

**Využití krále v koncovkách
s nestejnými střelci
aneb
Nemá cenu to rovnou
dát za remis?**

Martin Stachoň

Sestaveno pro účely školení trenérů třetích tříd v roce 2012

**Za pomoc při vytvoření této seminární práce děkuji zejména hráčům,
kteří rozebrané partie sehráli, a mému kamarádu jménem Houdini 1.5a,
který mi ochotně pomáhal rozebírat problematické varianty.**

Slovo úvodem

Každý účastník školení trenérů třetích tříd, kterého jsem se tento rok zúčastnil i já, měl za úkol vypracovat seminární práci na určité téma. Já jsem si vybral „Král v koncove“ , protože v letošní sezóně jsem odehrál několik partií, kde právě král rozhodl partii a také jsem mnoho takových od mých spoluhráčů v týmu viděl.

Z vlastní zkušenosti můžu říct, že většina hráčů studium koncovek zanedbává nebo vůbec neřeší a právě jedna z mála věcí, co o nich ví, je „králem vpřed!“. Na toto téma jsem se pokusil na úrovni svých možností rozebrat některé zajímavé partie, které jsem buď sám v letošní sezóně hrál, nebo jsem je sledoval a tak jsem je zde okomentoval. Osobně si myslím, že pro pěknou ukázkou techniky výhry v koncovkách nemusíme jen chodit pro ukázková řešení mistrů světa nebo k nejlepším hráčům všech dob, ale občas i některý z našich spoluhráčů vytáhne z ruky nějaký skvost! Výhoda může být ta, že od hráče podobné úrovně můžeme plán nebo myšlenku snadněji pochopit.

Koncovky nestejných střelců často bývají „tou jedinou únikovou cestou“, protože snad každý i mírně pokročilý šachista přece ví, že koncovky nestejných střelců i s jedním nebo dvěma pěšci méně jsou „jasná remíza!“. Proto se na mě občas soupeři škaredě dívají, když nabídnou remízu v pozici, kde jsou sice na šachovnici nestejní střelci, ale mimo ně je na šachovnici ještě plno figur a já jim remízu nepřijmu. Ano, remizová tendence těchto koncovek je vysoká, ale čím více materiálu je na šachovnici, tím je více možností, jak partii pokazit a nebo naopak využít i malou výhodu k výhře.

Touto prací nechci dělat konkurenci Garryho „Velkým předchůdcům“, ani mnoha vel mistrům, kteří o aktivitě krále popsali stovky stran, a proto si ji každý může stáhnout zcela zdarma! I ty, Garry!

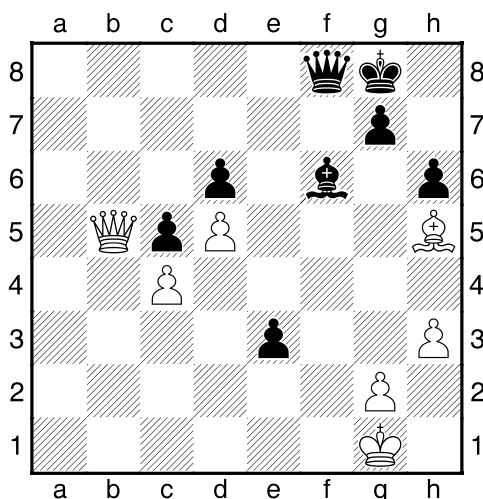
1. UKÁZKOVÁ PARTIE.

Úsek z partie, který bude následovat, poukazuje na to, že někdy i **absolutní prostorová převaha** a aktivita krále někdy **nemusí stačit k výhře**.

Silnější strana by si proto měla rozmyslet, které figury nechá na šachovnici.

Stachoň – Balšínek
2.liga E 2011/2012

Diagram č.1



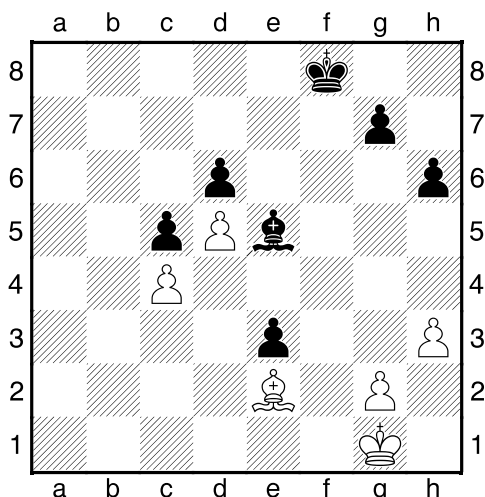
Postavení vzniklé po 40.tahu černého, tedy právě po časové kontrole. Bílý si mohl detailně promyslet, jak nejlépe ubránit pozici.

Co byste hráli na jeho místě?

41.De8!! jediný způsob, jak koncovku bez velkých problémů udržet. Černý má sice pěšce víc, bude mít aktivnějšího krále, ale bílý stihne vykrýt všechny hrozby. 41...Dxe8 42. Sxe8

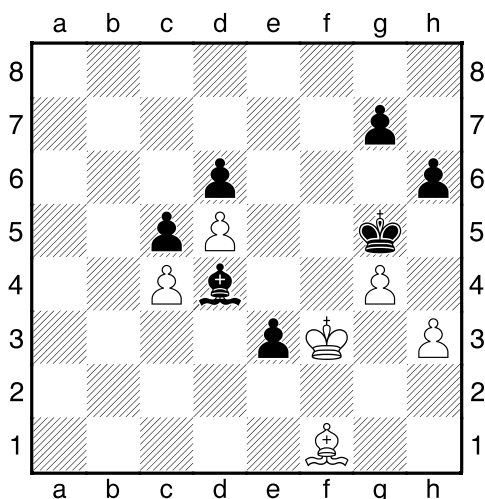
Kf8 43.Sh5 Sd4 44.Se2 Se5 Černý chce nyní **králem projít až na e4** a vytvářet hrozby spojené se ziskem **pěšce c4**. Pozice je však jasně remizová i přes pasivitu bílých figur..

Diagram č.2



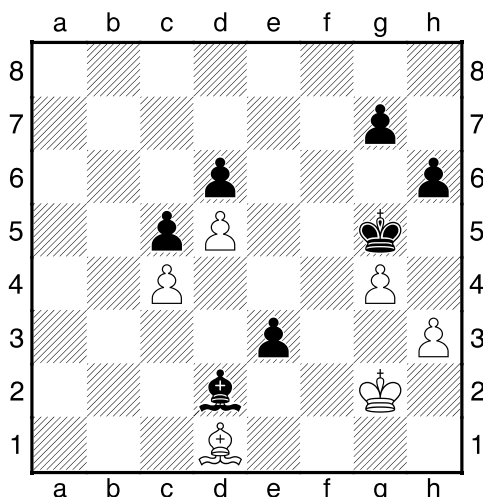
45.g4! Trocha prostoru neuškodí. Od této chvíle by však bílý neměl pěšci tahat. 45...Ke7 46.Kg2 Kf6 47. Kf3 Sd4 48. Sf1 Kg5 Černý může jediné doufat v soupeřovu chybu, zkusí tedy projít králem na královské křídlo, bílému stačí hlídat střelcem pole h3 a králem pole g3, černý se nemůže posunout nikam dál.

Diagram č.3



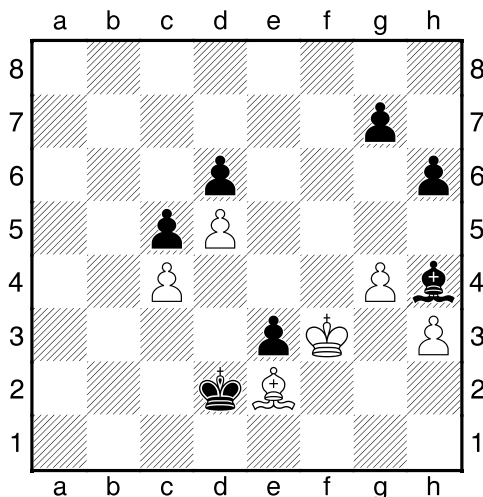
49.Se2 Kh4 50. Kg2 Sc3 51. Sd1 Se1 52. Se2 Sd2 53.Sd1 Kg5

Diagram č.4



Černý ničeho nedosáhl, zkusí to tedy ještě na dámském křídle: 54. Kf3 Kf6 55. Se2 Ke5 56. Sf1 Kd4 57. Se2 Se1 58. Sf1 Sf2 59. Se2 Kc3 60. Sf1 Kd2 61. Se2 Sh4

Diagram č.5



I když černý došel králem až na pole d2, nikam dál se posunout nemůže. Pozice je remíza. Ještě následovalo: 62. Sf1 Sg5 63. Se2 Ke1 64. Sd3 Kd2 65. Se2 Sf4 66. Sf1 Se5 67. Se2 Sd4 68. Sf1 Ke1 69. Se2 Kd2 a hráči se shodli na remíze.

Tato partie skončila remízou. Proč?

Černý si nechal vyměnit příliš mnoho figur a přešel do koncovky nestejných střelců s jedním pěšcem navíc, kde však byly šance na výhru mizivé, při správné hře bílého nulové.

Z toho plynou základní poučky pro silnější stranu v koncovkách nestejných střelců:

- 1) Pokud chcete partii vyhrát, **nechávejte figury na šachovnici**, šance na výhru tím stoupají.
- 2) Pokud figury **měníte**, důkladně **spočítejte vznikající koncovku** a snažte se ji objektivně hodnotit.
- 3) Pokud se bude **pozice** jevit jako **remizová a figury se vymění**, slabší straně to **ulehčí obranu pozice**.



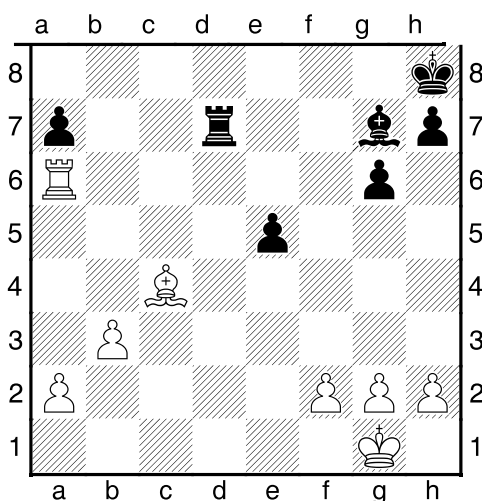
2. UKÁZKOVÁ PARTIE.

V následující ukázce oproti té první „přibyly“ věže. Černý si správně ulevil výměnami co nejvíce těžkých figur a nyní před ním stojí úkol – ubránit pozici s pěšcem méně. Nejlepší a nejrychlejší cestou by bylo vyměnit poslední pár věží, to ale bílý nebude chtít připustit.

Koutný – Brázdil

1.liga – východ, 2011/2012

Diagram č. 6



Pozice vznikla po 37. tahu černého.

Bílý by se měl pokusit o aktivizaci svého vlastního krále, pokud se mu podaří dostat na šestou řadu, černému se přitíží a bílý může kombinovat matové hrozby se ziskem materiálu. 38. Kf1 Sf8 39. Ve6 Vd2 40. a4 Sc5! Černý vynutí výměnu pěšců, což by mu mělo ulehčit práci v obraně 41. Vxe5 Vxf2+ 42. Ke1

Diagram č.8

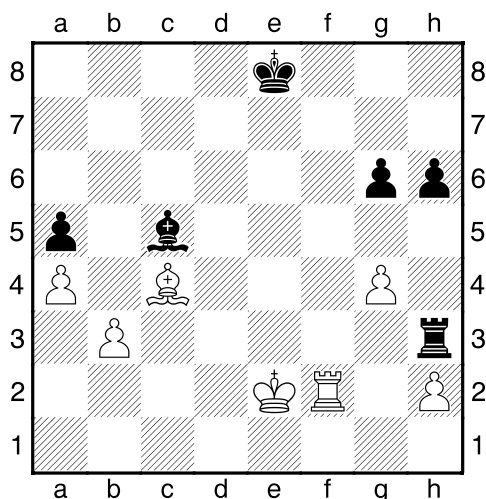
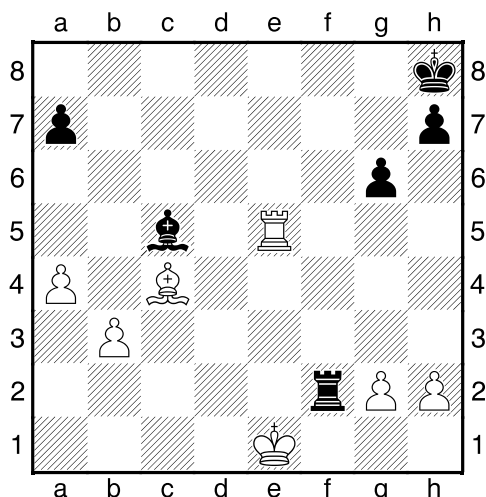


Diagram č.7



42...Vf5! Snaha o výměnu věží. Černý získává aktivní protihru,. Bílý musí řešit slabé pěšce g2 a h2 a jak dostat krále na opačnou stranu šachovnice. 43. Ve4 a5! Důležité zablokování soupeřových pěšců na barvě soupeřova střelce. 44. g4 Vf3 45. Kd1 h6 Černý chce všechny své pěšce na stejné barvě jako střelce – budou se lépe chránit. Bílý má čas vyzkoušet všechny možnosti, jak svého krále dostat k soupeřovým pěšcům. 46. Ve8+ Kg7 47. Vc8 Sb4 48. Vc7+ Kf8 49. Ke2 Vh3 50. Vf7+ Ke8 51. Vf2 Sc5

Zdá se, že **bílý ničeho nedosáhl** a nemá jak vylepšit svou pozici.

52. Vf6!! Vytahuje žolíka z rukávu. **Vrací pěšce navíc za aktivitu krále!** 52...Vxh2+

53. Kd3 g5 **Černý dokončil výstavbu svých pěšců.** 54. Ke4 Sb4 55. Kd5 Bílý král

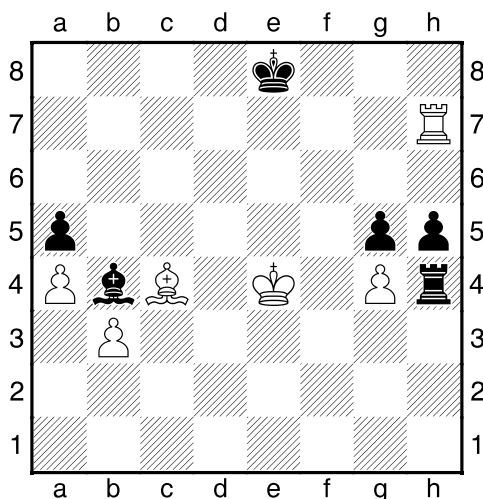
nebezpečně postupuje, ale hrozí černému opravdu nějaké nebezpečí? 55...Vd2+ 56. Ke4 (56.Ke6?

Vd6+ 57. Kf5 Vxf6+ => 56...Vh2 A bílý nemůže zabránit výměně dalších pěšců nebo postupu

h pěšce až na h4. 57. Vf7 h5 58. Vh7 Vh4?

Po náročné obraně ztrácí černý elemenárně pěšce (58...h4 =>)

Diagram č.9



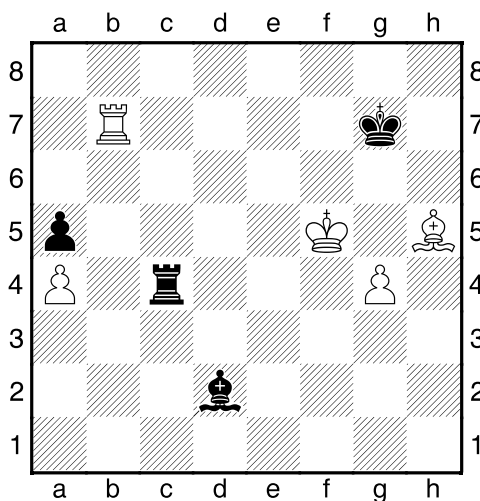
59. Sf7+! Kf8 60. Sxh5 Vh3 **61. Kf5! Bílý** se chopil situace a vyměňuje svého **b3-pěšce**, který mu už k ničemu není. 61...Vxb3 62. Kxg5 Sd2+ 63. Kg6 **Vb6+!** Výborná **obrana** pozice. Černý nenechá g-pěšce překročit pole g5, aniž by utrpěl ztráty. 64. Kf5 Vb4 65. Vf7+ Kg8 66. Vd7 Sc1 67. Vc7 Bílému nezbyvá než doufat v soupeřovu chybu, **pozice je remiza.** 67...Sd2 68. Vc2 Se3 69. Ve2 Sc1 70. Va2 Vc4

71. Va1 Kg7 72. Vb1 Sd2 **73. Vb7+!**

Bílý se rozhodl znovu obětovat pěšce za cenu prosazení svého vlastního g-pěšce!

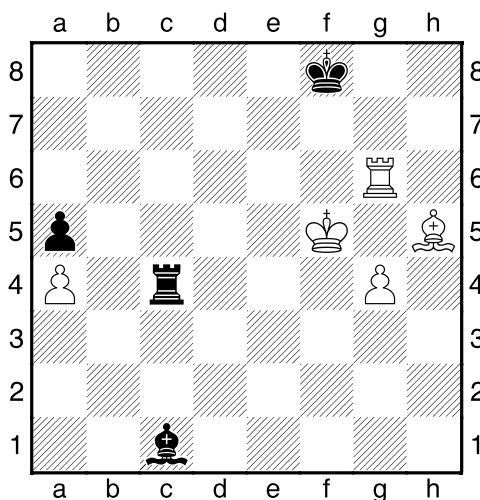
K výhře to ale přesto při správné obraně stačit nebude.

Diagram č.10



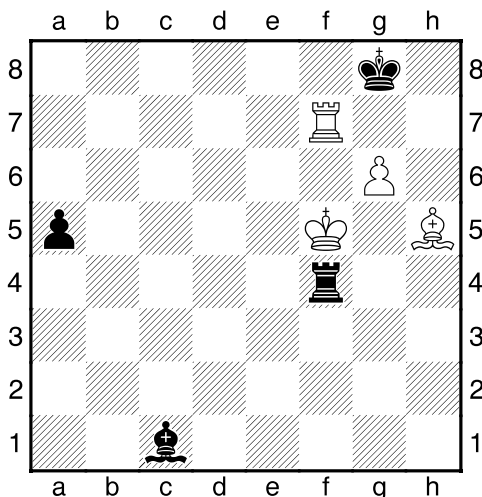
73...Kh6 74. Vb6+ Kg7 75. Vg6+ Kf8 76. Vd6 Sc1 77. Vf6+ Kg7 78. Vf7+ Kh6 79. Vf6+ Kg7 80. Vg6+ Kf8 **Černý král je zahnán na osmou řadu.**

Diagram č.11



81. Ve6 Vxa4! Černý získává důležitou protihru. 82. g5! A Vc4 83. Vf6+ Kg7 84. Vf7+ Kg8 85. g6! Dál se ale pěšec nemůže dostat. 85...Vf4+!! Konečně se černému podařilo vyměnit bílou věž, partie končí remízou.

Diagram č.12



86. Ke6 Vxf7 87. gxf7+ Kf8

$\frac{1}{2}$

Z této partie bychom mohli určit následující poučky:

- 1) Pozice i s pěšcem navíc (v koncovkách nestejných střelců) často bývají objektivně remizové.
- 2) Silnější strana však má mnoho možností, jak soupeře potrápit a tyto možnosti by měla využít jak nejvíc to jde! krále rozhoduje partii!

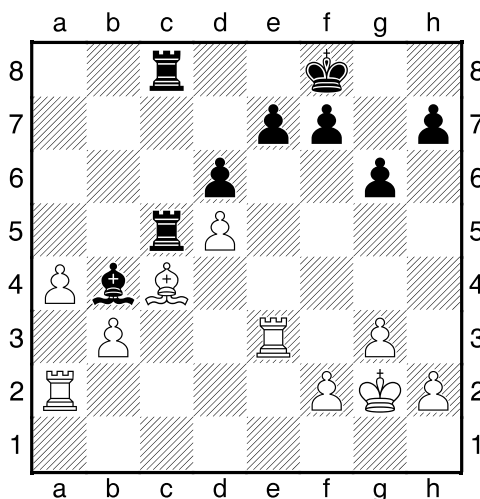
3. UKÁZKOVÁ PARTIE.

Následující ukázka je důkazem toho, že pro ochutnávku velmi dobré techniky výhry lepších pozic nemusíme chodit jen k mistrům světa a nejsilnějším hráčům historie, ale občas se také nějaký skvost najde i mezi námi, obyčejnými hráči!

Brázdil – Kratochvíl, K.

1. liga – východ, 2011/2012

Diagram č.13



Pozice po 30. tahu. Bílý v dosavadním průběhu partie získal pěšce, a proto je jediný, kdo může hrát partii na výhru. Ale jak to provést?

Postup A a B pěšce nejde uskutečnit, mat

by se dával v této pozici dost těžko. Jedině

postupně zapojit svého krále do útoku, aktivita

krále rozhoduje partii! Černý je odkázán pouze k pasivní obraně.

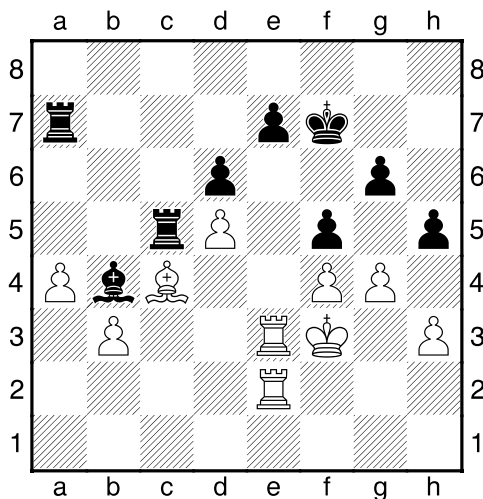
31. Vae2 V8c7 32. Vd3 Va7 33. f4 f6 34. Kf3!

Pomalou, ale jistě. Důležité je nedát černému

žádnou protihru. 34... Kf7 Dál se černý král

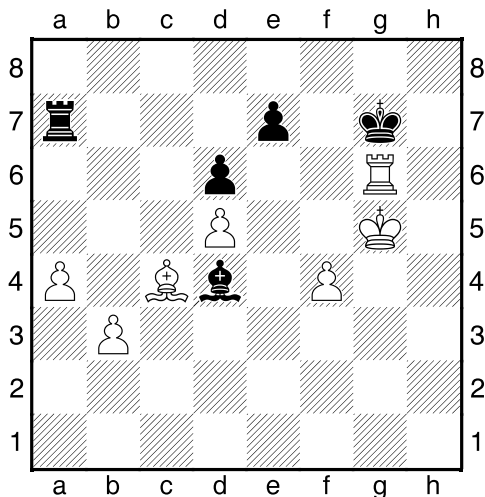
ale **nedostane**, zatímco **bílý může kamkoli** se mu zachce. 35. Ve4 **f5?!** Takové **oslabení** bílý uvítá, kdyby ale f5 nepřišlo, bílý by ho brzy mohl zahrát sám. 36. Ve2 h5 37. h3 Va8 38. Vde3 Va7 **39. g4!**

Diagram č.14



Bílé figury výborně **spolupracují**, černé se nemohou dostatečně rychle zapojit do obrany na královském křídle. **Plánem** bílého proto je **vniknout věžemi na otevřený sloupec g nebo h**, a hlavně – **podpořit je králem!** 39...hxg4+ Sporné rozhodnutí (po 39...h4 by se otevřel sloupec g a černému by zůstala slabina na h4) 40. hxg4 Vc8 41. Vh2 fxg4+ **42. Kxg4! Králem vpřed!** 42...Vg8 **Pasivní obrana**, ale i po jiných tazích by byla černá pozice beznadějná. 43. Vh7+ Vg7 **44. Vxg7+! Bílý sice mění útočnou figuru, ale získává pěšce a s ním i rozhodující převahu.** 44...Kxg7 45. Kg5! Sc5 46. Ve6! Sd4 **47. Vxg6+ a pěšec je doma!**

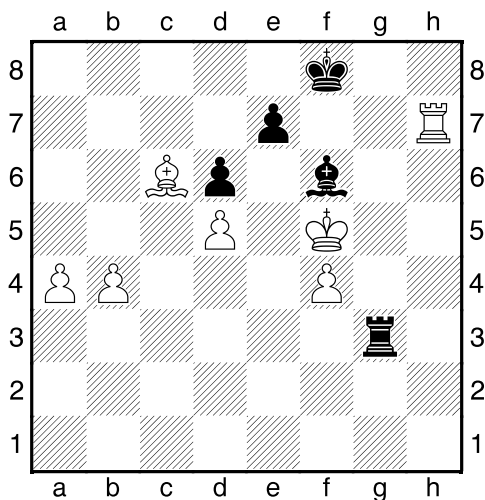
Diagram č.15



Černý se stále nedostal k protihře, ztratil pěšce a jakmile se **bílému** podaří **rozhýbat své pěšce A a B**, bude **konec hry**. Černý bude donucen převést svou věž na královské křídlo, partii tím ale nezachrání.

47... Kf7 48. Vh6 Sf6+ 49. Kf5 Va8 50. Sb5 Vg8 51. Vh7+ Kf8 52. Sc6 Vg3 Poslední pokus o nějakou aktivitu. **53. b4! Pěšci se rozhýbali**, partii je konec.

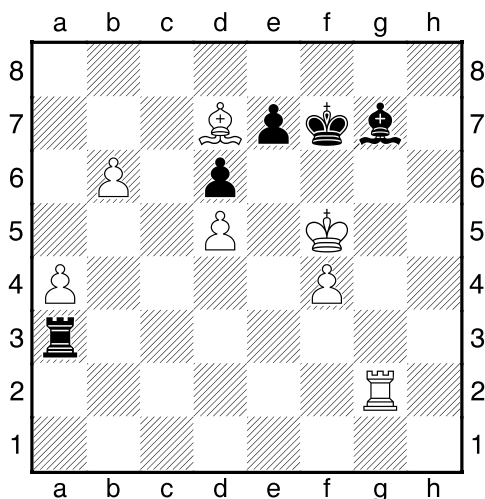
Diagram č.16



Následující tahy už jsou jen otázkou nalezení nejrychlejší výhry, možností je mnoho.

53...Va3 54. b5! Kg8 (sebrání pěšce a4 by jen urychlilo prohru) 55. Vh2 Sd4 56. Vg2+ Kf7 57.Sd7 Sg7 **58. b6!**

Diagram č.17



Prosazení jednoho z pěšců je už otázkou několika tahů, černý se vzdal.

1-0

Co nám tato partie říká?

- 1) V této partii si **bílý** správně **ponechal oba páry věží** v koncovce nestejných střelců, což v konečné fázi vedlo společně s výborným **vylepšením krále k výhře**.
- 2) **Černý neměl dostatek prostoru**, bílý mu díky uzavření c-sloupce nedal žádnou protihru a tím se partie bránila černému ještě hůře.

Závěr

V prvním příkladu měla silnější strana pouze koncovku nestejných střelců s pěšcem navíc, což nestačilo k výhře.

V druhém měla silnější strana ještě k dispozici jeden pár věží, koncovku však po poměrně složité obraně slabší strana zvládla.

Ve třetím měla silnější strana k dispozici 2 páry věží, pomocí nich kombinovala hrozby matu se získáním materiálu.

Co z toho vyplývá? V koncovkách nestejných střelců by neměla silnější strana spoléhat pouze na materiální výhodu, ale také se snažit zapojit krále co nejlépe do hry. A to nejdůležitější?

Neměnit figury bránící se straně, pak je obrana o mnoho snazší.