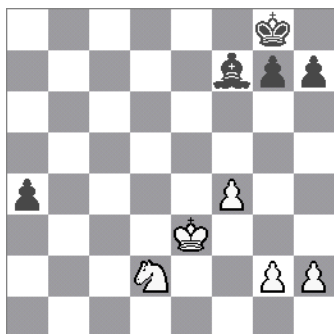


STŘELEC PROTI JEZDCI V KONCOVCE

Ing. Vratislav HORA

Střelec je silnější, hraje-li se na velkém prostoru, kdy jsou pěšci nerovnoměrně rozděleni, takže dojde k vytvoření volných pěšců. Klasický příklad z praxe mistra světa.

D1



D1: Rellstab - Alechin, Salzburg 1943

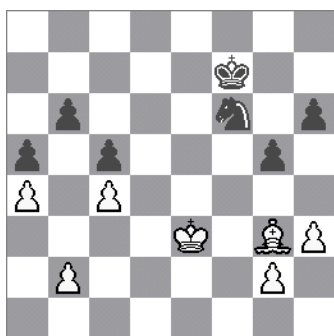
Hodnocení pozice: bílý stojí lépe s tendencí na výhru.

41.Jb1 Sa2 42.Ja3 Kf7 43.g3 Ke6 44.Ke4 Sd5+ 45.Kd4 Sb3 46.h4 [46.Ke4 Sd5+ 47.Kd4 Sh1! 48.g4 Sf3 49.g5 Kf5—+] 46...Kf5 47.Ke3 Kg4 48.Kf2 h5 49.Kg2 Sd5+ 50.Kf2 Kh3 51.Jb5 Kh2 52.Ja3 Sc6 53.Jc4 Sb5 54.Ja3 Sa6 55.Jc2 Sd3 56.Ja3 g6! Typické chycení jezdce střelcem 57.Kf3 [Na 57.Ke3 Kxg3! 58.Kxd3 Kxf4 s dalším Kxh4 -+] 57...Kg1! Obchvat. 58.g4 Poslední šance. [58.Ke3 Sf5 59.Kf3 Sg4+ 60.Ke3 Kg2—+] 58...Kh2! Pěšec h4 padne! 59.f5 hxg4+ 60.Kxg4 Sxf5+ 61.Kg5 Kg3 62.h5 gxh5 63.Kxh5 Sd3 64.Kg5 Kf3

65.Kh4 Ke3 66.Kg3 Kd2 67.Kf4 Kc3 68.Ke3 Sa6 69.Jb1+ Kb2 0–1

Boj králů vyhrál černý, protože mu pomáhal střelec, bílý jezdec se do hry nezapojil - neexistovala souhra mezi ním a králem. Čím je figur na šachovnici méně, tím je důležitější hlavní princip šachu – souhra figur!

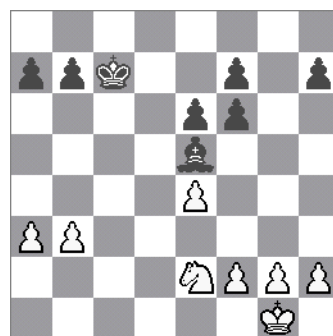
D2



D3



D4



D2: Učební příklad.

Jezdec, který kryje vlastního pěšce je nehybný - střelec může při napadání tempovat.

1.Sc7 Jd7 2.Ke4 Ke6 3.Sd8! Je5 4.b3 Jc6 [4...Jd7 5.g4!+-] 5.Sxb6! Jd4 6.Sxa5 Jxb3 7.Sc3+-

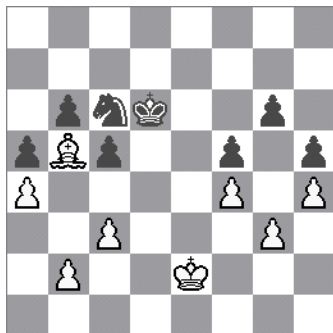
D3: Janowski - Schlechter, Vídeň 1898

Bílý má prostorovou převahu, aktivního střelce. Pěšci černého jsou pro střelce vhodné objekty útoku. Jezdec musí hlídat pole d5 proti vtrhnutí krále. Velká převaha umožní i kombinační řešení: 42.g5! Jg8 [42...hxg5 43.h6! gxh6 44.Sxf6 Ke8 45.Sg7+-] 43.gxf6 gxf6 44.Sc1! Kc7 45.Sd2 Kc6 46.Sf4 Kc7 47.e7 Kd7 48.e8D+ Kxe8 49.Kd5 Je7+ 50.Ke6! 1–0 I v koncovce plně platí druhý hlavní princip šachu – aktivita.

D4: Čechover - Lasker, Moskva 1935

Kdyby měl bílý pěšce na a4, tak by po 21.Jc1 Kc6 22.Jd3 přehradil cestu černému králi. Ihned 21.a4 nejde pro 21...Kc6 22.Jc1 Kc5 - +. Proto nejdříve musí bílý hrát 21.Kf1 b5! [Nestačilo 21...Sb2? 22.a4 Kc6 23.Ke1 Kc5 24.Kd2 Kb4 25.Kc2=a bílý král přijde včas.] 22.Ke1 Sb2 23.a4 bxa4 24.bxa4 Kc6! Opět přesné! nestačilo 24...Kb6? 25.Kd2 Ka5 26.Kc2 Se5 27.f4 Sd6 28.Kb3=] 25.Kd2 Kc5 26.Jc3 [26.Kc2 Sd4 27.f3 Kc4! 28.Jc1 Se5 29.h3 Kb4—+] 26...Kb4 27.Jb5 a5 28.Jd6 Kxa4 29.Kc2 [29.Jxf7 Kb3 30.Jd8 a4 31.Jxe6 a3 32.Jc5+ Kc4!—+] 29...Se5 30.Jxf7 Sxh2 31.Jd8 e5 32.Jc6 Sg1 33.f3 Sc5 34.Jb8 Kb5 35.g4 Se7 36.g5 fxe5 37.Jd7 Sd6 38.Jf6 Kc4! 0–1 Nejde 19.Jxh7 pro 19...Se7 s chycením jezdce.

D5



Nyní se podíváme, jak je to v pozici zavřeného charakteru, kde nejsou volní pěšci! Na výhru lze hrát, jsou-li v soupeřově táboře 2 slabiny. Čím jsou od sebe vzdálenější, tím lépe.

D5: Fischer – Tajmanov, Vancouver 1971 Zápas turnaje kandidátů vyhrál Fischer 6:0!!

Bílý na tahu má na dámském křídle body vniku, černý pěšec je slabý. Plánem hry bílého je:

- 1) Napadnout střelcem pěšce g6.
- 2) Přiblížit se králem-přinutit druhou figuru černého k obraně bodů vniku.
- 3) Postavit soupeře do nevýhody tahu.

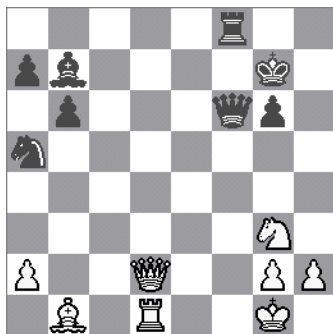
45.Kd3 Je7 Hrozilo 46.sxc6 Kxc6 Kc4 +-, protože bílý má dvě tempa. **46.Se8 Kd5 47.Sf7+ Kd6 48.Kc4 Kc6 49.Se8+ Kb7 50.Kb5 Jc8 51.Sc6+ [51.Sxg6?? Jd6#] 51...Kc7 52.Sd5! Je7 [52...Jd6+ 53.Ka6 Je4 54.Sf7 Jxg3 55.Sxg6 Kc6 56.Se8+ Kc7 57.Ka7 Je2 58.Sxh5 Jxf4 59.Sf7+-s dalším postupem h-pěšce.] 53.Sf7 Kb7 54.Sb3 Ka7 55.Sd1 Kb7 56.Sf3+ Kc7 [56...Ka7 57.Sg2] 57.Ka6 Jc8 58.Sd5 Je7 59.Sc4! Jc6 [59...Kc6 60.Sb5+!+-] 60.Sf7 Je7 61.Se8! Nyní je splněn i poslední bod plánu, následuje ještě parádní realizace. **61...Kd8 62.Sxg6!! Jxg6 63.Kxb6 Kd7 64.Kxc5 Je7 65.b4 axb4 66.cxb4 Jc8 67.a5 Jd6 68.b5 Je4+ 69.Kb6 Kc8 70.Kc6 Kb8 71.b6 1-0****

Další ukázka je z rozhodující partie nejsilnějšího turnaje 60-let minulého století

Spasskij - Fischer Santa Monica 1966

1.d4 Jf6 2.c4 g6 3.Jc3 d5 4.cxd5 Jxd5 5.e4 Jxc3 6.bxc3 Sg7 7.Sc4 c5 8.Je2 Jc6 9.Se3 0-0 10.0-0 Dc7 11.Vc1 Vd8 12.De1 .e6 13.f4 Ja5 14.Sd3 f5 15.Vd1 b6 16.Df2 cxd4 17.Sxd4 Sxd4 18.cxd4 Sb7 19.Jg3 Df7 20.d5! fxe4 21.dxe6 Dxe6 22.f5 Df7 23.Sxe4 .Vxd1 24.Vxd1 Vf8! 25.Sb1 Df6 26.Dc2± Kh8 27.fxg6 hxg6 28.Dd2 Kg7 viz diagram 6

D6



Partie dospěla do rozhodující fáze, která se vztahuje k našemu tématu: **29.Vf1 De7 30.Dd4+! Vf6** Nyní bílý udělal vítězný tah. po zhodnocení pozice stanovil vítězný plán – vynutit výměny, po kterých mu zůstal lepší střelec: **31.Je4! Sxe4 32.Sxe4 Dc5 33.Dxc5 Vxf1+ 34.Kxf1 bxc5** bílý stojí na výhru – vytvoří volného pěšce na královském křídle, uváže k němu jednu figuru soupeře a zvítězí převahou figury na druhém křídle. Spasskij toho dosáhl po tomto průběhu: **35.h4 Jc4 36.Ke2 Je5 37.Ke3 Kf6 38.Kf4 Jf7 39.Ke3 [Ještě lepší bylo 39.Sd5 g5+ 40.hxg5+ Jxg5 41.Sc4 a černý je v nevýhodě tahu-nezabrání postupu bílého krále k pěšci c5] 39...g5 40.h5 Jh6+-**

41.Kd3 Ke5 42.Sa8 Kd6 43.Kc4 g4 44.a4 Jg8 45.a5 Jh6 46.Se4 g3 47.Kb5 Jg8 48.Sb1 Jh6 49.Ka6 Kc6 50.Sa2 1-0