

Figury

IM David Kaňovský

Hlavní dva principy šachu jsou aktivita a souhra figur. To by měl vědět každý začátečník, přesto i silnější šachisté na to často zapomínají. Kromě toho existují různé další poučky pro konkrétní figury, resp. způsob boje.

Jezdec

Jezdec – nejraději vyhledává opěrná pole v centru, odkud jej nemohou vyhnat soupeřovi pěšci. Je obzvláště silný v zavřených pozicích. Vzhledem ke svému specifickému pohybu má dvě velké výhody: umí dávat vidličky a také po jakémkoliv šachu musí druhá strana buď ustoupit králem, nebo jezdce sebrat, nemůže představit žádnou figuru.

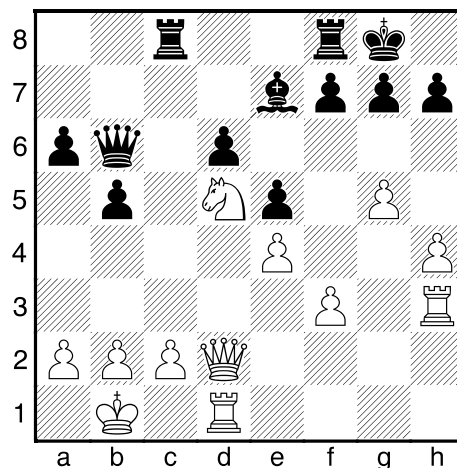
Fischer – Bolbochan

Mezipásmový turnaj Stockholm, 1962

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 a6 6.h3 Tah, který viděl Fischer u Laskera. **6...Jc6 7.g4 Jxd4 8.Dxd4 e5** Zisk tempa je lákavý, nicméně oslabení pole d5 se ukáže jako mnohem závažnější. Možná že už brání na d4 nebylo nutné. **9.Dd3 Se7** Když už se černý odhodlal k **8...e5**, tak nebylo od věci **9...h6**, aby bílému ztížil jeho plán. **10.g5! Jd7 11.Se3 Jc5 12.Dd2 Se6 13.0–0–0 0–0 14.f3 Vc8 15.Kb1** Preventivně uhýbá z „c“ sloupce. **15...Jd7 16.h4 b5 17.Sh3! Sxh3** Tato výměna také nebyla nutná. **18.Vxh3 Jb6 19.Sxb6! Dxb6 20.Jd5±**

viz diagram

Díky sérii nepřesností černého dosáhl bílý krásné pozice – rozdíl v aktivitě bílého jezdce a černého střelce je asi tak trojnásobný! **20... Dd8 21.f4!** Otevírá královské křídlo a zároveň 3. řadu prověž. **21...exf4 22.Dxf4 Dd7 23.Df5!** Velmi vtipné napadení dámy dámou. **23...**



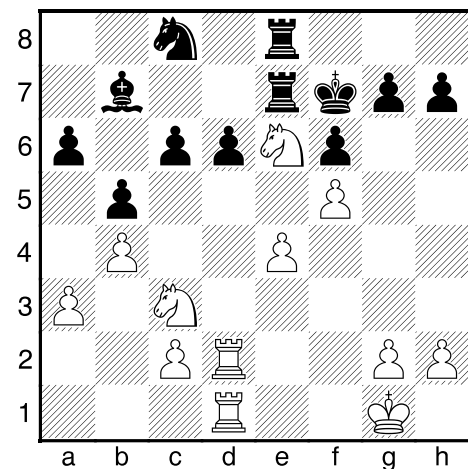
Vcd8 23...Dxf5?? 24.Jxe7++– 24.Va3! Da7 25.Vc3! g6 26.Dg4 Dd7 27.Df3 De6 28.Vc7! V jednoduchosti je krása! **28...Vde8 29.Jf4 De5 30.Vd5 Dh8** Chudák černá dáma! **31.a3!** Tah hodný mistra světa! Fischer před jakýmkoliv přímými akcemi dělá preventivní okénko pro svého krále. **31...h6** Jinak by se černý udusil ve vlastní štávě. **32.gxh6 Dxb6 33.h5 Sg5 34.hxg6 fxg6** Vypadá to, že se bílý přepočítal, ale... **35.Db3!+–** Rozhodující úder. **35...Vxf4 36.Ve5+ Kf8 37.Vxe8+ 1–0**

Lasker – Capablanca

St. Petěrsburg, 1914

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Jxd4 Jak uvidíme, i bez dam se dá hrát na výhru prakticky s kýmkoliv. **7...Sd6 8.Jc3 Je7 9.0–0 0–0 10.f4 Ve8 11.Jb3 f6 12.f5!** Velmi nečekaný tah! Bílý si dobrovolně vytváří opožděného pěšce na e4, navíc vydává černému silné pole e5. Ale Lasker viděl dále, klíčovou myšlenkou tohoto tahu je totiž omezení černé dvojice střelců, zvláště toho bělopolného. **12...b6 12...Sd7!? 13.Sf4 Vad8 13.Sf4 Sb7?** Tento na první pohled samozřejmý tah je chybou. Ne každý dvojpěšec je špatný, černý měl zahrát **13...Sxf4!** a například po **14.Vxf4 c5!**

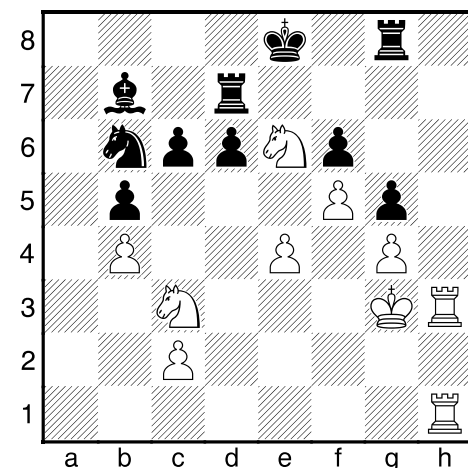
15.Vd1 Sb7 16.Vf2 Vad8 17.Vfd2 Vxd2 18.Vxd2 Jc6 19.Vd7 Vc8 by černý jezdec skočil na e5 s dobrými šancemi na vyrovnání. **14.Sxd6 cxd6 15.Jd4 Vad8?! Kubánek** plány bílého vůbec nebere vážně. Jezdec na e6 se trvale usídí v táboře černého, nutné bylo přiznat chybu tahem 15...Sc8. **16.Je6 Vd7 17.Vad1 Jc8 18.Vf2 b5 19.Vfd2 Vde7 20.b4!** Fixuje černé pěšce na bílých polích, tedy na polích barvy jeho střelce. **20...Kf7 21.a3±**



S pomocí černého získal bílý jasnou převahu. Díky ultrasilnému jezdcí a prostorové převaze nyní může začít kombinovanou hru na obou křídlech. **21...Sa8 Za úvahu stálo 21...Vxe6 22.fxe6+ Vxe6. 22.Kf2 Va7 23.g4 h6 24.Vd3 a5?!** Otevřením a-sloupce černý pomůže jenom bílému. **25.h4 axb4 26.axb4 Vae7 27.Kf3 Vg8 28.Kf4 g6 29.Vg3 g5+ 29...gxf5 30.exf5 d5 31.g5! hxg5+ 32.hxg5 fxe5+ 33.Jxe5+ Kf8 34.f6 Va7 35.Ke5!** s absolutní nadvládou bílé armády. **30.Kf3 Jb6 31.hxg5 hxg5 32.Vh3!** Lasker dokonce ani nebere pěšce, po 32.Vxd6 by černý ještě získal určité protišance: 32...Jc4 33.Vd1 Vh8. **32...Vd7 32...Jc4 33.Va1+– 33.Kg3** Poslední přípravy před závěrečnou akcí. **33...Ke8 34.Vdh1 Sb7**

viz diagram

35.e5! Rozhodující průlom přichází v „nej-silnějším“ bodě černého! **35...dxe5 36.Je4 Jd5 37.J6c5 Sc8 38.Jxd7 Sxd7 39.Vh7**



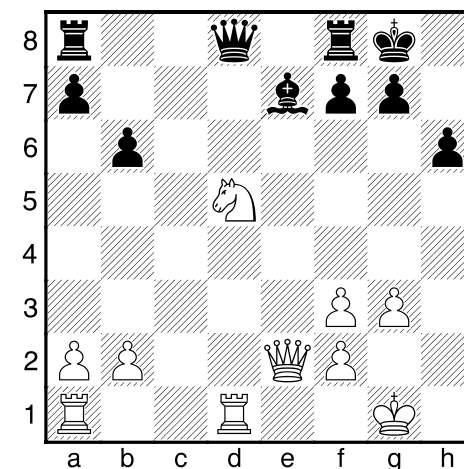
Vf8 40.Va1 Trest černého za otevření a-sloupce! **40...Kd8 41.Va8+ Sc8 42.Jc5** Tato prohra Capablankou natolik otrásla, že další kolo prohrál bílými s Tarraschem a turnaj skutečně vyhrál kouzelník Lasker. Dokonce ani o sedm let později v zápase o mistra světa Capablanca ani jednou nezahrál proti Španělské 3...a6, takový měl respekt z této partie! **1–0**

Následující partie patří k tomu nejlepšímu, co roste a kvete v šachových lesích, zahradách a hájích Čech a Moravy. Na první pohled nudná, na druhý pohled nepochopitelná, ve skutečnosti však umělecké dílo. Podobně jako vychutnávání vína, i vychutnání této partie si vyžaduje zkušenosti a trpělivost.

Navara – Hráček MČR Ostrava, 2010

1.Jf3 d5 2.c4 e6 3.d4 Jf6 4.Jc3 Se7 5.Sg5 0–0 6.e3 h6 7.Sh4 b6 8.Sd3 Sb7 9.0–0 Jbd7 10.De2 dxc4 Na šachovnici stále nic nového. Černý se snaží o úplné vyrovnání, a proto brání fixaci svých pěšců v centru. Petrosjan s oblibou hrával o něco náročnější 10...c5, které vede obvykle k visacím pěšcům na straně černého. **11.Sxc4 Je4 12.Sg3 Jxg3 13.hxg3 c5 13...a6!? 14.Vfd1 Sxf3** Černý přivádí strategii zjednodušování do úplného extrému. Vzdává se silné dvojice střelců, aby přivedl na svět různobarevné střelce a vyměnil další figuru. **15.gxf3** Silnější než

brání dámou, pěšec se blíží k centru a bílý král získává úkryt na bílém poli. **15...cxd4 16.exd4!** Jedině takto! Bílý bez problémů prosadí d4–d5, čímž ještě víc odkryje soupeřovu pozici. Braní věží vede jen k rovné hře, černý by kromě jiného získal tempo napadnutím věže v centru. **16...Jf6** Toto je první samostatný tah v partii. V klasické partii Gligorič – Unzicker, Olympiáda 1950, se hrálo 16...Sd6 s ideou na d4–d5 odpovědět tahem ...e6–e5. Ani tu ale černý nevyrovná, bílí pěšci před králem se díky dvěma výměnám poposouvali tak, že černý musí tvořit volného pěšce na h-sloupci. To ale není ve střední hře reálné. Bílý tedy jako by hrál s volným d-pěšcem navíc. **17.d5** Samozřejmě! **17...exd5 18.Sxd5** Po 18.Jxd5 černý nemůže měnit jezdce, bílý tedy udrží určitou převahu. David ale směřuje k materiální struktuře J versus S. **18...Jxd5 19.Jxd5**



Je pozice na diagramu nudná? Je úplně vyrovnaná? Ani jedno, ani druhé! Převaha bílého spočívá v silném centralizovaném jezdcí na d5. Tento jezdec stojí na bílém poli, a je tak prakticky nedotknutelný. Černý ho totiž může napadnout pouze těžkými figurami, a těch má bílý stejný počet. Situace černého už je nepříjemná. Následujícím tahem to přiznává i Hráček: aby se zbavil silného jezdce, nabízí soupeři přechod do koncovky D versus V plus S. **19...Ve8! 20.f4!** David ale danajský dar moudře odmítá. Po 20.Jf6+ Sxf6 21.Vxd8 Vaxd8 minimální materiální převa-

ha bílého pravděpodobně nestačí na výhru. **20...Sf8 21.Df3 Vc8 22.Vd2 Dd6?!** Je složité černému něco konstruktivního poradit. Nemá žádnou protihru, jeho jediný plán tedy spočívá ve výměně všech těžkých figur, potom by jezdec mohl odtlačit král. D plus J je navíc obávaným útočným duem, Zbyněk se proto snaží vyměnit bílou královnu jako první. Tento manévr ale stojí čas, lépe tudíž vypadá 22...Vc4 23.Kg2 Dc8. Dáma na c8 hraje na sloupci i diagonále. **23.Kg2 De6 24.Vh1** Záhadný tah. Bílý se však nemá kam spěchat, David proto nechává svého soupeře vařit se ve vlastní šťávě. 24.f5 De4 25.Vad1 Dxf3+ 26.Kxf3 vede k podobné koncovce jako v partii. **24...Vc5 25.f5 De4 26.Dxe4 Vxe4 27.f4** Bere soupeři pole e5, odkud by mohl napadat bílého oře. Zároveň se pěšcová masa nenápadně začíná valit vpřed. **27...b5 28.Kf3 Ve8 29.f6** Po dlouhých přípravách bílý udeřil. **29...g6?** Tento tah je vážnou chybou. Černý si nemůže dovolit tolerovat takto silného pěšce v těsné blízkosti svého krále. Alternativa 29...Vc6! 30.fxe7 Kxe7 31.Je3± měla dostat přednost. Bílý sice najde pro svého hrozivého jezdce ideální pole f5, ale černý král a střelec aspoň budou volněji dýchat. Teď se zadusí. **30.g4 a5 31.g5 h5** Přestože počítač ještě stále hlásí rovnou hru (!!!), ve skutečnosti má černý plné ruce práce, aby se vůbec udržel nad hladinou. Hráček měl navíc v této pozici už i vážné problémy s časem. **32.Vhh2 Sd6** Větší šance na záchranu dávalo aktivnější 32...Vc1 33.Vhe2 Vxe2 34.Vxe2 Sc5 35.Ve8+ Kh7 36.Ve7! Kg8 37.Vb7± **33.Vhe2 Kf8 34.Je7!** Další (v partii teprve třetí!) skok strašného jezdce rozhoduje boj. Všimněte si prosím, že rozhodující úder přichází ve chvíli, kdy všechny bílé figury stojí na optimálních staništích. **34...Sb8?!** Prohrává okamžitě, ale záchrany již nebylo. **35.f5!** Pěšci došli ke svému cíli. 35.f5 gxf5 36.g6 fxe6 37.Jxe6+ Kf7 38.Vd7+ Kxe6 39.Vxe8 a bílému zůstane celá věž navíc. David Navara v této partii předvedl, že není pouze vynikající počtář, ale i vlastník výjimečně jemného strategic-

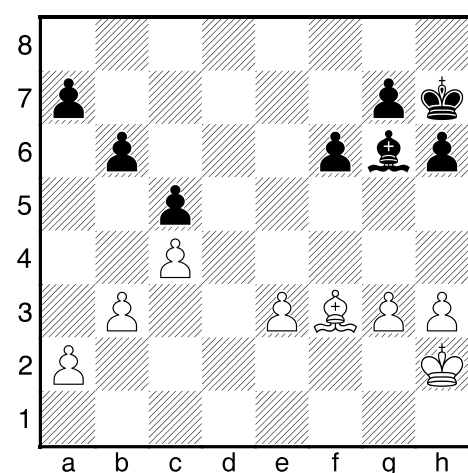
kého radaru. Partii, kterou jste právě viděli, vyhrál díky tomu, že si uvědomil, jaký těžký život čeká černého pod vládou centralizovaného jezdce na d5. V hodnocení pozice tak předčil nejen svého soupeře, ale i všechny možné enginy, kolik jich jen na světě je. A to už je hodné obdivu, nebo ne? **1–0**

Střelec

Výhodou střelce je jeho dalekonosnost, na druhou stranu ovládá pouze jednu barvu polí. Pro střelce je dobré vytvářet otevřené diagonály, zavřené pozice mu příliš nesedí. Platí důležité pravidlo, a to nejen v koncovce (přestože má jako každé jiné šachové pravidlo své výjimky), že máš-li střelce, stavěj své pěšce na opačnou barvu tohoto střelce. Nesmírně důležitým prvkem je dvojice střelců, zvláště v otevřených pozicích.

Často se dokonce stává, že dva střelci jsou silnější než věž a jezdec. V moderním šachu navíc platí, že střelec je o něco málo silnější než jezdec, proto si vždy dobře rozmysleme, chceme-li svého střelce vyměnit za soupeřova jezdce.

Smyslov – Keres Moskva, 1951



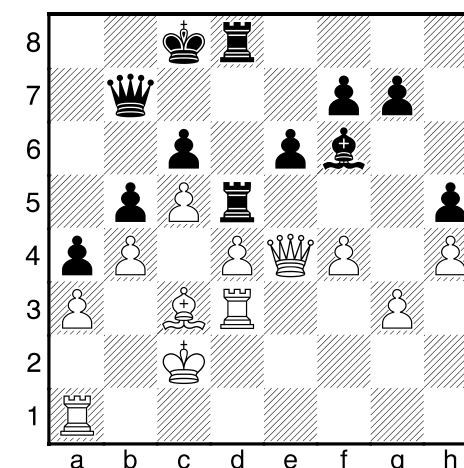
Černý má díky dámskému křídlu lepšího střelce, bílý má navíc slabého izolovaného pěšce. Tyto dva faktory stačí černému k výhře. **1...Sb1 2.a3 a5!** Správně fixuje sla-

binu bílého (pěšce b3). **3.Sd1 Kg6 4.Kg2 Kf5 5.Kf3 Ke5 6.a4** Dřív nebo později by byl bílý kvůli hrozbě a5–a4 donucen tento tah udělat. **6...g5 7.Ke2 Sf5!** Vynucuje další oslabení. **8.g4 Sb1 9.Kf3 f5 10.gxf5** Po 10.Ke2 f4 11.Kf3 fxe3 12.Kxe3 Se4! vyhraje černý opět na nevýhodu tahu. **10...Kxf5 11.Kf2 Se4 12.Kg3 Kg6! 13.Kf2 h5! 14.Kg3 h4+ 15.Kf2 Sf5 16.Kg2 Kf6 17.Kh2 Ke6!–+** Bílý se již nechtěl dál trápit, a tak se vzdal. Partie mohla pokračovat např. 17...Ke6 18.Kg2 Ke5 19.Kh2 Sb1 20.Kg2 Ke4 21.Kf2 Kd3 22.Kf3 Kd2 23.Se2 Sf5 24.e4 Sxe4+ 25.Kxe4 Kxe2 26.Kf5 Kf3 27.Kxg5 Kg3–+ **0–1**

Macháček – Hort Harrachov, 1968

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Jc3 dxe4 4.Jxe4 Sf5 5.Jg3 Sg6 6.Jf3 Jd7 7.h4 h6 8.Sd3 Lépe 8.h5. **8...Sxd3 9.Dxd3 Jgf6 10.Sd2 e6 11.c4 Dc7 12.0–0–0 0–0–0 13.Sc3 Sd6 14.Je4 Sf4+ 15.Kb1 Je5!** Černý šikovně mění oba své oře. **16.Jxe5 Sxe5 17.Df3 Jxe4 18.Dxe4 Sf6** Černý získal ze zahájení bezproblémovou pozici, dokonce má o něco málo aktivnějšího střelce. Kdyby bílý hrál „normálně“, tj. např. 19.h5 nebo 19.Vd3 s dalším zdvojením věží na děčku, byla by pozice přibližně v rovnováze. Od tohoto momentu však bílý začal tahat za kratší konec a výhoda se pomalu, ale jistě začne přesouvat na stranu černého. **19.b4?** Naprosto zbytečný tah, který pouze pomáhá (a to výrazně!) Hortovým plánům. **19...Vd7 20.Vd3 Vhd8 21.Vhd1 Db6! 22.Kc2 Da6! 23.Kb3 b5!** To je ten problém! Černému se podaří zafixovat celé dámské křídlo a z bílého střelce se stane doslova chudák! **24.c5** Těžko říct, co je menší zlo, jestli sebrat, nebo přetáhnout... **24...Vd5 25.f4 Db7 26.g3 h5 27.Va1 a5! 28.a3 28.bxa5 b4!** bílý nesmí dovolit. **28...a4+! 29.Kc2**

viz diagram

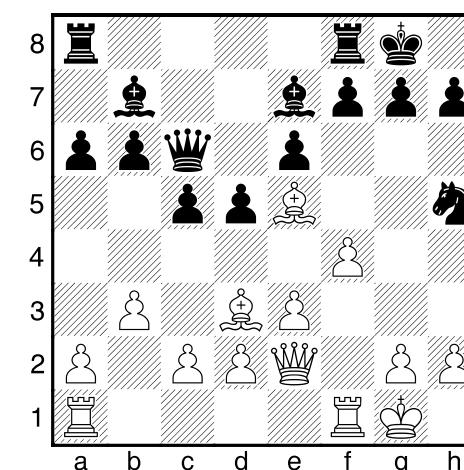


První etapa splněna, co však dál? Zdánlivě to vypadá, že bílý postavil něco jako pevnost, právě v tomto okamžiku však černý využije taktiku a otevře pozici na druhé straně! **29...e5! 30.fxe5 Sxe5 31.Vf1 Sf6** Bílý nemá žádný aktivní plán, může jenom čekat, zda černý neudělá chybu. **32.Vf5 Dd7** Přejít do koncovky černému vyhovuje. **33.Vxd5 Dxd5 34.Dxd5 Vxd5 35.Vf3 Kd7 36.Kd3 Ke6 37.Ke4 g5! 38.hxg5 Sxg5 39.Sb2 Sf6 40.Sc3 Sg7 41.Vf1 Vg5 42.Vf3 Vg6 43.Kd3 Vg4 44.Sb2 f5 45.Sc3 Sh6!** Volný pěšec rozhodne! **46.d5+** Zoufalství, záchrany však již nebylo. **46...cxd5 47.Sd4 f4! 48.gxf4 Sxf4 49.c6 Vg3 50.Vxg3 Sxg3 51.Sc5 h4 52.Ke3 h3 53.Kf3 h2 54.Kg2 Sc7 55.Sd4 Kf5** Instruktivní partie! **0–1**

Lasker – Bauer Amsterdam, 1889

1.f4 d5 2.e3 Jf6 3.b3 e6 4.Sb2 Se7 5.Sd3 b6 6.Jf3 Sb7 7.Jc3 Jbd7 8.0–0 0–0 9.Je2 c5 10.Jg3 Černý sehrál zahájení pasivně, věnoval se pouze vlastnímu vývinu, aniž by se příliš věnoval tomu, kam a jak staví své figury soupeř. Ten si díky tomu již v10. tahu vytvořil velmi dobré podmínky pro útok na krále. **10...Dc7** Černý proti bílým figurám stále nic nedělá, což se mu brzy vymstí. Měl zkusit např. 10...Je4!? s dalším Sf6 a snahou o zjednodušení hry. **11.Je5!** Pole e5 se bílému pochopitelně hodí (a líbí!). **11...Jxe5 12.Sxe5 Dc6 13.De2!** Vtip-

ný tah – nejen že pokrýl případnou hrozbu c4, ale také sám pohrozil nepříjemným Sb5 a spojil své věže. Čili tři v jednom! **13...a6 14.Jh5!** Jak již víme – při útoku na krále je třeba odstranit co největší počet bránících figur! **14...Jxh5** Ani jiné tahy nemohly zastavit strašnou sílu obou bílých střelců, např.: 14...d4 15.Sxf6 Sxf6 16.Dg4 Kh8 (16...e5 17.Se4!+–) 17.Vf3 Vg8 18.Sxh7!+–; 14...h6 15.Sxf6 Sxf6 16.Jxf6+ gxf6 17.Dg4+ Kh8 18.Dh4 Kg7 19.Vf3 Vfd8 20.Vg3+ Kf8 21.Dxf6+–



15.Sxh7+!! Jedině tak! K ničemu nevedlo 15.Dxh5? f5!=. **15...Kxh7 16.Dxh5+ Kg8 17.Sxg7!!** První oběť obou střelců k odstranění pěšcové ochrany soupeřova krále v historii! **17...Kxg7** Odmítnutí druhého střelce černému nepomůže: 17...f5 18.Se5+–; 17...f6 18.Sh6+– **18.Dg4+ Kh7 18...Kf6 19.Dg5# 19.Vf3 e5** Jediný tah. **20.Vh3+ Dh6 21.Vxh6+ Kxh6 22.Dd7!** Černý sice zabránil matu, ale právě díky tomuto tahu získává bílý rozhodující převahu a útok přitom stále trvá. Lasker pochopitelně tento tah musel vidět již při tahu 14.Jh5! **22...Sf6 23.Dxb7 Kg7 24.Vf1 Vab8 25.Dd7 Vfd8 26.Dg4+ Kf8 27.fxe5 Sg7 28.e6 Vb7 29.Dg6 f6 30.Vxf6+ Sxf6 31.Dxf6+ Ke8 32.Dh8+ Ke7 33.Dg7+ Kxe6 34.Dxb7 Vd6 35.Dxa6 d4 36.exd4 cxd4 37.h4 d3 38.Dxd3** **1–0**