

Федеральное агентство по образованию
Государственное образовательное учреждение высшего профессионального образования
Ульяновский государственный технический университет

А.Я. Габбазова

***Учимся играть в шахматы –
развиваем интеллект***

Учебное пособие

Ульяновск – 2007

Azbuka (cyrilice) vypadá asi takto:

АЗБУКА

Аа	<i>Аа</i>	a	Рр	<i>Рр</i>	r
Бб	<i>Бб</i>	b	Сс	<i>Сс</i>	s
Вв	<i>Вв</i>	v	Тт	<i>Тт</i>	t
Гг	<i>Гг</i>	g	Уу	<i>Уу</i>	u
Дд	<i>Дд</i>	d	Фф	<i>Фф</i>	f
Ее	<i>Ее</i>	ěje	Хх	<i>Хх</i>	ch
Жж	<i>Жж</i>	ž	Цц	<i>Цц</i>	c
Зз	<i>Зз</i>	z	Чч	<i>Чч</i>	č
Ии	<i>Ии</i>	i	Шш	<i>Шш</i>	š
Йй	<i>Йй</i>	j	Щщ	<i>Щщ</i>	šč
Кк	<i>Кк</i>	k	Ээ	<i>Ээ</i>	e
Лл	<i>Лл</i>	l	Юю	<i>Юю</i>	ju
Мм	<i>Мм</i>	m	Яя	<i>Яя</i>	ja
Нн	<i>Нн</i>	n	Ъъ	<i>Ъъ</i>	tvrdý znak
Оо	<i>Оо</i>	o	Ыы	<i>Ыы</i>	y
Пп	<i>Пп</i>	p	Ьь	<i>Ьь</i>	měkký znak

Písmena ъ, ы, ь se nevyskytují na začátku slova a zařadili jsme je proto na konec. Pojačím však patří za písmena г (n, g), ш (m, sh), ц (c), ч (č), ъ (tvrdý znak), ь (měkký znak).

a

Ruský

Přeložit

Ruská

Zavřít

ë 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - = ←

й ц у к е н г ш щ з х ъ

Caps ф ы в а п р о л д ж э ↵

Shift я ч с м и т ь б ю .

@&#

Taktika

Obsah výuky a jak co s čím souvisí?

Základní taktické prostředky

- Dvojitý úder
- Obrana před dvojitým úderem
- Vazba
- Obrana před vazbou
- Odtážený útok
- Odtážený šach, dvojitý šach

Kombinace

- **Kombinace je vynucená změna v působnosti figur obou stran, vynuceně vedoucí ke koordinovanému působení figur jedné ze stran a zisku významné výhody.**
- Tím může být zisk materiálu, obsazení významných bodů na šachovnici, nebo mat soupeřovu králi.
- Kombinace je často, nikoli však vždy doprovázena obětí materiálu.

Kombinace jsou často rozdělovány takto:

Kombinace s tématem zavlčení

Kombinace zavlčení krále

Kombinace blokáda, dušený mat

Kombinace dušený mat

Kombinace na téma odvlčení

Kombinace na téma uvolnění pole

Kombinace na téma uvolnění sloupce nebo řady

Kombinace na téma odstranění obrany

Kombinace řekrytí

Proměna pěšce

Kombinace hra na pat

Kombinace hra na pat, šílená věž

Kombinace rozbití pěšcové obrany krále

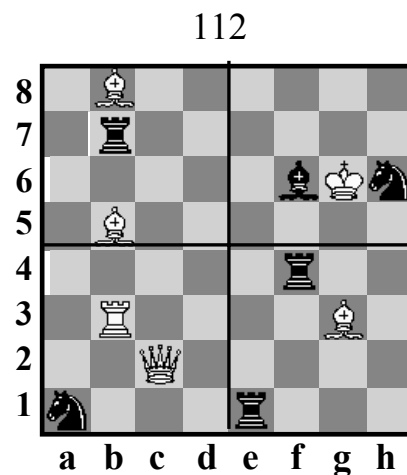
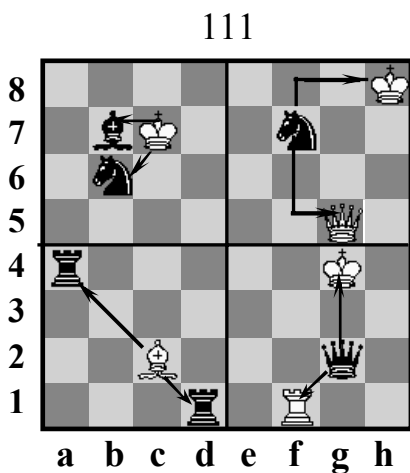
Vyčkávací tah, výhra tempa

Rentgen

Pronásledování

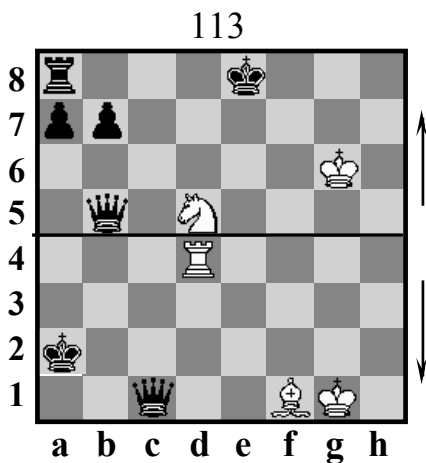
Dvojí úder

Současné napadení několika figur (nejčastěji na dvě) se nazývá dvojí úder, nebo také vidličkou. Na D111 jsou ukázány 4 pozice. Šipky jsou vedeny od figury, která dvojí úder uskutečňuje. U D112 doplňte chybějící šipku.

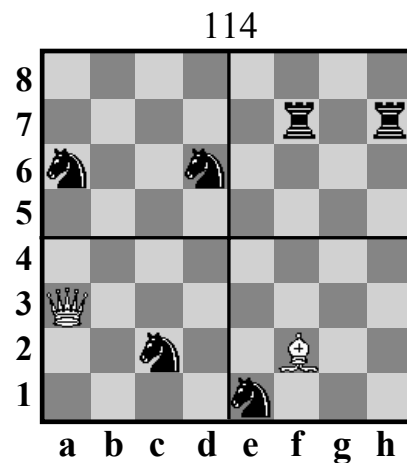
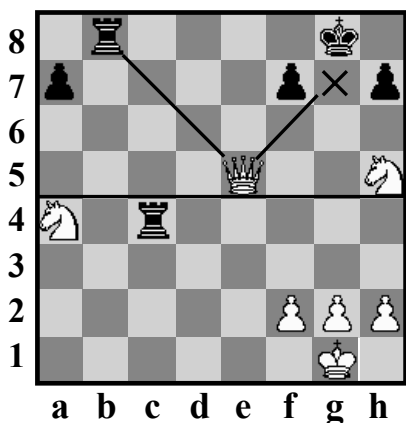


1

Na D113 najděte dvojí úder, a doplňte šipku od útočící figury. Na D 114 ve všech 4 pozicích zkuste doplnit chybějící figuru tak, aby vznikla vidlička.

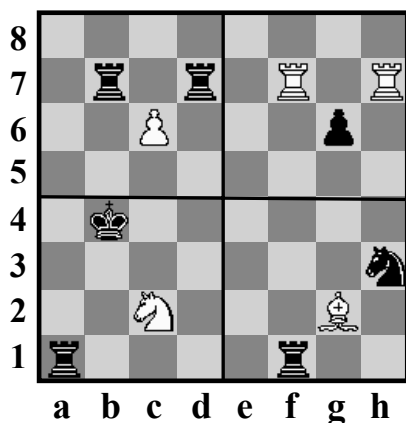


115



V horní pozici na D 115 bílá dáma uskutečňuje dvojí úder s pomocí napadení věže a pole g7, kde hrozí matem králi. Tento případ si zvláště zapamatujte. Obdobně u dolní pozice, zakreslete šipkou dvojí úder věží.

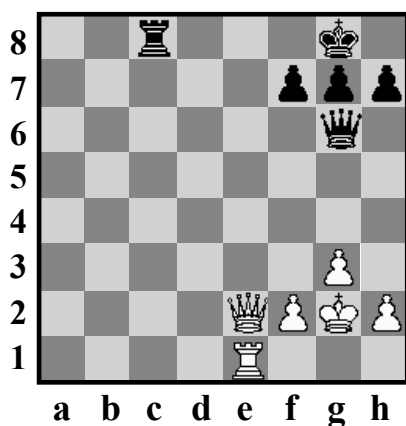
116



Na D116 jsou ukázány 4 pozice. U každé z nich doplňte šipky od útočící figury. Najděte chybnou pozici.

117

Костров, Рожков



V pozici na D117 je bílý na tahu a dá mat 2 tahem. Napište řešení:

1. _____
2. _____

118

Чигорин – Шовальтер



D118V této

pozici dvojí úder 1. f6+ rozvrací veškeré obranné možnosti černého. Najděte a posuďte možné tahy černého:

1...Vxf6 2.Dxe7 - černý ztratil figuru

1...Dxf6 2. Vxg4 - černý ztratil figuru

1...Kxf6 2. Df5+ Kg7 jediný způsob obrany

V této pozici bílý znovu nachází dvojí úder. Najděte ho:

3. _____

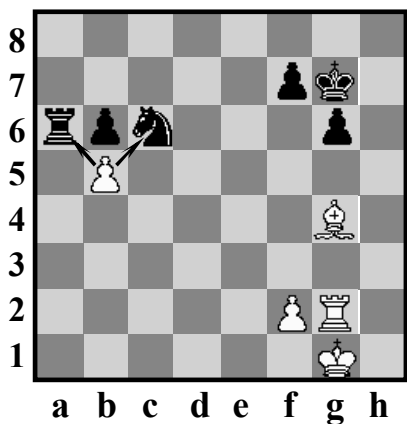
119



Obrana před dvojím úderem

Existuje vůbec obrana před dvojím úderem? Můžeme zabránit ztrátě figury? V některých případech je obrana možná.

120



Na D120 napadá pěšec dvě figury černého.
Obrana spočívá v tom, že napadená věž dá šach.
1...Va1+. Bílý se musí bránit a dalším tahem
2.Kh2 Jd4 je figura zachráněna.

121

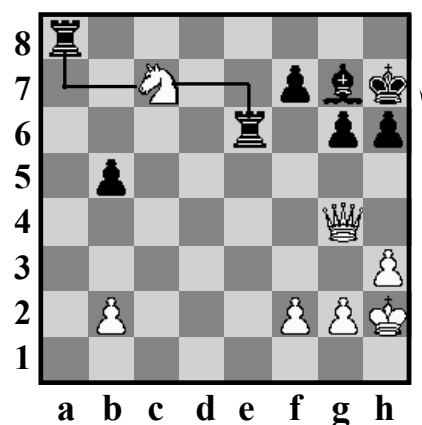
Zhodnoťte pozici D121

Černý jezdec c7 uskutečnil dvojí úder na věže.

Najděte možnost, jak se před touto hrozbou bránit.

1. ... S_____

1. ... V_____



Vazba

Vazba - je napadení dámou, věží, střelcem nepřátelské figury nebo pěšce, která brání (kryje) jinou figuru nebo důležité pole. S využitím tohoto způsobu se omezuje pohyb nepřátelských figur a pěšců. Figura nebo pěšec se nazývá svázanou, jestliže její pohyb vede k materiální, nebo poziční ztrátě, nebo takový tah není možný kvůli šachu králi.

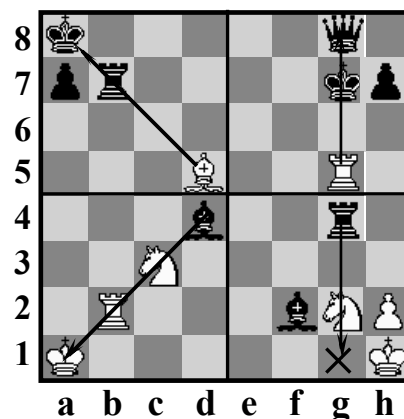
122

Podívejte se na D122

Ve všech případech míří šipka od útočící figury k figurám, které jsou svázané.

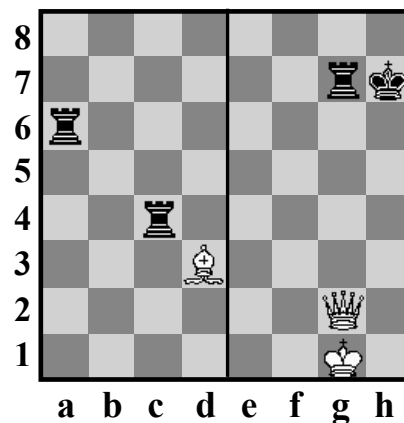
Pozor, vazbu nemůže vzhledem ke způsobu jak táhne provádět jezdec.

Jak se nazývá hrozba jezdcem?

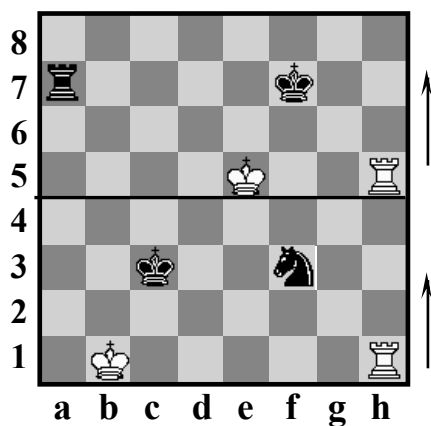


Na D123 nakreslete šipky ke svázaným figurám.

123



124



Na D124 proved'te vazbu a naznačte je šipkami.

Zhodnoťte pozici na D125

Tah bílého

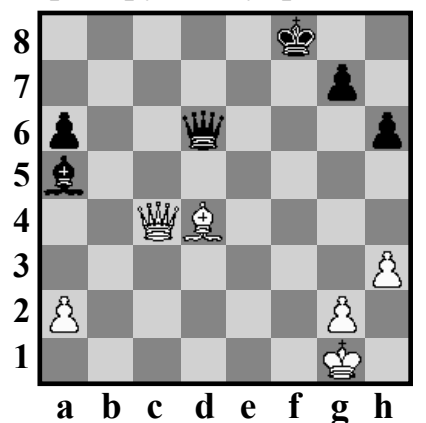
1. Sc5 - vazba.

Černý má možnost obrany, a využije ji tahem:

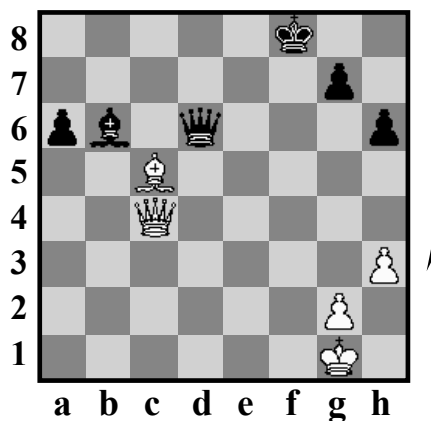
1. ... Sb 6 ! – vazba,
brání černé dámy není možné kvůli šachu.

125

Бриндруп – Будрих, 1954г



126

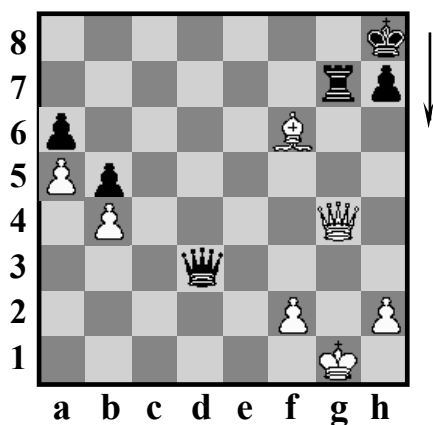


D126

Najdi, jak bílý přece jen získá dámu soupeře. Využijte dvojí úder i vazbu.

1. _____
2. _____

127



Zhodnot' e pozici na D127. Āern pozice se na prv pohled zd hor, ale nemylte se. Āern vyhraje a pouije k tomu vazbu.
Najd'ete řeen:

Podiv'ejte se na partii Keres - Arlamovsk, 1950

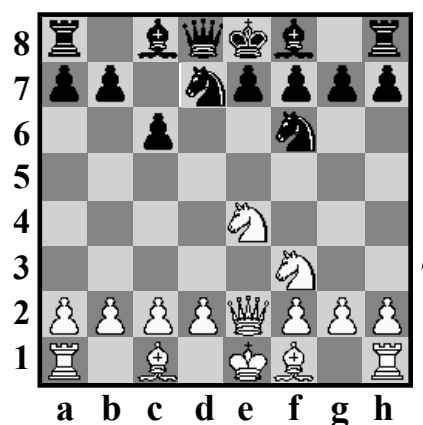
Obrana Caro can

1. e4 c6
2. Kc3 d5
3. Kf3 de
4. K:e4 Krf6
5. Φe2 Kbd7?

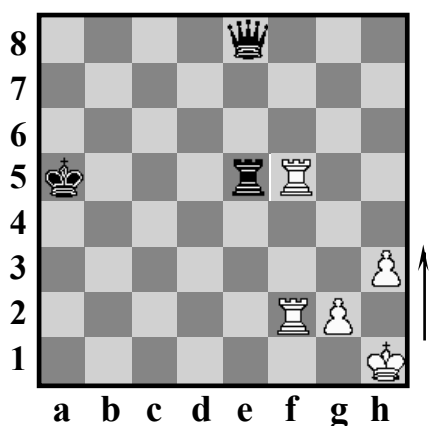
V dan pozici dal Keres mat (najd'ete ho na D 128)

6. _____x.

128



129

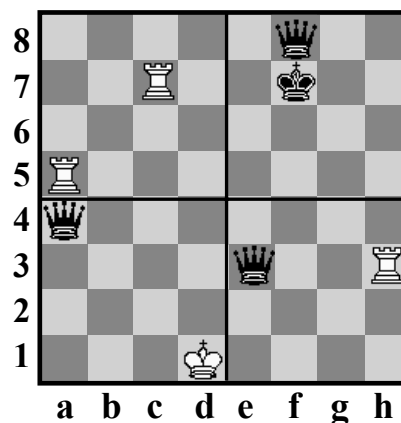


Zhodnot' e pozici na D129. Souhlaste, že bl m prevahu?

Najd'ete za blho nejlep řeen a využijte pi tom ideu vazby.

1. _____!

130

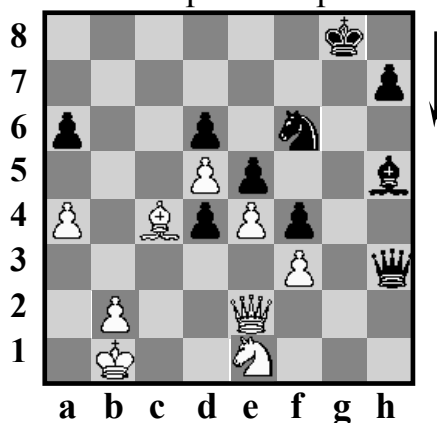


Ve vech pozicch

D130 nakreslete chybejc figury tak, aby byly ve vazb.

131

Чеховер – Капарян



Na D131 černý táhl:

1. ... J:e4

Vzetí jezdce pěšcem vede ke ztrátě dámy

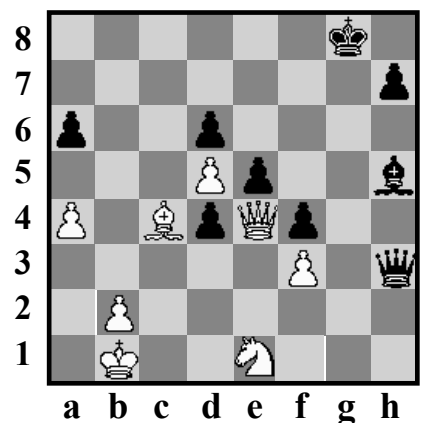
2. fe S:e2

Posuďme za bílého co se stane když vezme dámou: 2. Dxe4 - vznikla pozice D132.

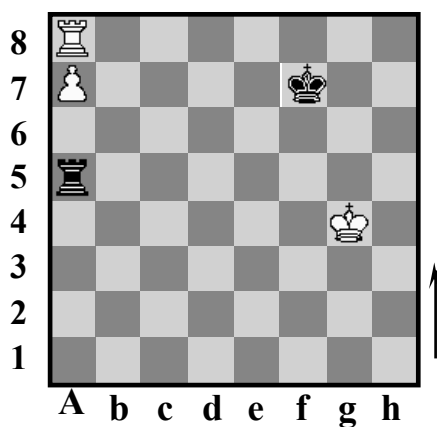
Najdi za černého nejlepší pokračování:

2. ... _____

132



133



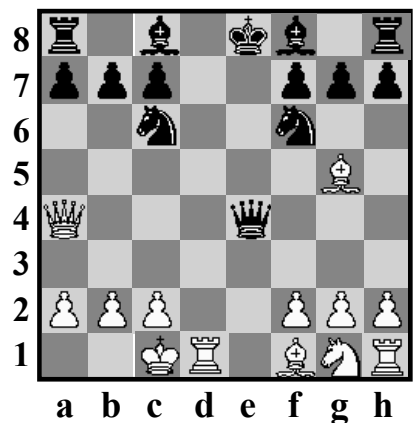
D 133. Bílý táhl 1.Vh8! Vysvětlete proč je 1. Vxa7? špatný tah. Najděte lepší možnost.

2. _____!

Podívejme se na poartii Bronštejn - NN, 1950

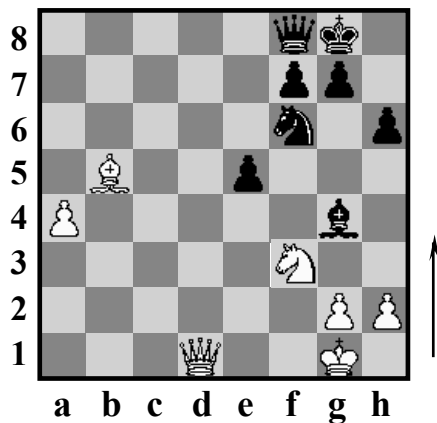
1. e4 e5
2. d4 ed
3. Ф:d4 Kc6
4. Фа4 Kf6
5. Kc3 d5
6. Cg5 de
7. K:e4 Фе7?
8. 0-0-0 Ф:e4 – D134
9. Лd8+! Kp:d8
10. Фе4 černý se vzdal, protože nelze
10. ... K:e4 (jezdec je svázan s králem).

134



Obran vazby

135

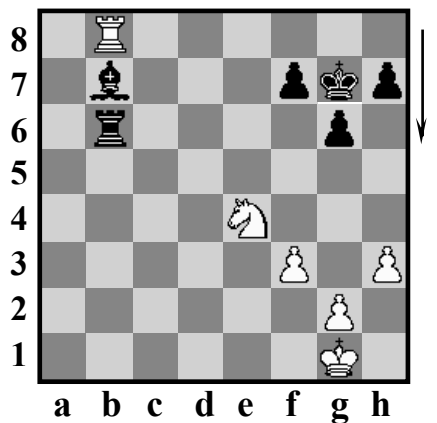


Vazba je jistě nebezpečná, ale i zde existují velmi dobré způsoby obrany. V pozici na D135 je bílý jezdec svázan se svoji dámou. Černý hrozí tahem 1...e4 a bílý by přišel o jezdce. Nalezněte v této pozici tři způsoby obrany této vazby.

1. Představit méně důležitou figuru nebo pěšce:
2. Zahnat napadající figuru:
3. Odejít svázanou figurou z vazby: _

136

В. Голенищев



V pozici na D136 se černý zbaví vazby tím, že využije čtvrtý způsob.

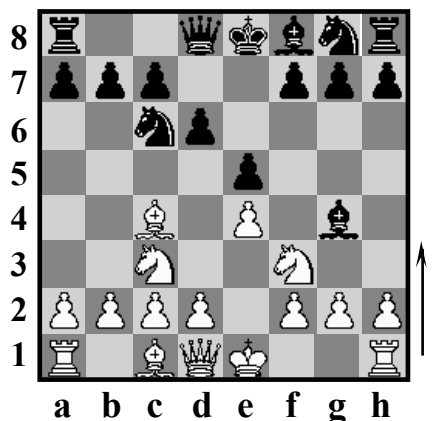
4. Navázání souhry mezi vlastními figurami

1. ... Vb1+
2. Kf2 S:e4

5. Taktický způsob zrušení vazby. D137

1. J:e5! Může nyní černý brát
1. ... S:d1dámu?
- Najděte mat
2. _____
3. _____x

138



Podívejte se na partii

1. e4 e5 2. Kf3 d6
3. Cc4 Kc6 4. Kc3 Cg4

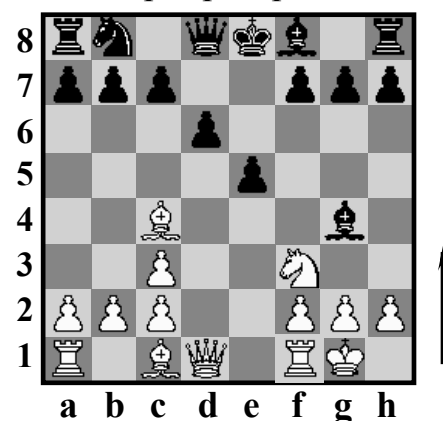
D 138.

Černý střelec váže bílého jezdce k dámě.

V této situaci bílý táhl:

137

Тейлор-Дрейер, 1934г.



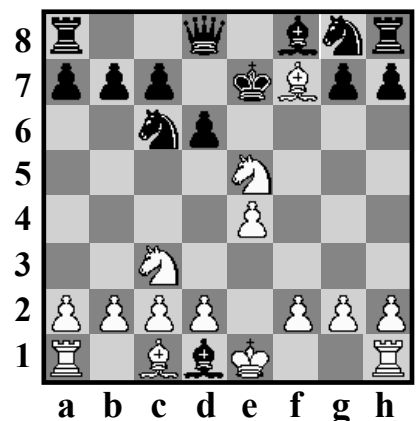
5. J:e5?! S:d1??

6. S:f7+ Ke7

D 139

Zhodnoťte pozici. Nalezněte za bílého nejlepší pokračování: _____

Mat Legala - je příkladem taktického způsobu zbavení se vazby. Pozor - tah 5.Jxe5 je pouze léčka. Pokud černý místo brání dámy zahraje 5. ...Jxe5 získá figuru a vyhranou pozici.

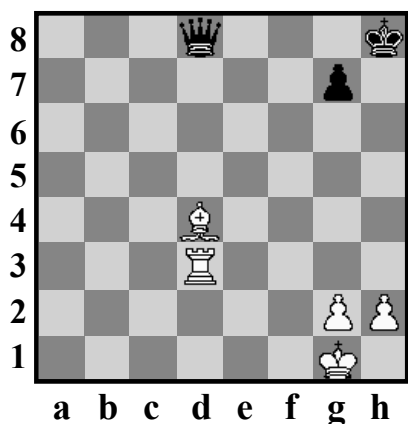


Odtah

Odtahený útok (odtah) je druh útoku (napadení) soupeřových figur.

Toto napadení lze uskutečnit se šachem nebo bez šachu.

140

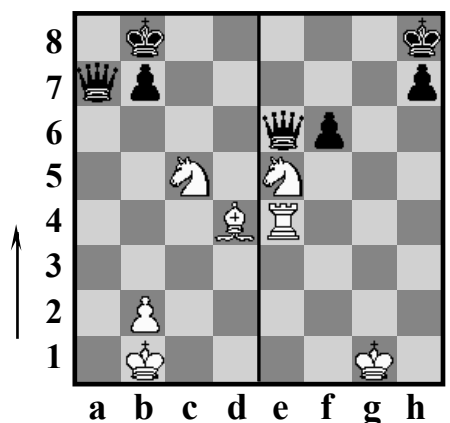


D140. 1. S:g7+ – dvojí úder. Střelec šachuje krále se současným uvolněním sloupce věži, která napadá dámu. Černý dělá vynucený tah:

1. ... K:g7

2. V:d8 – s výhrou.

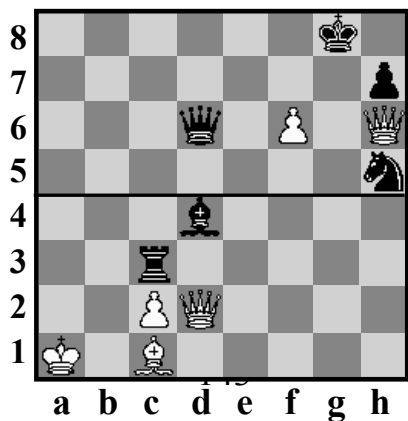
141



Na obou pozicích D141 nalezněte za bílého nejlepší pokračování:

1. _____ 1. _____

142



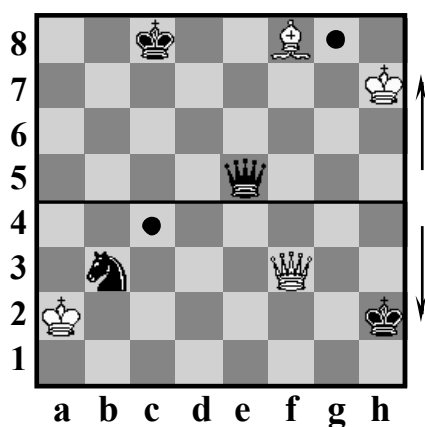
V obou pozicích D142 nalezněte nejlepší pokračování:

1. _____

2. _____

1. ... _____

2. _____



V horní pozici doplňte chybějící figuru a nakreslete šipkou provedení odtahu.

1. _____

V dolní pozici doplňte chybějící černou figuru a proveďte odtah:

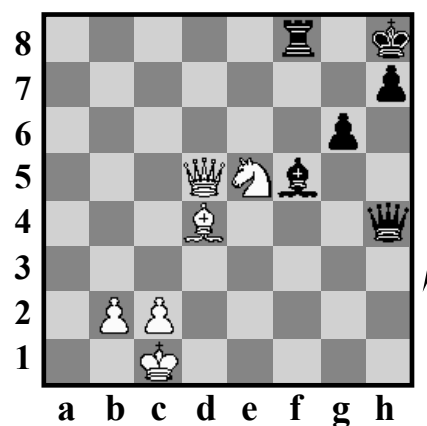
1... _____.

Zhodnoťte pozici na D144
Bílý dá mat v jednom tahu:

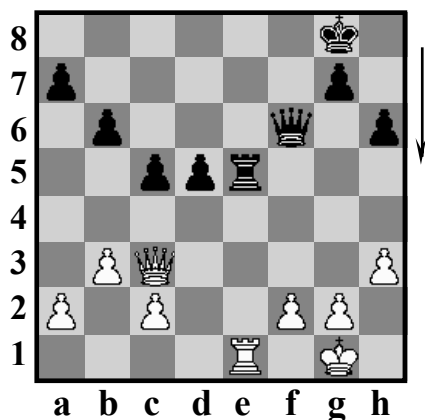
1. J:g6++ a mat

Povšimněte si, že při dvojím šachu, není možné žádnou z útočících figur brát, přes to, že jsou napadené.

144



145



D145 Bagirov - Cholmov:

1. ... Лe2!! – bílý se vzdal. Proč myslíte?

Pokračujte ve hře:

2. V:e2_____

Nebo

2. Df6_____

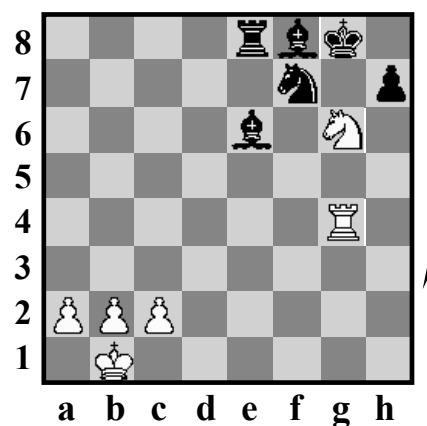
3. _____

Na D 146 najděte mat ve dvou tazích. Využijte k tomu odtah:

1. _____

2. _____

146



Podívejme se na partii Tarasch - NN

Obrana Caro-can

1. e4 c6 2. d4 d5
3. Kc3 de 4. K:e4 Kf6
5. Cd3 Φ:d4 6. Kf3 Φd8
7. Φe2 Cf5?! 8. K:f6+ gf
9. C:f5 Φa5+ 10. Cd2 Φ:f5
11. 0-0-0 Φe6? 12. Φd3!? Φ:a2

Zhodnoťte pozici D147.

Bílý využil taktický obrat dvojího šachu
a dal mat ve 3 tazích:

13. Φ _____

14. _____

15. _____++ _____

15. _____x

Bloch

D148 obě strany pokud jsou na tahu, dají mat
ve 3 tazích:

1. Φ _____

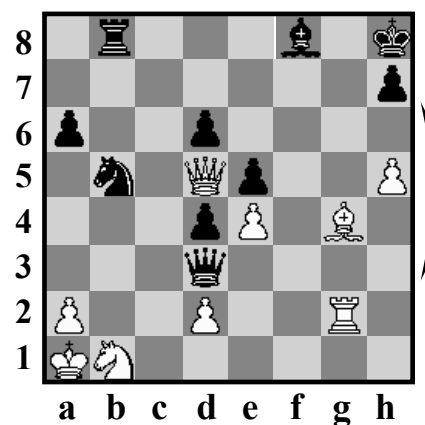
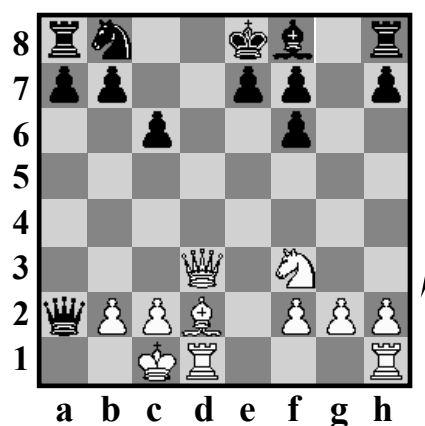
2. _____++ _____

3. _____x

1. ... Φ _____

2. _____++ _____

3. _____x



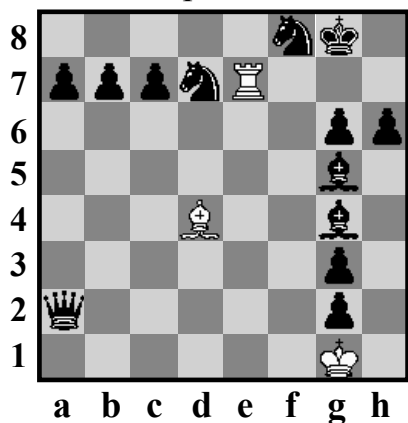
Zhodnoťte pozici na D149. Bílý má rozhodující

výhodu. Přes to, že má černý materiální výhodu, bílému na tahu se podaří vyhrát.

Pozorně se podívejte jak to provede. Bílá věž a střelec, společným úsilím
seberou všechny figury soupeře. Tento typický manévr se nazývá **mlýnice**.

149

Гришин



1. Лg7+ Kph8 2. Л:d7+ Kpg8

3. Лg7+ Kph8 4. Л:c7+ Kpg8

5. Лg7+ Kph8 6. Л:b7+ Kpg8

7. Лg7+ Kph8 8. Л:a7+ Kpg8

9. Лg7+ Kph8 10. Л:g6+ Kph7

11. Лg7+ Kph8 12. Л:g5+ Kph7

13. Лg7+ Kph8 14. Л:g4+ Kph7

15. Лg7+ Kph8 16. Л:g3+ Kph7

17. Лg7+ Kph8 18. Л:g2+ Kph7

19. Л:a2! – Nadešla situace ke vzetí dámy!

Odtažený šach, dvojí šach

Odtažený šach - je případem odkrytého napadení. Tento taktický prvek se provádí následujícím způsobem. Tah provádíme jednou figurou, šachuje druhá figura tím, že dosud uzavřená dráha mezi ní a králem soupeře se uvolnila.

Dvojí šach, podle pořadí, nejčtenější případ dvojího šachu. Obě figury napadají svým tahem nepřátelského krále se šachem. Tento případ umožňuje napadající straně zaujmout pozice, které by jinak byly nedostupné.

D144, 146, 147, 148).

Prostudujte partii

Рети – Таргаков, Вена, 1910 г.

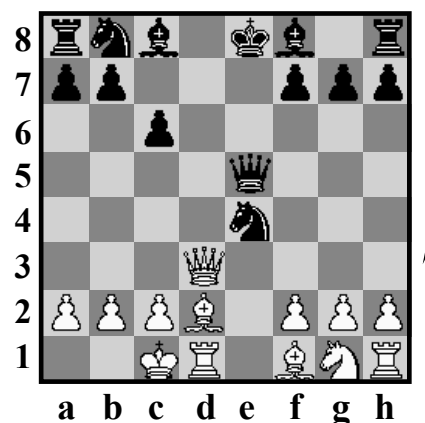
Защита Каро-Канн.

1. e4 c6
2. d4 d5
3. Kc3 de
4. K:e4 Kf6
5. Фd3 e5? (5...Kbd7)
6. de Фа5+
7. Cd2 Ф:e5
8. 0-0-0 (léčka!) K:e4?

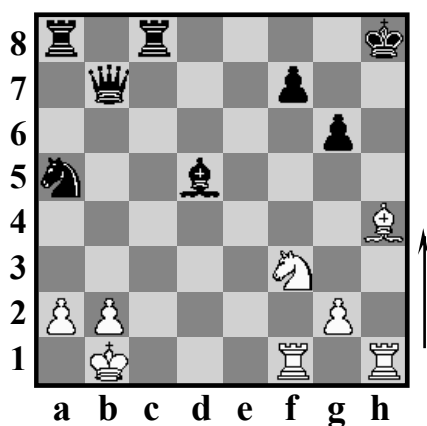
D150 Njděte mat ve třech tazích. Postupujte podle schematu:

1. Oběť dámy
2. Dvojí šach
3. Mat věží

150

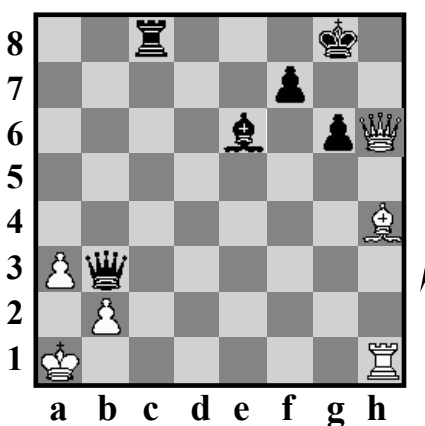


151



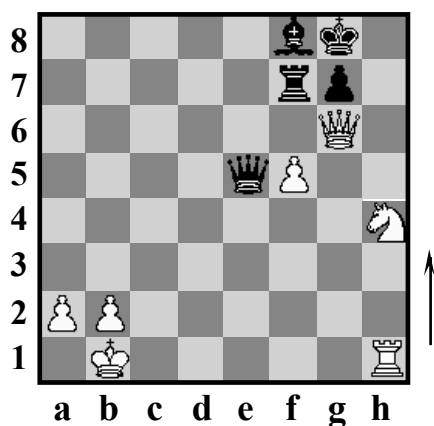
Mat druhým tahem

152



Mat třetím tahem

153



Mat třetím tahem

154
Юдович

Mat druhým tahem

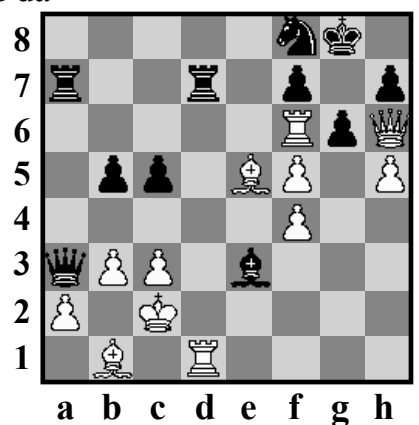
V pozici na D154 každá ze stran, pokud bude na tahu dá
mat ve dvou tazích.

1. D _____ + _____
2. V _____ x

1. ... D _____ +
2. _____ V _____ x

155

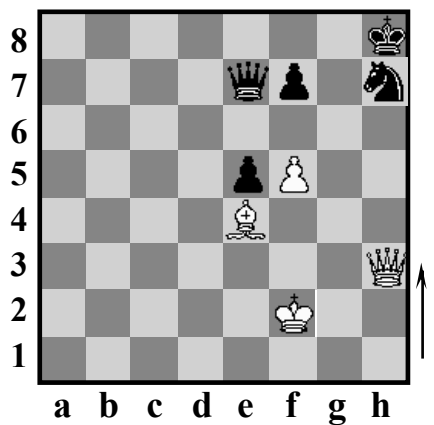
Б

**Opakování**

Nalezněte řešení v následujících případech:

156

Панов

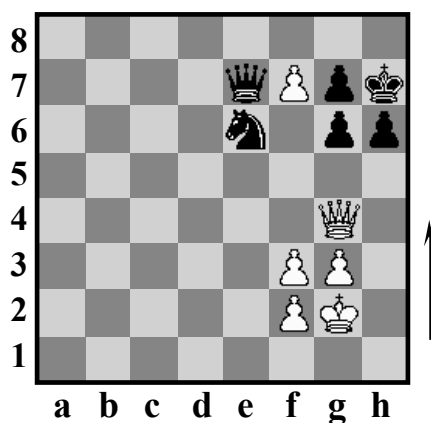


D156

Zisk jezdce

1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ : _____

157
Панов

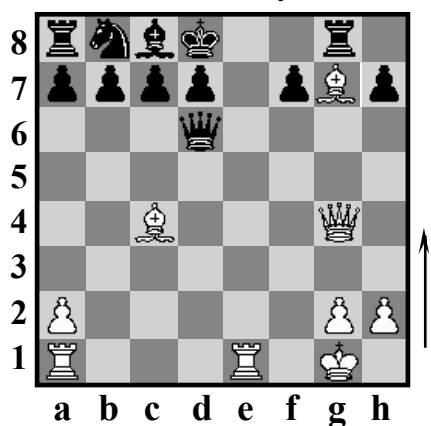


Zisk jezdce

1. _____
2. _____

159

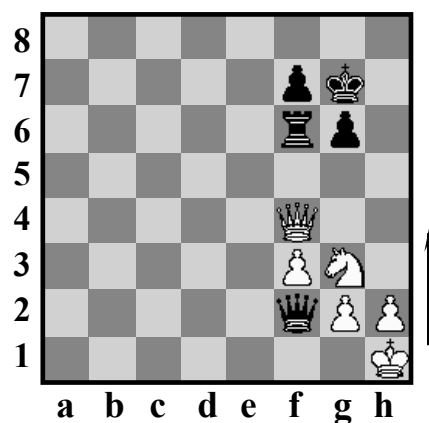
Линден – Мачусский



Mat 2 tahem

1. _____
2. _____

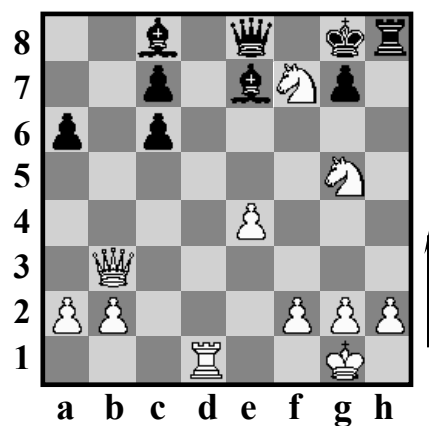
158
Панов



Zisk věže

1. _____
2. _____

160



Mat 3 tahem

1. _____ ++
2. Φ _____ +
3. K _____ x

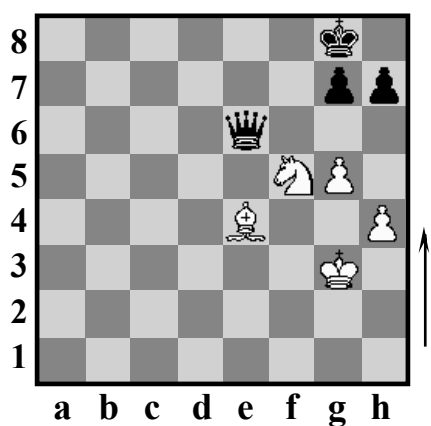
Idea kombinace - zavlečení

Zavlečení - je kombinace s obětí figury nebo pěšce, při kterém se zavlečená figura ocitne na poli, kde dojde k jejímu napadení pomocí dalšího taktického prostředku

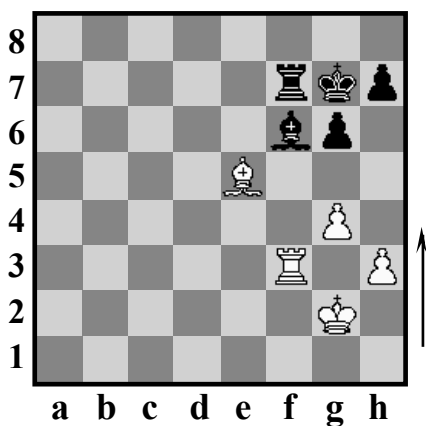
Podívejte se na D161. Dáma černého je pomocí vazby střelce zavlečena na pole d5, kde však bude napadena pomocí dvojího úderu jezdce.

1. Sd5! D:d5
2. Je7+

161



162



V pozici na D162 je černá věž zavlečena na f6, tím se dostane do vazby s králem a bílý toho využije

1. V:f6! V:f6

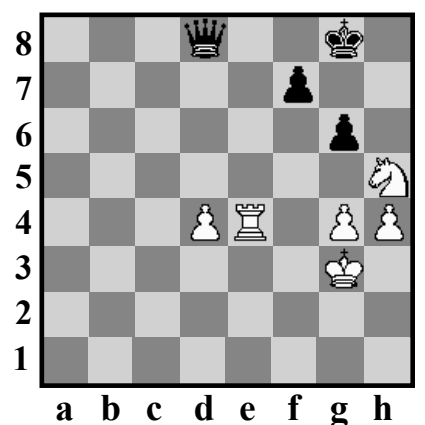
Vazba, po které přichází napadení pěšcem, kterému se černý ubrání jen strátou věže.

2. g4! Kf7

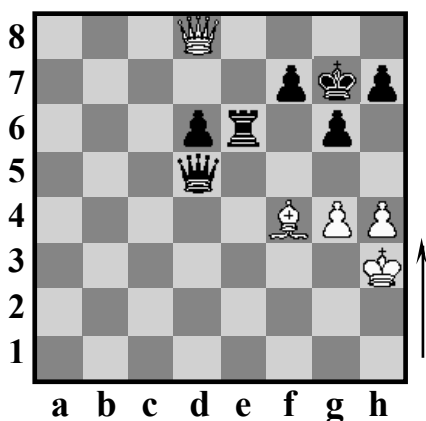
3. S:f6 (nebo 3. gf)

V pozici na D163 zavlečte dámu na nevýhodné pole a využijte dvojí úder (vidličku)

1. _____
2. _____



164



D164

Nalezněte první tah bílého takový, že druhý tah bude:

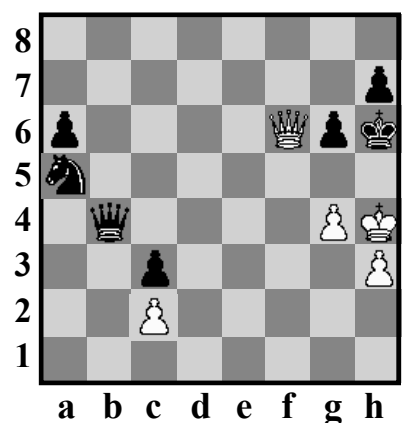
1. _____
2. Df8x.

D165

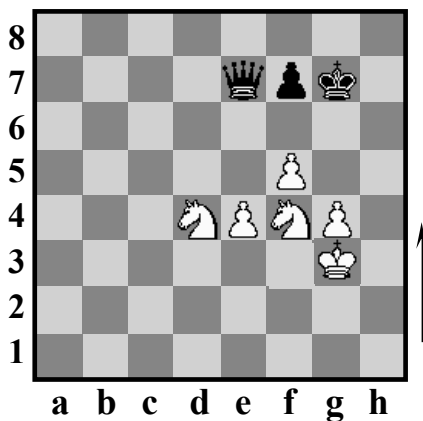
Zhodnoťte pozici. Nalezněte takový tah bílého, kterým dosáhnete patu.

1. _____

165



166



Ohodnoťte pozici na D166. Nalezněte kombinaci s pomocí ideje zavlečení. Zapište obě řešení:

1. _____

2. _____

1. _____

2. _____

Zavlečení krále

Idea oběti v tomto taktickém případě spočívá v tom, že se snažíme zavléct krále na pole, kde mu následně můžeme dát mat. Podívejte se na D167

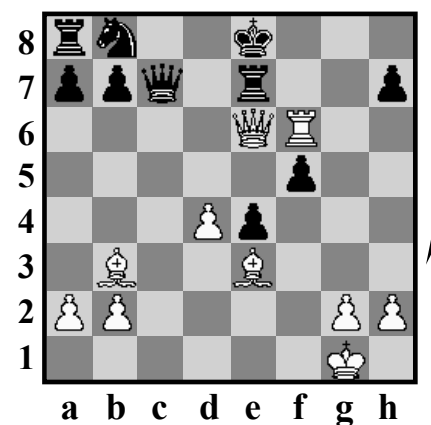
1. Vf8+ Kf8

2. Dg8x

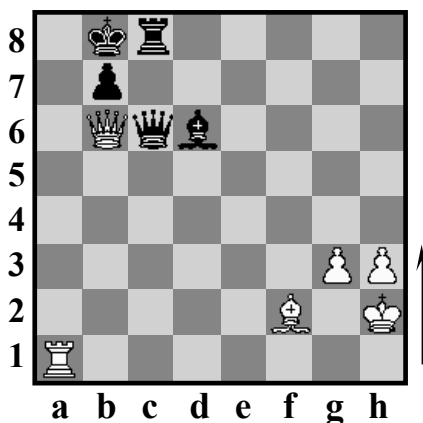
Černý král byl zavlečen na pole f8, kde následně je zmatován.

167

Штейнер – Аппенлекс



168



D168

Řešte úlohu podle následujícího schématu:

1. Oběť věže

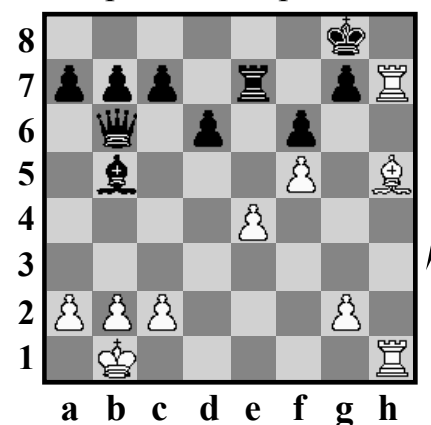
2. Mat dámou

1. _____

2. _____

169

Крылов – Тарасов



D169

Dejte mat 2 tahem podle schématu:

1. Oběť věže

2. Odkrytý šach, mat

1. _____

2. _____x

Na D170 doplňte chybějící figuru na g5 a dejte mat podle následujícího schématu:

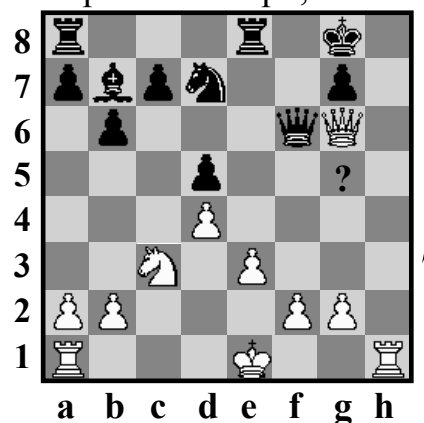
1. Oběť věže

2. Mat dámou

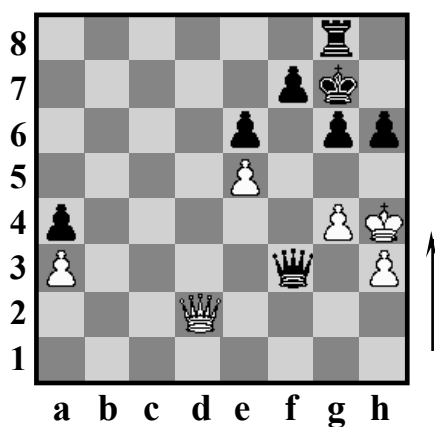
1. V _____ x _____

2. D _____ x _____

170
Маршалл – Верн, 1990г.



171



D171

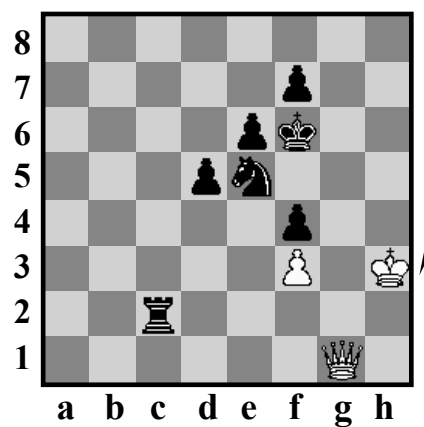
Černý má rozhodující převahu. Nalezněte možnost bílého k dosažení remízy.

1. _____

V pozici na D172 bílý táhl 1.Dg5+. Vysvětlete, proč bílý zavléká černého krále na g5?

1. ... _____

172

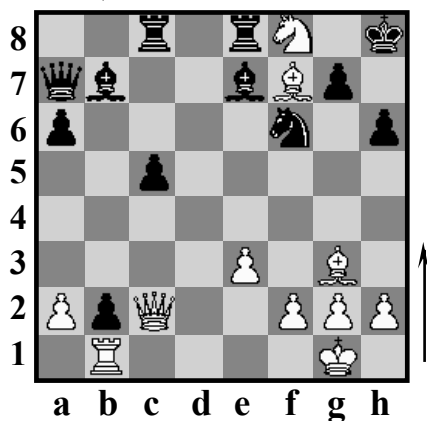


Blokáda, dušený mat

Blokáda je taktický prostředek, který se používá k tomu, abychom omezili pohyb soupeřova krále. Nejtypičtější příklad blokády je případ dušeného matu. Případ je charakteristický tím, že figury znemožní pohyb krále úplně.

173

Зайцев – Михальчишин



V pozici na D173 bílý s využitím taktického prostředku - blokáda - dá mat druhým tahem.

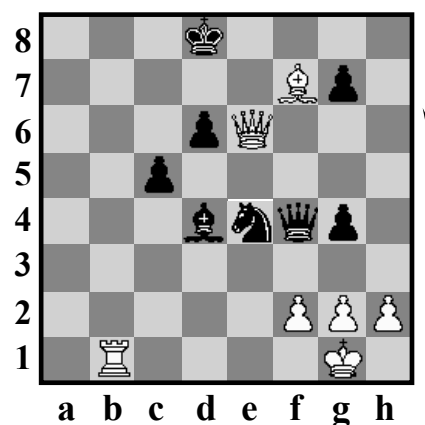
1. Dh7+ K:h7

Černý král je zablokován svým jezcem a pěšcem.

2. Jg6x.

174

3. Алмаши – И. Пикет



Zhodnot'te pozici na D174. Partie se hrála naslepo, bez pohledu na šachovnici. V pozici je na tahu černý a dá mat třetím tahem. Při tom využije prostředek - blokáda.

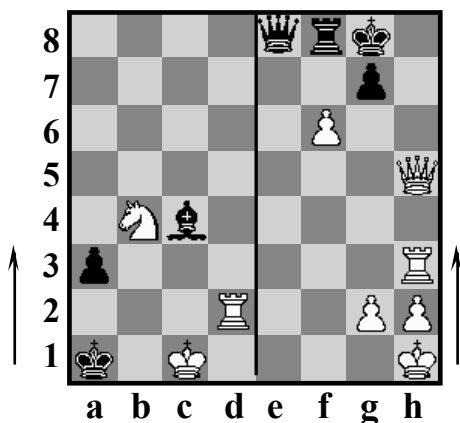
1. ... Df2

2. Kh1 Dg1+

3. V:g1 Jf2x

Na diagramu 175 v obou případech je na tahu bílý a s pomocí blokády dají mat černému druhým tahem. Podívejte se na řešení:

175



Levá pozice:

1. Va2+ S:a2

2. Jc2x

Pravá pozice:

1. f7+ V:f7 (D:f7)

2. Dh8x

V obou případech na D176 dá mat bílý ve dvou tazích. Najděte ho:

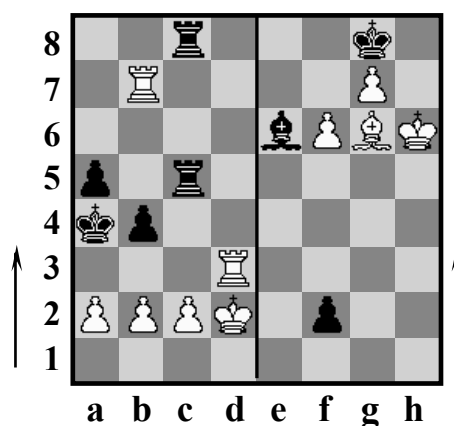
1. _____

2. _____x

1. _____

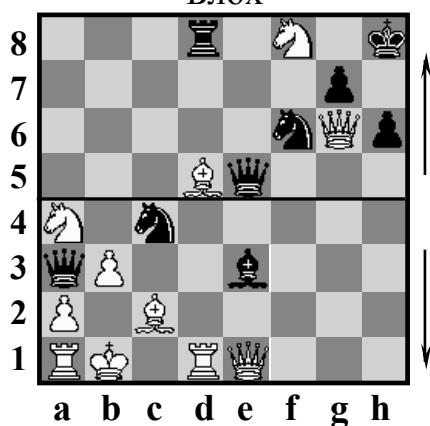
2. _____x

176



177

Блок



V pozicích na D177 společným úsilím krále a dámy dejte mat. Využijte při tom blokádu:

1. D _____

2. J _____x

1. ... D _____

2. _____ J _____x

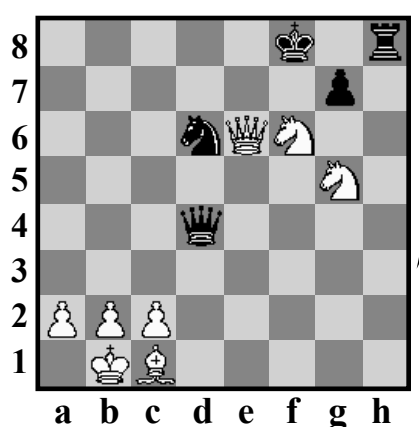
D178

Podívejte se na pozici diagramu. Černému se ztratila někde figura. Nakreslete ji na pole e7 tak, aby bílý dal mat druhým tahem.

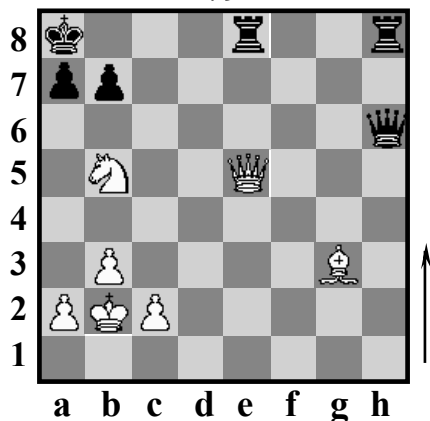
1. Df7+ J:f7

2. Je6x.

178



179



D179

Majděte mat ve dvou tazích:

1. _____

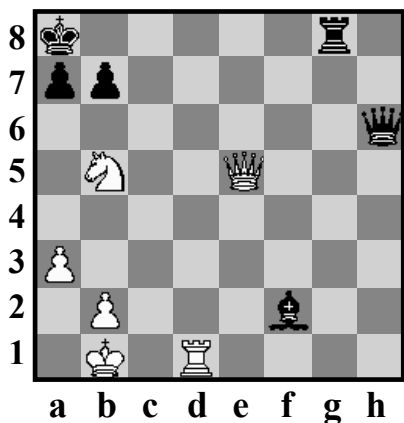
2. _____x

Dušený mat

Figurami, které jsou schopné dušený mat vytvořit jsou DÁMA a JEZDEC. Mat se realizuje podle následujícího schématu:

1. Dvojí šach J+D
2. Oběť dámy s cílem zablokování krále soupeře
3. Mat jezdcem

180

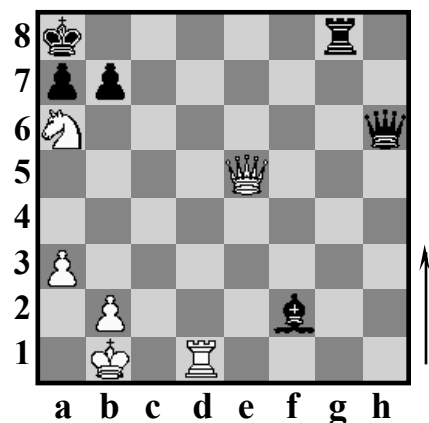


Na D180 je představena typická pozice, která umožňuje uskutečnit tuto kombinaci:

1. Jc7+ Kb8
2. Ja6++ Ka8

Vznikla pozice na D181

181

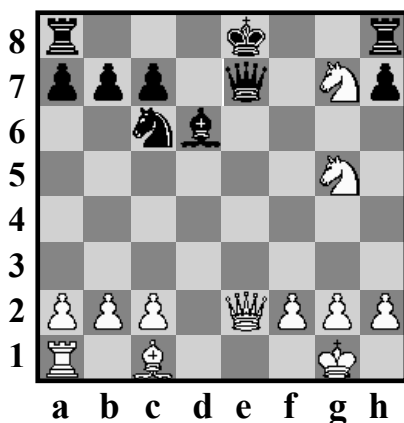


Dejte mat černému králi s využitím motivu blokády

1. D _____ + _____
2. J _____ x.

Vysvětlíte proč byla bílým nejprve provedena

182



Parti Morphy - NN 1859

- | | | | |
|------------------|-------------|-----------|---------|
| 2. Kf3 | Kc6 | 9. K:e4 | Ce6 |
| 3. Cc4 | Kf6 | 10. Keg5 | Cb4 |
| 4. d4 | ed | 11. Л:e6+ | fe |
| 5. 0-0 | K:e4 | 12. K:e6 | Фf7 |
| 6. Ле1(связка)d5 | | 13. Kfg5 | Фe7 |
| 7. C:d5 | Ф:d5 | 14. Фe2 | Cd6 |
| 8. Kc3 | Фh5 (8...dc | 15. K:g7+ | diagram |
| | 9. Ф:d5) | | |

182

Zhodno? Je pozici na D182

Ľernĭ nemŕŕe brŕ t ĥŕ dnou figuru bŕl° ho. Profŕ ?

- | | | | |
|----------|------|--------------------------------------|------|
| 15. ... | Kpd7 | 19. Ke6+ | Kpc8 |
| 16. Фg4+ | Kpd8 | 20. Kc5+ | Kpb8 |
| 17. Kf7+ | Ф:f7 | 21. Kd7+ | Kpc8 |
| 18. Cg5+ | Ce7 | Получилась позиция с диаграммы №183. | |

D183

Zahrajte jako Morphy a dejte mat ve 3 tazích:

1. Dvojí šach

2. Zavlečení dámou

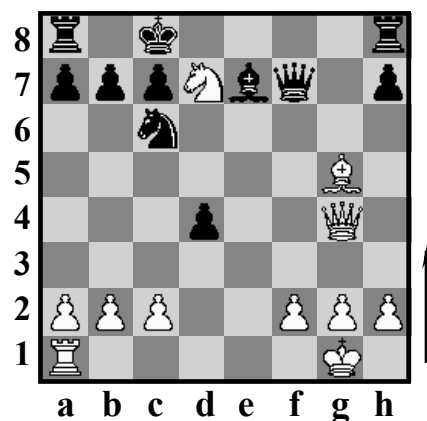
3. Mat jezdcem

1. _____++ _____

2. D _____+ _____

3. J _____x _____

183



Opakování

Další vī borní partie Morphyho 1859

1. e4	e5	7. d4	Cb6	13. C:e7	Kp:e7
2. Kf3	Kc6	8. de	de	14. C:c6	bc
3. Cc4	Cc5	9. Φb3	Φf6	15. K:e5	Φf6
4. b4	C:b4	10 Cb5	Ce6	16. K:c6+	Kpf8
5. c3	Cc5	11 Φa4	Ke7	17. e5	Φg5
6. 0-0	d6	12 Cg5	Φg6	18. h4	Φh5
	184	19. Φa3+	Kpg8		

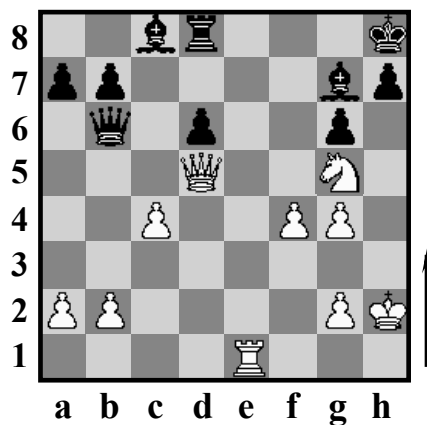


D184

V této pozici našel Morphy mat ve 4 tazích. Najděte ho:

1. J _____+ _____
2. J _____++ _____
3. D _____+ _____
4. J _____x _____

185

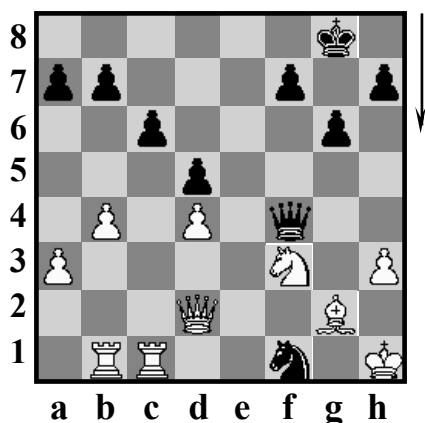


Řešte analogickou pozici (podobnou co do způsobu řešení):

Mat ve 4 tazích

1. J _____+ _____
2. J _____++ _____
3. D _____+ _____
4. J _____x _____

186



D186

Najděte chybějící černou figuru, jestliže víme, že stála na e2 a černý dal mat 2 tahem:

1. ... Dh2+

2 J:h2 Jg3x

Následující skvělá partie byla sehraána na přeboru Paříže

NN - Lazar 1924

1. d4 Kf6 2. Kd2 e5!?

3. de Kg4 4. h3?

D187

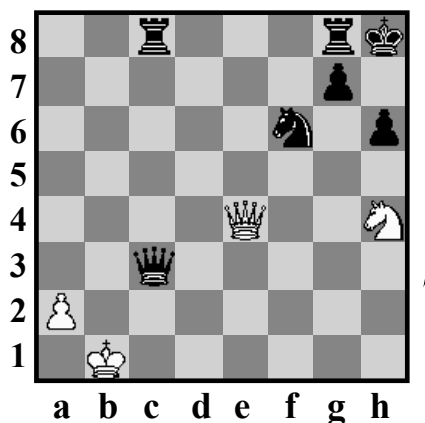
4. ... Ke3!!

Bílý se vzdal proč?

5. fe _____

6. _____

188



V pozici D188 najděte mat ve 4 tazích:

1. J _____ + _____

2. J _____ ++ _____

3. D _____ + _____

4. J _____ x. _____

Kombinace odvléčení

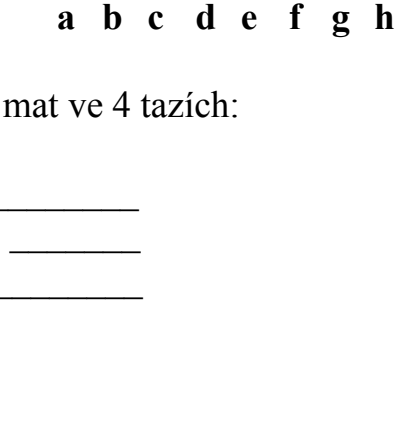
Tato idea kombinace se v partiích objevuje často. Jejím cílem je odvléct bránící figuru soupeře od obrany důležitého bodu.

Posuďte pozici na D189. Věž h5 odvléče černého krále od obrany dámy na f7:

1. Vh8+! K:h8 – nic jiného nelze, dáma zůstane bez ochrany.

2. D:f7 a bílý má rozhodující převahu.

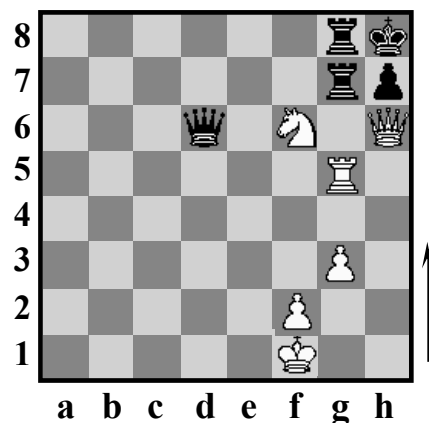
187



V pozici na D190 bílá dáma odvěče věž g7 od obrany pole g8, kde bílý hrozí matem.

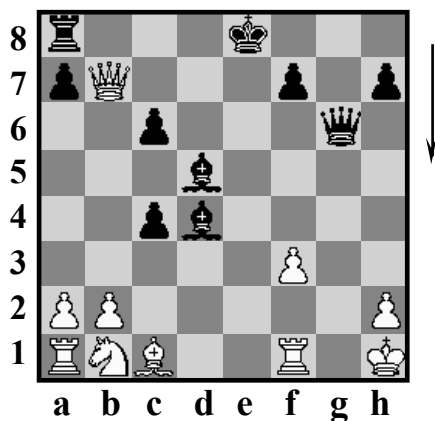
1. D:h7+ V:h7
2. V:g8x

190



191

Шутов – Яниш (1854 г.)



D192

Najděte mat ve 2 tazích1 .

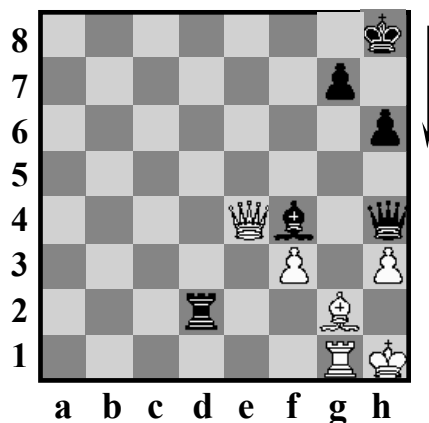
1. _____ S_____+
2. _____ D_____x.

D192

Mat ve 2 tazích

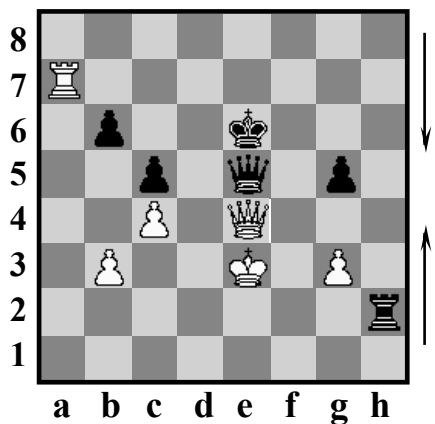
1. _____ ... D_____+
2. _____ V_____x.

192



193

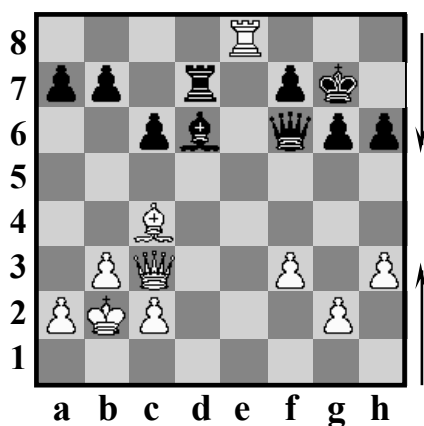
Блох



Kombinace odvěčení má často za cíl získat materiál soupeře. Pokuste se splnit tento úkol a řešte D193.

1. V_____+ _____
2. D_____
1. _____ ... V_____+
2. _____ D_____

194
Блох



D 194.

Bílý i černý, pokud bude na tahu odvléče krále od obrany dámy. Jak to provede?

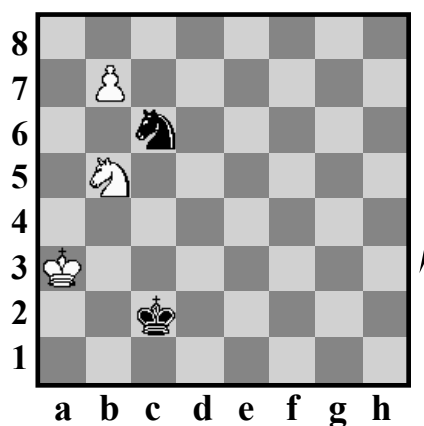
1. _____

2. _____

1. ... _____

2. _____

195
Майзелис



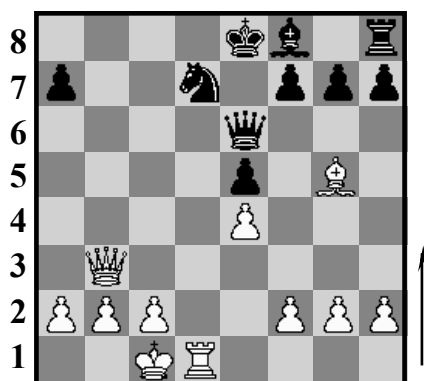
D195

Odvlečte jezdce od pole proměny pěšce na poli b8:

1. _____

2. _____

196



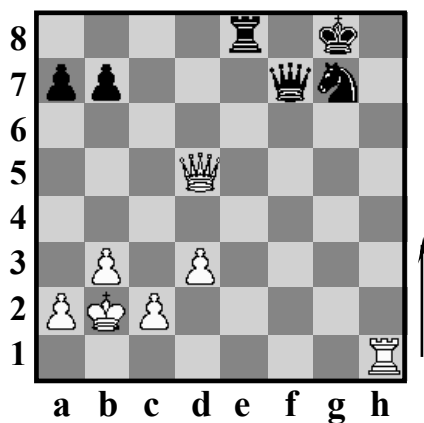
Přehrajte partii
Morphy- Konzultanti

- | | | | |
|---------|------|------------|------|
| 1. e4 | e5 | 9. Cg5 | b5 |
| 2. Kf3 | d6 | 10. K:b5! | cb |
| 3. d4 | Cg4 | 11. C:b5+ | Kbd7 |
| 4. de | C:f3 | 12. 0-0-0 | Лd8 |
| 5. Ф:f3 | de | 13. Л:d7!! | Л:d7 |
| 6. Cc4 | Kf6 | 14. Лd1 | Фe6 |
| 7. Фb3 | Фe7 | 15. C:d7+ | K:d7 |
| 8. Kc3! | c6 – | №196. | |

Najděte kombinaci odvléčení a dejte mat 2 tahem:

197

16. _____+ _____ 17. _____x



D197

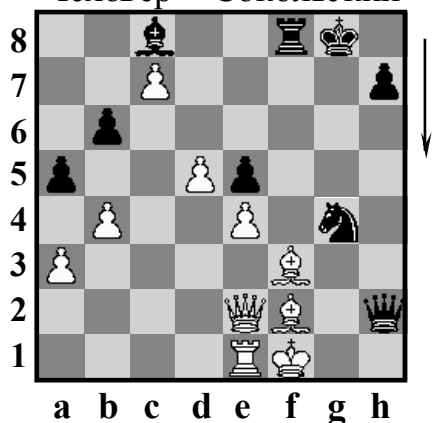
Najděte kombinaci odvléčení, vyhraje dámu:

1. _____

2. _____

198

Чеховер – Сокольский



D198. Černý táhl

1. ... Sa6!

Bílý se vzdal. Proč?

2. _____

Nebo

2. _____

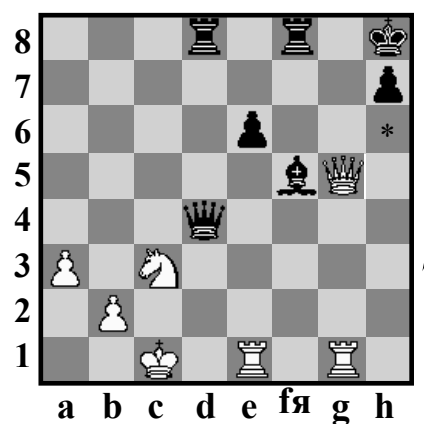
D199

D199. Najděte ztracenou figuru bílého, jestliže víte, že stála na h6. Dejte mat podle schématu:

1. Ф _____ + _____

2. * _____ x

199



Повторение

Přehrajte si partii

Андерсен – Кизерицкий (Лондон, 1851 г.)

1. e4	e5	8. Kh4	Фg5	15. C:f4	Фf6
2. f4	ef	9. Kf5	c6	16. Kc3	Cc5
3. Cc4	Фh4+	10. g4	Kf6	17. Kd5	Ф:b2
4. Kpf1	b5	11. Лg1	cb	18. Cd6	C:g1
5. C:b5	Kf6	12. h4	Фg6	19. e5	Ф:a1+
6. Kf3	Фh6	13. h5	Фg5	20. Kpe2	Ka6
7. d3	Kh5	14. Фf3	Kg8	21. K:g7+	Kpd8

200



Po tahu černého jsme došli do pozice D200.

Zahrajte jako Anderson a využijte nápovědu:

22. D _____ + _____

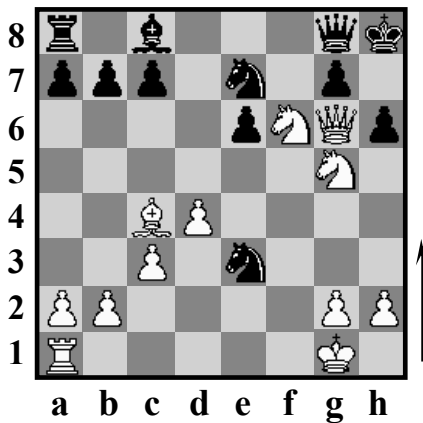
23. _____ x

Andersenovi současníci nazvali tuto partii nesmrtelnou.

Řešte pozice
Odvlečení dámy

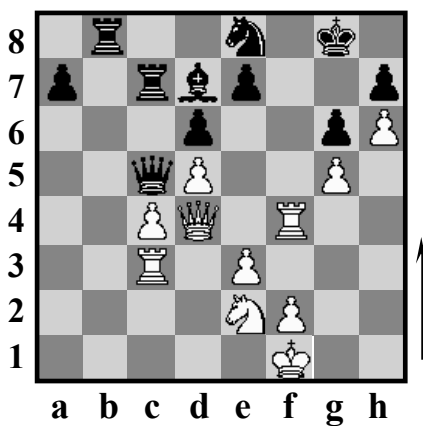
D201

Эрдеш – Лихтнер, 1922 г.



1. _____
2. _____x
203

Дарсиль – Ибанес, 1984 г.

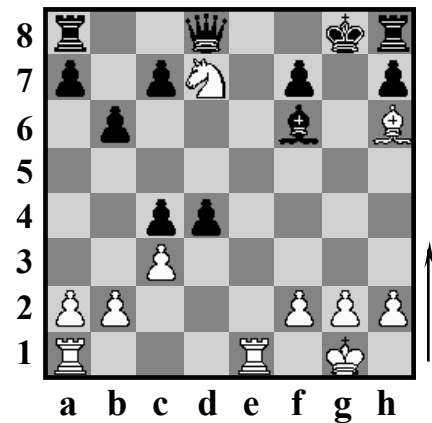


1. _____
2. _____x

Odvleč en' kr' le

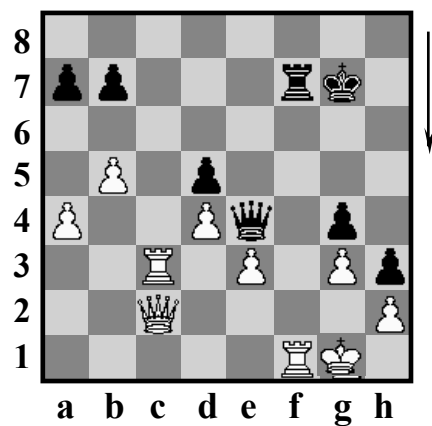
202

Кажич – Вукович, 1940 г.



1. _____
2. _____x
204

Борщак – Кизилов, 1962 г.

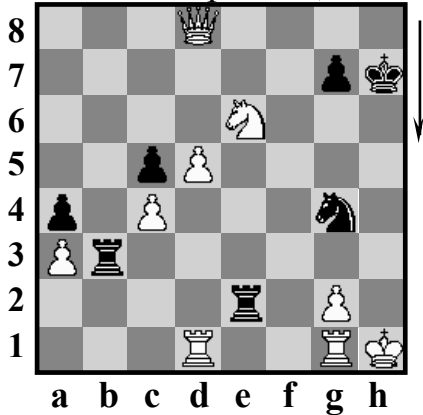


1. ...
2. _____x

Odvleč en' pōscov° ho kryt'

205

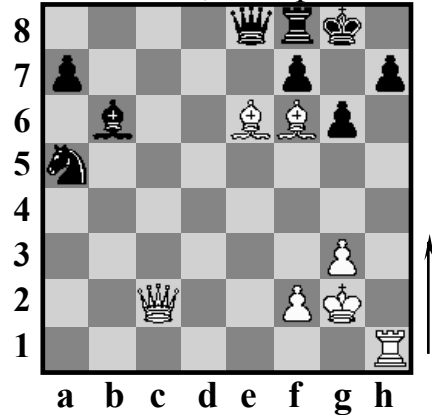
Польвин – Крейчик, 1954 г.



1. ...
2. _____x

206

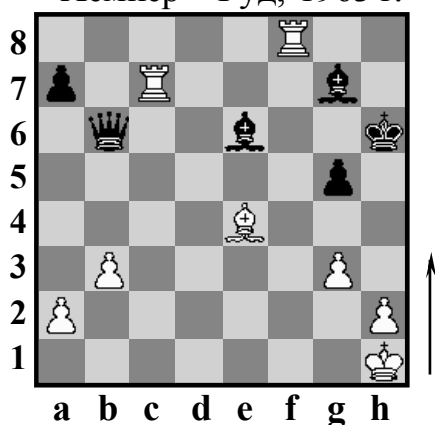
Рожков, Костров



1. _____
2. _____x

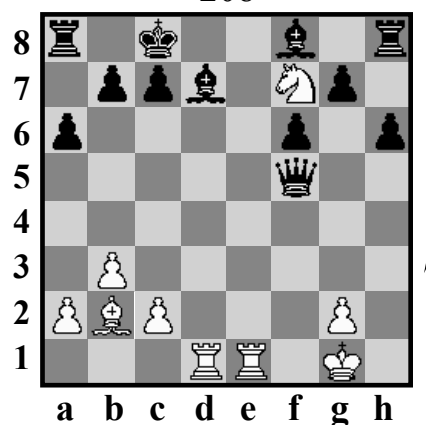
207

Хемпер – Гуд, 1963 г.



1. _____
2. _____x

208

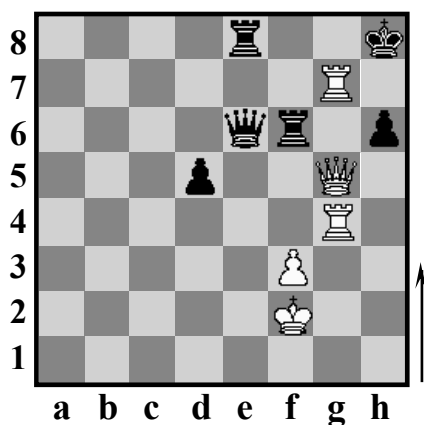


1. _____
2. _____x

Kombinace s cílem osvobození pole

Idea této kombinace spočívá v tom, že se snažíme uvolnit pole, které je dosud obsazeno jinou naší figurou nebo pěšcem. Toto uvolnění pole ovšem musí být provedeno tak, aby soupeř musel náš postup přijmout. Tedy je vynuceno.

209



D209

Bílá věž stojí na poli, odkud by dáma mohla dát mat králi. Toto pole je třeba uvolnit, ale tak, aby černý naše plány nemohl zmařit. Jak se to provede?

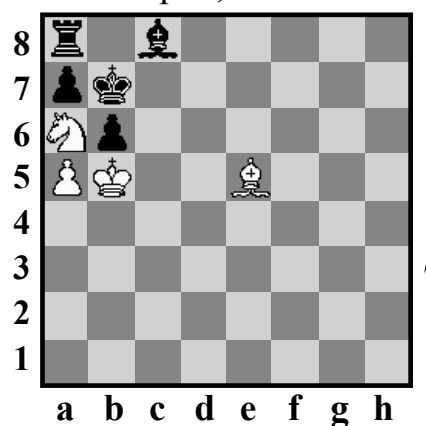
1. Vh7+ Jxh7 vynuceno
2. Dg7++

D210. Najděte řešení:

1. Jc5+ bc
2. _____x

210

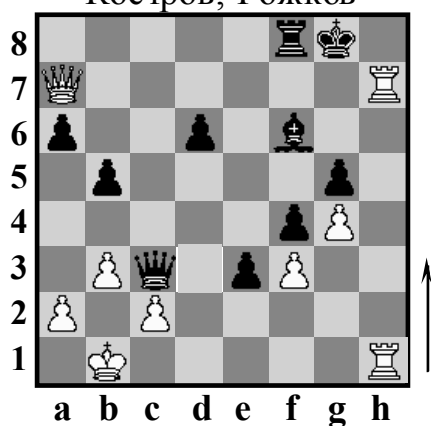
Костров, Рожков



Řešte úkoly na D211-214. Strana která je na tahu dá mat ve 2 tazích

211

Костров, Рожков

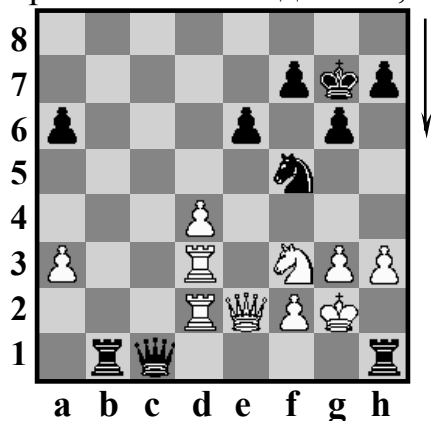


1. _____

2. _____x

213

Вершинин – Ахмеджанов, 1984 г.

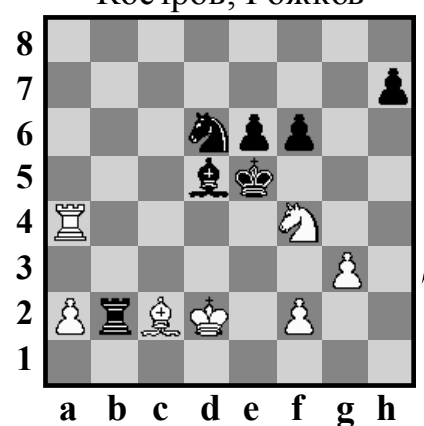


1. ... _____

2. _____x

212

Костров, Рожков

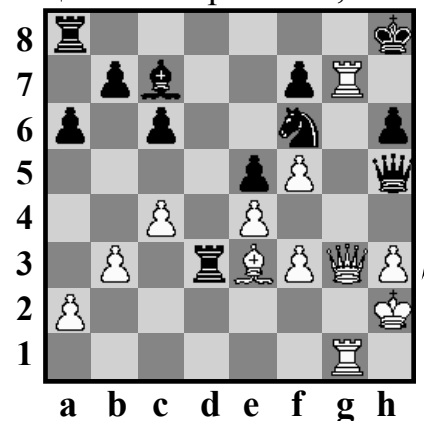


1. _____

2. _____x

214

Лисицин – Загорянский, 1936г.



1. _____

2. _____x

Kombinace s cílem uvolnit linii

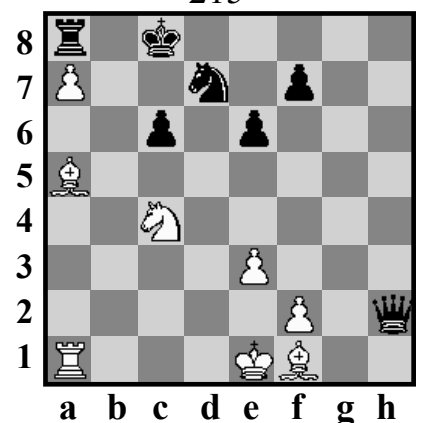
Idea kombinace spočívá v tom, že jedna figura svým tahem uvolňuje cestu jiné figuře na téže linii s cílem dát mat soupeřovu králi z pole, které jsme ústupem první figury osvobodili. Toto musí být opět vynuceno.

Zhodnoťte pozici na D215. Pokud by bílý jezdec nestál na c4, bílý by dal mat Sa6. Jak uvolnit linii střelci a současně vynutit tah černého. Tímto prostředkem zde je šach králi.

1. Jd6+! D:d6 – vynucený tah

2. Sa6x

215



D216

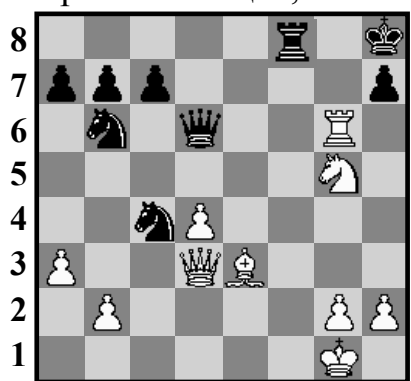
V této pozici věž uvolňuje řadu pro svou dámu. Přijetí oběti věže je vynucené.

1. Vh7+ J:h7

2. Dg7x

217

Стрелис – Лацис, 1980 г.



a b c d e f g h

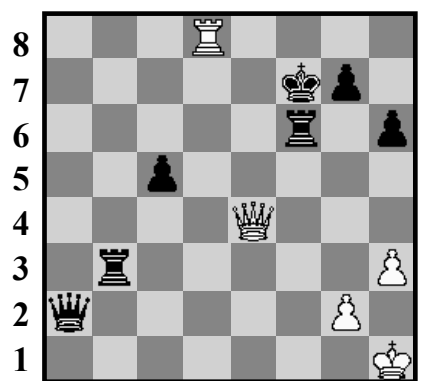
D217

Najděte mat ve dvou tazích. Využijte znalosti osvobození linie.

1. _____

2. _____x

218



a b c d e f g h

D218 Bílý dá mat jedním tahem

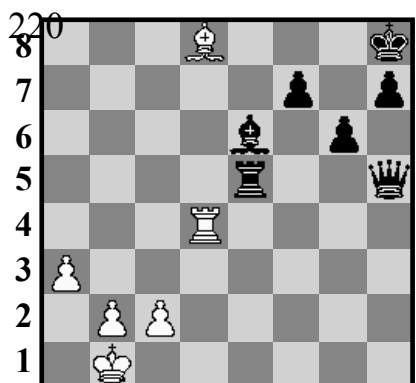
1. _____x Do pozice nyní zakreslete jezdce na pole e6 a dejte mat ve dvou tazích. Využijte uvolnění linie

1. _____

2. _____

Řešte úkoly D219-220

219

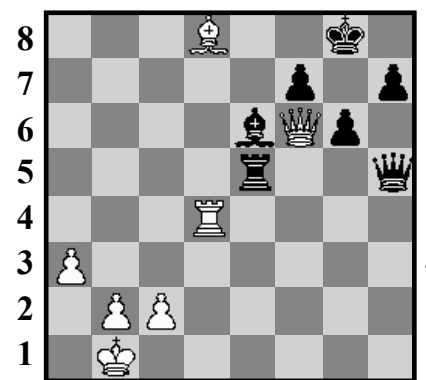


a b c d e f g h

Mat ve 2 tazích

1. _____

2. _____x



a b c d e f g h

Mat ve 3 t

1. _____

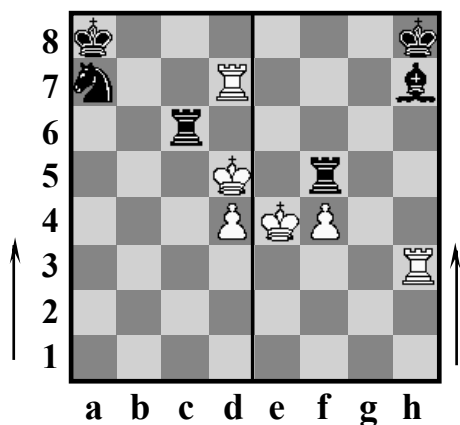
2. _____

3. _____x

Kombinace k odstranění obránce

Idea této kombinace spočívá v tom, že se snažíme o výměnu figury, která brání strategicky důležité pole. Taková výměna může vést k výhře materiálu i k matu soupeřovu králi. Podívejme se na D221. V obou případech bílý získá figuru s využitím kombinace odstranění obránce.

221



Levá pozice:

1. V:a7+ K:a7

2. K:c6

Pravá pozice:

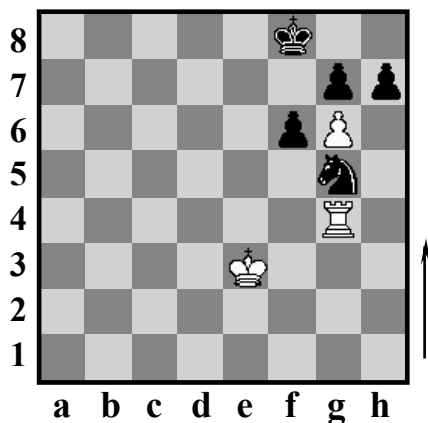
1. V:h7+ K:h7

2. K:f6.

V pozici 222 najděte kombinaci odstranění obránce:

1. _____
2. _____

223



D223 bílý pěšec dojde na h8. Jak toho bílý docílí?

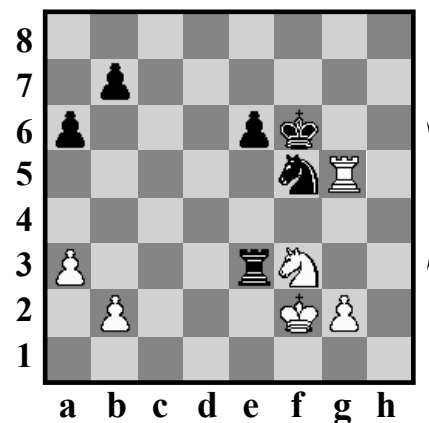
1. _____
2. _____
3. _____ D

222



224

Блок



Na D 224 najděte za bílého i černého, pokud budou na tahu kombinaci k odstranění obrany.

1. _____
2. _____

1. ... _____
2. _____

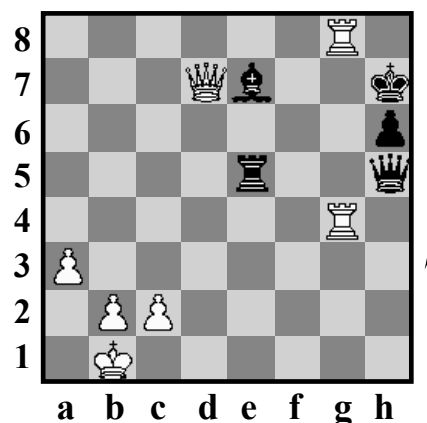
D 225 bílý začíná a dá mat 1 tahem:

1. _____x

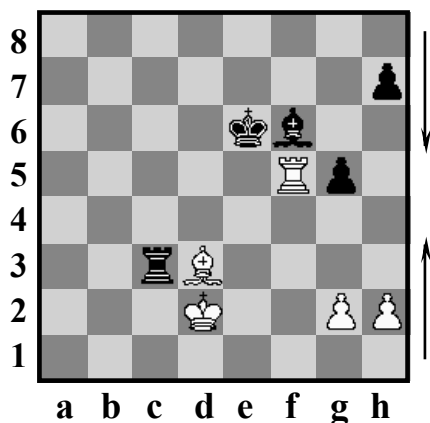
Zakreslete jezdce na f5 a najděte mat ve dvou tazích.

1. _____
2. _____x

225



226
Блок



D 226

Pokud bude na tahu bílý nebo černý, vždy vyhraje figuru. Zapište řešení:

1. _____
2. _____

1. ...
2. _____

Opakování

Přehrajte si partii Tarrasche

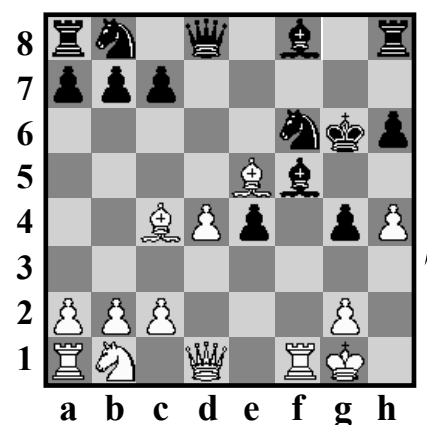
1. e4 e5
2. f4 ef
3. Kf3 g5
4. h4 g4
5. Kg5 h6
6. K:f7!? Kp:f7
7. d4 d5
8. C:f4 de
9. Cc4+ Kpg6
10. 0-0 Kf6
11. Ce5 Cf5?

Pozice na D227

12. Jf5 Kp f5

13. Cf7! černý se vzdal. Proč myslíte? Najděte další tah bílého.

227

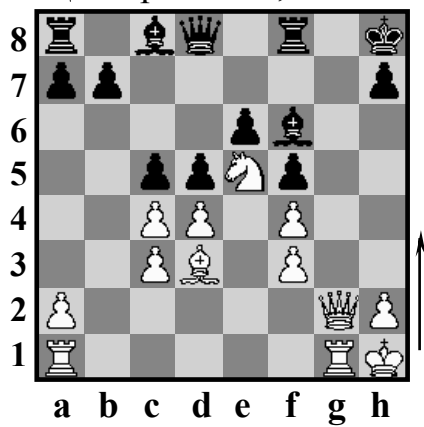


Řešte úlohy

V pozicích D 228-231 najděte mat druhým tahem

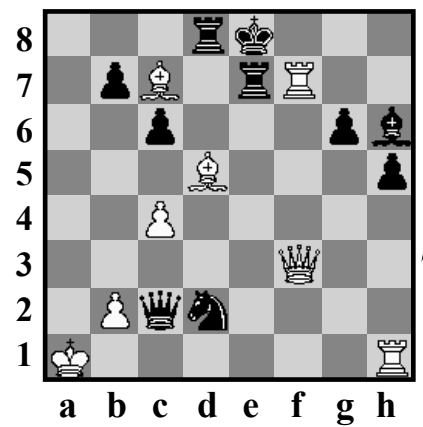
228

Цойнер – Хаан, 1934 г.



1. _____
2. _____x

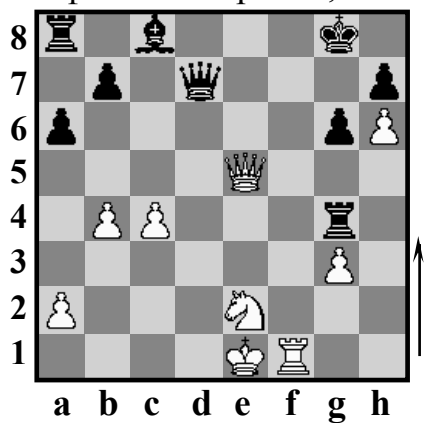
229



1. _____
2. _____x

230

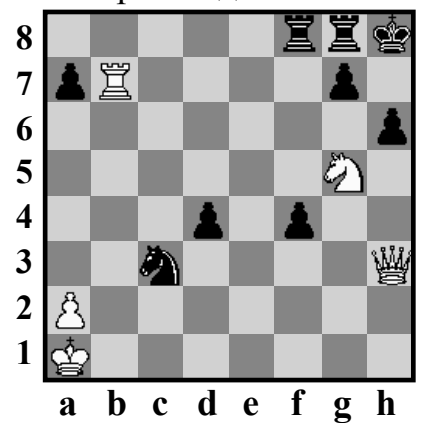
Стефенсон – Брайан, 1962 г.



1. _____
2. _____x

231

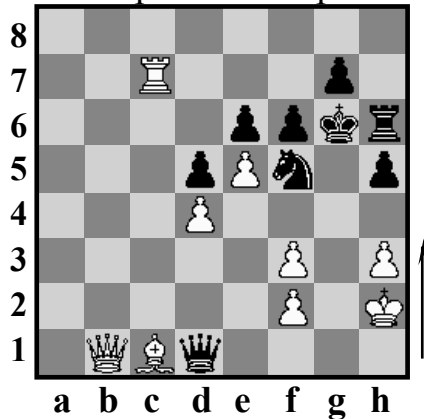
Эрколь дель Рио



1. _____
2. _____x

232

А. Широв – А. Карпов



D232 najděte tah bílého, po kterém se Karpov vzdal.

1. _____
2. _____
3. Ф:d1

Překrytí

Idea kombinace překrytí spočívá v tom, že jedna ze stran svým tahem naruší souhru figur druhé strany. Hráč, který využívá překrytí, ruší vztah mezi figurou s dlouhým dosahem (Dáma, Věž, Střelec) a důležitým polem v pozici.

Zhodnoťte pozici na D233

Oba pěšci bílého mohou následujícím tahem dosáhnout pole proměny. V tom jim brání Věž a Střelec černého. Jak má bílý postupovat?

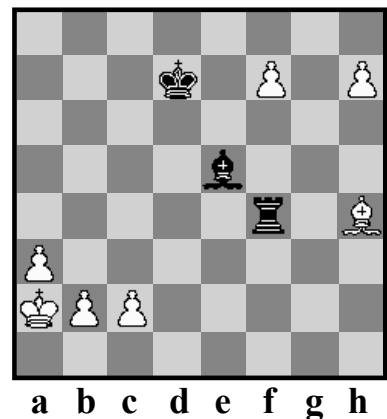
1. Sf6! – Střelec překryl působení obou figur.

1... S:f6 2.f8D

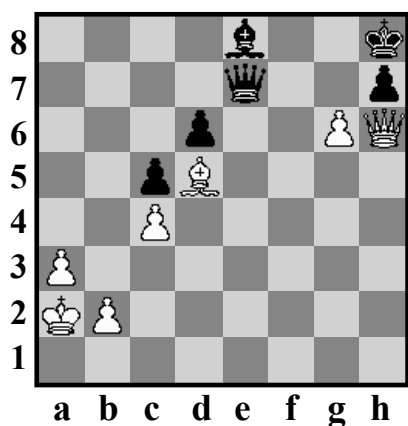
nebo

1... J:f6 2. h8D

233



234



V pozici na D 234 bílý Střelec překryl černou Dámu.

1. Sf7! (s hrozbou 2.D:h7x)

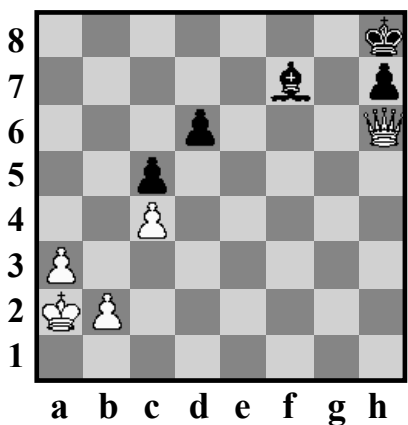
1... S:f7?

2. Dx nebo

1... D:f7 2. gf S:f7.

V pozici D 235 která vznikla, najděte mat druhým V pozici na D236 překryjte černou dámu.

235

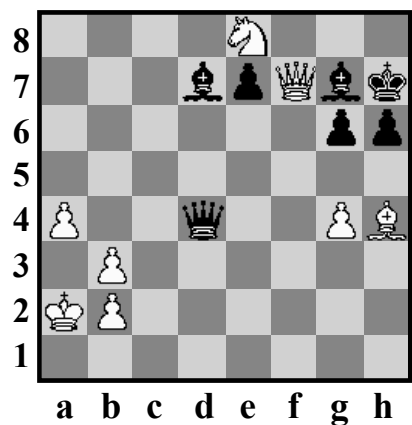


Mat 2 tahem

1. _____

2. _____ x

236



Bílý vyhraje

1. _____

2. _____

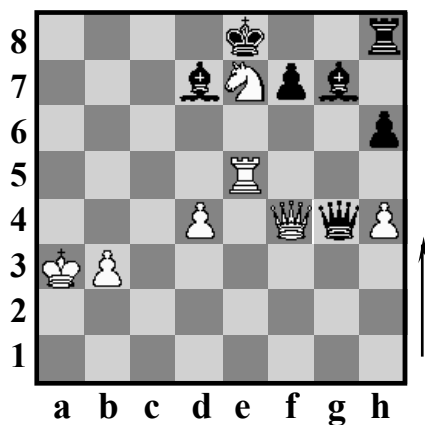
237

V pozici na D237 najděte za bílého ideu překrytí.

1. _____
2. _____



238



D 238

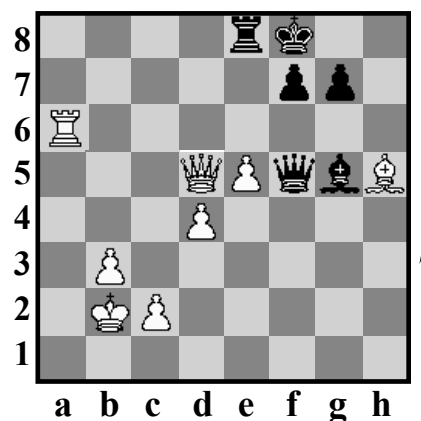
V pozici najděte kombinaci na překrytí s výhrou "kvality" - dáma za věž:

1. _____
2. _____

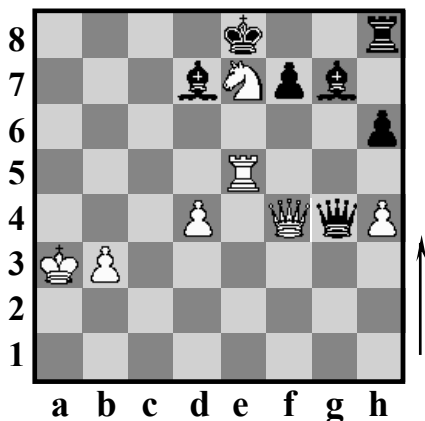
Na D237 najděte za bílého ideu překrytí

1. _____
2. _____

237



238



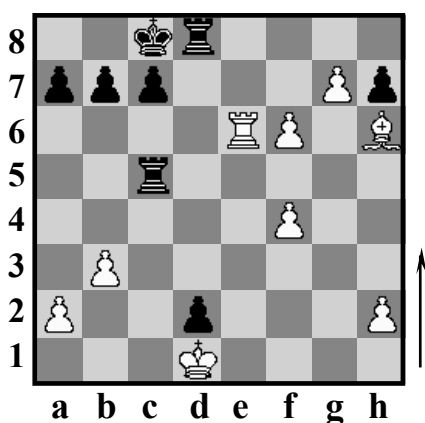
D 238 Najděte kombinaci překrytí.

1. _____
2. _____

Opakování

239

Майзелис

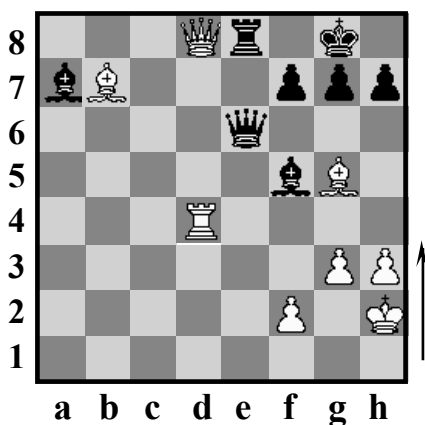


V pozici na D239 se bílý vzdal, protože nemohl najít dostatečnou obranu proti hrozbě Vc1+. Přitom mohly nejenom tuto hrozbu odrazit, ale i v partii zvítězit. Najdi ideu překrytí:

Proveďte své řešení:

1. Vd6! V:d6 (1...cd 2. f7)
2. g8D

240

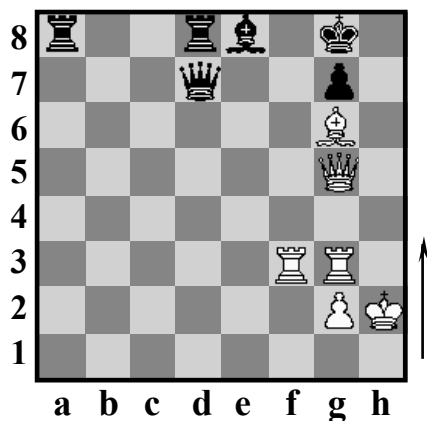


D 240

Idea překrytí. Nalezněte ji:

1. _____
2. _____

241



D241

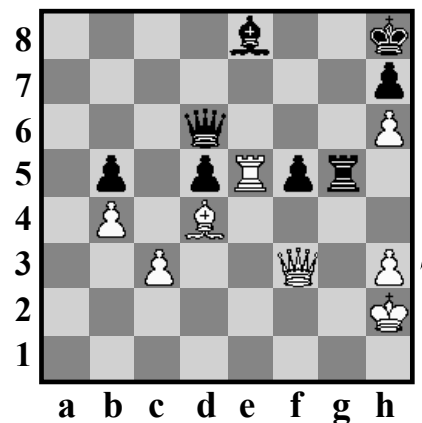
Najděte kombinaci:

1. _____
2. _____
3. _____

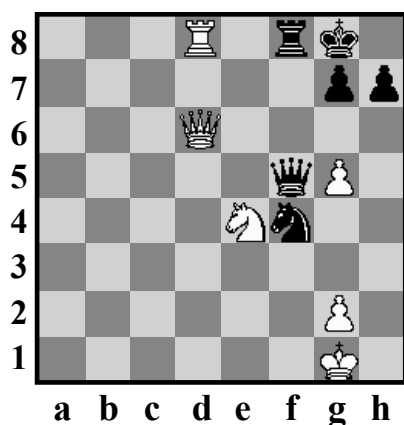
242

Ohodnoťte pozici na D242. Černá dáma svázala bílou Věž. Překryjte tuto vazbu.

1. _____
2. _____



243



D246

Najdi kombinaci:

1. _____
2. _____

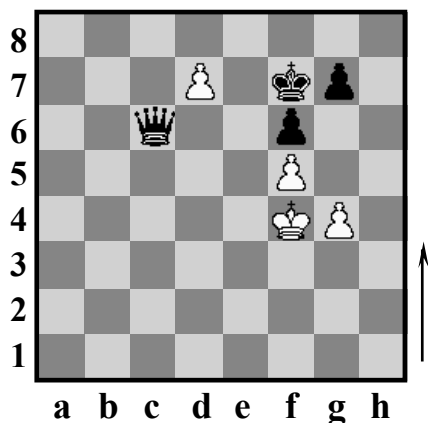
Proměna pěšce

Proměna pěšce v figuru (nečastěji v dámu) je možno chápat jako zvláštní způsob výhry materiálu, který často rozhodujícím způsobem mění poměr sil na šachovnici a přinutí druhou stranu, aby vzdala patii.

Z toho důvodu se i hrozba vytvoření volného pěšce jeví jako nebezpečné pokračování, kterému musíme předcházet.

* Майзелис И. Шахматы. 1949.

244



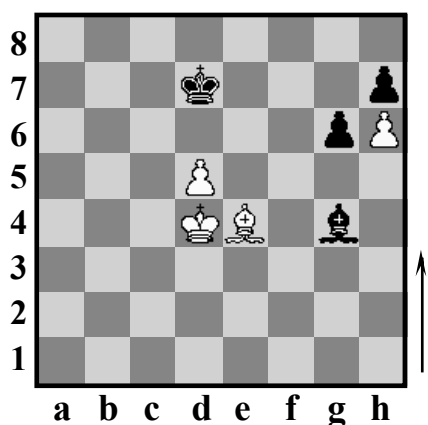
V pozici na D244 bílý pěšec došel na poslední řadu.
V jakou figuru ho může proměnit? Pokračujte v partii.

1. _____
2. _____

S využitím kombinace překrytí postavte Dámu.

1. _____
2. _____
3. _____

246



D 246

Proměňte pěšce
h6 v dámu

1. _____
2. _____
3. _____

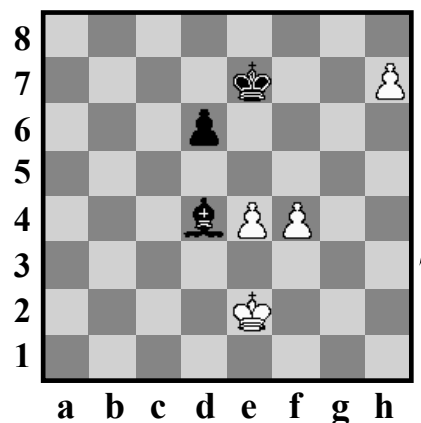
D 247

Osvobod'te pole proměny s tempem a proměňte pěšce:

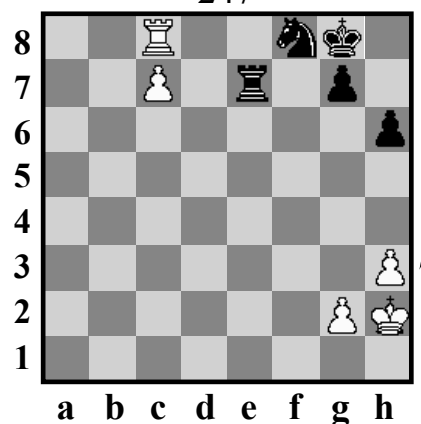
1. _____
2. _____

245

Блок

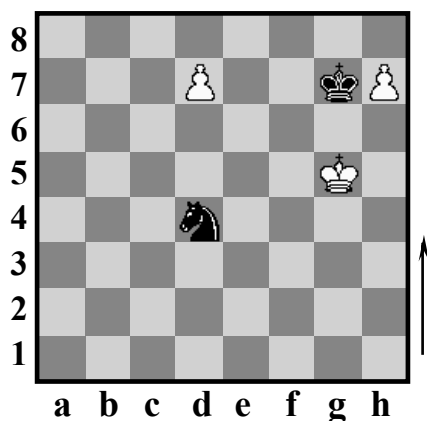


247



* Tah s tempem znamená, že soupeř musí vynuceně udělat tah z důvodu šachu, nebo vzetí materiálu.

248



D248

Pokud bílý v pozici hraje: 1. d8D,
potom je 1. ...Kf6 vidlička.

Najděte výhru bílého:

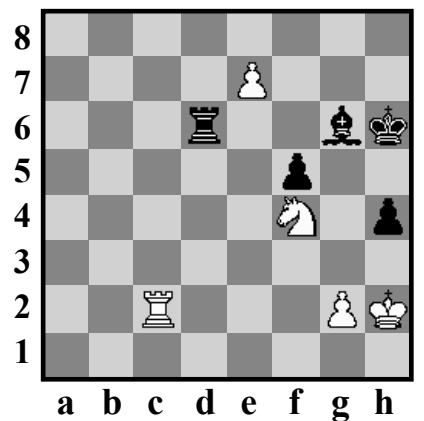
1. _____
2. _____

D249

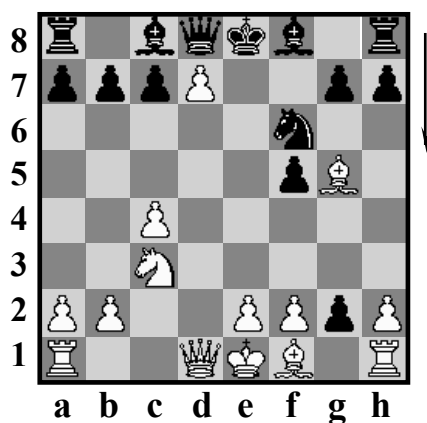
Najděte kombinaci odstranění pobrany.

1. _____
2. _____

249



250



Přehrajte si partii

Разуваев – Купрейчик (Дубна, 1970 г.)

1. c4 e5 2. Kc3 Kc6

3. Kf3 f5 4. d4 e4

5. Cg5 Kf6 6. d5? ef

7. dc fg 8. cd+?

Vznikla pozice D250

8. ... K:d7!!

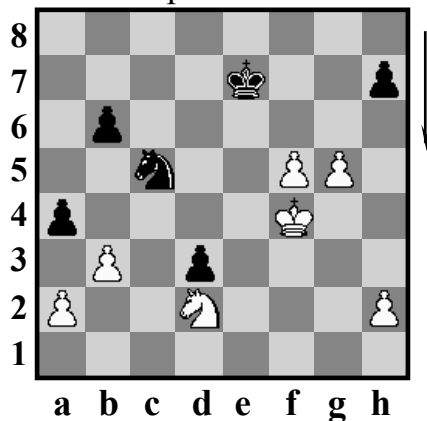
Překvapení - bílý zůstanou bez figury

9. C:d8 ghΦ 0:1

Опакování

251

Чеховер – Рабинович



Zhodnoťte pozici na D251. Černý obětoval koně:

1. ...J:b3!

Dohrajte partii:

2. ab? _____

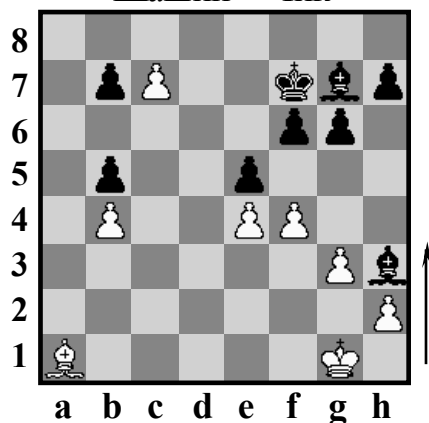
3. _____

4. _____

V pozici na D252 proměňte
pěšce c7 v D.

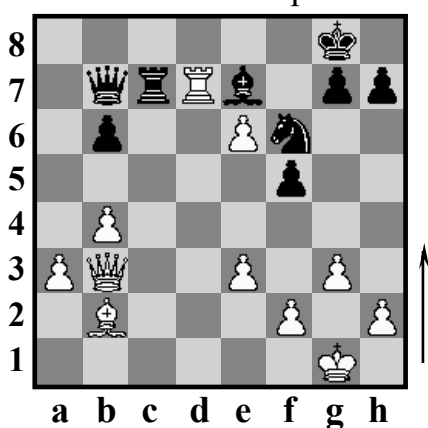
1. _____
2. _____
3. _____

252
Шашин – Чик



253

Кочиев – Марич



D 253. Řešte úlohu podle následujícího schématu:

1. Oběť věže
2. Odkrytý šach
3. Proměna pěšce

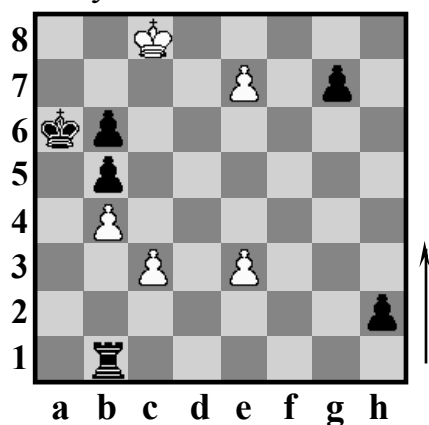
1. V _____
2. _____ + _____
3. _____ D

Zhodnoťte pozici na 254. Černý má materiální
výhodu. Přesto bílý objeví pěkný věčný šach.

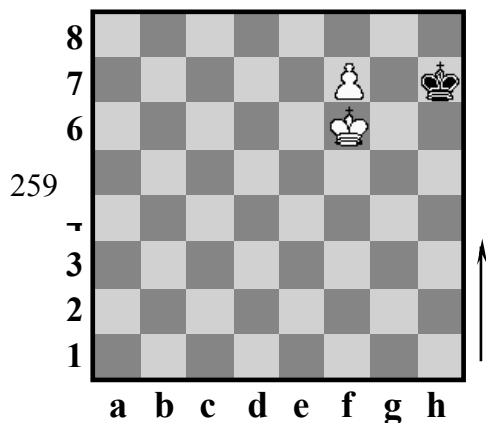
1. _____
2. _____
3. _____

254

Бабушкин – Постников



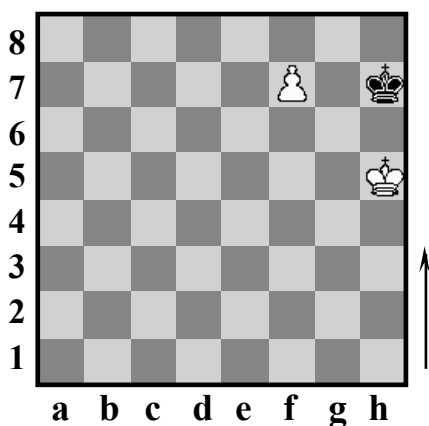
255



D 255
Najdi mat 2
tahem

1. _____
2. _____ x

256



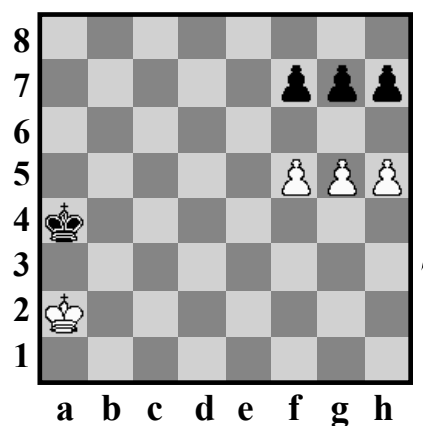
Hrejte ve dvojicích tuto pozici. Zapište první tah bílého.

1. _____

V pozici 257 je bílý na tahu a prosadí jednoho ze svých pěšců do dámy. Jak?

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____ D

257

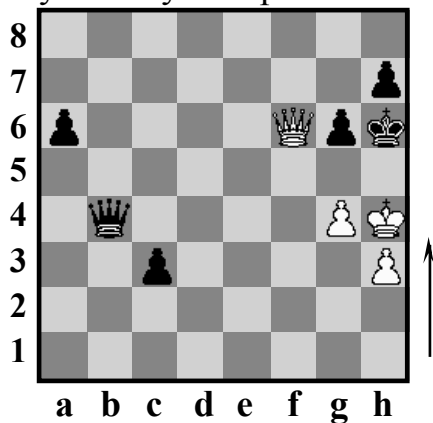


Hra na pat

Idea této kombinace je založena na tom, že se slabší straně podaří umístit svého krále na pole (patové hnízdo), kde nebude moci táhnout a poté se zbavit přebytečných figur. Nebo, že slabší strana přiláká soupeřovi figury na pole, odkud tyto figury vytvoří patové hnízdo králi slabší strany.

258

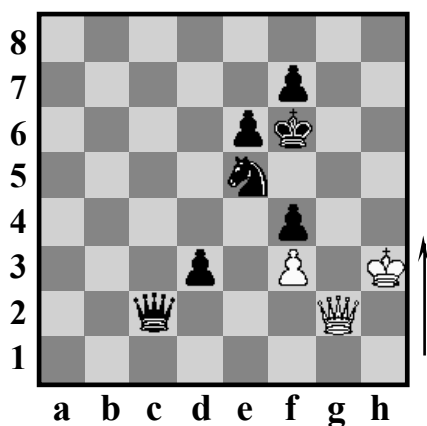
Русенеску – Исраїлович



V pozici D258 má bílý král pouze jedno ústupové pole a to na g3. Pěšec h3 je zablokovaný, a pěšec g4 je ve vazbě. Ideální situace k tomu, aby bílý kombinací vytvořil vynuceně patové hnízdo svému králi.

1. Df4+! D:f4 – vynucený tah.
 Pat! ½ : ½

259



Zhodnoťte pozici na D259.

Černý má rozhodující převahu. Bílý se ale zachrání patem. Jak?

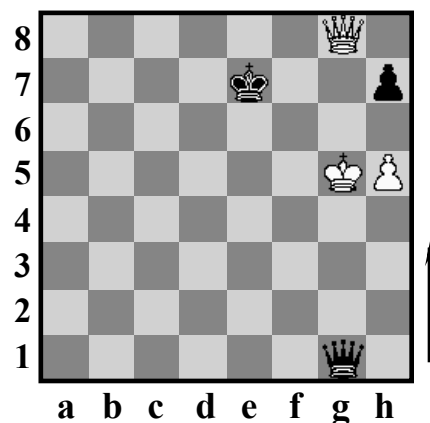
1. _____

D260

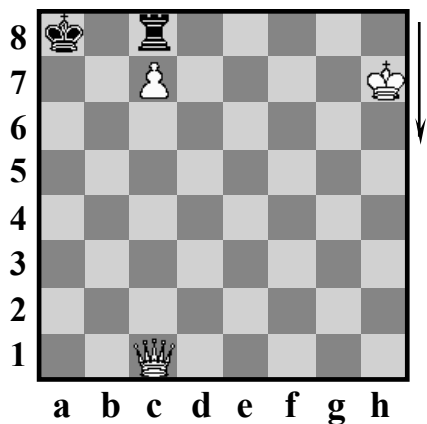
Zhodnoťte pozici. Bílý zrací dámu, přes to bílý remizuje. Vytvořte patové hnízdo pro bílého krále.

1. _____

260



261



D261

Nalezněte remízu

1 ... 2.

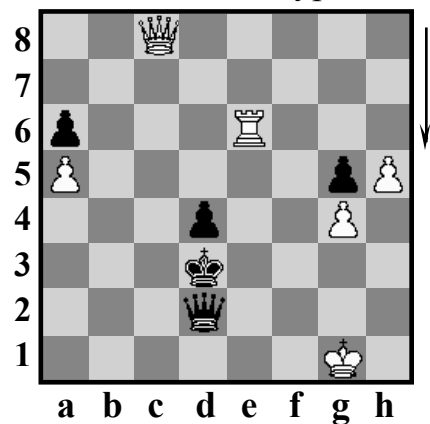
D 262.

Zhodnoťte pozici. Bílý má převahu věže, přes to se černý zachrání patem. Jak?

1. ... !
2. _____

262

Титенко – Мурей

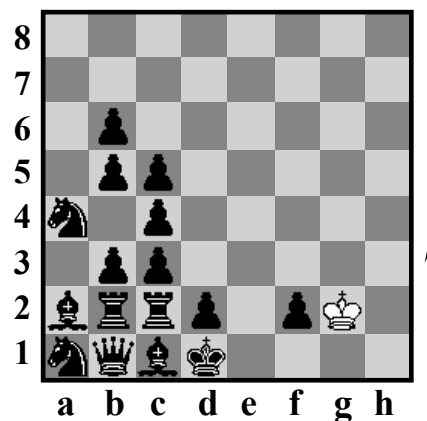


Úlohy-žerty

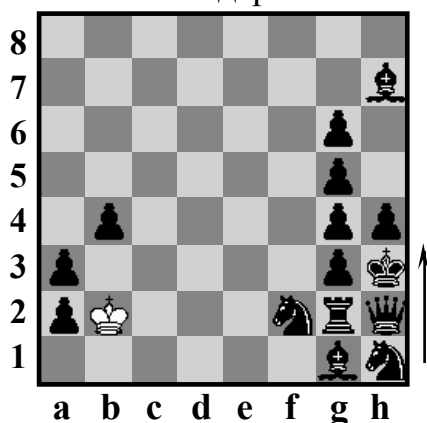
Podívejte se na pozici D263, bílý má pouze krále, černý všechny figury. Výsledek partie však bude záležet na tom, jak bílý potáhne.

1. Kpf1 b4
2. Kp:f2 b5
3. Kpf1 Kb6
4. Kpf2 Kd5
5. Kpf1 Ke3+
6. Kpf2 Kg4+
7. Kpf1 Kh2+
8. Kpf2 Kf3
9. Kpf1 ½ : ½

263
Б. Сидоров



264
Ф. Бондаренко



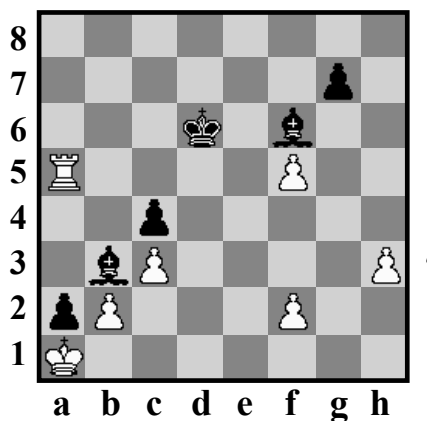
D264

Řešte pozici. Najděte pro bílého krále patové hnízdo.

1. _____

Hra na pat pomocí šílené věže

265
Иванчук – Карпов



Zhodnot'te pozici na D265

Černý má šance na výhru, Ivančuk se však zachránil pomocí kombinace na pat.

52. f4! Kpc6 53. h4! C:h4 54. Лa7
Cf6 55. Лa6+ Kpd5 56. Л:f6!
Karpov souhlasil s remízou.
56. ... gf – pat!

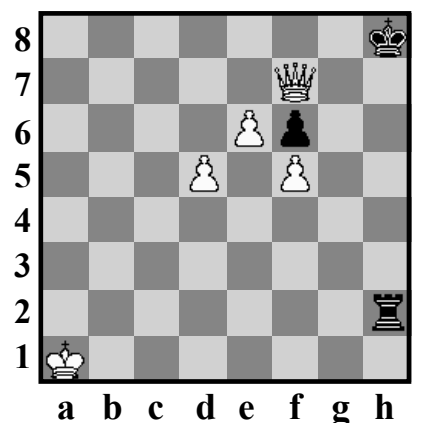
Šílená věž - je věž, která bez strachu pronásleduje krále soupeře. Její vzetí totiž znamená pat, protože soupeřův král stojí v patovém hnízdě.

1. ... Лa2+
2. Кр:a2? пат,
- или
2. Кpb1 Лb2+
3. Кpc1 Лc2+
4. Кpd1 Лd2+
5. Кpe1 Ле2+
6. Кpf1 Лf2+ вечный шах.

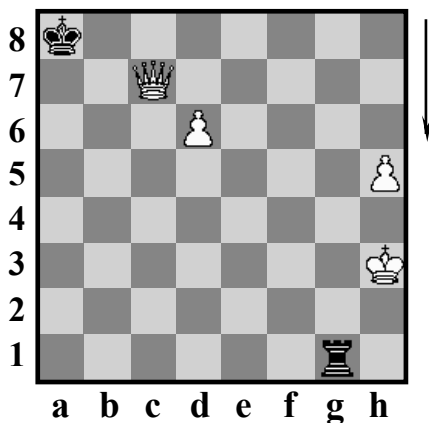
Věž brát nelze. Pat.

V pozicích na D267 a 268 černý začíná a dosáhne remízy. Najděte řešení.

266

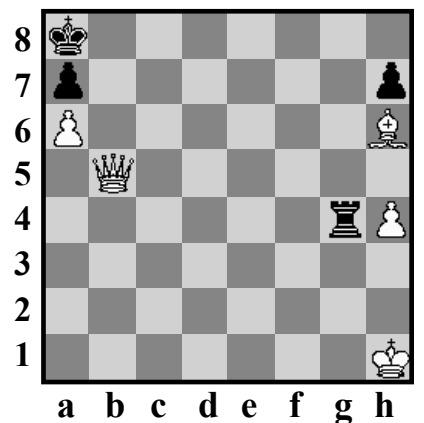


267



1. ... _____
2. _____
3. _____

268

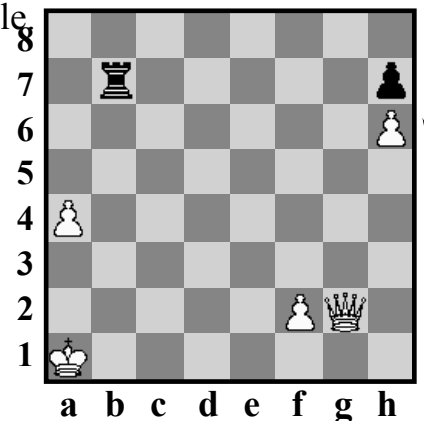


1. ... _____
2. _____
3. _____

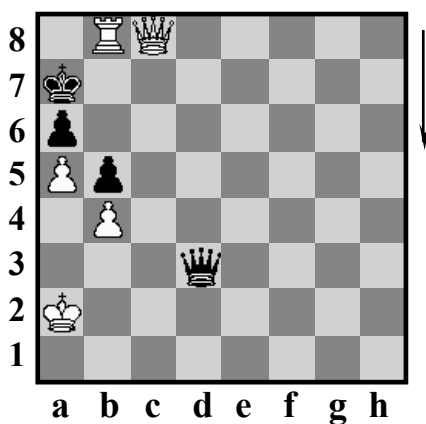
269

V pozici na D269 najděte patové hnízdó pro černého krále. (nakreslete krále do diagramu) a запиšte řešení.

1. ... _____
2. _____
3. _____



270



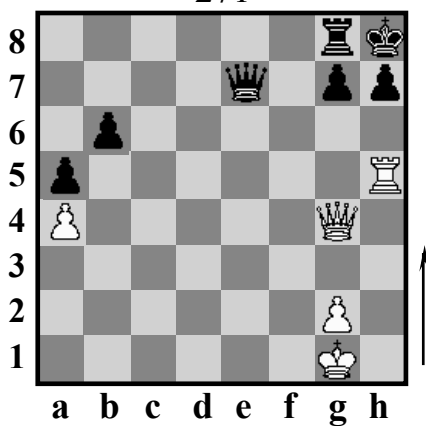
V pozici D270 najděte remízu.

1. ... _____
2. _____

Boření pěšcového krytí krále

Pěšcový krytí krále se boří obětí jedné nebo dvou figur nebo i více, s cílem dosáhnout situace, kdy se král stane snadným objektem pro zbylé útočící figury.

271



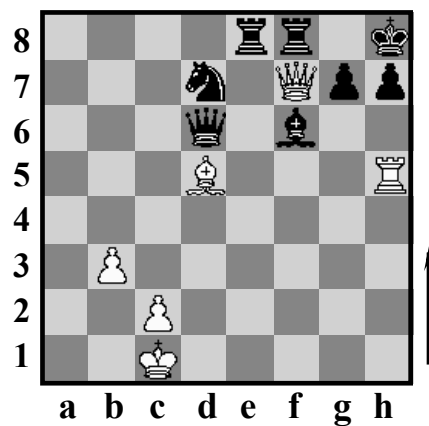
V pozici na D271 bílý obětuje věž, aby rozbořil pěšcové krytí černého krále.

1. V:h7+ K:h7
2. Dh5x

V pozici na D272 najděte analogickou kombinaci s D271.

1. _____
2. _____x

272



V pozicích na D273-276 najděte mat ve dvou tazích.

273

1. ... _____
2. _____

274
Рихтер – NN, 1957 г.

1. _____
2. _____

275
Амбросимов – Амбайнис

1. _____
2. _____

276
Цукерторт – Ли

1 ... _____
2. _____

277
Персидский – Конник

1. _____
2. _____

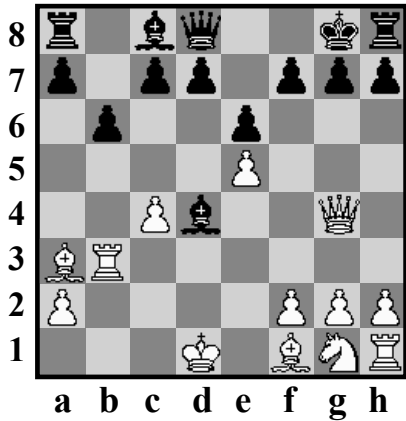
Podívejte se na pozici D277.

Bílým chybí figura. Nakreslete ji do diagramu s tím, že je známo, že stála na poli h3 a bílý poté bude moci dát mat druhým tahem.

1. _____
2. _____ x

Opakování

278



Pozice na D278

12. $\Phi:g7!$ + bílý obětuje dámu, aby odhalil černého krále

12. ... $Kp:g7$

13. $Jlg3+$ $Kph6$

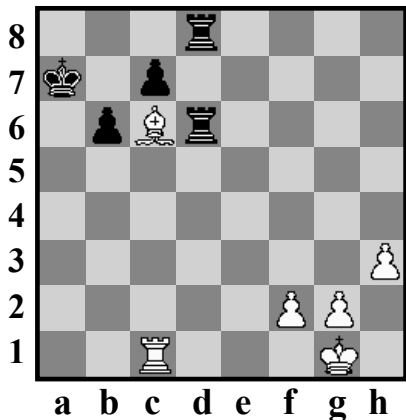
14. $Cc1+$ $Kph5$

15. $Ce2+$ $Kph4$

16. $Jh3x$

Řešte úkoly D279-283

279



Mat 2 tahem

1. _____
2. _____x

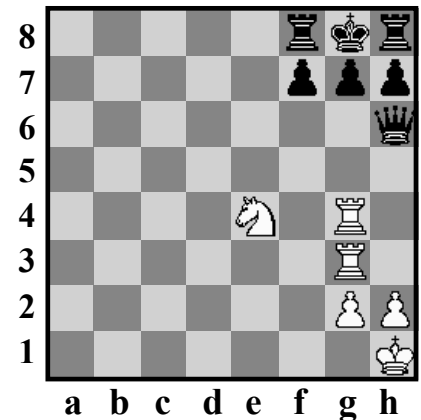
D281

Mat 3 tahem

1. _____
2. _____
3. _____x

280

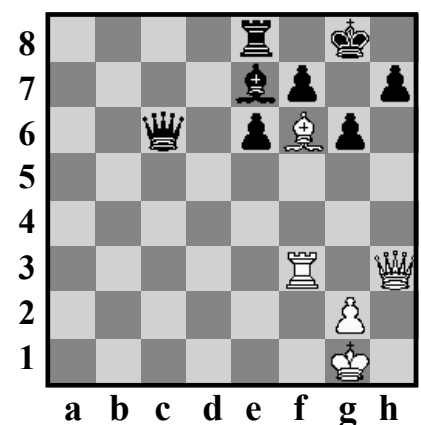
Панов



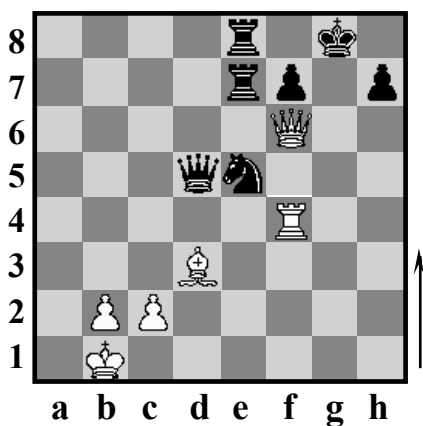
Mat 2 tahem

1. _____
2. _____x

281



282

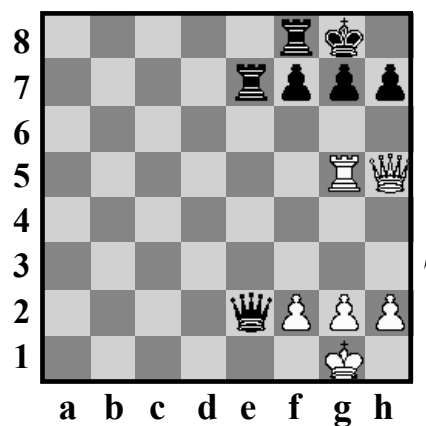


Mat 3 tahem.

1. _____
2. _____
3. _____ x

283

Панов

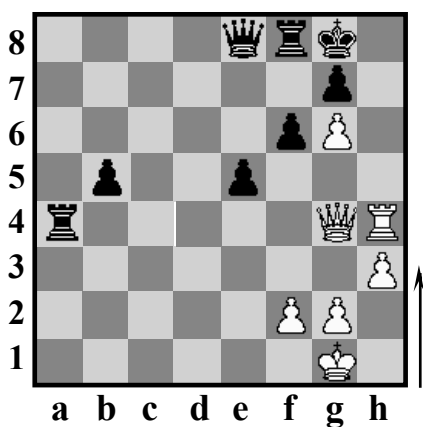


Věčnýšach Remíza

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Vložený tah, výhra tempa

284



V pozici na D284 je bílá dáma napadena a je vynucena táhnout. Bílý ovšem nalézá tah věží s tempem tak, že vynutí mat černému králi.

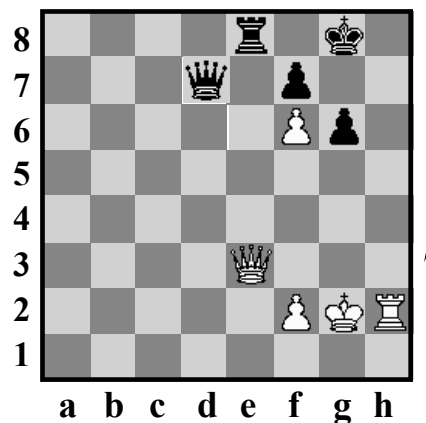
1. Vh8+ Kh8 (vynucený tah)
2. Dh5+ Kg8
3. Dh7x.

Vh8 – vložený tah, neboli tah s tempem, který dovoluje získat čas.

Použijde analogickou kombinaci obdobnou D284

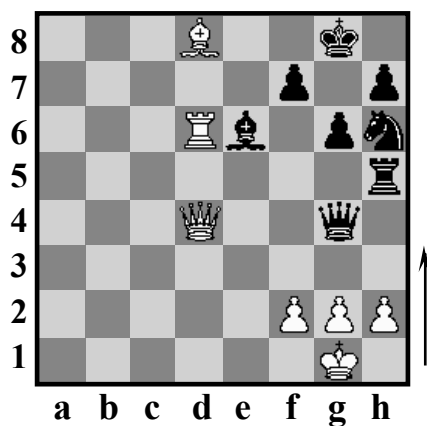
1. V _____ + _____
2. D _____ + _____
3. D _____ x

285



Řešte úkoly D286-289. Zapište řešení.

286



Mat 3 tahem

1. D _____ + _____
2. S _____ + _____
3. V _____ x.

D288, mat 5 tahem

Na tahu bílý:

1. V _____ + K: _____
2. V _____ + K _____
3. V _____ + K: _____
4. D _____ + K _____
5. D _____ x

Na tahu černý:

1. ... V _____ +
2. K: _____ V _____ +
3. K _____ V _____ +
4. K: _____ D _____ +
5. K _____ D _____ x

D289 Řešte úlohu

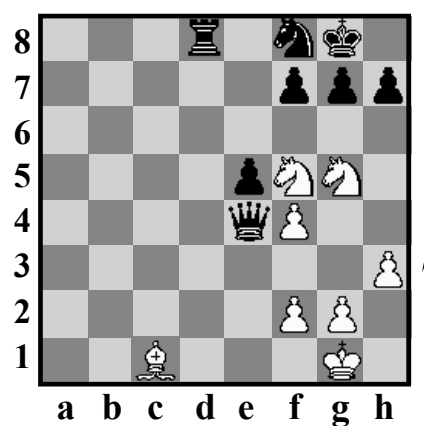
Na tahu bílý:

1. D _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ x

Na tahu černý:

1. ... D _____ +
2. _____ x.

287

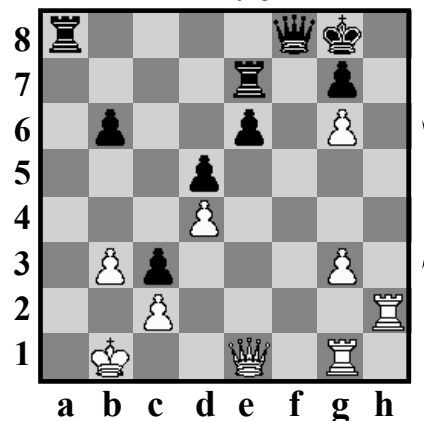


Mat 2 tahem

1. _____
2. _____ x

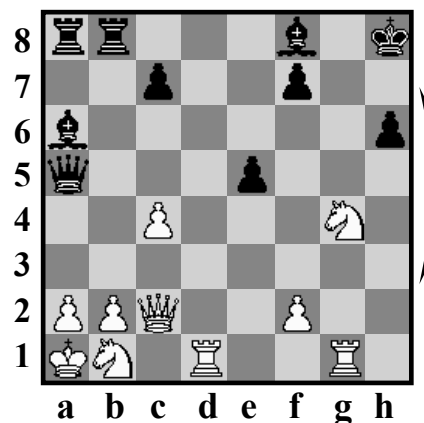
288

Блок



289

Блок



Opakování

Vložený tah je účinný prostředek a velmi často dovolí získat figuru nebo pěšce soupeře.

290

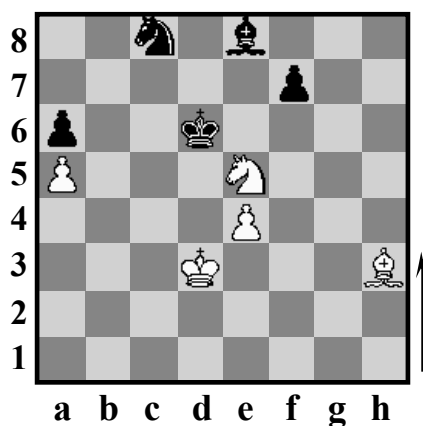
V pozici na D290 bílý použije kombinaci odstranění obrany:

1. V:d6 a pokud 1...cd ,
2. D:f5s výhrou dámy.

Černý má však velmi dobrou obranu, s tempem (šachem) uvedou dámu do bezpečí a teprve potom táhnou cd.

1. V:d6 Db1+!
2. Kh2 cd

291



Эйве

D292

Najděte analogickou kombinaci:

1. ... _____
2. _____ _____

293



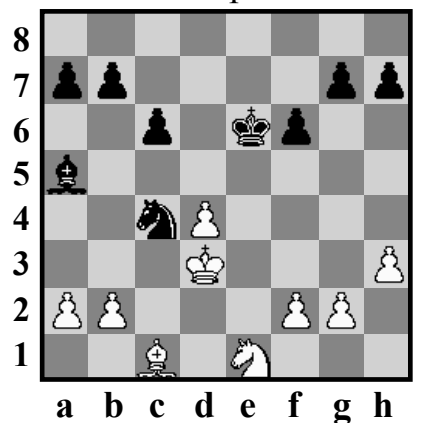
D291

V této pozici se oba jezdcí nacházejí pod úderem nepřátelských figur. Na 1. Sxc8 následuje Kxe5. Naneštěstí pro černého má bílý tah s tempem a černý zůstane bez pěšce.

1. J:f7+! S:f7
2. S:c8 – s pěšcem navíc.

292

Ласкер –

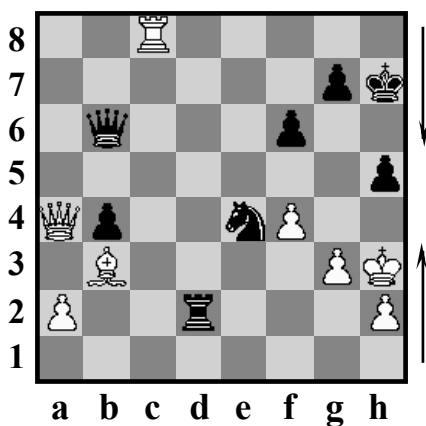


Zhodnoťte pozici D293.

Obnovte materiální rovnováhu:

1. _____ _____
2. _____ _____

294
Блок



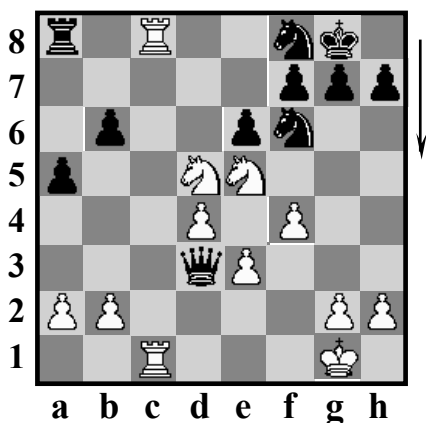
V pozici na D294 řešte úkol podle schématu:

1. Oběť věže
2. Šach dámou
3. Mat

1. V _____ + _____
 2. D _____ + _____
 3. _____ x _____

1. ... Л _____ +
 2. _____ Ф _____ +
 3. _____ x _____

295
Васильев – Бурлаев



D295

Představme si, že černý zahrál:

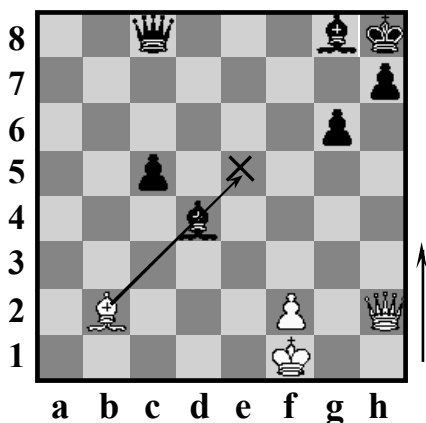
1... Dd2.

Najděte dvoutahový mat bílého

2. _____
 3. _____

"Rentgén"

296

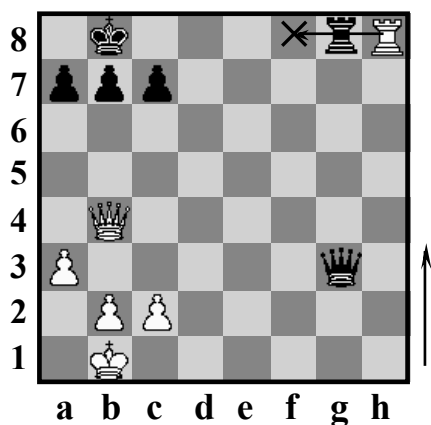


Rentgen je vlastnost figur s dalekým dosahem kontrolovat jaké-koli pole, figuru, nebo pěšce skrze figuru protivníka. Podívejte se na D296

1. De5+! S:e5
 2. S:e5x

Bílý střelec kontroluje pole e5 skrze střelce černého jako by ho prosvěcoval.

297

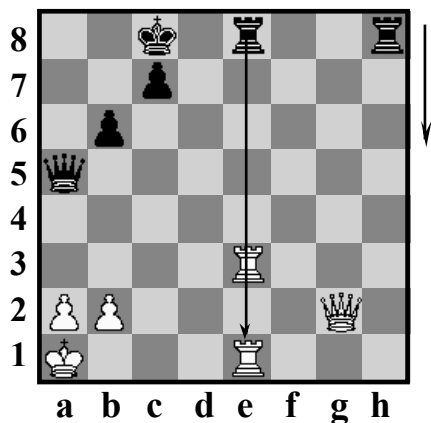


Podívejte se na pozici D297. Bílý použil rentgen:

1. Df8+! V:f8
2. V:f8x.

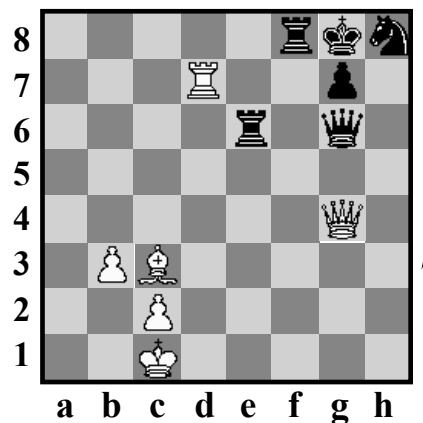
Řešte úlohy. D298-304 - mat 2 tahem, D305-307 - výhra. Nakreslete šipky od figur, které rentgenují nepřátelské figury.

298



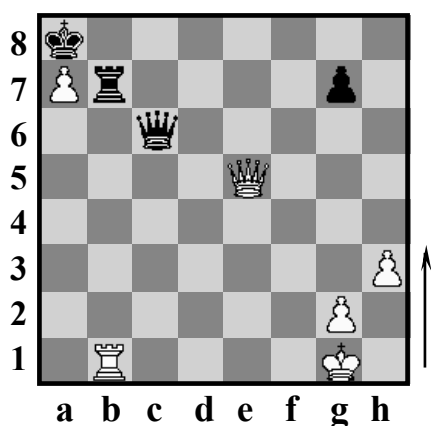
1. ... _____
2. _____ x

299



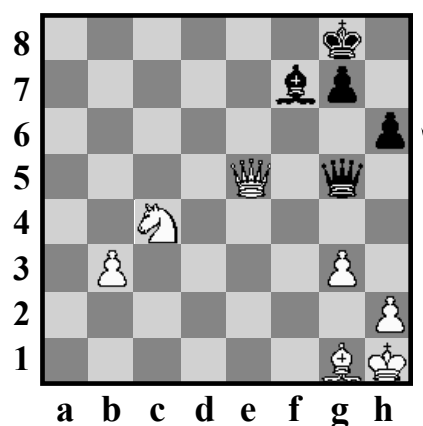
1. _____
2. _____ x

300



1. _____
2. _____ x

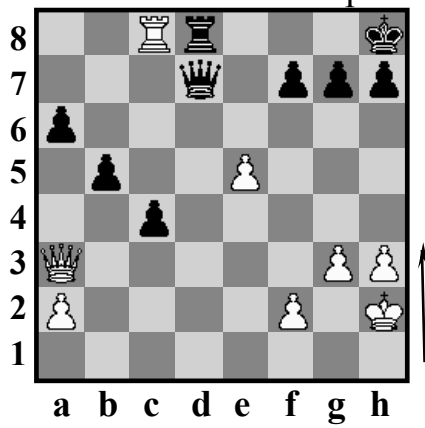
301



1. ... _____
2. _____ x

302

Алехин – Нестор



1. _____
2. _____x

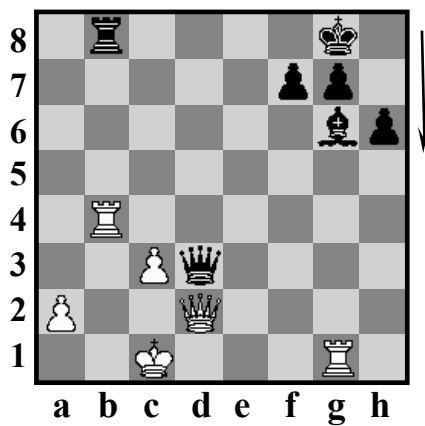
303

Чигорин – Зноско-Боровский



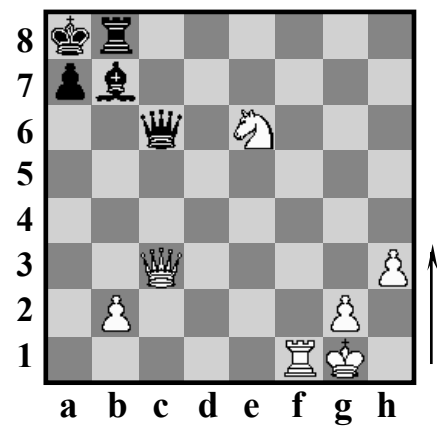
1. _____
2. _____x

304



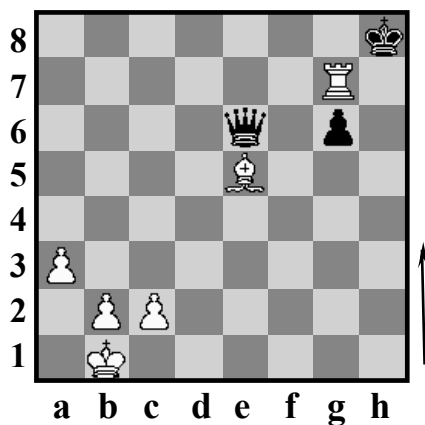
1. ... _____
2. _____x

305



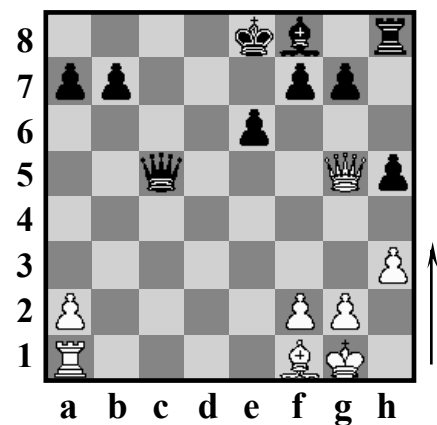
1. _____
2. _____

306



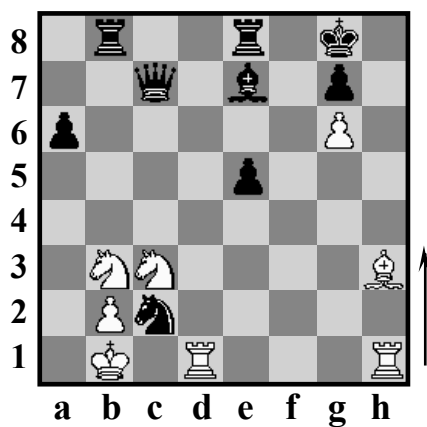
1. _____
2. _____

307



1. _____
2. _____

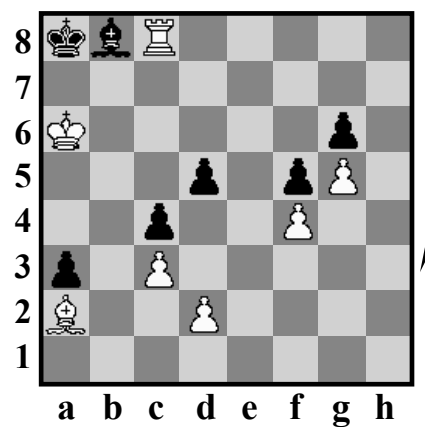
308



Mat 2 tahem

1. _____
2. _____x

П.Н. Лепешинский

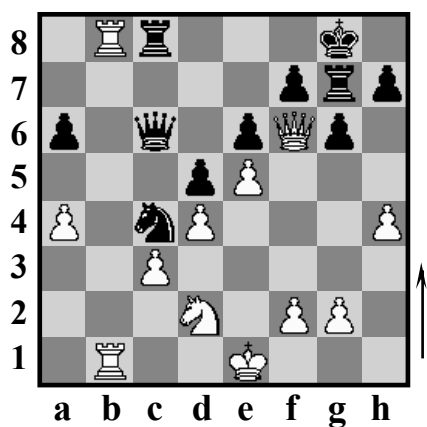


Mat 2 tahem

1. _____
2. _____x

310

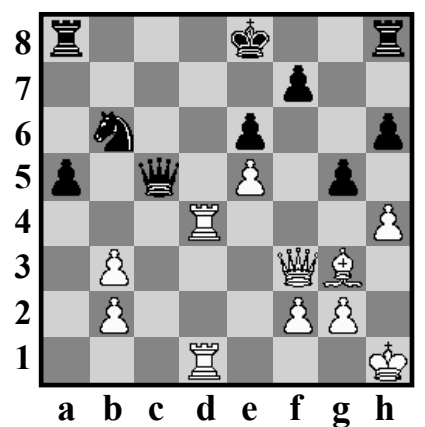
М. Чандлер – А. Фернандес*



Mat 3 tahem

1. _____
2. _____
3. _____x

311

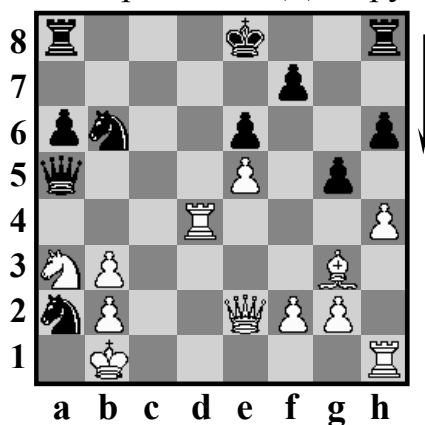


Mat 3 tahem

1. _____
2. _____
3. _____x

312

В. Сараванан – Д. Баруа

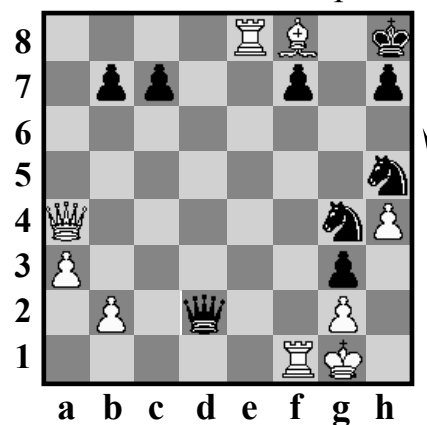


Najděte vidličku

1. ... _____
 2. _____

313

Г. Нейман – К. Маркс



Mat 3 tahem

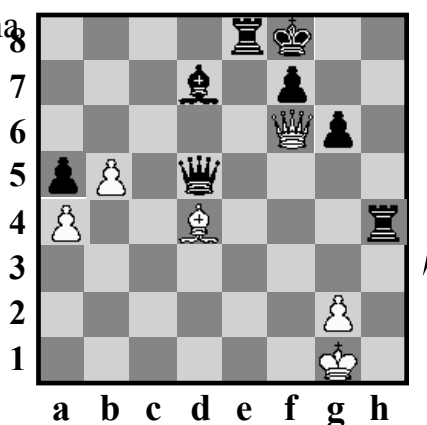
1. ... ♕ _____
 2. _____
 3. _____ ♔ _____ x

Pronásledování

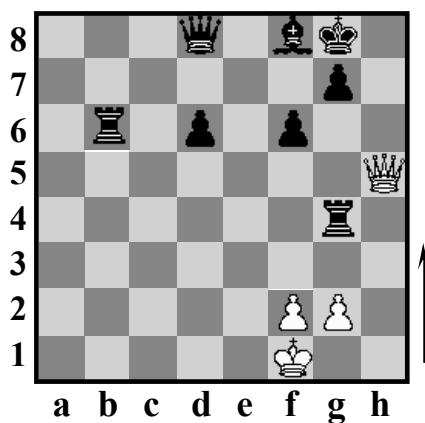
Idea této kombinace spočívá v tom, že slabší strana využije série šachů k dosažení remízy. Na D314 bílý vynutí věčný šach.

1. ♕g7+ ♔e7
 2. ♕g6+ ♔f8
 3. ♕g7+ ♔e7
 4. ♕f6+ ♔f8 – remíza

314



315



Zhodnoťte pozici na D315. Černý má rozhodující převahu. Bílý se však spasí věčným šachem.

1. ♕d5+ ♔h7
 2. ♕h5+ ♔g8
 3. ♕d5+ ♔h8
 4. ♕h5+ ♔g8
 Remíza

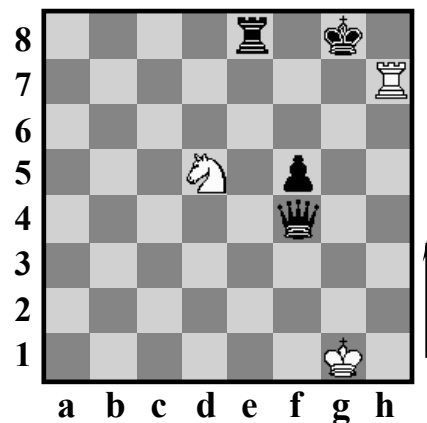
/Podívejte se ještě na jeden způsob dosažení remízy slabší stranou.

D316

1. Kf6+ Kpf8
 2. Ke7+ Kpg8
 3. Kf6 Kpf8
 4. Ke7+ Kpg8
- Věčný šach

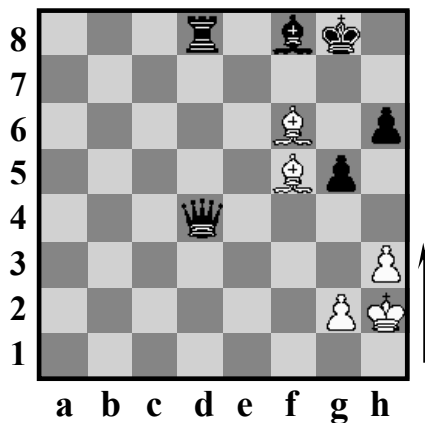
316

Блок



Řešte úlohy D317-319. Najděte věčný šach.

317



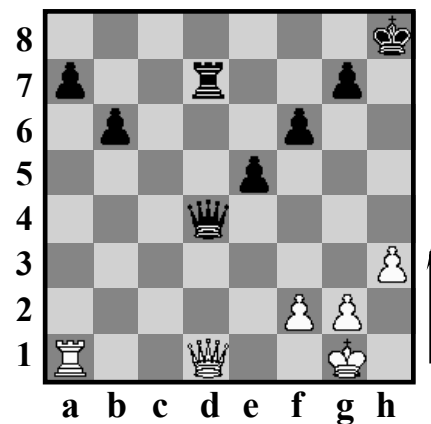
D317.

1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____
4. _____ + _____

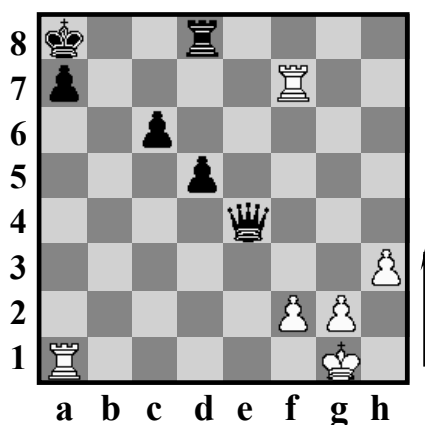
D318

1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____
4. _____ + _____

318



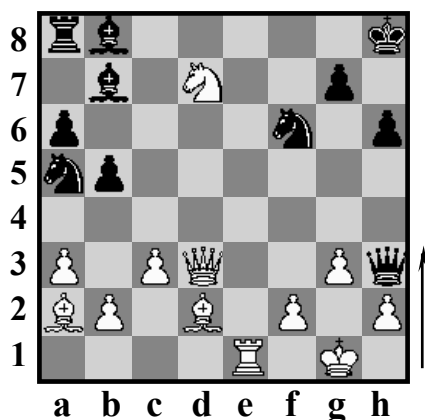
319



D319.

1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____
4. _____ + _____

320
Майзелис



Opakování

Zhodnoťte pozici D320

Černý má figuru navíc a aktivní pozici. Hrozí mat na g2 a jezdec d7 je napaden.

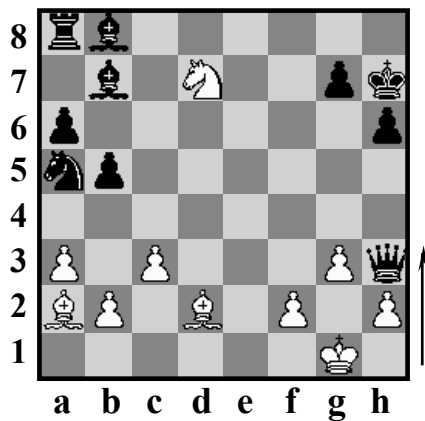
1. Ve8! J:e8

2. Dh7+! K:h7

Podívejte se na D321. Bílý vynutil věčný šach a tím zhatil útočné akce černého. Jak to provedl?

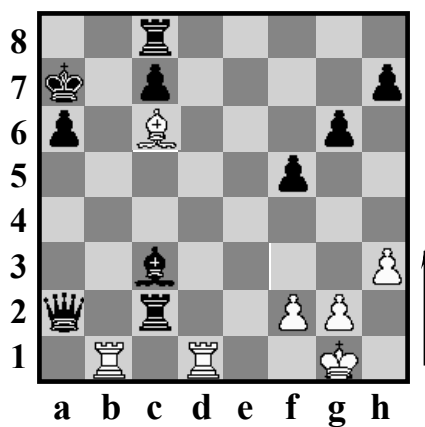
Řešte úkoly na D321-325. Nalezněte remízu

321



1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____
4. _____ + _____

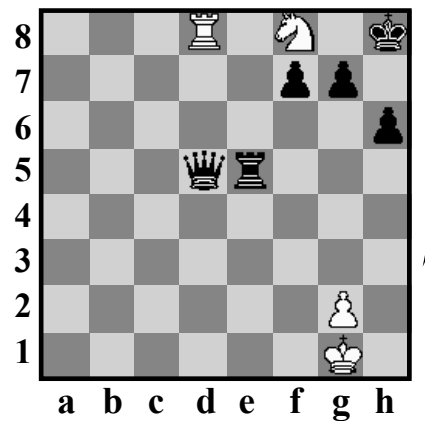
323



1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____

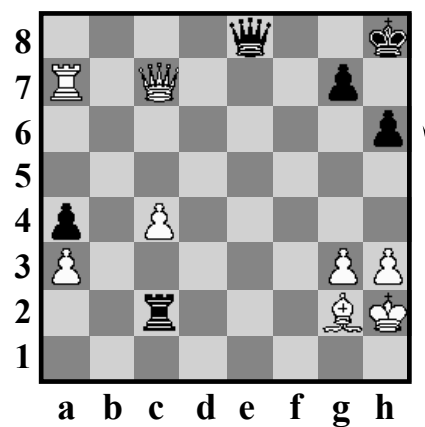
322

Блох



1. _____ + _____
2. _____ + _____
3. _____ + _____
4. _____ + _____

324



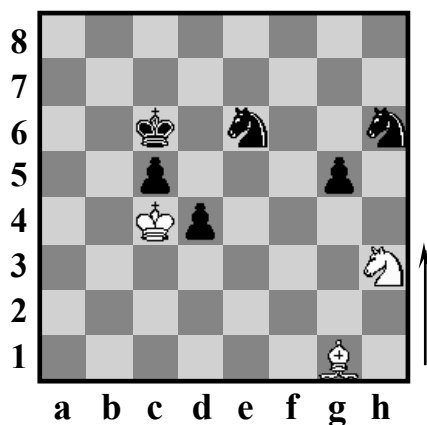
1. ... _____ +
2. _____ +
3. _____ +

Šílená věž - typický případ

Zjednodušení materiálu

Diagram 1: Chessboard position after White's move 1. The board shows White pieces at e2 (King), f2 (Bishop), and f5 (Knight). Black pieces are at c5 (Bishop) and h4 (Knight).

329
Блох



D329

V této pozici má převahu černý. Má 3 pěšce navíc. Najděte způsob, jak zjednodušit pozici a dosáhnout remízu.

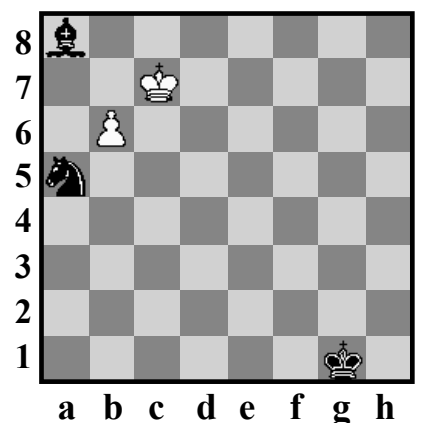
1. _____
2. _____
3. _____

D330

Jak je známo, jezdec a střelec s pomocí krále jsou schopni vynutit mat. Bílý je schopen získat figuru. Zapište obě varianty.

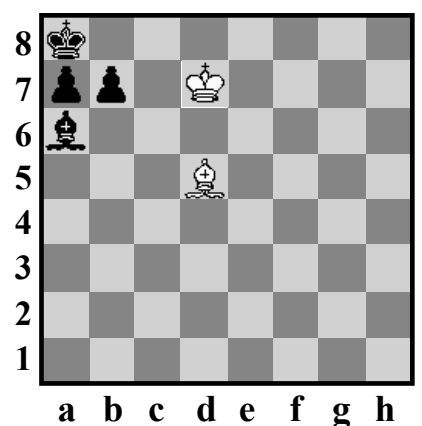
1. _____ S _____
2. _____
3. _____ remíza!
1. _____ J _____
2. _____
3. _____ remíza!

330



331

Майзелис



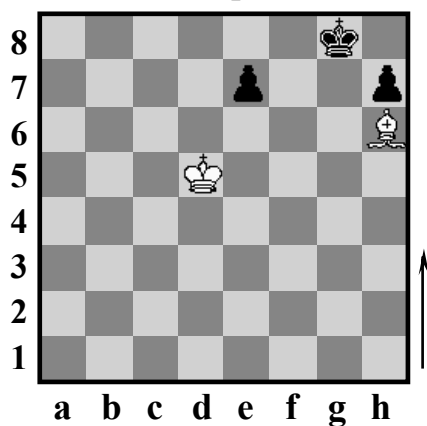
Nalezněte způsob, jak černý dosáhne výhry v případě, že bude na tahu.

Omezte černého krále a dejte mat 2 tahem.

1. _____
2. _____ x

232

Этюд А. Троицкого



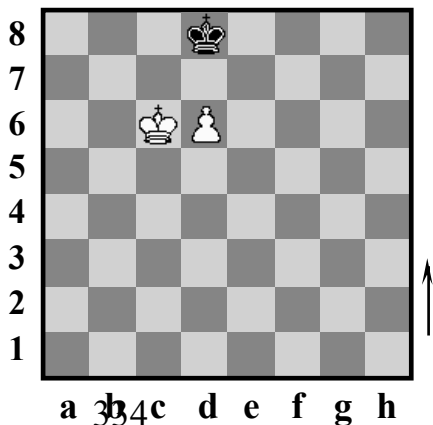
V pozici na D232 vynuťte mat 3 tahem.

1. _____
2. _____
3. _____ x

Král a pěšec proti králi

Prostudujte pozici, kde král pomáhá svému pěšci

333



D333

1. d7 Kpe7 (jediný tah)
2. Kpc7 – brání pole proměny pěšce
2. ... Kpe6 (Kpf7 и т.д.)
3. d8Φ a bílý vyhraje

D334

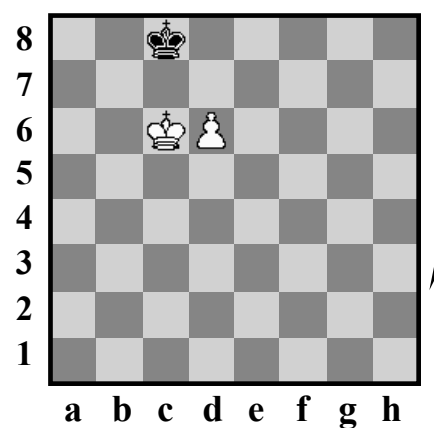
Srovnajte pozice na D333 a 334 - černý král se posunul pouze o jedno pole!

1. d7+ Kpd8
2. Kpd6 pat, remíza

Jakýkoli jiný tah bílého krále vede ke ztrátě pěšce.

Například:

2. Kpd5 Kp:d7 – "holí králové" - remíza

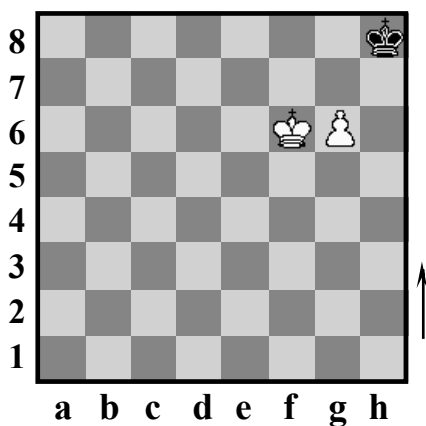


Zapamatujte si základní pravidlo pro řešení těchto pozic: Jestliže bílý pěšec postoupí na 7 řadu se šachem, potom partie skončí remízou, pokud bez šach, v partii bílý vyhraje. Stejně to platí pro černého a druhou řadu.

Zhodnoťte pozice na D335-338. Věnujte pozornost tomu, kdo je na tahu.

Napište pod diagramy výsledek partie.

335



336

