

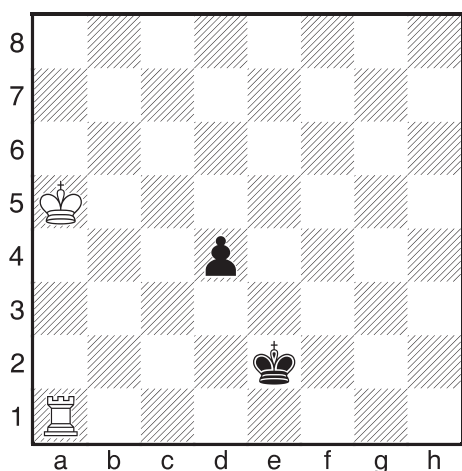
VII. VĚŽOVÉ KONCOVKY

Věžové koncovky jsou nejčastějšími koncovkami. Je proto velice užitečné znát jejich typické pozice a manévry.

Věž proti pěšci

Koncovky věž proti pěšci (pěšcům) vznikají také poměrně často, když je (v předchozím průběhu) jeden z hráčů donucen odevzdat svou věž za soupeřova pěšce.

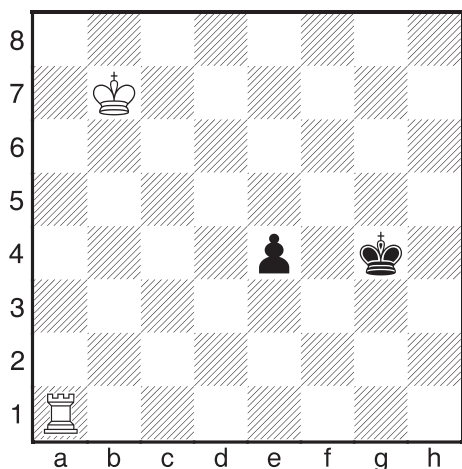
Diagram č. 239 – BNT



Bílý vstoupí do čtverce černého pěšce a zvítězí.

1. Kb4 d3 2. Kc3 d2 3. Kc2 +- Kdyby byl na tahu černý, remizuje postupem pěšce.

Diagram č. 240 – BNT

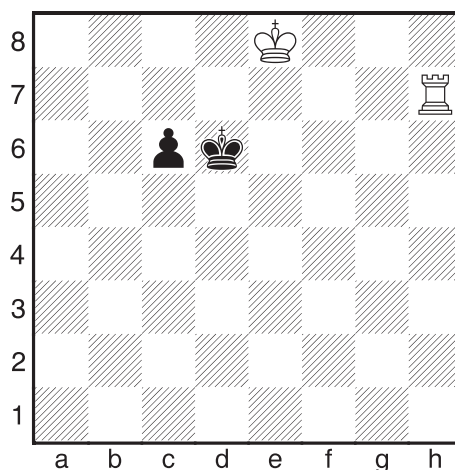


V této pozici rozhoduje pravidlo rozšířeného čtverce, neboť je nutno počítat nejen s tahy

pěšcem, ale i králem. Například zde se čtverec rozšíří o dvě pole (tj. z b1–e1–e4–b4 na pole a1–e1–e6–a6), neboť černý král potřebuje dvě tempa k tomu, aby zajistil postup pěšce k poli proměny.

1. Kc6 e3 2. Kd5 Kf3 3. Kd4 e2 4. Kd3 Kf2 5. Va2 +- Nebo i **5. Kd2 +-.**

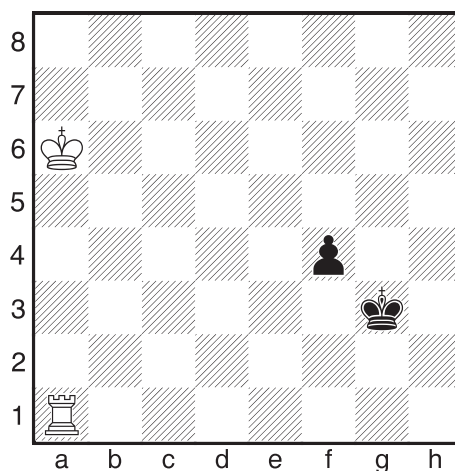
Diagram č. 241 – BNT



V daném postavení brání černý král bílému králi v přístupu k pěšci. Proto se zde uplatní pravidlo o odříznutí soupeřova krále od pěšce na páté řadě věží.

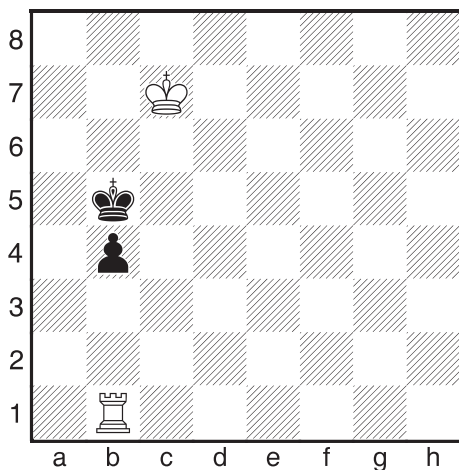
1. Vh5! c5 1. ... Kc7 2. Ke7 Kb6 3. Kd6 +- 2. Kf7 Kc6 Odříznutí od páté řady je důležité právě proto, že po **2. ... c4 3. Kf6 c3 4. Vh3 c2 5. Vc3** bílý získá pěšce. **3. Ke6 Kb6 4. Kd6 c4 5. Vc5 +-**

Diagram č. 242 – BNT



1. Kb5 Kf2! Černý zkusí odblokovat svým králem krále soupeře. Kdyby stál černý král na e3, je pozice remis! 1. ... f3 2. Kc4 f2 3. Kd3 Kg2 4. Ke2 +- **2. Kc4 Ke3! 3. Kc3 f3** 3. ... Ke2 4. Kd4! jde i (4. Va2+ Ke3 5. Va8 f3 6. Ve8+ Kf2 7. Kd2 +-) 4. ... f3 5. Va2+ Kf1 6. Ke3 +- **4. Ve1+ Kf2 5. Kd2 Kg2 6. Ke3** nebo i 6. Ve8 f2 7. Vg8+ Kf1 8. Vf8 Kg2 9. Ke2 +- **6. ... f2 7. Ve2 +-**

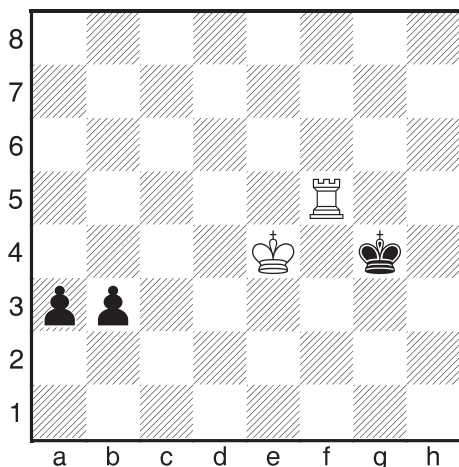
Diagram č. 243 – BNT/ČNT



Bílý na tahu: 1. Kb7!! Přímočará cesta k cíli nevede: 1. Kd6? Kc4! 2. Ke5 b3 3. Ke4 Kc3 4. Ke3 b2 = **1. ... Kc4** 1. ... Ka4 2. Kb6! b3 3. Kc5! +- **2. Kb6! b3 3. Ka5! Kc3 4. Ka4 b2 5. Ka3 +-**

Černý na tahu: 1. ... Kc5! V nevýhodě tahu se ocitá bílý! **2. Kb7** Po 2. Vb2 Kc4 3. Kb6 Kc3 získal černý tempo napadením věže. **2. ... Kb5 3. Ka7 Ka5! =**

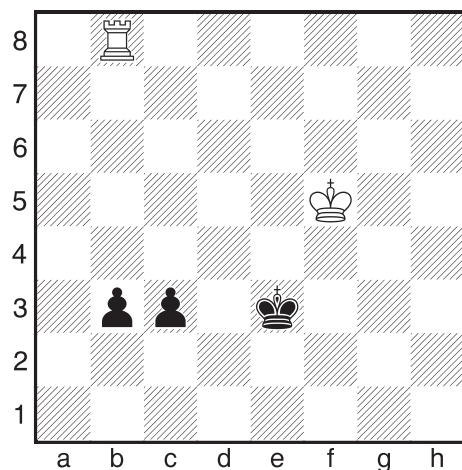
Diagram č. 244 – BNT



V obdobných pozicích platí zásada, že dva spojení pěšci na šesté (třetí) řadě zvítězí proti věži bez zapojení králů do hry. Zde se bílý zachrání díky špatnému postavení černého krále.

1. Vf1! Nešlo 1. Vf8? b2 2. Vg8+ Kh5! 3. Kf5 b1D+ -+ **1. ... b2 2. Vg1+ Kh5 3. Kf5 Kh4 4. Kf4 Kh3 5. Kf3 Kh4** 5. ... Kh2?? 6. Vb1! +- **6. Kf4 =**

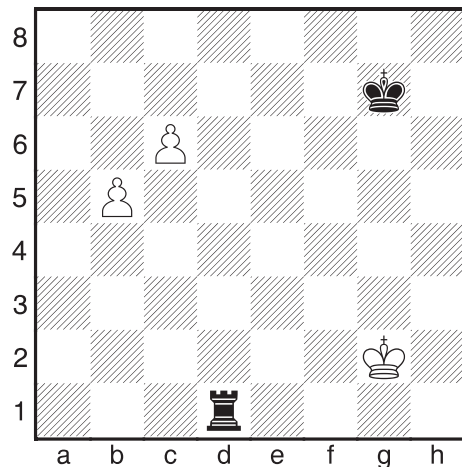
Diagram č. 245 – ČNT



Opět dva spojení pěšci až na 3. řadě, přesto musí černý postupovat velmi opatrně.

1. ... b2! 1. ... c2? 2. Vxb3+ Kd4 (2. ... Kd2 3. Vb2 =) 3. Vb4+ Kd5 4. Vb8! = c1D?? 5. Vd8+ Kc4 6. Vc8+ +- **2. Ke5! Kf3!** Jedině tento nečekaný tah vyhrává. 2. ... c2? 3. Vb3+! Kd2 4. Vxb2 =; 2. ... Kd3 3. Kd5 Kc2 4. Kc4 = **3. Kf5 Ke2! 4. Ke4 Kd1 5. Kd3 c2 6. Vh8 c1J+!** -+

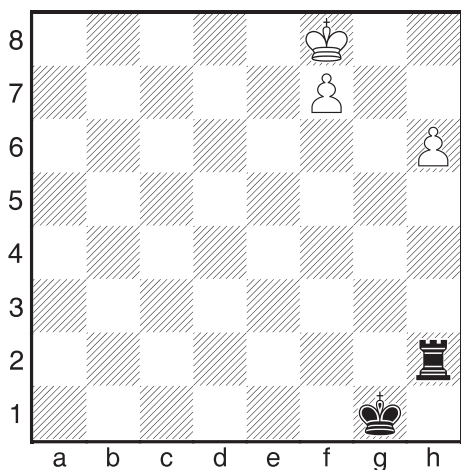
Diagram č. 246 – BNT/ČNT



Velice ostrá pozice, bílý na tahu vítězí:
1. b6! +- a černý nemá obranu proti proměně pěšce.

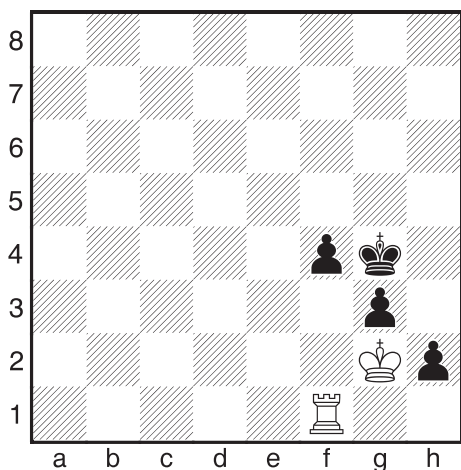
Černý na tahu: **1. ... Vc1!** Věž patří za postouplejšího pěšce! **2. Kf3 Vc5 3. Ke4 Vxb5 4. Kd4 4. c7 Vc5** -+ **4. ... Vb8 5. Kd5 Kf7 6. Kd6 Ke8 7. c7 Vc8 8. Kc6 Ke7** -+

Diagram č. 247 – ČNT



1. ... Vxh6! **1. ... Vh3?** **2. Ke7 Ve3+** **3. Kd6 Vd3+** **4. Kc5 Vc3+** **5. Kd4 Vc8 6. h7 Kg2 7. Ke5 Kg3 8. Kf6 Kg4 9. Kg7 +- 2. Kg7 Vh2! 3. f8D Vg2+ =**

Diagram č. 248 – BNT/ČNT



Koncovky věže proti třem pěšcům jsou velmi různorodé, my se seznámíme jen s jedním typickým postavením:

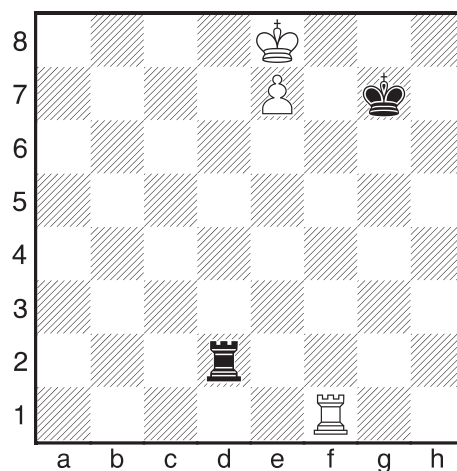
Bílý na tahu: **1. Kh1! f3** **1. ... Kh3 2. Vf3 Kg4 3. Vf1 = 2. Vxf3! =**

Černý na tahu: **1. ... f3+!** **2. Vxf3 2. Kh1!?** **g2+ 3. Kxh2 gxf1S! 2. ... h1D+ 3. Kxh1 Kxf3** -+

Věž a pěšec proti věži

Most

Diagram č. 249 – BNT



Manévr se skládá ze tří kroků:

1. Soupeřův král je vytláčen od pěšce.

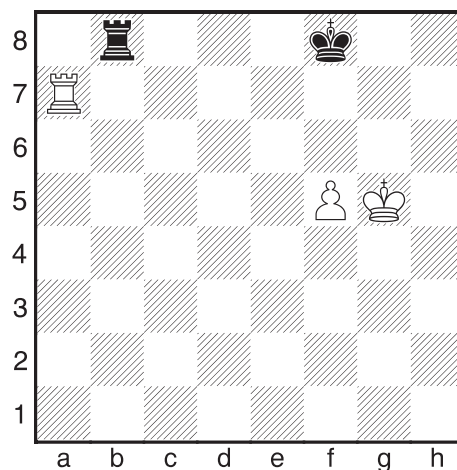
1. Vg1+ Kh7

2. Věž jde na 4. řadu. **2. Vg4!** **2. Kf7 Vf2+** **3. Ke6 Ve2+** **4. Kf6 Vf2+** **5. Ke5 Ve2+** bílému nic nedá. **2. ... Vd1**

3. Nakonec je díky mostu uvolněn vlastní král. **3. Kf7 Vf1+** **4. Ke6 Ve1+** **5. Kf6 Vf1+** **6. Ke5 Ve1+** **7. Ve4 +-**

Philidorova obrana 6. řady

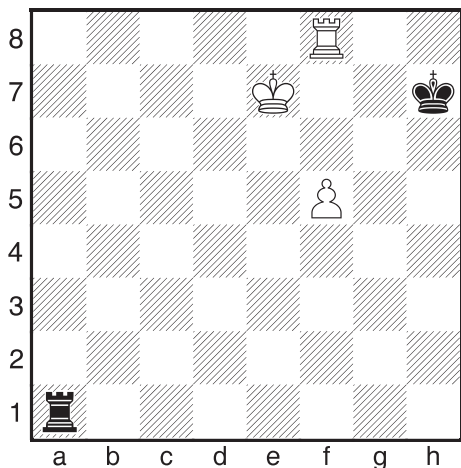
Diagram č. 250 – BNT/ČNT



Bílý na tahu: 1. Kg6! 1. f6? Vb1 2. Kg6 Vg1+ = 1. ... Vb1 Aktivizace věže již přichází pozdě. Nepomáhalo ani: 1. ... Vb6+ 2. f6 Vb8 3. Vh7 Kg8 4. f7+ +- **2. Va8+ Ke7 3. f6+ Ke6 4. Ve8+ Kd7 5. f7 +-**

Černý na tahu: 1. ... Vb6! Obrana 6. řady před vstupem soupeřova krále! **2. f6 Vb1!** = Bílý král se neschová před šachy černé věže.

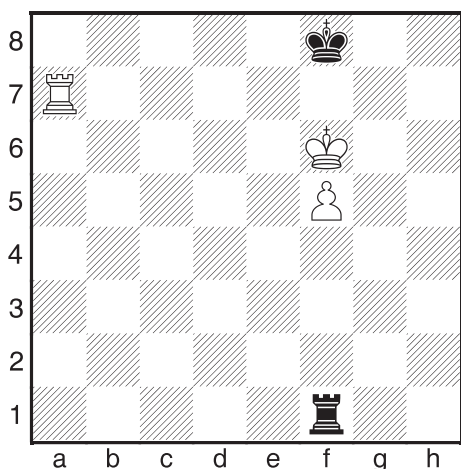
Diagram č. 251 – ČNT



Ačkoliv se bílému podařilo odtlačit krále od pěšce, udrží černý remízu bočními šachy.

1. ... Va7+ 2. Kd6 Va6+ 3. Ke5 Va5+ 4. Kf4 Va4+ 5. Kg5 Bílý král se sice ukryl, ale černý přejde k Philidorově pozici. **5. ... Kg7 6. Vb8 Va6 7. Vb7+ Kf8 =**

Diagram č. 252 – ČNT

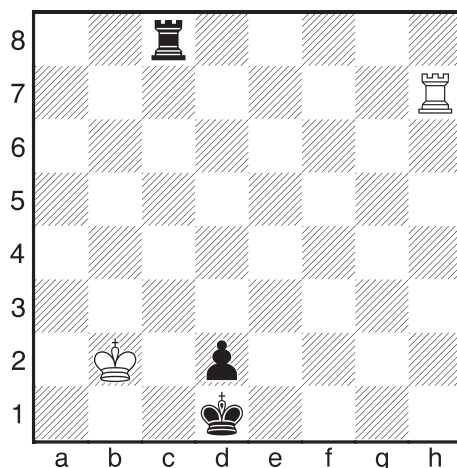


Zde nám pomůže předchozí příklad. Samozřejmě nejde 1. ... Ve1?, neboť po šachu věži prohraje černý pěšcovou koncovku.

a) **1. ... Ke8? 2. Va8+ Kd7 3. Vf8! 3. Kg6 Ke7 3. ... Vf2 4. Kg7 Ke7 4. ... Vg2+ 5. Kf7 5. f6+ Kd7 6. Va8 6. f7? Vg2+ 7. Kf6 Vf2+ 8. Kg6 Vg2+ 9. Kh5 Ke7 = 6. ... Vg2+ 7. Kf8 Vf2 8. f7 Vg2 9. Va1 Vg3 10. Vd1+ Kc6 11. Vd4!** Bílý nakonec postavil most!

b) 1. ... Kg8! 2. Va8+ Kh7 3. Vf8! Va1! 4. Ve8 Vf1! 5. Vf8 (5. Ve7+ Kg8=; 5. Ke6 Kg7=) 5. ... Va1 =

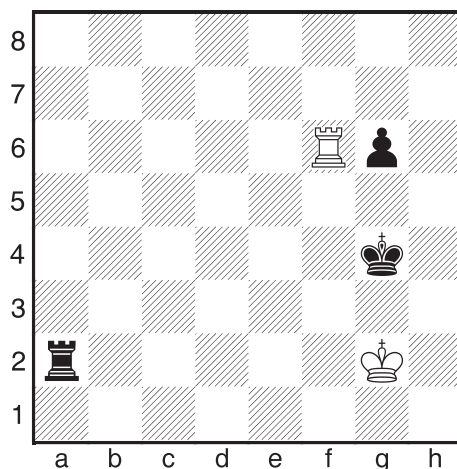
Diagram č. 253 – BNT



V tomto příkladě je důležité, že pěšce a věž dělí alespoň tři sloupce.

1. Vh1+ Ke2 2. Vh2+ Ke3 3. Vh3+ Ke4 4. Vh4+ Kf3 5. Vh3+ Kg2 Jinak dává bílý věčný šach. **6. Vd3 =**

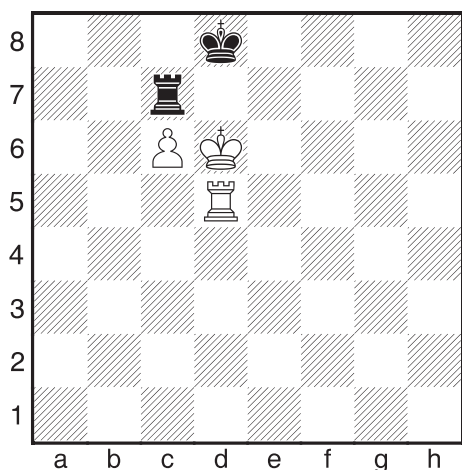
Diagram č. 254 – BNT



1. Kf1? Po správném 1. Kg1 g5 2. Vb6 Kh3 3. Vb3+ by partie skončila remízou, neboť bílý by dosáhl Philidorovy pozice. **1.**

... g5 2. Vb6 Kg3 3. Vb3+ Kh2! 3. ... Kf4
 4. Kg1 = 4. Vb4 4. Vb5 g4 5. Vh5+ Kg3 6.
 Vh8 Va1+ 7. Ke2 Kg2 -+ 4. ... Vg2 5. Vb8
 5. Vb5 g4 6. Vh5+ Kg3 7. Vf5 Va2 8. Kg1
 Va1+ -+ 5. ... g4 6. Vh8+ Kg3 7. Vf8 Va2 8.
 Vf7 Va1+ 9. Ke2 Kg2 10. Vf2+ Kg1 11. Vf8
 g3 12. Vg8 g2 0-1

Diagram č. 255 – BNT

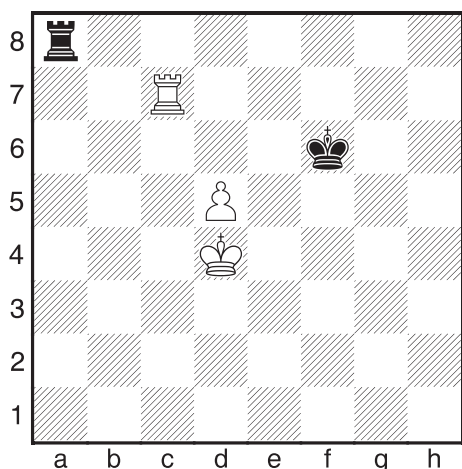


1. Kc5+! 1. Vh5? Vd7+! 2. Kc5 Vd1 = 1.
 ... Kc8 1. ... Ke8 2. Kb6 +- 2. Kb6 Vh7 2. ...
 Kb8 3. Vd8+ Vc8 4. c7+ Ka8 5. Vxc8# 3. Vg5
 Vh8 4. Va5 Kb8 5. c7+ +-

Pozice s odřezaným králem

Horizontální odřezání krále bývá většinou pro slabší stranu smrtelné.

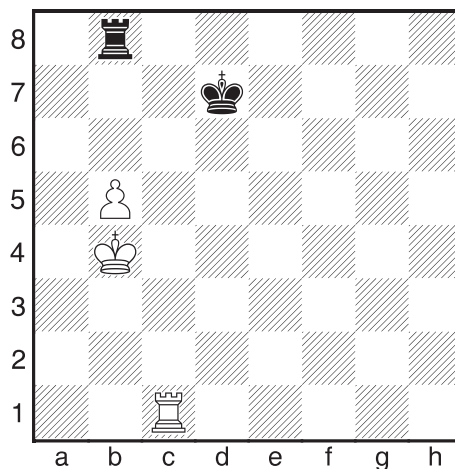
Diagram č. 256 – BNT



1. Kc5 Va5+ 2. Kd6 Va6+ 3. Vc6! Va1
 4. Kc7+ Kf7 5. d6 Vd1 6. Vc2 +-

Vertikální odřezání krále je také velice nepříjemné. Šance na remízu jsou, ale vyžadují naprosto přesnou hru.

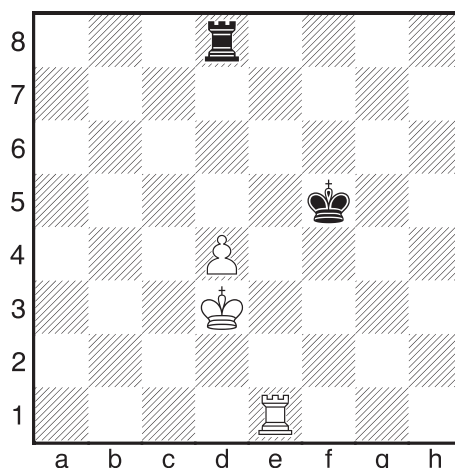
Diagram č. 257 – BNT/ČNT



Černý král je odřezán věží od pěšce. Černá věž napadá pěšce zepředu. Ale je-li bílý na tahu, tak to k remíze nestačí. 1. Ka5 Va8+ 2. Kb6 Vb8+ 3. Ka6 Va8+ 4. Kb7 +-

Naopak, je-li černý na tahu, může se ještě zachránit: 1. ... Vc8! 2. Vxc8 2. Vh1 Kc7 3. Vh7+ Kb8 4. Ka5 Vf8 5. b6 Vg8 6. Ka6 Vf8 = pozici bílého nelze zesílit. 2. ... Kxc8 3. Ka5 Kb7 =

Diagram č. 258 – BNT/ČNT



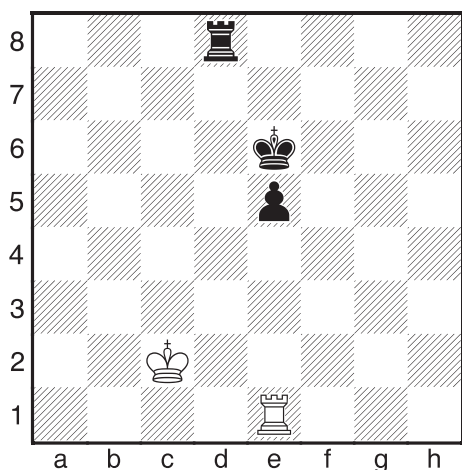
Jestliže pěšec ještě nepřekročil polovinu šachovnice, může se slabší strana většinou zachránit. Mezi věží a pěšcem jsou tři řady (magické číslo ve věžových koncovkách).

Bílý na tahu: 1. Kc4 Vc8+ 2. Kd5 Vd8+

3. Kc5 Vc8+ 4. Kb6 Vd8! 4. ... Vb8+? 5. Kc7 Vb5 6. Kc6 Vb8 7. d5 +– **5. Kc5 5. Vd1 Ke6 = 5. ... Vc8+ 6. Kb4 Vd8 7. Kc4 Vc8+ 8. Kd3 Vd8** = Bílý nepostoupil ani o krůček dále.

Černý na tahu: **1. ... Kf6!** Pozor! Po 1. ... Vd7? by se zmenšil odstup věže od pěšce a černý prohrává! **2. Kc4 Vc7+ 3. Kb5 Vd7 4. Kc5 Vc7+ 5. Kd6! Vc8 6. d5;** Chybou je též 1. ... Kf4 2. Ve6! Aktivizace bílé věže rozhodne. **2. ... Kf5 3. Vc6** Horizontální odřezání krále. **Vd7 4. Kc4 Vd8 5. d5 Vd7 6. Kc5 Vd8 7. Ve6 +– 2. Ve4 Kf5! 3. Ve1 Kf6** = Pro úspěšnou obranu při útoku zepředu musí být mezi věží a pěšcem alespoň tři řady.

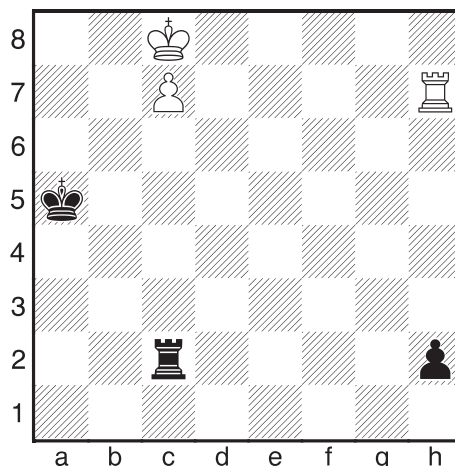
Diagram č. 259 – BNT/ČNT



Bílý na tahu: **1. Kc3** Lze i 1. Vd1! Vxd1 2. Kxd1 Kd5 3. Ke1! = **1. ... Kf5 2. Vf1+ Kg4 3. Ve1 Vd5 4. Kc4 Va5 5. Kd3 =**

Černý na tahu: **1. ... Kf5 2. Vf1+ Kg4 3. Ve1 Kf4 4. Vf1+ Kg3 5. Ve1 Vd5!** 6. Kc3 Bílému chybí jedno tempo. **6. ... Kf2 7. Ve4 7. Kc4 Vd4+ –+ 7. ... Kf3 8. Ve1 e4 –+** Nestací pouze, že věž má odstup tří řad od pěšce, je nutné též, aby král bránil aktivizaci věže silnější strany.

Diagram č. 260 – BNT



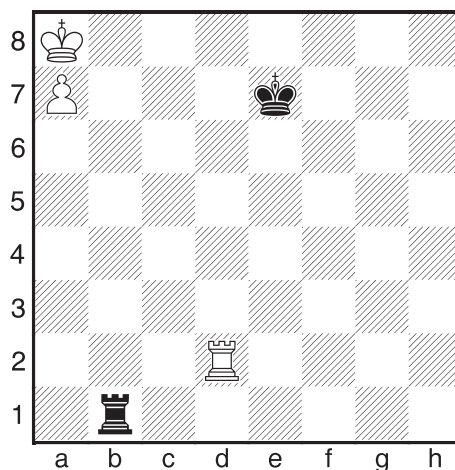
Oba pěšci postoupili stejně daleko. Obě věže brání z boku své pěšce a brání v postupu soupeřovu pěšci. Rozdíl je ale v postavení králů. Zatímco bílý podporuje svého pěšce, černý stojí daleko od něj. A to rozhodne.

1. Kb7 Vb2+ 1. ... Ka4 2. Vxh2! +– 2. Ka7 Vc2 3. Vh5+ Ka4 3. ... Kb4 4. Kb7 +– 4. Kb7 Vb2+ 5. Ka6! Vc2 6. Vh4+ Ka3 7. Kb6 Vb2+ 7. ... Kb3 8. Vxh2 +– 8. Ka5! Vc2 9. Vh3+ Ka2 10. Vxh2! +–

Věžový pěšec

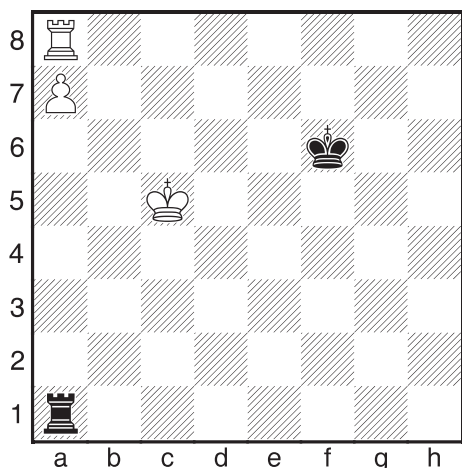
Též ve věžových koncovkách mají krajní pěšci své zvláštnosti. Obecně se při krajních pěšcích snižují šance na vítězství. U krajního pěšce, na rozdíl od jiných, není možno stavět most.

Diagram č. 261 – BNT



1. Vh2 Kd7 2. Vh8 Kc7 = Věž nemůže odehnat jak soupeřova krále, tak i věž současně.

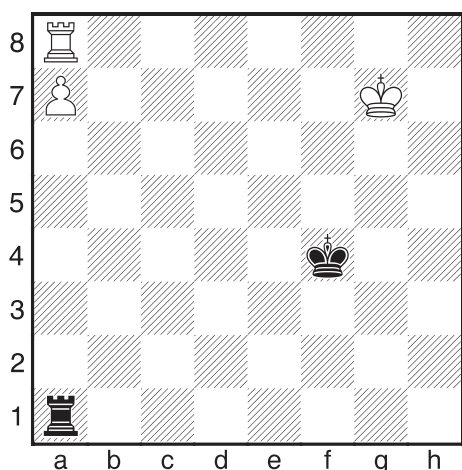
Diagram č. 262 – ČNT



Další důležitou pozici rozebral slavný německý velmistr Tarrasch:

1. ... Kg7! Jediný tah vedoucí k záchraně, vše ostatní prohrává: 1. ... Va2? 2. Vf8+ +–; 1. ... Vc1+? 2. Kb4 Va1 3. Vf8+ +–; 1. ... Ke7? 2. Vh8! Vxa7 3. Vh7+ +–. **2. Kb6 Vb1+ 3. Kc7 Va1** = Bílý nemůže aktivizovat věž a krále k pěšci černý nepustí. Je třeba si uvědomit, že černý král musí stát na g7 nebo h7.

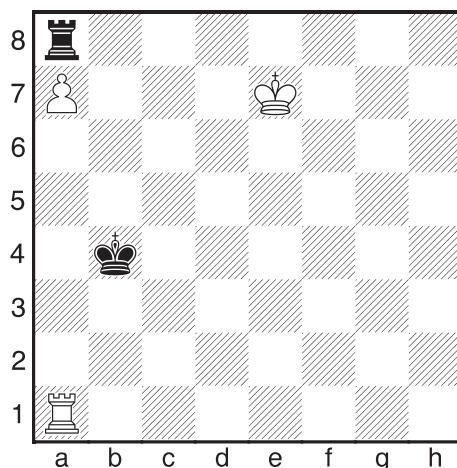
Diagram č. 263 – ČNT



Černý se musí bránit proti šachu věží. Schová se tedy za soupeřova krále, jediný tah mu zajistí remízu.

1. ... Kg5! 1. ... Kg4? 2. Kf6! Kf4 3. Ke6 Ke4 4. Kd6 Kd4 5. Kc6 Kc4 6. Vc8! Vxa7 7. Kb6+ +– **2. Kf7 Kf5 3. Ke7 Ke5 4. Kd7 Kd5 5. Kc7 Kc5 6. Kb7 Vb1+ 7. Ka6 Va1+ 8. Kb7 Vb1+ 9. Kc7 Va1 10. Vc8 Vxa7+ 11. Kb8+ Kb6 =**

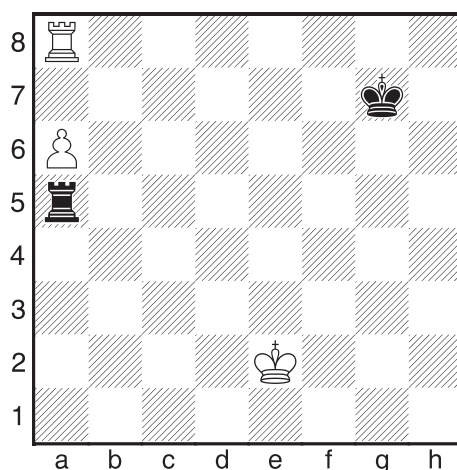
Diagram č. 264 – BNT/ČNT



Bílý na tahu: 1. Kd6 Kb5 2. Kc7 Kc5 3. Kb7 +–

Černý na tahu: Černý na tahu se může úspěšně bránit, musí si však dávat pozor na maty. **1. ... Kc5!** Podobně jako v pěšcových koncovkách – nikdy nedávejte soupeřovu králi více prostoru, než je nutné! 1. ... Kb5? 2. Kd6! Kb6 3. Vb1+ Ka6 (3. ... Kxa7 4. Kc7 +–) 4. Kc7! Vxa7+ 5. Kc6 +– **2. Kd7 Kb6 3. Kd6 Vxa7 4. Vb1+ Ka5! 4. ... Ka6? 5. Kc6 +– 5. Kc5 Vc7+ =**

Diagram č. 265 – ČNT



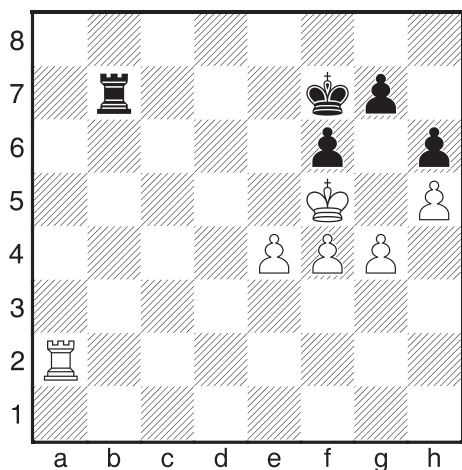
Pokud bílý nechá pěšce na 6. řadě (s úmyslem vydat se k němu králem), musí černý přeorganizovat obranu:

1. ... Vf5! 2. Kd3 2. a7 Va5 =; 2. Vc8 Va5 3. Vc6 Kf7 4. Kd3 Ke7 5. Kc4 Kd7 =; 2. Va7+ Kg6 3. Vb7 Va5 4. Vb6+ Kf7 5. Kd3

Ke7 6. Kc4 Kd7 7. Kb4 Va1 8. Vb7+ Kc6 =
2. ... Vf6! = Po přiblížení bílého krále k pěšci
 následují boční šachy.

Koncovky s větším počtem pěšců na jednom křídle

Diagram č. 266* – BNT



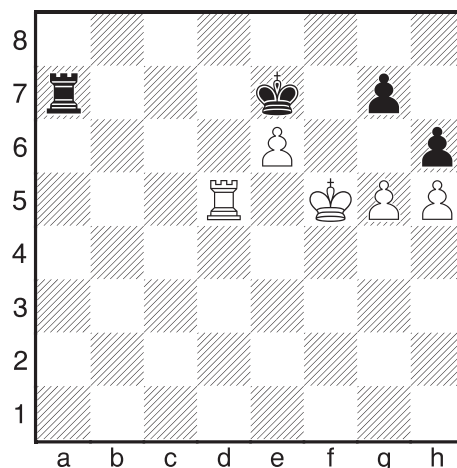
Obecně platí, že obrana je jednodušší než v pozicích s pěšci na obou křídlech. Zde má ale bílý rozhodující převahu (aktivní král a věž, pěšec navíc) a jeho plán realizace je přibližně tento: zesílit postavení věže, vytvořit volného e-pěšce a s jeho pomocí odlákat černého krále od obrany bodu vniku (g6).

1. Va5 Vc7 2. Vd5 Va7 3. e5 fxe5 4. fxe5 Hrozí Vd7! s vyhranou pěšcovkou. **4. ... Ke7 5. e6 Va4!** 5. ... Va6? 6. Vd7+ Kf8 7. Kg6 Vxe6+ 8. Kh7 +- **6. g5!** Pointa akce bílého. Nic nedává 6. Vd7+ Kf8 7. e7+ (7. Vf7+ Kg8 8. g5 Va5+ 9. Ke4 Va6 =) 7. ... Ke8 8. Vb7 Va5+ 9. Kg6 Vg5+ = **6. ... hxg5?** Černý nezvládl napětí boje. Daleko houževnatější bylo 6. ... Va7!

viz diagram č. 268

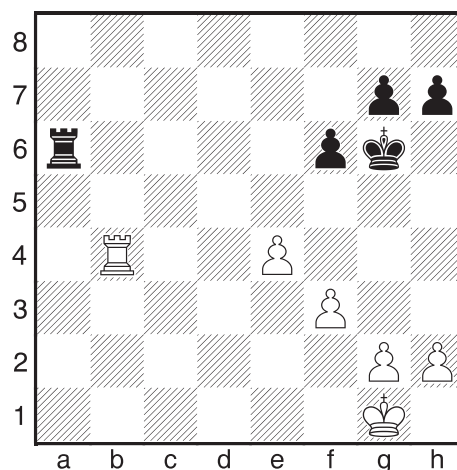
Nyní musí hrát bílý velmi přesně: 7. Ve5! (7. gxf6? gxf6 8. Vb5 Vc7 9. Vb6 Vc5+ 10. Kg6 Ve5! 11. Kxf6 Kf6! 12. Va6 (12. Vb1 Vxe6 13. Vf1+ Ke7+ 14. Kg7 Ve5 15. h6 Vg5+ =; 12. e7+ Kxe7 13. Kg6 Ve1 14. Kg7 Vg1+ 15. Vg6 Vf1 16. h6 Vf7+ 17. Kh8 Vf8+ 18. Kh7 Vf7+ 19. Vg7 Kf8 20. Kg6 Vf1 21. h7 Vg1+

Diagram č. 267



22. Kf6 Vf1+=) 12. ... Vf5 13. Va3 Kxe6 14. Kg6 Vf6+ 15. Kg7 Vf7+ 16. Kg8 Vb7 17. h6 Kf6 18. Va6+ Kg5=) 7. ... hxg5 (nepomáhalo 7. ... Kd6 8. gxh6 gxh6 9. Kf6 +-; ani 7. ... Va6 8. Kg6 Kf8 9. Kh7 hxg5 10. e7+ Ke8 11. Kxg7 g4 12. h6 +-). Nyní bílý vyhrává dvěma způsoby: 8. Kg6 (8. Kxg5 Va1 (8. ... Kd6 9. Kf5 Vb7 10. h6! gxh6 11. Kf6 +-) 9. Kg6 Vf1 (9. ... Vg1+ 10. Vg5 +-) 10. Kxg7 Vg1+ 11. Kh6 Vg2 12. Vg5 Vf2 13. Kg7 Kxe6 14. h6 Vf7+ 15. Kg8 Va7 16. h7 +-) 8. ... Kd6 (8. ... g4 9. Kxg7 g3 10. h6 g2 11. Vg5 Kxe6+ 12. Kg6 +-) 9. Ve1 g4 (9. ... Ve7 10. Kxg5 Vxe6 11. Vxe6+ Kxe6 12. Kg6 +-) 10. h6! gxh6 11. Kf6 g3 12. e7 Vxe7 13. Vxe7 h5 14. Vg7 +- 7. **Vd7+ Kf8 8. Vf7+ Kg8 9. Kg6 g4 10. h6! gxh6 11. e7 Va8 12. Vf6 Ve8 13. Vd6! 1-0**

Diagram č. 268 – ČNT



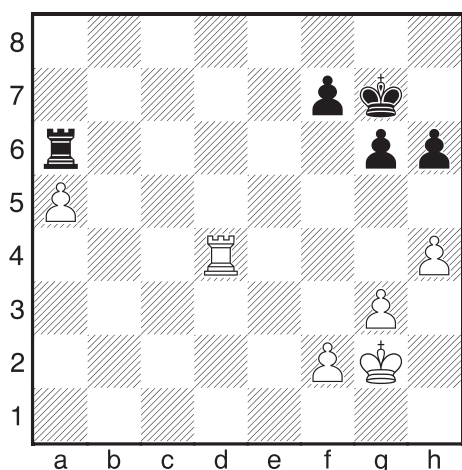
Situace je přibližně vyrovnaná, nehledě na materiální převahu bílého. Je velmi poučné sledovat, jak černý důsledně brání všem hrozbám soupeře.

1. ... Va2 2. Vb7 h5! Charakteristický tah, kterým černý brzdí iniciativu bílého na královském křídle. **3. h4** Jinak by černý sám zahrál **3. ... h4. 3. ... Ve2 4. Kh2 Kh6 5. Kg3 Kg6 6. Vb1 Kf7 7. Vf1 Kg6 8. Vf2 Ve1 9. Va2 Kh6 10. Kf4 Vh1 11. Kg3 Ve1 12. Vd2 Kg6 13. Kf2 Vh1 14. g3 Va1 15. f4 Va3!** Opět odřezává bílého krále. **16. Ve2 Kf7 17. Ve3 Va4 18. Kf3 Va5 19. Vb3 19. e5 Ke6 20. exf6+ Kxf6** nic podstatného nedává. **19. ... Kg6 20. g4 hxg4+ 21. Kxg4 Va1 22. h5+ Kh7 23. e5 fxe5 24. fxe5** Bílý maximálně zesílil pozici – vytvořil si volného pěšce a odtěsnil soupeřova krále. Přesto to k vítězství nestačí. **24. ... g6 25. Vb7+ Kh6 26. e6 Va4+ 27. Kf3 gxh5 28. e7 Va8 29. Vd7 Ve8 30. Kf4 Kg6 1/2**

Koncovky s větším počtem pěšců na obou křídlech

Uplatnění materiální převahy

Diagram č. 269 – BNT

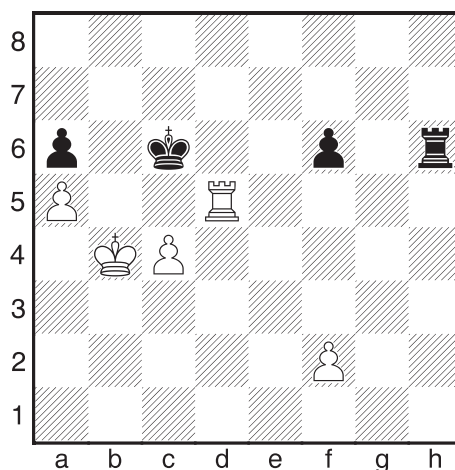


Nachází-li se věž silnější strany za volným pěšcem a soupeřova věž před pěšcem, pak je obrana velmi obtížná. Silnější strana si ve většině případů vynutí výhodné postavení zug-zwangu.

Tato pozice vznikla v rozhodující 34. partii o titul mistra světa zápasu Aljechin – Capablanca.

1. Va4! Hráno dle Tarraschovy metodické poučky – věž patří za volného pěšce. Nyní hrozí bílý převodem krále na b5. **1. ... Kf6 2. Kf3 Ke5 3. Ke3 h5 4. Kd3 Kd5 5. Kc3 Kc5 6. Va2 zugzwang 6. ... Kb5 7. Kd4 Vd6+ 8. Ke5 Ve6+ 9. Kf4 Ka6 10. Kg5!** Černý si sice uvolnil věž, ale bílý král již vnikl příliš hluboko do postavení černého. **10. ... Ve5+ 11. Kh6 Vf5 12. Kg7!** Vyhrává rychleji než **12. f4**, což se stalo v partii. **12. ... Vf3 13. Vd2! Kxa5 14. Vd5+ Kb4 14. ... Kb6 15. Vd6+ Kc7 16. Vf6 +- 15. Vd4+ Kc3 16. Vf4 +-**

Diagram č. 270 – BNT

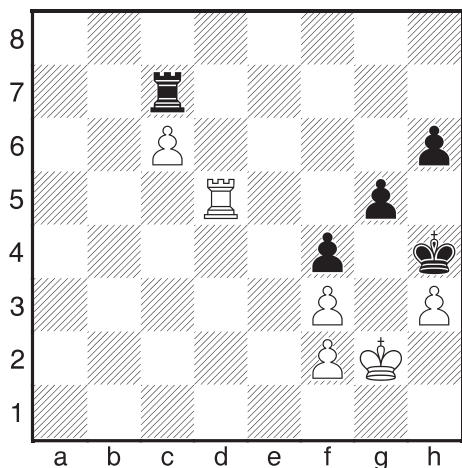


Při realizaci materiální převahy v klidné pozici lze uplatnit strategický princip všech koncovek – princip „nеспěchat“. I přesto, že má bílý pěšce více a aktivní věž, není cesta k výhře jednoduchá.

1. Vf5 Kd6 2. f3! Připravuje postup krále do centra. **2. ... Vg6** Po **2. ... Ke6 3. Vd5 Vh3 4. Vd3** by černý král zůstal odřezán. Též **2. ... Kc6 3. c5 Vh4+ 4. f4 Vh6 5. Kc4 Vg6 6. Vd5** dává bílému rozhodující výhodu. **3. Kb3! Vh6 4. Kc3** Zugzwang. **4. ... Kc6 4. ... Vg6 5. Kd4** A černý nemá šach na 4. řadě! **5. Kd4 Vg6** Nyní vázlo **5. ... Vh4+** na **6. f4** neboť černému chybí obranný tah **Ke6**. **6. f4 Vh6 7. Ke4 Vg6 7. ... Kd6 8. Vd5+ Ke6 9. f5+ Ke7 10. Kd4 +-** král proniká na dámské křídlo!

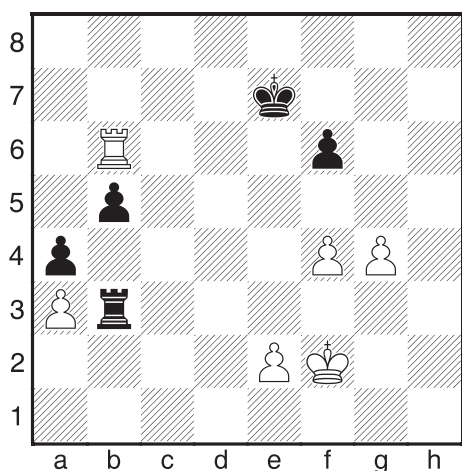
8. Vh5! Vg1 9. Vh6 Ve1+ 10. Kf5 Va1 11. Vxf6+ Kb7 12. Vb6+ Ka7 13. Ve6 Vxa5+ 14. Kg6 Vc5 15. f5 Vxc4 16. f6 Vg4+ 17. Kf5 Vg1 18. f7 1-0

Diagram č. 271 – BNT



1. Vc5 Kh5 2. Vc2! Kh4 2. ... Kg6 3. h4! +- 3. Vc1 Kh5 3. ... h5 4. Vc4 g4 5. hxg4 hxg4 6. Vc5! g3 7. fxg3+ fxg3 8. Kg1! Va7 9. c7 Va1+ 10. Kg2 Va2+ 11. Kf1 Va1+ (11. ... g2+ 12. Kg1 Kg3 13. c8D +-) 12. Ke2 g2 13. c8D g1D 14. Dh8+ Kg3 15. Vg5+ Kf4 16. Df6# 4. h4! g4 4. ... gxh4 5. Kh3 Kg5 6. Vc5+ +- 5. fxg4+ Kxg4 6. f3+ Kxh4 7. Vc5 Vg7+ 7. ... h5 8. Kf2 +- 8. Kf1! Vc7 9. Kf2 h5 10. Kg2 Vg7+ 11. Kf1 Vg2 12. Vxh5+ 1-0

Diagram č. 272 – BNT

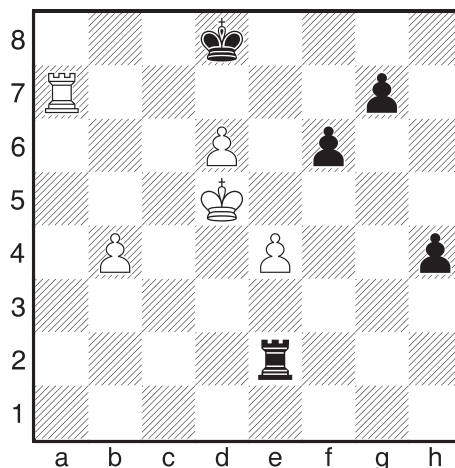


1. e3! S následujícím převodem krále na f5 a bílý vítězí.

Uplatnění poziční převahy

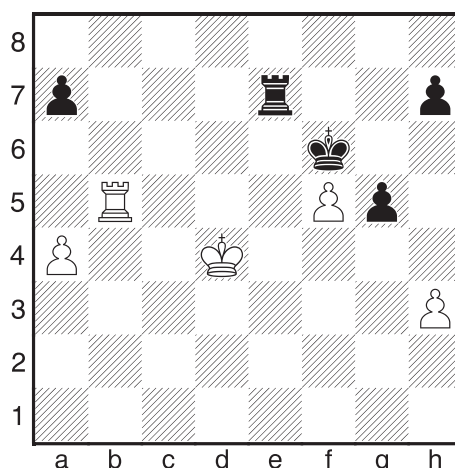
Následující příklad ukazuje, jak nebezpečná je souhra aktivní věže na 7. (2.) řadě s králem a volným pěšcem.

Diagram č. 273 – BNT



1. e5!! Vd2+ 1. ... fxe5 2. Ke6 +-; 1. ... Vxe5+ 2. Kc6 Ke8 3. Va8+ Kf7 4. d7+-; 1. ... h3 2. Va8+ Kd7 3. e6+ Vxe6 4. Va7+ +- 2. Ke6 Kc8 3. d7+ Kb8 4. Va6 Kc7 5. Vd6! Vxd6+ 6. exd6+ Kd8 7. b5 1-0

Diagram č. 274 – ČNT

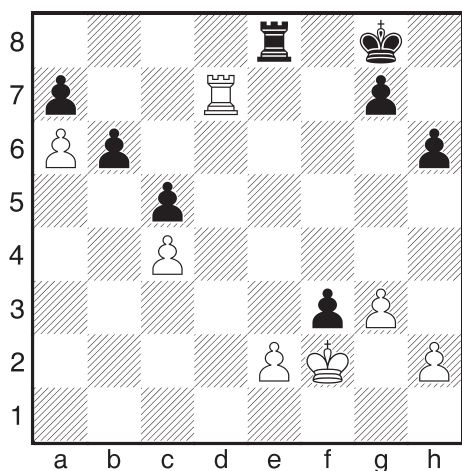


V zdánlivě rovné pozici bílý prohraje, protože jeho král je odřezán od královského křídla.

1. ... h5 2. a5 g4 3. hxg4 hxg4 4. Vb8 4. a6 g3 5. Vb7 g2 6. Vb1 Kxf5 7. Vg1 Ve2 8. Kd3 Va2 9. Ke3 Kg4 +- 4. ... Kxf5 5. Vf8+ Kg5 6. Vg8+ Kf4 7. Vf8+ Kg3 8. Vg8 Kf3 9. Vf8+ Kg2 10. Vf6 g3 11. Kd3 Kg1 12.

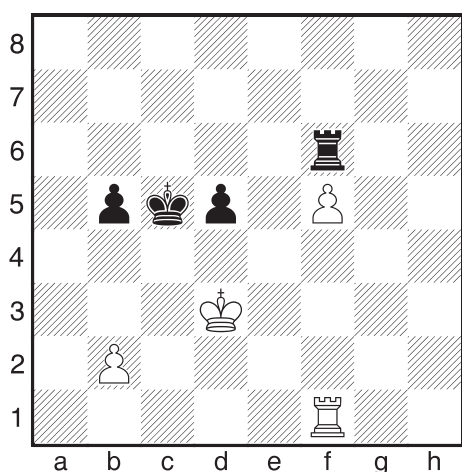
Vh6 g2 13. a6 Kf1 14. Vf6+ Ke1 15. Vg6
Ve2 16. Vg7 Kf1 –+

Diagram č. 275 – BNT



1. Kxf3! Va8 Vynuceno. 2. Ke4 Kh7 3. Kd5
Kg6 4. Kc6 Ve8 5. Vxa7 Vxe2 6. Vd7 Vxh2
7. a7 Va2 8. Kb7 1–0

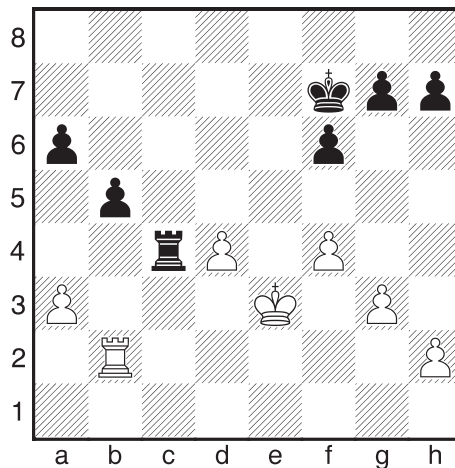
Diagram č. 276 – BNT



1. Vf4 b4 Pěkné varianty by vznikly po 1. ...
Vf7 2. f6 Kd6 3. Kd4 Ke6 4. b4 +–; 1. ... d4
2. Ke4 Vd6 3. Vf3 Kc4 4. b3+ Kb4 5. Vd3
Kc5 6. Ke5 Vd8 7. f6 Ve8+ 8. Kf5 Kd5 9. f7
Vf8 10. Kf6 Ke4 11. Vd1 d3 12. Ke7 Vh8 13.
f8D Vxf8 14. Kxf8 Ke3 15. Ke7 d2 16. Kd6
+–. 2. b3 Vf7 Černý je v nevýhodě tahu i po
2. ... Kc6 3. Kd4 Kd6 4. Vf2 +–. 3. f6 Kd6 4.
Kd4 Ke6 5. Vf2 Kd6 6. Va2! Vc7 6. ... Vxf6
7. Va6+ Ke7 8. Vxf6 Kxf6 9. Kxd5 Ke7 10.
Kc5 Kd7 11. Kxb4 Kc6 12. Ka5 +–; 6. ...
Vb7 7. Va6+ Kd7 8. Kxd5 +– 7. Va6+ Kd7

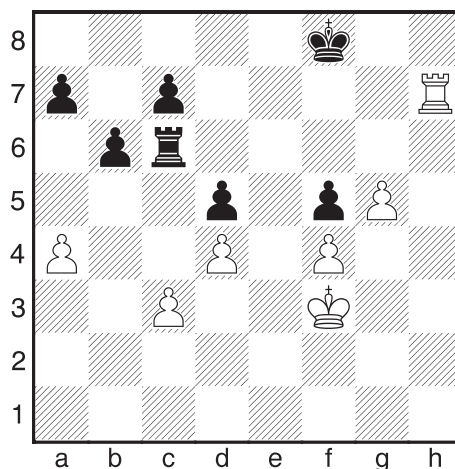
8. Vb6! Korunuje manévr věže, proti ztrátě
pěšců nemá černý obranu, chybné by naopak
bylo 8. Kxd5? Vc3. 8. ... Vc3 9. Vxb4 Vf3
10. Ke5 Vf1 11. Vf4 +– 1–0

Diagram č. 277 – ČNT



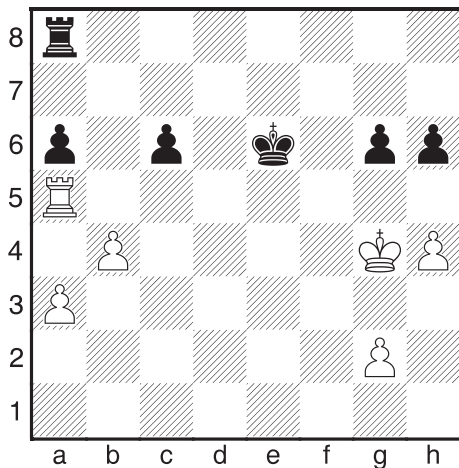
1. ... Ke6! 1. ... Vc3+? získá sice pěšce, ale
po 2. Ke4 Vxa3 3. Kd5 je dříve slabý pěšec na
d4 najednou nepříjemný. 2. Vb3 Kd5 3. Vd3
f5 4. h3 h5 5. Ke2 5. h4 g6 6. Vd1 Vc3+ 7.
Vd3 Vxd3+ 8. Kxd3 a5 –+ 5. ... Vxd4 6. Vc3
Ve4+ 7. Kd2 h4! 8. Vc7 hxg3 9. Vxg7 Vxf4
10. Vxg3 Ke5 11. Ke2 Vc4 12. Vg6 Va4 13.
Vg3 f4 14. Vb3 Vc4! 14. ... Ke4? 15. Vb4+!
Vxb4 16. axb4 = 15. Kd1 Ke4 16. h4 f3 17.
Ke1 Kf4 18. h5 Vc1+ 19. Kf2 Vc2+ 20. Ke1
Kg3 0–1

Diagram č. 278* – BNT



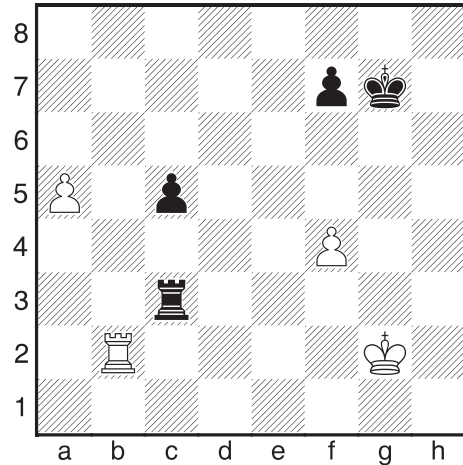
1. Kg3! Pěšce c3 není možno udržet. Bílý má aktivní věž na 7. řadě. Tahem v textu aktivizuje i krále. Po pasivním 1. Vd7? Vxc3+ 2. Ke2 Va3 3. Vxd5 Vxa4 4. Vxf5+ Kg7 je po-zice naprosto nejasná. **1. ... Vxc3+ 2. Kh4 Vf3 2. ... Vc1 3. Kh5 c5 (3. ... Vh1+ 4. Kg6 +-)** 4. Vd7 cxd4 5. Vxd5 Vd1 6. Kg6 d3 7. Kf6 Ke8 8. g6 +- **3. g6 Vxf4+ 4. Kg5 Ve4 4. ... Vxd4 5. Kf6 Ke8 6. Vxc7! Vxa4 7. g7 Vg4 8. Vxa7 +- 5. Kf6! +- Kg8 6. Vg7+ Kh8 7. Vxc7 Ve8 8. Kxf5! Ve4 9. Kf6 Vf4+ 10. Ke5 Vg4 11. g7+! Kg8 11. ... Vxg7 12. Vxg7 Kxg7 13. Kxd5 +- 12. Vxa7 Vg1 13. Kxd5 Vc1 14. Kd6 Vc2 15. d5 Vc1 16. Vc7 Va1 17. Kc6 Vxa4 18. d6! 1-0**

Diagram č. 279 – BNT



1. h5! Oslabuje královské křídlo černého. **1. ... g5 1. ... gxh5+ 2. Kxh5 Vg8 3. g4! Kd6 4. Vxa6 +- 2. g3 Va7 3. Kf3 Va8 4. Ke4 Va7 5. Ve5+! Kd6 5. ... Kf6 6. Vc5! Vc7 7. Va5 Va7 8. Kd4 Ke6 9. Kc5 Vd7 10. Vxa6 Vd3 11. Vxc6+ Kf7 12. a4 Vxg3 13. Vxh6 +- 6. Ve8 c5 6. ... Ve7+? 7. Vxe7 Kxe7 8. Ke5 +- 7. Vd8+ Kc6 7. ... Kc7 8. Vh8 cxb4 9. Vh7+ Kb6 10. Vxa7 Kxa7 11. axb4 Kb6 12. Kf5 Kb5 13. Kg6 Kxb4 14. Kxh6 a5 15. Kxg5 a4 16. h6 a3 17. h7 a2 18. h8D +- **8. Vc8+ Kb6 9. Vxc5 Vh7 10. Ve5 Kc6 11. Ve6+ Kb5 12. Kf5 Vf7+ 13. Vf6 +- Po 13. Kg6 Vf3 14. Kxh6 Vxg3 15. Ve5+ Kc4 16. Vxg5 Vxa3** je černá věž zbytečně aktivní. **1-0****

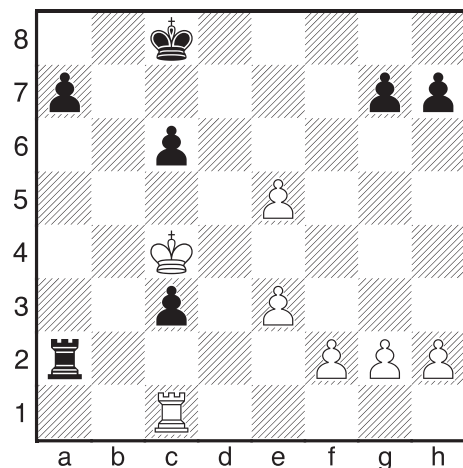
Diagram č. 280 – BNT



Rozdíl mezi aktivní a pasivní věží může rozhodnout partii:

1. Va2! Vb3 2. a6 Vb8 3. a7 Va8 4. Va6! Odřezává černého krále. **4. ... f6 5. Kf3 Kg6 6. Ke4 c4 7. Kd4 Kf5 8. Kxc4 Kg4 8. ... Kxf4 9. Vxf6+ Ke5 10. Va6 +- (Černý král se nezapojí do hry.); 8. ... Ke4 9. Kc5 f5 10. Va4+! Kf3 11. Kb6 +- 9. Kd4 Vd8+ 10. Ke4 Ve8+ 11. Kd5 Va8 12. Ke6 f5 13. Ke5 Ve8+ 14. Ve6 Vf8 15. Ve7 Kh5 16. Vf7! +-**

Diagram č. 281 – BNT



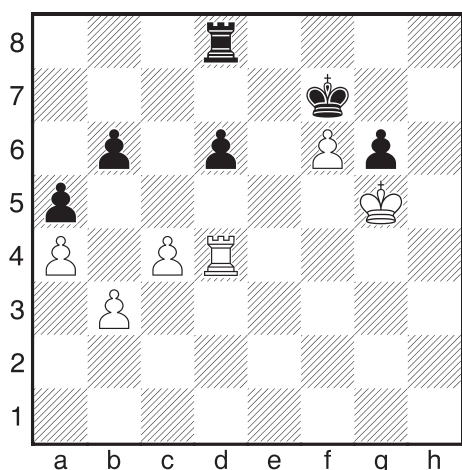
1. f4! Vxg2 2. Vxc3 Kd7 Vynuceno, po 2. ... Vxh2 3. Vd3! by černý nezastavil e-pěšce bílého. **3. Va3! Ke6 4. Vxa7 h5 5. h4 Vg4 6. Kd4 g6 7. Vg7 Vg1 8. Ke4 Vg2 9. Vc7 Vc2 10. Kd3 Vc1 11. e4! Vd1+ 12. Ke2 Vc1 13. Kd2 Vc4 14. Kd3 Vc1 15. Vg7 Vd1+ 15. ... Vg1 16. Kd4 Vd1+ 17. Kc5 Vg1**

18. Vxg6+! Vxg6 19. f5+ Kxe5 20. fxg6 Kf6
21. Kxc6 +- **16. Ke3 Ve1+ 17. Kd4 Vd1+ 18.
Kc5 Vc1+ 19. Kb6 c5 20. Vxg6+ Ke7 21. f5**
Spojení volní pěšci bílého musí rozhodnout.
**21. ... Vc4 22. Kc6 Vxe4 23. Kd5 Vxh4 24.
Vg7+ Kf8 25. f6 Vf4 26. Ke6 Va4 27. Vc7
Va6+ 28. Kf5 h4 29. Vc8+ Kf7 30. e6+ +-**

Úspěšná obrana

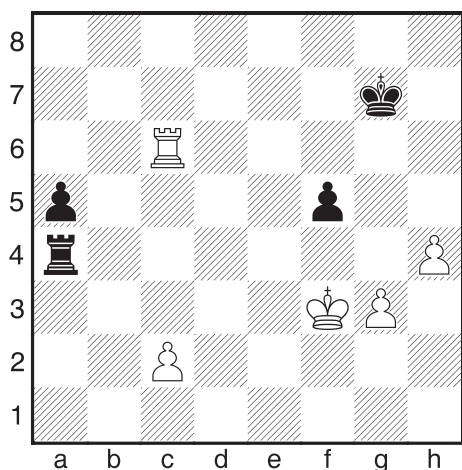
Aktivizace figur v obraně je často spojená s obětí pěšce a mnohdy představuje účinnější metodu než je pasivní obrana při materiální rovnováze. Proto je vždy nutné promýšlet, zda není lépe zaměnit obranu za aktivní protihru!

Diagram č. 282 – ČNT



Cesta k vyrovnání je spojena s přechodnou obětí pěšce. **1. ... Ve8! 2. Vxd6 Ve5+ 3. Kg4 Ve6! = 1/2**

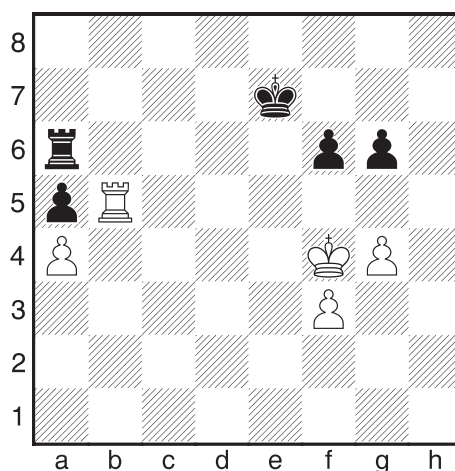
Diagram č. 283 – ČNT



Na první pohled nemá černý proti hrozbám 2. c4 a 3. Kf4 vhodnou obranu. Proto obětuje pěšce za souhru figur!

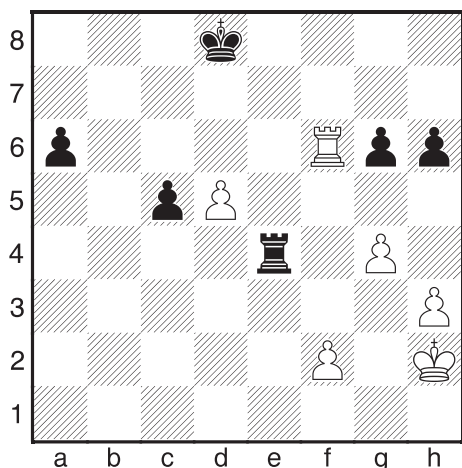
1. ... Ve4! 1. ... Va1 2. Va6 a4? (2. ... Va4!) 3. Kf4 Vf1+ 4. Ke5 Vf3 5. Vxa4 Vxg3 6. Vf4! +- 2. Vc5 Kf6 3. Vxa5 Vc4! Pointa aktivní obrany – poziční převaha vyváží obětovaného pěšce. **4. Va2 Vc3+ 5. Kg2 Ke5 6. Vb2 Kf6 7. Kh3 Vc6! 7. ... f4? 8. Vb3! Vxc2 9. Vf3 +- 8. Vb8 Vxc2 9. Vb6+ Kg7 10. h5 Vc4 11. h6+ Kh7 12. Vf6 Va4 1/2**

Diagram č. 284* – ČNT



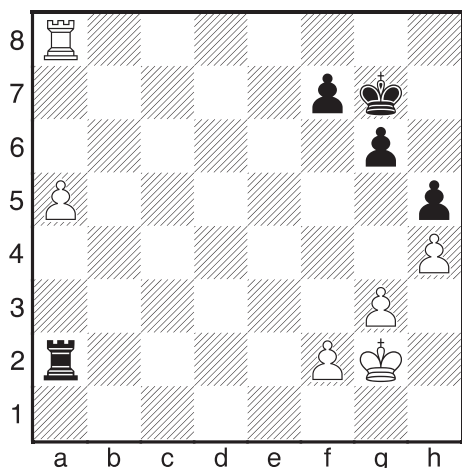
V tomto postavení byla korespondenční partie Petrohrad – Londýn přerušena a černí se bez dohrávání vzdali, neboť počítali jen s pokračováním **1. ... Va7?** Ve výchozím postavení se však černí mohli zachránit, kdyby našli aktivní tah věží: **1. ... Vc6! 2. Vxa5 Vc4+ 3. Ke3 Kf7 4. Va8 (4. Va7+ Ke6 5. a5 Va4 6. a6 Ke5 7. f4+ Kd5 8. Va8 Va3+ 9. Kf2 Ke4 =) 4. ... Kg7 5. a5 Va4 6. a6 Kh6! 7. f4 (7. a7 Kg7=) 7. ... g5 8. fxg5+ fxg5 9. Kd3 Kg7 10. Kc3 Vxg4 = 2. Ke4 Va6 3. Kd4 Va7 4. f4** A nyní **4. ... Va6 4. ... Kd6 5. Vb6+ Ke7 6. Kc5 Vc7+ 7. Kb5 Vc1 8. g5 f5 (8. ... fxg5 9. fxg5 Kf7 10. Kxa5 +-) 9. Vxg6 Vf1 10. Kxa5 Vxf4 11. Vf6! Vf1 12. Kb6 f4 13. a5 Vg1 14. Vxf4 Vxg5 15. a6 Vg1 16. a7 Va1 17. Vf5 Kd7 18. Va5 +- 5. Vb7+ Kd6 5. ... Ke6 6. Kc5 Va8 7. Vb6+ Kf7 8. Kb5 +- 6. f5 gxf5 7. gxf5 Va8 8. Vb6+ Ke7 9. Kc5 Vd8 10. Vb5 +-** Tuto velice poučnou koncovku doporučuji k podrobné analýze.

Diagram č. 285 – ČNT



1. ... g5! Blokuje bílé pěšce. **2. Vxh6 Vd4** **3. Vxa6 Vxd5** **4. h4 gxh4** **5. Kh3 c4!** **6. Kxh4** Bílý by rád postavil věž za soupeřova pěšce, ale černý by ji vytlačil – **6. Vc6 Vd4** **7. Kxh4 Kd7** **8. Vc5 Kd6** **9. Vc8 Kd7**. **6. ... Vc5!** = Bílý musí postavit svou věž před soupeřova pěšce, ale s takovou pasivní věží nemůže vyhrát.

Diagram č. 286 – BNT

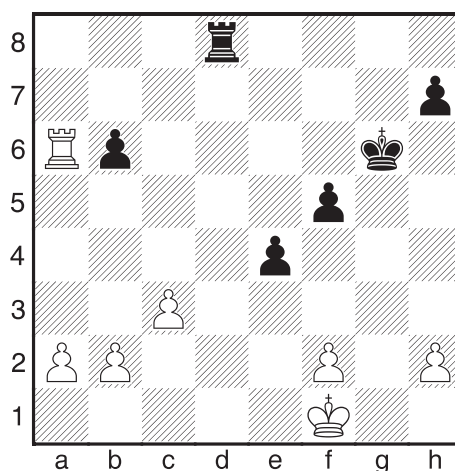


Díky dobře postavené věži drží černý remízu.

1. a6 Va3! **2. Kf1 Va2!** **3. Ke1 Kf6** **4. f3** **4. Kd1 Vxf2** **5. Kc1 Va2** **6. Kb1 Va5** **7. Kb2 Kf5** **8. Kb3 Kg4** **9. Kb4 Va1** **10. Kb5 Kxg3** –+ Až bude třeba, odevzdá černý věž za a-pěšce a jeho pěšci na královském křídle rozhodnou. **4. ... Va3!** **5. Ke2 Kg7** **6. Kd2** **6. g4 hxg4** **7. fxg4 f5!** = **6. ... Vxf3** **7. Kc2 Vxg3** **8. Kb2 Vg2+** **9. Kb3 Vg1** **10. Kb2** = **10. Kb4? Va1**

11. Kb5 g5! **12. hxg5 h4** **13. Vc8 h3** **14. Vc2 Va3** s převahou černého.

Diagram č. 287* – ČNT



Pozice černého není záviděníhodná. Má již o pěšce méně, druhý pěšec na dámském křídle je ohrožen. Zřejmě **1. ... Vd6** **2. a4** s dalším **a5** prohrává, **1. ... Vb8** je příliš pasivní. Černý se proto bez ohledu na další ztráty na dámském křídle rozhodl rozhýbat své pěšce v centru a ohrozit bílého krále.

1. ... Vd2! **2. Vxb6+ Kg5** **3. Ke1** **3. a4 f4** **4. a5 f3** **5. Ke1 Ve2+** **6. Kf1** (**6. Kd1? Vxf2** **7. a6 e3** **8. a7 Vd2+** **9. Kc1 f2** –+) **6. ... Vc2** **7. Ke1 Ve2+** = **3. ... Vc2** **4. Vb5! Kg4!** **5. h3+!** **5. a4 f4** **6. a5 Kf3** **7. a6 Vc1+** **8. Kd2 Va1** **9. Vb6 Kxf2** –+ **5. ... Kxh3** **6. Vxf5 Vxb2** **7. Vf4 Vxa2** **8. Vxe4 h5** **9. c4 Kg2** **10. Vf4 Vc2** **11. Vh4** **11. Kd1 Vxf2** **12. Vxf2+ Kxf2** **13. c5 h4** **14. c6 h3** **15. c7 h2** **16. c8D h1D+** = **11. ... Kf3** **12. Kd1 Vxf2** **13. c5 Ke3** **14. Vxh5 Kd4** **1/2**

Cvičné příklady

Diagram č. 288 – BNT

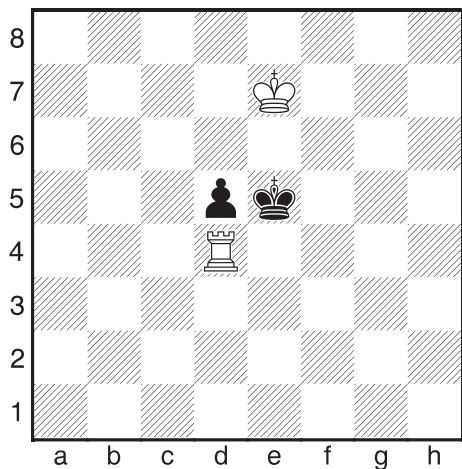


Diagram č. 291 – BNT

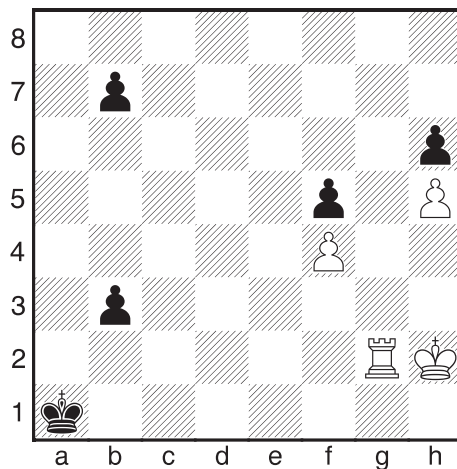


Diagram č. 289 – BNT

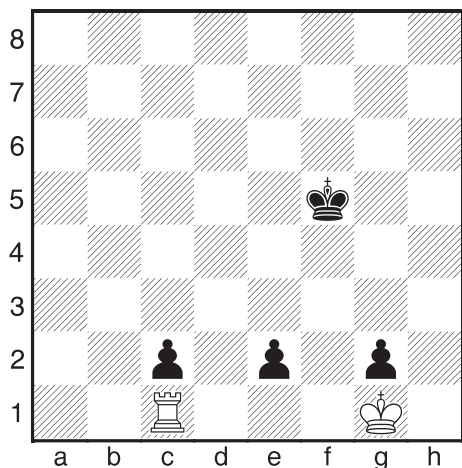


Diagram č. 292 – BNT

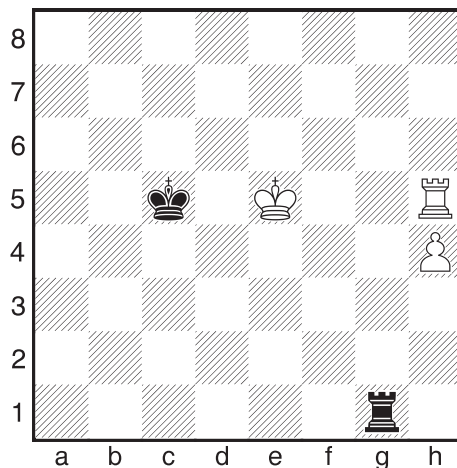


Diagram č. 290 – ČNT

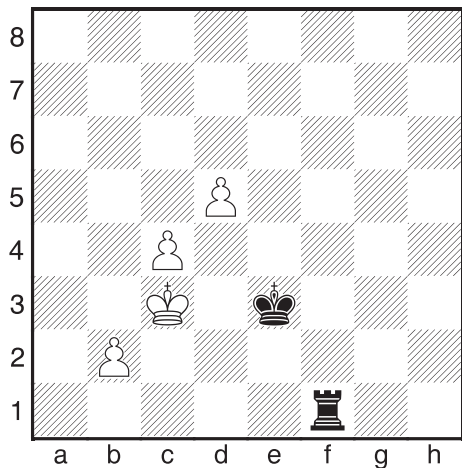


Diagram č. 293 – BNT

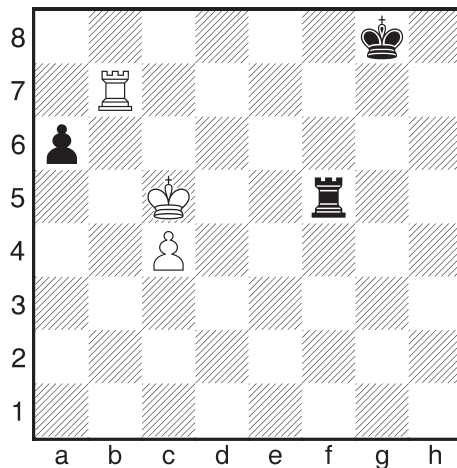


Diagram č. 294* – ČNT

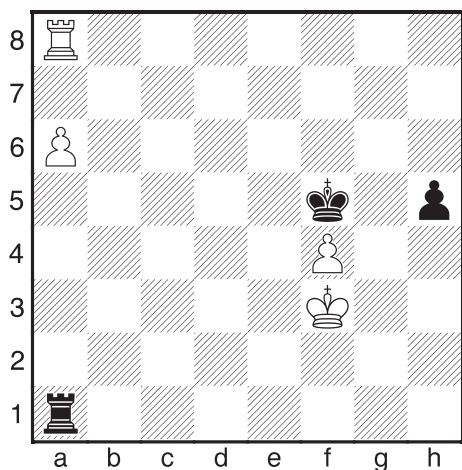


Diagram č. 297 – BNT

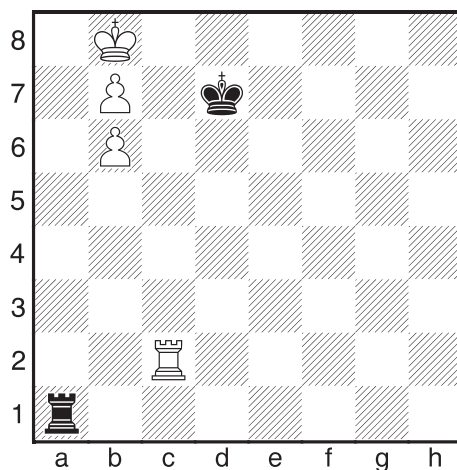


Diagram č. 295 – BNT

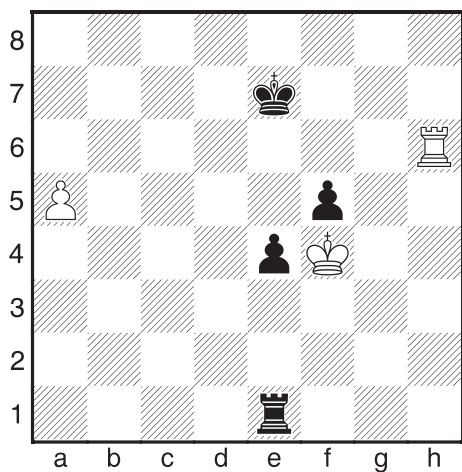


Diagram č. 298 – BNT

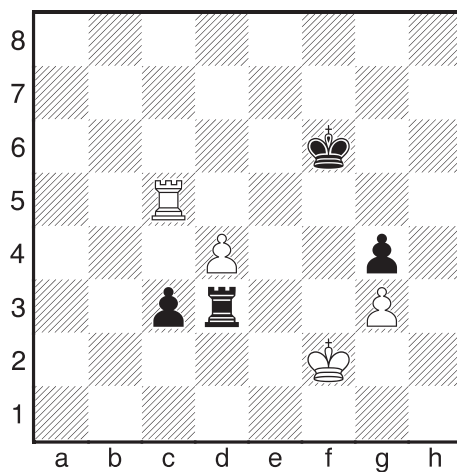


Diagram č. 296 – ČNT

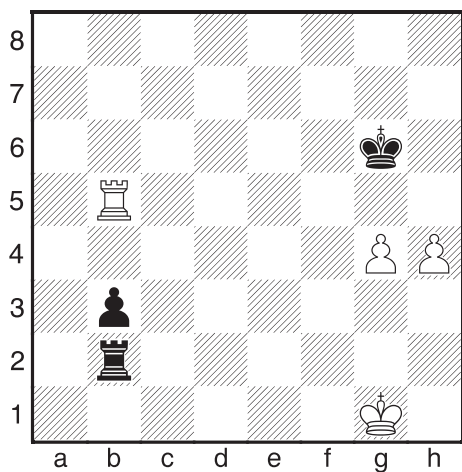


Diagram č. 299 – ČNT

