

# ÚTOK NA KRÁLE PŘI RŮZNÝCH ROŠÁDÁCH

Ing. Vratislav HORA

Principem útoku na krále je soustředění převahy sil na daném prostoru. Předpokladem útoku na křídle je pevné centrum. Je nutné kontrolovat centrum, protože protiúder v centru je nejlepší odpovědí na křídelní akci. Při rošádách na různých křídlech dochází obvykle k velmi složitému a ostrému boji. Obě strany se snaží o rozvinutí útoku a zpravidla je ve výhodě strana, jejíž postup je rychlejší a důraznější.

Pro vedení útoku a zároveň i obranu vlastního krále je nutno se řídit těmito zásadami:

Rošádové postavení má:	mít pěšcovou ochranu beze slabin být kryto alespoň jednou figurou
Pro úspěšný útok je nutné:	otevřít sloupec na soupeřova krále vynutit oslabení ochrany krále a narušit pěšcovou ochranu soupeřova krále, při převaze sil i obětí figury. odstranit ochranu soupeřova krále-zahnat nebo vyměnit bránící figuru

Stejně jako při jiných herních situacích platí 2 hlavní principy-AKTIVITA A SOUHRA. Při útoku při různých rošádách je důležité vyvarovat se oslabení vlastního rošádového postavení a vyčlenit pro obranu jen nutný počet figur, abychom v útoku mohli dosáhnout převahy sil. Rozhodující je rychlost (čas) otevření prvního sloupce na krále. Útočící strana musí dbát, aby nedošlo ke vzájemné blokádě pěšcových řetězů, protože vedení útoku by pak bylo mnohem obtížnější a naděje na úspěch by byla jen tehdy pokud by se podařilo pěšcový řetěz včas rozbít připravenou obětí figury nebo dokonce obětí více figur.

## Spasskij - Petrosjan, Moskva 1969-zápas o mistra světa

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 a6 6.Sg5 Jbd7 7.Sc4 Da5 8.Dd2 h6?! Oslabuje ochranu krále. Porážka černého v této partii přispěla k tomu, že tah 8...h6 „odešel“ do ústraní a běžně se hraje 8...e6 9.Sxf6! Rychlost vývinu je důležitější než dvojice střelců. 9...Jxf6 10.0-0-0 Náskok bílého ve vývinu začíná být zcela zřetelný. 10...e6 11.Vhe1 Se7 Plán s malou rochádou černého je špatný, bílý bude rychlejší. Lepší bylo vyčkávací 11...Sd7 s případnou 0-0-0 12.f4 0-0 13.Sb3 Ve8 14.Kb1 Sf8 14...Sd7 15.e5 dxe5 16.fxe5 Jh7 17.Jf5 Sc6 18.Jxe7 Vxe7 19.Jd5! 15.g4! Po preventivních tazích začíná útok bílého 15...Jxg4?! Odvážné, lepší bylo 15...e5 (Boleslavskij) 16.Jf5 Sxf5 17.gxf5, ale i tak stojí bílý lépe. Černý však nemůže připustit další postup pěšce „g“. 16.Dg2 Jf6 Nebo 16...e5 17.Jf5 Sxf5 18.exf5 Jf6 19.Dxb7 17.Vg1 Sd7 18.f5! S cílem otevřít sloupec f i úhlopříčnu a2-g8, současně hrozí 19.fxe6 fxe6 20.Jf5 18...Kh8? Překvapující chyba u tak znamenitého obránce, jakým Petrosjan byl. Větší odpor mohl klást po 18...exf5 19.exf5 b5 20.Dg6 Kh8 21.Sxf7 b4 19.Vdf1 S očividnou hrozbou 20.fxe6 fxe6 21.Vxf6 19...Dd8? Potvrzení poučky, že za jednou chybou následuje chyba další, po 19...De5 20.Jf3 Df4 21.Dh3 se ještě bojovalo. 20.fxe6 fxe6 21.e5!! Uvolňuje pole e4. 21...dxe5 22.Je4! Je rozhodnuto, černý je bez obrany. Bílý dociluje převahy sil na daném úseku. 22...Jh5 22...exd4 23.Jxf6 +-, 22...Je4 23.Vxf8! +- 23.Dg6! exd4 23...Jf4 24.Vxf4! exf4 25.Jf3 Db6 26.Vg5! Sc6 27.Jf6 Se4 28.Dxh6+!! 24.Jg5! a černý se vzdal 1-0. Mohlo následovat 24...hxg5 25.Dxh5 Kg8 26.Df7 Kh7 27.Vg3 g4 28.Vf5 +-

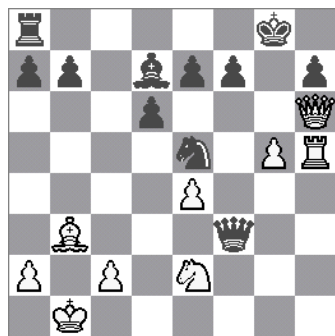
## Karpov – Gik, Moskva 1968

1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 g6 6.Se3 Sg7 7.f3 0-0 8.Sc4 Jc6 9.Dd2 Da5 10.0-0-0 Toto postavení uvedl do praxe Vladimír Rauzer. Na jakém pozičním základu je postavena strategická myšlenka bílého? Protože je král na dámském křídle relativně v bezpečí, může provést pěšcový nástup na královském křídle. Tím spíše, že vysunutý pěšec g usnadňuje otevření sloupců, a tím dává útoku dobrou perspektivu.

Ve strategii bílého jsou dvě základní části plánu:

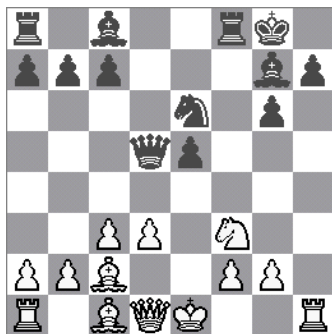
- 1) postup pěšcem na h5 a tam hrozit výměnou na g6 s otevřením sloupce h. Pokud černý vezme na h5 jezdcem, potom sloupec otevře nejčastěji odeháním jezdce tahem g4, ale někdy také vzetím Jh5 třeba i věží s obětí kvality.
- 2) výměnou Sg7, nejčastěji pomocí postupu Dd2, Se3-Sh6, vytvořit v táboře černého rozhodující slabiny.

Šance černého spočívá v protiútku na dámském křídle často s využitím sloupce „c“ a snahou o uchování černopolého Sg7. Zásadní význam zde má faktor času. Kdo se rychleji zmocní iniciativy, ten získává často rozhodující výhodu. V podobných postaveních závisí výsledek střetnutí často na jediném tempu. **10...Sd7 11.h4 Je5 12.Sb3 Vfc8 13.h5 Jxh5** Dosud jde všechno přesně podle plánu. **14.Sh6 Sxh6 15.Dxh6 Vxc3 16.bxc3** Toto je typická oběť kvality. Černý má za věž lehkou figuru a pěšce. Přitom se mu podařilo značně oslabit kryt bílého krále a dáma na c3 bude vypadat hrozně. Paradox je v tom, že na další zdánlivě aktivní tah černého nahlíží Karpov jako na rozhodující chybu. Za správné považuje 16...Vc8 s tlakem po sloupci „c“. **16...Dxc3?** Na tohoto pěšce má černý vždy dost času, po správném 16...Jf6 je jeho pozice perspektivnější: 17.g4 Dxc3 18.Je2? Dxf3—+ **17.Je2!** A to je důvod, proč je Dxc3 ukvapené, černý se musí vrátit a ztratil tak kvůli bezvýznamnému pěšci c3 prakticky dvě (rozhodující) tempa. Jezdec nejen že zahnal zpět dámu, ale také se přidává k útoku na královském křídle. **17...Dc5** Nevychází 17...Jd3+ 18.Vxd3 Da1+ 19.Kd2 Dxh1 kvůli 20.g4! **18.g4 Jf6 19.g5 Jh5 20.Vxh5!** Tato plně korektní obvyklá oběť bílé kvality za otevření „h“-sloupce a odstranění jezdce je logickým doplňkem předchozího postupu g-pěšce. Bílý musí reagovat rychle a energicky. Přípravný tah 20.Jg3 Sg4 (20...De3+) 21.fxg4 Jxg4 může přivést bílého až ke ztrátě dámy. **20...gxh5 21.Vh1** Konečně má černý čas se nadechnout, ale už je pozdě. Těžké figury bílého projdou po krajním sloupci a bílého střelce na úhlopříčce a2-g8 korektně omezit taky nejde, takže černému zbývá jediná naděje - ublížit bílému králi. Toho ale překvapivě dobře vykryje poslední figura bílého - jezdec. **21...De3+ 22.Kb1** Stačí jediná nepřesnost 22.Kb2 Jd3+ 23.cxd3 (23.Kb1 Dxf3) 23...Dxe2+ 24.Ka1 Dxd3 a věčný šach nebo dokonce prohra visí ve vzduchu. (Karpov) **22...Dxf3** Na braní jezdce nemá černý čas vůbec 22...Dxe2? 23.Dxh5 e6 24.Dxh7+ Kf8 25.Dh8+ Ke7 26.Df6+ Ke8 27.Vh8#; a po nápaditém 22...Sg4!? rozhodne 23.fxg4 Dxe2 24.g6! (ne 24.Dxh5? Dxe4 a černý všechno kryje) 24...Jxg6 25.gxh5 **23.Vxh5** Diagram



### Steinitz - Čigorin, Havana 1892 zápas o titul mistra světa

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 Jf6 4.d3 d6 5.c3 g6 6.Jbd2 Sg7 7.Jf1 0-0 8.Sa4 Jd7 9.Je3 Jc5 10.Sc2 Je6 11.h4! Je7 12.h5 d5 13.hxg6 fxg6? 13...hxg6 14.exd5 Jxd5 15.Jxd5 Dxd5 16.Sh6 Sxh6

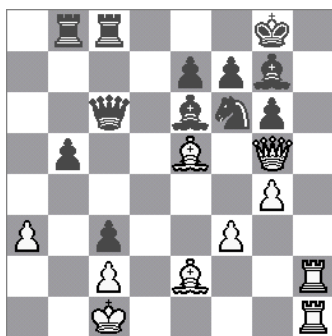


17.Vxh6 Kg7 18.Dd2 Jf4 14.exd5 Jxd5 15.Jxd5 Dxd5 Diagram

16.Sb3± Dc6 17.De2 Sd7 17...a5 18.a4 Db6 19.Dc2 a 20.Sb3 18.Se3 Kh8 19.0-0-0 Vae8 20.Df1! a5 21.d4! Další posily přicházejí. Teď se bude bojovat dlouhou diagonálou. 21...exd4 22.Jxd4 Sxd4 Nelze 22...Jxd4 23.Vxh7+ Kxh7 24.Dh1+-; 22...Da6 23.Sc4 Da8 24.Jf3+- 22...De4 23.Sc2 Dg4 24.f3 Dg3 25.Jf5 gxf5 26.Vxd7+- 23.Vxd4!!+- Štřelec musí zůstat! 23...Jxd4 24.Vxh7+! Kxh7 25.Dh1+ Kg7 26.Sh6+ Kf6 27.Dh4+ Ke5 28.Dxd4+ 1-0. Vzorová partie na útok na křídle při pevném středu.

### Karpov - Korčňoj, Moskva 1974

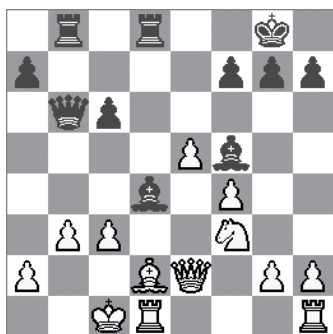
1.e4 c5 2.Jf3 d6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 g6 6.Se3 Sg7 7.f3 Jc6 8.Dd2 0-0 9.Sc4 Sd7 10.h4 Vc8 11.Sb3 Je5 12.0-0-0 Jc4 13.Sxc4 Vxc4 14.h5! Jako v předchozí partii oběti pěšce otevírá věžový sloupec 14...Jxh5 15.g4 Jf6 16.Jde2! Idea, kterou pro Karpova pomohl rozpracovat Geller. Bílý pamatuje i na obranu – černý by rád obětoval na c3, ale v situaci, kdy by vytvořil bílému dvojpěšce.. 16...Da5 17.Sh6! Opět výměna klíčového střelce! 17...Sxh6 18.Dxh6 Vfc8 19.Vd3! tento obranný tah zajišťuje bod c3 a pacifikuje černé věže na c-sloupci. Bílý již zároveň stupňuje své hrozby – hrozí g5 s dalším Jf4. 19...V4c5 20.g5!! 20...Vxg5 21.Vd5 Vxd5 22.Jxd5 Z obranného jezdce je náhle důležitá útočná figura! 22...Ve8 23.Jef4! Další jezdec jde do útoku. Karpov nebere na fž, aby neposkytl černému králi ústupového pole e7. Nyní však již brání na f6 hrozí. 23...Sc6 Vynuceno potřebou kontroly d5. 24.e5!+- Efektivní zakončení útoku. Třetí a poslední oběť pěšce na 5.řadě.. 24...Sxd5 24...dxe5 25.Jxf6 exf6 26.Jh5 s nekrytelným matem. 25.exf6 exf6 26.Dxh7+ Kf8 27.Dh8+ 27.Dh8+ Ke7 28.Jxd5+ Dxd5 29.Ve1+ 1-0 Po tomto debaklu se již v zápase Korčňoj k dračí variantě nevrátil!



### Kozma - Alster, Praha 1953

1.e4 c5 2.Je2 d6 3.Jbc3 Jc6 4.d4 cxd4 5.Jxd4 g6 6.Se3 Sg7 7.f3 Jf6 8.Dd2 0-0 9.0-0-0 Jxd4 10.Sxd4 Se6 11.g4 Da5 12.a3 Vfc8 13.h4 Vab8 14.h5 b5 15.hxg6 hxg6 16.Dg5 Dc7 17.e5 dxe5 18.Sxe5 Dc5 19.b4 Dc6 20.Se2 a5 21.Vh2 axb4 22.Vdh1 bxc3 Diagram 23.Dh6!! Černý střelec cennější než bílá dáma! Dominace bílých věží na „h“ sloupci je příkladná!! 23...Sxh6+ 24.Vxh6 g5 24...Kf8 25.Vh8 Jg8 26.Vxg8 Kxg8 27.Vh8 mat. 25.Vh8+ Kg7 26.V1h7+ Kg6 27.Sd3+ 1-0

### Rosanes – Anderssen, 1862



**1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4** Anderssen sám obětává pěšce, aby vrazil klín do soupeřovy pozice a zrušil základní ideu bílého v tomto zahájení –útok po f-sloupci! **4.Sb5+?! c6 5.dxc6 Jxc6 6.Jc3 Jf6 7.De2?** Nutné již bylo tahem 7.d3 se snažit o zrušení klínu na e4. Bílý se žene za dalším pěšcem, místo aby se věnoval vývinu a boji o centrum! Nehoňme se za pěšcem na úkor vývinu!! Čas (rychlost vývinu) je v zahájení rozhodujícím faktorem! **7...Sc5! 8.Jxe4 0–0!** Bílý hraje na zisk pěšců na úkor vývinu. Zejména zisk tohoto pěšce přijde draho. Jednou z hlavních zásad hry v zahájení je zásada **NEHOŇ SE ZA PĚŠCEM NA ÚKOR VÝVINU!** **9.Sxc6 bxc6 10.d3**

**Ve8** Pěšci zmizeli, linie se otevřely a díky tomu brzy se projeví náskok černého ve vývinu! **11.Sd2?** Snaha o ukrytí krále na dámském křídle po velké rošádě se mine účinkem – i na dámském křídle jsou otevřené linie! **11...Jxe4 12.dxe4 Sf5! 13.e5 Db6! 14.0–0–0 Sd4!** Vynucuje oslabení rošády. **15.c3 Vab8 16.b3 Ved8!** Černý stojí na výhru. má veliký náskok ve vývinu při otevřené hře a navíc má bílý má velmi špatně chráněného krále. Tímto nenápadným tahem zamezuje útěku případnému krále na královské křídlo. **17.Jf3 diagram**

Nelze 17.cxd4 Dxd4 -+ Nyní černý partii elegantně zakončí. **17...Dxb3!!** Oběť dáma za odstranění pěšcové ochrany krále korunuje útok černého. **18.axb3 Vxb3 19.Se1 Se3+! 20.Jd2 Vb1 mat.** Závěr byl skvělým koncertem černých střelců a věží. Získáme-li náskok ve vývinu je třeba otevřít hru i za cenu obětí! Zde jsme to viděli jako by obráceně – nejprve se obětovali pěšci, černý získal náskok ve vývinu a otevřely se linie – výsledek byl stejný.

### Korčnoj - Geller, SSSR 1954

**1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 d6 6.Sg5 e6 7.Dd2 Se7 8.0–0–0 0–0 9.f4 e5 10.Jf3 Sg4 11.h3 Sxf3 12.gxf3 Jd4** Správným pozičním manévrem bylo 12...Jh5 s vynucenou výměnou černopolných střelců. **13.fxe5 dxe5** Bílý se snaží o brzké zápletky. Nejde 13...Jxf3 pro 14.exf6!! Jxd2 15.fxe7 s dostatečnou náhradou za dámu bílého. Správně však měl bílý hrát ve 13.tahu **Dg2. 14.Vg1 Jxf3?** Partie se láme. Černý se spoléhá na výpad dámy na b6, ale přehlíží efektní 17. tah bílého, po kterém se dostane do špatné pozice. Správně měl hrát 14...Vc8! a po 15.Sh6 g6! obětovat kvalitu, po jejímž vzetí by zmizely naděje bílého na útok.. **15.Df2! Db6 16.Se3 Jd4 17.Vxd4!** Neočekávanou obětí kvality umocňuje bílý svou iniciativu. **17...exd4 18.Sxd4 Dd8** Nestačilo ani 18...De6 19.Jd5 Je8 20.Jc7 Dh6 21.Kb1 Vd8 22.Jxe8 Vfxe8 23.Sc4 +- **19.Jd5 Je8 20.Dg3 f6?** Další chyba urychluje prohru. Také po 20...g6 21.De5! by černý rychle prohrál, ale naděje ještě dávalo 20...Sh4! **21.Sc4 Vf7 22.Jf4! Sd6 22...Dxd4** vedlo ke ztrátě dámy po 23.Sxf7 Kxf7 24.Db3+ **23.Sxf7+ Kxf7 24.Db3+ Ke7** Následuje úvodník a pak vynucený mat. **25.Sxf6+!! 1–0**

### Smyslov - Konstantinopolskij, Moskva 1945

**1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 d6 6.Se2 g6 7.Se3 Sg7 8.Dd2 0–0 9.0–0–0** Charakter boje je stanoven. **9...Jxd4 10.Sxd4 Se6 11.Kb1 Vc8 12.h4 Sc4 13.Sf3 Ve8** profylaktický tah – nelze ihned 13...Da5? pro 14.b3 Se6 15.Jd5! s prudkým útokem na pěšce e7. Lepší však bylo 14.Vhe1 Ve8 15.b3 Se6 16.Je2 a bílý by sice stál lépe, ale boj by zůstal složitý. **14.h5 Da5 15.a3 Da6** Po 15...Jxh5 16.Sxg7 Jxg7 17.Dh6 f6 18.Sg4 s dalším f4 by měl bílý mohutný útok. **16.hxg6 hxg6 17.Jd5! e5 18.Jxf6+ Sxf6 19.Sc3** Postupem centrálního pěšce sice zabránil černý výměně pro obranu důležitého střelce, ale vytvořil si slabinu na d6. **19...Vc6 20.Sg4 Vd8 21.f4! Db5 22.f5 gxf5** Nebo 22...g5 23.Vh6 Kg7 24.Vdh1 (s hrozbou 25.Vxf6 s dalším Vh6) 24...Vg8 25.b3 a bílý vyhraje. **23.Sxf5 Kf8 24.Sb4 b6 25.Vh6 a5 25...Ke7 26.g4 a5 27.g5 +- 26.Vxf6 axb4 27.Dh6+ Ke8 28.Dh8+ Ke7 29.Dh4 Vh8 30.Vh6+ 1–0**