

Výstupní trenérská práce – školení šachových trenérů 2. třídy

KOMBINAČNÍ MOTIV „VAZBA“

Metodické zpracování pro různé úrovně od začátečníků po I. VT

Autor: Miloš Hüttner

OBSAH

OBSAH	2
PŘEDMLUVA	3
I. ÚROVEŇ „KADETA“ (V. VT).....	4
Pojem vazba	4
Přímé využití vazby.....	5
Nevýhoda vázané figury	6
Testovací úlohy I.....	7
II. ÚROVEŇ „POCHŮZKÁŘE“ (IV. VT)	9
Opakovací úlohy.....	9
Absolutní vazba	10
Relativní vazba	10
Manévr na využití absolutní vazby	11
Kombinace vazby a jiných jednoduchých taktických motivů	12
Testovací úlohy II.....	13
III. ÚROVEŇ „BACHAŘE“ (III. VT)	15
Opakovací úlohy.....	15
Výměna relativní vazby za absolutní vazbu.....	16
Jednoduché taktické kombinace.....	17
Uvolnění z vazby.....	19
Testovací úlohy III	20
IV. ÚROVEŇ „VRCHNÍHO DOZORCE“ (II. VT)	22
Opakovací úlohy.....	22
Dvojitá vazba	23
Křížová vazba.....	23
Složitější kombinace.....	24
Miniaturní partie s motivem vazby	25
Testovací úlohy IV	27
V. ÚROVEŇ „ŠÉFA VĚZNICE“ (I. VT)	28
Opakovací úlohy.....	28
Vazba jako strategický prvek.....	29
Náročné kombinace	31
Testovací úlohy V	32
VYHODNOCENÍ TESTŮ.....	33
POUŽITÁ LITERATURA	35

PŘEDMLUVA

Tato práce je psaná jako výstupní práce z trenérského kurzu pro trenéry druhých tříd. Cíl této práce je poskytnout trenérům metodický podklad při výuce tématu „vazba“ tak, aby trenér připravující se na výuku měl dostatek diagramů, učebních ukázek a testovacích úloh pro jednotlivé vyučovací hodiny. Práce je rozdělena do 5 hlavních kapitol (podle obtížnosti vyučovaných témat). Kapitoly by měli přibližně odpovídat výkonnostním třídám v šachu (od 5. VT až po I. VT). Předpokládá se, že výuka bude probíhat v dlouhodobém horizontu a mezi jednotlivými kapitolami bude tedy časová prodleva (proto opakovací část – viz. níže).

Splněním každé kapitoly se svěřenci posouvají v pomyslném stupínku „vazební věznice“. Od policejního kadeta se tak můžou dostat až na šéfa věznice. To je jen náznak toho, jak by mohlo vypadat procvičování a učení vazby formou dlouhodobé hry.

Pokud je to možné, má každá kapitola nejprve část opakovací, poté výukovou a následně testovací. Ve výukové části je vysvětleno nové téma na cvičebních příkladech. Snaha byla v učebních diagramech minimalizovat „okolní“ materiál tak, aby vynikla podstata problému.

V testovací části pak daný problém svěřenci řeší s jasně daným zadáním. Úlohy jsou z velké většiny podobné těm, které řešili ve výukové části (testy by měli svěřence povzbudit, nikoliv odradit). U nižších VT je v zadání skrytá i nápověda. S vyšší VT je tato nápověda stále méně „napovídající“, až zcela vymizí. Je to z toho důvodu, že zpočátku je problém pro svěřence neznámý, tak by měli dostat pokyn, co mají v pozici vlastně hledat. Pro vyšší VT je pokyn „BNT vyhraje“ dostačující, připravuje je to na vlastní partii. Počet testovacích úloh je 18 (do kapitoly III), příp. 9 (kapitoly IV a V).

V opakovací části by si svěřenci měli zopakovat a utvrdit znalosti, které nabyly v předchozích kapitolách. V zadání již není nápověda a jednotlivé motivy jsou schovány do pozice vypadající jako skutečně sehraná.

Takto naznačený postup výuky vychází z osobních zkušeností (hráčských a trenérských), ale rozhodně ho nikomu nevnucuji. Pro trenéry, kteří pojednou podle „vlastního receptu“, tak snad tato práce poslouží alespoň jako studnice úloh a diagramů.

Závěrem bych rád poděkoval svým přátelům a rodině, kteří mě v mém koníčku velice podporují. Zvláště bych rád vzpomenu památku mého tatínka, který mě k šachu přivedl.

Miloš Hüttner

Karlovy Vary, duben 2011

I. ÚROVEŇ „KADETA“ (V. VT)

Pojem vazba

V běžné mluvě má slovo vazba několik významů. Jedním z významů je omezit něčí svobodu. V šachové praxi je pojem vazba velice podobný. Znamená to omezit pohyb soupeřovy figury.

Někdy se totiž figura nebo pěšec dostanou do takové situace, že nesmí táhnout, protože by tím ihned umožnili soupeři jinou figuru (nejčastěji dámu) sebrat, popřípadě by vystavili svého krále šachu. Tehdy hovoříme o vazbě, říkáme, že kámen je vázán.

Manévru vazby se zúčastňují celkem tři figury a roli jednotlivých figur lze velmi přesně vymežit.

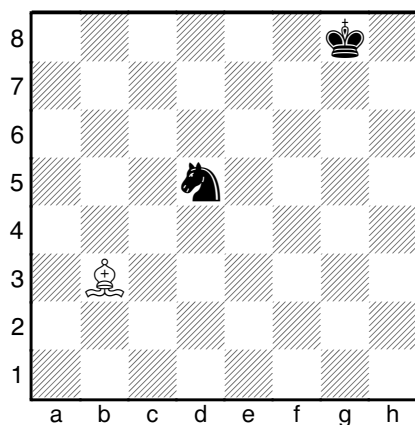
Svazující figura: Útočící figura - vytváří vazbu. Může to být dáma, věž nebo střelec.

Vázaná figura: Jakákoliv nepřátelská figura kromě krále.

Vzadu stojící kámen: Nepřátelský král nebo figura silnější než naše útočící. Anebo nekrytý kámen.

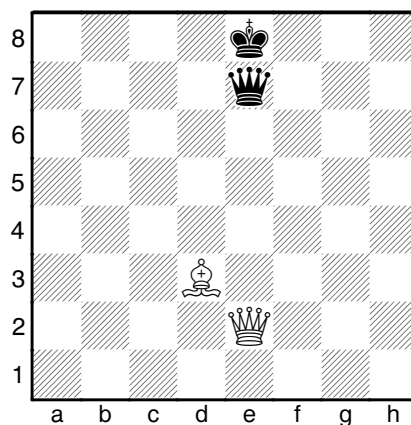
Tyto pojmy si nejlépe vysvětlíme na následujících diagramech:

Diagram I-1



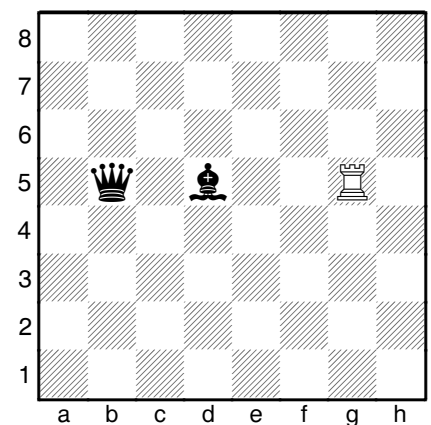
Sb3 – svazující figura
Jd5 – vázaná figura
Kg8 – vzadu stojící kámen

Diagram I-2



De2 – svazující figura
De7 – vázaná figura
Ke8 – vzadu stojící kámen

Diagram I-3



Vg5 – svazující figura
Sd5 – vázaná figura
Db5 – vzadu stojící kámen

Na diagramu I-1 přišel jezdec na d5 zcela o možnost pohybu, protože by se jinak král na g8 dostal do šachu.

Na diagramu I-2 se možnost pohybu dámy e7 „smrskla“ na pohyb po sloupci e. Jiné tahy jsou nepřípustné.

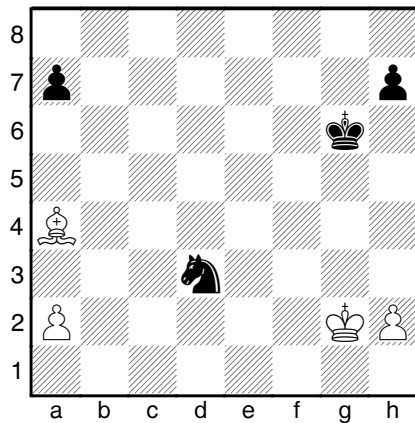
Na diagramu I-3 se sice střelec na d5 může podle pravidel pohybovat jak chce, ale jakýkoliv jeho pohyb vede k ztrátě dámy na b5. I v tomto případě se tedy jedná o vazbu.

Dalších příkladů vazby je nepřeberné množství. Důležité je, pamatovat si, že se vazba vyskytuje, až na zcela ojedinělé výjimky, **v každé sehrané partii**. Během jedné partie se objeví hned několikrát. Znalost základních kombinačních motivů na využití vazby, tak musí patřit do výzbroje, každého začínajícího šachisty.

Přímé využití vazby

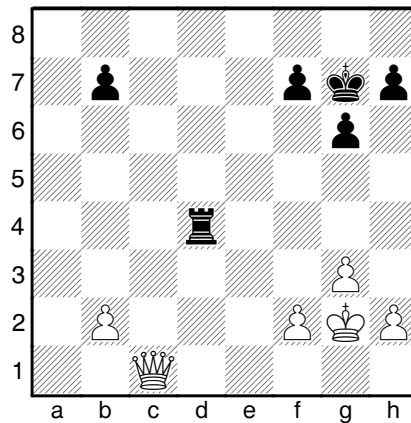
Jedná se o první zcela jednoduchý motiv na využití vazby. Kdy si v prvním kroku (tahu) nejprve vytvoříme vazbu. Přičemž využijeme toho, že vázaná figura je v natolik nevýhodném postavení, že ji žádná jiná figura nemůže pokrýt. V druhém kroku pak vázanou figuru jednoduše odebereme. Několik příkladů je na diagramech I-4 až I-6.

Diagram I-4



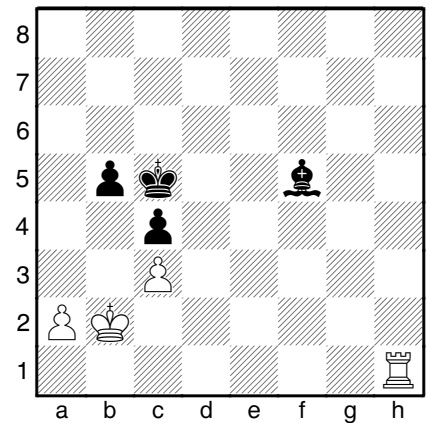
Bílý zahraje **1.Sc2** a černému jezdcu opravdu není pomoci. V dalším tahu si ho bílý sebere.

Diagram I-5



V této pozici přiváže bílý tahem **1.Dc3** černou věž ke králi. Věž neleze pokrýt a bílý ji tak v příštím tahu odebere.

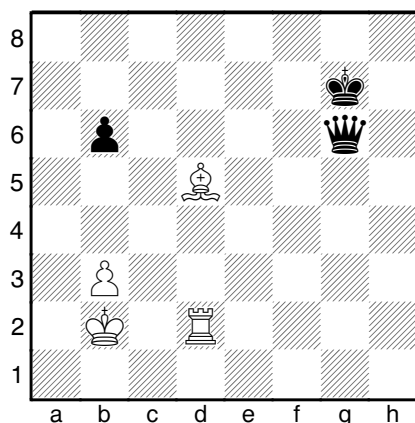
Diagram I-6



Bílý přiváže tahem **1.Vh4** střelce ke králi a v příštím tahu ho jednoduše sebere.

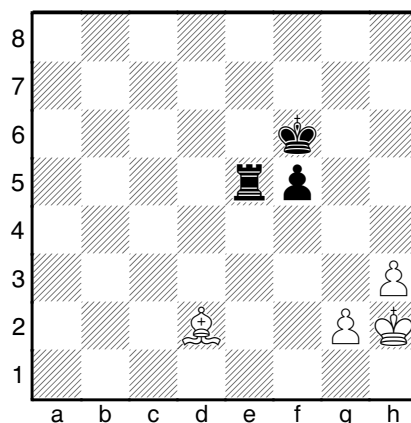
Dalším příkladem na přímé využití vazby je „připíchnutí“ silné figurky ke králi. Podmínkou je, že vázaná figura má větší hodnotu než figura svazující. Pokud je to nutné, musí být svazující figura bezpečně krytá.

Diagram I-7



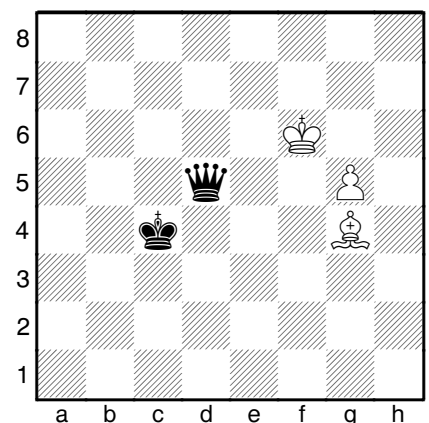
Bílý zahraje **1.Vg2** a přiváže černou dámu ke králi.

Diagram I-8



Pokud je bílý na tahu, získává tahem **1.Sc3** kvalitu.

Diagram I-9



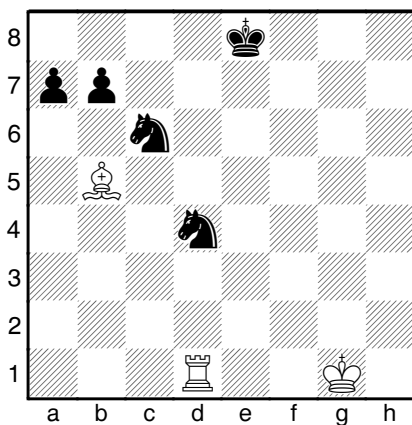
Připíchnutím **1.Se6** získává bílý dámu za střelce.

Nevýhoda vázané figury

Jak jsme se již dozvěděli, při vazbě je možnost pohybu vázané figury omezena (často i úplně). Důležité je si ale také uvědomit, že jsou omezeny i její možnosti pokrývat jinou figuru. Figura, která je **ve vazbě**, tak zpravidla **nemůže pokrývat** jiné figury nebo jiná pole – její obranné možnosti jsou tak narušeny a toho je třeba náležitě využít!

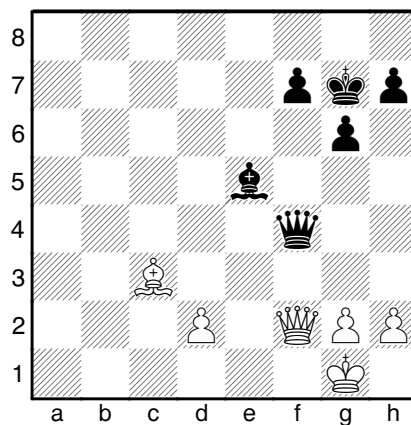
Typický příklad je na diagramu I-10. Zde je bílý na tahu. Jezdec na c6 je ve vazbě a nemůže se pohnout. Kdyby vazba neexistovala, kryl by jezdec na c6 jezdece na d4. Po vytvoření vazby, toto krytí zmizelo a jezdec na d4 je tak nechráněný. Bílý ho může zadarmo sebrat tahem **1.Vxd4**. Podobné motivy jen v jiném podání jsou znázorněny na další šesti diagramech.

Diagram I-10



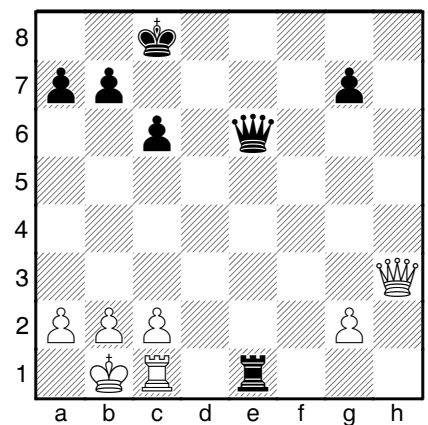
Bílý na tahu získá jezdece tahem **1.Vxd4**

Diagram I-11



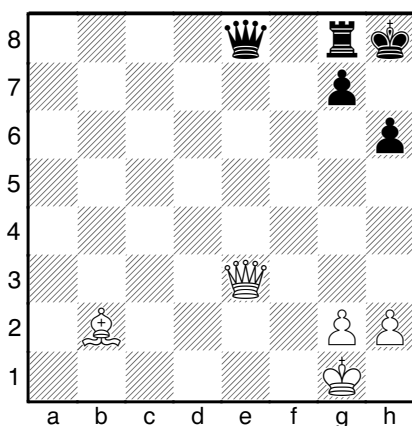
Černý střelec je ve vazbě a tudíž nekryje dámu na f4. Po tahu **1.Dxf4** ji tak bílý získá zadarmo.

Diagram I-12



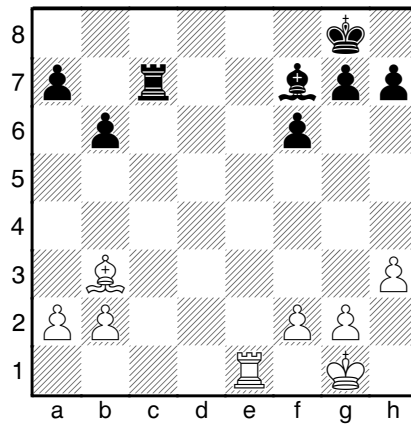
Krytí černé věže na e1 je jen zdánlivé. Dáma na e6 je totiž ve vazbě (je vázaná dámou na h3). Tahem **1.Vxe1** bílý získal věž.

Diagram I-13



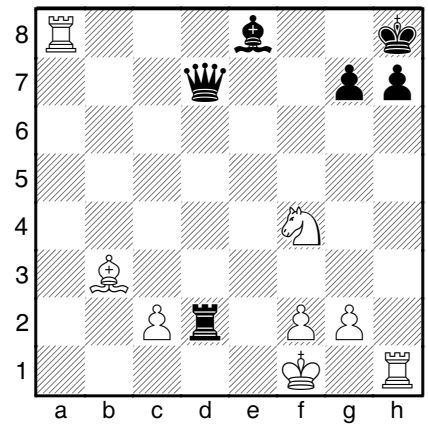
Bílý dá překvapivě tahem **1.Dxh6 mat**. Protože pěšec na g7, který by jinak dámu mohl sebrat, je svázán ke svému králi.

Diagram I-14



Černý střelec je ve vazbě a tudíž vůbec nekryje pole e8, kde mu může bílý tahem **1.Ve8** dát mat.

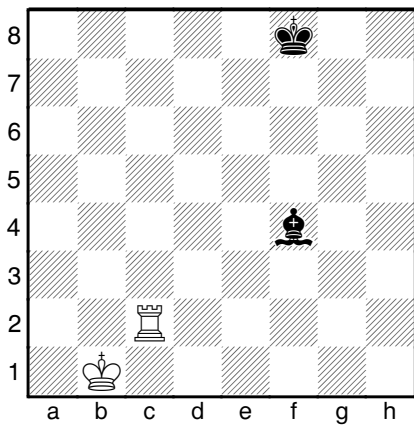
Diagram I-15



Překvapivý mat dal bílý tahem **1.Jg6#**. Pěšec na h7 je ve vazbě a to samé platí o střelci na e8. Pole g6 je tak nekryté.

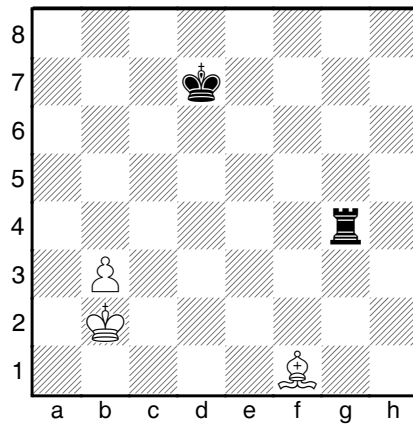
Test I-1

Bílý na tahu přiváže černého střelce ke králi. Jak?



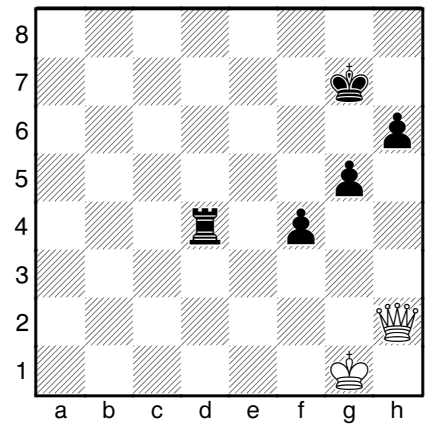
Test I-2

Jsi bílý. Pokud přivážeš černou věž ke králi, tak ji získáš. Co budeš hrát?



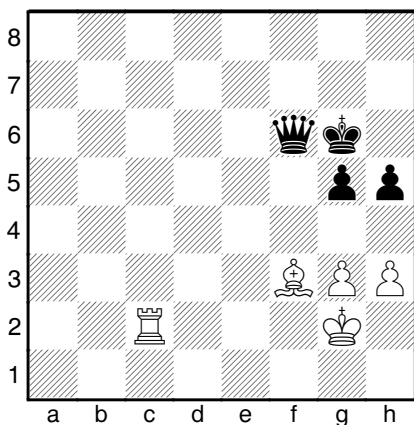
Test I-3

Bílý na tahu využije nešťastné postavení černé věže. Přiváže ji a pak ji získá. Jak?



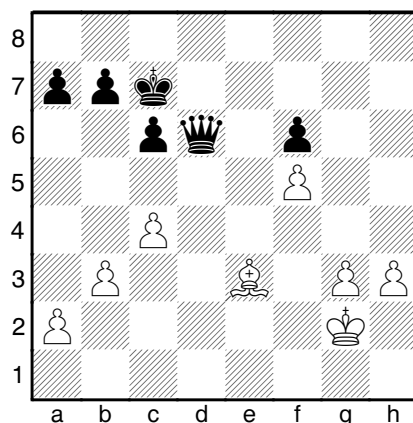
Test I-4

Bílý na tahu může připíchnout černou dámu ke králi. Co zahraje?



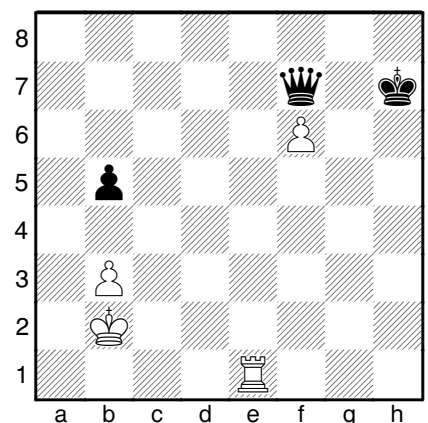
Test I-5

Bílý na tahu může připíchnout černou dámu ke králi. Jak to provede?



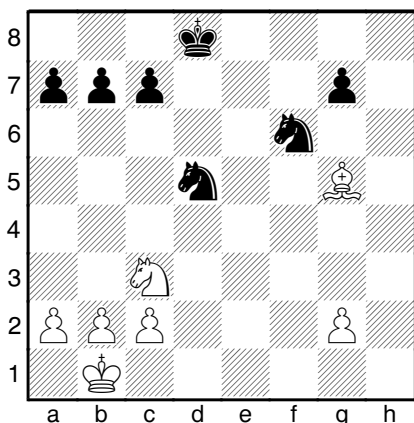
Test I-6

A do třetice! Jste bílý, připíchněte černou dámu ke králi. Co zahrajete?



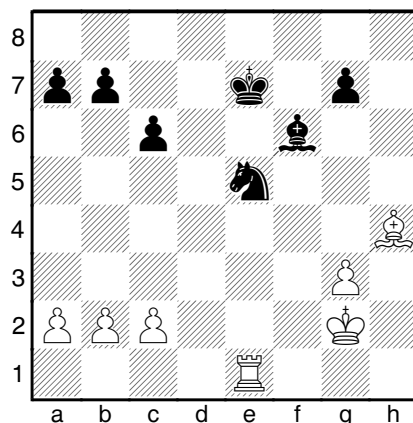
Test I-7

Bílý je na tahu. Jezdec na f6 je ve vazbě. Co můžete zadarmo sebrat?



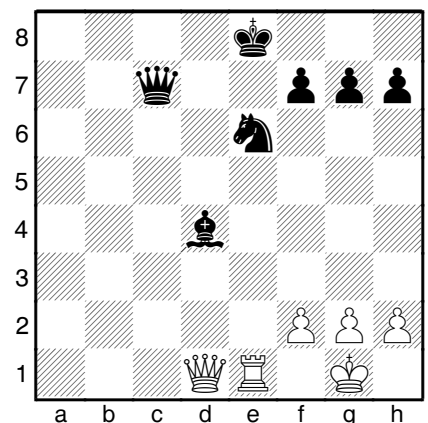
Test I-8

Bílý využije vazby střelce f6 a získá černého jezdce na e5 zadarmo, jak to udělá?



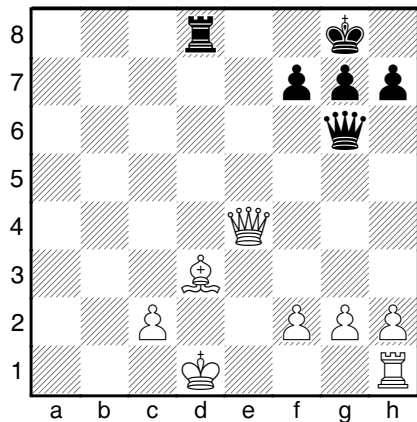
Test I-9

Bílý může využít vazby a získat zadarmo střelce, co bude hrát bílý?



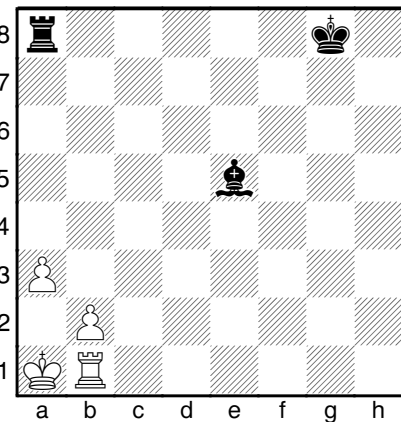
Test I-10

Jsi černý a máš střelce méně, ale pokud se zamyslíš, můžeš bílému sebrat něco cennějšího. Co?



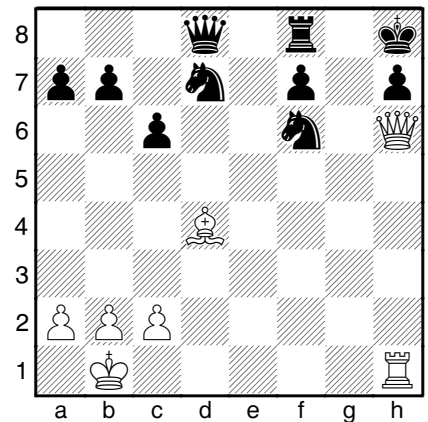
Test I-11

Zdá se, že bílý král je v bezpečí, ale ty mu jistě dokážeš dát mat jedním tahem. Co zahraješ?



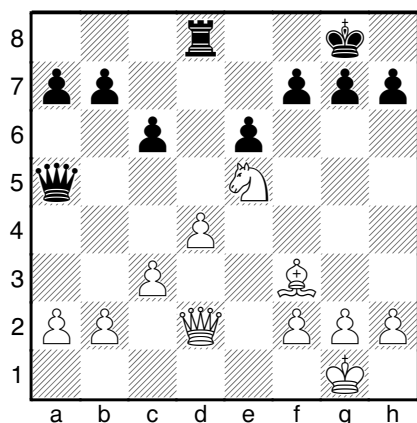
Test I-12

Černý se domníval, že se mu nemůže nic stát, ale bílý ho překvapil a dal mu okamžitě mat.



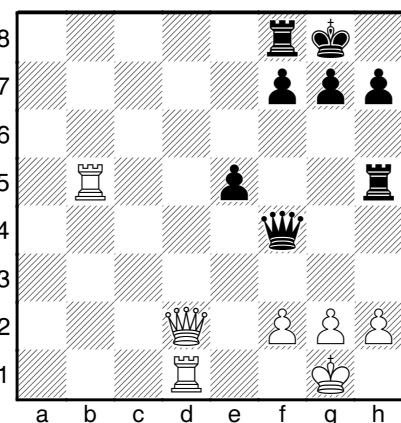
Test I-13

Černý vhodně využije vazby jednoho bílého pěšce a získá tak jezdce. Jak?



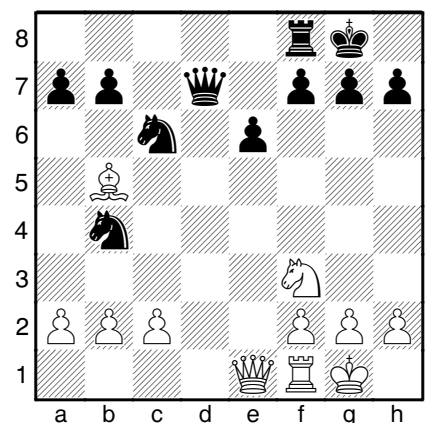
Test I-14

Bílý je na tahu a všimne si, že jeden černý pěšec je ve vazbě. Co sebere zadarmo?



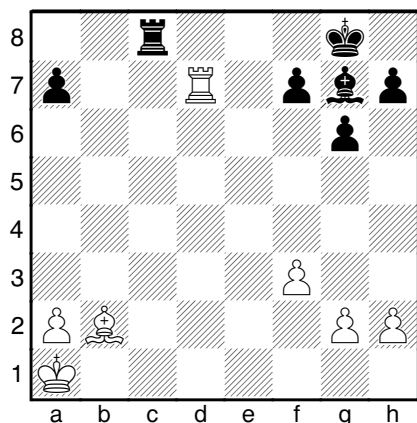
Test I-15

Bílý využije vazby jezdce na c6 k zisku materiálu. Co zahraje?



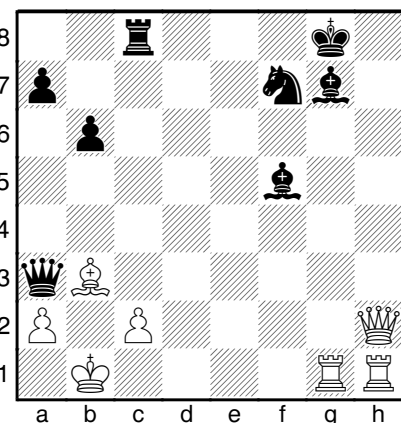
Test I-16

Černý je na tahu a využije vazby střelce na b2. Dá bílému mat prvním tahem. Co bude hrát?



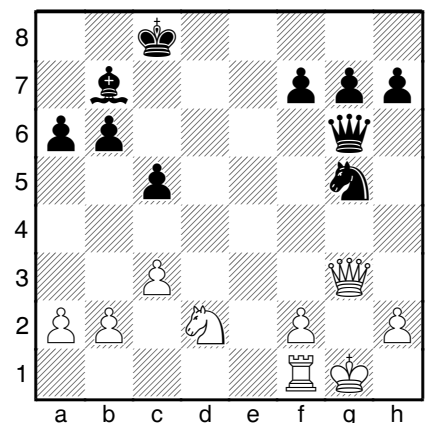
Test I-17

Bílý je na tahu a hrozí mu mat. Avšak bílý využije několika vazeb a dá černému mat dřív. Jak?



Test I-18

Černý je na tahu a může dát bílému mat jedním tahem. Využije k tomu vazbu dámy. Co zahraje?

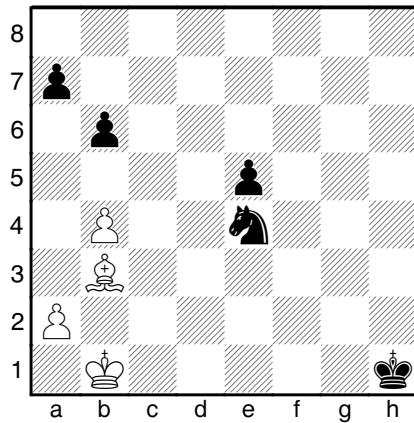


II. ÚROVEŇ „POCHŮZKÁŘE“ (IV. VT)

Opakovací úlohy

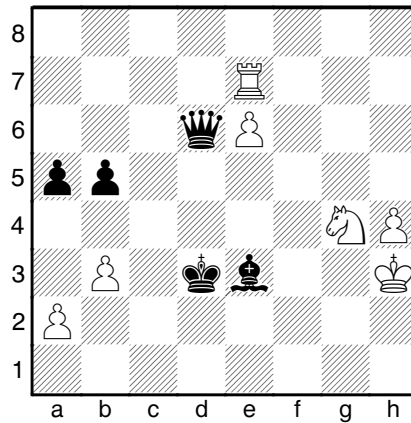
Opakování II-1

BNT vyhraje



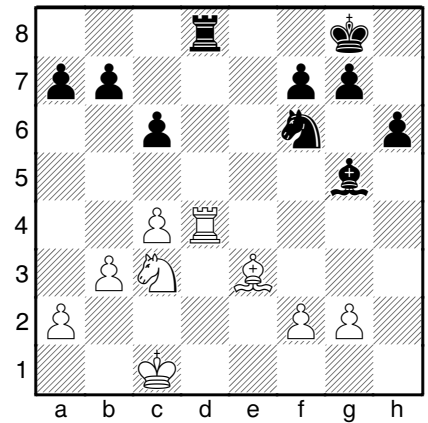
Opakování II-2

BNT vyhraje



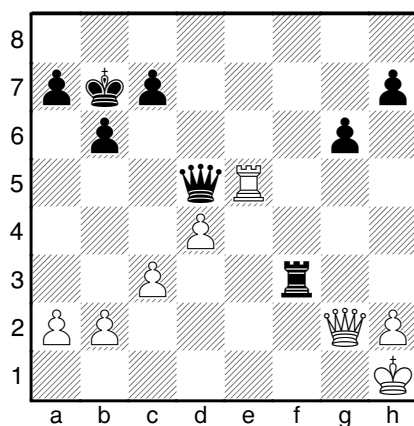
Opakování II-3

ČNT vyhraje



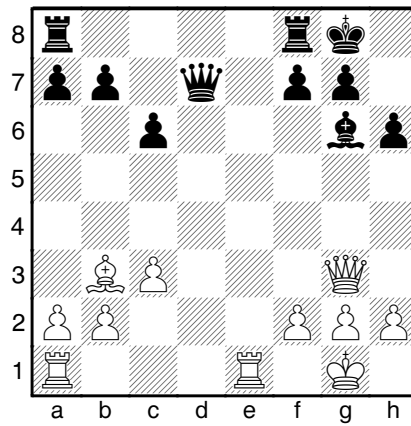
Opakování II-4

ČNT vyhraje



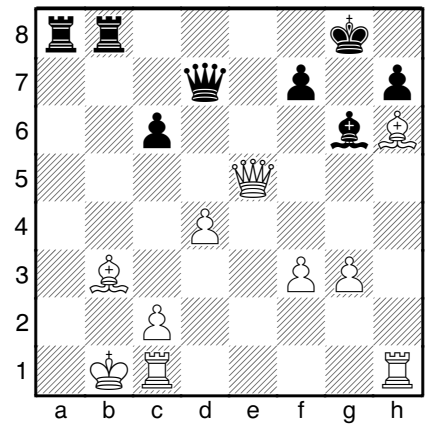
Opakování II-5

BNT vyhraje



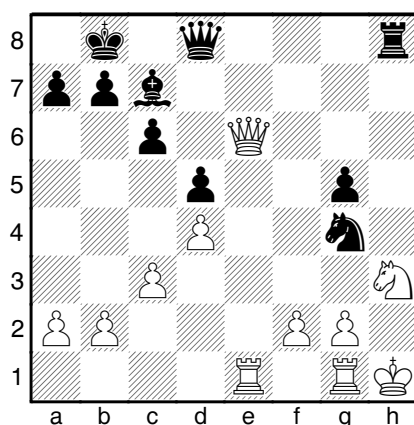
Opakování II-6

ČNT vyhraje



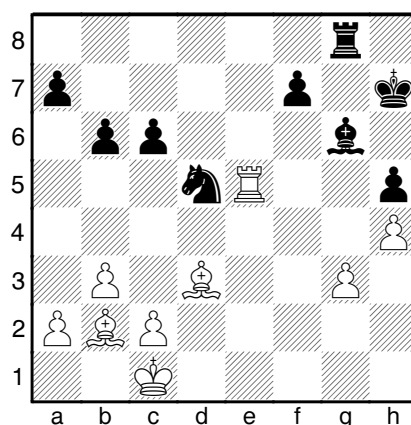
Opakování II-7

ČNT vyhraje



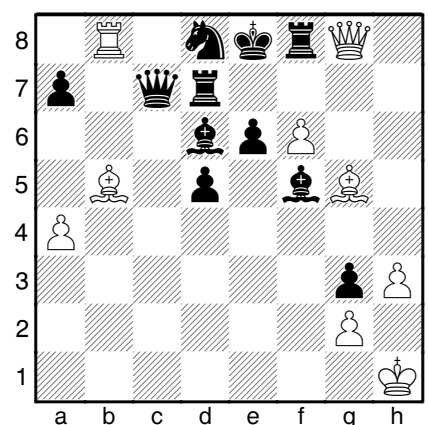
Opakování II-8

BNT vyhraje



Opakování II-9

BNT vyhraje



Absolutní vazba

Není vazba jako vazba. Pokud je pohyb vázané figury zcela omezen, mluvíme o tzv. absolutní vazbě, neboli **úplné**. Při ní se vázaný kámen nemůže pohnout ani o píd' a dokonce se nemůže ani sám osvobodit. Vzadu stojící figurou je vždy král. Některé příklady absolutní vazby jsou vidět na následujících třech diagramech.

Diagram II-1

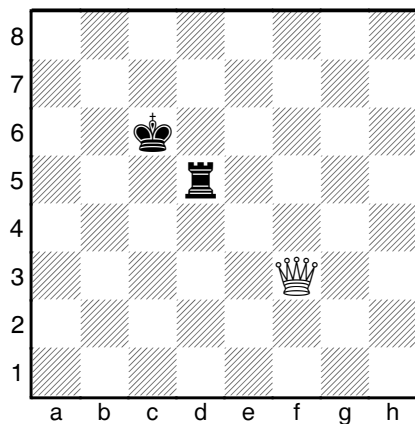


Diagram II-2

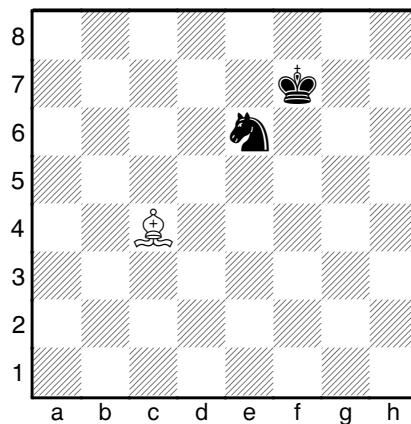
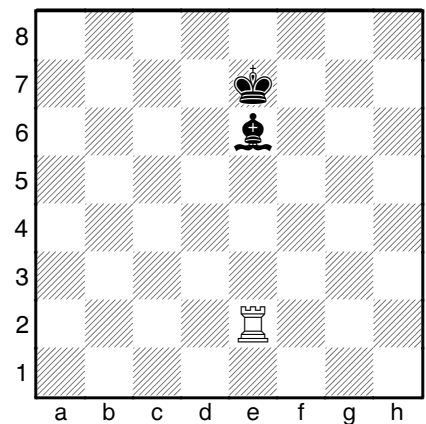


Diagram II-3



Relativní vazba

Při relativní (neboli **částečné**) vazbě se sice vázaný kámen může pohybovat, ale jeho pohyb je do jisté míry omezen (např. může se pohybovat pouze v určitém směru – to když vzadu stojící figurou je král) nebo je jeho pohyb často spojen s určitou nevýhodou (nejčastěji ztrátou vzadu stojícího kamene). Pro lepší pochopení opět použijeme učební diagramey.

Diagram II-4

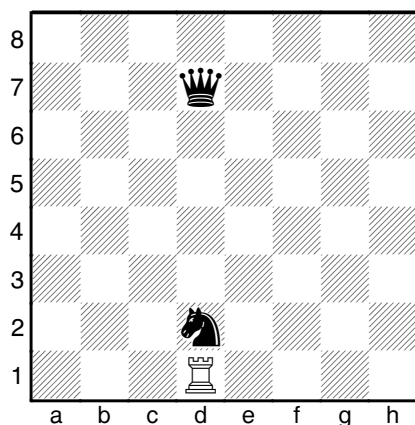


Diagram II-5

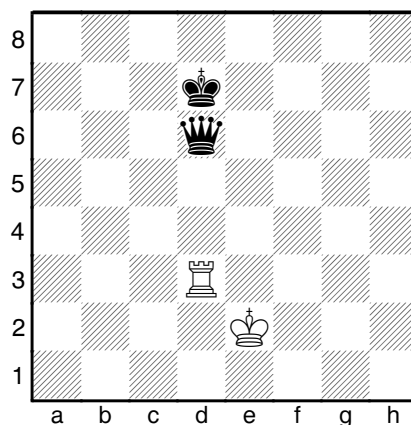


Diagram II-6

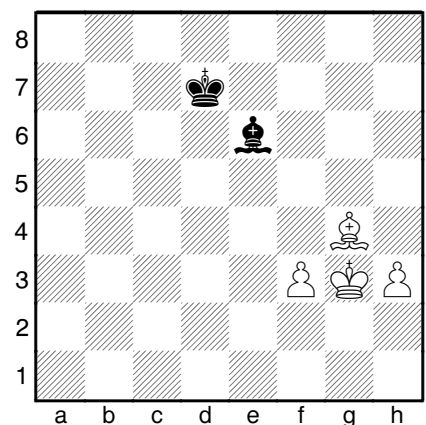


Diagram II-4: Černý jezdec je přivázan k dámě. Jeho pohyb sice pravidla nezakazují, ale jakýkoliv jeho odskok je spojen se ztrátou dámy. Jedná se tedy o relativní vazbu.

Diagram II-5: Dáma je přivázána ke králi. Může se alespoň pohybovat po sloupci d, proto relativní vazba.

Diagram II-6: Střelec je přivázan ke králi. Může se pohybovat ve směru úhlopříčky c8-h3 - relativní vazba.

Manévr na využití absolutní vazby

Jak již bylo řečeno, při absolutní vazbě se nemůže vázaný kámen sám zachránit. Toho lze využít při jednoduchém, přesto se v partiích často vyskytujícím manévru. Ten se skládá ze dvou fází.

1. fáze – **svázání figury**: Přivážeme soupeřův nekrytý kámen do absolutní vazby. Poté, co si soupeř tento kámen pokryje, přejdeme do druhé fáze.
2. fáze – **útok na vázanou figuru**: Vázanou figuru napadneme naší figurou, která má nižší hodnotu, než figura ve vazbě.

Diagram II-7

1. fáze – svázání figury

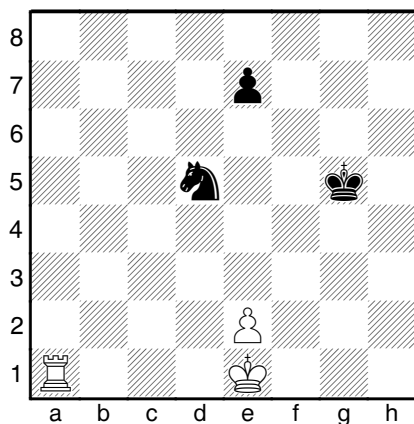


Diagram II-8

2. fáze – útok na vázanou figuru

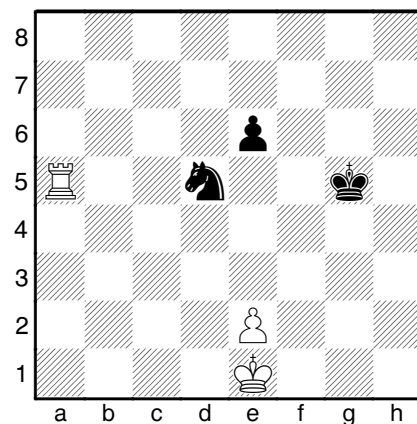
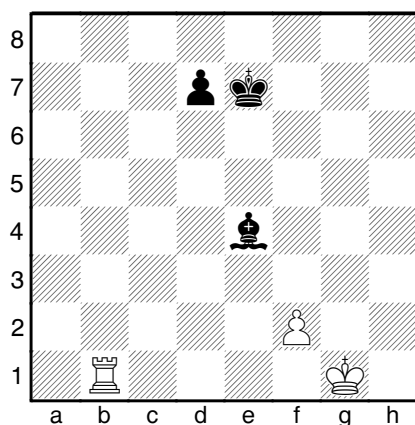


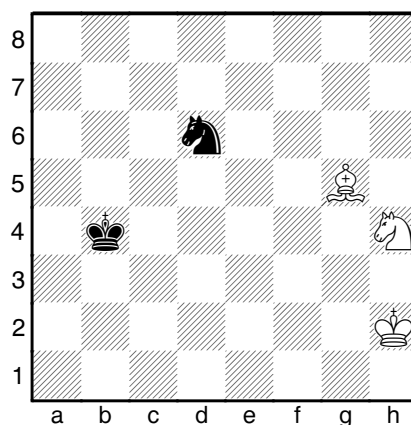
Diagram II-7: Bílý zahraje **1.Va5** a přiváže jezdce ke králi. Černý nemá jinou možnost než jezdce pokrýt pěšcem, zahraje **1...e6**. Jezdce nelze sebrat, ovšem vazba stále trvá! Přesuneme se na diagram II-8. Nyní je potřeba svázanou figurku napadnout slabší figurkou, než je svázaná. V tomto případě to bude bílý pěšec, který napadne černého jezdce tahem **2.e4**. A je to, jezdec je náš!

Diagram II-9



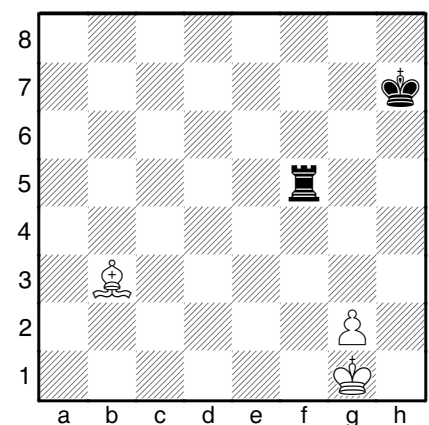
1.Ve1! (svázání figury) **1...e5** **2.f3!** (útok na vázanou figuru). Střelec se stane kořistí bílého.

Diagram II-10



1.Se7! (svázání figury) **1...Kc5** **2.Jf5!** (útok na vázanou figuru).

Diagram II-11



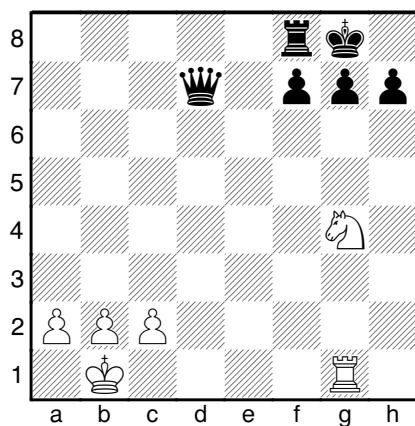
1.Sc2! Kg6 A nyní není výhodné brání věže, protože vzniklou pěšcovou koncovkou bílý nevyhraje. Správné je tedy **2.g4!** Tím věž odebereme zadarmo a střelec a pěšec nám zůstanou.

Kombinace vazby a jiných jednoduchých taktických motivů

Již víme, že figura ve vazbě nemůže dostatečně plnit svou obrannou funkci. Po nabytí zkušeností s jednoduchými taktickými motivy (dvojitý úder, odtažné napadení, mat 1. tahem, aj.) zjistíme, že vazba a právě tyto motivy jdou často „ruku v ruce“. Především při dvojitým úderu často využijeme toho, že některý obranný kámen je ve vazbě a zdánlivě nedobytné políčko zůstane bez ochrany.

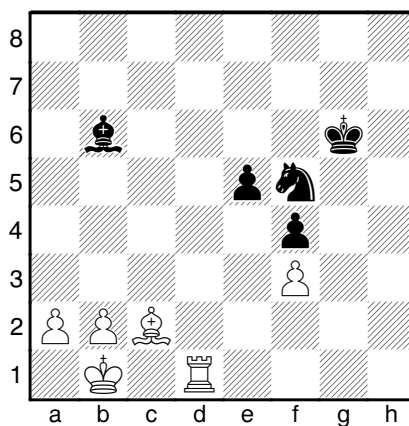
Na následujících diagramech je uveden pouze zlomek toho, s čím se můžete za šachovnicí setkat. Vidíte, že možností kombinací taktických motivů a vazby je opravdu spousta.

Diagram II-12



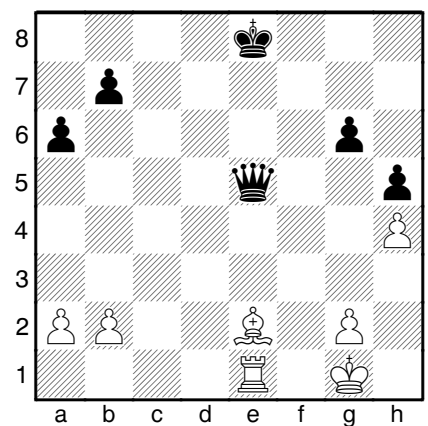
1.Jf6+ Vidlička, protože pěšec na g7 je ve vazbě.

Diagram II-13



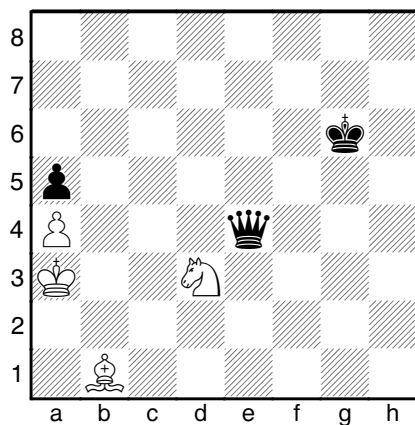
1.Vd5+ Dvojitý úder. Jezdec na f5 je vázán.

Diagram II-14



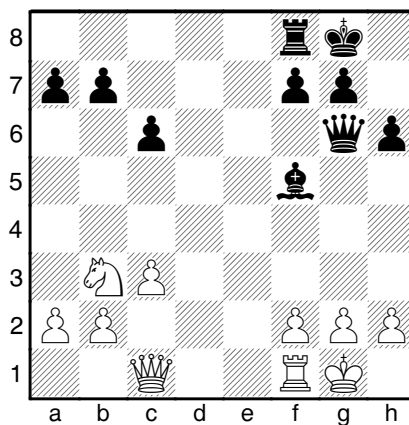
1.Sb5+ Odtažné napadení. Nebýt vazby, mohla by dáma sebrat střelce na b5.

Diagram II-15



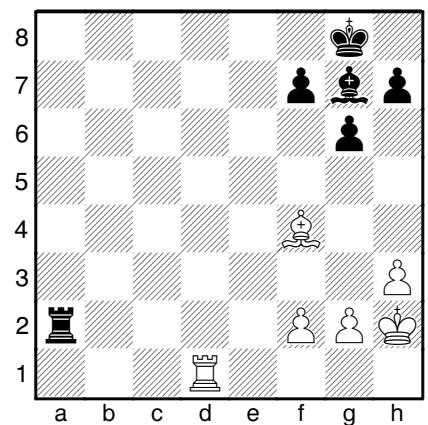
1.Jd5+ (jde i **1.Jf4+**) Odtažné napadení a využití vazby dámy. Tento manévr se také někdy označuje jako **latentní vazba**.

Diagram II-16



1...Sh3! Typické využití vazby při pokusu o mat. Bílý se vykoupí pouze tahem **2.g3**, čímž ztratí kvalitu. Tento motiv si obzvláště dobře zapamatujte!

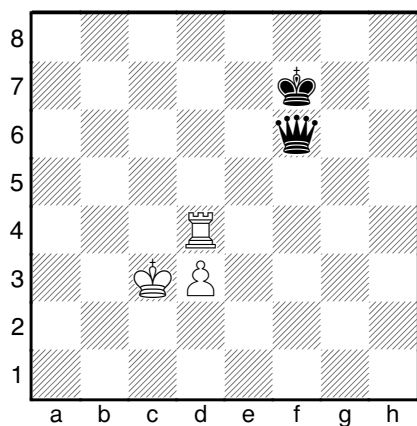
Diagram II-17



Slabá poslední řada a následná vazba. Bílý zahraje **1.Vd8+**, černý musí **1...Sf8** a bílý zahraje **2.Sh6** s následným matem (**2.Sd6** vede „jen“ k zisku střelce). Taktéž velice typické postavení k zapamatování!

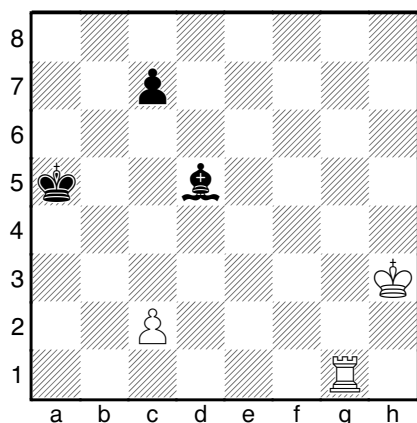
Test II-1

Rozhodni, zda je bílá věž v absolutní nebo relativní vazbě. Svůj názor zdůvodni.



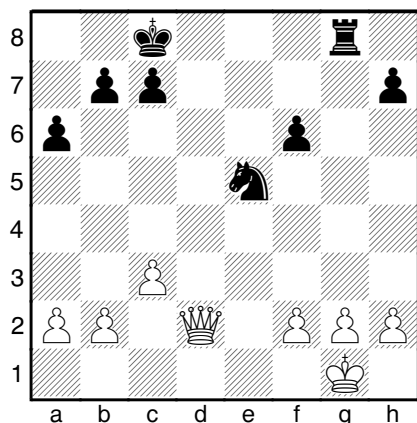
Test II-4

Jsi bílý. Nejprve přivaž černého střelce ke králi a pak na něj vhodně zaútoč. Jak budeš hrát?



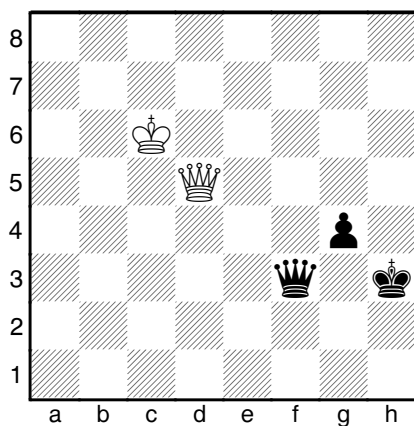
Test II-7

Černý má možnost získat bílou dámu. Využije k tomu vazby a vidliček. Co zahraje?



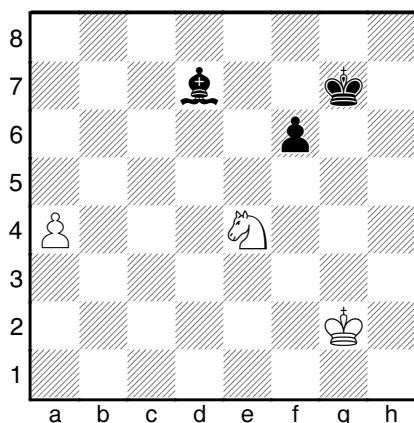
Test II-2

Rozhodni, zda je bílá dáma v absolutní nebo relativní vazbě. Svůj názor zdůvodni.



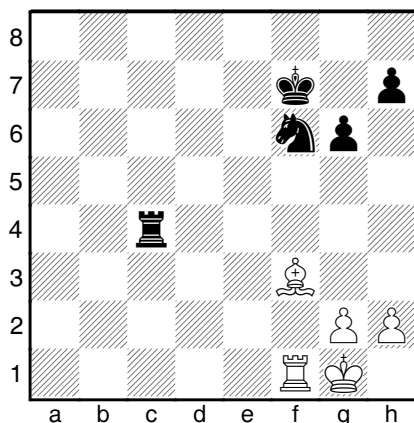
Test II-5

Černý nejprve vytvoří absolutní vazbu a pak si odebere jezdce. Jak to provede?



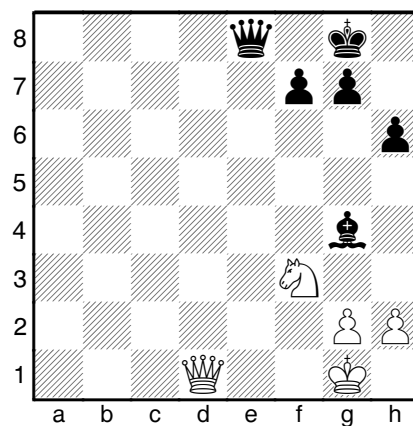
Test II-8

Máš bílé a jsi na tahu. Správným tahem můžeš vytvořit vazbu a zároveň získat věž. Jak potáhneš?



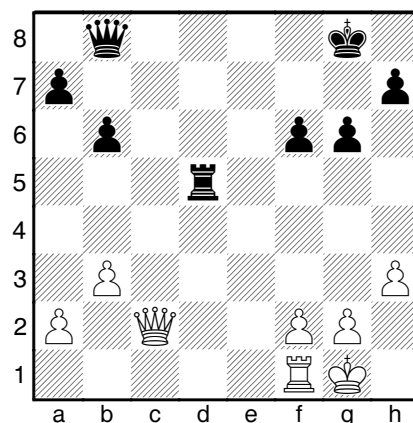
Test II-3

Rozhodni, zda je bílý jezdec v absolutní nebo relativní vazbě. Svůj názor zdůvodni.



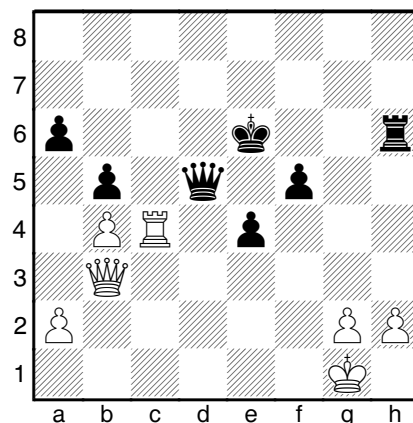
Test II-6

Bílý je na tahu, manévrem na využití absolutní vazby může získat černou věž. Jak?



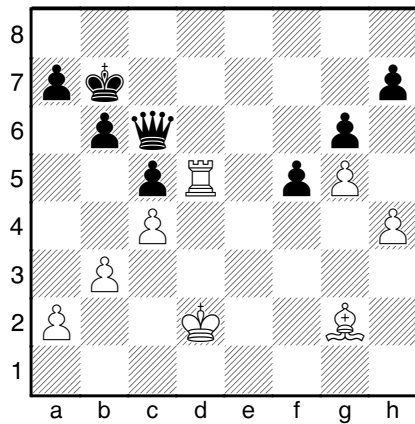
Test II-9

Jsi bílý a jsi na tahu. Jak můžeš černého připravit o materiál? Pokus se vhodně využít vazbu!



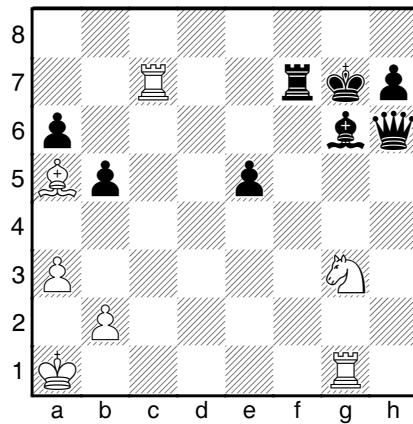
Test II-10

Černý má materiální převahu, ale bílý je na tahu. Jak může černého připravit o dámu?



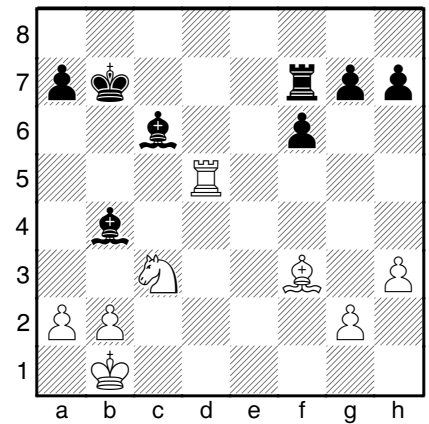
Test II-11

Bílý je na tahu. Pokud vhodně využije vazbu, může získat dámu. Jak to provede?



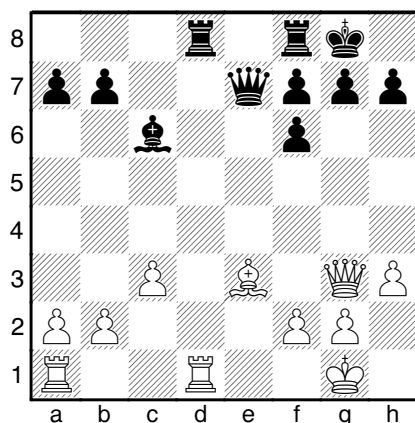
Test II-12

Bílý je na tahu. Pokud zahraje přesně, může získat černého střelce. Víte, co má hrát?



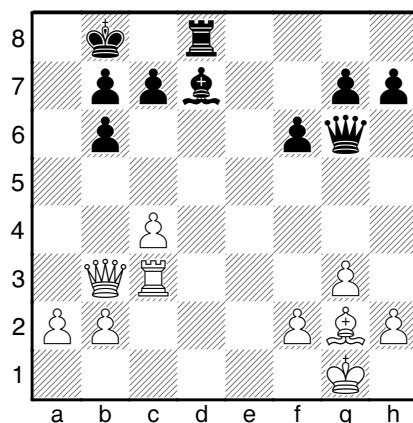
Test II-13

Bílý je na tahu. Může pohrozit matem, černý se pak ubrání pouze za cenu kvality. Co zahraje bílý?



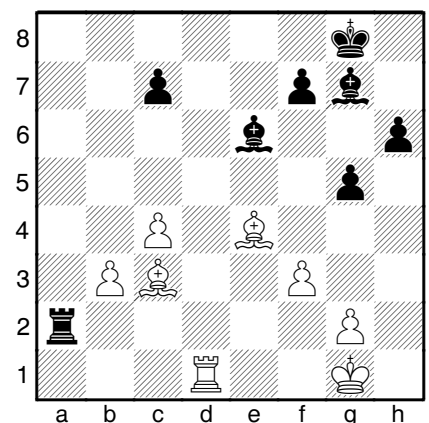
Test II-14

Černý je na tahu, pokud vhodně využije slabé poslední řady a vazby, může rychle vyhrát.



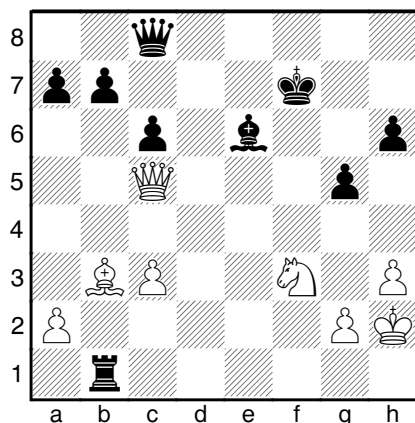
Test II-15

Jsi bílý a jsi na tahu. Využij slabé poslední řady k zisku střelce. Už víš, co zahrát?



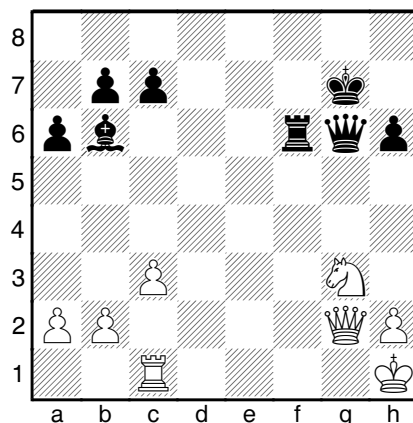
Test II-16

V této pozici je bílý na tahu. Pokud se pozorně podíváš, může zasadit černému dvojitý úder. Vidíš ho?



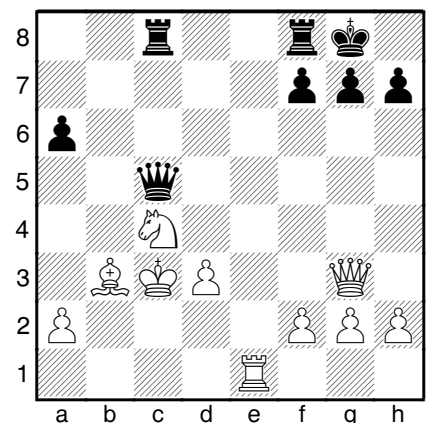
Test II-17

Bílý je na tahu a může získat kvalitu. Opět mu pomůže vhodně vytvořená vazba. Co zahraje bílý?



Test II-18

Černý je na tahu. Využije vazby jezce na c4 k zisku rozhodujícího materiálu. Co zahraje?

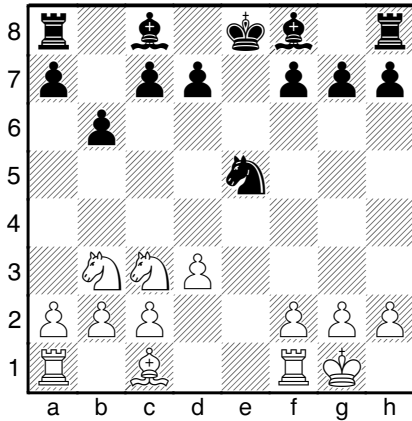


III. ÚROVEŇ „BACHAŘE“ (III. VT)

Opakovací úlohy

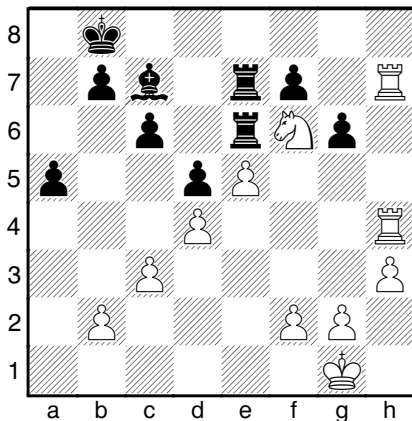
Opakování III-1

BNT vyhraje



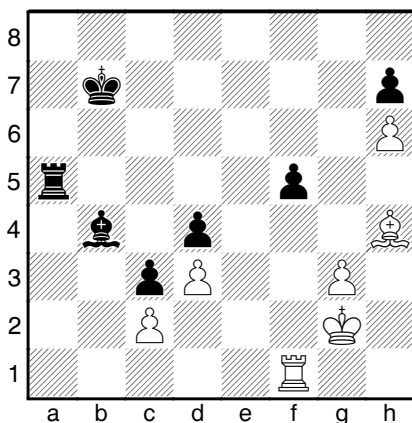
Opakování III-4

ČNT vyhraje



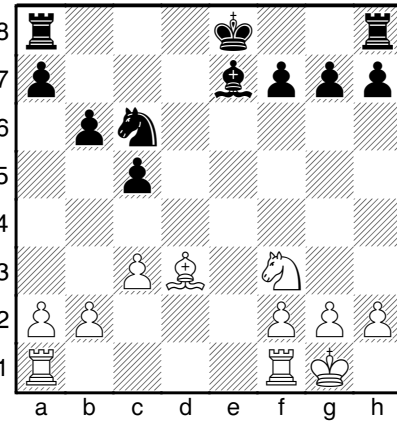
Opakování III-7

BNT vyhraje



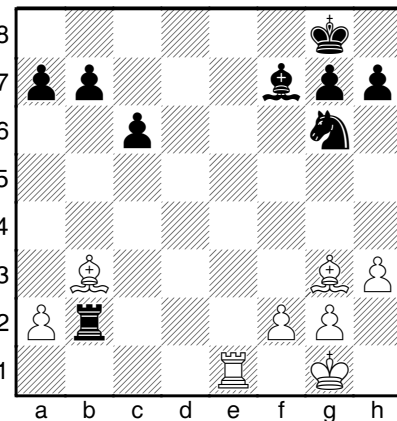
Opakování III-2

BNT vyhraje



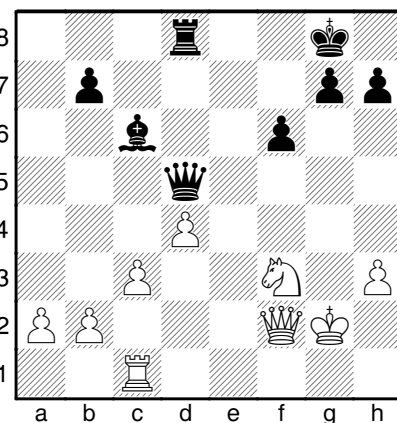
Opakování III-5

BNT vyhraje



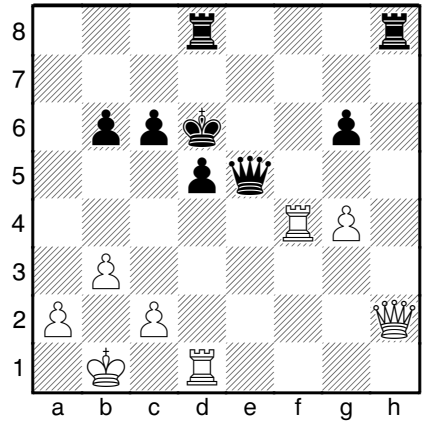
Opakování III-8

ČNT vyhraje



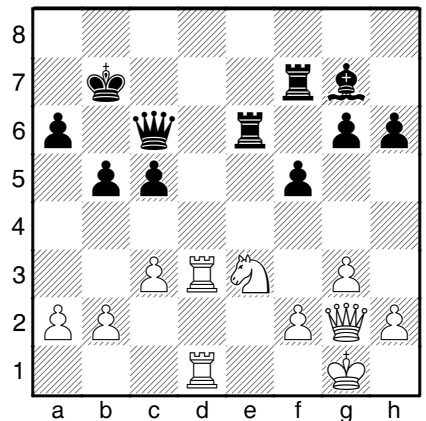
Opakování III-3

BNT vyhraje



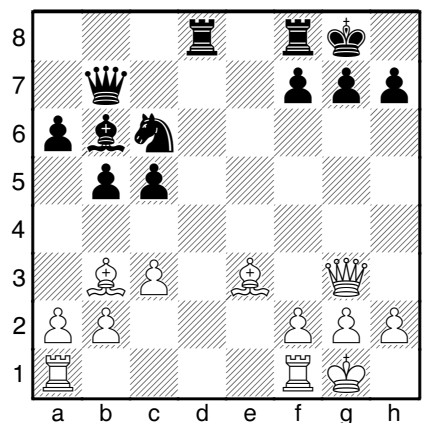
Opakování III-6

BNT vyhraje



Opakování III-9

BNT vyhraje



Výměna relativní vazby za absolutní vazbu

Víme, že při absolutní vazbě se nemůže vázaná figura pohybovat a ani se sama osvobodit. **Absolutní** vazba je tak ve velké většině případů daleko **účinnější** než relativní vazba. V některých pozicích se proto vyplatí za pomoci přechodné oběti materiálu vyměnit vázané figury a to tak, aby vznikla z relativní vazby vazba úplná. Co je tím myšleno, je osvětleno na následujících diagramech.

Diagram III-1

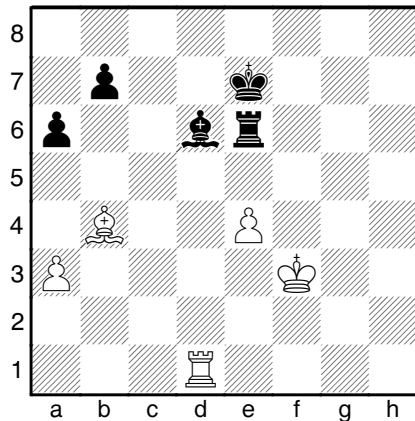


Diagram III-2

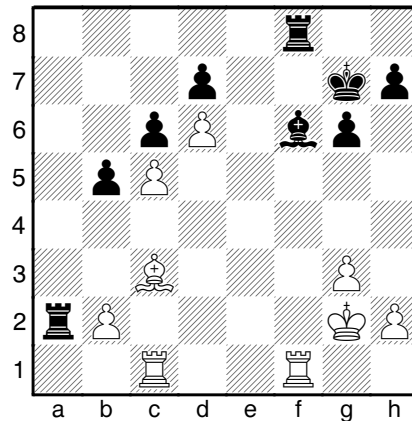


Diagram III-3

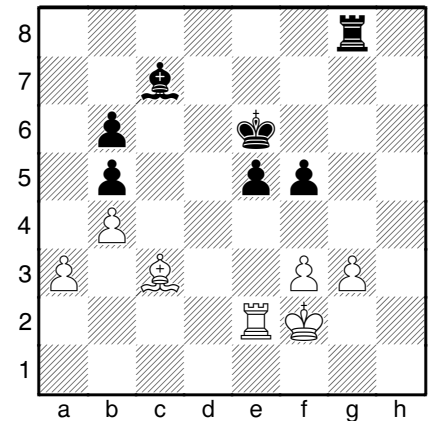


Diagram III-1: Černý střelec je v relativní vazbě, protože se může zachránit výměnou na b4. Bílý ale může tahem **1.Vxd6!!** vyměnit vázaného střelce za věž. Po **1...Vxd6** se ocitá černá věž v absolutní vazbě, tím pádem může bílý využít veškerých výhod, které tato vazba umožňuje (vázaná figura se nemůže sama zachránit). Po dalším **2.d5!** napadá bezbrannou věž, kterou v dalším tahu sebere. Ve výsledku zůstane bílému střelce navíc!

Diagram III-2: Stejný motiv jen v trochu jiném podání. Černý střelec na f6 je v relativní vazbě, po tazích **1.Vxf6!! Vxf6** se černá věž ocitá v absolutní vazbě. Toho bílý využije a přivolá posilu ze zálohy. **2.Vf1!** Věži na f6 není pomoci, černý bude chudší o střelce. Tento motiv přechodné oběti věže za střelce je velice typický a stojí za hlubší zapamatování!

Diagram III-3: Všimněme si, že černý pěšec na e5 je ve vazbě. Jedná se o relativní vazbu, protože se stále může pohybovat po sloupci e. Pokus o dobytí pěšce tahem **1.f4?** nevede k ničemu, následuje totiž **1...e4** a černý nemá problém. Situace se však změní, pokud tahem **1.Sxe5!! Sxe5** vynutíme absolutní vazbu. Pohyb střelce je paralyzován a po **2.f4!** si ho dobereme zpět. Odměnou nám bude pěšec navíc. V této ukázce získal bílý pomocí vhodné výměny „pouze“ pěšce, ale právě v pozicích s menším počtem kamenů může i být převaha jediného pěšce rozhodující.

Jednoduché taktické kombinace

Taktická kombinace znamená sled tahů, často s přechodnou obětí materiálu, které vedou k rychlému zisku výhody (materiálu, matu, apod.). S jedním druhem kombinace jsme se setkali již v minulé podkapitole. Charakter přechodné oběti materiálu v ní byl přesně vymezen (změna relativní vazby na absolutní). Pokud bychom měli takto „škatulkovat“ všechny oběti, zabralo by nám to mnoho místa i času (slavný český velmistr Richard Réti tvrdil, že existuje okolo 400 typických taktických obrátů, ty se však navíc mohou vyskytovat v různých obměnách a kombinacích).

V této podkapitole si s pomocí diagramů ukážeme alespoň některé typické taktické obraty, při kterých se využívá vazby. Kombinace je potřeba si „vrýt“ do paměti a pak je umět použít ve vlastních partiích. Tuto schopnost si osvojíte nejlépe tak, že bude řešit stovky a stovky podobných diagramů. Píle v tréninku se vám pak obratem vrátí v podobě úspěchů za šachovnicí!

Diagram III-4

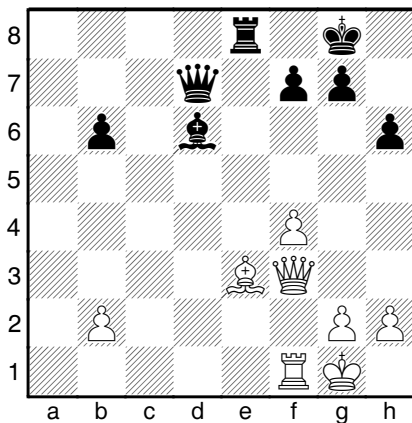


Diagram III-5

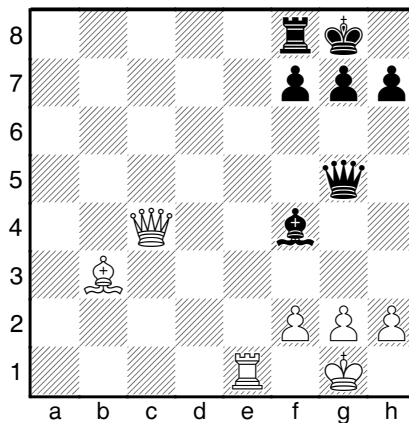


Diagram III-6

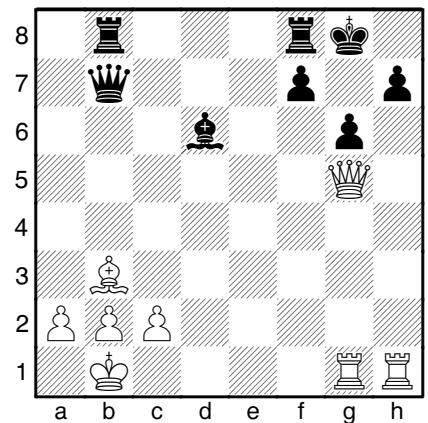


Diagram III-4: Černý na tahu získává střelce. Zahraje totiž **1...Vxe3!!** a věž neleze sebrat, protože po **2.Dxe3 Sc5** by se bílá dáma ocitla v nepříjemné vazbě.

Diagram III-5: Bílý je na tahu a zdánlivě pevné obranné postavení černého překoná povedenou efektní obětí dámy. Zahraje totiž **1.Dxf7+!!**, černému nezbývá nic jiného, než oběť přijmou **1...Vxf7**, nyní však zůstala nechráněna poslední řada, přijde tedy **2.Ve8#** a protože černá Vf7 je v absolutní vazbě, nemůže se na f8 představit. Jedná se tedy o mat.

Diagram III-6: Bílý je na tahu a pevnost černých pěšců, kteří chrání svého krále, překoná pomocí pěkné oběti. Přijde **1.Dxg6!! hxg6 2.Vxg6 mat**. Černý pěšec na f7 je vázán střelcem z b3.

Diagram III-7

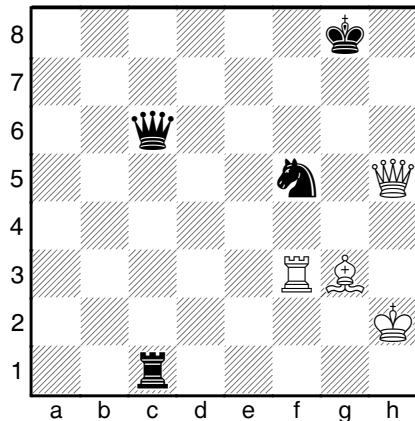


Diagram III-8

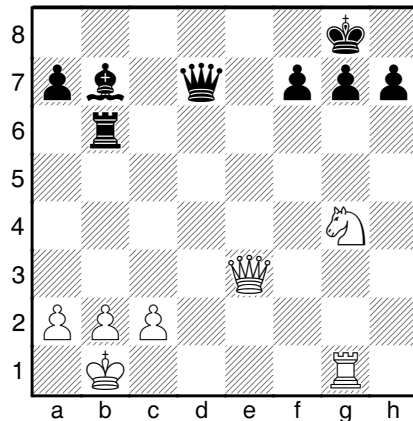


Diagram III-9

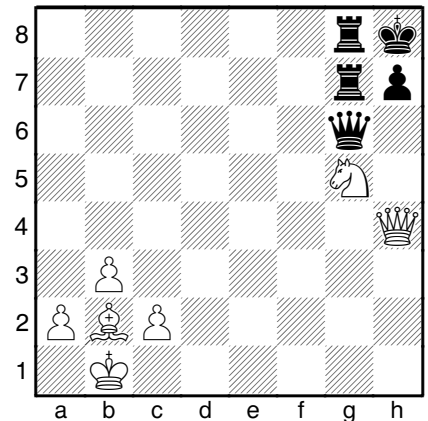


Diagram III-7: Černý zavleče bílého krále pod dvojí úder a pod vazbu. Zahraje totiž **1...Vh1+!!**, černý musí oběť přijmout, jinak přijde o dámu **2.Kxh1**. A nyní přijde kruté **2...Jxg3+**. Vidlička na krále a dámu. Obránce pole g3 (tedy věž) je ve vazbě!

Diagram III-8: Černý si „koleduje“ o vidličku na f6, toto pole je však dostatečně kryto. Po správném **1.Dxb6!! axb6** zmizel první obránce. A po dalším **2.Jf6+** se pěšec g7 dostává do vazby od věže. Černý tak bude ve výsledku chudší o věž.

Diagram III-9: Černá věž na g7 je ve vazbě, ovšem není výhodné okamžitě dobírat kvalitu tahem **1.Sxg7+?** Ve výsledku by byl materiál rovný. Pozice ale skýtá ještě jinou možnost. Po **1.Dxh7+!! Dxh7** je totiž pole f7 nehlídané. Tahem **2.Jf7#** dává bílý černému „dušený“ mat.

Diagram III-10

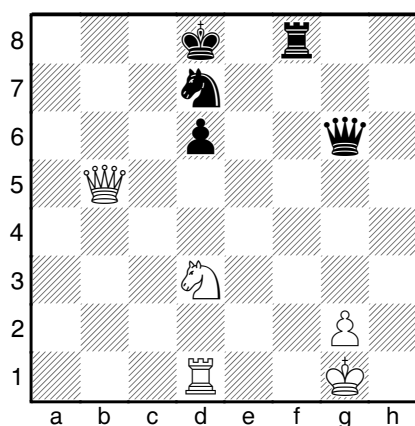


Diagram III-11

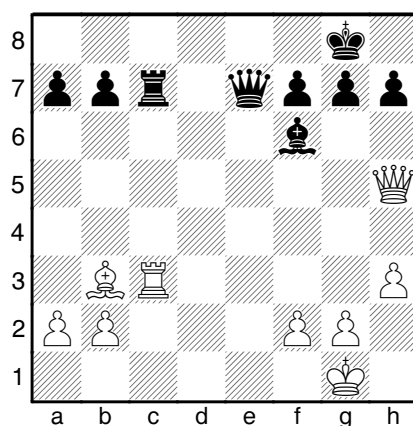


Diagram III-12

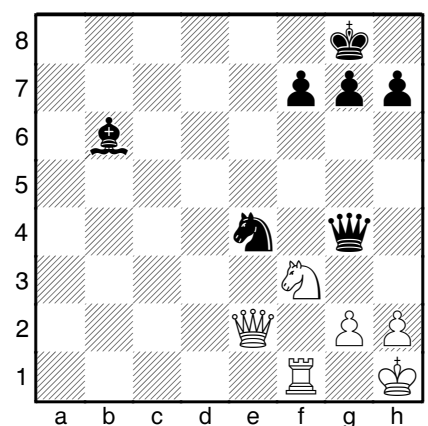


Diagram III-10: Bílý je na tahu. Zahraje **1.Dxd7+!! Kxd7 2.Jd5+**, pěšec je ve vazbě, černý tak přijde o dámu.

Diagram III-11: Bílý získá kvalitu po **1.Dxf7+!! Dxf7 2.Vxc7** a černá dáma nemůže dobrat věž, je totiž vázaná.

Diagram III-12: Černý si krásně otevře postavení bílého krále a následně využije vazby jezdce na f3. Zahraje **1...Jg3+!!** Vidlička. **2.hxg3 Dh5+** Jezdec musí na h2 (nebo h4), čímž odkryje vlastní dámu na e2.

Uvolnění z vazby

Když jsme se dozvěděli, jak je vazba mocný a účinný nástroj, nabízí se otázka: „Dá se proti vazbě vůbec účinně bojovat?“ Odpověď zní, že ve většině případů ano. Boj je ale potřeba zahájit **co nejdříve**. Vůbec nejlepší je vazbě předcházet, tedy nestavět figury za sebe na nebezpečné lince (sloupce, diagonály, řady), případně bránit pole, na kterých vazba může hrozit. Ne vždy je však tato preventivní obrana možná nebo žádoucí. Je tedy potřeba znát alespoň základní možnosti boje proti již vzniklé vazbě.

Diagram III-13

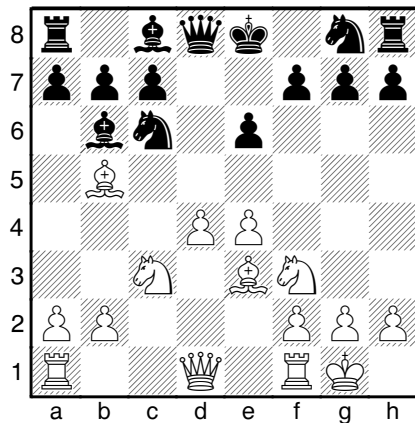


Diagram III-14

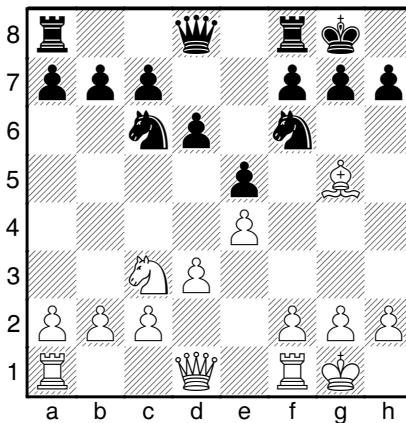


Diagram III-15

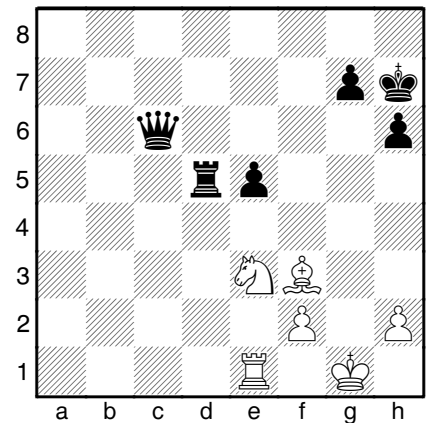


Diagram III-13: Černý se z nepříjemné vazby jezdce na c6 (hrozí např. 2.d5) může uvolnit tahem **1...Kf8** (ústup vzadu stojící figury) nebo tahem **1...Sd7** (zaclonění).

Diagram III-14: Černému hrozí 2.Jd5 s dalším braním na f6, tím by vzniknul dvojpěšec a došlo by k oslabení postavení černého krále navíc s odříznutím černé dámy. Černý se ubrání tahy **1...h6 2.Sh4 g5** (odtláčení).

Diagram III-15: Další možností jak bojovat proti vazbě je uvolnění vzadu stojící figury se šachem **1...Dg6+** nebo se silnou hrozbou **1...Dc3** (napadení věže).

Diagram III-16

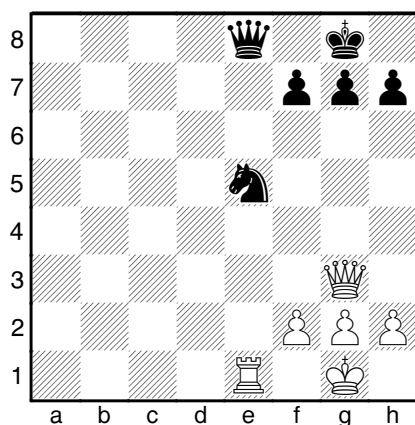


Diagram III-17

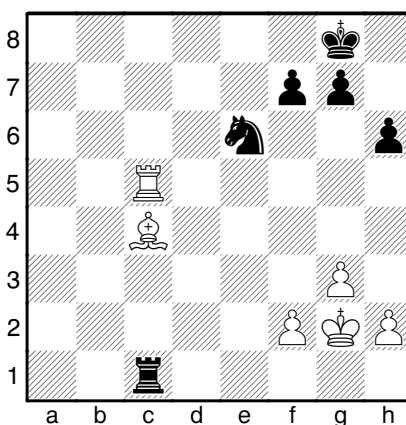


Diagram III-18

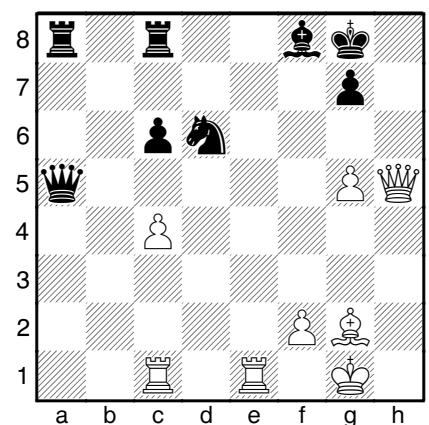


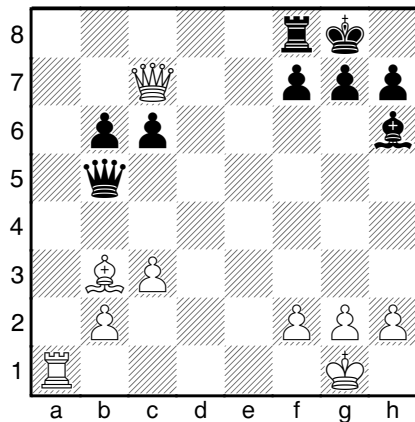
Diagram III-16: Únik vázané figury se šachem a silnou hrozbou **1...Jf3+** Vidlička a hrozí dobrání věže dámou.

Diagram III-17: Vytvoření kontaktu mezi vázanou figurou a vzadu stojící figurou **1.Vc8+ Kh7 2.Sxe6!**

Diagram III-18: Bílý by rád zahrál g6 s následným matem. Tomu bohužel brání vazba pěšce na g5. Bílý však pomocí lstivé kombinace překryje dráhu černé dámy. Zahraje totiž **1.Sd5+!!** a po **1...cxd5 2.g6!** zvítězí.

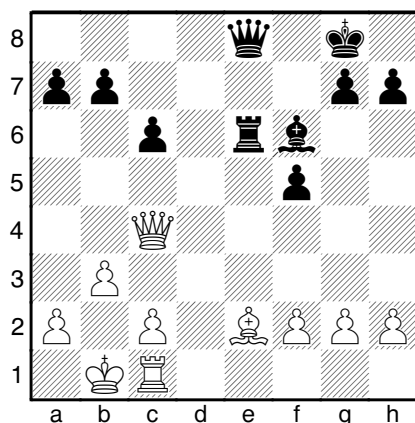
Test III-1

Bílý je na tahu a může s pomocí pěkné kombinace dosáhnout rychlého matu. Co zahraje?



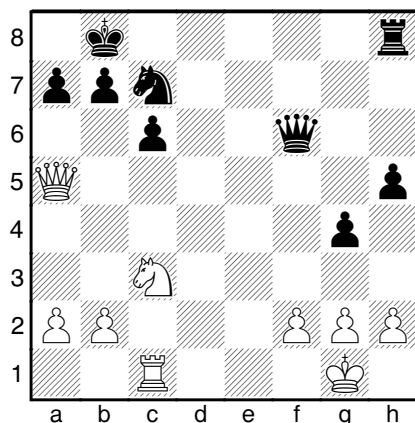
Test III-4

Jsi bílý, vstretej černého za nevhodně postavené figury. Využij při tom vazbu!



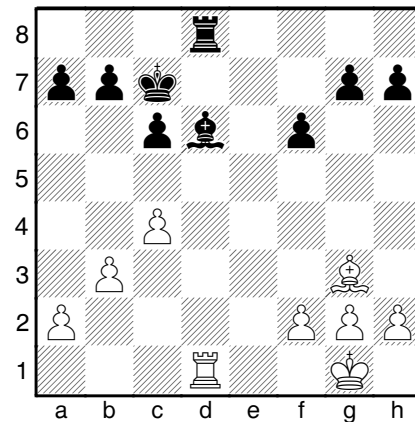
Test III-7

Černé figury si koledují o malér. Jak má bílý využít špatného rozmístění černých kamenů?



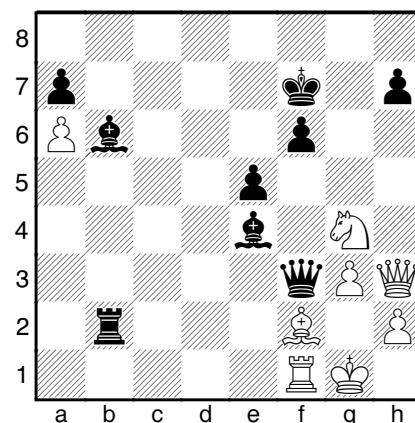
Test III-2

Bílý je na tahu, pokud přemění relativní vazbu na absolutní, může vyhrát.



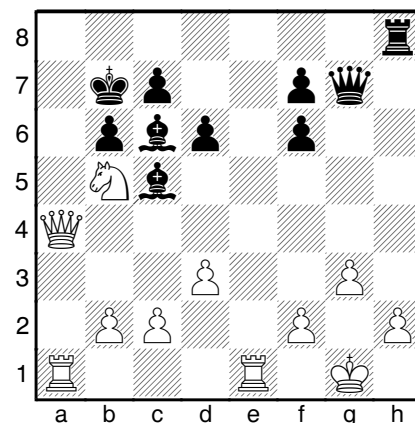
Test III-5

Bílý je v prekérní situaci. Hrozí mu mat na h1. Přesto se pomocí vazby zachrání. Jak?



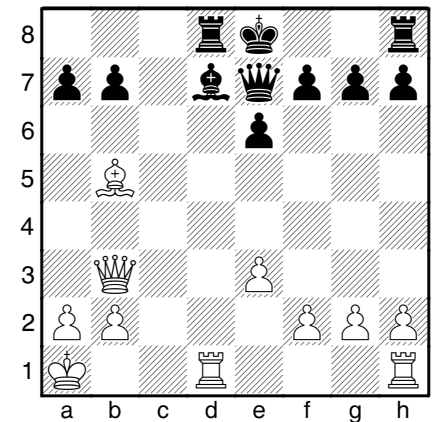
Test III-8

Černý má starosti na dámském křídle, ale jak známo, nejlepší obrana je útok. Co provede černý?



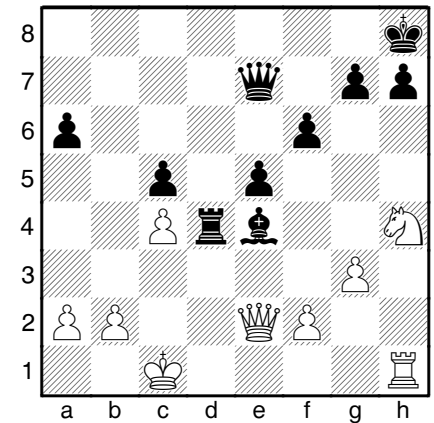
Test III-3

Černý král zůstal v centru a to se mu vymstí. Bílý je na tahu, pomocí kombinace může vyhrát.



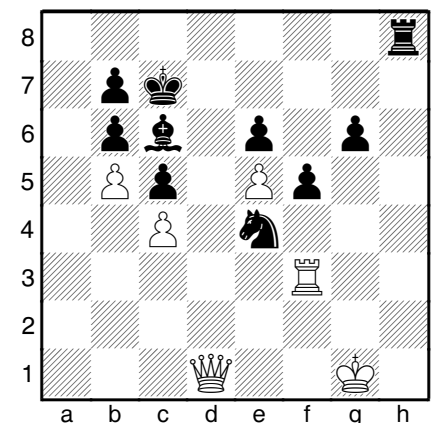
Test III-6

Bílý lehce zakombinuje a vyjde s figurou víc. Co zahraje?



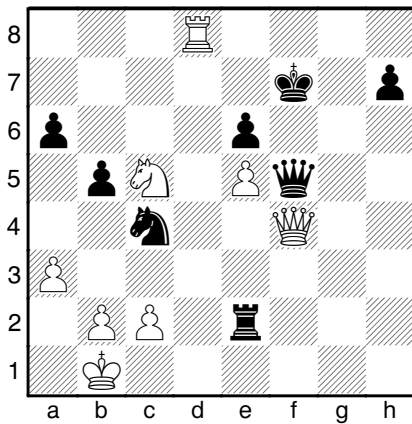
Test III-9

Černý má materiální nevýhodu, ale je na tahu. Pomocí kombinace vyhraje. Jak?



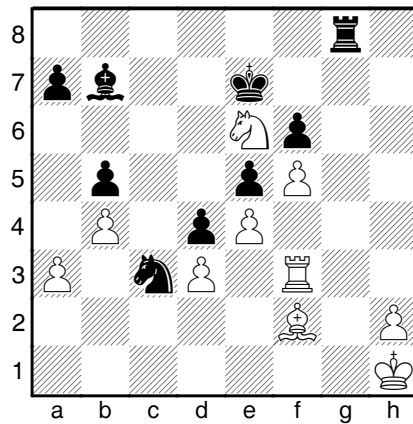
Test III-10

Jsi bílý, pokud se pozorně podíváš, zjistíš, že černá dáma nestojí šťastně. Jak ji můžeš dobýt?



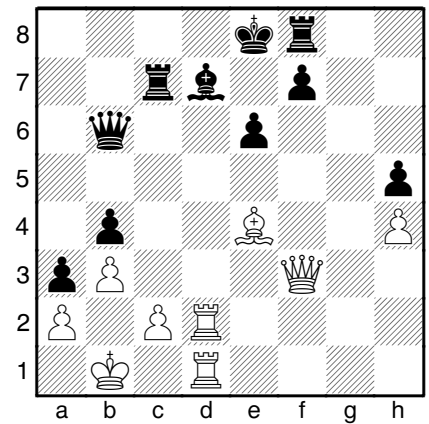
Test III-11

Černý je na tahu. Hradba bílých pěšců vypadá neprostupně, ale je tomu skutečně tak?



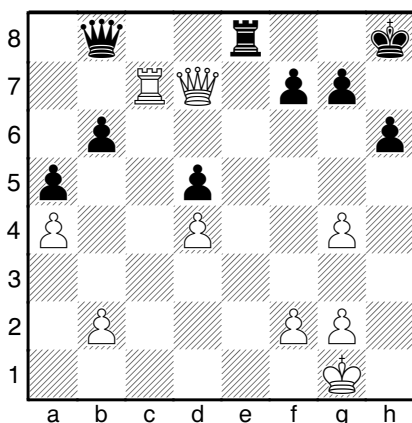
Test III-12

Bílý je na tahu. Pomocí drobné kombinace může získat převahu. Jaké budou jeho tahy?



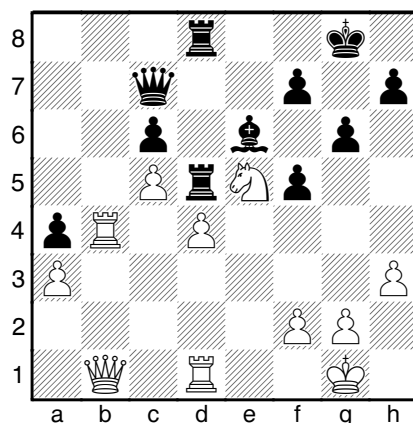
Test III-13

Jsi černý, pokud se zamyslíš, můžeš něco získat. Najdeš, co?



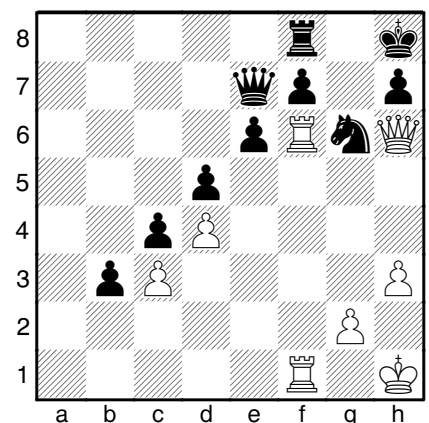
Test III-14

Černý je na tahu, využije vazby k zisku rozhodujícího materiálu. Jak bude hrát?



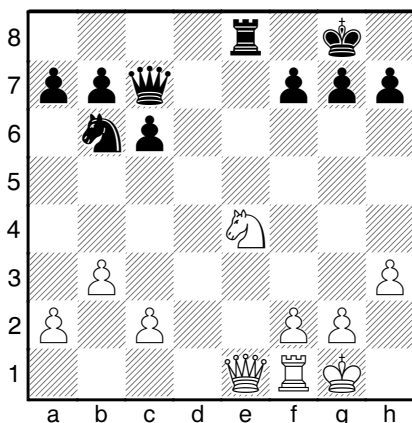
Test III-15

Bílý je na tahu. Černý je ve velice stísněném postavení. Jak toho bílý využije?



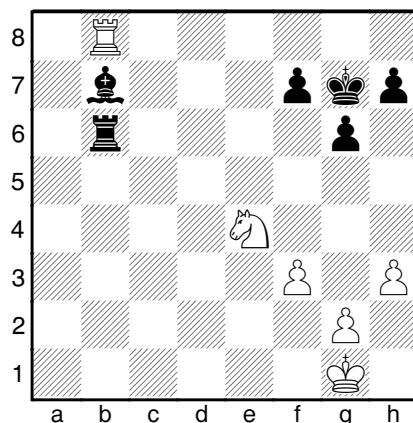
Test III-16

Černý v posledním tahu zahrál 1...Ve8 a radoval se z brzkého úlovku. Jak ho ale bílý převezl?



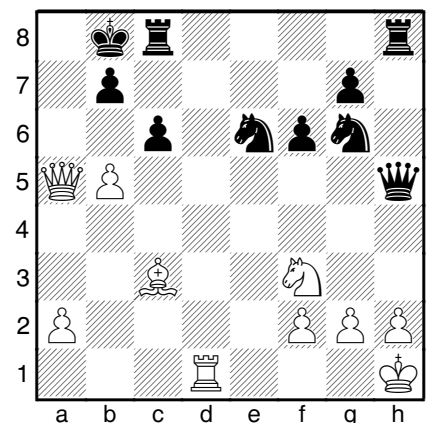
Test III-17

Černý je ve vazbě, ale naštěstí je na tahu. Může se zachránit a navíc při tom ještě něco získá. Co?



Test III-18

Jsi bílý a jsi na tahu, pokud se zbavíš vazby na b5, můžeš vyhrát. Jak toho dosáhneš?

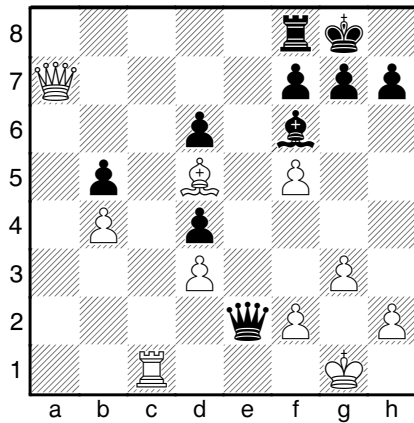


IV. ÚROVEŇ „VRCHNÍHO DOZORCE“ (II. VT)

Opakovací úlohy

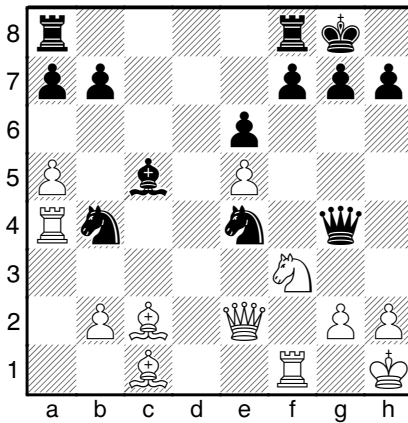
Opakování IV-1

BNT vyhraje



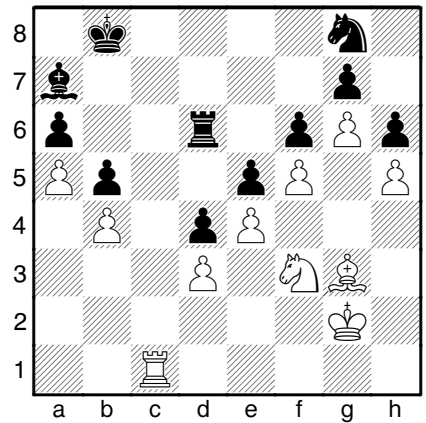
Opakování IV-2

ČNT vyhraje



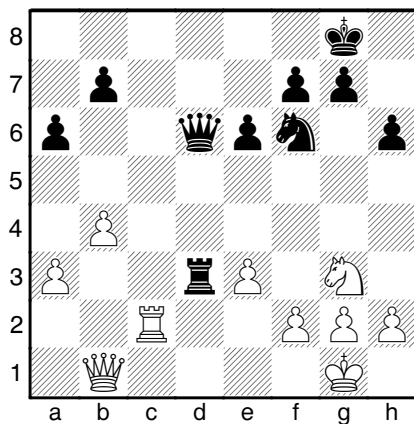
Opakování IV-3

BNT vyhraje



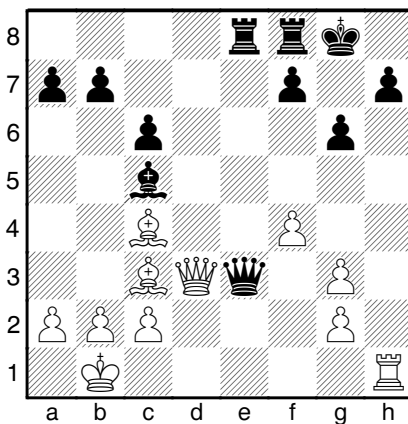
Opakování IV-4

BNT vyhraje



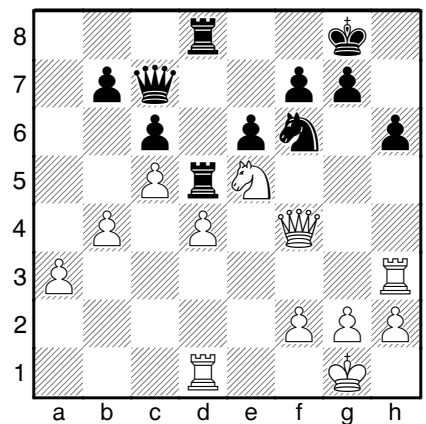
Opakování IV-5

BNT vyhraje



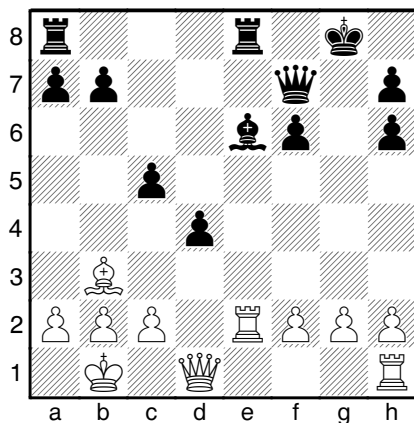
Opakování IV-6

ČNT vyhraje



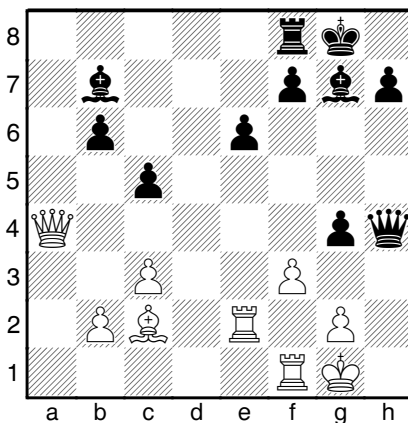
Opakování IV-7

BNT vyhraje



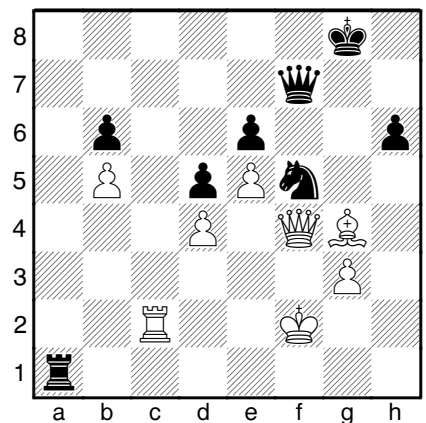
Opakování IV-8

ČNT vyhraje



Opakování IV-9

ČNT vyhraje



Dvojitá vazba

Pokud existují současně dvě kritické linie, které se protínají na políčku, na kterém stojí vázaná figura, pak mluvíme o dvojitě vazbě. Dvojitá vazba představuje pro slabší stranu veliké komplikace, často se stává **taktickou slabinou**. Obranné možnosti vázané figury jsou většinou úplně neutralizovány.

Diagram IV-1

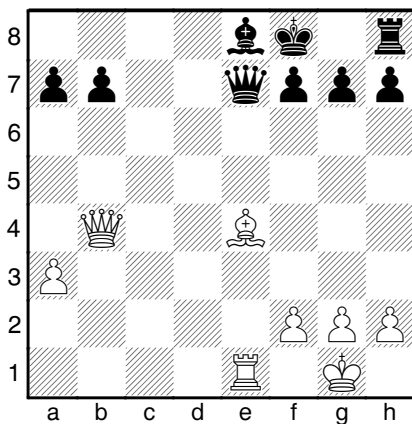


Diagram IV-2

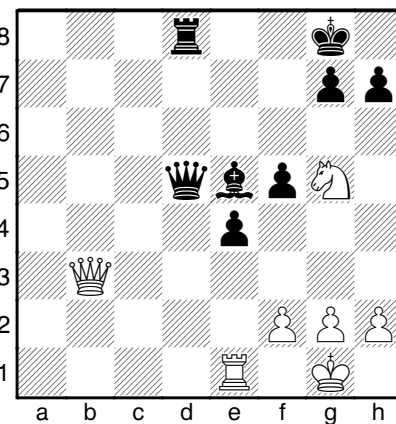


Diagram IV-3

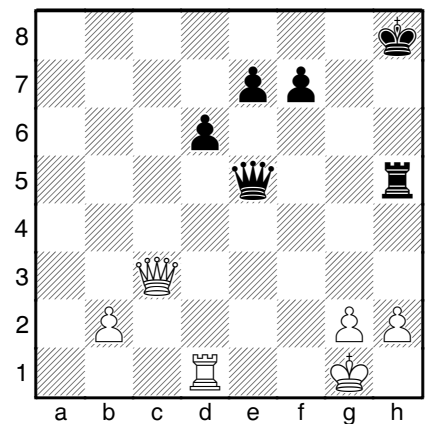


Diagram IV-1: Bílý je na tahu, jeho nejlepším tahem je **1.Sc6!**, tím se dáma na e7 dostane do dvojitě vazby. Vyměnit dámy nelze pro mat na e8 a věž brát nelze pro vazbu ke králi. Černá dáma je odsouzena k záhubě.

Diagram IV-2: Podobný případ, po **1.Vd1!** se černá dáma dostává do dvojitě vazby.

Diagram IV-3: Další pěkný případ dvojitě vazby, tentokrát po úhlopříčce a řadě, vznikne po tahu **1.Vd5!**

Křížová vazba

Jedná se o speciální typ dvojitě vazby, kdy kritické linie spolu svírají pravý úhel. Následky pro vázanou figuru jsou obdobné jako u dvojitě vazby.

Diagram IV-4

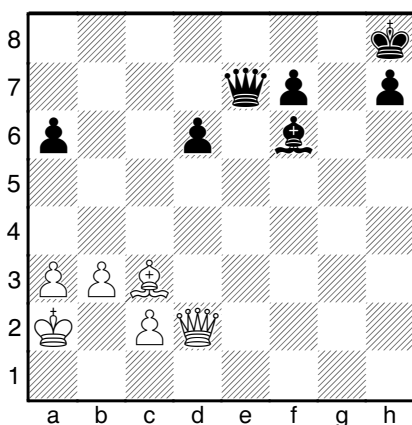


Diagram IV-5

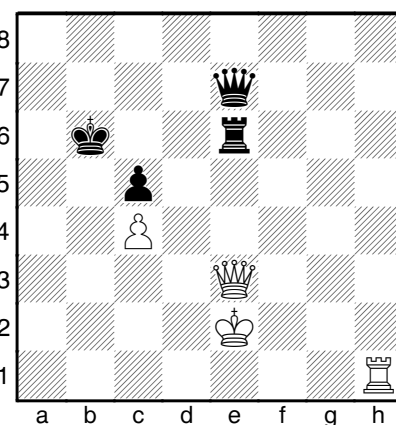


Diagram IV-6

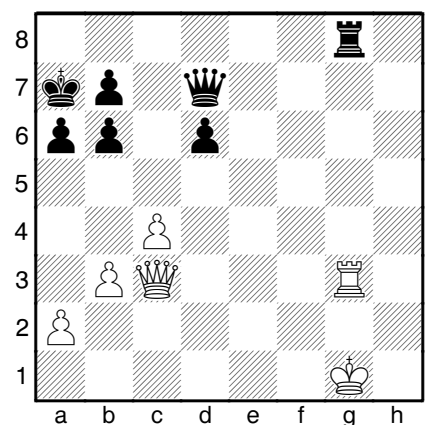


Diagram IV-4: Bílý zahraje **1.Dg5** a vzniklá křížová vazba je pro černého smrtelná.

Diagram IV-5: S bílým to vypadá zle, má však šokující záchranu. Po **1.Vh6!!** se černý ocitá v křížové vazbě.

Diagram IV-6: Černý získá materiál po **1...Dh3**. Věž na g3 se ocitá v křížové vazbě, její osud je zpečetěn.

Složitější kombinace

Tím se rozumí kombinace, kde se prolíná několik taktických motivů a kde se vyžaduje trochu **hlubší propočít**. Aby bylo možné v partii tyto kombinace odhalit, je potřeba mít „v malíku“ řešení základních taktických kombinací.

Diagram IV-7

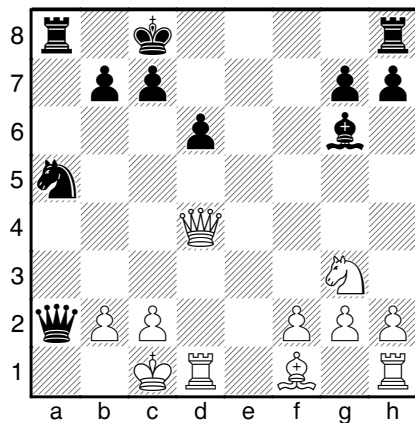


Diagram IV-8

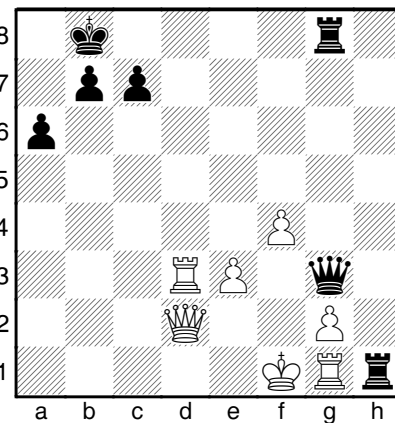


Diagram IV-9

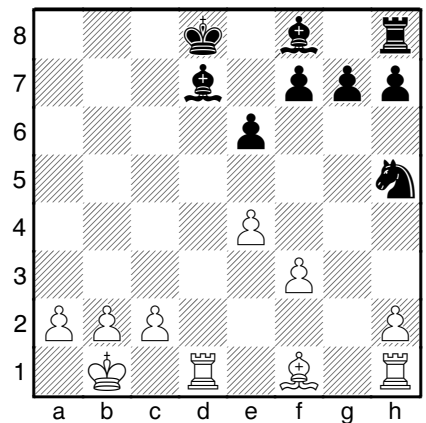


Diagram IV-7: Černý je na tahu. Zajímavou kombinací získá rozhodující převahu. Přišlo **1...Db1!!** **2.Kxb1** (i po **2.Kd2 Dxc2** je to s bílým špatné) **2...Jb3!!** A bílý nezabrání matu na a1.

Diagram IV-8: Černý na tahu, vyhraje takto: **1...Df3+!!** **2.Df2** (**2.gxf3 Vhxg1+ 3.Ke2 V8g2#**) **2...Vxg2!!**

Diagram IV-9: Bílý je na tahu, pokud vše správně propočte, může získat rozhodující materiál. Správné je **1.Sb5 Jf6** **2.Vxd7+!** (Nikoliv **2.e5?** pro **2...Kc7!** a bílý figuru nezíská) **2...Jxd7** **3.Vd1!** a bílý vyhraje koncovku.

Diagram IV-10

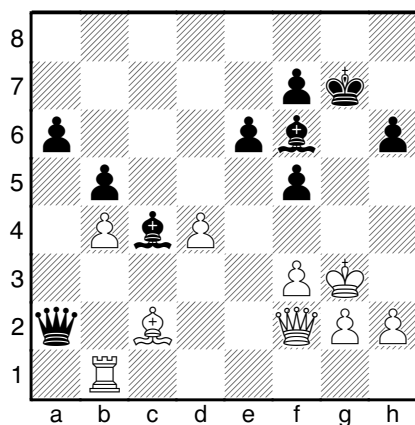


Diagram IV-11

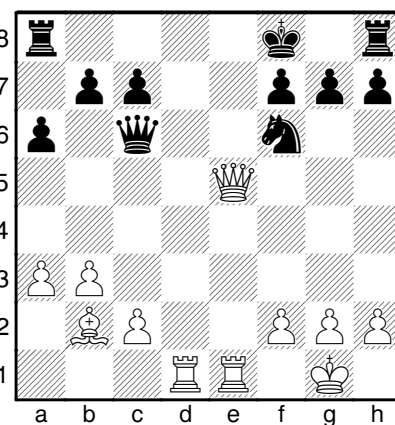


Diagram IV-12

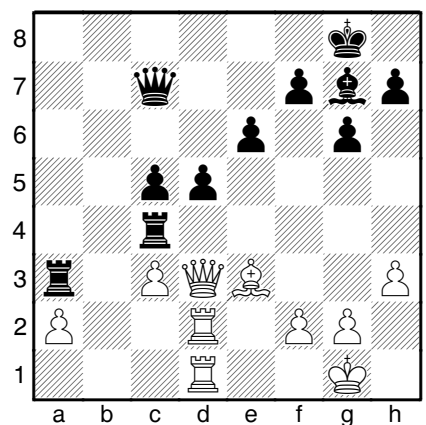


Diagram IV-10: Černý vyhraje po **1...Sd3!** **2.Vc1** (**2.Sxd3? f4+!**) **2...f4+!** a bílý je prohraný ve všech variantách, např. **3.Kh3** (**3.Kxf4 Sg5+ 4.Kg3 Sxc1** a opět nejde **5.Sxd3? Sf4+!**) **3...Sf5+ 4.g4 fxc3+ 5.Kxc3 Sg5** se získá.

Diagram IV-11: Černá byla na tahu a zahrála **1...Ve8?** Což bílý krásně potrestal, zahrál **2.Vd8!** a bílá vzdala. Na **2...Vxd8** přijde **3...De7+**. Na **2...De6** **3.Dc5+** a na **2...h5** **3.De7+**

Diagram IV 12: Bílý je na tahu, vyhraje pomocí oběti dámy **1.Dxc4!** a černý nemůže dámu dobrat **1...dxc4** pro **2.Vd8+ Sf8 3.Sh6 De7 4.V1d7!** s matem.

Miniaturní partie s motivem vazby

Předvedeme si několik miniaturních partií klasika klasiků – tedy Paula Morphy. Jeho partie dodnes rozechvívají srdce šachových romantiků. V ukázkách se podíváme na čtyři partie, ve kterých hrála při útoku hlavní roli vazba.

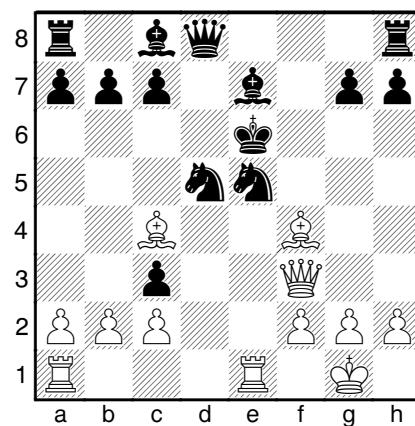
Partie č. 1: P. Morphy – N. N., New Orleans 1858

Hra dvou jezdců v obraně (C55): **1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.d4 exd4 5.Jg5 d5 6.exd5 Jxd5?** Hraje se 6...De7 7.De2 Jb4 **7.0–0! Se7 8.Jxf7! Kxf7 9.Df3+ Ke6** Černý si leze do vazby, lepší bylo dát figuru 9...Sf6 10.Sxd5+

Se6 11.Sxe6+ Kxe6, ale i po 12.Sf4 má bílý útok.

10.Jc3!! Nová oběť, kterou je černý nucen přijmout. **10...dxc3 11.Ve1+ Je5** (*Diagram IV-13*) Vazba, kam se podíváš, ale i po 11...Kd7 rozhoduje 12.Dxd5+ Ke8 (12...Sd6 13.De6#) 13.Df7+ Kd7 14.Vd1+ a bílý vyhraje. **12.Sf4 Sf6 13.Sxe5 Sxe5 14.Vxe5+!** Rozbíjí poslední barikádu. **14...Kxe5 15.Ve1+ Kd4 16.Sxd5 Ve8** Ani jiné tahy nezachrání bílého před matem. **17.Dd3+ Kc5 18.b4+ Kxb4 19.Dd4+** s vynuceným matem nejpozději ve 4 tazích, např. 19...Ka3 20.Dc5+ Kb2 21.Db4+ Kxc2 22.Db1+ Kd2 23.Dd1 mat. Proto **černý vzdal.**

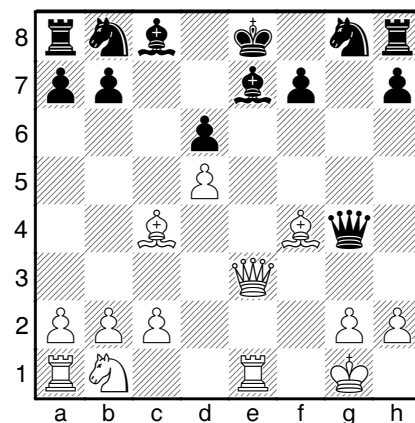
Diagram IV-13



Partie č. 2: P. Morphy – C. Maurian, 1866

Královský gambit (C30): **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Jf3 g5 4.Sc4 g4 5.d4** Morphy se nebojí v zahájení obětovat figuru za rychlý vývin. **5...gxf3 6.Dxf3 d6 7.0–0 Se6 8.d5 Sc8 9.Sxf4 Dd7 10.e5!** Proti králi v centru je potřeba postupovat energicky! **10...Dg4 11.De3 Se7 12.exd6 cxd6 13.Ve1** (*Diagram IV-14*) Vazba na e-sloupci začíná černého pořádně pálit **13...h5?** Z vazby bylo potřeba prchnout. 13...Kd8 dávalo ještě šanci na záchranu. **14.Sxd6 Dd7?** Poslední zmar **15.Sxe7 Jxe7 16.Sb5! 1–0**

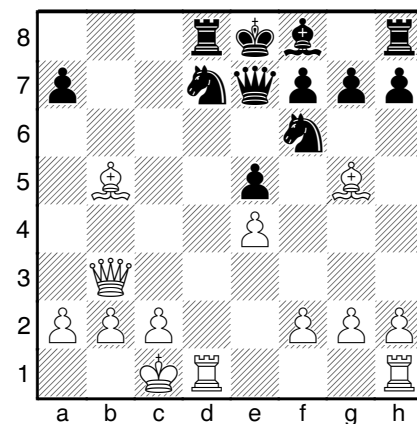
Diagram IV-14



Partie č. 3: P. Morphy – Isourad C., Karl of Brunswick Paříž 1858, poznámky převzaty z [1].

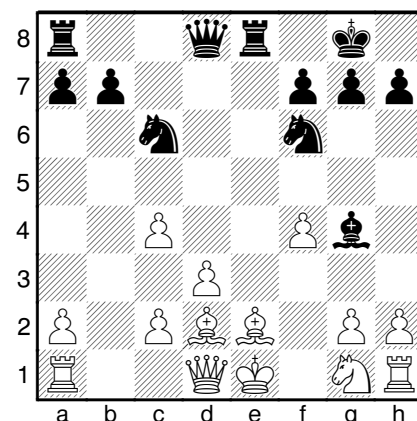
Philidorova obrana (C41): Tato partie je jednoznačně nejznámější Morphyho partie, kterou by měli znát všichni hráči královské hry. Sehrál ji se dvěma vévody, amatérskými šachisty, během přestávky divadelního představení. **1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.d4 Sg4** Lepší je 3...Jd7 nebo 3...exd4 **4.dxe5** Teď musí černý odevzdat dvojici střelců, jinak by přišel o pěšce. **4...Sxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Sc4 Jf6?** To je sice zároveň vývin a pokrytí hrozby matu, ovšem právě v této pozici bylo lepší 6...Df6. **7.Db3!** Velice pěkný dvojúder. **7...De7 8.Jc3!?** **8.Dxb7 Db4+ 9.Dxb4 Sxb4 10.Sd2** sice získává pěšce, ale Morphy chce víc! **8...c6 9.Sg5 b5?** Černý by se rád zbavil nepříjemné bílé baterie, která útočí na f7. Jenomže Morphy jen tak neustoupí... Nicméně černá pozice již byla špatná. **10.Jxb5!** Jistě, při takovémto náskoku ve vývinu klidně můžeme obětovat figuru za 2 pěšce.

10...cxb5 11.Sxb5+ Jbd7 12.0–0–0 Černý král nestihl odejít z centra, oba černí jezdcí jsou ve vazbě, bílé figury superaktivní. O výsledku partie je prakticky rozhodnuto. **12...Vd8?** (Diagram IV-15) Jak nyní zapojit poslední figuru do hry? Zdvojit věže na d-sloupci? Nikoliv, Morphy má lepší řešení! **13.Vxd7! 13...Vxd7 14.Vd1 De6** Vévodové nabízí výměnu dam, třeba se nad nimi Američan slituje. To by ovšem nebyl Morphy, který zakončí partii krásnou obětí dámy. **15.Sxd7+ Jxd7** Následující matový obrazec musí znát všichni šachisté i o půlnoci a zpaměti. **16.Db8+! Jxb8 17.Vd8# 1–0**

Diagram IV-15**Partie č. 4: Schulten J. - P. Morphy, NY 1857, poznámky převzaty z [1].**

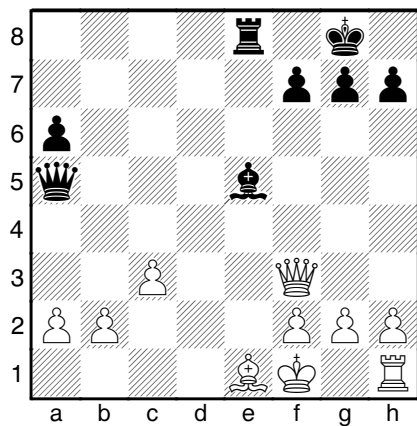
Falkbeerův protigambit (C32): Hráno proti několika soupeřům najednou a naslepo! **1.e4 e5 2.f4 d5!** Jedna z nejlepších obran proti královskému gambitu. **3.exd5 e4 4.Jc3** Dnes už se dává přednost tahu 4.d3 s dalším 5.dxe4 **4...Jf6 5.d3 Sb4 6.Sd2 e3!** Tempo bylo pro Morphyho vždy důležitější než nějaký ten pěšec. **7.Sxe3 0–0 8.Sd2 Sxc3 9.bxc3 Ve8+ 10.Se2 Sg4 11.c4 c6! 12.dxc6?** Tím bílý jenom pomáhá černému.

Správné bylo **12.h3!** **Sxe2 13.Jxe2 cxd5 14.cxd5 Dxd5 15.0-0** a černý by musel dokazovat svou kompenzaci za pěšce. **12...Jxc6** (Diagram IV-16) Teď se náskok ve vývinu projeví v plné síle. **13.Kf1** Dva pěšci jsou bílému k ničemu, souboj rozhodnou aktivní černé figury. **13...Vxe2!** Rozhodující úder! **14.Jxe2 Jd4 15.Db1 Sxe2+ 16.Kf2 Jg4+ 17.Kg1 Jf3+!** Oběť jezdce vede vynuceně k matu. **18.gxf3 Dd4+ 19.Kg2 Df2+ 20.Kh3 Dxf3+** Bílý si ani nepočkal na mat **21.Kh4 Je3 22.Vg1 Jf5+ 23.Kg5 Dh5# 0–1**

Diagram IV-16

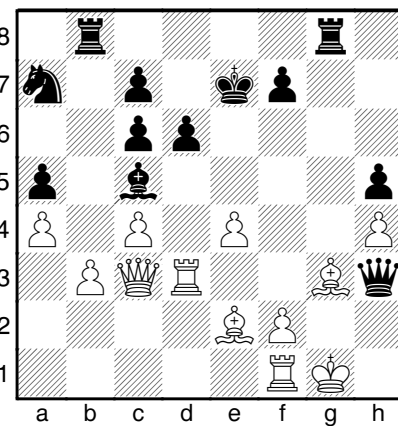
Test IV-1

Černý je na tahu. Využije špatného postavení bílého a vyhraje.



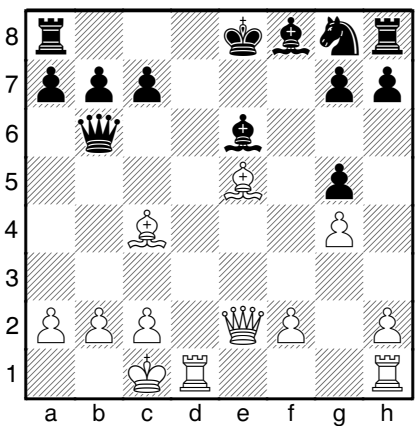
Test IV-2

Černý je na tahu. Využije křížovou vazbu a bílého pokoří. Jak?



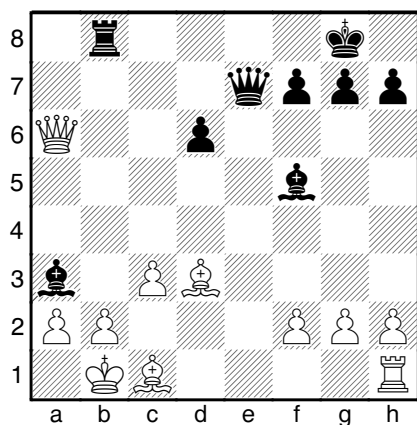
Test IV-3

Bílý má o figuru méně, ale je na tahu. Jak může zvítězit?



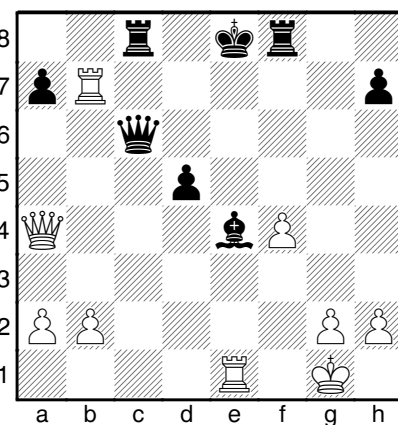
Test IV-4

Černý je na tahu, využijte špatného rozestavení bílých figur!



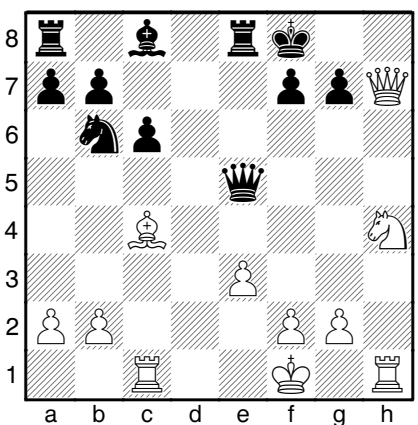
Test IV-5

Bílý je na tahu, pokud bude hrát správně, může vyhrát. Jak?



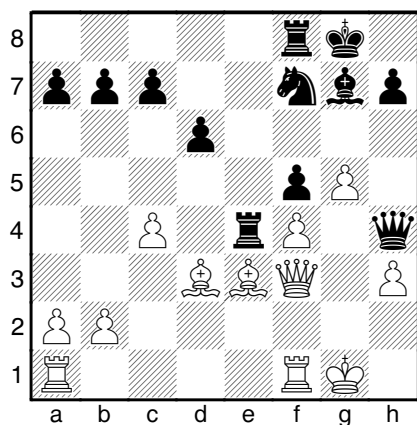
Test IV-6

Bílý použije kombinaci, s využitím vazby, k rychlému závěru partie.



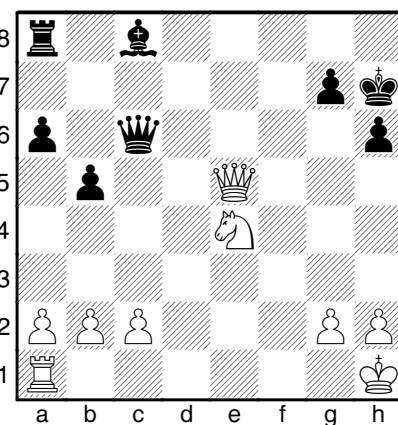
Test IV-7

Černý se probije skrz obranné postavení bílého a vyhraje. Co mu poradíte?



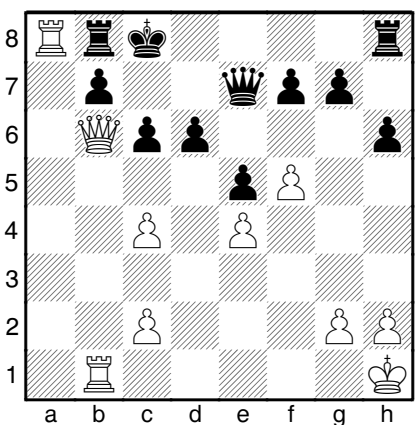
Test IV-8

Ne vždy se vyplatí použít hrubou sílu. I tiché tahy jsou důležité. Černý může vyhrát, jak?



Test IV-9

Bílý je na tahu, postavení černého vypadá povážlivě. Jak má bílý dorazit černého?

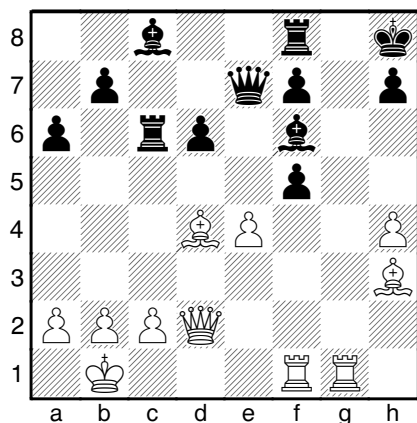


V. ÚROVEŇ „ŠÉFA VĚZNICE“ (I. VT)

Opakovací úlohy

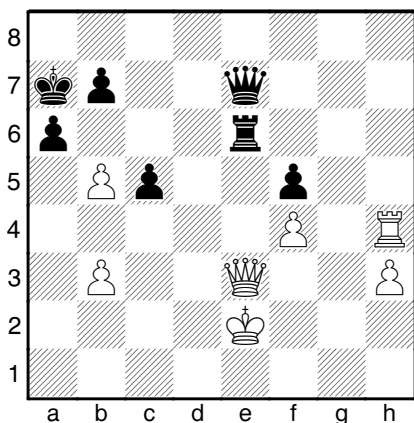
Opakování V-1

BNT vyhraje



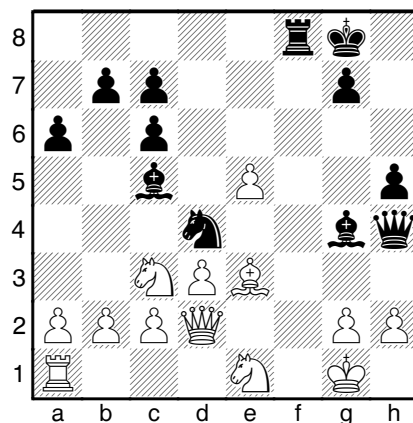
Opakování V-2

BNT vyhraje



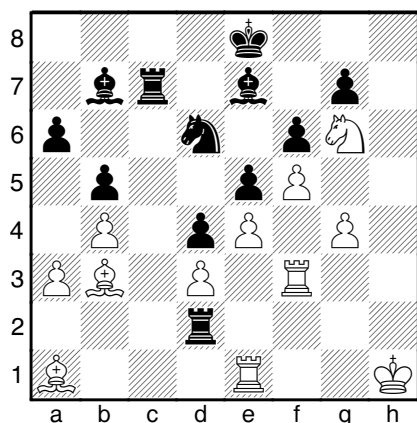
Opakování V-3

ČNT vyhraje



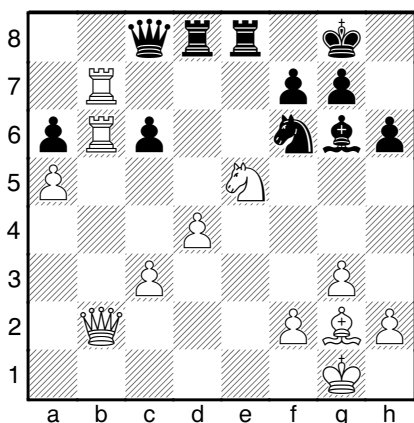
Opakování V-4

ČNT vyhraje



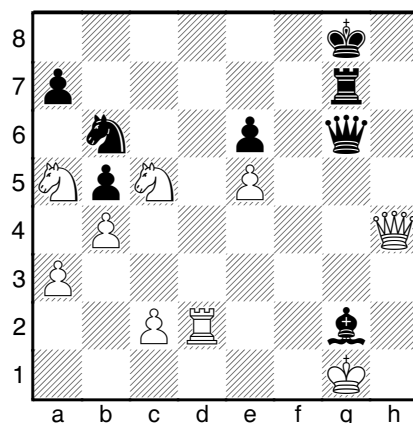
Opakování V-5

ČNT vyhraje



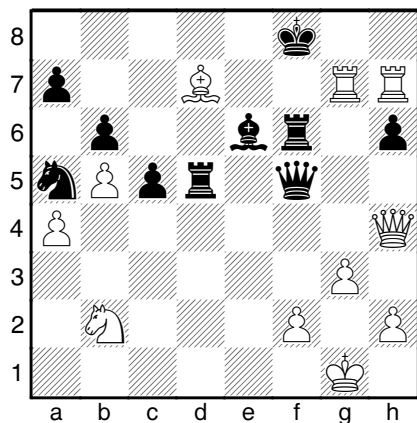
Opakování V-6

BNT vyhraje



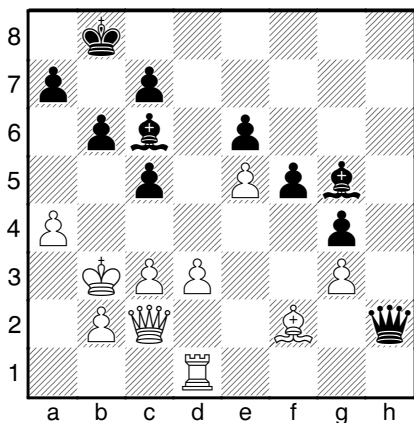
Opakování V-7

BNT vyhraje



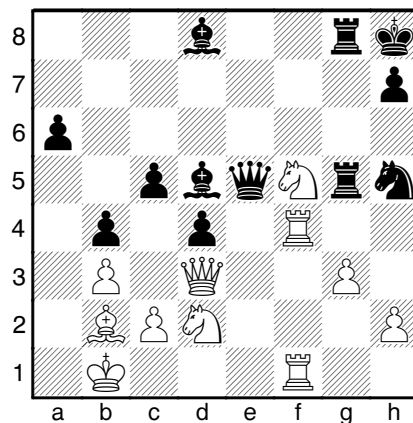
Opakování V-8

ČNT vyhraje



Opakování V-9

BNT vyhraje

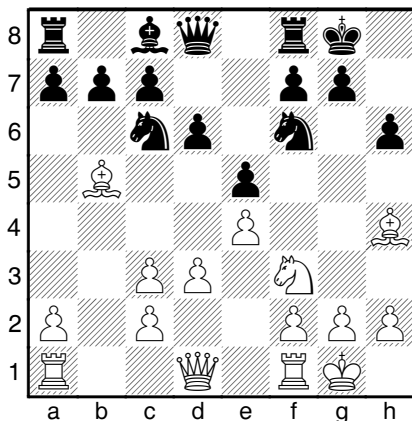


Vazba jako strategický prvek

Budeme se zabývat případy, kdy vazba neslouží k okamžitému taktickému zisku, nýbrž kdy vhodným využitím vazby můžeme získat **dlouhodobou výhodu**. Projdeme si postupně všechny fáze partie od zahájení až po koncovku.

Diagram V-1 a následné poznámky, pochází z publikace [2]. Jedná se o jednu ze základních pozic hry čtyř jezdců v obraně. Pozice vznikla po tazích **1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Jf6 4.Sb5 Sb4 5.0–0 0–0 6.d3 d6 7.Sg5 Sxc3 8.bxc3 h6 9.Sh4**

Diagram V-1

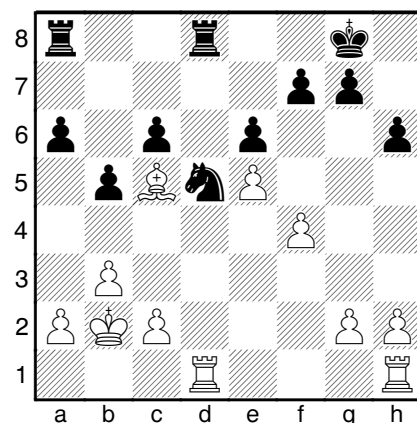


Pokud by se nyní rozhodl černý vazbu na g5 okamžitě zrušit tahem **9...g5**, byla by to hrubá chyba, protože by přišlo **10.Jxg5!! hxg5 11.Sxg5** a obnovená vazba jezdců na f6 se ukáže jako rozhodující strategický prvek. Nedostatečné krytí jezdců na f6 a hlavně nevalná šance z vazby uniknout způsobí v táboře černého postupnou zkázu. Např. **11...Kg7 12.f4!** a bílý stojí jasně lépe. Tento motiv oběti jezdců na g5 a následný nástup na královském křídle si velice dobře zapamatujte, vyskytuje se poměrně často!

Na diagramu V-2 se dostáváme do střední hry. Bílý je na tahu. Jeho hlavní snahou je ovládnutí d-slupece a následný vpád do tábora černých figur přes sedmou řadu. Kontrolu nad d-slupecem drží černý jezdec, který se usídlil na d5.

Zdánlivě silné opěrné pole pro jezdců se při bližším poznání jeví jako slabé. Vazba na d-slupeci s následným c4 je pro černého smrtelná (černý jezdec po ústupu nemůže vytvořit kontakt s vlastní věží). Bílý správně zahraje **1.Vd4!** s úmyslem **2.Vhd1** a **3.c4**. **1...Vd7** (1...Jc7 se černému nechtělo pro **2.Vxd8+ Vxd8 3.Sb6**. Ach, ta vazba je mocný nástroj! **3...Vd7 4.Sxc7 Vxc7 5.Vd1** a sloupec je v moci bílého) **2.Vhd1 Vad8 3.Kc1!** **3.c4?** ještě nešlo pro **3...Je3!** **3...Vb7 4.c4 bxc4 5.bxc4 Vc8!** **6.V1d3!** S rozhodujícím vstupem na a-slupec. Nešlo **6.cxd5?** pro **6...cxd5** a ve vazbě se ocitá pro změnu bílý!

Diagram V-2



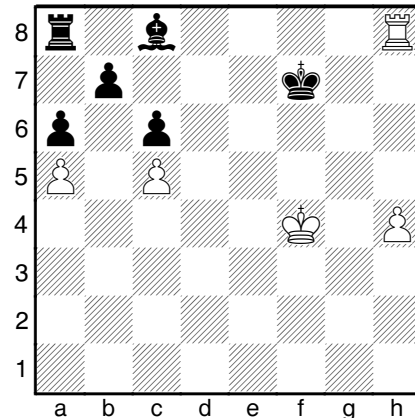
Dostáváme se do končící fáze šachové partie. I v ní se můžou vyskytnout případy, kdy vazba zcela změní charakter pozice. Podívejme se na diagram V-3. Bílý má o čistou figuru méně, jeho věž na h8 však drží kameny na dámském křídle v těžkém sevření. Vazba střelce nakonec bílému i přes značnou materiální nevýhodu může pomoci až k vítězství. **1.Ke5!** Bílý se snaží dostat na pole c7. Černý má nelehké rozhodování.

Po **1...Ke7** sice nepouští bílého krále na c7, ale umožňuje nástup pěšce tahem **2.h5!** a bílý je ve všech variantách vyhraný např. **2...Kf7 3.Kd6 Kg7 4.Vd8 b5 5.cxb6 Sb7 6.Vd7+ +-**

Po **1...Kg7 2.Vd8** už musí bílý **2...b5** se snahou rozvázat se **3.cxb6 c5** Jiné cesty vedou k rychlé porážce **4.Kd6 c4 5.Kc7! c3 6.Vd3!** Vazba již není potřeba, král je natolik aktivní, že si postačí sám **6...c2 7.Vc3 Sf5 8.b7** a bílý vyhraje.

Pokud by chtěl černý získat okamžitě prostor tahem **1...b5** následuje **2.cxb6 c5 (2...Kg6 3.h5+ Kg5 4.Kd6 Sb7 5.Vh7 Sc8 6.Va7; 2...Kg7 3.Vd8 viz předchozí varianta) 3.Kd6 c4 4.Kc7 c3 5.Vh5! c2 6.Vc5** a i v této variantě vyhrává bílý.

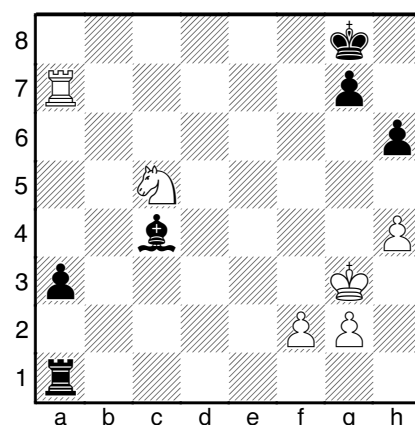
Diagram V-3



O tom, že důležitá vazba v koncovce nemusí vzniknout pouze po řadě, nýbrž i po sloupci, se přesvědčíme v ukázce, která začíná na diagramu V-4.

Pozice je z partie Fric – Wolf (2.liga B 2010/11). Bílý je na tahu a má velké starosti s pokročilým a-pěšcem. Díky pěkné oběti s cílem přilákání do vazby se mu podaří vynutit remízu. Stalo se **1.Je4 a2 2.Jc3 Vc1 3.Jxa2! Va1** Černý zdánlivě využívá vazbu k rozhodujícímu zisku. **4.Va4 Sxa2** Nyní se však sám ocitá ve vazbě, ze které není úniku **5.h5! Kf7 6.Va6** a pozice je remízová. V partii ještě přišlo **6...Ke7 7.Kf4 Kd7 8.Va7+ Ke6 9.Va6+ Kd5 10.Va5+ Kc4 11.Va7** a černý zjistil, že **11...Kb3** je již příliš riskantní pro **12.Vxg7** a starosti může mít ještě černý, proto zahrál **11...Kd5** s nabídkou remízy, která byla podepsána.

Diagram V-4



Náročné kombinace

Na následujících třech ukázkách si předvedeme, kombinace na motiv vazby, které však již vyžadují hlubší (leckdy velmi **větvový**) propočít. Mísí se v nich také několik taktických obrátů a strategických prvků. Aby bylo možné podobné motivy ve vlastní partii rozpoznat a provést, je potřeba mít již kvalitní a přesný propočít a pochopitelně briskní znalost taktických obrátů.

Diagram V-5

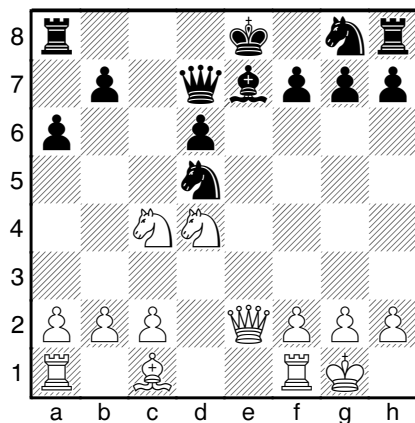


Diagram V-6

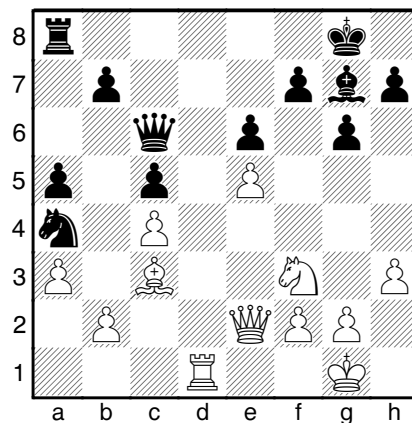


Diagram V-7

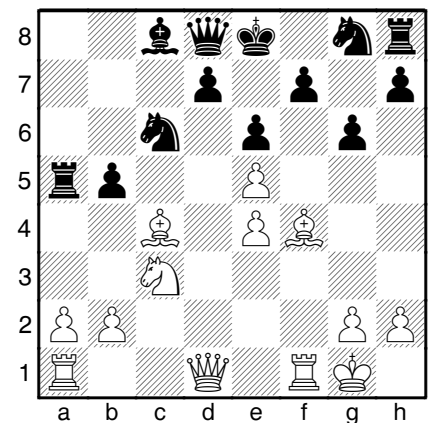


Diagram V-5 (převzato z [2]): **Foltys – Zíta**

Bílý je na tahu a zahrál **1.Jf5**, což bývá v podobných pozicích mimořádně účinný tah. Jezdec napadá jak vázanou figuru (Se7), tak i bod g7. V našem postavení je tento tah umocněn jezdcovou vidličkou po **1...Dxf5 2.Jxd6+**. Právě v této variantě se ukazuje, že vázaná figura – zde Se7 – nic nekryje! Černý proto musel (vzhledem k hrozbě **2.Jxd6+**) zahrát **1...Kf8** a po **2.Df3! Vc8** (Černý by měl velice obtížné postavení i po **2...Jgf6 3.Sg5!**) **3.Dxd5 Vc5 4.Jxe7 Vxd5 5.Jxd5** měl bílý rozhodující materiální převahu.

Diagram V-6 (převzato z [2]): **Tal – Suttles**

V tomto postavení následoval nejprve zajímavý tah s motivem odlákání **1.Sxa5!**, černý zahrál **1...Vxa5** a po **2.Vd8+ Sf8** se dostal do typické vazby na osmé řadě. Ačkoli tu tato vazba neumožňuje bezprostřední matový závěr, je postavení černého tak ochromeno, že černý nebude moci klást odpor. **3.Dd2** Teď hrozí především **4.Dh6 3...Dc7** (Po **3...Db6** by následovalo **4.Dd7!** a černý už nemá žádnou dostatečnou obranu proti hrozícímu **5.De7**. Musí se proto pokusit o protiútok **4...Dxb2 5.De7 Dc1+ 6.Kh2 Dh6 7.Jg5! Dg7 8.Jxh7!!** a tento tah s motivem odlákání okamžitě vyhrává. **4.Ve8 Kg7** Nebo **4...Jb6 5.Dh6 De7 6.Jg5!** atd. **5.Dg5 Va7** Také jiné tahy vedou k prohře, např. **5...h6 6.Df6+ Kg8 7.Jh4!**; **5...Jb6 6.Df6+ Kg8 7.Jg5 Va8 8.Jxe6! 6.Df6+ Kg8 7.Jg5 Dd7 8.Vd8 b6** Nebo **8...Dc7 9.Jxh7! Kxh7 10.Vxf8 9.Vxd7 Vxd7 10.b3 Sg7 11.Df3** a černý vzdal.

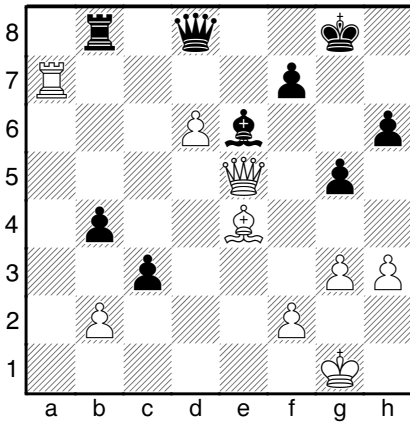
Diagram V-7 (převzato z [3]): **Aljechin – Chajes, Karlovy Vary 1911**

Bílý je na tahu. Ihned brát na b5 je špatné – pro šach na b6. Bílý proto zavléká jezdce pod vazbu. **1.b4! Jxb4 2.Jxb5 Vxb5 3.Sxb5 Db6+ 4.Kh1 Dxb5 5.Vb1!** Hrozí **6.a3**. Černá dáma má možnosti ústupu na pole, z nichž ještě kryje jezdce b4; a5, c5 a c4. Propočtěte! **5...Sa6** Ani jeden ústup nešel **5...Da5 6.Sd2!**; **5...Dc5 6.Vc8; 5...Dc4 6.Da4 6.Dd6 f6 6...Dc6 7.Vxb4 Dxd6 8.exd6 Sxf1 9.Vb8 mat; 6...Je7 7.Vfd1** a nelze brát věž pro **9.Vb8+ 7.Vfc1 Dd3 8.Vxb4 g5 9.Vd4 Db5 10.a4 Db7 11.Vc7 Db1+ 12.Vd1** a černý vzdal.

Testovací úlohy

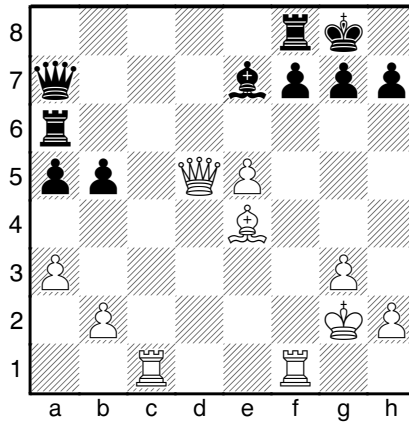
Test V-1

Bílý je na tahu. Jak může vyhrát?



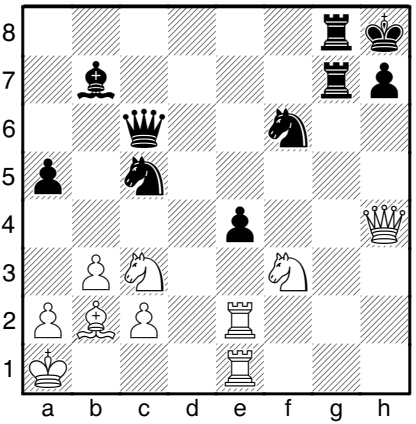
Test V-2

Bílý je na tahu. Jak může vyhrát?



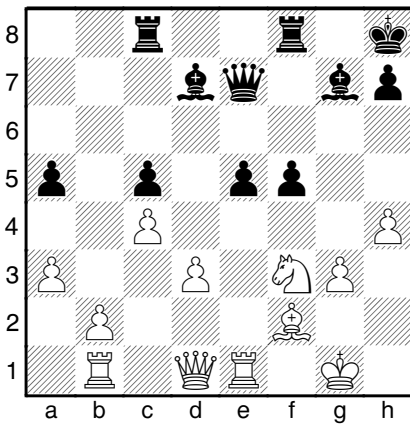
Test V-3

Bílý na tahu. Propočítejte 1.Jxe4.



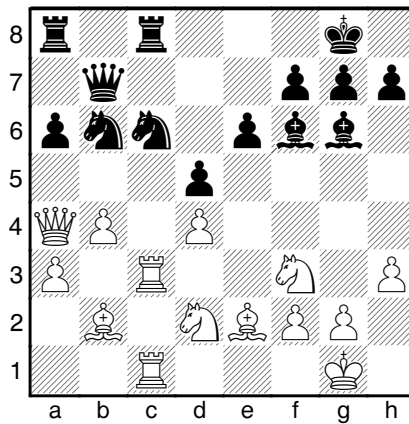
Test V-4

Bílý je na tahu. Jak může vyhrát?



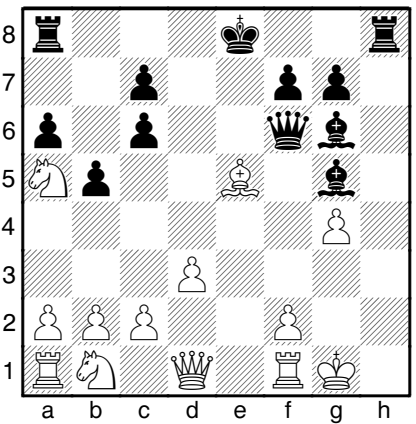
Test V-5

Bílý na tahu. Propočítejte 1.Sxa6.



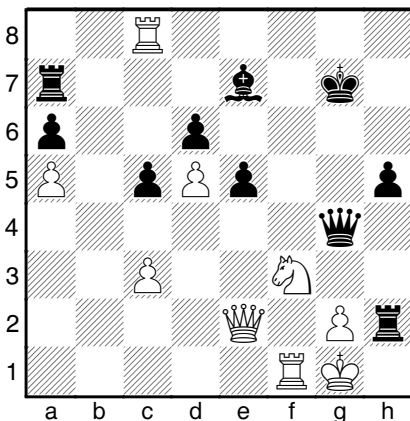
Test V-6

Černý na tahu vyhraje. Jak?



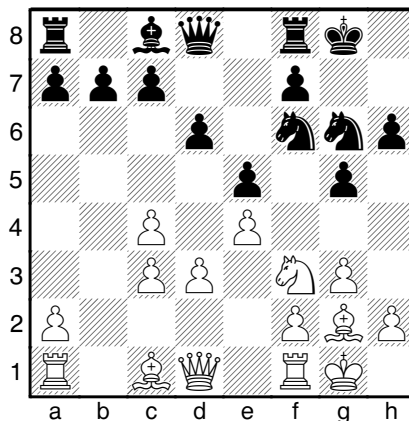
Test V-7

Bílý na tahu. Propočítejte 1.Jxe5.



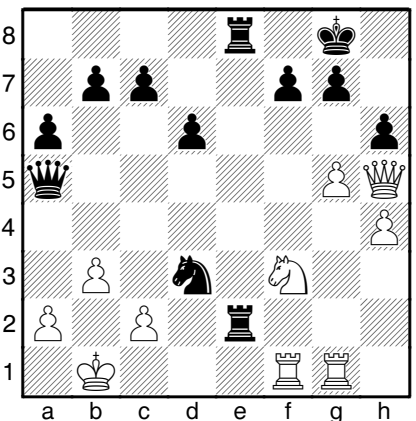
Test V-8

Bílý je na tahu. Co mu poradíte?



Test V-9

Bílý na tahu. Jak se zachrání?



VYHODNOCENÍ TESTŮ

Test I-1:	1.Vf2	Opakování II-8:	1.Vxh5#
Test I-2:	1.Sh3	Opakování II-9:	1.f7#
Test I-3:	1.Db2	Test II-1:	absolutní
Test I-4:	1.Vc6	Test II-2:	relativní
Test I-5:	1.Sf4	Test II-3:	relativní
Test I-6:	1.Ve7	Test II-4:	1.Vg5 c6 2.c4
Test I-7:	1.Jxd5	Test II-5:	1...Sc6 2.Kf3 f5
Test I-8:	1.Vxe5+	Test II-6:	1.Dc4 De5 2.Vd1
Test I-9:	1.Dxd4	Test II-7:	1...Jf3+
Test I-10:	1...Dxe4	Test II-8:	1.Sd5+
Test I-11:	1...Vxa3#	Test II-9:	1.Vc6+
Test I-12:	1.Dxh7#	Test II-10:	1.Vd7+
Test I-13:	1...Dxe5	Test II-11:	1.Jf5+
Test I-14:	1.Dxf4	Test II-12:	1.Vb5+
Test I-15:	1.Dxb4	Test II-13:	1.Sh6
Test I-16:	1...Vc1#	Test II-14:	1...Db1+ 2.Sf1 Sh3
Test I-17:	1.Dh8#	Test II-15:	1.Vd8+ Sf8 2.Sb4
Test I-18:	1.Jh3#	Test II-16:	1.Df5+ Ke7 2.Dxb1
Opakování II-1:	1.Sd5	Test II-17:	1.Jh5+
Opakování II-2:	1.Vd7	Test II-18:	1...Da5+ 2.Kb2 Dxe1
Opakování II-3:	1...Vxd4	Opakování III-1:	1.Ve1 d6 2.d4
Opakování II-4:	1...Vf1#	Opakování III-2:	1.Sb5 Vc8 2.Je5
Opakování II-5:	1.Dxg6	Opakování III-3:	1.Vf6+ Kc5 2.Dxe5
Opakování II-6:	1...Vxb3#	Opakování III-4:	1.Vxf6 nelze 1...exf6 2.Ve1#
Opakování II-7:	1...Jxf2#	Opakování III-5:	1.Ve8 Jf8 2.Sd6

Opakování III-6:	1.Vd7+ Vxd7 2.Vxd7+ Kb8 3.Vxg7	Opakování IV-2:	1...Jg3+ 2.hxg3 Dh5+ 3.Jh2 Dxe2
Opakování III-7:	1.Vb1 Va4 2.Se7	Opakování IV-3:	1.Jxe5 Kb7 (1...fxe5 2.Sxe5) 2.Jf7 Vd7 3.Jd6+
Opakování III-8:	1.Dg5+ Kh2 2.Dxc1	Opakování IV-4:	1.Vc8+ Kh7 2.Vc3
Opakování III-9:	1.Sh6	Opakování IV-5:	1.Dxg6+ hxg6 2.Vh8#
Test III-1:	1.Dxf7+ Vxf7 2.Va8#	Opakování IV-6:	1...Dxe5 2.Dxe5 Vxe5
Test III-2:	1.Vxd6 Vxd6 2.c5	Opakování IV-7:	1.Vxe6 Vxe6 2.Ve1 (nebo také 2.Dg4+)
Test III-3:	1.Vxd7 Sxd7 2.Vd1	Opakování IV-8:	1...Sd4 2.cxd4 g3 s matem v dalších tazích
Test III-4:	1.Dxe6+ Dxe6 2.Sc4	Opakování IV-9:	1...Vf1+ 2.Kxf1 Jxg3+
Test III-5:	1.Jxe5+ fxe5 2.Sxb6 Vb1 3.Dh5+	Test IV-1:	1...Db5+ 2.Kg1 (2.De2 Sxc3) 2...Sf4
Test III-6:	1.Dxe4 Vxe4 2.Jg6+	Test IV-2:	1...Vxg3+ 2.Vxg3 Vg8
Test III-7:	1.Dxc7+ Kc7 2.Jd5+	Test IV-3:	1.Sxc7 Dc6 (1...Dxc7 2.Dxe6+) 2.Sb5
Test III-8:	1...Dxg3+ hxg3 2.Vh1#	Test IV-4:	1...De2
Test III-9:	1...Vh1+ 2.Kxh1 Jf2+ 3.Kg1 Jxd1 4.bxc6 bxc6 a černí pěšci zajistí černému vítězství	Test IV-5:	1.Vc1
Test III-10:	1.Vf8+ Kxf8 2.Jxe6+	Test IV-6:	1.Dg8+ Ke7 (1...Kxg8 2.Jg6) 2.Dxf7+ Kd8 3.Vd1+
Test III-11:	1...Jxe4 2.dxe4 Sxe4	Test IV-7:	1...Jxg5 2.fxg5 Vxe3 3.Dxe3 Sd4
Test III-12:	1.Vxd7 Vxd7 2.Sc6	Test IV-8:	1...Sb7 2.Ve1 Kh8! (nikoliv 2...Ve8 pro 3.Dxe8 Dxe8 4.Jg5+!) 3.Dg3 Ve8 nejde 4.Jc3 pro 4...Vxe1+ 5.Dxe1 Dxg2#
Test III-13:	1...Ve1+ 2.Kh2 Vc1	Test IV-9:	1.Dxc6+ Dc7 (1...bxc6 2.Vaxb8+ s matem) 2.Vxb7 Dxc6 3.Vaxb8#
Test III-14:	1...Dxe5 2.dxe5 Vxd1+ 3.Dxd1 Vxd1+	Opakování V-1:	1.Dg5 d5 2.Dg7+! Sxg7 3.Sxg7+ Kg8 4.Sf6#
Test III-15:	1.Vxg6 nejde 1...fxg6 2.Vxf8#		
Test III-16:	2.Jf6+ gxf6 3.Dxe8+		
Test III-17:	1...Vb1+ 2.Kh2 Sxe4		
Test III-18:	1.Se5+ fxe5 2.b6 se ziskem materiálu		
Opakování IV-1:	1.Dxf7+ Vxf7 2.Vc8+		

- Opakování V-2: 1.b6+ Kxb6 (1...Kb8 2.Vh8+ s matem) 2.Vh6
- Opakování V-3: 1...Dg5 a bílý nemá obrany
- Opakování V-4: 1...Jxe4 2.dxe4 Sxe4
- Opakování V-5: 1...Vxe5 2.dxe5 (2.Vb8 Ve1+ 3.Sf1 Dh3 4.Vxd8+ Kh7 5.De2 Jg4) 2...Vd1+ 3.Sf1 Dh3 4.De2 Jg4
- Opakování V-6: 1.Vd8+ Kf7 2.Df4+ Df5 3.Vf8+ Kxf8 4.Jxe6+
- Opakování V-7: 1.Vf7+ nelze 1...Vxf7 pro 2.Dd8#
- Opakování V-8: 1...c4+ 2.dxc4 (2.Ka2 cxd3 3.Vxd3 Se4) 2...Se4 3.De2 Sf3
- Opakování V-9: 1.Jxd4 s vítězstvím
- Test V-1 [3]: 1.Sh7+ Kxh7 2.Dxe6 s vítězstvím bílého.
- Test V-2 [3]: 1.Vxf7! (1...Kh8 2.Vxf8+ Sxf8 3.Vc8 De7 4.Db7) 3.Vxf7 2.Vc8+ Sf8 3.Vxf8+ Kxf8 4.Dd8#
- Test V-3 [3]: 1...Jcxe4 2.Vxe4! Jxe4 3.Vxe4 a bílý stojí na výhru (nelze 3...Dxe4 4.Jg5 Dg6? 5.Dxh7+ Dxh7 6.Jf7#
- Test V-4 [4]: 1.Jxe5 Sxe5 2.d4 a bílý stojí na vítězství. Nelze 2...cxd4 3.Vxe5 Dxe5 4.Sxd4
- Test V-5 [2]: 1...Vxa6 2.Db5 +-; 1...Dxa6 2.Dxa6 Vxa6 3.Vxc6 +-; 1...Jxa4 2.Sxb7 Jxc3 3.Vxc3 Jxd4 4.Vxc8+ Vxc8 5.Sxd4 Vc1+ 6.Kh2 Sxd4 7.Jxd4 Va1 8.b5 +-
- Test V-6 [2]: 1...Se4!! 2.f4 (2.dxe4 3.Dxe5 f4 4.Sxf4 -+) 2...Dxe5! 3.dxe4 (3...fxe5 4.Se3+ Vf2 5.Vh1#) Sxf4 4.Df3 Se3+ -+.
- Test V-7 [2]: 1...Dxe2 2.Vf7+ Kh6 3.Vh8+ Kg5 4.Vg8+ Kh4 5.Jg6+ Kg3 6.Jxe7+ +-
- Test V-8 [3]: 1.Jxg5! hxg5 2.Sxg5 Kg7 3.f4! se značným útokem.
- Test V-9 [3]: 1.Je5!! Jxe5 ostatní tahu jsou slabší 2.Dxe2 a bílý stojí lépe

POUŽITÁ LITERATURA

- [1] **Kaňovský, David:** *Paul Morphy & Adolf Anderssen – koryfeje 19. století*; vlastní náklad; Náměšť nad Oslavou 2011
- [2] **Pachman, Luděk:** *Střední hra v šachové praxi*; Pliska, soukromé nakladatelství; Frýdek-Místek 1991
- [3] **Pliska, Karel:** *Učebnice šachu pro samouky – středně pokročilí*; Pliska, soukromé nakladatelství; Frýdek-Místek 1999
- [4] **Volčok Alexander; Příbyl Josef;** *Učebnice střední hry*; Akademie J. Á. Komenského, Praha 1992

Rád bych tuto práci v průběhu let ještě rozšířil a vylepšil. Pokud v textu naleznete chyby, překlepy nebo budete mít připomínky, postřehy, či náměty na vylepšení, prosím, abyste mi je sdělili nebo napsali nejlépe na milos.huttner@fsv.cvut.cz. Děkuji.