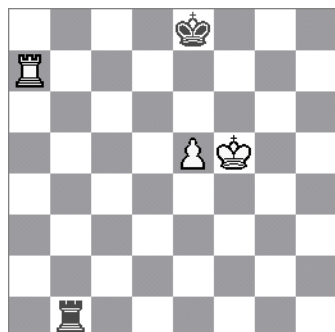


VĚŽ A PĚŠEC PROTI VĚŽI

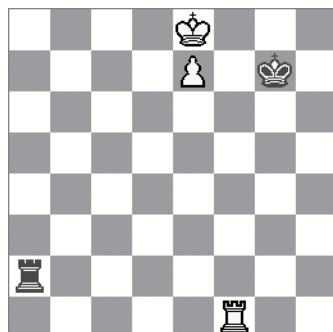
ING.VRATISLAV HORA

Věžové koncovky jsou nejčastěji se vyskytujícím typem koncovek Vyskytují se tak často jak ostatní koncovky dohromady. Právě proto je znalost základů věžových koncovek pro další rozvoj každého šachisty nezbytná.

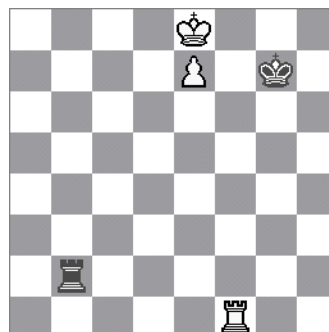
D1



D2



D3



D1: Král není odřezán od pole proměny (šachování zezadu) – obrana 6.řady

ČNT: 1...Vb6! 2.e6 Vb1! a šachování zezadu = (1...Vf1? 2.Ke6+-) Phillidor, 18.století.

BNT: Bílý na tahu by samozřejmě rychle vyhraje po 1.Kf6! +-

D2: Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – splněné 3 podmínky

Černý remizuje pokud jsou splněny následující podmínky:

a) mezi věží a pěšcem musí být 3 sloupce

b) černý král musí být na kratší straně, ne však na 8 řadě!

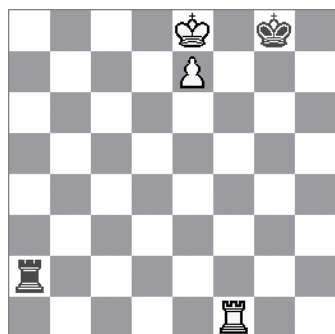
c) černý je na tahu

1....Va8! = 2.Kd7 Va7 3.Kd6 Va6 4.Kc5 Ve6 =

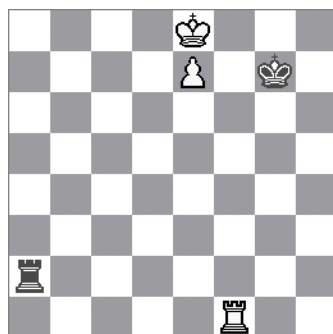
D3: Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – mezi věží a pěšcem jen 2 sloupce

1...Vb8 2.Kd7 Vb7 3.Kd8 Vb8 4.Kc7 Va8 (4....Ve8 5.Kd7+-) 5.Va1!! Ve8 6.Kd7 s výhrou bílého.

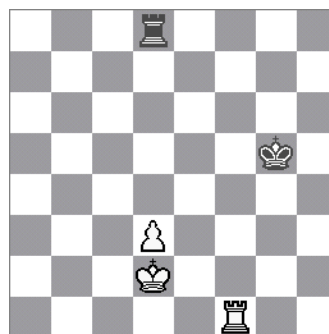
D4



D5



D6



D4: Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – král je na 8.řadě

1....Va8 2.Kd7 Va7 3.Kd6 Va6 4.Kc5 Ve6 5.Vf8 a bílý vyhraje.

D5: Král je odřezán od pole proměny (šachování z boku) – černý není na tahu - most

1.Vg1! Kh7 (1....Kf6? 2.Kf8+-) 2.Vg4! Ve2 3.Kf7 Vf2 4.Ke6 Ve2 5.Kf6 Vf2 6.Ke5 Ve2 7.Ve4+-

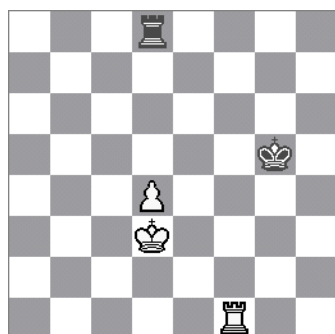
D6: Pravidlo 5 - šachování zepředu (pěšec na vlastní polovině)

Platí pro situaci, kdy je král slabší strany odřezán od pěšce, který je ještě na vlastní polovině a věž obránce napadá pěšce zepředu.

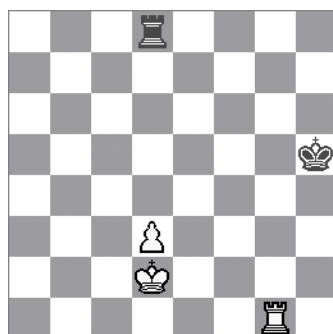
Je-li součet čísla řady na které je pěšec a počtu sloupců dělicích krále od pěšce roven 5 (nebo menší), je pozice remíza. Pro náš případ: 3+2=5 remis (3.řada pěšce, 2 sloupce mezi králem a pěšcem)

BNT: 1.Kc3 Vc8 2.Kb4 Vd8 3.Kc4 Vc8 4.Kb5 Vd8 5.Vd1 Kf6 6.d4 (6.Kc6 Ke5=) 6...Ke7 7.Kc6 Vc8=

D7



D8



Pravidlo 6 - šachování zepředu (pěšec na vlastní polovině)

Je-li součet čísla řady na které je pěšec a počtu sloupců dělicích krále od pěšce roven 6 (nebo větší), je pozice vyhraná pro silnější stranu.

D7: 1.případ: 4+2=6=výhra

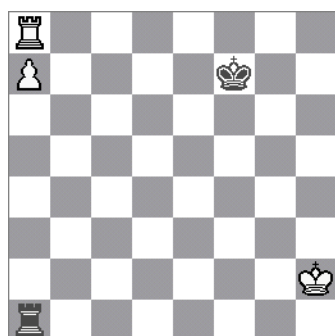
BNT: 1.Kc4 Vc8 2. Kb5 Vd8 3. Kc5 Vc8 4. Kb6 Vd8 5.Vd1 Kf6 6.Kc7! Vd5 7.Kc6 Vd8 8.d5+-

D8: 2.případ: 3+3=6 =výhra

1.Kc3 Vc8+ 2.Kd4 Vd8+ 3.Ke4 Ve8+ 4.Kf5! Vf8+ 5.Ke6 Vd8 6.Vd1 Vd4 7.Ke5 Vd8 8.d4! +-

VĚŽ A KRAJNÍ PĚŠEC PROTI VĚŽI

D9



Tato koncovka skýtá slabší straně dost možností k remíze, protože se král velmi často nemá kam schovat před šachováním nebo nemůže vylézt z rohu šachovnice.

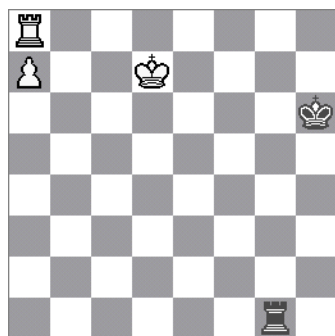
D9: Mezní situace

Důležitým mezníkem je případ na následujícím diagramu 9, kdy bílý na tahu uvolní pole proměny a vyhraje, kdežto černý na tahu se zachrání tím že věží bude napadat pěšce a (popř. šachovat bílého krále) a králem pendlovat po polích g7 a h7 (jinam černý král nesmí!). Takže:

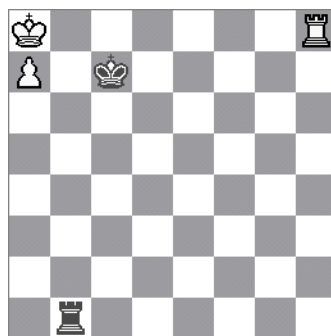
Bílý na tahu: 1.Vh8 Vxa7 2.Vh7 + Kg6 3.Vxa7 + -

Černý na tahu: 1....Kg7! =(Jediný, ale dostačující tah!). Bílý nemůže odejít věží z pole a8 a nemá k dispozici taktický motiv uvedený výše. Pokud by černý král ovšem vstoupil na 6.řadu, tak by věž uvolnila pole proměny pěšce se šachem a bílý by vyhrál!

D10



D11



Další dva případy ukazují obranné možnosti černého. V první ukázce se černý zachraňuje ukrytím krále za věží a následným napadáním pěšce z boku, po pokrytí pěšce králem bílého krále odšachuje.

D10: Ukrytí krále a šachování

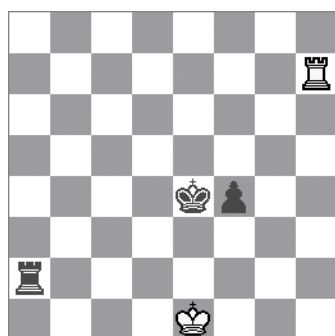
Černý na tahu remizuje: **1...Vg7! a 2...Kg5=**

D11: Zavření soupeřova krále

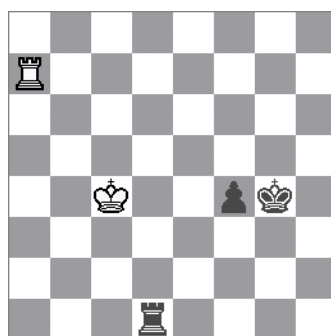
Ve druhém případě černý král neumožní svému bílému protějšku opustit rohové pole pod pěšcem i když je bílý na tahu.

Cvičné příklady pro prověrku znalostí

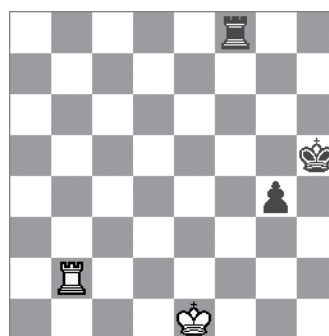
P1



P2



P3

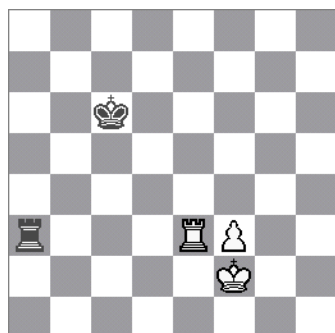


P1: ČNT vyhraje po 1...Ke3! 2.Vh3+ 2.Ve7+ Kf3 3.Vf7 Va1+ 4.Kd2 Vf1! 5.Vh7 Kg2 6.Vg7+ Kf2 7.Vh7 f3 8.Vh2+ Kg3 9.Vh8 Va1 10.Vg8+ Kf2 11.Vh8 Va7 12.Vh2+ Kg3 13.Vh8 Ve7--+ 2...f3 3.Kd1 Va1+ 4.Kc2 Ke2 5.Vh8 f2 6.Ve8+ Kf3 7.Vf8+ Kg3 8.Vg8+ Kh4 9.Vh8+ Kg5--+

BNT remizuje: **1.Vh3! f3 2.Vh8! Ke3 3.Ve8+ Kf4 4.Vf8+=**

P2: Bílý na tahu nemůže zabránit prohře – důvodem je jeho odřezaný král.: 1.Vg7+ Kh3 2.Vh7+ Kg2 3.Vg7+ Kf2 4.Vf7 f3 5.Vf8 Kg2 6.Vg8+ Kf1 7.Vf8 f2 8.Vf7 Kg2--+

P3: Bílý na tahu remizuje. Pomocí hrozby přechodu do remízové pěšcové koncovky přesune svého krále pod pěšce: 1.Vf2! Va8 2.Kf1 Kh4 3.Kg2=



Domácí úkol:

Zhodnot' pozici na následujícím diagramu, urči správný první tah černého a urči pravidlo podle kterého jsi postupoval.