

Pěšcové koncovky 1

A. PRAVIDLO ČTVERCE

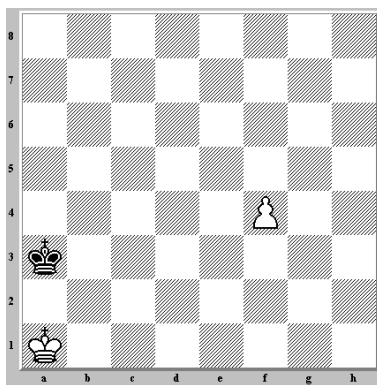


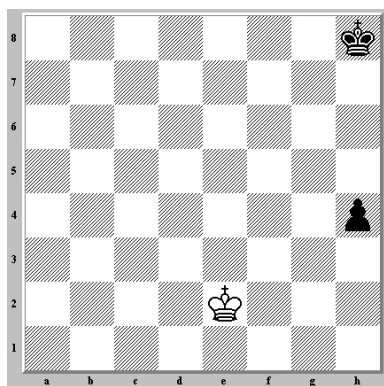
Diagram č. 1 B: Ka1, f4 Č: Ka3

Uteče bílý pěšec černému králi, je-li bílý na tahu? Změní se něco, bude-li na tahu černý?

Abychom si ulehčili počítání, zda pěšec uteče či nikoli, použijeme pravidlo čtverce: **Vstoupí-li král slabší strany do čtverce, jehož sousední rohy tvoří pole, na kterém pěšec stojí, a pole proměny pěšce, král slabší strany pěšce dožene.** Potom pěšci musí přispěchat na pomoc král slabší strany.

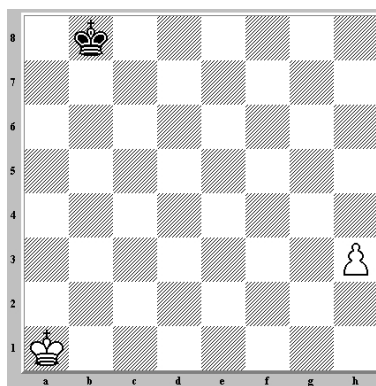
V případě diagramu 1 je čtverec vymezen rohy b4, b8, f8 a f4. Černý král v něm nestojí, tudíž bílý na tahu pěšcem uteče. Bude-li ovšem na tahu černý, vstoupí černý král tahem 1. ... Kb4 do tohoto čtverce a pěšce dožene.

Cvičení: Použijte pravidlo čtverce a vyřešte diagram 2 (BNT) a 3 (ČNT).



B: Ke2 Č: Kh8, a4

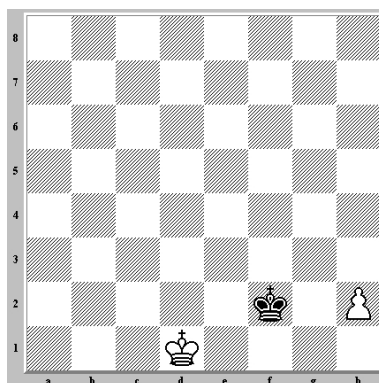
Diagram 2



B: Ka1, h3 Č: Kb8

Diagram 3

Pozor na postup o dvě pole



B: Kd1, h2 Č: Kf2

Diagram 4 BNT

Uteče bílý pěšec černému králi, je-li na tahu?

Zde bílý pěšec uteče černému králi, ačkoli ten je ve čtverci. Nesmíme zapomenout, že pěšec v základním postavení může postoupit o dvě pole.

Různé cesty krále

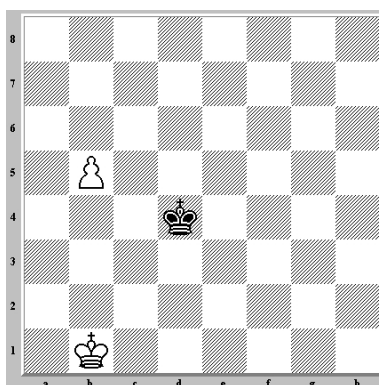


Diagram 5 ČNT

Zkuste najít všechny pochody černého krále, kterými dožene bílého pěšce.

Všimněme si, že černý král, aby chytl pěšce, může jít různými cestami, ale každým tahem pochopitelně musí opět se dostat do čtverce, který se zmenšuje s postupem pěšce. Jednoduchou cestou je např.: 1. ... Kc5 2. b6 Kxb6, černý však může hrát též 1. ... Ke5 2. b6 Kd6 3. b7 Kc7 4. b8D+ Kxb8.

Překážky v cestě

kterou cestu k pěšci si král vybere je mnohdy dáno situací na šachovnici. V následujících diagramech se přesvědčíte, že pravidlo čtverce platí jen pro prázdnou šachovnici.

Cvičení: Může černý král v diagramech 6 a 7 dohnat bílého pěšce? Potvrďte svůj názor variantou!

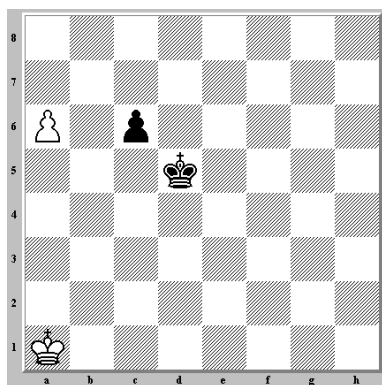


Diagram 6 ČNT

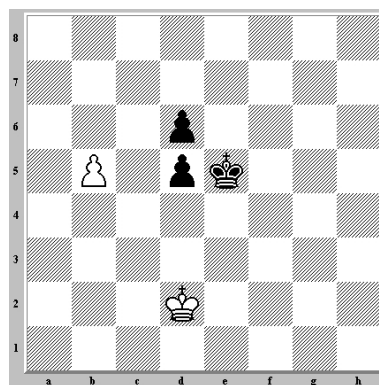


Diagram 7 ČNT

Překážek v cestě může často některá strana využít, aby strhla vítězství na svou stranu. Dokážete i vy v diagramu 8 nalézt cestu k výhře bílého?

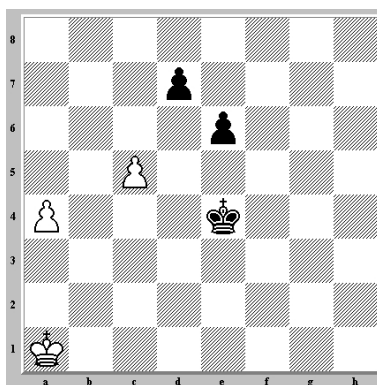


Diagram 8 BNT

B. OPOZICE

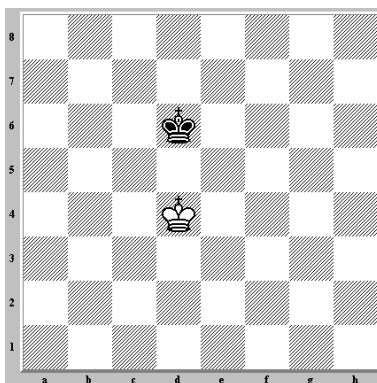


Diagram 9

Snad nejdůležitějším pojmem koncovek vůbec a pěšcových zvláště je **opozice**. Na diagramu 9 ji vidíme. Králové stojí na proti sobě a podle pravidla král ke králi nesmí nemůže ani jeden z nich zamířit do tábora toho druhého. Dorazí bílý král na osmou řadu dříve než černý na řadu druhou, bude-li a) na tahu bílý, b) na tahu černý?

Jak vidíme, král, který je na tahu, musí druhému králi ustoupit z cesty. Je v tzv. **nevýhodě tahu**. Proto se se svým králem snažíme do opozice vstoupit, aby nám musel soupeřův král ustoupit.

Cvičení: Zkuste stejnou úlohu řešit s pozicí diagramu 10 BNT.

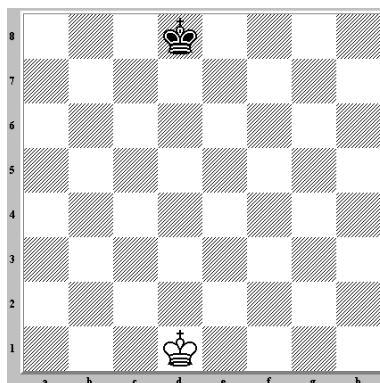


Diagram 10 BNT

Správným řešením je zde jedině tah 1. Kd2!. Bílý tak vstoupí do tzv. **vzdálené opozice**, tj králové opět stojí proti sobě na polích stejné barvy! Půjdou-li proti sobě, vstoupí do opozice bílý král a černý mu bude muset ustoupit. Půjde-li černý 1. ... Ke7 zahraje bílý 2. ... Ke3 a opět vstoupí do již o něco bližší opozice. Zahraje-li černý král vyčkávací tah 1. ... Kc8, může bílý jít dopředu tahem 2. Ke3! nikoli však Kd3, neboť by černý král vstoupil do vzdálené opozice tahem 2. ... Kd7 a karta by se obrátila.

C. KRITICKÁ POLE

Je-li král slabší strany ve čtverci, musí král silnější strany přispěchat pěšci na pomoc. Kam se má ale král postavit, aby pomohl pěšci?

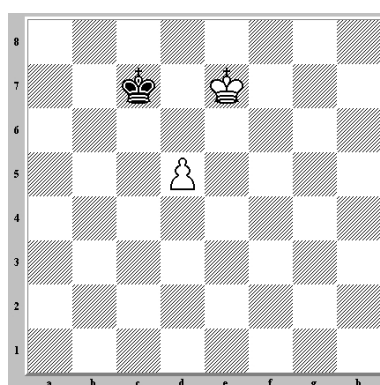


Diagram 11

Vidíme, že bílý král pokryl pole postupu pěšce až na pole proměny. Černý král již nemůže nic učinit proti postupu bílého pěšce. Proto si zapamatujeme, že král musí svému pěšci razit cestu. To však není jednoduché a často to soupeř nepřipustí. Existuje však pravidlo **kritických polí**, které rozhoduje, zda silnější strana může výhru vynutit. Platí pro pěšce, které nejsou na

věžovém sloupci. Naučme se poznat, kde má pěšec kritická pole. Pěšec, který ještě nepřešel polovinu šachovnice, má kritická pole dvě pole před sebou.

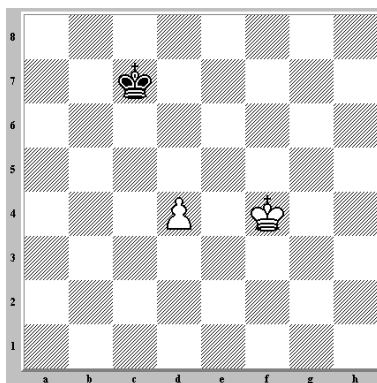


Diagram 12

Na diagramu 12 má bílý pěšec d4 kritická pole c6, d6 a e6.

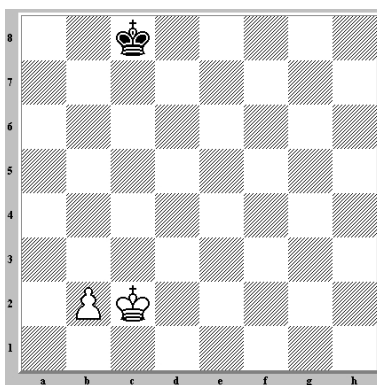


Diagram 13

Jaké má pěšec kritická pole?

To jistě již snadno poznáte. Pěšec b2 má kritická pole a4, b4 a c4.

Přejde-li pěšec polovinu šachovnice, jsou tři kritická pole již těsně před ním.

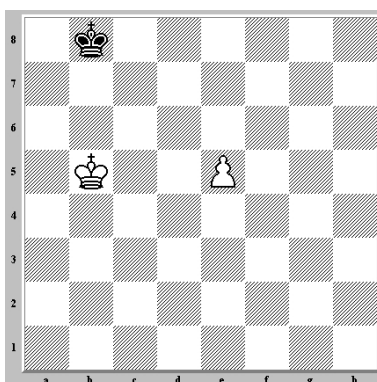


Diagram 14

Jaké má pěšec kritická pole?

Kritická pole pěšce e5 tedy jsou d6, e6 a f6.

Význam kritických polí

Zapamatujme si následující pravidlo: **Dosáhne-li král kritických polí svého pěšce, dokáže vynutit jeho postup do dámy.**

Ale pozor!!! Postupem pěšce se posouvají i kritická pole, proto postup pěšce neuspěcháme a nejprve zajistíme, aby náš král mohl obsadit nová kritická pole.

Metoda výhry a obrany

Postavme si pozici diagramu 12. Bílého krále postavme před pěšce na pole d5 a černého na pole d7. Vidíme, že králové stojí v opozici a bojují o kritická pole, pro pěšce d4 jsou to pole c6, d6 a e6.

a) ČNT: Černý je v nevýhodě tahu, musí ustoupit králem z opozice a dovolit tak bílému králi vstoupit na některé z kritických polí. Např. 1. ... Ke7 2. Kc6 (okamžitě obsazuje kritické pole) Kc8 3. d5 Kd8 4. Kd6! vstupuje opět do opozice a tak si vynucuje postup o další řadu: 4. ... Kc8 5. Ke7 a bílý král pokryl pole postupu svého pěšce a černému nezbývá než útrpně přihlížet jak pěšec dospívá do dámy.

b) BNT: V tomto případě je bílý v nevýhodě tahu, musí opustit opozici a černý do ní opět vstoupí a nedovolí bílému králi postoupit králem o řadu: 1. Kc5 Kc7 2. Kd5 Kd7 3. Ke5 Ke7 (tudy cesta nevede) 4. d5 (To nebude nic platné. Dopředu, jak již víme, má jít král, nikoli pěšec. Nešlo však ani 4. Kf5 protože by si černý tahem 4. ... Kd5 došel pro bílého pěšce.) 4. ... Kd7 5. Kd4 Kd6 6. Kc4 Kd7 (Všimněme si, jak se **král** schovává správně **pod pěšcem**) 7. Kc5 Kc7 (A když bílý král vykoukne, černý vstoupí do opozice a nedovolí tak bílému králi aby postoupil dále na kritická pole. Takže si bílý zase nepomohl, nezbývá než opět postoupit pěšcem a o kritických polích si nechat jenom zdát) 8. d6+ Kd7 9. Kd5 Kd8! (Kdyby černý nyní zahrál neopatrně 9. ... Kc8?, zaplakal by nad výdělkem. Bílý by vstoupil do opozice a vyhrál by takto: 10. Kc6 Kd8 11. d7 Ke7 (musí pryč) 12. Kc7 a příštím tahem bude dáma.) 10. Ke6 Ke8 11. d7+ (**šach**) Kd8 12. Kd6 **pat** (jinak ztrácí pěšce). Všimněme si, jestliže zatáhneme pěšcem se šachem, končí partie patem.

Na diagramu 13 postavme bílého krále na c4 a černého na c6. Bílý král obsadil kritické pole a tedy je vyhraný, ať je na tahu kdokoli. Černý král je však v opozici a nehodlá bílého krále pustit dopředu. Bílý může předat tah černému 1. b4?, tím se však posune pěšec i se svými kritickými poli, které jsou nově na a6, b6 a c6, má je v moci černý a bílého krále na ně nepustí. Postup pěšce proto nesmíme uspěchat. Bílý zahraje opatrně 1. b3! a tak se posunou kritická pole o jediné dopředu, černý je nyní na tahu a musí opustit opozici, čímž umožní bílému, aby znovu dobyl kritická pole: 1. ... Kb6 2. Kb4 Kc6 3. Ka5 (obsazuje kritická pole) a dále již to umíme, např.: 3. ... Kb7 4. Kc5 Ka7 5. Kc6 Ka6 6. b4 Ka7 7. b5 Ka8 8. Kc7 Ka7 9. b6+ Ka8 10. b7+ Ka7 11. b8D+ Ka6 12. Db6 mat.

Na diagramu 14 postavme bílého krále na e6 a černého na e8. Bílý král obsadil kritické pole pěšce, tedy vyhraje, ať je na tahu kdokoliv. Bude-li na tahu bílý, musí opustit opozici, nemůže předat tah černému postupem pěšce. V tomto případě však vyhraje: 1. Kd6 Kd8 2. e6 Ke8 3. **e7 (není šach, král musí pryč)** Kf7 4. Kd7 a bílý vyhraje.

Cesta krále na kritická pole

Jak jsme již viděli, na stejné pole vede králi obvykle několik stejně dlouhých cest a jelikož kritická pole jsou tři, vede k nim cest ještě více. Někdy se může zdát, že nám soupeřův král zabrání v postupu na kritická pole, avšak přeci jen existuje cesta, které soupeř čelit nemůže. Takový je i známý příklad na následujícím diagramu.

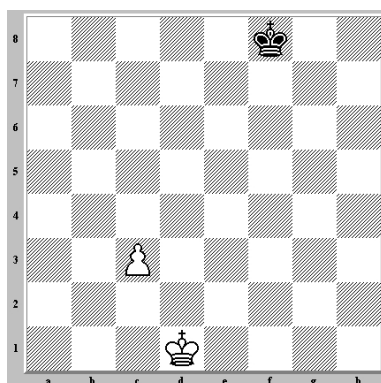


Diagram 15 BNT

Dokážete najít bílému králi cestu ke kritickým polím pěšce, které nebude moci černý čelit?

Pochopitelně k ničemu nevede 1. Kd2 Ke7 2. Kd3 Kd7! (vstupuje do vzdálené opozice, po 2. ... Kd6? 3. Kd4! vstoupí do opozice bílý a po 3. ... Kc6 4. Kc4 Kd6 5. Kb5 spočine bílý král na vysněném kritickém poli) 3. Kc4 Kc6 nebo 3. Kd4 Kd6 černý bílého k ničemu nepustí. Správná cesta vede co nejdále od černého krále: 1. Kc2! Ke7 2. Kb3 Kd6 3. Kb4! (ne však 3. Kc4?? Kc6 a jsme tam, kde jsme byli) 3. ... Kc6 4. Kc4 Kb6 5. Kd5 a kritické pole je dobyt. Pozorně si tento obchvat prostudujte!

Cvičení:

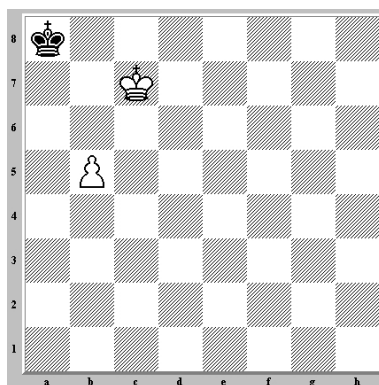


Diagram 16 BNT

Řešte pozici a pozor na paty!

D. VĚŽOVÝ PĚŠEC

Jakmile se dostane král slabší strany pod věžového pěšce, není možné jej vyhnat ani opozicí. Představme si, že černý král je v pozici diagramu 17 na h8 a bílý na h6. Je-li černý na tahu, musí vystoupit z opozice: 1. ... Kg8. Přesto nemůže bílý král postoupit vpřed, neboť mu brání okraj šachovnice (nelze 2. Kch7). Věžový pěšec proto nemá klasická kritická pole. Obvykle se udávají jako kritická pole pro bílého pěšce h pole g7 a g8. Stojí-li bílý král na těchto polích, obvykle brání příchodu černého krále na pole proměny pěšce. Uplatnění jediného věžového

pěšce proto končí obvykle nezdarem-**remízou**. Problémy s uplatňováním pěšce si osvětlíme na pozici diagramu 17.

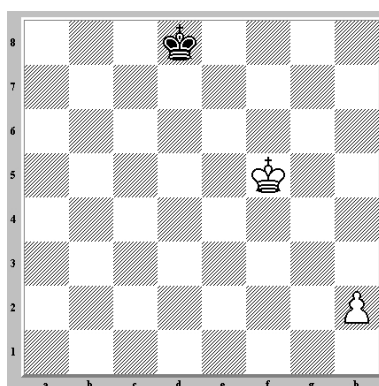


Diagram 17

a) BNT Snadno vyhraje 1. Kf6 Kd7 2. Kf7 a černý král je odříznut od pěšce a ten již v klidu uteče.

b) ČNT 1. ... Ke6 2. Kg6 Kf8 3. Kh7 Bílý sice zabránil černému králi v přístupu pod pěšce, nyní však bude černý král na polích f8 a f7 čekat, kdy přijde jeho šance: 3. ... Kf7 4. Kh8 Kf8 5. Kh7 (tudy cesta nevede) Kf7 6. h5 Kf8 7. Kg6 Kg8 (dočkal se a partie se chýlí k patu) 8. h6 Kh8 9. h7 pat.

Bílý se může ovšem pokusit černého krále pod pěšce nepustit: 4. h5 Kf8 5. h6 Kf7 6. Kh8 Kf8 7. Kh7 Kf7 (zase nic) 8. Kh8 Kf8 9. h7 Kf7 pat. Tentokráte je v patu bílý.

Na tomto příkladu je patrné, že černý král musí spěchat na pole **f8**, které mu, pokud pěšec nepostoupil již na h6, zajistí remízu. Proto si pochod krále na f8 dobře zapamatujeme.

E. POZICE S PĚŠCEM NA OBOU STRANÁCH

Aktivní král

Jak jsme byli svědky, v pěšcových koncovkách je jedním z nejvýznamnějších faktorů aktivita krále. Aktivní král po průniku do soupeřova tábora získá obvykle snadno pěšce.

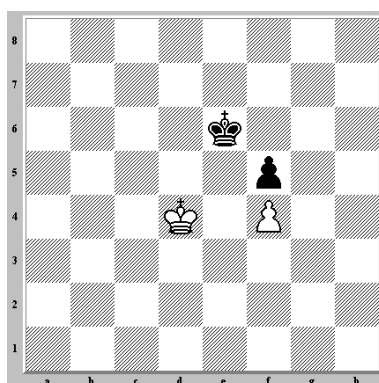


Diagram 18 BNT

Na diagramu 18 bílý na tahu získá pěšce, nebude mu to však stačit k výhře. 1. Kc5 Kf6 2. Kd5 Kg6 3. Ke5 a pěšec padne nikoli však partie 3. ... Kg7! 4. Kxf5 Kf7 a bílý neobsadí kritická

pole. Nebo 1. Kc5 Kd7 2. Kd5 Ke7 3. Ke5 Kf8! 4. Kxf5 Kf7 taktéž remis. Vidíme, že černý král se vyhýbá poli f7 jako čert kříži a čeká, až bílý vezme pěšce f5. Teprve potom vstoupí na f7, jak již dobře známe, do opozice. Tak vlastně stačí černému králi jen čekat na f8, co se bude dít.

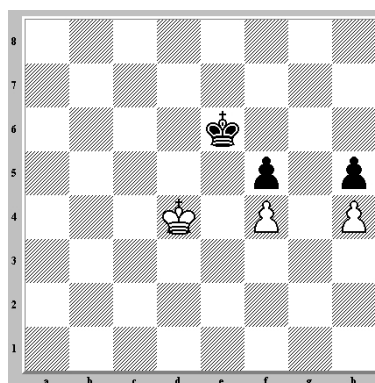


Diagram 19 BNT

Zde již nemá černý šanci: 1. Kc5 Ke7 2. Kd5 Kd7 3. Ke5 Ke7 4. Kxf5 Kf7 (černého nezachrání ani opozice) 5. Kg5 Kg7 6. Kxh5 Kf6 7. Kg4 a se dvěma pěšci navíc bílý snadno zvítězí, ostatně si to vyzkoušejte.

Protiútok z boku vede k nevýhodě tahu

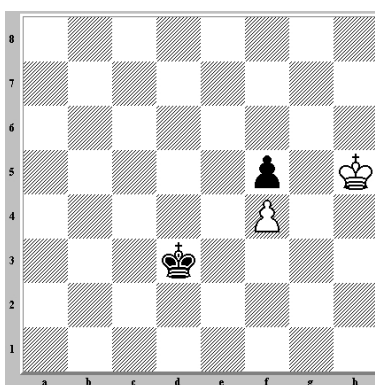


Diagram 20 BNT

Přímočaré 1. Kg5? Ke4 vede k prohře bílého. Ten je nyní v tzv. *nevýhodě tahu*, tj. každý jeho tah vede k nevýhodě, v tomto případě ke ztrátě pěšce. Mohlo by se zdát, že tedy bílý nemůže vyhrát. Vy jste však již zajisté objevili správný postup bílého: 1. Kg6! napadá pěšce a černý ho tedy musí pokrýt 1. ... Ke4 2. Kg5 a nyní je v nevýhodě tahu černý a prohraje!

Pochod krále

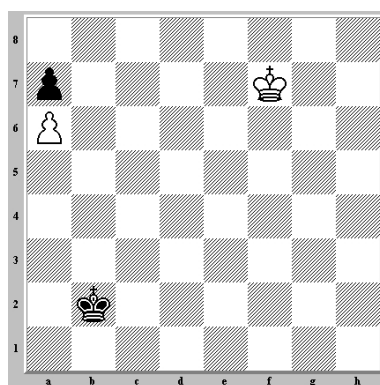


Diagram 21 BNT

Jak jsme si již několikrát ukázali, osud partie často závisí na pochodu krále. Proto by pro vás neměl být problém nalézt postup bílého k výhře.

K ničemu nevede přímočará cesta: 1. Ke7 Kc3 2. Kd7 Kd4 3. Kc7 Kd5 4. Kb7 Kd6 5. Kxa7 Kc7 s nevyhnutelnou remis.

Jedinou správnou je cesta následující: 1. Ke6! Kc3 2. Kd5 Kd3 3. Kc6 Kd4 4. Kb7 Kc5 5. Kxa7 Kc6 6. a7 a bílý vyhraje. Všimněme si, že putování bílého krále po dvou diagonálách nezabralo ani o tah víc než cesta přímá, navíc však omezilo v pohybu černého krále, takže se včas nedostal na c7.

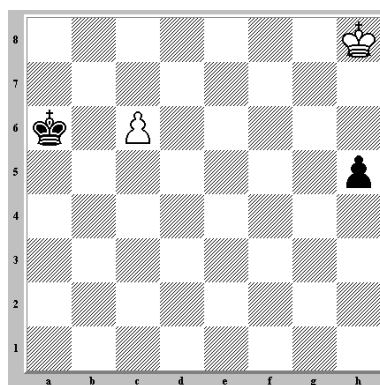


Diagram 22 BNT

Zdá se skoro neuvěřitelné, že ačkoli černý pěšec utekl králi o tři pole, může ještě bílý partii zachránit. Podaří se to i vám?

Řešení: Vydá-li se bílý král za pěšcem h, pěšec do zajisté uteče. Půjde-li naopak pomoci vlastnímu pěšci, černý ho sebere ve dvou tazích. Ale právě tyto dva tahy stačí bílému králi, aby dohnal manko a vstoupil do čtverce pěšce h. Uvědomme si, že stačí vstoupit do čtverce, nemusíme jít tedy přímočaře k pěšci. A řešení již je nasnadě: 1. Kg7! h4 2. Kf6! h3 3. Ke7 h2 4. c7 Kb7 5. Kd7 a oba staví dámu. Nebo 2. ... Kb6 3. Ke5! Kxc6 4. Kf4 vstoupí do čtverce nebo 3. ... h3 4. Kd6 h2 5. c7 Kb7 6. Kd7 a opět staví dámu oba. Pochod bílého krále spojoval tedy **dvě hrozby**: Přibližoval se ke čtverci černého pěšce a zároveň na pomoc vlastnímu pěšci.

Korespondující pole

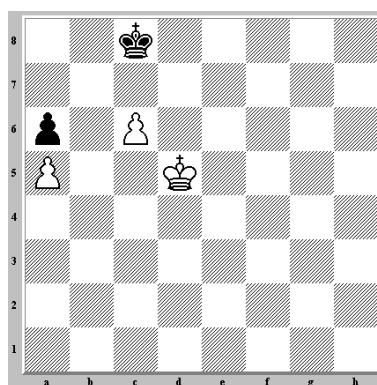


Diagram 23 BNT

Kdyby byl v této pozici na tahu černý, bílý by snadno vyhrál: 1. ... Kd8 2. Kd6 Kc8 3. c7 Kb7 4. Kd7 nebo 1. ... Kd7 2. Kd5 Kc8 3. Kb6 Kb8 4. Kxa6 atd.

Úkolem bílého je černému předat povinnost tahu. Dokážete to?

Řešení se opírá o následující úvahu: Bude-li bílý král na c4, musí být černý připravený na c8, bude-li bílý na c5, musí černý král z pole c7 bránit v pochodu bílého pro pěšce a6, bude-li bílý král na c4, musí být černý král na b8 či d8, aby mohl jít v případě potřeby na c7 nebo c8. Bude-li bílý král na d4, musí být černý král opět na b8 či d8. Dvojitým polí, na kterých se králové musí vyskytovat (d5-c8, c5-c7, d6-d8, c4-b8 nebo d8, d4-b8 nebo d8) se říká **korespondující pole**. Opozice, jak ji známe, je častým případem korespondujících polí.

Ze znalosti korespondujících polí již snadno úlohu vyřešíme. Všimněme si, že polím c4 a d4 odpovídají stejná korespondující pole. Řešení je tedy následující: 1. Kc5 Kb8 2. Kd5! (teď by potřeboval černý král buď zůstat na místě nebo přeskočit na d8, což nejde) 2. ... Kc8 3. Kd4 a jsme v počáteční pozici, ale na tahu je černý. Manévru bílého krále říkáme **trojúhelník**. Jeho vykonáním je předána povinnost tahu soupeři, který se pohybuje pouze po dvou polích.

Honičky pěšců

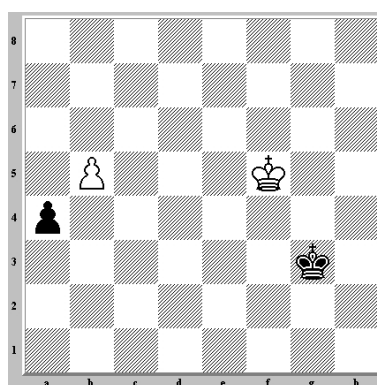


Diagram 24 ČNT, BNT

Dokážete spočítat, kdo vyhraje? ČNT a BNT

ČNT Nejprve dorazí do dámy pěšec černého, ale v zápětí i bílého. Partie skončí remízou.

BNT Zdálo by se, že tentokrát si postaví dámu nejprve bílý, ale hned na to černý. K tomu však nedorazí, protože si bílý postaví dámu se šachem.

Musíme počítat s tím, zda pěšec bude proměněn v dámu se šachem!

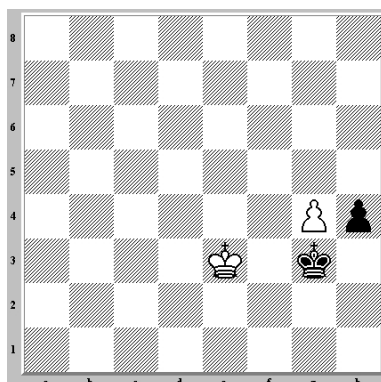


Diagram 25 BNT Spočítejte, kdo vyhraje.

1. g5 h3 2. g6 h2 3. g7 h1D 4. g8D+ Ano, oba hráči si postaví dámu. Černý sice dříve, ale bílý se šachem, což mu přinese právo tahu. Musíme počítat dál. Pokochejme se následujícím manévrem: 4. ... Kh3 5. Dh8+ Kg2 6. Dg7+ Kh3 7. Dh6+ ! Kg2 8. Dg5+ Kh3 9. Dh5+ Kg2 10. Dg4+ Kh2 11. Kf2! a černý nezabrání matu. Tomuto manévru postupného přiblížení dámy se říká **schody**. Budeme si pamatovat, že musíme počítat též s tím, co se bude dít, jestliže si obě strany postaví dámu.

F. DÁMA PROTI PĚŠCI

Často se stává, že při pěšcových honičkách jedna strana postaví dámu a druhá to již jaksí nestihne a zůstane s pěšcem před branami. V této kapitole se seznámíme s některými problémy spojenými s uplatněním dámy proti pěšci.

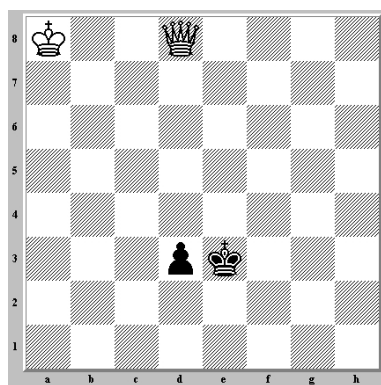


Diagram 26 BNT

Černý král se drží pěšce jako čert kříže. Není-li pěšec ještě ani na předposlední řadě je výhra velmi jednoduchá. Stačí, když se nám podaří dámu postavit pod pěšce a potom postupem vlastního krále nakonec pěšce dobudeme.

Postup si rozdělíme na tři fáze: 1) Přiblížení dámy 2) blokáda pěšce 3) postup vlastního krále
1. Dg5+ Ke2 2. Dg4+ Ke1 3. De4+ Kd2 (bílá dáma se přiblížila a zaujala ideální pozici. Černý král musí pod pěšce, potom nehrozí postup pěšce, proto můžeme přiblížit krále.)
4. Kb7 Kc3 (jedině po tomto tahu hrozí, že černý pěšec popojde, ale hrozí to doopravdy?)

5. Kc6! d2 6. Db1 (pěšec popošel, ale král zůstal pozadu. Již nepokryje pole d1.) 6. ... Kd4 7. Dd1 (úkol dámy splněn, nyní ještě přiblížit krále) 7. ... Kd3 8. Kd5 Ke3 9. Kc4 a pěšec padl.

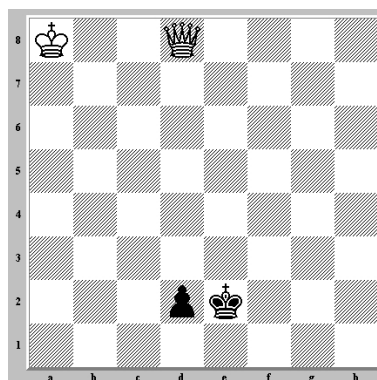


Diagram 27 BNT

Je-li pěšec na předposlední řadě, obvykle ho již nemůžeme zablokovat dámou. Postup bude založen opět na přiblížení dámy a poté přiblížení krále v okamžiku, kdy pěšec nebude moci postoupit, např. bude zablokován vlastním králem.

1. De7+ Kf2 2. Dd6 Ke2 3. De5+ Kf2 4. Dd4+ Ke2 5. De4+ Kf2 6. Dd3 Ke1 7. De3+ Kd1 (Dáma se přiblížila manévrem **schody** do ideální pozice, kde nutí černého krále vstoupit pod pěšce. Nyní se může přiblížit bílý král.) 8. Kb7 Kc2 9. De2 Kc1 10. Dc4+ Kb2 11. Dd3 Kc1 12. Dc3+ Kd1 13. Kc6 atd.

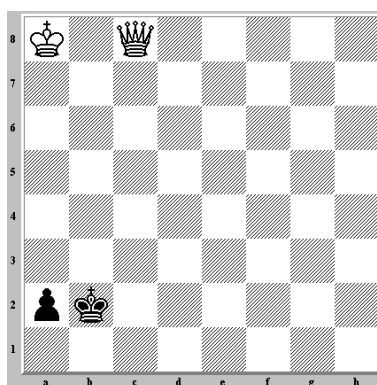


Diagram 28 BNT

Ukazuje výjimečnost věžového pěšce. Po 1. Db7+ Kc2 2. Da6 Kb2 3. Db5+ Kc2 4. Da4+ Kb2 5. Db4+ Kc2 6. Da3 Kb1 7. Db3+ Ka1 Nyní se však nemůže přiblížit bílý král, neboť by byl pat. A tak tato pozice končí nerozhodně, je-li bílý král značně vzdálen. Je-li však dostatečně blízko, může bílý vyhrát. Jak, to si ukážeme na následujícím diagramu.

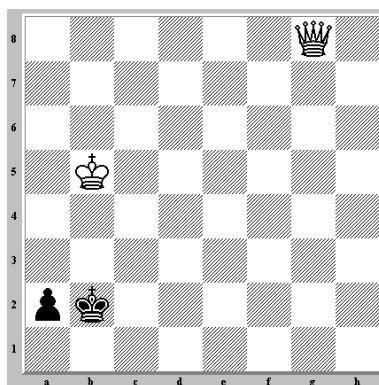


Diagram 29 BNT Dokážete bílými zvítězit?

Řešení: 1. Dg2+ Kb1 2. Df1+ Kb2 3. De2+ Kb1 4. Dd1+ Kb2 5. Dd2+ Kb1 a nyní 6. Kb4!! a1D 7. Kb3 a černý, ačkoli má dámu, nemůže zabránit matu!

Pravidlo: Je-li bílý král v zóně ohraničené poli a5-d5-d4-e4-e1, bílý vyhraje. Je-li mimo tuto zónu, remizuje. Nakreslete si ji do diagramu!

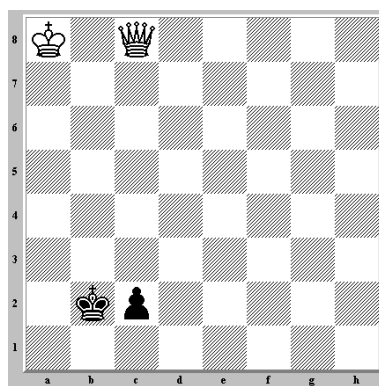


Diagram 30 BNT

I v případě střelcového pěšce je zde výjimka. Bílá dáma se opět může přiblížit: 1. Db7+ Ka2 2. Dc6 Kb2 3. Db5+ Ka2 4. Dc4+ Kb2 5. Db4+ Ka2 6. Dd3 Kb1 7. Db3+ (Že by dosáhl bílý svého?) 7. ... Ka1! a po 8. Dxc2 pat. I zde se černý zachrání patem. Je-li však bílý král dostatečně blízko, může vyhrát, jak je ukázáno na následujícím diagramu.

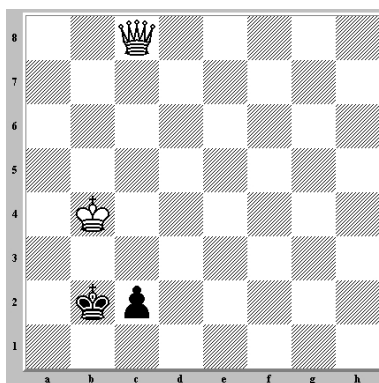


Diagram 31 BNT Dokážete zvítězit za bílého?

Řešení: 1. Dc3+ Kb1 2. Kb3 c1D 3. Dd3+ Ka1 4. Dd4+ Kb1 5. De4+ Ka1 6. Da4+ Kb1 7. Da2 mat. Opět jsme byli svědky dámských **schodů**, tentokrát po diagonále. Postavení bílého krále, kdy bílý ještě vyhraje, je omezeno hranicí a4-c4-c3-e3-e1. Nakreslete si ji do diagramu!

G. UPLATNĚNÍ PŘEVAHY PĚŠCE V KONCOVKÁCH S VÍCE PĚŠCI

Vytvoření volného pěšce, aktivní král

Výhra silnější strany je pochopitelně podmíněna vznikem volného pěšce. Věnujme se pozici diagramu 32.

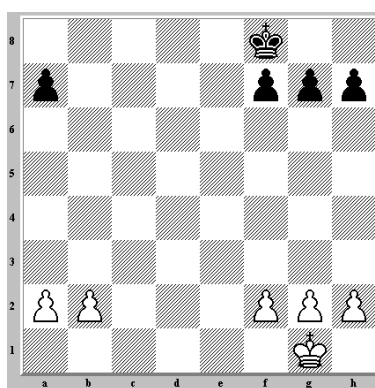


Diagram 32 BNT Bílý uplatní převahu pěšce k výhře.

Odmysleme si nejprve krále. Bílý si může vytvořit volného pěšce na dámském křídle. Jaký pěšcem však postupovat dopředu? Tedy zahrát a4 nebo b4? Postoupíme li a4? zahraje černý a5 a bílý již nemůže zahrát b4 neboť by si i černý vytvořil volného pěšce. Správný je postup tzv. **kandidátem**, tj. pěšcem, před kterým nestojí soupeřův pěšec. V našem případě je to pěšec b. Bílý si tedy může vytvořit volného pěšce postupem b4-a4-b5-a5-b6. Všimněme si též, že jakýkoli postup černého pěšce jen urychlí vznik volného pěšce a tedy proměnu v dámu. Proto nebudeme pěšci tahat ukvapeně a raději si každý tah pořádně rozmyslíme. Nezapomeňme, že pěšec již zpátky nezacouvá.

V pozici s králi je však tento postup nemyslitelný, neboť, jak snadno spočítáme, černý král stihne vstoupit do čtverce vzniklého volného pěšce. Bílý tedy musí vyrazit na pomoc svým vlastním králem. Prvotním úkolem je tedy nejčastěji **aktivizace** vlastního **krále**.

1. Kf1 Ke7 2. Ke2 Kd6 3. Kd3 Kd5 4. b4 (čas vyrazit kandidátem) f5 (černému se nechce opouštět opozici, tahy na královském křídle však brzy dojdou) 5. f4 g6 6. g3 h6 7. h4 h5 8. a3 a6 9. a4 (pěšec navíc se nyní uplatnil k vytempování soupeře, tomu teď nezbývá, než opustit opozici) 9. ... Kc6 10. Kc4 Kd6 11. b5 axb5 12. axb5 (volný pěšec je vytvořen, ale dokáže ho bílý uplatnit, když neobsadil králem kritická pole?) 12. ... Kc7 13. Kc5 Kb7 14. b6 Kb8 15. Kc6 Kc8 16. Kd6 (Bílý využil volného pěšce nepřímě, jako beranidlem zatlačil černého krále a svého aktivizoval. Nyní pěšce obětuje a využije aktivitu svého krále a čas, který černý potřebuje na likvidaci volného pěšce, aby mohl vyžrat královské křídlo černého. Bílému jde pochopitelně k duhu, že pěšci na královském křídle jsou blokováni a nemohou tak nezbedně uskakovat mlsnému bílému králi.) 16. ... Kb7 17. Ke6 Kxb6 18. Kf6 Kc6 19. Kxg6 atd. Nebudeme dále demonstrovat hromadnou popravu černého královského křídla.

Význam tempa

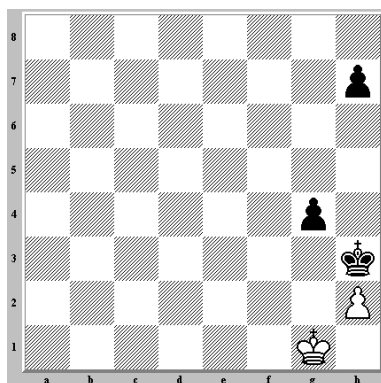


Diagram 33 ČNT Dokážete vyhrát černými?

Řešení: Jak je vidět na tomto příkladu, v pěšcových koncovkách musíme přesně počítat tempa. Přirozené 1. ... h5 2. Kh1 h4 3. Kg1 g3 4. hxg3 hxg3 5. Kh1 g2+ 6. Kg1 nevede k cíli. Teď by bylo třeba, aby byl na tahu znovu bílý. Jediné, co může černý změnit aby předal povinnost tahu bílému je první tah. Pak už je vláčen sledem vynucených tahů. Správné je tedy 1. ... h6! 2. Kh1 h5 3. Kg1 h4 4. Kh1 g3 5. hxg3 hxg3 5. Kg1 g2 6. Kf2 Kh2 a černý vyhraje. Musíme být proto ostražití a počítat pěšcovky již od počátečních pozic, neboť jediné tempo může rozhodnout o osudu celé partie.

H. KVALITA PĚŠCŮ

Rychlost proměny

Jak jsme viděli v podkapitole o pěšcových honičkách, závisí mnohdy na rychlosti, kterou dosáhne volný pěšec pole proměny. Řešte následující pozici.

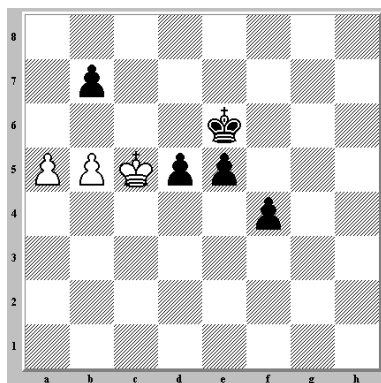


Diagram 34 BNT Bílý na tahu vyhraje, ačkoli má o dva pěšce méně.

Řešení je ovšem jednoduché: 1. a6 Kd7 (spěchá do čtverce, ale toho nedosáhne) 2. a7! a bílý vyhraje. Nebo 1. ... f3 2. axb7 f2 3. b8D f1D 4. De8+ Kf5 5. Df8+ a černý ztrácí dámu. Opět jsme museli počítat i po vzniku nových dam!

Pěšci znehodnocení dvojpěšcem

Jak známo, dvojpěšec je určité znehodnocení. Významně má sníženou schopnost tvorby volného pěšce. Zcela zřejmé je to na diagramu 35, kde má černý *de facto* pěšce více.

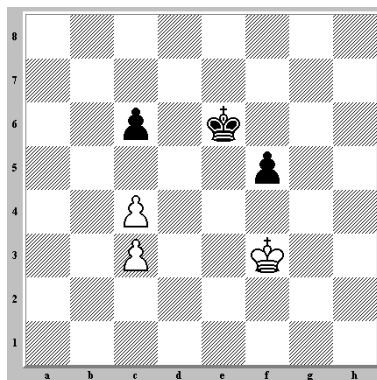


Diagram 35 ČNT Dokážete uplatnit převahu v kvalitě pěšců?

Řešení je opět jednoduché: 1. ... Ke5 2. Ke3 f4+ 3. Kf3 Kf5 4. c5 Ke5 5. c4 Kd4 6. Kxf4 Kxc5 7. Ke3 Kxc4 a černý obsadil kritické pole.

Cvičení:

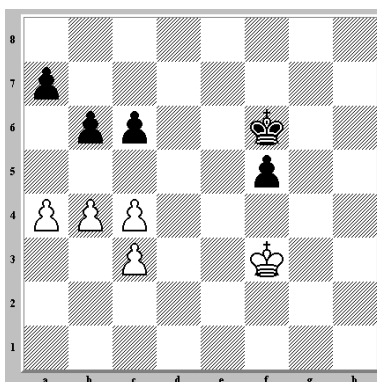


Diagram 36 ČNT

Přesvědčete se, že bílý nemůže vytvořit na dámském křídle volného pěšce. Naučte se vyhrávat takovéto pozice.

Řešení: Černý může jednoduchým tahem 1. ... c5 zcela paralyzovat bílého dvojpěšce. Potom již nebude na dámském křídle nikterak tahat a vyhraje stejným způsobem jako v minulém diagramu.

Krytý volný pěšec

Krytý volný pěšec je jednou z největších výhod v pěšcových koncovkách. Jeho výhoda tkví v tom, že soupeřův král se neustále musí zdržovat ve čtverci tohoto pěšce, kdežto král majitele krytého volného pěšce může putovat kamkoli bez obav o tento skvost. Soupeř při tom nemůže pěšce podkopat, neboť by tak jeho král opustil čtverec a pěšec by se zastavil až o mantinel. Využití krytého volného pěšce si demonstrujeme na následujícím příkladu.

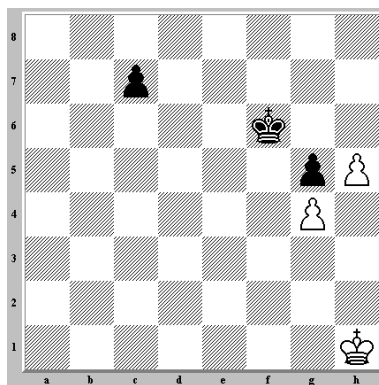


Diagram 37 BNT

Dokážete uplatnit výhodu krytého volného pěšce?

Řešení: 1. Kg3 Ke6 2. Kf4 Kd6 3. Ke4 Ke6 4. Kd4 Kd6 (nyní se strhne boj o pěšce c6) 5. Kc4 Ke6 6. Kc5 Kd7 (Bílý nemůže dobýt pěšce c6, to by musel nyní být na tahu černý. Bílý se proto rozhoduje k oběti své chlouby.) 7. f7 Ke7 8. Kxc6 Kxf7 (Krytý volný pěšec dopomohl bílému k zisku jiné výhody, aktivního krále. Aktivního postavení svého krále nyní bílý využije k dobytí posledního pěšce černého.) 8. Kd7 Kg7 9. Ke7 Kh7 10. Kf7 Kh8 11. Kxg6 Kg8 černý sice vstoupil do opozice, avšak bílý vyhraje, neboť jeho král obsadil kritické pole. Jinak by však tomu bylo, kdybychom pozici posunuli o jednu řadu níže.

Viděli jsme, že krytý volný pěšec omezil silně pohyblivost černého krále. Toho bílý využil k nerušené aktivizaci vlastního krále. To ovšem ještě nestačilo k výhře. Musel proto svého krytého volného pěšce obětovat a potom realizoval výhodu aktivně postaveného krále. Bílý tedy přeměnil jednu výhodu ve výhodu druhou.

Cvičení:

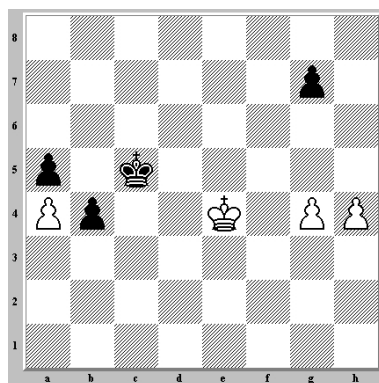


Diagram 38 BNT

Řešte pozici. Může se bílý zachránit?

Řešení: Krytý volný pěšec černého je smrtelný a nekompromisně přináší prohru bílého. Např.: 1. Kd3 Kd5 2. Ke3 Ke5 a černý král vyžere královské křídlo nebo uteče pěšcem.
1. g5 Kd6 2. Kd4 Ke6 3. Ke4 g6 a černý král opět pronikne do pozice bílého.
1. Ke3 Kc4 2. Kd2 Kd4 3. Ke2 Kc3 a černý prosadí svého pěšce.

Vzdálený volný pěšec

O stupeň menší výhodou avšak velice častou v partiích je vzdálený volný pěšec. Jeho výhodu demonstrujeme na diagramu 39.

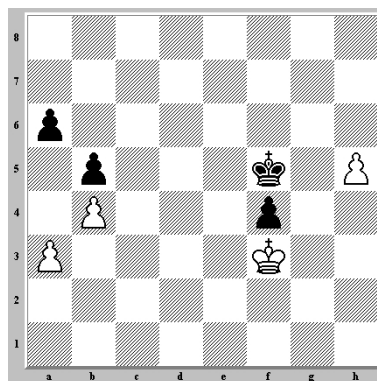


Diagram 39 BNT

Bílý vymění svého vzdáleného volného pěšce za volného pěšce soupeře. Tím se král bílého dostane blíže k soupeřovým pěšcům na opačném křídle a černému králi nezbude než smutně přihlížet jejich konci.

1. h6 Kg6 2. Kxf4 Kxh6 (Černý král odputoval kamsi na kraj šachovnice, kdežto bílý král zůstal poněkud blíže centru dění.) 3. Ke5 Kg5 4. Kd5 Kf5 5. Kc5 Ke5 6. Kb6 Kd6 7. Kxa6 Kc6 8. Ka5 a černý ztratí i druhého pěšce a s ním celou partii.

Cvičení:

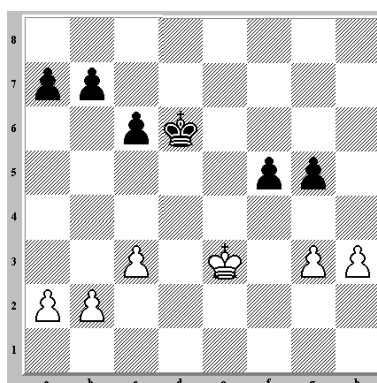


Diagram 40 BNT

Diagram demonstruje vznik krytého volného pěšce.

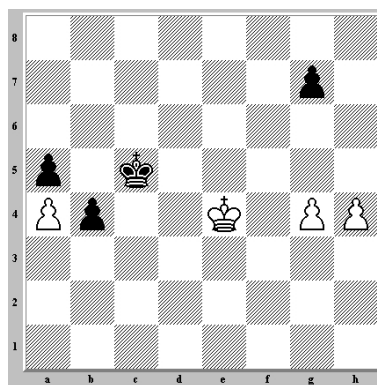


Diagram 41 BNT

Tady bílému nepomůže ani na první pohled aktivní král, ani to, že je na tahu.

I. PŘECHOD DO VYHRANÉ PĚŠCOVKY

Pěšcovky pochopitelně vznikají výměnami figur. Velmi silnou zbraní dobrého šachisty je přechod do koncovky. V některých koncovkách má větší šance na výhru nebo na záchranu.

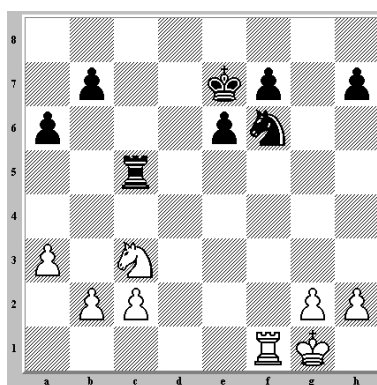


Diagram 42 BNT Jistě naleznete cestu, jak přejít do vyhrané pěšcovky.

Řešení: 1. Vxf6!! Vxc3! (Pochopitelně ne Kxf6 2. Je4+ a bílému zbude figura navíc.)
 2. Vxf7+ (získává pěšce) Kxf7 3. bxc3 b5 4. Kf2 Kf6 5. Ke3 Kf5 6. h3 Ke5 9. c4 bxc4 10. c3
 Kd5 11. Kf4 e5+ 12. Kf5 e4 13. Kf4 a bílý dobude pěšce e4 a sním i partii.