

VĚŽ DO ÚTOKU!

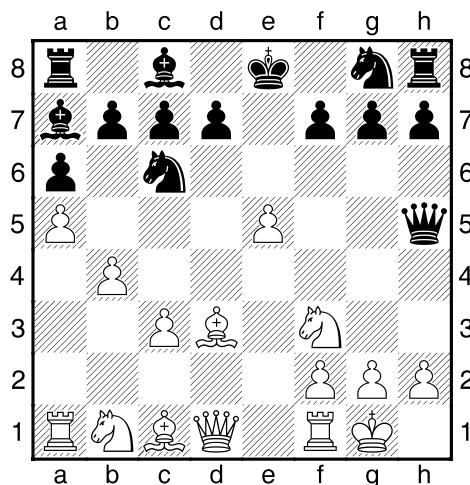
VYPRACOVÁL FM ING. LUBOŠ ROŠKO

Mnoho lidí si myslí, že věž patří do koncovky – omyl! Věž je silná figura a je vyvážena 5 pěšci, tudíž o dva více než lehká figura jako je kůň nebo střelec. Jenže jak zapojit věž do hry, když volné sloupce chybí? Věž ale nemusí chodit jenom na sloupce, může využít i volně řady! Na toto mnoho šachistů zapomíná – aktivizace věže po volné řadě! Při přemýšlení o tématu, které bych přednášel na reprezentačním soustředění v Kunžaku jsem se snažil přijít na motiv ve střední hře, který je často používán, ale málo propracovaný. Využití věží ve střední hře při zavřených sloupcích je téma o kterém se mluví velice málo a přitom to bývá velice často rozhodující manévr při útoku! Pojďme se podívat na následující diagram trochu jinýma očima, protože standartním pohledem je velice obtížné řešení najít.

Saverymuttu - Van den Berg

1972

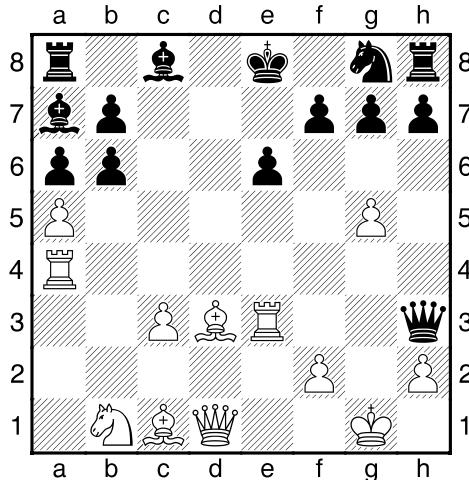
Diagram



Tento diagram na mě udělal velký dojem. Snažil jsem se převést věž z f1 přes e1-e4-h4, abych mohl zkoušet chytit černou dámu. Zkoumal jsem i další motivy a stále jsem viděl jen výhodu, ale nic víc. Knížku s diagramem (Mark Dvoreckyj, Arthur Jusupov – Metody Šachové Výuky) jsem odložil a podíval se na ni o den déle. Zhruba po minutě jsem měl pocit jako by se mi rozsvítilo! Naprosto úžasný pocit, kdy mi začalo připadat, že vše do sebe perfektně zapadá - objevil jsem motiv!

1.Ra4 Bílý našel nejlepší pokračování útoku. Zapojuje do hry dámskou věž a vzniká hrozba b4-b5 a Vh4 s chycením černé dámy. **1...Nce7** [1...f6 2.exf6 Nxf6 3.b5 axb5 4.Rh4 Qd5 5.Na3+-;

1...d6 2.exd6 cxd6 3.b5 axb5 4.Rh4 Qd5 5.Na3+-] **2.b5 Ng6 3.g4 Qh3 4.Re1** Hrozí Sf1. **4...Nh4 5.Nxh4 Qxh4 6.b6 cxb6 7.g5 Qh3 8.e6 dxe6 9.Re3** Diagram



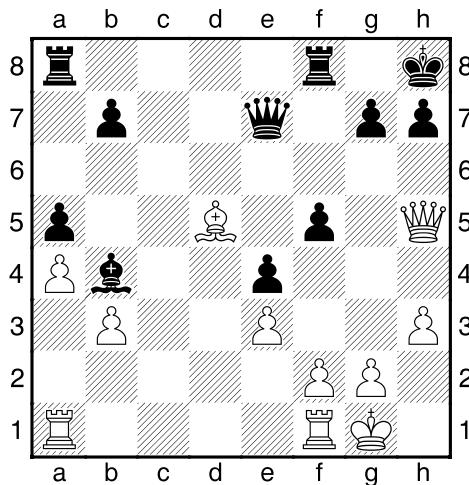
A černý se vzdal, věže dokonaly své dílo a lapily černou dámu. **1-0**

Následující diagram se hodí stejně tak dobře do kapitoly útoku při nestejných střelcích. Baterii Sd6 a De5 najde opravdu každý, ale co když to je málo?

Groszpeter - Kuprejcik

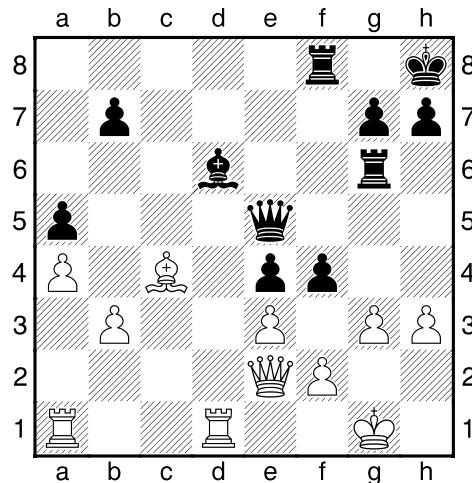
Minsk , 1982

Diagram

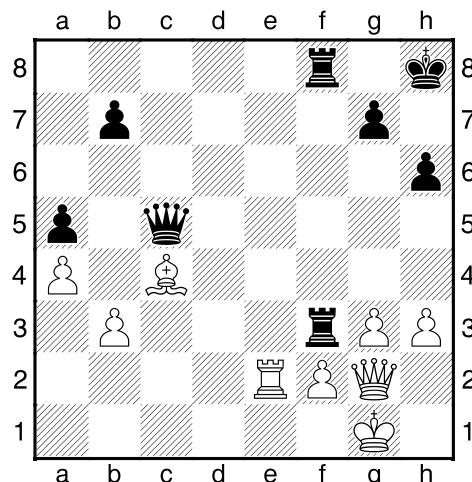


Zde mě napadlo pouze Sd6 a De5 a to pro to, že jsem motiv převodu věže ještě tolík neovládal. Je zde však výrazné zesílení této myšlenky a rozdíl v účinnosti je obrovský! **1...Ra6** Černý soustředí všechny své síly k útoku na krále. Plánuje Vg6, Sd6, De5. Přítomnost

různobarevných střelců na šachovnici, jak tomu obvykle bývá ve střední hře, zesiluje útok.
2.Rfd1 Rg6 3.Qe2 Bd6 4.Bc4 Qe5 5.g3 f4 Diagram



Zde je krásně vidět, jak je převod věže na g6 důležitý. **6.exf4 Qxf4** Hrozí Sc5 a e3. **7.Rxd6 Qxd6**
8.Qxe4 Qc5 9.Qg2 Rgf6 10.Ra2 Rf3 11.Re2 h6 Diagram



A černý vyhrál. **0-1**

Následující partie je ze začátku ukázkou toho, že experimenty v zahájení se moc nevyplácí a že je zapotřebí stavět zahájení na pevných základech. Znalost motivu převodu věže mi pomohla vyhrát partii!

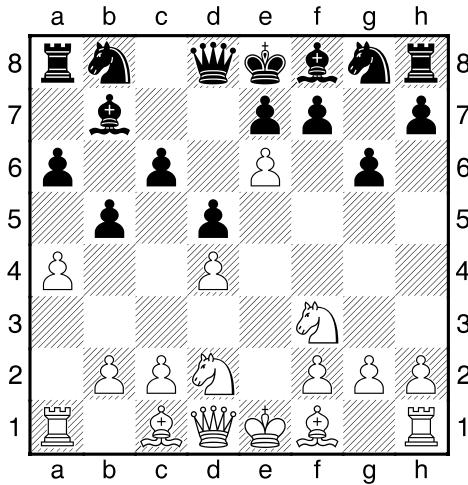
Roško Luboš – Stehno Pavel

Extraliga

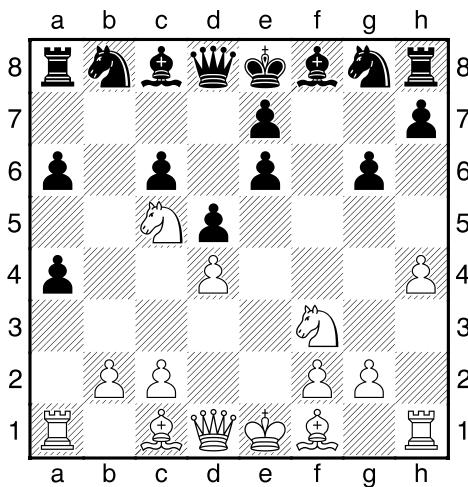
2011

1.d4 b5 2.e4 a6 3.a4 Bb7 4.Nd2 Visí pěšec na b5, po b5-b4 příjde c2-c4 se silným centrem.

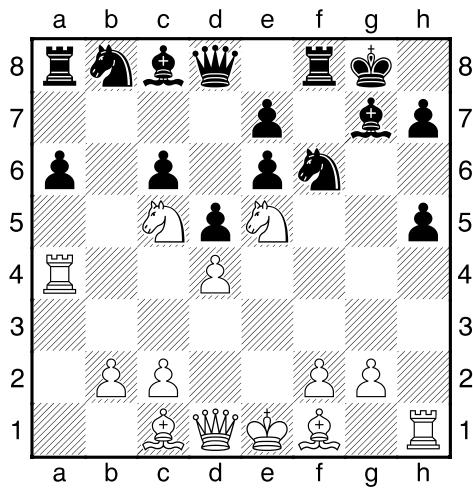
4...c6 5.Ngf3 g6 Plán výstavby černého bude nejspíš Sg7, d6, Jf6, Jbd7, 0–0, Dc7, Ve8, e5... Jiné rozestavění figur mi příjde horší, tak tomuto plánu bráním. **6.e5 d5 7.e6** Diagram



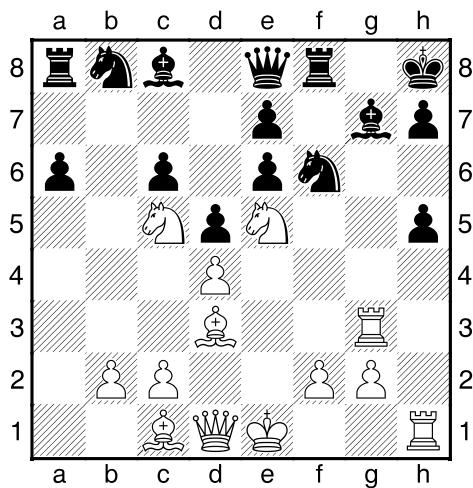
Oběť pěšce s cílem vytvořit slabiny v táboře černého - e6, f7, g6, h7 a otevřít sloupce a diagonály k útoku na krále. **7...fxe6 8.Nb3 bxa4 9.Nc5 Bc8 10.h4** Diagram



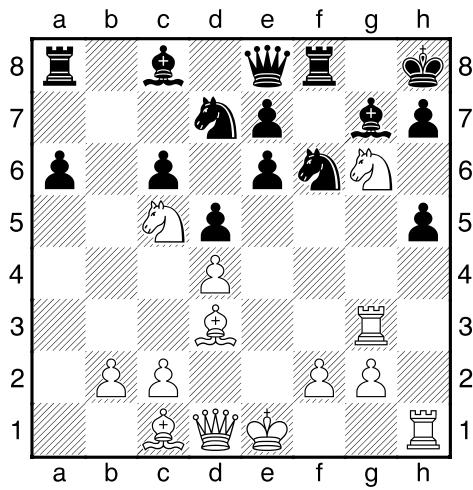
Snažím se oslavit pěšce g6 a otevřít h-sloupec pro věž k útoku. **10...Bg7 11.Rxa4 Nf6 12.h5 gxh5 13.Ne5 0–0** Diagram



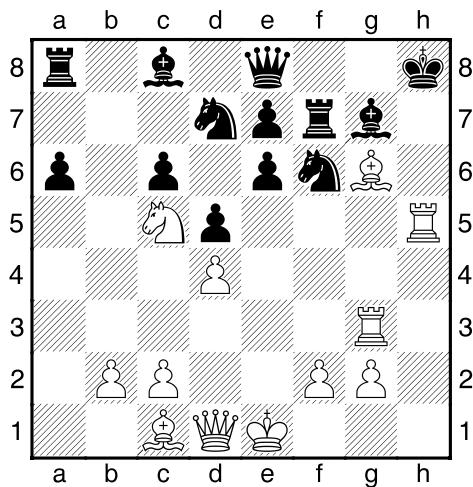
Černý má dva pěšce navíc, ale má v pozici spoustu slabin a rozdíl v aktivitě figur dává bílému rozhodující převahu. Je však důležité hrát energicky a nenechat černého dokončit vývin figur. Tahy jako Sd3 vypadají velmi dobře, nicméně je potřeba je udělat ve správném pořadí, protože hlavní část boje bude na královsckém křídle a tam je zapotřebí převést maximum figur - 3.řada pro věž! **14.Ra3 Qe8 15.Rg3 Kh8 16.Bd3+**- Diagram



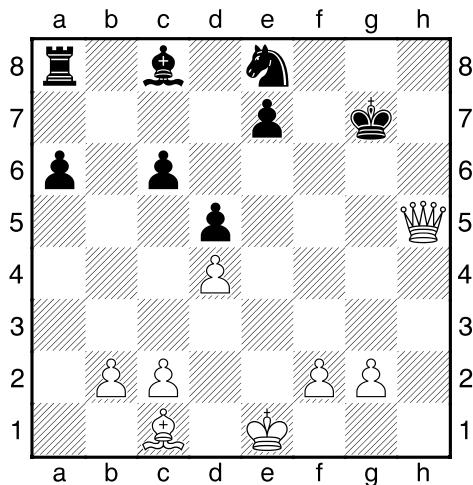
Rozhodující přeskupení figur, pozice bílého je vyhraná. **16...Nbd7 17.Ng6+** Diagram



Díky správnému rozestavění figur vychází tato hezká kombinace, po které se černý může vzdát.
17...hxg6 18.Bxg6 Rf7 19.Rxh5+ Diagram



Do útoku na krále se nakonec zapojily všechny bílé figury. Bylo třeba je však správně rozestavět, aby si vzájemně nepřekážely a v rozhodující moment vyvinuly maximální souhru. Po braní věže dostane černý mat koněm na e6. **19...Kg8 20.Nxe6 Nxh5 21.Bxh5 Nf6 22.Nxg7 Rxg7 23.Rxg7+ Kxg7 24.Bxe8 Nxe8 25.Qh5** Diagram



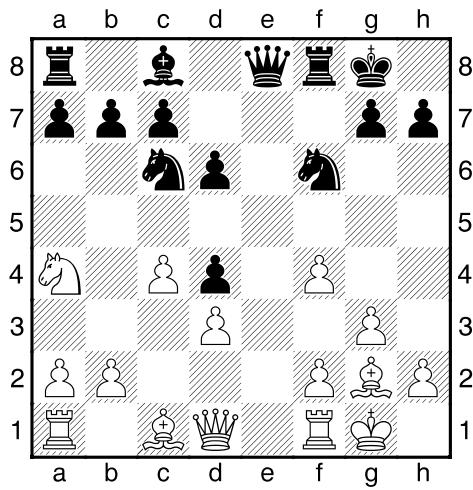
Tady už je partie rozhodnutá. Je tak trochu paradoxní, že po rozhodující kombinaci zmizely bílému skoro všechny figury. 25...Nd6 26.Bh6+ Kf6 27.Bg5+ Ke6 28.Qg6+ Kd7 29.Qh7 Kc7 30.Qxe7+ Bd7 31.Qe5 Rg8 32.Be7 Rg6 33.Bxd6+ Rxd6 34.f4 Bc8 35.f5 Kd7 36.g4 1–0

Následující partii znám už od dětství. Tenkrát na mě působila doslova magickým dojmem, protože jsem manévrům pana Fischera moc nerozuměl a najednou bylo rozhodnuto. Pojďme se na ní podívat blíže a uvidíme, že se motiv převodu věže do útoku dá využít nejen v útoku na krále, ale i na soupeřovy slabiny.

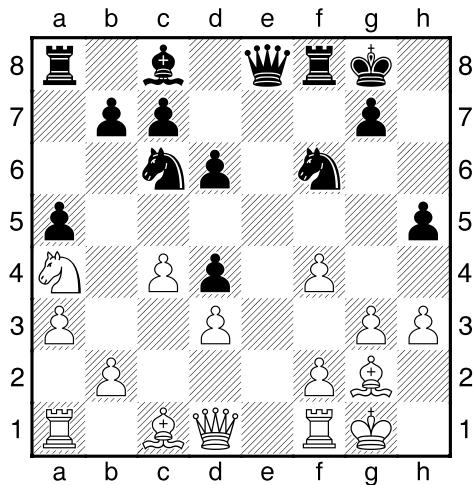
Saidy Anthony Fred – Fischer Robert James

New York, 1969

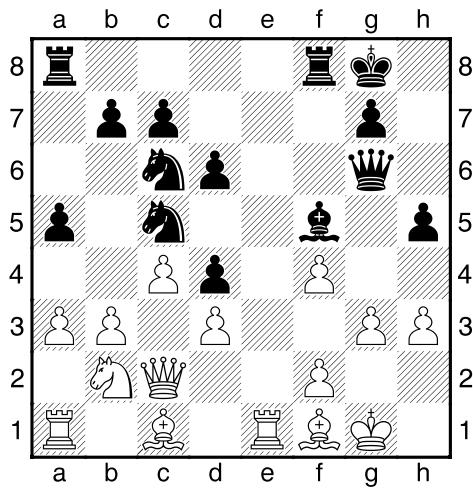
1.c4 e5 2.Nc3 Nc6 3.g3 f5 4.Bg2 Nf6 5.e3 Bc5 6.d3 f4 7.exf4 0–0 8.Nge2 [8.fxe5] 8...Qe8 9.0–0 d6 10.Na4 [10.Nd5] 10...Bd4 11.Nxd4 [11.Nac3] 11...exd4 Diagram



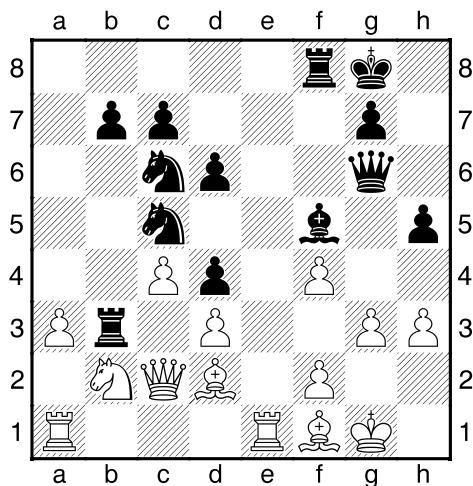
Špatný je kůň na a4. **12.h3 h5 13.a3 a5** Diagram



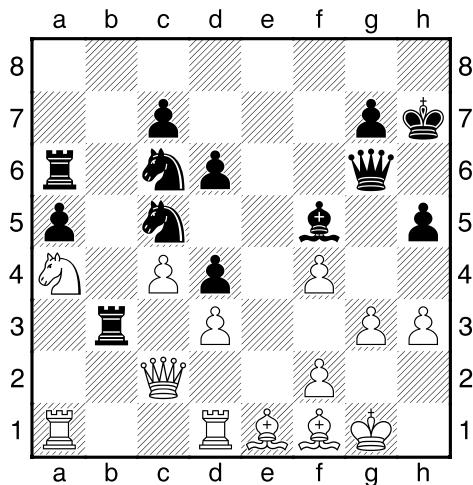
Protihra přes g4 a b4 je zastavena. Bílý je tedy bez protihry a černý může postupně pozici zesilovat. To že černý může pozici zesilovat mu dává víc než kompenzaci za obětovaného pěšce. **14.b3** Největsí slabiny jsou pěšci b3 a d3, na ty bude černý souředit svoje síly a tím uváže bílé figury na jejich ochranu. [14.Rb1 Bd7] **14...Qg6 15.Nb2 Bf5 16.Qc2 Nd7 17.Re1 Nc5 18.Bf1** Diagram



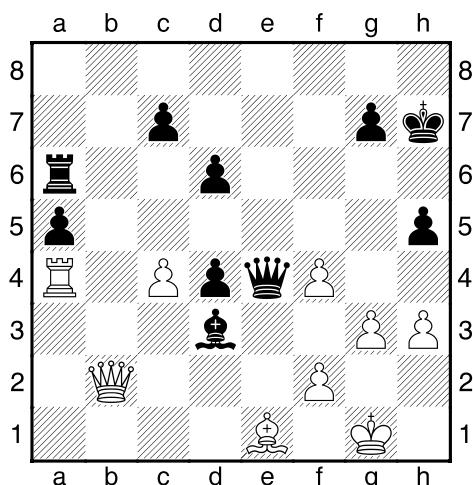
Pozice černého je perfektní, ale je třeba se posunout dál. Zde se dá výborně využít motiv převodu věže do útoku. Útok na pěšce b3! **18...Ra6 19.Bd2 Rb6 20.Bxa5 Rxb3 21.Bd2** Diagram



Zde černý převede do útoku na dámské křídlo i druhou věž. **21...Ra8 22.a4 Ra6 23.a5** Jinak by černý zahrál Vab6 a útočil na koně na b2. **23...Kh7 24.Red1 b6 25.Be1 bxa5 26.Na4** Diagram



Ted' následuje krásná kombinace, která prorazí obranu bílého. **26...Rxd3 27.Bxd3 Bxd3 28.Qa2 Nb4 29.Qa3 Nc2 30.Qb2 Nxa1 31.Rxa1 Nxa4 32.Rxa4 Qe4 Diagram**



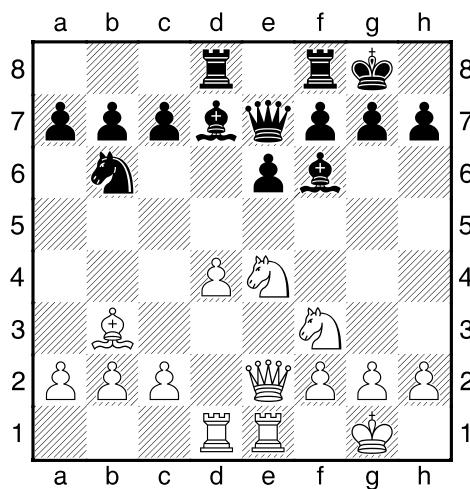
Černý má pěšce navíc, volného d-pěšce a hlavně má rozhodující útok, protože nestejní střelci jsou velkou výhodou pro útočící stranu. Bílý král se vlastně nemá jak bránit, může jenom utíkat, ale nemá kam. Hrozí Va6-b6 a hned na první nebo druhou řadu, dále De4-f3 + Sd3-e4. **33.Bxa5 Rxa5 34.Rxa5 Qe1+ 35.Kh2 Qxa5 36.Qxd4 0–1**

Další partiová ukázka motivu převodu věže do útoku je zajímavá tím, že k němu vlastně vůbec nedošlo ☺. Jde o to, že bez tohoto motivu by nevycházel jiný motiv (převod koně), který rozhodl partii. Nebýt tohoto motivu v zákulisí, který v průběhu partie viděli oba hráči, partie by se vyvýjela úplně jinak. Příjde mi škoda, že tyto rozhodující motivy jsou často stranou a nikdo si jich nevšímá, přitom právě oni partii rozhodly. Pojdme se na něj společně podívat do mistrovské tvorby pana Smyslova

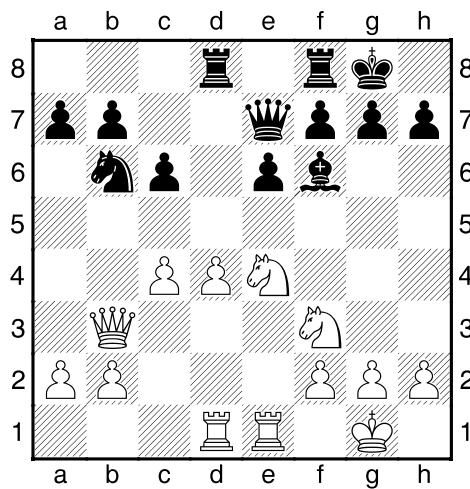
Smyslov Vassily – Stahlberg Gideon

Candidates Tournament Zurich, 1953

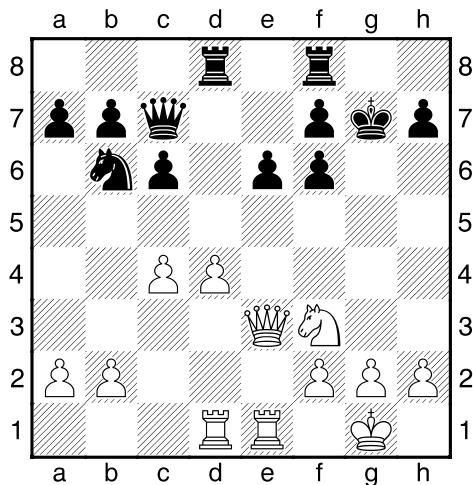
1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nc3 Nf6 4.Bg5 dxе4 5.Nxe4 Be7 6.Bxf6 Bxf6 7.Nf3 Nd7 8.Bc4 0–0 9.Qe2 Nb6 10.Bb3 Bd7 11.0–0 Qe7 12.Rfe1 Rad8 13.Rad1 Diagram



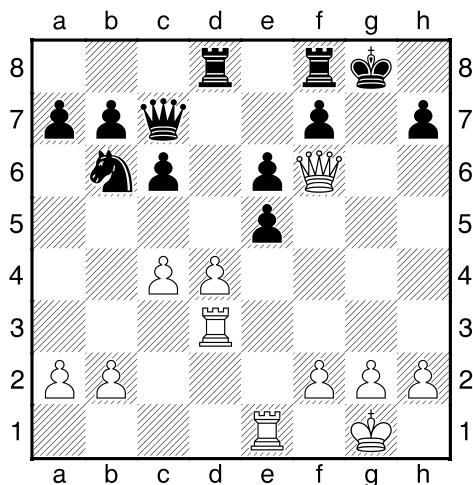
Pozice bílého budí krásný centralizovaný dojem. **13...Ba4 14.Bxa4 Nxa4 15.Qb5 Nb6 16.c4 c6 17.Qb3 Diagram**



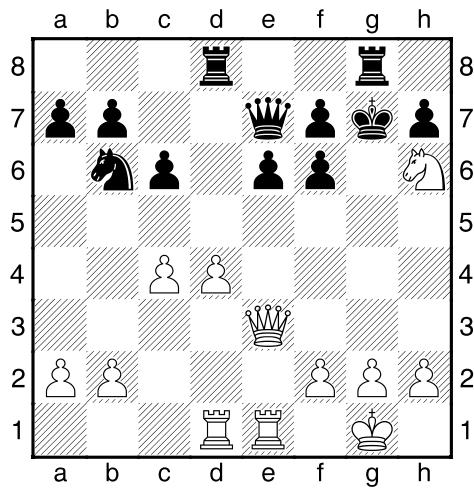
Pozice černého je obtížná, protože slabinou je jak Sf6, tak i pěšec na b7 a dáma na e7 je tedy přetížena na krytí pěšce i střelce. **17...Qc7 18.Nxf6+ gxf6 19.Qe3 Kg7 Diagram**



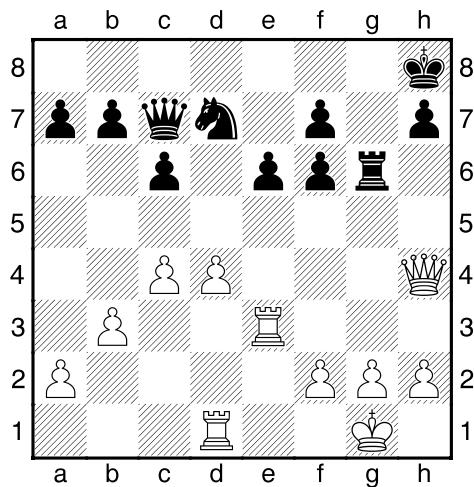
Pro bílého by bylo ideální mít koně na g4, aby mohl napadat pěšce na f6 a pomohl bílé dámě se dostat na černého krále přes h6. Není ale jednoduché ho tam dostat. Vše ale řeší taktický úder (převod) založený na převodu věže do útoku! [19...Nxc4 20.Qh6 Qe7 21.Rd3 Rd5 22.Ne5 Rozhoduje převod věže na g3.] **20.Ne5 Qe7** [20...fxe5 21.Qg5+ Kh8 22.Qf6+ Kg8 23.Rd3 Diagram



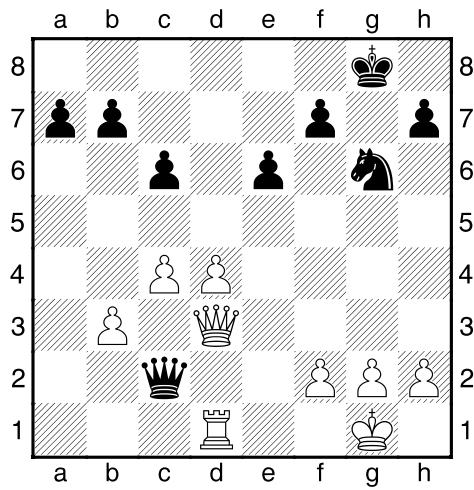
Tato varianta sice zůstala v zákulisí celé partie, nicméně byla klíčová pro rozhodující manévr koně! Bez této varianty by ten manévr nebyl možný, proto je tato varianta součástí partie, i když v zapsaných tazích chybí! 23...Rfe8 24.Qh6 Kh8 25.Rg3 Rg8 26.Qf6+ Rg7 27.Qxg7#] **21.Ng4 Rg8 22.Nh6** Diagram



To už je vlastně dvojúder, protože hrozí Jf5 a visí věž, partie je rozhodnuta. **22...Qc7 23.Nxg8 Rxg8 24.b3+- Kh8 25.Qh6 Rg6 26.Qh4 Nd7 27.Re3** Diagram



A i druhá věž kříčí :"Útok!" Je to právě ta na e-sloupci. Kdyby to byla d-věž, tak by získal černý tempo po Da5, tím že by tu na e1 napadal. **27...Qa5 28.Rh3 Nf8 29.Rg3 Qxa2 30.Rxg6 Nxg6 31.Qxf6+ Kg8 32.Qf3 Qc2 33.Qd3** Diagram



A černý vzdal, po výměně dam má bílý vyhranou koncovku a po ústupu dámy na a2 zahráje bílý něco jako g2-g3 a pak h2-h4-h5 a pak s rozhodující silou převede těžké figury k matovému útoku. **1–0**

Dalších příkladů na toho téma by se dalo najít mnoho, nicméně se domnívám, že právě tyto pomohly rozvinout vnímání motivu – převod věže do útoku! Budu rád, začnete-li podobné motivy využívat i ve svých vlastních partiích a budete je rozvíjet a osvojovat si nové až do velmistrovské třídy.