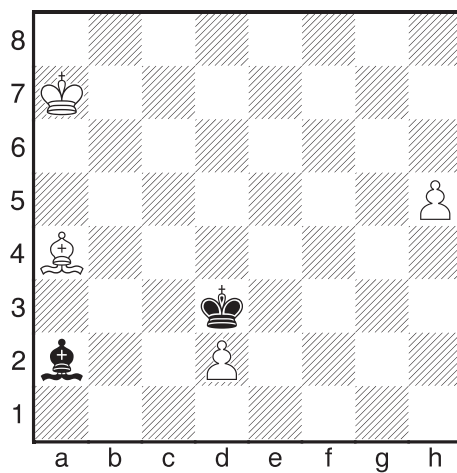


Diagram č. 198 – BNT

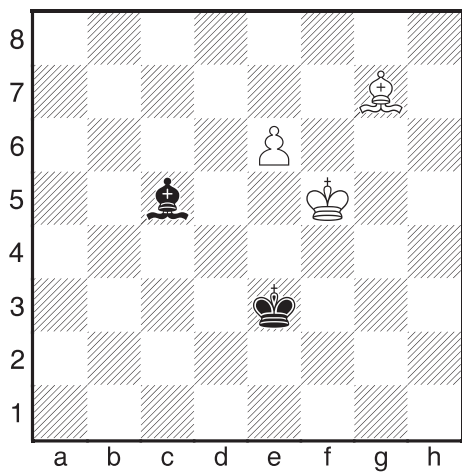


Diagram č. 201 – BNT

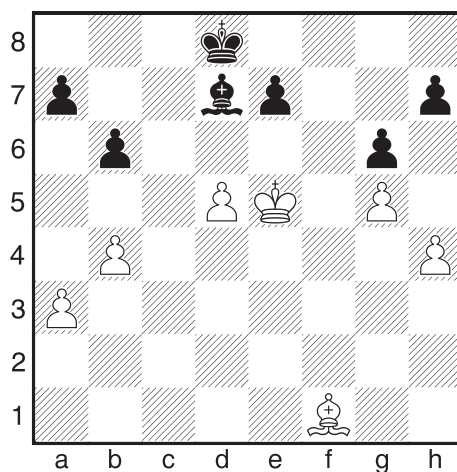


Diagram č. 202 – ČNT

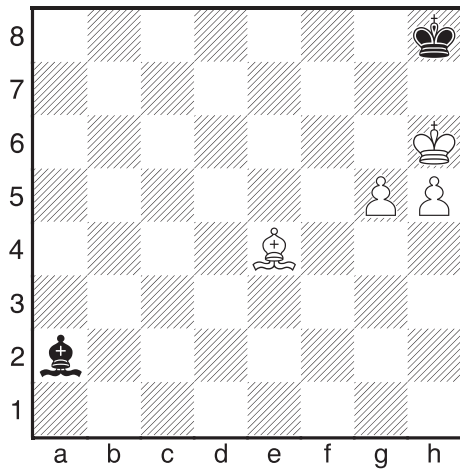


Diagram č. 205 – ČNT

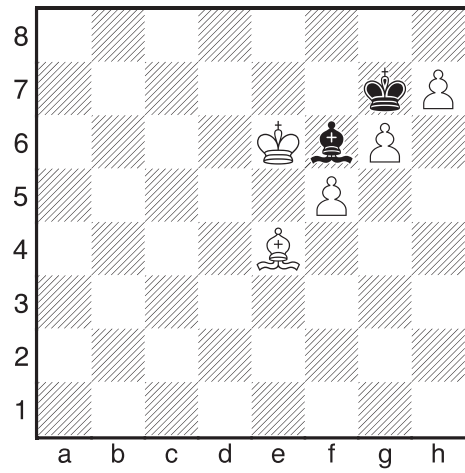


Diagram č. 203 – BNT

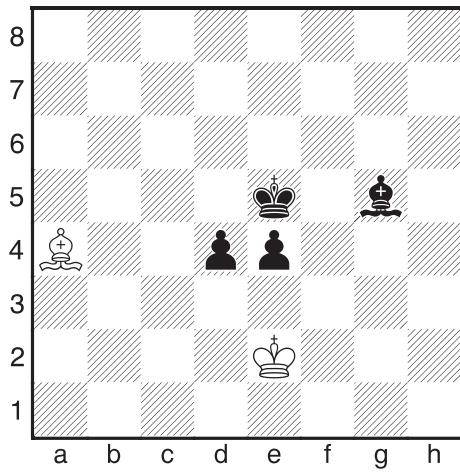


Diagram č. 206 – BNT

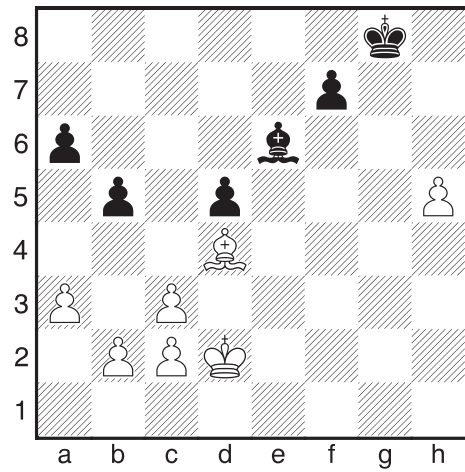


Diagram č. 204 – BNT

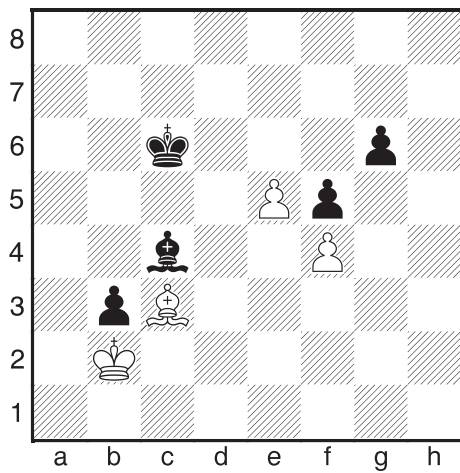


Diagram č. 207 – ČNT

