

Seminární práce

Phamová Xuan Mai, ŠK Zlín

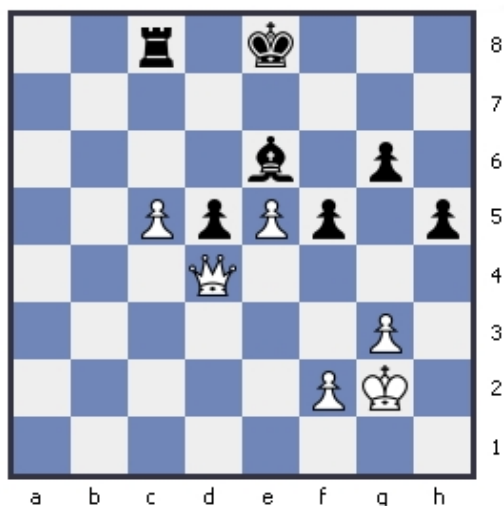
Transformace výhody

V zahájení hrajeme především naučené tahy z učebnic a přecházíme do střední hry, kde se snažíme soupeře zmatovat či získat výhodu, kterou uplatníme v koncovce. Prvním šachistou, kdo klasifikoval druhy výhod, byl Wilhelm Steinitz a označil 9 typů výhod: náskok ve vývinu, pohyblivost figur, ovládnutí centra, pozice nepřátelského krále, slabá pole soupeře, lepší pěšcová struktura, pěšcová převaha na dámském křídle, otevřené sloupce a výhoda dvou střelců. Jiní šachisti zase rozlišují jen materiální a poziční výhodu. I šachisté na špičkové úrovni nedokážou občas uplatnit svou výhodu, jako pěšce navíc a často se setkáme s tím, že naši svěřenci nezvládnou vyhrát lepší pozici. Podle Larsa Bo Hansena patří transformace výhody k 15ti nejdůležitějším principům koncovek. Proto bych se chtěla věnovat tomuto tématu. Tato seminární práce je určena pro trénink šachistů na úrovni III. výkonnostní třídy od věku 11 let a výše.

"Nejtěžší je vyhrát vyhranou hru." (Emanuel Lasker)

Materiální převaha, Capablankova vizualizace

Základem uplatnění výhody je technika. Tvrdí se, že se technika nedá naučit, na rozdíl od zahájení, ale není to pravda. S postupem času a přibývajících zkušenostmi by se technika měla zlepšovat, ale záleží samozřejmě na talentu svěřence. Technika se naučit dá, chce to jen trochu snahy svěřence a trpělivosti trenéra. Při tréninku bychom měli svého svěřence vést kladením otázek k pochopení pozice a jejího řešení. Nejlepší bude, když vám to ukážu na následujícím příkladě.



Partie 1: Shabalov, A – Akobian, V
(bílý na tahu)

Otázka pro svěřence: Jaké je hodnocení pozice? (otázka za 1b)

Bílý stojí líp, protože má materiální výhodu, dva volné pěšce a aktivní dámu, zatímco černý má špatného střelce a musí krýt oba pěšce bílého, hlídat si svého na d5 a má slabá černá pole.

O: Jaký bude plán bílého? (2b)

Jakmile si bílý uvědomí své přednosti a slabiny soupeře, plán se pak jeví jednoduchý. Samotná dáma partii nevyhraje, a proto bílý vyše svého krále, právě přes slabá černá pole!

Ale kam svého krále postaví? Dobrý technik si umí představit svou vyhranou pozici za x tahů a cestu k ní. Příkladem může být mistr světa Capablanka. Na turnaji v Moskvě 1936 mladí ruští šachisti analyzovali právě ukončenou hru, zeptali se Capablanky, co si o ni myslí. On se zamyslel a odpověděl: „Bílý jedním tahem vyhraje.“ Jak je to možné, přehlédli snad něco tak triviálního? Capablanka vzal bílého krále z g1 a postavil ho na c5 a vítězství bylo jasné.

Černý nemá žádnou protihru, a pokud bílý svého krále postaví na g7, bude mít vyhranou pozici.

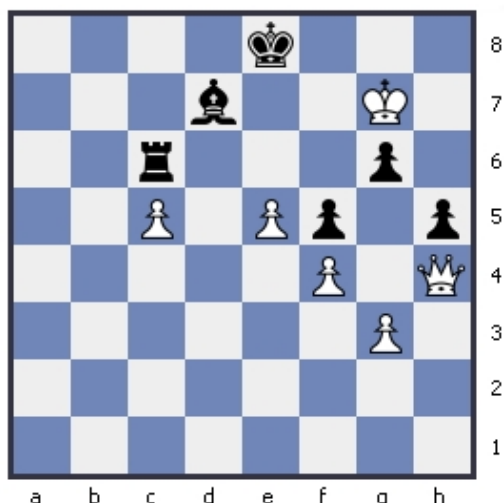
Dalšími jeho výhodami jsou jeho pěšci, kteří budou taktéž součástí plánu.

1. **f4! Ke7** (tahem f4 zabezpečuje královu cestu, bez f4 může přijít 1...g5 a zablokuje bílého krále)
2. **Db4 Rc6**
3. **Kh3 Sd7**
4. **Kh4 Kf7**
5. **Kg5 Ke7**
6. **Db3! Ve6**

Bílý hraje logické tahy a černému se pozice sesypává jako hromádka karet. Má jen omezené možnosti pohybu, bílý hraje takřka bez soupeře.

7. **Dxd5 Sc6**
8. **Da2 Sd7**
9. **Kh6! Se8**
10. **Kg7 Sd7**
11. **Dh2! Vc6** (když dámu nedostane do hry přes dámské křídlo, tak půjde přes královské)
12. **Dh4+ Ke8**

Černý se během 11 tahů téměř nepohnul, zatímco bílý získal pěšce a vylepšil své figurky na maximum. Jak ale tuhle pozici vyhrát?



O: Najdi konečný úder a spočítej! (3b)

13. Df6! Vxf6

V koncovkách není už prioritou dát mat, ale vytvořit volného pěšce a prosadit ho. Df6 - tento tah vyžaduje zkušenosti a počítání, ale je to jediná cesta, jak maximálně využít výhody jeho volných pěšců, aktivního krále a dámy. Těžší část byla najít plán a představit si tuhle pozici. Černý nemá jiný tah než Vxf6, protože jinak dostává mat na f8 a při Se6, po Df8+ ztrácí g-pěšce.

14. exf6 Se6

15. c6 g5 (černý zjišťuje, že nestihá chytat oba pěšce, po 15...Kd8 přijde 16. f7 Sxf7 17.Kxf7 a vysbírá černé pěšce. Po 16...Sf7 17. c7. Ze zoufalství zkouší g5.)

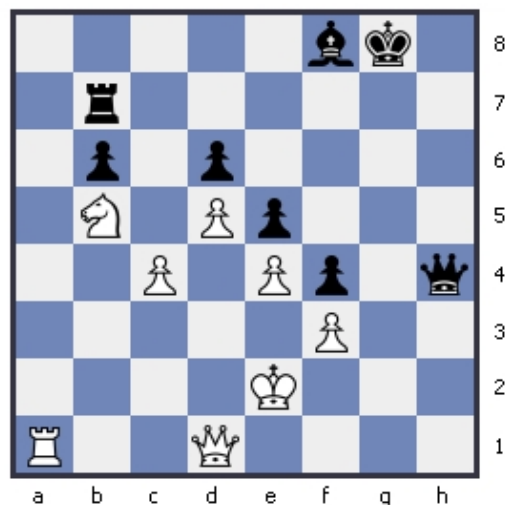
16. fxg5 f4

17. g6 fxg3

18. f7+ a černý se vzdal.

Když se hráč rozmýšlí nad svými tahy, měl by vyloučit neaktivní, náhodné tahy, které nevytváří žádné hrozby, ale měl by hrát aktivní tahy, které vytváří hrozby (jako bílý v předchozí partii), či omezují soupeře nebo mají nějaký smysl, cíl.

Poziční výhoda



Partie 2: Kosteniuk, A – Paehtz, E
(bílý na tahu)

O: Jaké je hodnocení pozice? (1b)

Oba mají stejný materiál, rozdíl je však v postavení jejich figur. Černý má slabé pěšce na b6 a c6, jeho černopolný střelec nemá hrací prostor a věž je svázána k obraně b6. Bílý má poziční výhodu, stojí lépe.

O: Jaký bude plán bílého? (2b)

V koncovkách, pokud máme materiální výhodu, je vhodné měnit figury a neměnit pěšce, v případě pozičních výhod je prioritou výměna dam (ve většině případech, ale existují výjimky, soupeřova dáma může být skvělý útočník a tak nám situaci ještě zkomplikovat) a převést naši výhodu do něčeho solidnějšího.

Často se výměny svěřenci bojí, protože ví, že tím zjednoduší i obranu slabší strany. Ale důležité není, co je mimo šachovnici, ale co na ní zůstává. Takže, plán bude následující: vyměnit dámy a zaútočit na pěšce b6, d6.

1. **Dh1! Dxb1?** (1... Df6 2. Va7 Vg7 /2... Vxa7 3. Jxa7 a může následovat Dg1, Dh3 či Jc8/ 3. Dh3)

2. **Vxh1 Se7**

(2...Vg7 3. Kf2 s následujícím Va1/Vh6; 2...Vh7

3. Vxh7 pokud černý bude chtít vyměnit věže, ztratí jednoho z pěšců po Ja7-Jc8)

3. **Va1! Vd7**

4. **Ra8+ Kf7**

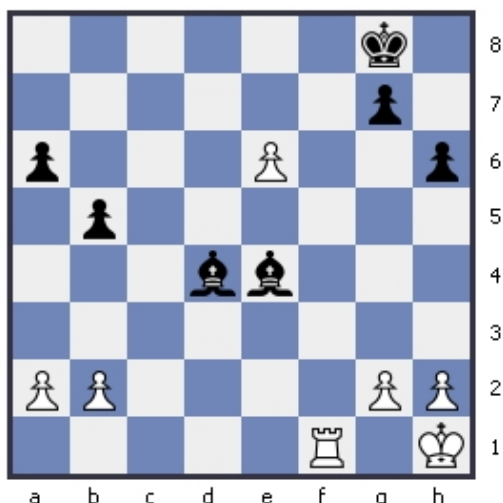
5. **Vc8 Sd8**

6. **Vc6 Ke7**

7. **Kd3 a černý se vzdal**, protože je *zugzwangu*, nevýhodě tahu. Ať zahraje cokoli, ztratí pěšce.

Hráči, obzvláště v koncovkách hrají bezplánovitě! A to je chyba. I špatný plán, je lepší než žádný plán. Základním kamenem je najít svou výhodu (často se pokouší vytvořit novou výhodu a nevidí, co mají na stole), vizualizovat si jako Capablanka konečnou vyhranou pozici a plán z toho často vyplyne sám.

Dvojice střelců



Partie 3: Bareev, E – Shirov, A
(černý na tahu)

O: Kdyby byl na tahu bílý, co by zahrál? (1b)

1. e7 Sg6 2. Vf8+ a bílý má nakročeno k vítězství.

Na tahu je ovšem černý. Někdy jen jedno jediné tempo chybí k vítězství, a proto si tahy nemůžeme dovolit plýtvat.

O: Jaké je hodnocení pozice? (1b)

Materiálně je pozice přibližně vyrovnaná, ale střelci černého v centru dominují velké části šachovnice a jsou silnější než věž. Bílý má dalekého pěšce na e6, kterého se mu nepodaří prosadit při správné hře černého. Je spíše lepší pro černého.

O: Jaké jsou plány obou stran? (2b)

Bílý, aby vyrovnal sílu střelců černého, se bude snažit aktivizovat věž a dostat ji do tábora soupeře, kde může napadat zatím slabé pěšce černého na dámském křídle.

Černému nestačí vymyslet jen svůj plán, ale musí počítat i s protiútokem soupeře a zabránit mu v jeho provedení. Bude se snažit získat e pěšce a zabránit bílému v získání dámských pěšců. Zároveň bude útočit na jeho dámské pěšce.

1...Sf6!

2. Ve1 Sg6

3. Vc1 Kf8

4. b4 Se4! (brání průniku věži na c6! 4. Vc6 – jak se bude černý bránit? A proč nejde Sxb2? 4. Vc6 a5 5. Va6 a4 s lepší pozicí černého. 4. Vc6 Sxb2? 5.e7+ Kxe7/Kf7 6. Vxg6 a bílý má kvalitu navíc. Bílý správně nejdřív hledal aktivitu pro svou věž a pak až uhnul napadeným pěšcem. Je důležité nejdřív využít své aktivity a pak se starat o slabiny.)

5. Vc8+ Ke7 (zajímavá odbočka je 5. Vc7 Sd5 6. Va7 Sxa2 7. Va8+ Ke7 8. Va7+. V této pozici bych ukončila výklad a zkusila si ji simultánně zahrát se svěřenci. V šachách nestačí si jen přehrávat partie, oni potřebují vžít do pozice a

„ochmatat“ si ji hraním. Nejenže se tím oživí trénink, ale zároveň můžete zjistit hráčovy slabé a silné stránky a jiné informace o jeho šachových schopnostech, které můžete využít v dalším tréninku, a oni získají zkušenosti. Černý nemá problém, po 8...Ke8 9. Va8+ Sd8 10. Vxa6, černý vylepší svou pozici a získá pěšce b4 a e6)

6. Vc7+ Kxe6

7. Va7 Sc2 (nesmí nechat vyměnit pěšce, po Vxa6 by dalším tahem bílého mohlo být a4)

8. Vxa6+ Kd5

9. Va7 Se5! (brání vnik věže na c7)

10. Va8 Sc3!?

11. Vc8 Kd4

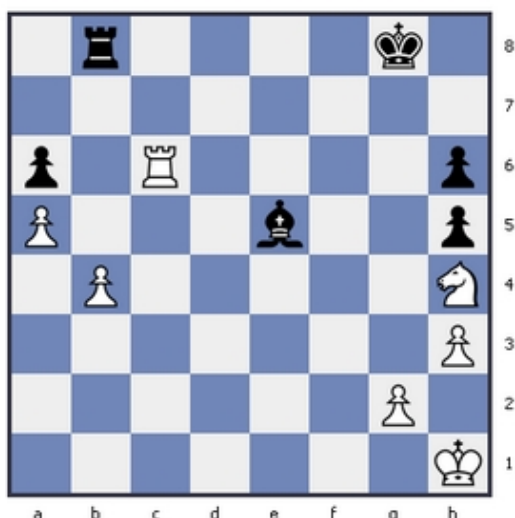
12. Vc7 Kd3

13. h4?! Sa4

14. g4 Sf6

15. h5?! (h5 nevytváří žádné problémy, g5 aspoň klade nějaké komplikace 15.g5 hxg5 16.hxg5 Sxg5 17. Vxg7 Sd2 18. Vg3+ Kc2 19. Vg2 Kc3! 20. Vg4 Sc1 21. Kg2 Sa3 0-1) **Ke4!** A bílý se vzdal, padne i jeho královské křídlo po 16. Kg2 Kf4 17. Kh3 Sd1

Botvinnikovo pravidlo



Partie 4: Schlichtkrull, C – Sjoberg, V
(bílý na tahu)

O: Jaké je hodnocení pozice? (1b)

Pozice obou králů je podobná, jen bílý by měl dávat pozor na mat na první řadě. Bílý má aktivnější figury (i přes otevřenou pozici, černý střelec nemá na co útočit), jeho jezdec se rychle dostane do hry a má i lepší pěšcovou strukturu (černý má slabého pěšce h6), 2 proti 1 na dámském křídle.

O: Jaký bude plán bílého? (2b)

Vytvoří si volného pěšce na dámském křídle a připoutá černého střelce k obraně černého pěšce.

- 1. Jg6 Sg3** (co se stane po 1. Vxa6 Vxb4 /hrozí mu mat a má napadeného jezdce, brání bylo předčasné, měl si vylepšit jezdce/ 2. g3 Sxg3 3. Jf5 Sf4 a černý má lepší šance než v partii)
- 2. Je7+ Kh7**
- 3. Jf5 Sf4**
- 4. g3 Sd2**

Bílý mohl skočit na pole f5 jezdce rovnou v prvním tahu, ale manévrem Jg6-Je7-Jf5 zahnal střelce na d2 a zahrál g3. Jedním z podceňovaných aspektů techniky je napadání nekryté soupeřovy figury, čemuž můžeme říkat **Botvinnikovo pravidlo**, podle příběhu Garryho Kasparova. Ten si jednou zavolal svého rádce Botvinnika a vylíčil mu svou pozici.
„Garry, řekni mi jednu věc, je tvůj střelec krytý pěšcem?“
„Ne.“
„Pak jsi prohrál.“ Kasparov tomu nechtěl věřit. Nejenže zablokoval soupeřova volného pěšce, ale pokryl svou jedinou slabinu. Ale jeho střelec, stejně jako v této pozici je náchylný k útokům, kterých bílý může využít.

5. Vxa6 Vxb4

6. Vb6 Va4

(6...Vxb6 7. axb6 Sa5 8. b7 Sc7 9. Kg2 s Je7-Jc6)

7. a6 Va5

8. Vb7+ Kg6 (8... Kg5 9. Vb5+)

9. Je7+ Kf6

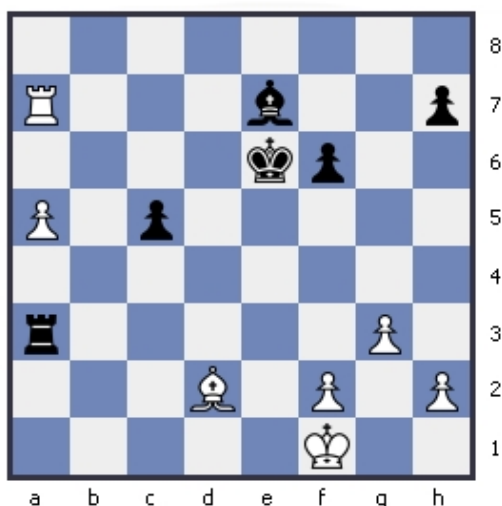
10. a7 Se3

11. Jd5+ a černý se za pár tahů vzdal.

Podle mě není hlavní při tréninku svěřencům říct, jak se partie hrála a proč, ale nechat je přijít na důležité tahy a momenty a pak jim to vysvětlit, proč tomu tak bylo. Tím, že na to přijdou sami, si dané učivo nejen lépe zapamatují, ale později se jim to může vyplatit v pravé partii, kdy se možná dostanou do podobné pozici a přijdou na její řešení snáze a rychleji, protože na to jednou už přišli. Hodnocení jejich odpovědí je nejenom motivuje, ale zároveň se budou více snažit a mezi sebou soutěžit. A poslední důležitý bod: **hrát**. Když si chcete zlepšit angličtinu, pojedete do Anglie a začnete mluvit anglicky. Když se chcete zlepšit schopnosti svých svěřenců, pošlete ho hrát turnaj!

Malý test

Malý test na závěr na vyzkoušení vašich svěřenců i Vás.

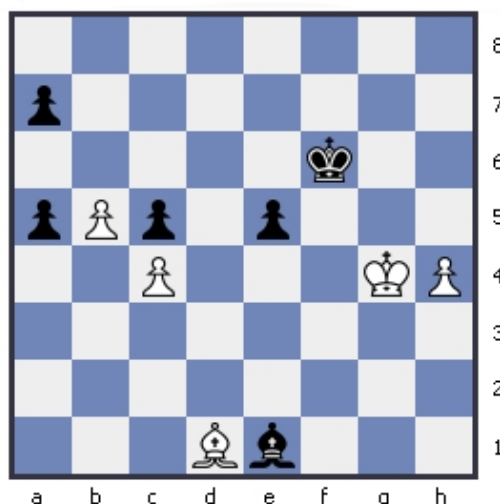


(Dolmatov, S – Ehlvest, J)

Diagram 1: Jaký bude plán bílého k vítězství? Proč černý nemůže hrát c4?

Řešení: Bílý má plány dva. První: Bílý má silného a pěšce, kterým bude postupovat, což donutí černého krále k postupu na dámské křídlo. Druhý: Jeho král půjde na královské křídlo a vysbírá mu pěšce.

Černý nemůže hrát c4. 1...c4 2. Vxe7+ Kxe7 3.Sb4+ **1-0**



(Shirov, A – Andersson, U)

Diagram 2: (pro fajnšmekry)

Černý zahraje tah a vyhraje.

Nápověda: Představte si, kde by ideálně stál černý král.

Řešení: 1...Sxh4 2. Kxh4 Kf5 3. Kg3 Ke4 4. Kf2 Kd3, bílý se brzy vzdal 0-1



Závěr

Při trénování se klade důraz na znalost zahájení, teoretických koncovek či taktiku, ale méně se procvičuje technika a transformace výhody. Je to velmi obsáhlé téma, ale málo zpracované a určitě se nedá popsat v těchto 7 stránkách, nicméně snažila jsem se nastínit cestu, jak se zlepšit. Pokud někdo hledá další způsoby tréninku, doporučuji si přehrát partie šachových mistrů (např. Frank Marshall a jeho partie Richard Teichmann – Frank Marshall) nebo knihu *Turning advantage into victory* od Soltise, která je určena všem šachistům od 1500 do 2500.

Zdroje: Megadatabase 2009

Dokumenty z přednášky T. Poláka

Soltis, A.: *Turning advantage into victory in chess*

Shirov, A: *Šachovnice v planemech 2*

Making decisions od Chess Masters School



*„Šachy, stejně jako láska, stejně jako hudba,
má sílu učinit lidstvo šťastným.“
(Tarrasch Siegbert)*