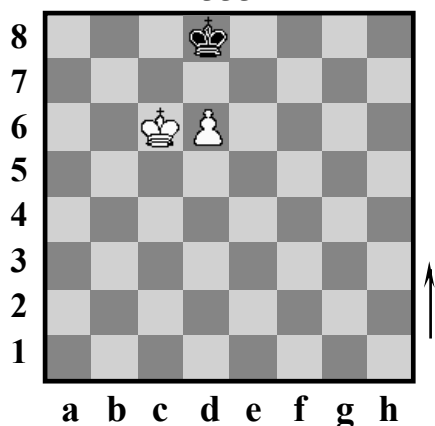


Král a pěšec proti králi

Podívejme se na pozice, kde král pomáhá svému pěšci

333



D 333.

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

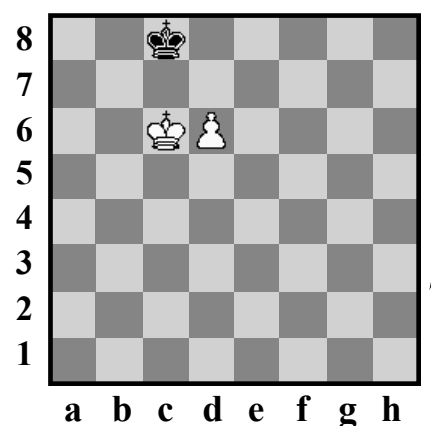
D 334.

Srovnajme D 333 a D334 Král černého změnil své postavení pouze o jedno pole.

1. d7+ Kpd8
2. Kpd6 pat

Jiný možný tah krále vede pouze ke ztrátě pěšce.
Např.

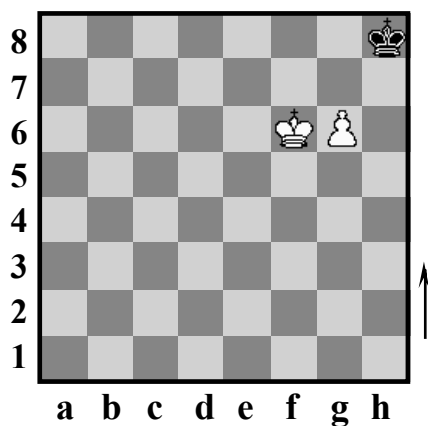
2. Kpd5 Kp:d7 – "holí králové" - remíza



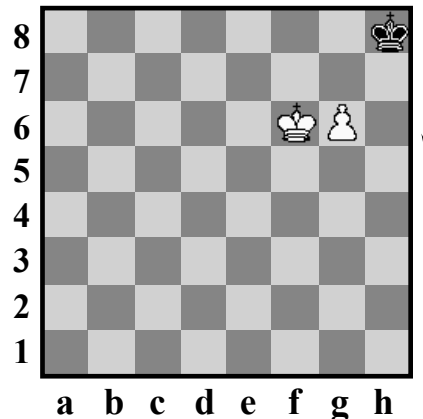
Zapamatujte si jednoduché pravidlo: "pokud pěšec dojde na 7 (2) řadu a dá šach králi, potom partie skončí remízou. V opačném případě silnější strana vyhraje".

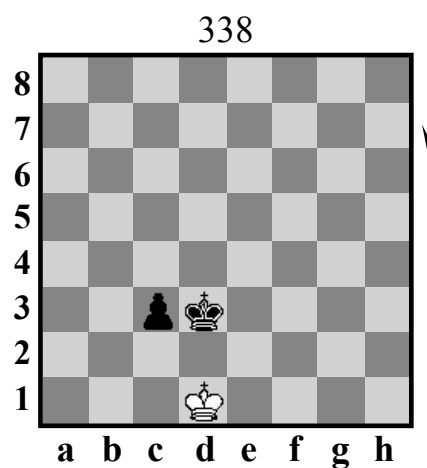
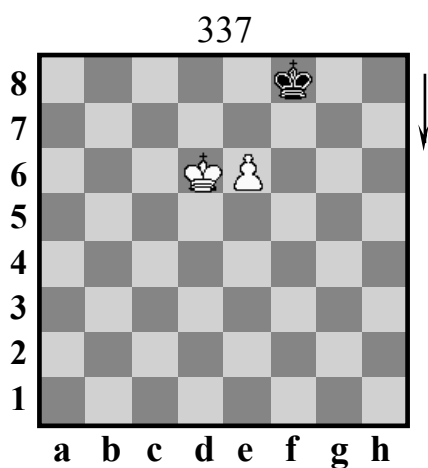
Zhodnoťte jak dopadne výsledek partie na D335 a 336. Pozornost věnujte tomu, kdo je na tahu. Výsledek запиšte pod diagram.

335

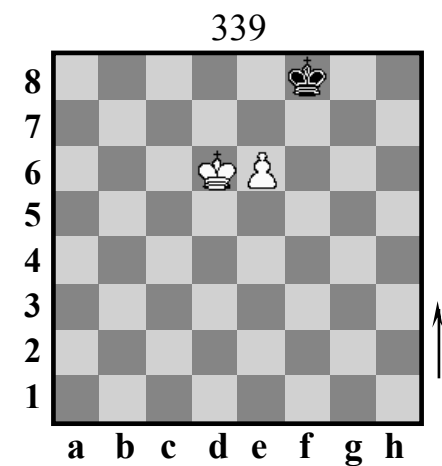


336

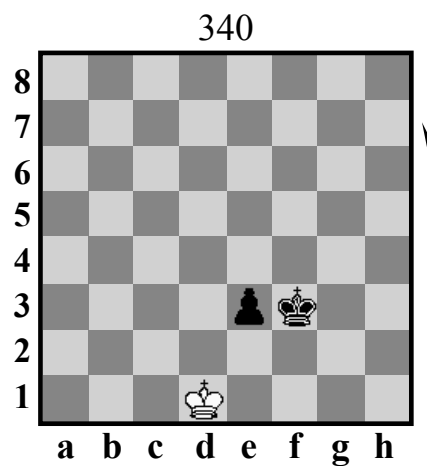




V pozicích na D339 a D 340 najděte nejlepší řešení a zapište ho.

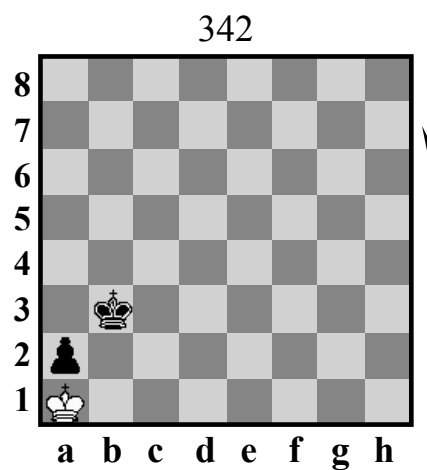
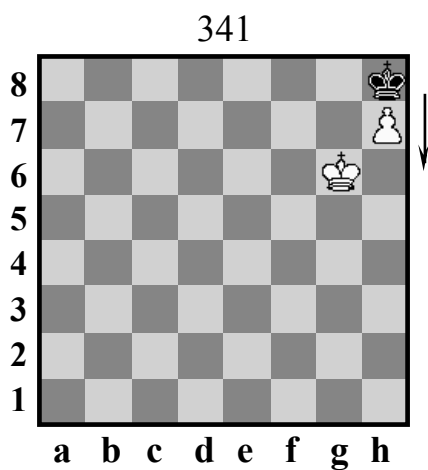


1. _____
 2. _____
 3. _____Φ



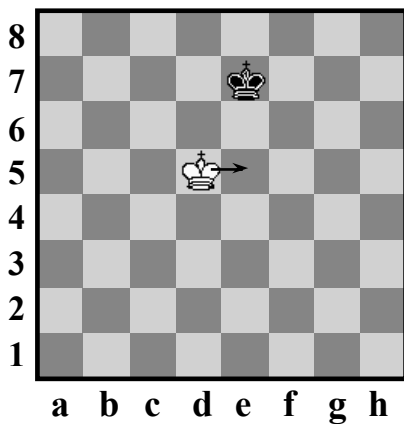
1. ... _____
 2. _____
 3. _____Φ

Řešte pozice na D341 a D342 a zapište řešení.



Opozice

343



V této pozici bílý zahrál tah 1. Kpe5 a vstoupil do opozice s černým králem. Najděte obdobný tah pro černého krále, pokud by byl na tahu.

1. ... _____
Zkontrolujte svoji odpověď:
Kpd7

V pozici na D344 má bílý k dispozici pouze jediný vyhrávající tah:

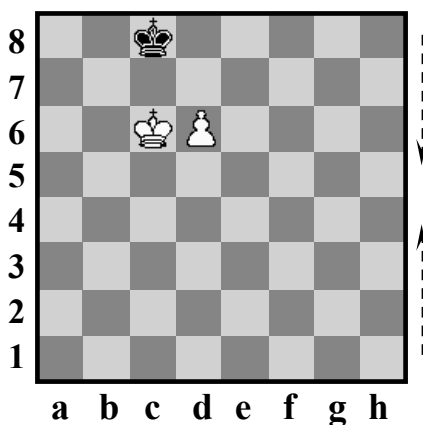
1. Kpd6 – bílý král zaujímá opozici ke králi
1. ... Kpc8
2. Kpe7 a bílý král kontroluje pole proměny –
- d8. 2. ... Kpc7
3. d6+ Kpc8
4. d7+ Kpc7
5. d8Φ+

V pozici na D345 mohl bílý zahrát:

1. d6? Kpd7
 2. Kpd5 Kpd8
 3. Kpc6 Kpc8 – opozice
- ke králi bílého
4. d7 – pěšec postoupí na d7 se šachem
 4. ... Kpd8
 5. Kpd6 pat

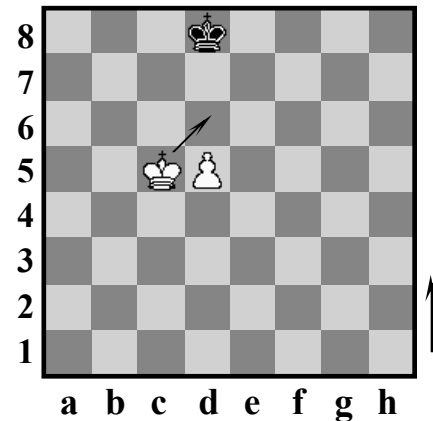
Upravte šipku na straně diagramu tak, aby odpovídala tomu, jaký je výsledek pod diagramem.

346

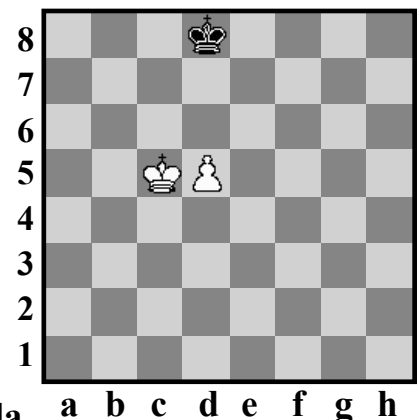


1 : 0

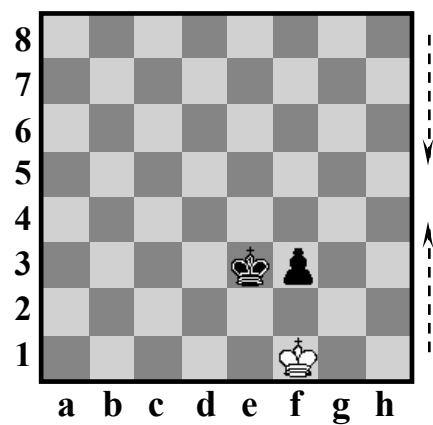
344



345



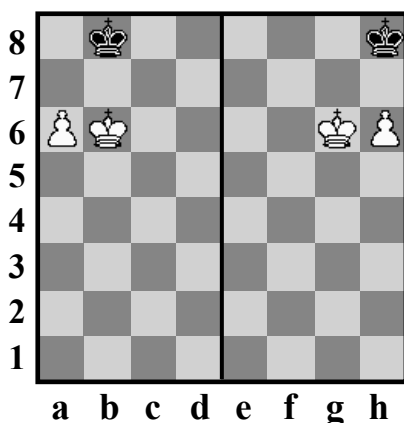
347



1/2 : 1/2

Zapamatujte si pravidlo: " krajní pěšec nemůže postoupit na pole proměny at' je na tahu kdokoli".

348



Podívejte se na D348.

Levá část

Tah černého 1. ... Kpa8 2. a7 – pat.

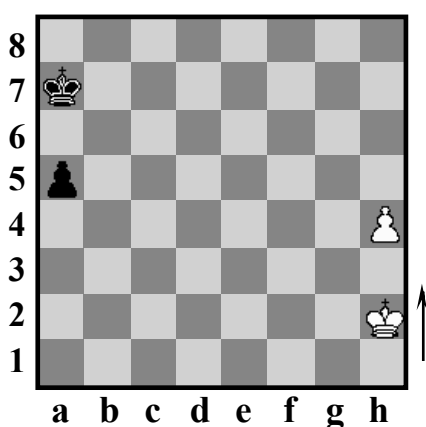
Tah bílého 1. a7 + Kpa8 2. Kpa6 – pat.

Pravá část

Tah černého 1. ...Kpg8 2. h7

+ Kph8 3. Kph6 – pat Tah bílého 1. h7 – pat

349



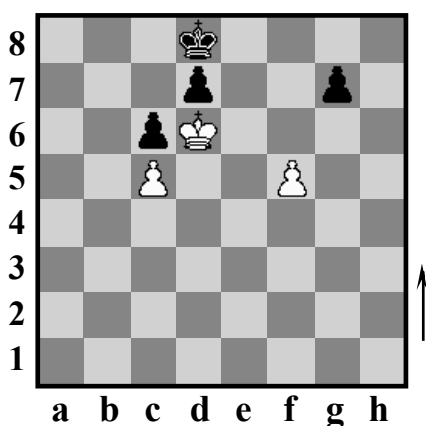
Hrajte pozici na D349. Tahy zapisujte na řádky vedle diagramu.

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

Pěšcové koncovky

350

A.Троицкий



Zhodnoťte pozici na D350 a najděte remízu.

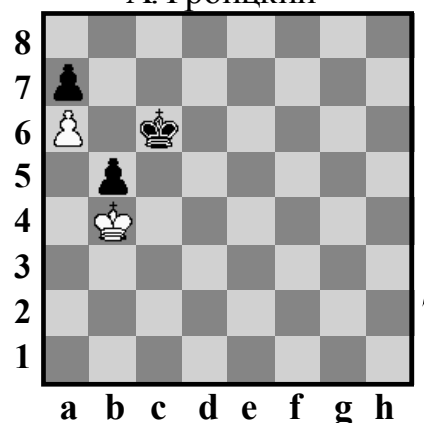
1. _____

Řešte pozici na D351 a najděte remízu bílého.

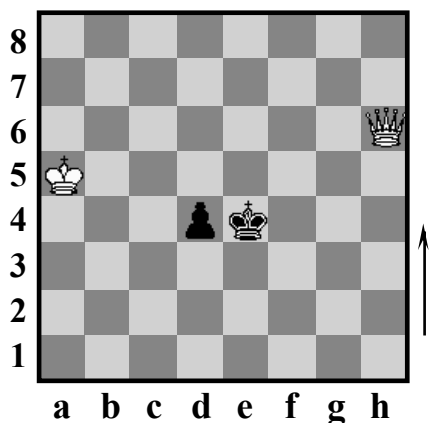
1. _____

351

A.Троицкий



352



Popřemýšlejte, jak je možné zadržet pěšce na D352 a navrhněte možné tahy.

1. $\Phi d2$ – bílý zablokoval postup pěšce k poli proměny.

1. ... $d3$

2. $Kpb4$ $Kpd4$

3. $Kpb3$ – král se přiblíží k pěšci

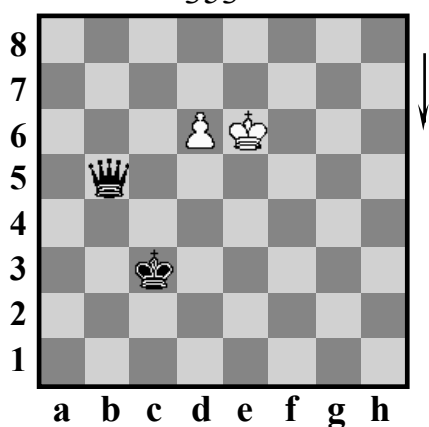
3. ... $Kpe4$

4. $Kpc3$ $Kpf4$ – černý je vynucen nechat svého pěšce bez ochrany.

5. $\Phi : d3$ **1 : 0**

Černý na tahu zabrání v pohybu pěšce bílého k 8 řadě, tedy k poli proměny.

353



1. ... $\Phi e8+$

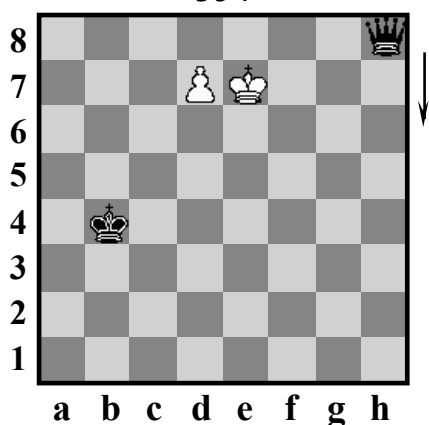
2. $Kpd5$ $Kpb4$

3. $Kpd4$ $Kpb5$

4. $Kpd5$ $Kpb6$

5. $Kpd4$ $Kpc6$ a pěšce není možno dále bránit. **0 : 1**

354



V případě, že pěšec již dosáhl 7 (2) řadu, je postup silnější strany takový, že vynutí, aby král soupeře zaujal pole pod pěšcem.

Tímto způsobem získá čas k přiblížení vlastního krále k pěšci a jeho získání.

1. ... $\Phi e5+$ 2. $Kpf7$ $\Phi d6$

3. $Kpe8$ $\Phi e6+$ 4. $Kpd8$ $Kpc5$

5. $Kpc8$ $Kpc6$ 6. $Kpb8$ (nelze $e8D$ pro vazbu) e

6. ... $\Phi : e7$ 7. $Kpa8$

Výjimku z pravidla tvoří pozice, kde se jedná o krajního pěšce. Patové situace brání silnější straně provést přiblížení krále k pěšci.

Pokusy bílého vedou pouze k remíze.

1. ... $Kpd5$ – pat. Tahy dámou nepomáhají.

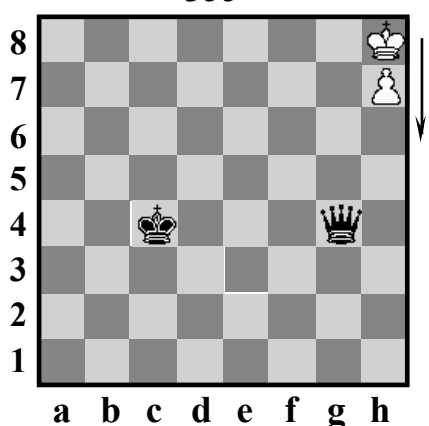
1. ... $\Phi d8+$

2. $Kpg7$ $\Phi d7+$

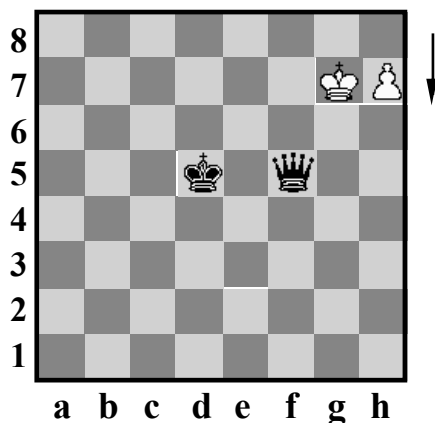
3. $Kpg8$ $\Phi g4+$

4. $Kph8$ – remiza

355



356



V pozici na D356 přichází král pomoci své dámě právě včas.

1... Kpe6!

2. h8Φ Φg5+

3. Kpf8 Φe7+

4. Kpg8 Φf7x

Nebo: 3. Kph7

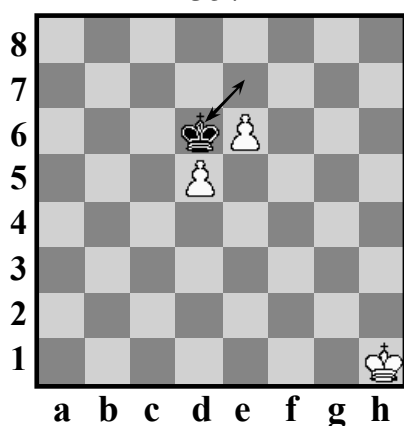
Kpf7

4. Φf8+ Kp:f8

5. Kph8 Φh6x

Pravidlo čtverce

357



Zhodnoťte pozici na D357. Černý král zablokoval postup bílých pěšců. Pěšec d5 je však nedotknutelný.

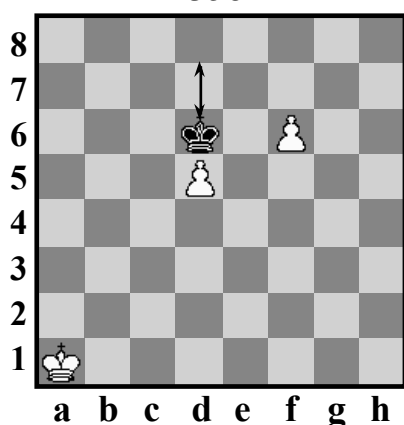
1. ... Kp : d5?

2. e7 Kpd6 – král není ve čtverci

3. e8Φ 1 : 0

Nalezněte způsob, jak bílý vyhraje, když král bude vyčkávat Kpe7 – Kpd6.

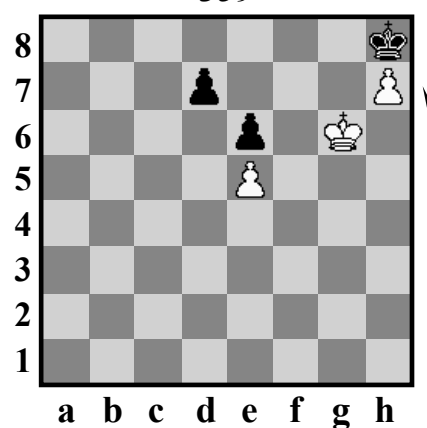
358



V této pozici D358 černý rovněž zadržel postup obou pěšců, ale stejně jako v předchozím případě, pěšce nemůže sebrat.

Navrhněte plán bílého jak vyhraje.

359



Zhodnoťte pozici černého D 359. Černý nemá rozumný tah (je v nevýhodě tahu). Po jediném:

1. ... d5

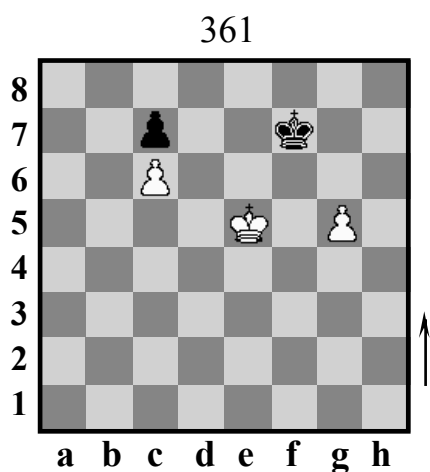
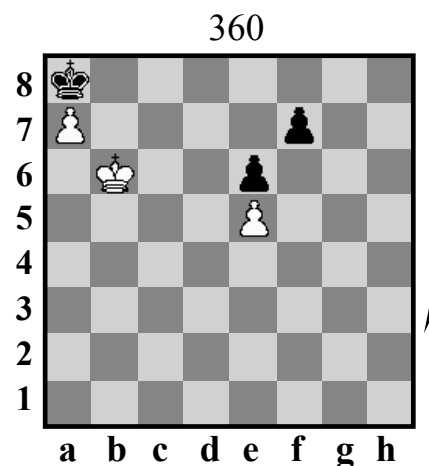
2. ed e5

3. d7 e4

4. d8Φx

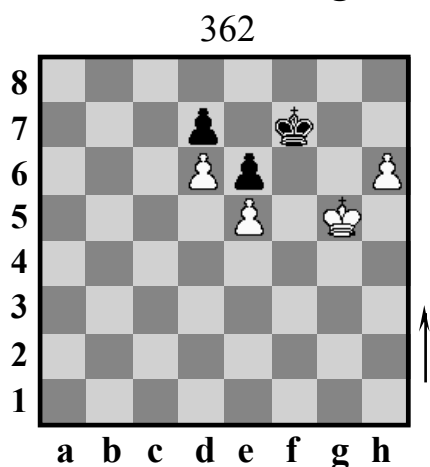
V pozici na D360 je na tahu bílý a vyhraje:
Najděte řešení

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



V pozici na D 361 je černý král ve čtverci pěšce g5. To však nezabrání jeho prohře, protože po oběti pěšce g bílý získá pěšce c a vynutí proměnu pěšce v dámu.

- | | | | |
|---------|------------|----------|------|
| 1. g6+ | Kp:g6 | 2. Kpd6 | Kpg7 |
| 3. Kpd7 | Kpf7 | 4. Kp:c7 | Kpe7 |
| 5. Kpb7 | Kpd6 | 6. c7 | Kpd7 |
| 7. c8Φ+ | 1:0 | | |



Zhodnoťte pozici na D362 rozhodněte, zda může bílý vyhrát. Napište své řešení.

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. _____ | _____ | 2. _____ | _____ |
| 3. _____ | _____ | 4. _____ | _____ |
| 5. _____ | _____ | 6. _____ | _____ |
| 7. _____ | _____ | | |

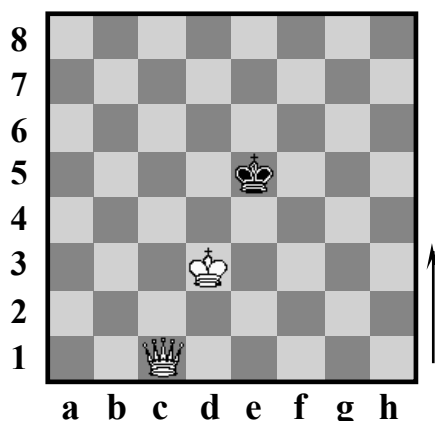
Mat samotnému králi

Mat samotnému králi patří mezi základní koncovky, které musí ovládat každý šachista. Mat lze vynutit králem a dámou, a věží, a dvěma střelci, a střelcem a jezdcem.

Způsob jak mat vynutit je ve všech případech stejný. Krále je třeba společnými silami (tedy včetně krále) vytlačit na kraj šachovnice (případně do rohu šachovnice) a tam mu zasadit závěrečný úder (šach-mat).

Mat dámou

363

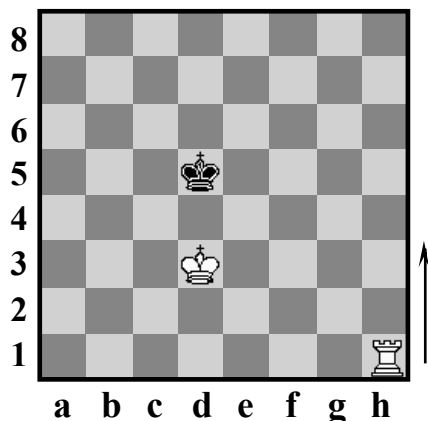


Podívejme se na D363 a sledujme, jak král ve spolupráci s dámou vynutí mat králi. V případě, že se o to budete snažit jen dámou, nebudete úspěšní.

1. $\Phi g5+$ Kpe6
2. Kpd4 Kpd6
3. $\Phi f6+$ Kpd7
4. Kpc5 Kpc7
5. $\Phi e7+$ Kpc8
6. Kpb6 Kpb8
7. $\Phi b7x$ ($\Phi d8x$)

Mat věží

364



Na D364 lze vidět, jak máme postupovat v případě krále a věže. Věž je slabší figura, než dáma a proto spolupráce s králem musí být přesná.

1. $\text{Лa}5+$ Kpe6
2. Kpd4 Kpf6 – král jde k věži
3. Kpe4 Kpg6
4. $\text{Лa}5$ Kpf6
5. $\text{Лb}5$ – předání tahu soupeři

Pokud černý táhne 5...Kpe6, то 6. $\text{Лb}6$ a odebere ještě další řadu černému králi.

5. ... Kpg6
7. Kpg4 Kpg6 –
8. $\text{Лb}6+$ Kpf7 –
9. Kpg5 Kpe7
11. Kpe5 Kpc7
13. Kpd5 Kpc7
15. $\text{Лd}7+$ Kpc8, если
16. Kpc6 Kpb8
18. Kpb6 Kpb8

6. Kpf4 Kph6

Л'erni je nucen vstoupit do opozice a po Лgachu je vytlačen na předposlední řadu.

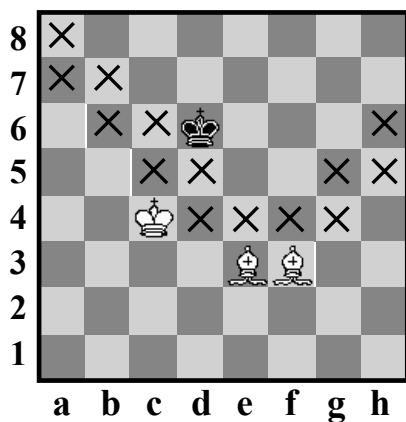
10. Kpf5 Kpd7
12. Kpd6 Kpb7
14. Kpc5 Kpb7
15. ... Kpa6, то 16. $\text{Лe}7$ Kpa5 17. $\text{Лa}7x$
17. $\text{Лh}7$ Kpa8
19. $\text{Лh}8x$.

Povšimněte si, že bílý dal králi pouze tři šachy a to vždy ve chvíli, kdy odřezal králi vždy jednu řadu. Jinak významnou úlohu hrál bílý král, který zatlačoval černého krále a omezoval jeho pohyb.

Mat dvěma střelci

V tomto případě je podmínkou úspěšné realizace úkolu, aby silnější strana vytlačila krále do jednoho z rohů na šachovnici.

365



Na D 365 můžeme vidět jak bílý postupuje při zatlačení krále do rohu šachovnice.

1. Cf4+ Kpe6
2. Cg4 Kpf6
3. Kpd5 Kpe7
4. Cg5+ Kpf7
5. Ch5+ Kpg7
6. Kpe6 Kph7
7. Kpf7 Kph8
8. Cg4 Kph7
9. Cf5+ Kph8
10. Cf6x

Povšimněte si, že střelci jsou schopni, stejně jako dvě věže, zabránit průchodu krále přes dvě sousedící diagonály. Tím významně omezují jeho pohyb a společně s králem vynutí mat.