

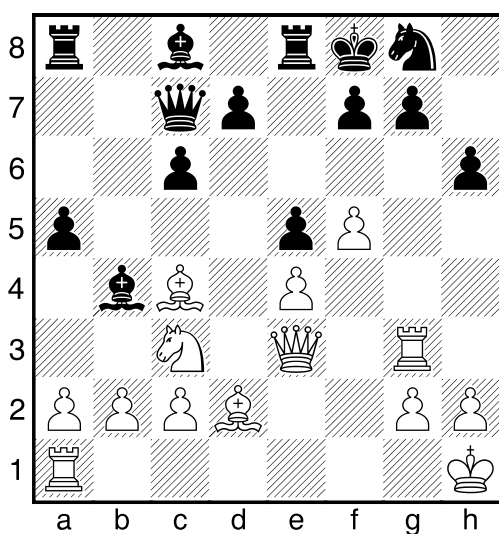
TORA TORA TORA!

Útok na krále byl, je a asi i bude vždycky nejdůležitější a zároveň i nejoblíbenější součástí šachové partie. Jak taky jinak, když partii lze vyhrát jedině matem.

Důležitým **předpokladem k úspěšnému útoku je převaha** (početní, materiální) na daném úseku šachovnice. Pokud má útočící strana v klíčové oblasti víc figur, může v zájmu svého útoku vyměnit jednoho ze svých útočníků za jednoho z důležitých obránců bez ohledu na „předepsanou“ hodnotu – jinak řečeno obětovat.

KASPAROV – MOVSESJAN
PRAHA, 2001

Diagram č. 1

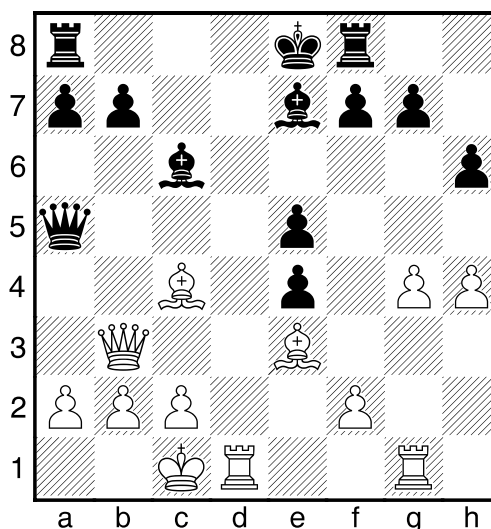


Bílý je – kromě věže a1 – harmonicky vyvinut, o černých figurách se dá říct pravý opak. Bílý zahajuje logický útok proti králi, protože na královské křídlo míří vyjma jezdce všechny jeho figury a černého krále brání jen jezdec a trochu věž. Vlastně ho „brání“ i bílý pěšec f5, tak co s ním, odpadlíkem. **18. f6! gxf6** Po 18. ... g6 vychází moc hezké **19. Vxg6 fxc6** **20. Dxc6**

21. Sxh6# a 18. ... **Jxf6** **19. Vxg7! Kxg7** (19. ... **d5** **20. Dxc6 dxc4** **21. Sg5! +-)** **20. Dxc6** **21. Dg6+ Kh8** **22. Dxf6+** vede taky až do matu. **19. Vf1** Černá pozice je naprosto zoufalá, Va8, Sc8 i Dc7 jsou jen smutnými staty a nemají šanci jakkoli promluvit do dění na královském křídle. **19. ... Sxc3** **20. Vxg8+!** Jediný věrný černého monarchy padl a s ním padá i celá pozice. Všimněte si, že ačkoli bílý přichází o věž a černý jen o jezdce, bílou převahu na královském křídle to naopak zvyšuje. Za povšimnutí taky stojí černý zoufalec na c3, bílé figury o něj vůbec nejeví zájem. **20. ... Kxg8** **21. Dg3+ Kf8** **22. Vxf6 d5** **23. Sxh6+ Ke7** **24. Vxf7+ Kd6** **25. Dg6+ Se6** **26. Vxc7 Kxc7** **27. exd5 cxd5** **28. Sb5 Veb8** **29. a4 Sd7** **30. bxc3 Sxb5** **31. axb5 Vxb5** Vyjasnilo se, bílý má rozhodující materiální převahu. **32. h4 a4** **33. Sg7 d4** **34. Df7+ Kb6** **35. De6+ Kb7** **36. Sxe5 Vxe5** **37. Dxe5 a3** **38. Dd5+ Kb8** **39. cxd4 a2** **40. Db3+ Kc7** **41. Dc3+ Kd7** **42. Da1 Kd6** **43. c4 1-0**

KARPOV – SAX
LINARES, 1984

Diagram č. 2



O tom, že bílý stojí lépe, není pochyb. Má sice pěšáka méně, ale černý král je nepří-

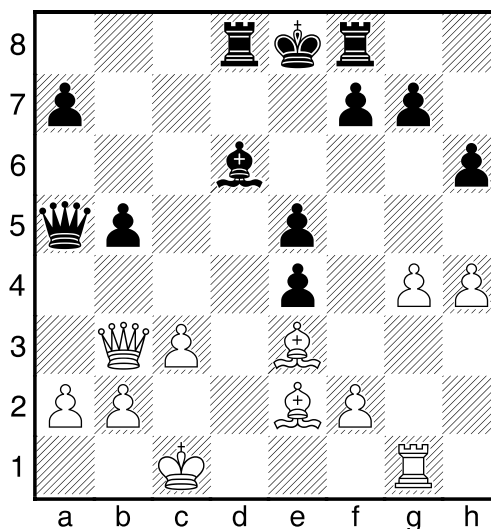
jemně zachycen v centru, což zároveň vyvolává nesouhru černých věží. Vniknout ale do tábora černého není na první pohled vůbec jednoduché: na královském křídle má bílý omezený arzenál, sloupec d je vykryt, sloupec e zablokován a diagonály jsou pod kontrolou černých střelců. Ve všech těchto skutečnostech lze ale odhalit klíčovou roli černého bělopolného střelce. Ovšem jak se jej zbavit, když po 18. Sd5 může černý vyřešit své problémy a zahrát velkou rošádu?

18. Vd5!! Sxd5 Po 18. ... Db4 19. Dxb4 Sxb4 20. Vxe5+ Kd7 21. Vd1+ Kc7 22. Sf4 Kb6 (22. ... Sd6 23. Ve7+) 23. Sd5 bude hrát černý koncovku nejméně bez pěšce, ale přednost spíš zasluhovalo 18. ... Dc7! 19. Vgd1 (19. g5!? Sxd5 20. Sxd5 0–0–0 21. Sxa7 Vd6 s ostrou a oboustranně plnohodnotnou hrou) 19. ... Sxh4! 20. Sb5 Se7 21. Vd7! (21. Vxe5 Dxe5 22. Sxc6+ bxc6 23. Db7 f5 24. Dxa8+ Kf7 25. Dxc6 vede jen k vyrovnané koncovce) 21. ... Dxd7 22. Vxd7 Sxd7 (22. ... Kxd7 23. Dd5+) 23. Sxd7+ (23. Dd5? 0–0–0) 23. ... Kxd7 24. Dd5+! Kc7 25. Dxe5+ Sd6 26. Dc3+! Kd7 27. Dxc7 s nepříjemnou pozicí černého **19. Sxd5 Vd8** 19. ... Db4 20. Sxb7 Dxb3 21. axb3 Vb8 22. Sc6+ Kd8 23. Sxa7 Kc7 24. Sxb8+ Vxb8 25. Sxe4 ± **20. Sc4!** Začíná boj o diagonálu a4–e8. **20. ... Sb4!** Jediné, po jiných tazích přijde 21. Sb5+ nebo 21. Dxb7. **21. c3 b5 22. Se2 Sd6** Zdá se, že černý za cenu b-pěšce získal příjemné místo pro krále na e7, ale bílému jde o víc. Proč brát pěšce, když nemusí vpustit do hry věž f8?

Viz diagram č. 3

23. Dd5!! Ke7? Teď vyjde bílému všechno jak na drátkách, určitě lepší bylo 23. ... a6 s dalším Dc7, ale hlavně měl černý v pozici parádní výmluvu 23. ... Dxc3+! 24. Kb1 Dxb2+! 25. Kxb2 Sa3+ 26. Kxa3 Vxd5 27. Sxa7 Kd7 28. Kb4 Va8 a koncovku by

Diagram č. 3



snad černý měl udržet. **24. Sc5 Sxc5** 24. ... f6 25. Sc4! Vd7 26. Vd1 +– **25. Dxe5+ Kd7 26. Dxc5** Černá věž f8 stále jen nečinně přihlíží barbarskému plenění bílé dámy, což de facto znamená, že bílý má střelce navíc. Stojí tudíž na výhru. **26. ... Dc7 27. Df5+ Ke7** 27. ... Kc6 28. Dxb5+ +– **28. Dxe4+ Kd7 29. Df5+ Ke7 30. Ve1 Vd6 31. Sc4+** 31. De5+ je ještě přesnější. **31. ... Kd8 32. Sxb5 a6 33. Sa4 g6 34. Df3 Kc8 35. Ve7!** V tak dobré pozici už vychází všechno **35. ... Vd1+ 36. Kxd1 Dxe7** 36. ... Vd8+ 37. Vd7 Vxd7+ 38. Sxd7+ Dxd7+ 39. Kc1+– **37. Da8+ Kc7 38. Da7+ Kd6 39. Db6+** 39. Db6+ Ke5 40. Dd4+ Ke6 41. Sb3# **1–0**

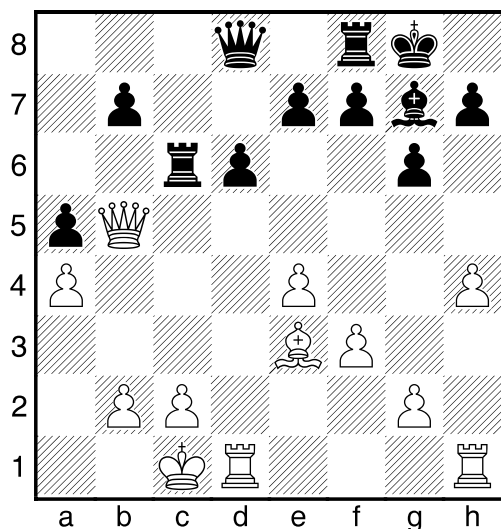
Černá věž vydržela na f8 až do konce...

IVKOV – LARSEN
BEVERWIJK, 1964

Viz diagram č. 4

19. c4? Tah s nedozírnými následky. Logičtější a správné bylo 19. h5 s rovnými šancemi na celkový úspěch. A co že je tak špatného na 19. c4? **19. ... Dc7 20. b3 Vc5!!** Tak za prvé bílý tahem 19. c4 odřezal svoji dámu, ale hlavně zásadním způsobem

Diagram č. 4

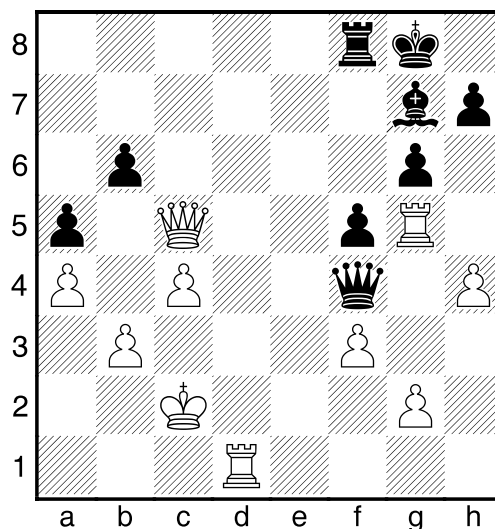


oslabil černá pole na dámském křídle. Černý okamžitě reaguje likvidací klíčového obránce černých polí a sám nad nimi přebírá vládu. Střelec g7 se stává skutečným sicilským drakem. **21. Sxc5 dxc5** hrozí **De5 22. Vd5?!** Bílý měl hrát na pohled paradoxní **22. Vd2! Sh6** (22. ... **De5** 23. **Va2! Dc3+** 24. **Kb1 Dd3+** 25. **Vc2 ±**) 23. **Vhd1 Vd8** 24. **Kc2 Sxd2** 25. **Vxd2 Vxd2+** 26. **Kxd2 Kf8** =, kde sice bílá dáma je takřka v patu, ale cestu k zesílení nevidím. V partii se na remízu musí nadřít víc. **22. ... e6!** Definitivně uvádí bílé figury v chaos. **23. Dxc5 Dg3! 24. Vg5** 24. **Vd2 Sh6** 25. **Vhd1 Dxc2** vede ke koncovkám s materiální převahou černého. **24. ... Df4+** **25. Kc2 f5** Dlouhou diagonálu bílý prozatím uhájil, teď se hraje o zabloudivší **Vg5**. **26. exf5 exf5 27. Vd1!** Bílý musí udržet centrální pole pod kontrolou.

Viz diagram č. 5

27. ... b6!? Remízu bílý zachrání po **27. ... Sf6** 28. **Dd5+ Vf7** 29. **g3 De3** 30. **Vd3 De2+** 31. **Vd2 De3** s opakováním pozice nebo **27. ... Dxc2** 28. **De3! Sf6** 29. **f4 Sxg5** 30. **fxg5** =, proto černý ještě přilévá olej do ohně. **28. De7** 28. **Dxb6 De5** (28. ... **Dxc2**

Diagram č. 5



29. De6+ Kh8 30. **f4 Dxf4** 31. **Vxg6 hxg6** 32. **Vh1+ Sh6** 33. **Dxc6** 29. **Vd8 Sf6** 30. **Vxf8+ Kxf8** 31. **Kd3!** a bílý bude rád, pokud přes převahu kvality a dvou pěšců (!) uhájí vlastního krále. **28. ... Dxc2** 29. **Vd7?** A bílý v časové tísní chybuje. Správné bylo **29. Vd8 Df2+** 30. **Vd2 Dh4** 31. **Vd8 =** **29. ... Sf6** 30. **De6+ Kh8** 31. **Dd6 Df2+** 32. **Kd1** Po 32. **Dd2 Dxd2+** 33. **Kxd2 Sxg5+** zůstane bílý bez figury. **32. ... Df1+** 33. **Kc2** Na d2 nemůže bílý král vstoupit kvůli braní na g5 se šachem. **33. ... De2+** 34. **Kc1 Db2+** 35. **Kd1 Db1+** 36. **Ke2 Ve8+** 37. **Kf2 De1# 0-1**

Ačkoliv každý útok v každé partii má – stejně jako papilární linie na prstech – své unikátní faktory, lze v typově podobných pozicích vystopovat stejné postupy a metody boje proti obvyklým obranným postavením.

Králi většinou skýtá největší bezpečí rošáda, ať už malá nebo velká, přesto ani ta nemusí být zárukou monarchovy nedotknutelnosti. Klíčová pro kvalitu rošády je její pěšcová struktura a podle ní se samozřejmě liší i útočné manévry. Významná je taky situace v centru a možnosti přístupu obranných i útočných figur.

Třídění provádím z pohledu bílého, ale v symetrických pozicích se týká samozřejmě taky černého.

Malá rošáda s pěšci v základním postavení (g7, h7)

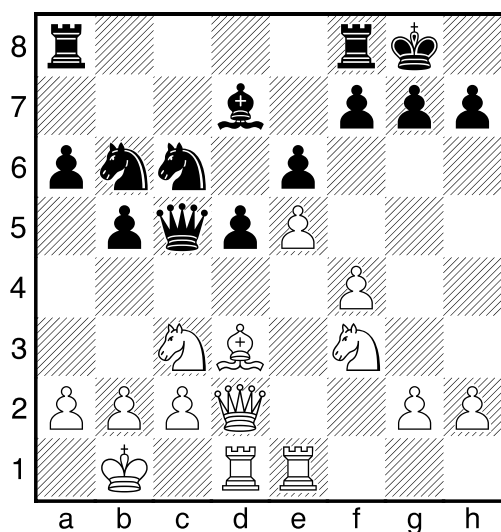
Nejpružnější, nejpevnější a také nejčastější konstelace rošádových pěsců. Útok na takové postavení je ovlivněn postavením ostatních figur.

BÍLÝ PĚŠEC NA E5, ČERNÝ PĚŠEC NA E6

V tomto případě je typické násilné otevření h-sloupce, nejčastěji známá francouzská oběť střelce na h7:

KOVALEV – KOČETKOV
MINSK, 2003

Diagram č. 6

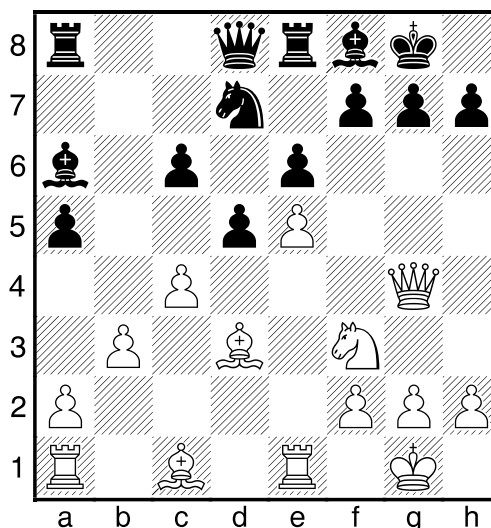


Blokovaný pár pěsců e5, e6 brání černým figurám v rychlém transportu na královské křídlo, kdežto bílý má k dispozici obvyklou likvidační čet, dámu s jezdcem. **15. Sxh7+! Kxh7 16. Jg5+ Kg6** Náročnější bylo 16. ... Kg8 17. Dd3 Vfc8 (17. ... g6 18. Dh3 nepomáhá a 17. ... f5 18. exf6 Vxf6 19. Dh7+ Kf8 20. Dh8+ Ke7 21. Dxd7+ taky ne) 18. Dh7+ Kf8 19. Dh8+ Ke7 20. Dxd7 Kd8

(a) 20. ... Vf8 21. Jce4 dxe4 22. Jxe4 Db4 23. Df6+ Ke8 24. Jd6+ +-; (b) 20. ... Se8 21. Jce4 Db4 (21. ... dxe4 22. Df6+ Kf8 23. Jxe6+ Kg8 24. Dg7#) 22. c3 Dc4 23. Jxe6! +- (c) 20. ... Jd8 21. Jh7! (s hrozbou Df8#!) 21. ... Jb7 22. Dg5+ +- 21. f5 Jd4 (21. ... exf5 22. Jxf7+ Kc7 23. e6 Vg8 24. Dh6 +-) 22. Jxf7+ Kc7 23. Jd6 a bílé figurky si najdou cestu ke králi i na dámském křídle **17. Dd3+ f5** 17. ... Kh6 18. Dh3+ Kg6 19. Dh7# **18. exf6+ Kxf6 19. Jce4+ 1-0**

PETRÍK – RIGO
TATRANSKÉ ZRÚBY, 2002

Diagram č. 7



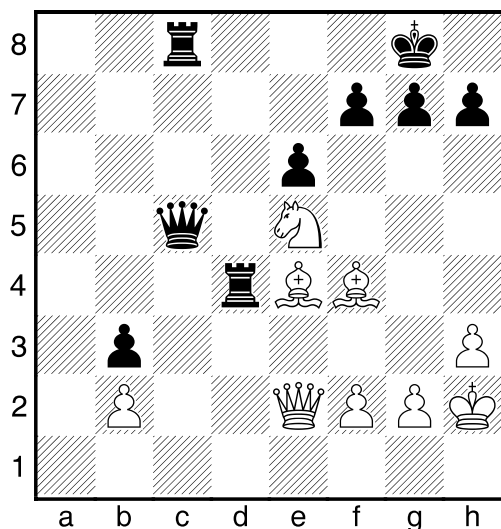
Oběť na h7 v čistém vydání: **15. Sxh7+ Kxh7 16. Dh5+ Kg8 17. Jg5** 17. Jg5 Sc5 18. Dxf7+ Kh8 19. Dh5+ Kg8 20. Dh7+ Kf8 21. Dh8+ Ke7 22. Dxd7# **1-0**

HARIKRISHNA – SPRENGER
HERAKLIO, 2002

Viz diagram č. 8

V této pozici je na e5 místo bílého pěšce ještě účinnější bílý jezdec. I přes omezený materiál společně s bílou dámou zdecimují královské křídlo černého: **29. Sxh7+ Kxh7**

Diagram č. 8



29. ... Kf8 30. Dh5 Dc7 (30. ... Vc7 31. Se4! Vxe4 32. Jd7+ +–; 30. ... De7 31. Jg6+! fxe6 32. Sxg6 Df6 33. Sg5 +–) 31. Sg3! s dalším ústupem bělopolného střelce a rozhodujícím vpádem bílé dámy. Černé figury jsou díky bloku e5–e6 opět naprosto bezbranné. 30. Dh5+ Kg8 31. Dxf7+ Kh7 32. Dg6+ Kg8 33. Dxe6+ Kh7 34. Df5+ Kg8 35. Df7+ Kh7 36. Df5+ Kg8 37. Se3 Bílému zbyla rozhodující materiální převaha, protože mocný bílý jezdec je silnější než černá věž. 37. ... Vcd8 38. Df7+ Kh7 39. Dh5+ Kg8 40. Df7+ Kh7 41. f4! Zatímco bílá dáma systematicky fackuje černého krále zleva–zprava, bílý král se směje z povzdálí... 41. ... Dc2 42. Sxd4 Vxd4 43. Jf3 Vd8 44. Jg5+ Kh8 45. Dh5+ Kg8 46. Df7+ Kh8 47. Je6 Vg8 48. f5 Dd2 49. Dh5+ Dh6 50. Dxh6+ gxh6 51. f6 1–0

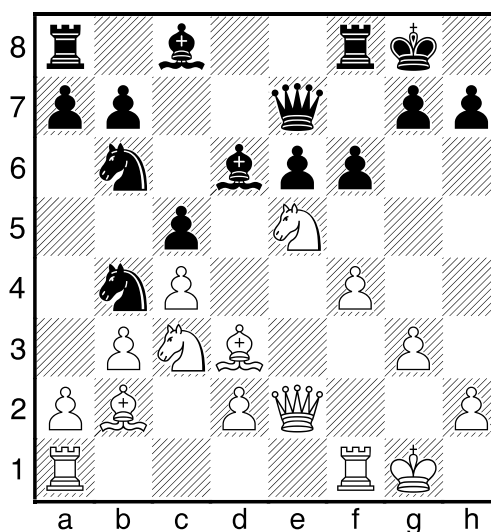
ŠAPOŠNIKOV – DVOJRYS
SAMARA, 2000

Viz diagram č. 9

Na e5 je opět bílý jezdec a výsledek je podobný: 15. Sxh7+! Kxh7 16. Dh5+ Kg8 17. Jg6 Dd8 17. ... Dc7 18. Je4 Jd3 19. Se5!! Jxe5 20. fxe5 Sxe5 21. Jg5 +– 18. Je4!

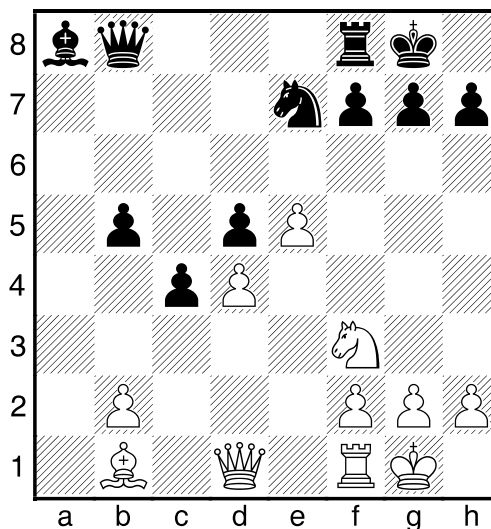
s pronikavě jednoduchou myšlenkou 19. Jg5 fg5 20. fg5 a 21. Dh8# 18. ... Jd3 19. Jg5 1–0

Diagram č. 9



SCHLECHTER – WOLF
OSTENDE, 1905

Diagram č. 10

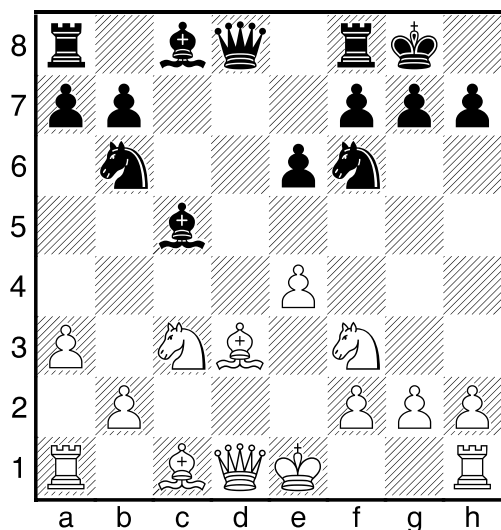


Tady na e6 chybí černý pěšec, ale střelec i dáma černého jsou příliš vzdáleni. 19. Sxh7+! Kxh7 20. Jg5+ Kg6 20. ... Kg8 21. Dh5 Ve8 22. Dxf7+ Kh8 23. f4 +– 21. Dg4 f5 22. exf6 gxf6 22. ... Vxf6 23. Je6+ Kf7 24. Dxg7+ Kxe6 25. Ve1+ +– 22. ... Jf5 23. Je6+ Kxf6 24. Jxf8 Dxf8 25. Df3! s dalším 26. g4 +– 23. Je6+ Kf7 24. Dg7+

Kxe6 25. Ve1+ Kf5 26. Dh7+ Kg5 27. Vxe7
 Rovnou do matu vede 27. h4+ Kg4 28. f3+
 Kf4 29. Dh6+ Kg3 30. Dg7+ 27. ... Vg8
 28. Ve3 b4 29. Vg3+ Dxg3 30. Dxg8+ 1–0

LUGOVOJ – KALLIO
 GAUSDAL, 2003

Diagram č. 11



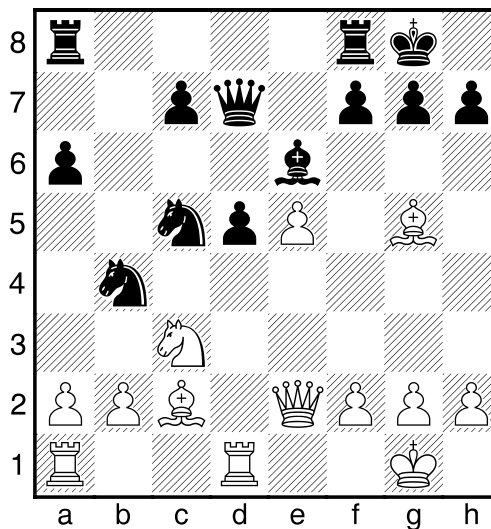
12. e5! Jfd5 13. Sxh7+! Kxh7 14. Jg5+ Kg6 14. ... Kg8 15. Dh5 s matem v pěti tazích už známe. **15. Dc2+ f5 16. exf6+ Kxf6 17. Jce4+ Ke7 18. Dxc5+** Bílý má při trvajícím útoku pěšce navíc, o výsledku není pochyb. **18. ... Ke8 19. Jd6+ Kd7 20. Jdf7 De7 21. Db5+ Kc7 22. Sf4+ Jxf4 23. Vc1+ Kb8 24. De5+ 1–0** Parádní kapky.

ŠIMÁČEK – URBANEC
 GRYGOV, 1997

Viz diagram č. 12

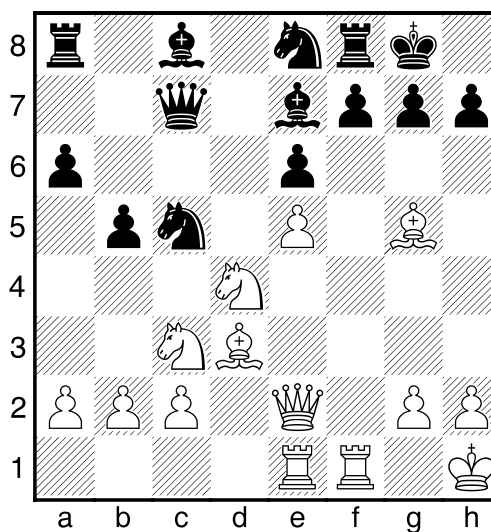
V této ukázce nahradí bílého jezdce bílá věž. **18. Sxh7+! Kxh7 19. Vd4 Jc6 20. Vh4+ Kg8 21. Sf6!** A v tom je celý vtip, pěšec f7 zůstane na svém místě a zardousí vlastního krále. **21. ... Sg4 22. Vxg4 Je6 23. Vh4 Jf4 24. Vxf4 gxf6 25. Vg4+** Bílá věž požrala zoufalé obránce a teď si smlne na králi. **1–0**

Diagram č. 12



ŠIMÁČEK – MOVSESJAN
 LITOMYŠL, 1995

Diagram č. 13

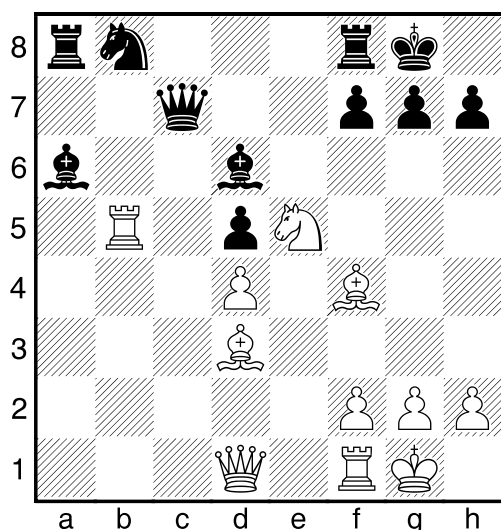


15. Sxh7+! (Nalezeno v analýze nad mým rozbořem GM Vokáčem.) V partii se stalo **15. Je4? Jxd3! 16. Dxd3 Sb7 17. Vf3? (17. Dg3 Vd8 18. c3 Sxe4 19. Vxe4 Sxg5 20. Dxg5 Dc4 21. Vfel Vd7 22. a3 ±)** a po **17. ... Vd8 18. Vh3 g6 19. Dd2 Sxe4 20. Vxe4 Sxg5 21. Dxg5 f6 22. Dc1 fxe5 23. Jf3 Vf5 24. Ve1 Jf6** černý odrazil útok a zvítězil **15. ... Kxh7 16. Dh5+ Kg8 17. Sxe7 Dxe7 18. Ve3** Ač to tak nevypadá, má černý nepřekonatelné problémy po

h-sloupce. Přes dvojblok e5–e6 nedorazí pomoc včas. **18. ... g6** 18. ... f5 19. Vh3 b4 (černý potřebuje zapojit jezdce přes e4) 20. Jf3! bxc3 21. Jg5 Dxg5 22. Dxg5 cxb2 23. Vb1 Je4 24. Dh4 s rozhodující převahou. **19. Dh6 f5 20. Vg3 Jg7 21. Vxg6 Sd7** 21. ... Sb7 22. b4! Vad8 23. Jce2+– **22. Vf3 Je4 23. Kg1! Se8 24. Vxg7+! Dxg7 25. Dxg7+ Kxg7 26. Jxe6+ Kf7** 26. ... Kg8 27. Jxe4 +– **27. Jxf8 Jxc3 28. Vxf5+ a 29. bxc3 +–**

ANAND – KARPOV
LAS PALMAS, 1996

Diagram č. 14



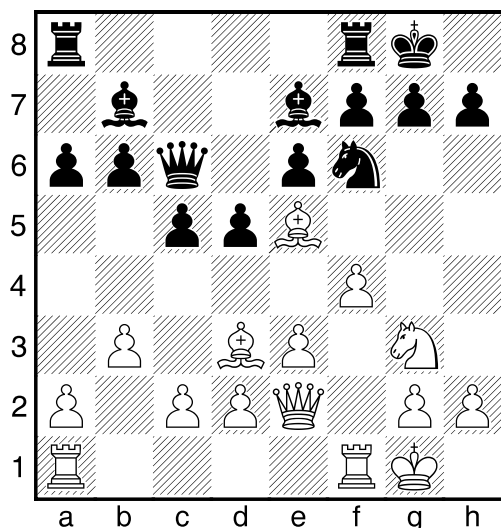
O perfektní znalosti podobných úderů na nejvyšší úrovni svědčí následující ukázka: **21. Sxh7+!** Anand: „Několik sekund jsem věnoval tahu 21. Vxd5 ±, ale když jsem vzápětí uviděl možnost 21. Sxh7+, bylo rozhodnuto. Nenašel jsem dostatečnou obranu soupeře, tím více, že Karpov byl ve vrcholné časové tísní. Cítil jsem současně velké vzrušení a obával se neschopnosti racionální analýzy. O to snažší bylo rozhodování.“ **21. ... Kxh7 22. Dh5+ Kg8 23. Vb3 Sxe5?** Karpov se instinktivně zbavuje nebezpečného jezdce, ale problém nevyřeší. Nijak nepomáhalo ani 23. ... Sc8?! 24. Vg3 De7 (24. ... Jc6 25. Vxg7+ Kxg7 26. Sh6+ Kf6

27. Sg5+ Ke6 28. Dh3+ f5 29. Dh6+ Vf6 30. Dxf6#) 25. Sh6! Sxe5 26. dxe5 g6 27. e6! Sxe6 (27. ... Dxe6 28. Sxf8 +–) 28. De5 f6 29. Vxg6+ +–, ale jezdce se měl zbavit pomocí pěšce a zároveň si udělat cestičku pro krále tahem 23. ... f6! 24. Vh3 fxe5 25. dxe5 Dc4! (Na nic je 25. ... Vxf4 26. e6 Kf8 27. Dh8+ Ke7 28. Dxg7+ Kxe6 29. Vel+ s matem) 26. Ve1! (Po 26. Dh7+? ukazuje Anand variantu 26. ... Kf7 27. e6+ Kf6 28. Sg5+ Kxe6 29. Vel+ Kd7 30. Dxg7+ Kc6 31. Vc3 Jd7 32. Vxc4+ Sxc4 s nejasnou hrou) 26. ... Dxf4 27. Dh7+ Kf7 28. exd6 Jc6 (28. ... Ve8 29. Dh5+ g6 30. Ve7+!! Vxe7 (30. ... Kf6 31. Df3!+–) 31. Dh7+ Kf6 (31. ... Kf8 32. dxe7+ Ke8 33. Dxg6+ Kxe7 34. Vh7+ +–) 32. Dxe7+ Kf5 33. Df8+! Ke5 34. Ve3+ +–) 29. Vf3 Dxf3 30. gxf3 Sc4 31. h4 nebo 31. Kh1 s výhodou bílého. Pro člověka jsou tyto varianty během partie nepropočitatelné, ale odhad a zkušenost s podobnými pozicemi Ananda nezklamal, bílý vítězí ve všech variantách. **24. Vh3 f6 25. dxe5 De7** 25. ... Sxf1 26. e6 a mat; 25. ... Dc4 26. Ve1! Dxf4 27. Dh7+ Kf7 28. e6+ Ke8 29. Dg6+ a černý ztratí nejméně věž. **26. Dh7+ Kf7 27. Vg3 Ke8** 27. ... Vg8 28. Dg6+ Kf8 29. exf6+– **28. Vxg7 De6 29. exf6** Bílý ovládá sedmou řadu, černé figury nemají souhru, jejich král se nikdy neschová a bílý má už i dost materiálu. Bílý stojí na výhru **29. ... Jc6 30. Va1 Kd8 31. h4 Sb7 32. Vc1 Sa6 33. Va1 Sb7 34. Vd1 Sa6 35. Db1! Vxf6 36. Sg5** A černý v beznadějně pozici překročil čas. **1–0**

Speciálním případem je oběť obou střelců na g7 a h7.

LASKER – BAUER
AMSTERODAM, 1889

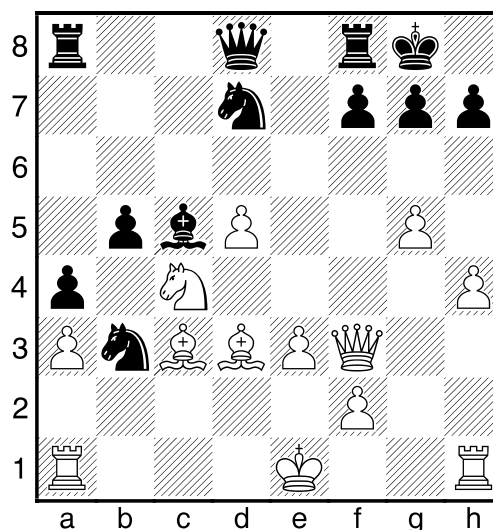
Diagram č. 15



14. Jh5 Jxh5 Ani jiné tahy nemohly zastavit strašnou sílu obou bílých střelců: 14. ... h6 15. Sxf6 Sxf6 16. Jxf6+ gxf6 17. Dg4+ Kh8 18. Dh4 Kg7 19. Vf3 Vfd8 20. Vg3+ Kf8 21. Dxf6 +–; 14. ... d4 15. Sxf6 Sxf6 16. Dg4 Kh8 17. Vf3 Vg8 18. Sxh7 Vgd8 19. Dh3 Se7 20. Se4 +– **15. Sxh7+! Kxh7 16. Dxh5+ Kg8 17. Sxg7! Kxg7** Odmítnutí druhého střelce černému nepomůže: 17. ... f5 18. Se5; 17. ... f6 18. Sh6. **18. Dg4+ Kh7 19. Vf3 e5 20. Vh3+ Dh6 21. Vxh6+ Kxh6 22. Dd7** A to je závěrečný úder celé kombinace, bílý získává rozhodující materiální převahu. **22. ... Sf6 23. Dxb7 Kg7 24. Vf1 Vab8 25. Dd7 Vfd8 26. Dg4+ Kf8 27. fxe5 Sg7 28. e6 Vb7 29. Dg6 f6 30. Vxf6+ Sxf6 31. Dxf6+ Ke8 32. Dh8+ Ke7 33. Dg7+ Kxe6 34. Dxb7 Vd6 35. Dxa6 d4 36. exd4 cxd4 37. h4 d3 38. Dxd3 1–0**

TAJMANOV – ŠAŠIN
SSSR, 1978

Diagram č. 16



22. Sxh7+! Kxh7 23. Dh5+ Kg8 24. Sxg7! Kxg7 24. ... f5 25. gxf6 Jxf6 26. Sxf6 s ideou **27. Vg1+ 25. Dh6+ Kg8 26. g6 Jf6 27. Vg1 Dxd5 28. g7! 1–0**

SICILSKÝ PĚŠCOVÝ ÚTOK BÍLÉHO NA KRÁLOVSKÉM KŘÍDLE

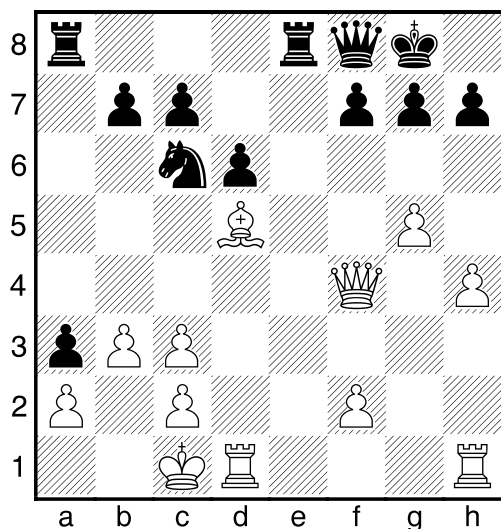
V pozicích s opačnými rošádami bývá typický pěšcový nástup proti rošádě soupeře za účelem rozbití jeho pěšcového krytu a otevření linií pro vlastní figury. Protože v takových pozicích jde především o čas, je zapotřebí volit nejrychlejší metody postupu. Ve většině pozic bývá nejrychlejším způsobem nejprve postup pěšce g a až po vyjádření černého postup pěšce h.

LLANEZA VEGA – GANESH
OLOMOUC, 2002

Viz diagram č. 17

Bílý stojí značně lépe, protože útok černého uvízl na mrtvém bodě, ale aby neztratil výhodu, je třeba jednat energicky! **20. g6!** Slabší by bylo 20. h5 Je5 21. g6 c6 22. gxh7+ Kh8 23. Sg2 Ve6 24. h6 g6 a obranu černého

Diagram č. 17



nebude lehké prolomit. **20. ... hxc6** 20. ... Je5 21. gxh7+ Kh8 22. Sxb7 vede k zcela bezperspektivní pozici černého, ušetřené tempo h5 stálo černého pěšce b7. **21. h5 g5** Po 21. ... gxh5 22. Vxh5 má bílý otevřené oba sloupce a vykoná s černým krátký proces. **22. Dxc6 De7** **23. Dg2?** Bílý mohl bez velkého rizika zahrát 23. Df4 Df6 24. Dxf6 gxf6 25. Vdgl+ a hrát koncovku s pěšcem víc. **23. ... Df6** **24. Dg3?!** Po 24. h6?! Jb4! 25. Dxc7+ (25. cxb4 Db2+ =) 25. ... Dxc7 26. hxc7 Jxd5 se pozice vyrovná, ale 24. Sxc6 bxc6 25. Dxc6 ± dává aspoň pocit pěšce navíc. **24. ... Ve2** **25. Sf3 Dh6+** **26. Kb1 Ve5 ±** A přesto, že nakonec bílý po oboustranných nepřesnostech partii vyhrál, má v této pozici jen minimální výhodu.

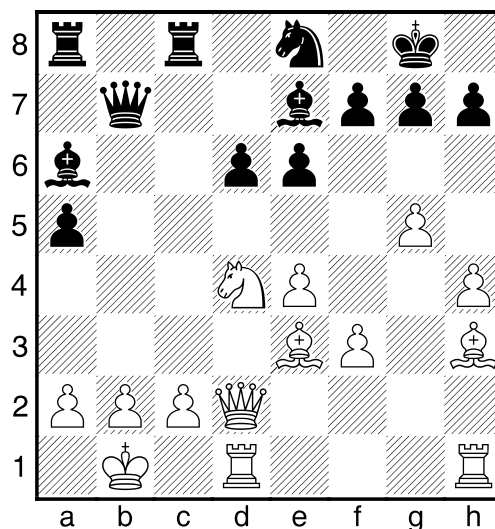
V sicilské bývá úder g6 kombinován společně s tlakem na pěšce e6, aby pěšec f7 měl těžké rozhodování.

LUTZ – DAO THIEN HAI
BATUMI, 2001

Viz diagram č. 18

Černý v předchozím průběhu obětoval pěšce b jen za otevření sloupce, bílý odevdá svého g-pěšce krom toho ještě za roz-

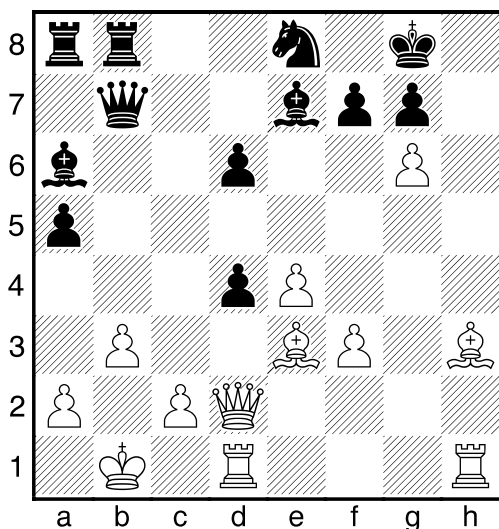
Diagram č. 18



rušení černé rošády. **22. g6!** 22. h5?! opět jen zdržuje: 22. ... Vcb8 23. b3 e5 24. Jf5 Sf8 a černý se jakžtakž konsolidoval **22. ... hxc6** **23. h5!** 23. Jxe6 Sf6 24. Sd4 Vcb8 25. c3 (25. Jf4 Dxb2+! 26. Sxb2 Sxb2! =) 25. ... a4± **23. ... Vcb8** I po 23. ... gxh5 24. Jxe6 Sf6 (24. ... fxe6? 25. Sxe6+ Kf8 26. Vxh5 je sebevražda; 24. ... Vcb8 25. Sd4 atd.) 25. Sd4 Sxd4 26. Jxd4 Vcb8 27. b3 (27. c3!?) 27. ... a4 28. Dg5 axb3 29. cxb3 má bílý předpoklady skórovat jako první, například 29. ... Da7! 30. Vh2! Dc5 31. Sf5 g6 32. Vc2 Da3 (32. ... De5 33. Jc6 +–; 32. ... Da5 33. Jc6 +–) 33. Sxg6 fxg6 34. Dxc6+ Jg7 35. Vg2 ± **24. b3?** Bílý sice partii vyhraje na trik začínající tímto tahem, ale objektivně lepší bylo 24. c3, aby černý nezískával zdarma možnost otevřít dámské křídlo po a4, například 24. ... e5 (24. ... gxh5 25. Jxe6 a4 26. Jf4) 25. hxc6 exd4 26. Sxd4 (možná i 26. cxd4) 26. ... Sg5 27. Dc2 s prudkým útokem bílého za obětovanou figuru **24. ... e5?** Černý přehlédl 26. tah bílého, mohl ale získat lepší hru po 24. ... gxh5 25. Jxe6 (25. a4? Dd7 ±) 25. ... a4 26. Jd4 (nebo 26. Sd4 axb3 27. cxb3 Sc4 ±) 26. ... axb3 27. cxb3 Sc4 ± **25. hxc6 exd4**

Viz diagram č. 19

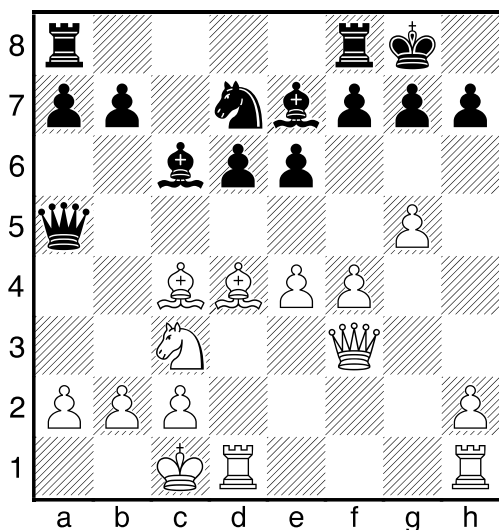
Diagram č. 19



26. Se6!! Najednou se vyjasňuje, černý nezastaví bílý útok. **26. ... Sf6** 26. ... fxe6 27. Dh2 Sh4 28. Dxh4 Kf8 29. Sg5 Jf6 30. Sxf6 +- **27. Vh8+! Kxh8** 28. gxf7 De7 **29. Vh1+ Sh4** 30. f8D+ 1-0

GROSS – BĚLUNEK
PLZEŇ, 2003

Diagram č. 20



14. g6! hxg6 **15. h4 Jf6** Nadějnější byl postup s okamžitou likvidací nebezpečného bělopolného střelce 15. ... b5 16. Sb3 Jc5 17. h5 Jxb3+ 18. cxb3! Je důležité nepřipustit otevření vlastní rošády! (18. axb3? e5! 19. hxg6 (19. fxe5 dxe5 20. Sxe5 Da1+

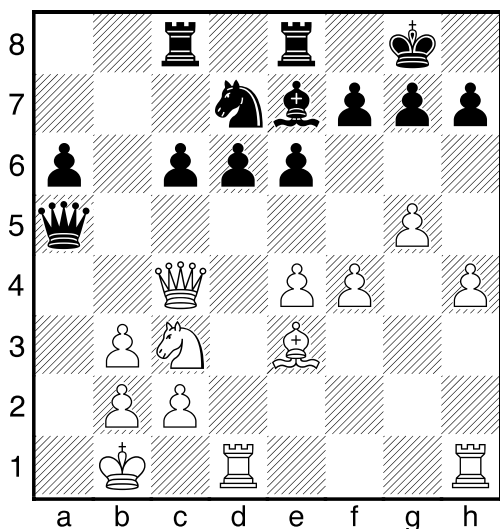
21. Jb1 Sg5+ (21. ... f5? 22. hxg6! Sg5+ 23. Vd2!+) 22. Sf4 Sf6 23. c3 g5 a černý stojí výborně) 19. ... fxg6 20. Dg4 exd4 21. De6+ Vf7 22. Vh8+ Kxh8 23. Dxf7 Sh4 24. Vh1 Dd8 s dobrou hrou černého) 18. ... b4 19. hxg6! (s hrozbou Vh8+, Dh3+ a Dh7#) 19. ... fxg6 20. Dg4! Kf7 (20. ... bxc3 21. Dxe6+ Vf7 22. Vh8+ Kxh8 23. Dxf7 +-) 21. Vh7 e5 22. Sxe5! dxe5 (22. ... Vg8 23. Vg1 +-) 23. f5 Vg8 (23. ... Sf6 24. Dxg6+ Ke7 25. Vxg7+ Sxg7 26. De6#) 24. fxg6+ Kf8 25. De6 a černý dostane mat. **16. h5 Jxh5** **17. Vdg1 Df5** Pokud černý nic neudělá, bude rozbit na padrt'. 17. ... Vfc8 18. Vxg6!! fxg6 19. Dg4 Sd7 20. Sxe6+ Sxe6 21. Dxe6+ s totální destrukcí královského křídla. Teď ale skončí forzírovaně ve špatné koncovce... **18. exf5 Sxf3** **19. Vh3 d5** **20. Sd3 Sg2** **21. Vxh5 gxh5** **22. Vxg2 f6** **23. fxe6** Černý má sice za střelce a jezdce věž a pěšáka, jenže silná dvojice střelců, silný volný pěšec e6 a slabiny d5, h5 dělají jeho pozici dlouhodobě neudržitelnou. **23. ... Vfd8** **24. Sg6 Vac8** **25. Sxh5 Vc4** **26. Je2 Vdc8** **27. c3 b5** **28. Sf3 Vd8** **29. f5 b4** **30. Jf4 bxc3** **31. bxc3 Vb8** **32. Sxd5 Vc7** **33. c4 Vb4** **34. Jg6 Vbxc4+** **35. Sxc4 Vxc4+** **36. Kb2 Vxd4** **37. Jxe7+ Kf8** **38. Jg6+ Ke8** **39. Vh2** 1-0

SLUKA – SALAČ
PRAHA, 1997

Viz diagram č. 21

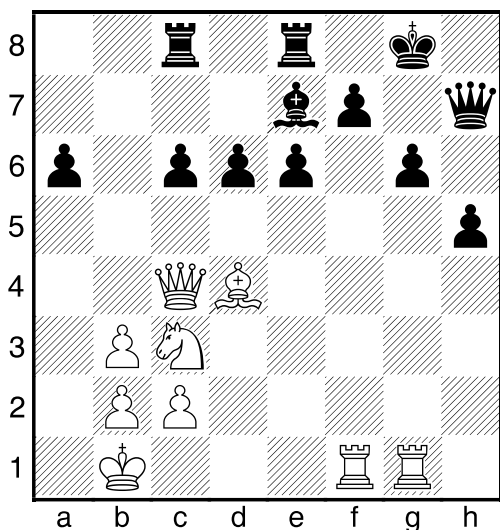
19. g6! hxg6 **20. h5! gxh5** 20. ... d5 21. De2 jen pomáhá bílému **21. e5?!** Nepřesnost, mělo se stát 21. b4! Dc7 22. Vxh5 s nepříjemnými starostmi černého po h-sloupci, ku příkladu 22. ... g6 23. Vh3 Sf6 24. Vdh1 a5 (24. ... d5? 25. De2 c5 26. e5 Sg7 27. Dh2 Kf8 28. Vh7+-) 25. Sd4 e5 26. fxe5 dxe5 27. Sc5 Jxc5 28. bxc5 Vb8 (28. ... Dd7 29. De2 s myšlenkou 30. Dh2) 29. Vh6

Diagram č. 21



21. ... Jxe5?! Černý dává jezdce za mocnou linii pěšců, ale mohl zahrát 21. ... d5 22. De2 h4! a značně zbrzdit atak bílého: 23. Sf2 (23. Vdg1 Vb8 24. Dg4 g6 25. Sf2 Kg7! 26. Sxh4 Dc5 ♡) 23. ... Jf8 24. Sxh4 Sxh4 25. Vxh4 (25. Dh5 Jg6 26. Vxh4 Jxh4 27. Dxxh4 Dd8 28. Dh5 f5) 25. ... Jg6 26. Vh2 Db4 27. Vf1 s kompenzací za obětovaného pěšce. **22. fxe5 Dxe5 23. Sd4** 23. Sf4 d5 24. Sxe5 dxc4 25. Vxh5 f6 s dalším 26. ... cxb3 černému vrásky nepřidělá. **23. ... Df5 24. Vdf1 Dh7 25. Vhg1 g6**

Diagram č. 22



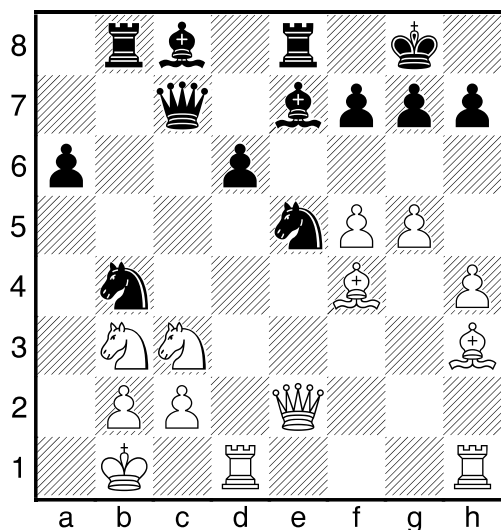
Bílý sice znemožnil černou dámu, ale jen dočasně a přes hradbu černých pěšců se

bez vlastních pěšců a lehkých figur bude bílý jen těžko dostávat. **26. Sf6!** ± Správná výměna, je třeba vždy odstranit (vyměnit) ochránce slabin soupeře, v tomto případě černých polí. Navíc jakýkoli postup černých pěšců bude nyní spojen s velkým rizikem oslabení vlastního krále. **26. ... Sxf6 27. Vxf6 Dg7 28. Vgf1 d5 29. Dxa6 Vc7 30. Db6 Vee7 31. Db8+ Kh7 32. Db4 Dh6 33. Dh4 De3 34. V6f3 De5 35. Jd1 f5?** Závažné rozhodnutí, kdyby černý vydržel trpělivě bránit svého klíčového pěšce na f7, pochybuji, že by bílý svůj tlak zúročil. Ted' se bílý přeorientuje na novou slabinu na g-sloupci. **36. Jf2! Dg7** 36. ... Va7 37. Jd3! Dc7 38. Jf4! Da5 39. Kc1 Da1+ 40. Kd2 Dxb2 41. Jxh5+— **37. Jh3 e5 38. Vg3 c5?** Černí pěšci vypadají majestátně, bílý ale hraje jinde. 38. ... f4 39. Vg5 Vcd7 40. Vfg1 Vd6 41. Vxh5+ +— **39. Jg5+?** chyba v časové tísní 39. Vxf5 gxf5 40. Dxxh5+ Kg8 (40. ... Dh6 41. Jg5+ Kg7 42. Jf7+) 41. Vxg7+ +— **39. ... Kh8 40. Vfg1 Vc6 41. Da4 Vf6 42. Jf3 d4?** 42. ... Df7 43. Jh4 Vee6 44. Da8+ Ve8 45. Da5 Vee6 46. Dd8+ Ve8 47. Dxf6+ Dxf6 48. Vxg6 Dxxg6 49. Vxg6 ± dá bílému určitě víc práce. **43. Jh4 Vee6 44. Da8+ Kh7 45. Dd5?** Po přesném 45. Vg5! Df7 46. Jxg6! Vxg6 47. Vxh5+ Vh6 48. Vxf5 Vef6 49. Vxf6 Vxf6 50. De4+ Vg6 51. Vh1+ Kg7 52. Dxe5+ vysbírám bílá dáma celou pyšnou černou pěchotu. **45. ... De7?** Černý mohl zničehonic přepadnout bílého krále, ale znechucen dlouhou obranou zřejmě vůbec nemyslel na aktivity na druhém křídle. Špičkový hráč se pozná vždy podle schopnosti využít každou maličkost! 45. ... Da7! 46. Vg5 (46. Dg2? Va6 47. Kc1 Va1+ 48. Kd2 Vxg1 49. Dxxg1 e4 50. Vxg6 e3+ 51. Ke1 Da1+ 52. Ke2 Da6+ —+) 46. ... Va6 47. Vxh5+ gxxh5 48. Dg8+ Kh6 49. Dg5+ Kh7 a bílý se musí spokojit s remízou **46. Dg2** 46. Dh1! Df8 47. Jxg6! Vxg6 48. Dxxh5+ Dh6 49. Dxxf5 +— **46. ... Df7?** 47. **Jf3 Da7 48. Jg5+ 1–0**

Podobná struktura a opět jde jako první prostřední pěšec.

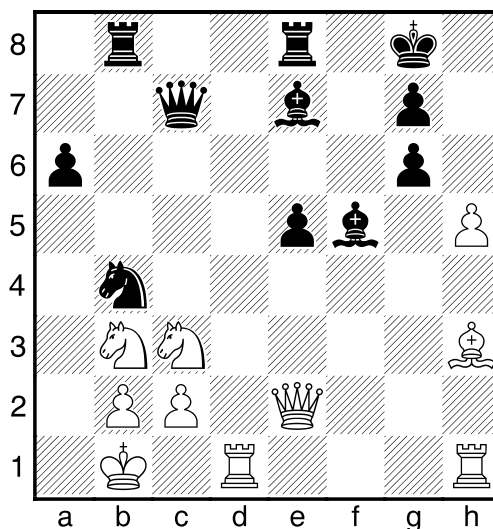
ANAND – KRAMNIK
MAINZ, 2001

Diagram č. 23



Pozice je na ostří nože a rozhoduje každé tempo. **20. g6! hxc6** **21. Sxe5 dxe5** Nejde výmluva 21. ... Sf6 kvůli 22. Sxd6 **22. fxg6 fxg6** **23. h5!** Černá rošáda je rozebrána na jednotlivé součástky. **23. ... Sf5?** 23. ... gxh5? 24. Dxh5 Sxh3 25. Dxh3 a černý král nemůže odolat tlaku těžkých bílých figur, třeba 25. ... Sf6 26. Vd7 +–; ale nejlepší bylo neotevírat h-sloupec 23. ... g5 24. h6 g6, kde bílým figurkám stojí v cestě nejtvrdší překážka – vlastní pěšec. 25. Je4 (25. h7+ Kh8) 25. ... Sf5 26. Sxf5 gxf5 27. Jxg5 Sxg5 28. Vhg1 Dxc2+! (28. ... Jxc2 29. Vxg5+ Kh8 30. Vg7 Dc6 31. Vdd7 je podobné jako v hlavní variantě, jenže s tempem méně) 29. Dxc2 Jxc2 30. Vxg5+ Kh8 (30. ... Kf7 31. Vg7+ Kf6 (31. ... Ke6 32. Jc5+ Kf6 33. Vd6+ končí takřka studiovým matem) 32. Vd6+ Ve6 33. Vxe6+ Kxe6 34. Jc5+ Kd5 35. Jxa6 Ja3+ 36. Ka2 a bílý asi vyhraje) 31. Vd7! Ve6! (31. ... Vxb3 32. Vgg7 a černý nemá rozumnou obranu před 33. Vh7+, 34. Vdg7+ a 35. Vh8#) 32. Jc5 Vc6 33. Vgg7 Vxh6 34. Kxc2 Vh2+ a partie asi skončí v koncovce věž a jezdec proti věži.

Diagram č. 24

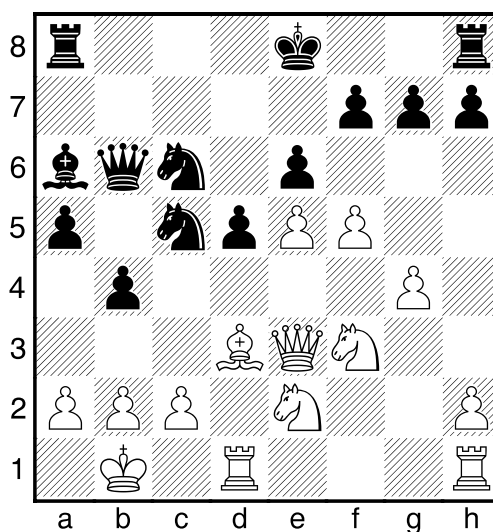


24. hxc6! Nejjednodušší. **24. ... Sxh3** 24. ... Sxc2+ 25. Dxc2 Jxc2 26. Se6+ Kf8 27. Vh8# **25. Vxh3 Sg5** Poslední pokus. **26. Je4** 26. Vh8+?? Kxh8 27. Dh5+ Sh6 –+ **26. ... Sf4** 26. ... Sh6 27. Vxh6 gxh6 28. Jf6+ Kh8 29. Vd7 +– **27. Jbc5!** S nekrytelnou hrozbou 28. Dc4+. **1–0**

Stejný postup provádí často černý proti velké rošadě bílého.

LASTIN – NUREJEV
MOSKVA, 1999

Diagram č. 25



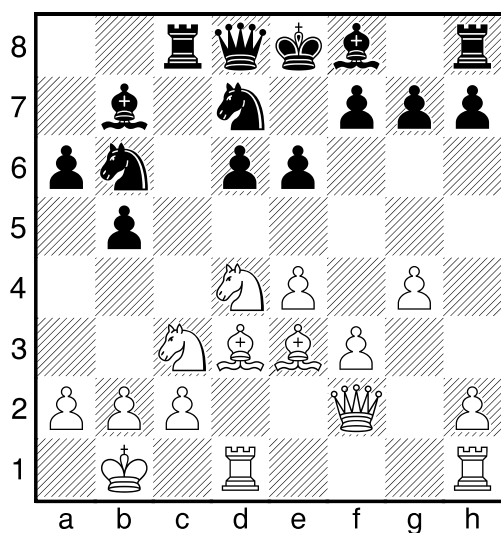
19. ... b3! 19. ... a4? 20. Sxa6 Vxa6 21. Dg5 hraje do karet bílému **20. axb3?** Po tomto tahu nepůjde děravý a-sloupec už zacelit. Správné bylo vtipné 20. cxb3! a4! (20. ... Sxd3+?! 21. Vxd3) 21. Sxa6 axb3! (21. ... Vxa6?! 22. Vc1 Va5 23. Jed4 Jb4 24. Dg5 ±) 22. a3 (22. Sd3? bxa2+ -+) 22. ... Vxa6 s ostrou pozicí **20. ... a4! 21. Sxa6** 21. bxa4 Sxd3 22. cxd3 Vxa4 ± **21. ... axb3! 22. Sb7** Po 22. cxb3 Jb4 23. Vd4 Vxa6 24. Dc3 Jc6 ztratí bílý nejméně kvalitu. **22. ... bxc2+ 23. Kxc2 Jb4+ 0-1**

OBĚŤ KVALITY NA F6/C3

Oblíbený prostředek používaný k deformaci pěšcové struktury rošády, likvidaci jezdce, který významně kontroluje centrum a chrání krále a taky k přerušení komunikace mezi krajním pěšcem h7 (a2) a zbytkem světa (tj. jeho oslabením).

MOVSESJAN – KASPAROV
SARAJEVO, 2000

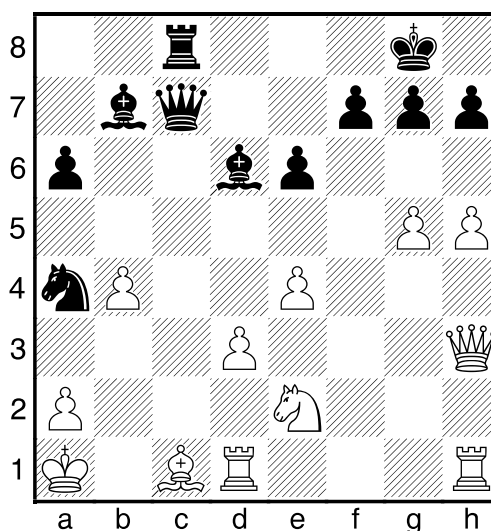
Diagram č. 26



13. ... Vxc3! 14. bxc3 Dc7 15. Je2 Se7 Černý se nejprve dovyvine a potom udeří proti oslabenému dámskému křídlu. **16. g5 0-0 17. h4** Bílý hraje svoji hru, ale daleko se nedostane. Proto je otázka, zda neměl převést své figury na ochranu dámského

křídla. O jeho výhodě však nemůžeme ani uvažovat, spíš naopak, už teď je jeho pozice velice nepříjemná. **17. ... Ja4 18. Sc1 Je5!** Pochopitelně o 18. ... Jxc3+ 19. Jxc3 Dxc3 20. Sb2 nemá cenu uvažovat, bílé figury by se rozehrály. **19. h5 d5!** Černí koně stojí výborně, teď ještě Kasparov zapojí své slony. **20. Dh2** Nevýhodou postupu 20. g6 v této pozici je uvolnění pole f6 pro černého střelce. Tah v partii však štěstí taky nepřinese. **20. ... Sd6 21. Dh3 Jxd3 22. cxd3 b4** Dámské křídlo bílého je v troskách. **23. cxb4 Vc8 24. Ka1 dxe4 25. fxe4**

Diagram č. 27



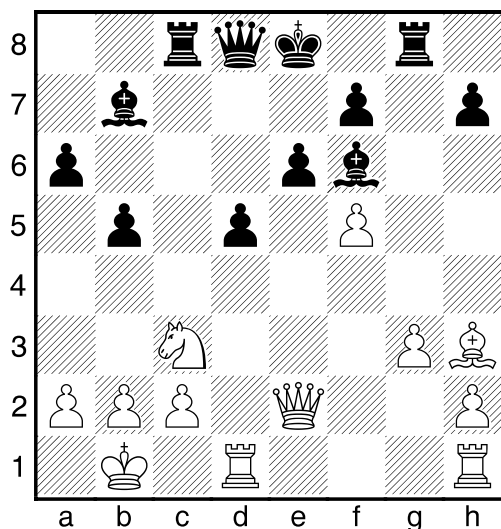
Rozdíl v působnosti bílých a černých figur je instruktivní. **25. ... Sxe4! 26. g6 26. dxe4 Se5+ 27. Jd4 Sxd4+ 28. Vxd4 Dxc1+ 29. Vxc1 Vxc1# 26. ... Sxh1 27. Dxh1 Sxb4 28. gxf7+ Kf8** Nedopřeje svému soupeři ani náznak naděje a ukrývá svého velitele za bílého pěšce. **29. Dg2 Vb8 30. Sb2 Jxb2 31. Jd4 Jxd1! 32. Jxe6+ Kxf7** Hrozbu Sc3+ nelze vykrýt. **0-1**

MAINKA – GUREVIČ
BAD ZWESTEN, 1997

Viz diagram č. 28

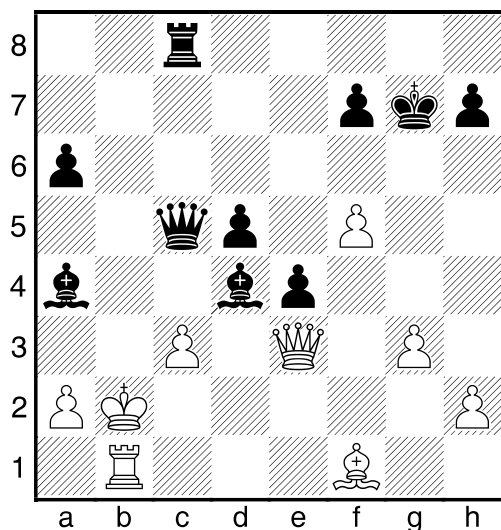
18. ... Vxc3! 19. bxc3 Da5 20. Vd3 e5 Ted' je všechno jasné, bílé věže nemají žádný

Diagram č. 28



užitečný sloupec. Navíc materiální nevýhoda černého je spíš symbolická, protože bílý střelec nemá vůbec žádnou perspektivu. **21. Vhd1 e4 22. De3 22. Vxd5 Sxd5 23. Vxd5 Dxc3 24. Dxe4+ Kf8 ± 22. ... Kf8 23. Vd4 Kg7** Stejně jako v minulé ukázce i v této brát okamžitě nazpět materiál by byl nesmysl, Sf6 je mnohem důležitější než bílá věž. **24. Kb2 b4 25. cxb4 Dxb4+ 26. Ka1 Dc5 27. c3 Vc8** Průsečík černých figur na c3 není bílý s to udržet. **28. Kb2 Sc6 29. Sf1 Sa4 30. Vb1**

Diagram č. 29



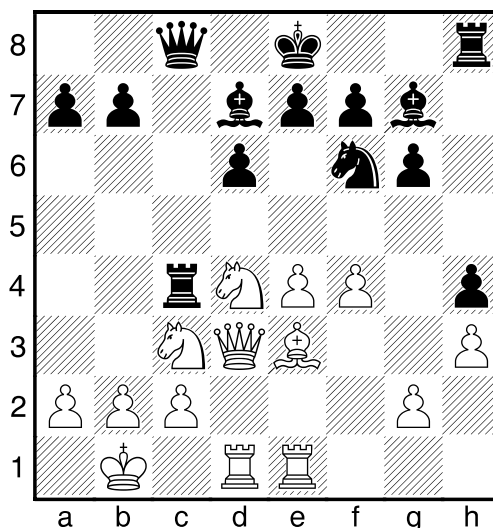
30. ... Sxd4?! Černý maximalizoval sílu svých figur a je logické, že v této pozici se

nachází rozhodující úder. Škoda, že se spojil „jen“ s přivyhranou koncovkou. **30. ... Sc2!! 31. Vc1 Db6+ 32. Ka1 Vb8 –+ 31. Dxd4+ Dxd4 32. cxd4 Sb5 33. Sxb5 axb5 34. Ka3** Výměna věží **34. Vc1 Vxc1 35. Kxc1 Kf6** bílému neuleví **34. ... Vc4 35. Vxb5 Vxd4** Černý vytvořil známou symbiózu věže a dvou pěšců (d a e), kterou bílé figury nezastaví. **36. Kb3 36. Vb3 Vd2 37. Ve3 Kf6** nebo **36. Vb8 e3 37. Ve8 Ve4** a černý vítězí. **36. ... e3 37. Kc3 Vd1 0–1**

BRATOVIČ – STAROSTITS

PULA, 2003

Diagram č. 30

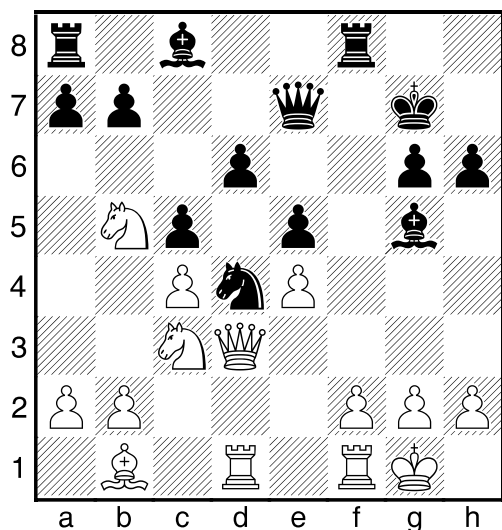


Bílé figury sice stojí na centrálních sloupcích, ale nevytvářejí žádný tlak na černou pozici. Černý instruktivně využije svých plusů v pozici. **16. ... Vh5 17. f5?!** Bílý se snaží otevřít pozici proti černému králi, ale jeho snaha se mu vrátí jako bumerang. **17. ... gxf5 18. exf5 Vxf5! 19. Jxf5 Sxf5 20. De2 Vxc3! 21. bxc3 Je4** Za cenu dvou kvalit rozbil černý jak bílé centrum, tak bílou rošádu a získal dvojici zabijáků. Bílé věže stojí jak tvrdé y a mohou se jen dívat. **22. Sd2 Dc6! 23. De3 Da4 24. c4 24. Kb2 b5** nebo i e6 skončí se stejným výsledkem **24. ... Jc3+ 0–1**

V dalším příkladě sice černý na f3 neobětuje kvalitu, ale celou věž, ovšem pozice má stejné rysy. Podobné motivy se často objevují mimo jiné v svěšnikovově sicilské.

BARTA – KLUGER
MAĎARSKO, 1979

Diagram č. 31



17. ... Vf3!! 18. gxf3 Sf4 Bílý král z ohrožené oblasti neuteče a pomoc nemá kudy přijít. Hlavním viníkem je pochopitelně dvojblok f2–f3. 19. Jd5 Sxh2+! 19. ... Dh4? 20. Jxf4 samozřejmě ne 20. Kxh2 Dh4+ 21. Kg1 Sh3 22. f4 Dg4+ 23. Dg3 Je2+ 24. Kh2 Jxg3 25. fxxg3 Sxf1 26. Vxf1 Bílý sice udržel zhruba materiální rovnováhu, ale jeho lehké figury stojí příliš nevhodně. 26. ... h5 27. f5 Vh8 28. Je7 h4 29. Jxg6 hxg3+ 30. Kg1 Vh1+! 0–1

Malá rošáda s fianchetem

Hlavní nevýhodou fiancheta je oslabení černých polí, kterého se dá využít hlavně po výměně „domovníka“ nebo-li fianchetovaného střelce. Druhou nevýhodou je, že bílý může rychle otevřít h–sloupec, po čemž nastanou pěšáku h7 horké chvíle.

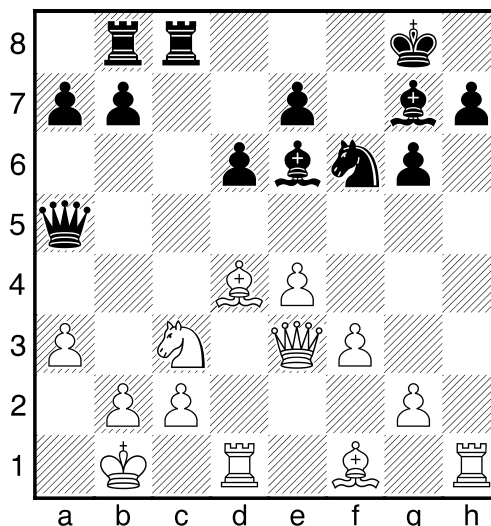
Naprosto typickým zahájením je dračí sicilská, která figuruje ve většině ukázek. Někte-

ré partie ponechávám pro zajímavost a pro vaši orientaci od prvního tahu, ale nechci soupeřit s teorií zahájení, od toho jsou tu jiné zdroje.

ŠIMÁČEK – JONÁŠ
PŘEROV, 1993

1. e4 c5 2. Jf3 d6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 Jf6 5. Jc3 g6 6. f3 Sg7 7. Se3 Jc6 8. Dd2 0–0 9. 0–0–0 Jxd4 10. Sxd4 Se6 11. Kb1 Dc7 12. h4 Vfc8 13. h5 Da5 14. a3 Hrávanější je 14. h6 Sh8 15. a3 ± nebo 14. hxg6 hxg6 15. a3 s přechodem k variantě z partie. 14. ... Vab8 Lepší je určitě 14. ... Jxh5 15. Sxg7 Kxg7 16. g4 Vxc3! a černý nemá žádné problémy. 15. hxg6 fxg6? Není lehké v podobných pozicích určit, čím na g6 vzít. V této pozici se brání f-pěšcem nehodí, černý prohraje na oslabenou diagonálu a2–g8, speciálně pak pole e6. Správné bylo vzetí h-pěšcem, protože ucpávka pěšcem na h7 se používá k ochraně pole h8, kam momentálně bílé figury nemíří. 15. ... hxg6 16. Sd3 (Koncovka po 16. Sxf6 Sxf6 17. Jd5 Dxd2 18. Jxf6+ Kg7 19. Jh5+ gxh5 20. Vxd2 bílému nic zvláštního neslibuje.) 16. ... b5 17. Dg5 d5 s komplikacemi (17. ... Jh7? 18. Vxh7! Kxh7 19. Vh1+ Kg8 20. Sxg7 Kxg7 21. Dh6+ Kf6 22. e5+ a mat)

Diagram č. 32

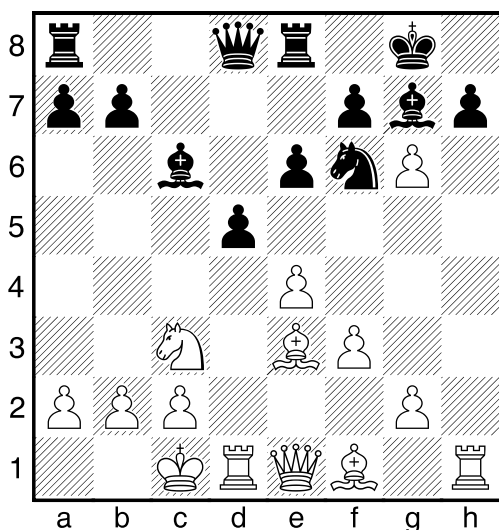


16. De3! b5 17. Jd5 Myšlenka předchozího tahu, bílý odstraňuje bránící figury černého
17. ... Sxd5 17. ... Jxd5 brát nejde vůbec
 18. exd5 Sf5 (18. ... Sxd5 19. Sxg7 Kxg7 20. Vxd5) 19. Sxg7 Sxc2+ 20. Ka1 +– a po 17. ... Vb7 18. g4 se černý skoro nemůže pohnout. **18. exd5** Kdyby byl černý pěšec na f7, mohl by černý teď vzít na d5 jezdcem, ale on tam chybí. **18. ... Vc7** Jen o pár tahů prodlužovalo odpor 18. ... Da4 19. De6+ Kf8 (19. ... Kh8 20. b3! Dxa3 21. Sd3 +–) 20. b3! (20. Sd3? Dxd4!) 20. ... Dxa3 21. Sd3 Vc7 22. Vxh7! Jxh7 23. Sxg7+ Kxg7 24. Dxc6+ Kf8 25. Dxh7 s výhrou. **19. Sd3 b4 20. De6+ Kf8 21. Sxf6 Sxf6 22. Vxh7 1–0**

ŠIMÁČEK – KULHÁNEK
 SVĚTLÁ NAD SÁZAVOU, 1994

1. e4 c5 2. Jf3 d6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 Jf6 5. Jc3 g6 6. Se3 Sg7 7. f3 0–0 8. Dd2 Jc6 9. 0–0–0 d5 10. De1 e6 11. h4 Ve8? V této pozici je správné 11. ... Dc7, aby po 12. h5 Jxh5 13. g4 mohlo přijít 13. ... Jg3 **12. h5 Sd7** Tady už po 12. ... Jxh5 13. Jxc6! bxc6 14. g4 Jf6 15. Dh4 s ideou e5 nebo Sg5 jde všechno jak po másle. V partii bude mít černý aspoň dvě tempa k dobru. **13. Jxc6 Sxc6 14. hxg6**

Diagram č. 33



14. ... hxg6? V téhle pozici bylo pro změnu lepší vzít f-pěšcem, aby po 14. ... fxg6 15. Dh4 Dc7! černý nepřímě pokrýl e5 i h7, například 16. Jb5 (16. e5?! Dxe5 17. Sd4 Dh5 =; 16. Sg5 Vf8) 16. ... Sxb5 17. Sxb5 s mírnou, ale trvalou převahou bílého
15. Sg5 Bílé figury teď po h-sloupci nezadržitelně projdou, otázkou je, zda se černý král stihne včas evakuovat. **15. ... Db6 16. Dh4 Jd7 17. Dh7+ Kf8 18. Sh6 Sxh6+ 19. Dxh6+ Ke7 20. exd5 exd5** Černá pozice sice nevzbuzuje sympatie, ale po bílém vyžaduje ještě přesnost. **21. Dg5+! Kf8 22. Je4** Ještě lepší bylo 22. Sb5! d4 (22. ... Sxb5 23. Jxd5 +–; 22. ... Kg8 23. Jxd5 Sxd5 24. Vxd5 Jf6 25. Sxe8 Jxd5 26. Sxf7+ +–) 23. Sxc6 bxc6 24. Je4 vždy s výhrou **22. ... dxe4 23. Vd6** Bílý pokrýl f6 věží, takže hrozí jednoduché Vh8+ a Dh6# **23. ... Ve6 24. Vxe6 24. Vh8+ Kg7 25. Dh6+ Kf6** je podobné. **24. ... fxe6 25. Vh8+ Kg7 26. Vxa8** Po mezišachu 26. Dh6+! Kf6 (26. ... Kf7 27. Vh7+ Ke8 28. Dxc6+ +–) 27. Dh4+ Ke5 28. Dg5+ vyžene bílý nejprve černého krále do horší pozice a pak si teprve vezme věž. **26. ... Jf6 27. fxe4??** Po 27. Se2 by měl bílý uplatnit svou materiální převahu. **27. ... Df2** A i když bílý partii vyhrál, s naším tématem to nemá už nic společného.

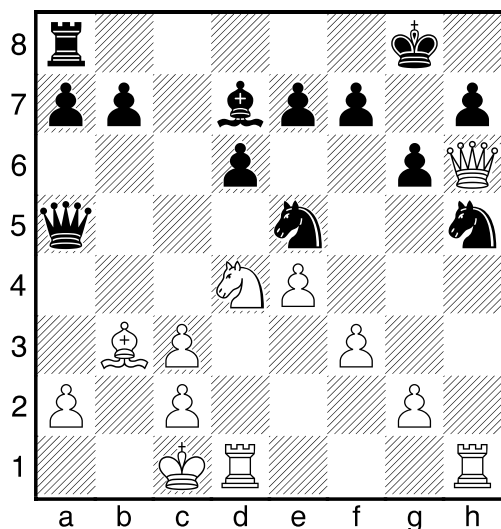
KARPOV – GIK
 MOSKVA, 1968

1. e4 c5 2. Jf3 d6 3. d4 cxd4 4. Jxd4 Jf6 5. Jc3 g6 6. Se3 Sg7 7. f3 0–0 8. Sc4 Jc6 9. Dd2 Da5 10. 0–0–0 Sd7 11. h4 Je5 12. Sb3 Vfc8 13. h5 Jxh5 14. Sh6 Sxh6 15. Dxh6 Vxc3 16. bxc3

Viz diagram č. 34

16. ... Dxc3? Na tohoto pěšce má černý vždy dost času, po správném 16. ... Jf6 je jeho pozice perspektivnější (17. g4 Dxc3 18. Je2? Dxf3 +–). **17. Je2!** A to je důvod,

Diagram č. 34

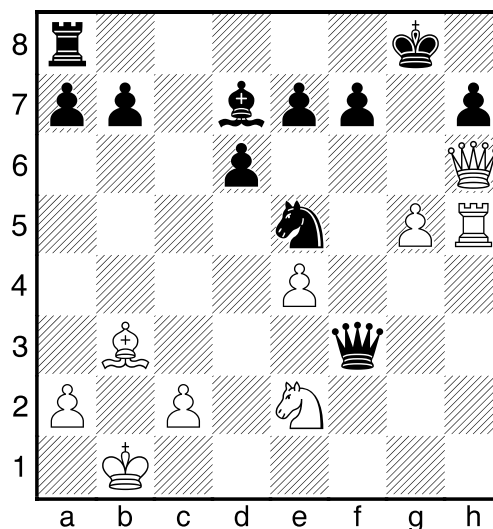


proč je Dxc3 ukvapené, černý se musí vrátit a ztratil tak kvůli bezvýznamnému pěšci c3 prakticky dvě (rozhodující) tempa. **17. ... Dc5** Nevychází 17. ... Jd3+ 18. Vxd3 Da1+ 19. Kd2 Dxd1 kvůli 20. g4 **18. g4 Jf6** **19. g5 Jh5** **20. Vxh5** Tato obvyklá oběť bílé kvality za otevření h-sloupce a odstranění jezdce je logickým doplňkem předchozího postupu g-pěšce. **20. ... gxh5** **21. Vh1** Konečně má černý čas se nadechnout, ale už je pozdě. Těžké figury bílého projdou po krajním sloupci a bílého střelce na úhlopříčce a2–g8 korektně omezit taky nejde, takže černému zbývá jediná naděje – ublížit bílému králi. Toho ale překvapivě dobře vykryje poslední figura bílého – jezdec. **21. ... De3+** **22. Kb1 Dxf3** Na braní jezdce nemá černý čas vůbec: 22. ... Dxe2 23. Dxd5 e6 24. Dxd7+ Kf8 25. Dh8+ Ke7 26. Df6+ Ke8 27. Vh8# a po nápaditém 22. ... Sg4!? rozhodne 23. fxg4 Dxe2 24. g6! (ne 24. Dxd5? Dxe4 a černý všechno kryje) 24. ... Jxg6 25. gxh5 **23. Vxh5**

Viz diagram č. 35

23. ... e6?! V těžké pozici není problém udělat rozhodující chybu. Nešlo sice ani 23. ... Dxe4 24. g6! Dxg6 25. Vg5, ale agónii mohlo ještě prodloužit 23. ... Jg6 24. Dh7+

Diagram č. 35



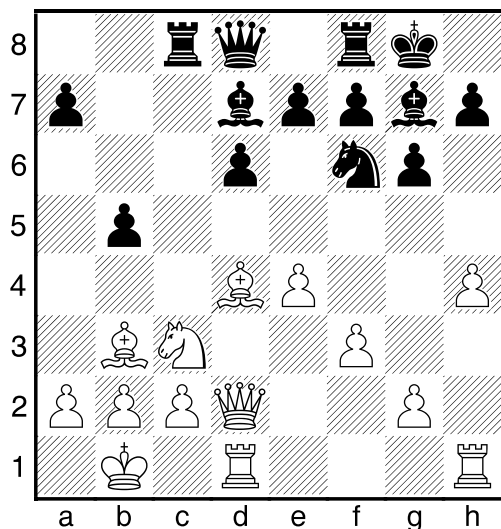
Kf8 25. Dh6+ Ke8 26. Dh8+! Jf8! 27. Vh7 e6 28. g6! fxg6 29. Jd4 Dd1+ (29. ... Dxe4 30. Vxd7!; 29. ... Df1+ 30. Kb2 Vc8 31. Vh3!) 30. Kb2 Dxd4+ 31. Dxd4 Jxh7 32. Dxd6 Jf8, kde ale asi bílý časem rozhodne postupem krále po černých polích na královské křídlo. **24. g6!** Programový úder, po otevření pozice ztratí černý rozhodující materiál. **24. ... Jxg6** 24. ... fxg6 25. Dxd7+ Kf8 26. Dh8+ Ke7 27. Vh7+ Jf7 28. Dxa8 Dxe2 29. Dxb7 a bílý taky vyhraje. **25. Dxd7+ Kf8** **26. Vf5 Dxb3+** **27. axb3 exf5** **28. Jf4!** **Vd8** **29. Dh6+ Ke8** **30. Jxg6 fxg6** **31. Dxg6+ Ke7** **32. Dg5+!** **32. ... Ke8** **33. exf5 Vc8** **34. Dg8+ Ke7** **35. Dg7+ Kd8** **36. f6 1–0**

ŠIMÁČEK – ŠKREŇO
HLOHOVEC, 2002

1. e4 c5 **2. Jf3 Jc6** **3. Jc3 g6** **4. d4 cxd4** **5. Jxd4 Sg7** **6. Se3 Jf6** **7. Sc4 0–0** **8. Sb3 d6** **9. f3 Sd7** **10. Dd2 Vc8** **11. 0–0–0 Da5?!** Toto pořadí tahů určitě není správné, obvyklé a správné je 11. ... Je5 nebo 11. ... Jxd4 **12. Kb1 Jxd4** **13. Sxd4 Dd8?!** Hrozil sice známý obrat 14. Jd5, ale ztráta dvou temp se v pozicích s opačnými rošádami musí projevit. Černý měl hrát 13. ... Vfd8

14. h4 atd., protože 13. ... Vfe8 14. Sxf6 Sxf6 15. Jd5 problém nevyřeší. **14. h4 b5**

Diagram č. 36



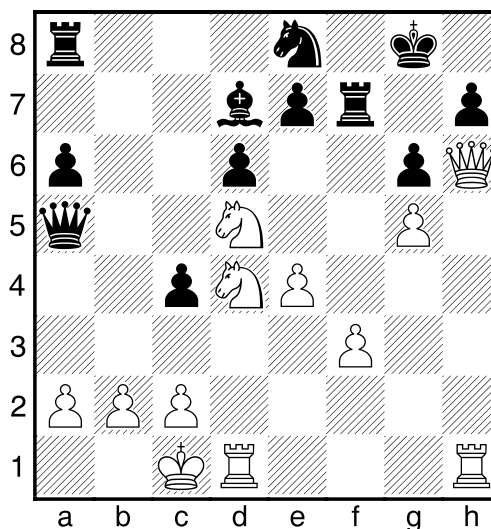
15. Sxf6! V partii se stalo unáhlené 15. h5?! e5! 16. hxg6 exd4 17. Sxf7+ Vxf7 18. gxf7+ Kxf7 19. Dxd4 Da5 20. Dxd6 Vxc3! a černý se ještě nepříjemně cukal. **15. ... Sxf6 16. h5 Sg7** Pokud černý neotevře h-sloupec a zahraje 16. ... g5 tak po 17. Jd5 buď ztratí pěšce nebo se jeho pěšcová struktura stane po 18. Jxf6 opovržením hodnou. **17. hxg6 hxg6 18. e5!** Typický úder, pěšce nelze brát a černý nemá k dispozici tah e6, kterým by omezil pro něj nesnesitelného střelce b3. Navíc bílý omezil působnost dračího střelce. **18. ... Sc6 19. Df4** Rozhodující převod dámy na h-sloupec, černý je zcela bezbranný... **19. ... Dd7 20. Dh4 Vfd8 21. Dh7+ Kf8 22. e6!** A e-pěšec dokonává dílo zkázy. **22. ... fxe6 23. Dxc6 De8** Po 23. ... d5 24. Vh7 je hned mat. **24. Dxe6 d5 25. Jxd5 +**

NOWAK – MAHIMA
NACHIČEVAN, 2003

Viz diagram č. 37

21. Jf5! Další typický tah při útoku na fianchetto, pěšec g6 má málokdy právo otevřít g-sloupec proti svému králi. **21. ... gxf5**

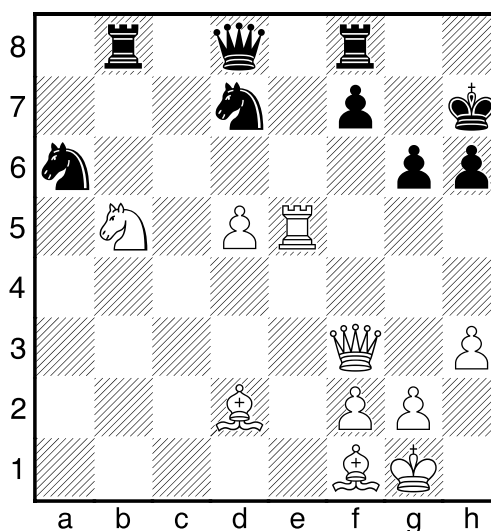
Diagram č. 37



Takhle to půjde rychle, pomalejší smrt mohla následovat například po 21. ... Dd8 22. Vd2! c3 23. Vdh2 cxb2+ 24. Kb1 gxf5 (hrozilo Dxc6) kouzelné matové obrázky vznikají například ve variantě 24. ... e6 25. Dxc6+! Vg7 26. Vxh7! Vxc6 27. Vh8+ Kf7 28. V1h7+ Vg7 (28. ... Jg7 29. Jxd6#) 29. Vxc6+ Jxc6 30. Jxd6+ Kg6 31. Vh6+ Kxc6 32. Jf7#) 25. g6 Vg7 26. gxh7+ Kh8 27. Vg2! s dalším Jf4–g6+ **22. g6 Vg7 23. gxh7+ Kh8 24. Jxe7! Jc7 25. Df6 1–0**

POTAPOV – ŠIMÁČEK
PARDUBICE, 2003

Diagram č. 38

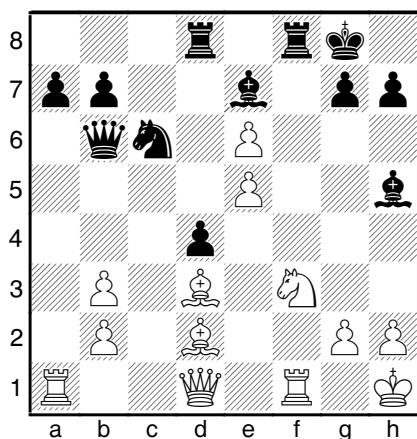


26. Vh5!!? Bílý mohl hrát 26. Ve1 s možná o něco lepší pozicí, ale intuitivně se vrhl do prudkého útoku, pravda za cenu věže a kvality. Pozice, které nyní vznikají, se přesně hodí na analýzu během „dlouhých zimních večerů“. **26. ... gxh5 27. Df5+?** Objektivně správné bylo (asi) 27. Sd3+ f5 Jedině tak, černý musí odevzdat část svých přebytků za nebezpečné figury bílého. Ostatně proč ne, má toho dost. (Po 27. ... Kg7 28. Sc3+ není v silách černých figur zastavit nápor bílých konkurentů, s rozhodující silou se do útoku zapojí poslední nečinný jezdec přes d4 na f5. Pěkný mat dostane černý například po 28. ... Jf6 (28. ... f6 vytváří z černé pozice bělopolný ementál, 29. Jd4 Jdc5 (jinak nepříjde pomoc po sedmé řadě) 30. Df5 Vg8 31. Jc6 Dd6 32. Dg6+ Kf8 33. Dxb6+ Ke8 34. Dxb5+ Kf8 (34. ... Kd7 35. Df7+) 35. Dh6+ Ke8 36. Sg6+ Vxg6 37. Dxb6+ Kf8 (37. ... Kd7 38. Df7+ Kc8 39. Ja7+ Kd8 40. Sxf6+) 38. Sd2) 29. Jd4 Dxd5 30. Jf5+ Kg8 31. Dxd5 Jxd5 32. Jxb6#) 28. Sxf5+ Vxf5 29. Dxf5+ Kg7 30. Jd4 (1 30. Sc3+ Jf6 31. Jd4 Vb6 32. Je6+ Vxe6 33. dxe6 Jc7 černý asi ustojí) 30. ... De8 31. Je6+ Kg8 32. Dd3 Df7 33. Dxa6 Vb1+ 34. Kh2 Dxf2 35. Dc8+ Jf8 36. Se3!! Df1! 37. Jxf8 Dxf8 38. De6+ Df7 a černý má těžkou, ale snad hratelnou pozici. **27. ... Kg7 28. Dxb5 Vb6?** Pozice se nedá udržet ani po 28. ... Vh8 29. Jd6, pěšce f7 (potažmo mat Dxf7#) není jak pokrýt: 29. ... Dg8 (29. ... Je5 30. Sc3!; 29. ... Df6 30. Sc3!) 30. Dg4+ Kf8 31. Dxd7 a černé těžké figury nemohou bílým lehkým vůbec oponovat. Přesto v pozici je záchrana černého, dokonce snad i víc: 28. ... Kg8!! Tento preventivní tah unikl (nejen) mé pozornosti. 29. Jd4 (*Pokus o přechod do variant po 27. Sd3+ nedopadne dobře, bílý má totiž o tempo méně.* 29. Dg4+ Kh8 30. Sc3+ f6 31. Sd3 De7—) 29. ... Df6 30. Jf5 Vfe8 Ted' ovšem černé figury (až na Ja6) zaujaly dobré pozice a pro bílého je už asi dost

obtížné dokázat, že má v pozici za obětovaný materiál alespoň dostatečnou kompenzaci. 31. Jxb6+ Kf8 32. Jg4 Dd6 33. Sg5 f6 34. Dh6+ Ke7 35. Sf4 (*Po 35. Dg7+ Kd8 36. Jxf6 Jxf6 37. Dxf6+ Dxf6 38. Sxf6+ Kd7 39. Sxa6 toho černému sice mnoho nezbylo, má ale „štěstí v pozici“: 39. ... Ve1+ 40. Kh2 Vb6 —) 35. ... Dxd5 36. Dg7+ Kd8 37. Sxb8 Jaxb8 38. Jxf6 Jxf6 39. Dxf6+ Kc7 ±* **29. d6 Vxb5** 29. ... Vh8 opět nefunguje kvůli slabosti pěšáka (pole) f7: 30. Sc4 De8 (30. ... Df6 31. Sc3; 30. ... Dg8 31. Dg4+ Kf8 32. Dxd7; 30. ... Je5 31. Dxe5+ Df6 32. Dxf6+ Kxf6 33. Sc3+) 31. Sc3+ f6 32. Dg4+ Kf8 33. Sd2! a 34. Sxb6 se nedá rozumně pokrýt. Ted' už ani 29. ... Kg8 nestačí, protože bílý pěšec d6 získal kontrolu nad únikovým polem e7: 30. Dg4+ Kh8 31. Sc3+ f6 (31. ... Jf6 32. Df4 Kg7 33. Jd4) 32. Dh5 De8 (32. ... Kg7 33. Jd4) 33. Dxb6+ Kg8 34. Sc4+ Vf7 35. Dg6+ Kf8 36. Sd2!! Vg7 37. Dh6 Dg6 38. Dh8+ Vg8 39. Sh6+ Ke8 40. Sxg8 +— **30. Sxb6+** Po 30. Dxb6+ Kg8 31. Sc3 Ve5 (31. ... Je5 32. Sxb5) 32. Sd3 f5 33. Sc4+ je konec hned **30. ... Kh8 31. Sg5+** 31. Sxb5 Jf6 32. Dh4 Jh7 33. Dd4+ je úplně jednoznačné. **31. ... Kg8 32. Sxb5 Da5 33. Sxd7 De1+ 34. Kh2 De5+ 35. f4 Dd5 36. Dh6 De4 37. Sf6 Dh7 38. Dxb7+ Kxb7 39. Sf5+ Kh6 40. d7 1–0**

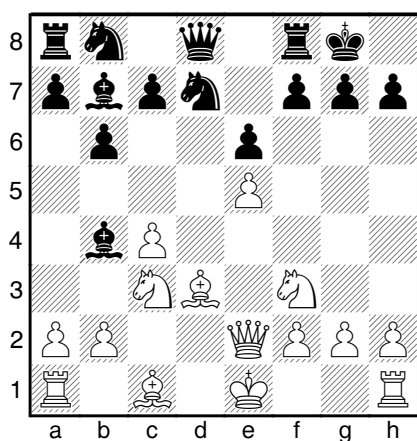
PŘÍKLADY NA PROCVIČENÍ:

Příklad č. 1



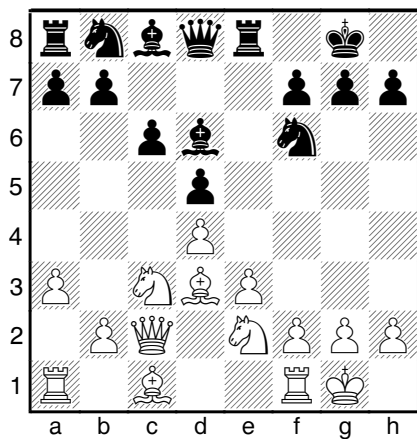
V tomto případě je dvojblok e5–e6 dokonce celý bílý. Propočtete důsledky 20. Sxh7.

Příklad č. 2



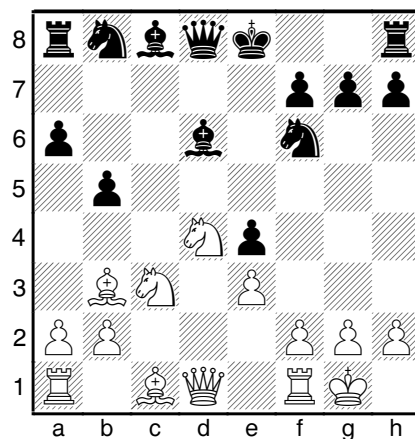
Vede oběť 10. Sxh7 vynuceně k výhře?

Příklad č. 3



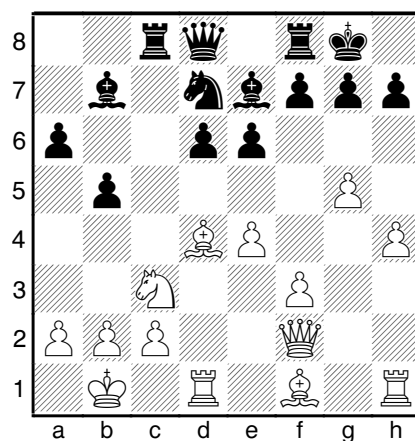
Jakým výsledkem skončí partie po 10. ... Sxh2?

Příklad č. 4



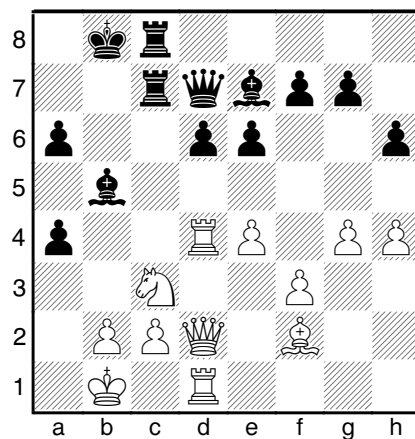
Ohodnoťte 10. ... Sxh2

Příklad č. 5



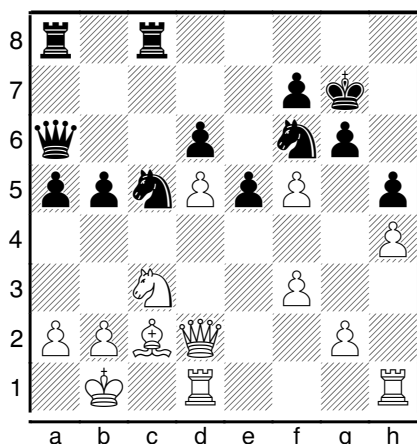
Zhodnoťte oběť kvality 15...e5 16. Se3 Vxc3.

Příklad č. 6



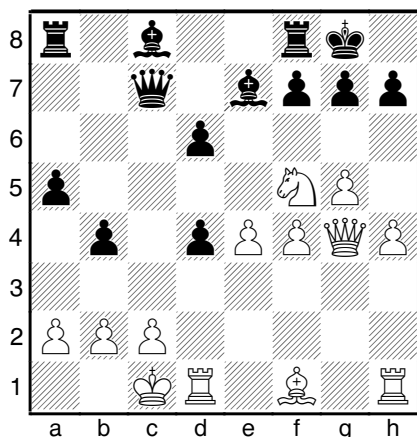
Je vhodné obětovat kvalitu na c3?

Příklad č. 7



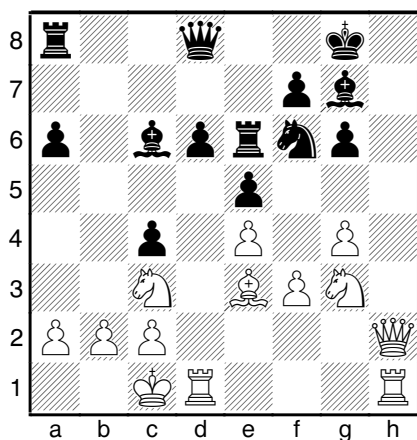
Jak dál pokračovat černými v útoku?

Příklad č. 8



Doporučte černému další postup.

Příklad č. 9



Jak se probít k černému králi?

ŘEŠENÍ

1) Georgijev – Ree, Antverpy 1997

20. Sxh7+!? Kh8? Černý uvěřil svému silnějšímu soupeři, ale neměl! **20. ... Kxh7** **21. Jg5+ Kg6!** (**21. ... Sxg5** **22. Dxh5+ Sh6** **23. Sxh6 gxh6** **24. Vf6! Vxf6** **25. exf6** s nezastavitelnými pěšci e a f) **22. g4 Vxf1+** **23. Dxf1 Sxg4** **24. Df7+ Kh6** a bílý dost neuvěřitelně nemůže nijak výhodně využít odtahu jezdce, například **25. Df2** (**25. Df4?! Jxe5!!** (**25. ... Kh5** **26. Vg1 +-)** **26. Dxe5 Dc6+** **27. Kg1 Vd5** \mp) **25. ... Kg6!** (**25. ... Jxe5?** **26. Dh4+ Kg6** **27. Dh7+ Kf6** **28. Vf1+** se zničujícím útokem **28. ... Jf3** **29. Jxf3 Sxf3+** (**29. ... Dc6** **30. Dh4+**) **30. Vxf3+ Kxe6** **31. Df5+ Kd6** **32. Sa5**) **26. Df7+** (**26. Dh4?** **Sf3+!** **27. Kg1 Jxe5** **28. Vf1 d3+** **29. Vf2 Jg4** **30. Dh7+ Kf6-+;** **26. Vg1 Jxe5!** **27. Vxg4 Vf8!** **28. Vf4 Jd3-+)** **26. ... Kh6** **27. Df2=** **21. Se4** \pm Takhle získal bílý pěšce h7 zadarmo. **21. ... Db5** **22. h3 Sxf3?** Po tomto tahu nebude černý s to ubránit bílá pole na královském křídle. **23. Vxf3 Dxe5** **24. Vxf8+ Vxf8** **25. Dg4** Stojí za to si povšimnout, která bílá pole na královském křídle ovládá černý. **25. ... Vf6** **26. Sg5 Sd6** **27. Dh5+** **27. Dh5+ Kg8** **28. Dh7+ Kf8** **29. Dh8+ Ke7** **30. Dxc7+ Kxe6** (**30. ... Ke8** **31. Sg6+ a mat**) **31. Dxf6+ +- 1-0**

2) Pfeiffer – Wandzik Solingen, 2003

10. Sxh7+!? Kxh7 **11. Jg5+ Kg8** **12. Dh5 Jf6!** V partii bylo **12. ... Ve8??** **13. Dxf7+ Kh8** **14. Dh5+ Kg8** **15. Dh7+** a černý se vzdal, přitom obrana existuje! **13. exf6 Dd3!** a černý by všechny akutní problémy vykryl **13. ... Sxc3+?** **14. Ke2!** \pm **14. Sd2 gxf6** **15. h4** A pozice je velmi nepřehledná.

3) Kasparov – Deep Junior, New York 2003

10. ... Sxh2+?! Oběť asi není korektní, černý měl dál pokračovat ve vývinu. Je pro mě překvapivé, že se k takovému tahu odhodlal počítač. **11. Kxh2 Jg4+** **12. Kg3 Dg5** **13. f4** Odtah jezdce nesmí bílý při-

pustit. **13. ... Dh5** Bílý má sice figuru navíc, ale černá dáma s jezdcem nechtějí nechat bílého krále ani na chvíli na pokoji. **14. Sd2 Dh2+ 15. Kf3 Dh4 16. Sxh7+?! Tímto** tahem Kasparov forzíruje běh událostí k opakování tahů, ani on nedosáhl v počtu až na konec varianty **16. g3! Dh5** (Po **16. ... Dh2** přeruší bílý konexe černému střelci tahem **17. f5!**) **17. Vh1 Jxe3+ (17. ... Jh2+ 18. Kg2 Df3+ 19. Kg1! Jg4 20. Vf1 +-) 18. Vxh5 Sg4+ 19. Kf2 Jxc2 20. Vah1! Sxh5 21. Vxh5 Ja1 22. Sxh7+ Kf8 23. Jxd5! g6 24. Sxg6! cxd5 25. Vh8+ Ke7 26. Vh7** a bílý má výborné vyhlídky na výhru. **16. ... Kh8 17. Jg3 Jh2+ 18. Kf2 Jg4+ 19. Kf3 Jh2+ 1/2**

4) Porat – Šimáček, Karviná, 2000

11. ... Sxh2+? 11. ... 0–0 ♣ 12. Kxh2 Jg4+ 13. Kg3 Dd6+ 13. ... Dg5 je jen přehození tahů. **14. f4 Dg6 15. f5 Dd6+!?** Problém je, že po původně plánovaném **15. ... Sxf5?** zbydou černému po **16. Sxf7+!** jen oči pro pláč. **16. Kxg4 Dh2** Černý zůstal bez dvou figur, ale alespoň udržel bílého monarchu pod palbou. I když se o dostatečnou kompenzaci nejedná, nemá to bílý jednoduché. V partii v dalším průběhu ztratil mnoho času a s blížící se časovou tísni nedokázal nápor odrazit. Další průběh ponechávám bez komentáře. **17. Jxe4 Dxg2+ 18. Kf4 Dh2+ 19. Kf3 Sb7 20. Vh1 De5 21. Dc2 Jd7 22. Jc6 Dxf5+ 23. Ke2 Dg6 24. Vf1 Dh5+ 25. Ke1 0–0 26. Je7+ Kh8 27. Jf5 Je5 28. Jfg3 Dg6 29. Jf5 Vad8 30. Sd2? 30. Jed6 30. ... Jd3+ 31. Ke2 Dg4+ 32. Vf3 Sxe4 33. Vaf1 Dg2+ 34. V3f2 Sf3# 0–1**

5) Sočko – Lauridsen, Linares, 2003

Oběť na c3 v tomto vydání není dobrá, bílý poučně odrazí černý nápor: **15. ... e5?! ♠15. ... b4 16. Je2 d5 ♣ 16. Se3 Vxc3?! 17. bxc3 Da5 18. Dd2! Vc8 19. Sh3!** To je první klíčový tah, bílý likviduje černého jezdce. **19. ... Vc7 20. Sxd7 Vxd7 21. c4!** A to je

druhý, zbavuje se slabiny a vytváří přístup pro své figury. **21. ... Da4 22. cxb5 d5!?** **23. Dd3 axb5 24. Db3 Da8 25. h5± b4 26. g6 Vc7 27. Vd3 hxg6 28. hxg6 fxg6 29. f4 exf4 30. exd5 Sd6 31. Sxf4 Da6 32. Sxd6 Dxd6 33. Vh4 Sa6 34. Vdh3 Sc8 35. Vh2 Sf5 36. Dxb4 Dxd5 37. Vh8+ Kf7 38. Vf8+ Ke6 39. Ve2+ Kd7 40. Ve7+ Kc6 41. Dc3+ 1–0**

6) Zawadzka – Papadopoulou, Heraklio, 2002

Okamžité vzetí není nutné. **27. ... Vxc3?!** Přípravné **27. ... e5 28. Vd5 Vxc3 29. bxc3 Sc4** nebo i **27. ... Vc6** zasluhovalo přednost. **28. bxc3 Sc4 29. De3 a3 30. Ka1 Dc7??** Po **30. ... Ka8** jsou šance zhruba vyrovnané **31. Vxc4 1–0**

7) Sorin – Giaccio, Buenos Aires, 1999

20. ... b4 21. Je4 b3! 22. axb3 Jfxe4! 23. fxe4 a4! Zatímco bílý žádný útok nemá, jeho král už neví, kam zítra hlavu složí... Černý jezdec kontroluje dámské křídlo a vzít ho bílý nesmí kvůli průvanu po a-sloupci. **24. b4 Jb3 25. Df2 Dc4 26. Vhf1 a3 27. Sxb3 Dxe4+! 28. Sc2 Vxc2 29. Vfe1 Ve2+ 0–1**

8) Ponomarjov – Akopjan, Bled, 2002

20. ... b3! 21. axb3 a4 22. Sd3 22. Sc4 axb3 23. Sxb3 d5! 24. Jxe7+ (24. Sxd5 Va1+ 25. Kd2 Sb4+ –+; 24. exd5 Sb4 –+) **24. ... Dxe7 25. Dg2 Db4 26. Kb1 Da5 –+; 22. Vh3! d5! 23. exd5 a3!** typický tah **24. bxa3 (24. Kb1 axb2 25. Kxb2 Va2+! 26. Kxa2 Dxc2+ 27. Ka1 Sxf5 –+)** **24. ... Sxa3+ 25. Kb1 Sb4** a bílý vymře po černých polích **22. ... d5 23. g6** podobně, ale pozdě **23. ... Sxf5 24. exf5 axb3 25. f6 hxg6 25. ... Sxf6 26. gxh7+ Kh8 26. fxe7 Dxe7 27. Dh3** hrozilo **De3+ 27. ... Db4 28. Kb1 Da5 29. cxb3 Vfc8 30. Dxc8+ Vxc8** a černý vyhrál v 71. tahu **0–1**

9) Karavade – Yilmaz, Nachičevan, 2003

20. Jf5! gxf5 Pokud černý nevezme hned jezdce, zlikviduje jezdec černého střelce na g7 a zbytek bude podobný. 20. ... Df8 21. Sg5! **21. gxf5** a cesta je otevřená **21. ... Kf8** 21. ... Ve8 22. Vdg1 Kf8 23. Vxg7 +- **22. fxe6 fxe6** 23. **Sh6 Sxh6+** 24. **Dxh6+ Kf7** 25. **Vdg1 Df8** 26. **Dg6+ Ke7** 27. **Vh7+! Jxh7** 28. **Dxh7+ Kd8** 29. **Vg8** a bílý vyhrál v 41. tahu **1-0**