

## Seminární práce – trenér III. třídy

### Téma – věžové koncovky s více pěšci, tvorba Akibi Rubinsteina

Zdroje: Akiba Rubinstein – Ju. S. Razuvajev, V. I. Muražveri (Moskva 1980)

Akiba Rubinstein – Krzysztof Pytel (Warsawa 1987)

Metodický materiál - Luniaczek

Jiří Tůma (Havlíčkův Brod)

17.04.2004

## VĚŽOVÉ KONCOVKY S VÍCE PĚŠCI TVORBA AKIBI RUBINSTEINA

Toto téma je velmi obsáhlé a není jednoduché jej souborně zpracovat a vysvětlit na omezeném počtu příkladů; vždyť právě tyto koncovky se v turnajové praxi hrají častěji než všechny ostatní dohromady! Všechny ukázky jsou záměrně vybrány od polského hráče Akibi Rubinsteina, který svých největších úspěchů dosahoval počátkem dvacátého století a jistě měl i na to stát se mistrem světa, ale válečné okolnosti v Evropě jemu tomu tak nedovolili. Tento hráč se vyznačoval *čistým* a *logickým* stylem od zahájení až do koncovky, rovněž to byl výborný taktický hráč s obdivuhodným strategickým citěním. Vymyslel i několik zahájení, ale především miloval koncovky, všechny koncovky, přechody z jedné koncovky do druhé, ale zejména to byl specialista na věžovky. Dokázal sehrát řadu fantastických a nezapomenutelných koncovek, na některé z nich se nyní blíže podíváme.

Cílem této práce by mělo být to, aby se hráč lépe orientoval v různých typech věžových koncovek, měl by tak v sobě vypěstovat jakési citění a měl by získat podvědomí o některých daných pravidlech.

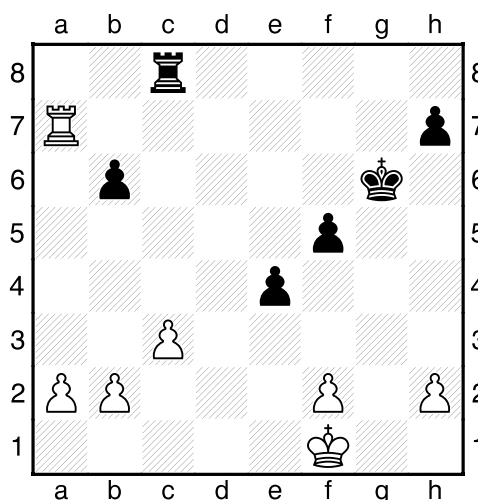


Teoreticky si je zde můžeme vypsát a na našich příkladech procvičit a poté, a to je důležité, bychom je měli dokázat uplatňovat i v praxi. Zde jsou takové čtyři strategické zásady:

- 1) Aktivita věže – tato zásada se projevuje v různých formách, např. věž na sedmé či druhé řadě; věž za volným pěšcem, at' vlastním či soupeřovým; napadání slabých pěšců, odřezávání krále. Přitom je nutno mít na paměti, že aktivita věže často vyváží ztrátu jednoho až dvou pěšců!
- 2) Aktivita krále – i zde existují různé formy, např. omezování soupeřova krále; napadání slabých soupeřových a podpora vlastních, zvláště volných, pěšců. Přitom i aktivita krále vyváží ztrátu pěšce.
- 3) Vytvoření volného pěšce a souhra krále a věže s tímto pěšcem, umožňující jeho postup na pole proměny.
- 4) Stanovení správného plánu, někdy i víceetapového, a jeho přesná realizace.

### Ukázka z partie S. Tarrasch – A. Rubinstein

San Sebastian 1912



Před sebou máme koncovku, kterou sehráli dva špičkoví hráči již před více než devadesáti lety na turnaji v San Sebastianu.

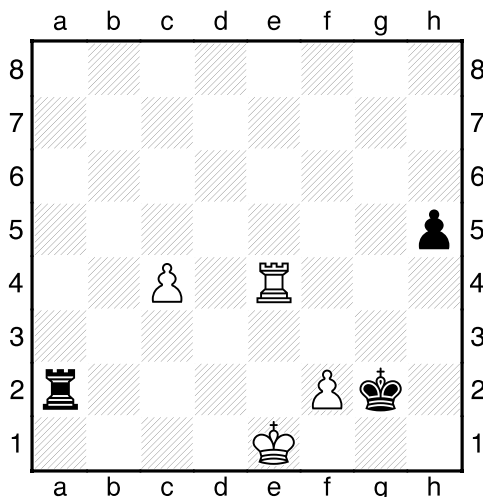
#### Hodnocení:

Bílý má již nyní materiální výhodu a hrozí černému postupným dobráním získat i druhého osamělého pěšce b6, čímž by si tak vytvořil tři spojené volné pěšce na dámském křídle. Černý proto nemůže bránit pasivně a nehybně čekat, jak bílý svou materiální převahu bude realizovat. Rubinstein tak správně volí *aktivní plán*, založený na ideálním rozmístění svých sil.

Všimněme si, jak černý bude přesně dodržovat všechny výše uvedené principy. A jen to mu zajistí záchranu půl bodu ve zdánlivě beznadějně pozici.

**32...Vd8!** (známé pravidlo – věž patří na sloupec, pomocí jednoduchých prvků zde Rubinstein vytvoří velké věci) **33.Va6** (bílý jde po slabém pěšci b6, kdyby chtěl zabránit následujícímu – neočekávanému – tahu černého chodem 33.Ke2, zahrál by černý 33...f4 s dalším zesílením Kf5 a myšlenkou f3+, přičemž po šachu nemůže bílý svého krále aktivizovat Kd3 pro Vd3 mat!) **33...Vd2!!** (černý obětuje pěšce a dává svým figurám maximální energii – kompenzace spočívá v útoku na bílého krále. Zdá se neuvěřitelné, ale bude to bílý, který bude muset hrát přesně proti agresivní hře černého) **34.Vxb6+ Kg5 35.Ke1** (na okamžitý nástup pěšců dámského křídla tj. 35.a4 by následovalo 35...f4 36.a5 f3 (již hrozí mat!) 37.Ke1 Ve2+ 38.Kf1 Vc2 s opakováním tahů, bílý by se tak dál nedostal, rozumným řešením by nebylo ani 39.h4+ s ideou uvolnit pole h2 pro svého krále pro 39...Kg4! 40.Kg1 Kh3 s hrozbou nekrytelného matu. Poučné je to, že se *král může schovat před šachy*

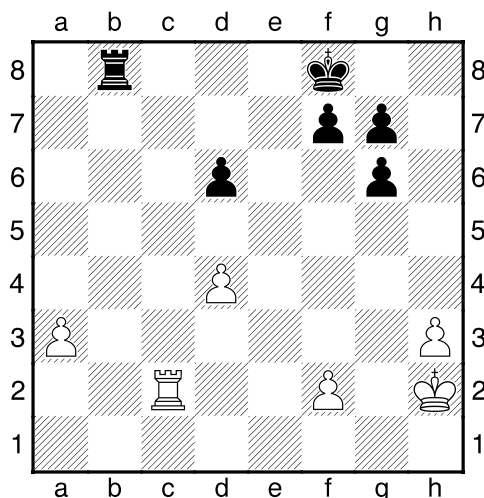
(41.Vh6+) *za soupeřova pěšce* – častý motiv v koncovkách) **35...Vc2** (věž si musí zachovat svoji působnost!) **36.Vb5** (po 36.a4 – viz. minulá poznámka) **36...Kg4!** (černý se čím dál více přibližuje do soupeřova tábora. Nepřesné by bylo 36...f4, zamezil by tak přístupu další posily – pěšce f (f4!) a zároveň by se tak sám dostal do patové pozice (neměl by další zesilující tahy) **37.h3+** (bílý podstoupil správné rozhodnutí – vrací částečně materiál – černý měl již nakročeno k tahům f4, Kf3, po kterých by jeho pozice dosáhla maximální síly) – důležitý moment v koncovce – Tarrasch nepodcenil *útočné soupeřovi možnosti*) **37...Kxh3** (jediná možnost, 37...Kf4 by prohrávalo (viz. výše); nyní se pozice ještě zjednoduší a nerovnováha jednoho pěšce bude vykompenzována stálou aktivitou černého (porovnejte postavení králů na šachovnici) **38.Vxf5 Vxb2 39.Vf4** (po 39.a4 Va2 40.a5 Kg4 41.Ve5 Kf3 42.Vf5+ Kg4 s remizou, rovněž 39.Vh5+ Kg4 40.Vxh7 Vxa2 vede k remíze) **39...Vxa2 40.Vxe4 h5** (i malý zprvu bezvýznamný voják se zapojuje do boje – princip – *volný pěšec*) **41.c4 Kg2** (s pouhými třemi kameny černý zakončil fázi své aktivity; bílý nemůže hrát 42.f4, protože černý h-pěšec by získal na síle – např. 42.f4? h4 43.Ve2+ Vxe2+ 44.Kxe2 h3 a pěšcová koncovka je prohraná)



**42.Vf4 Vc2** (věž patří za pěšce) **43.Vh4** (bílý by partii přece jen rád vyhrál a tak i s tak málo figurami na šachovnici přichystal na soupeře léčku! Po nabízejícím se tahu 43...Vxf2? by následovalo 44.Vh2+! Kxh2 45.Kxf2 a pokus v proměnu černého pěšce v dámu zablokuje vlastní král 45...Kh1 (ještě pokus o samopat!) 46.c5 h4 47.c6 h3 48.c7 h2 49.Kg3 Kg1 50.c8V h1D+ 51.Kf3 Kh2 52.Vg8 s výhrou bílého **43...Kf3!** (nyní již dobrání pěšce hrozí, pomocí mezišachu Ve2+ a Vxf2) **44.Kd1 Vxf2 45.c5 Ke3 46.Vxh5** (kdyby 46.c6 tak 46...f6, chyba by nyní samozřejmě byla 47.Vc4 pro 47...Kd3 s výhrou u černých) **46...Kd4=** materiál na šachovnici se již zredukoval na úplné minimum – partie byla dána za **remízu**. Výborný příklad na *aktivní obranu* ve věžové koncovce!

## Ukázka z partie R. Spielmann – A. Rubinstein

Petersburg 1909



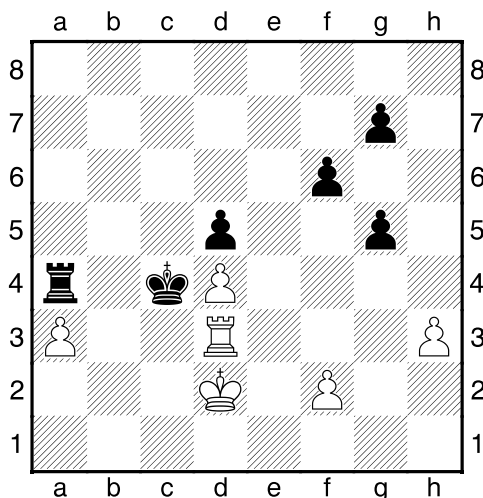
Naše další ukázka je koncovka z partie Spielmann – Rubinstein z turnaje z Petersburgu roku 1909.

**Hodnocení:**

Na diagramu můžeme vidět, že materiální situace je naprosto v rovnováze a žádná větší převaha ani u jedné ze stran zřejmá není. Proto by nás možná ani nikterak nepřekvapilo, kdyby partie byla dána za remízu (dovoluji si tvrdit, že spousta hráčů by to i tak udělala). Ale nesmíme zapomínat, že černý je Rubinstein. Akiba byl hráč, který rozehrával zahájení velmi skromně a přecházel do koncovek, které bývaly kolikrát remizové až nudné a soupeři se i divili proč ještě není remíza. Ale on měl vždy nějaké hluboké dalekosáhlé plány a myšlenky tak říkajíc v rukávě a dokázal překvapovat soupeře i v opravdu jednoduchých pozicích (o tom svědčí také další ukázka z partie H. Mattison – A. Rubinstein) Můj názor je takový, že právě tato věžovka je jednou z nejslavnějších vůbec, vždyť bílému k „záchraně“ stačí směnit své dva pěšce a3, d4 za jednoho černého d6! (2p x 3p při dvojpešci je remíza) Podívejme se tedy na přesné a velmi dobře pochopitelné do sebe zapadající manévry černého.

**40...Va8** (na první pohled se zdá, že dochází na straně černého k porušení jednoho z obecných pravidel – věž patří za pěšce, ale je důležité k tomuto tvrzení dodat, že pěšec musí být alespoň na čtvrté řadě, jinak se nedá hovořit o aktivním a pasivním postavení věži ve správném pořadí, proto pro bílého není výhodné 41.Va2 Va4 (povinné, jinak 42.a4) 42.Kg3 Ke7! (chybné by bylo okamžité 42...Vxd4 Důvod – koncovky se hrají všemi figurami, především králem!, *aktivita je důležitější než pěšec* (někdy i než dva) - bílý by získal silného volného pěšce a jeho věž by ožila – např. 43.a4 Vc4 44.a5 Vc7 45.a6 Va7 46.Kf4 Ke7 47.Ke4 Ke6 48.Kd4= černý má pěšce více, ale naprosto nepohyblivé vojsko) 43.Kf3 Ke6 44.Ke4 d5+ (získání prostoru) 45.Ke3 Kf5 Bílý je bez tahu (bez protihry) a černý tak snadno pronikne na královském křídle do soupeřova tábora) **41.Vc3** (po tomto tahu má bílá věž daleko více svobody) **41...Va4 42.Vd3** (po případném 42.d5 by se stal pěšec snadnější obětí ať už pro věž nebo pro krále a také by byl bílý nadobro odříznut po čtvrté řadě) **42...Ke7 43.Kg3 Ke6 44.Kf3 Kd5 45.Ke2 g5** (*kandidátem kupředu*, výměna věží s přechodem do pěšcové koncovky pro volného vzdáleného pěšce a zatím nepřichází v úvahu) **46.Vb3** (bílý hraje vynalézavě – snaží se jen „nepřihlížet“, ale strhnout na svoji stranu jakoukoli aktivitu) **47...f6!** (malé zesílení – černý je pozorný!, chybou by bylo 46...Vxd4 pro 47.Vd3 a také 46...Kxd4 pro 47.Vb7. Po tahu 47...f6 černý ideálně rozmístil své pěšce – bílé věži by trvalo dlouhých šest! tahů pěšce pobrat, tedy pokud 47.Vb7 Vxa3 48.Vxg7 Vxh3 a se zbylými d-

pěšci na šachovnici je koncovka vyhraná) **47.Ke3 Kc4** (černý pomalu utahuje šroubky) **48.Vd3 d5 49.Kd2**



Jak má černý pozici dále zesílit??

**49...Va8!** (nyní si prohodí (zamění) svoji funkci věž s králem, král se postará o pěšce *a* a věž tak bude mít volné ruce k manévrování na opačném křídle (slabí pěšci *f2, h3*) **50.Kc2** ( na **50.Ke3** následuje **51...Vb8** s rychlým ziskem některého z pěšců – *při stálé aktivitě!*) **50...Va7** (černý bílému připravuje *zugzwang* tzn. nevýhodu tahu – častý prvek v koncovkách) **51.Kd2 Ve7!** (nyní po všech manévrech černého je bílý přinucen odevzdat materiál *bez jakékoli kompenzace!* **52.Vc3+** (jestli **52.Ve3**, tak **52...Vb7!** s výhrou; jestliže **52.Kc2**, tak **52...Ve2+ 53.Vd2 Vxd2+ 54.Kxd2**, ale ne **54...Kd4?**, nýbrž **54...Kb3!** rovněž s výhrou) **52...Kxd4 53.a4 Va7 54.Va3 Va5** (nyní černý dokončí plán se záměnou figur – král za věž – a začne uplatňovat materiální výhodu; bílý je bez jakékoli protihry) **55.Va1 c4 56.Ke3 d4+ 57.Kd2 Vf5** (tempo) **58.Ke1** (bílý nemůže hrát **58.a5** s obětí pěšce *f2*, přišel by tak i o poslední již tak velmi skromný prostor na šachovnici a přečíslení černých kamenů by bylo hrozné, například **58...Vxf2+ 59.Ke1 Vb2** atd.) **58...Kb4 59.Ke2 Ka5!** (černá věž má tak prostor na závěrečné slovo, konec je neodvratný; chybné by samozřejmě bylo **59...Va5** s dalším **60...Vxa4** pro **60.Kd3=**) **60.Va3 Vf4 61.Va2 Vh4** (po tomto tahu získá černý druhého rozhodující pěšce, **62.Va3** nestačí pro **62...Kb4!**) **62.Kd3 Vxh3+ 63.Kxd4 Vh4+ 64.Kd3** (lepší není ani **64.Kd5** pro **64...Vxa4 65.Vxa4+ Kxa4 66.Ke6 Kb4 67.Kf7 g4! 68.Kg6 Kc4 69.Kf5 Kd3 70.Kxg4 g6!-+ ) **64...Vxa4 65.Ve2 Vf4** a černý vyhrál**

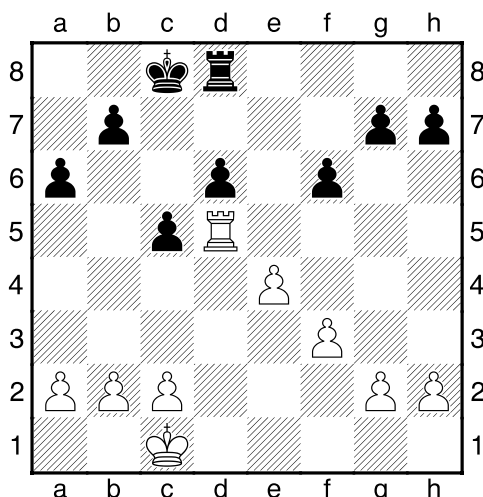
## Ukázka z partie H. Mattison – A. Rubinstein

Karlovy Vary 1929

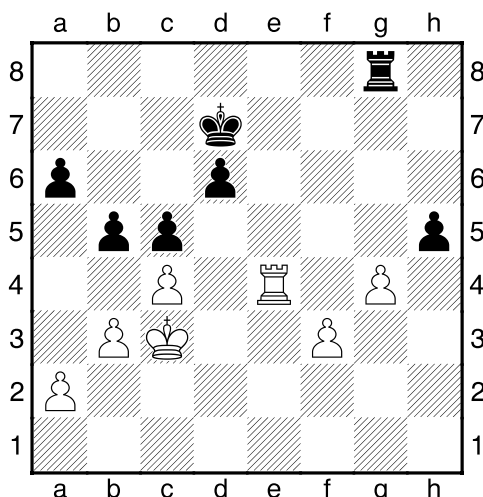
Další koncovka byla sehrána v Karlových Varech roku 1929, bílými kameny hrál H. Mattison a černými náš učitel A. Rubinstein.

### Hodnocení:

V této partii se střední hra nekonala a tak v několika málo tazích vzniká již ze zahájení tato jednoduchá koncovka. Zdálo by se, že nerozhodný výsledek je nevyhnutelný (pozice je téměř zrcadlově symetrická). Stojí zde za povšimnutí s jakou lehkostí, ale obrovským důrazem hrával Rubinstein „jednoduché“ věžové koncovky (viz. poznámka v minulém příkladu). Možná se dá hovořit i o větších zkušenostech, ale především fantazie a vynalézavost dělali Rubinsteina mistrem věžovek. Tento příklad danou skutečnost jen potvrzuje.



**20...Kd7 21.c4 g6 22.Kc2 Ke6 23.Kc3 f5!** (první z kritických okamžiků, obě strany přiblížili své krále blíže centru a černý se nyní snaží získat větší působnost pro svoji věž (zatím je nevyužita) – sloupec g popř. f i za cenu roztrhnutí svých pěšců na královském křídle, dá se hovořit o takovém *minoritním útoku* (méně pěšců bojuje proti více pěšcům) – při kterém to bude bílý, kterému zbude na královském křídle slabý i když volný pěšec **24.exf5+** (druhou možností bílého bylo 24.Kd3 fxe4+ 25.Kxe4 Vb8! Nyní, když se bílý král vzdálil od dámského křídla, otevře si černý sloupec na opačné straně pomocí tahu b5 – nepatrná výhoda tedy spočívá v lepší budoucnosti věže na šachovnici, okamžité 25...b5 by bylo nevhodné pro silné 26.b4) **24...gxf5 25.Vd2** (věž se chystá obsadit volný sloupec e, což je samozřejmě v pořádku, ale problém je v tom, že jí budou chybět předsunuté body (tzv. body vniknutí do soupeřova tábora); kdyby 25.g4, tak 25...fxg4 26.fxg4 a 26...Vf8 s vpádem do pozice bílého!) **25...b5** (černý se řídí pravidlem – když to lze, vylepšujeme pozici na obou stranách – reakce bílého je velmi pasivní a také prozrazuje, že je připraven řídit se podle soupeře, což samozřejmě není vhodné pro žádnou fázi partie. Pozornost zasluhovalo 26.b4 s operacemi na obou křídlech a tak většími šancemi i pro bílého) **26.b3 h5 27.g3** (proti hrozbě 27...h4) **27...f4!** (přísný tah, po kterém o iniciativě na straně černého není pochyb. Slabý izolovaný pěšec je bílému doslova nastrčen, jeho zkonsumování v sobě nese plno jedu – bílému by tak vznikli tři slabí pěšci na jednom křídle a černý král s věží by získali nové možnosti k útoku 28.gxf4 Vf8. Možností je také 28.g4, ale ve variantě 28...hxg4 29.fxg4 Vh8 30.Kd3 Ke5 31.Ve2+ Kf6 32.Ke4 Kg5 zůstávají bílému zranitelní pěšci g4, h2 a také jeho figury jsou postaveny dost nešikovně, i zde je převaha na straně černého) **28.Ve2+ Kf5 29.Ve4 fxe3 30.hxe3 Vg8 31.Vf4+** (bílý situaci opět neřeší tím správným způsobem, pozice již není jednoduchá, ale za úvahu stálo 31.g4+ hxg4 32.Vxg4, načež nefunguje 32...Vxg4? 33.fxe4+ Kxe4 34.cxb5 axb5 35.a4 +- a nestačí ani *mezišach* 32...b4+ 33.Kd3 Vxg4? 34.fxe4+ Kxe4 35.Ke4 +-. Černý by však zahrál 32...Vh8 a stále by si udržel minimální výhodu. **31...Ke6 32.Ve4+** (nyní již 32.g4 nestačí pro 32...h4 33.g5 Vxg5 34.Vxh4 Vg3 35.Vf4 b4+ a bílý rychle ztratí jednoho z pěšců a či f např. 36.Kc2 Ke5 37.Vf8? Vg2+ 38.Kb1 Kd4 se strašnou hrozbou 39...Kc3) **32...Kd7 33.g4**



Černý přichystal překvapivý závěr!

**33...Vf8! 34.Ve3** (poslední a rozhodující chyba do součtu celkového výsledku. Zde se naskytovala zásadní otázka – zda hrát koncovku 3p:4p (bílý jistě přehlédl další tah černého, jinak by musel zvolit obranu v koncovce s pěšci pouze na jednom křídle), obecná zásada praví, že 2p:3p je remíza, 3p:4p už výhra, ale nabízí se otázka jak pokračovat po 34.gxh5 Vxf3+ 35.Kc2 Vh3 36.Ve2 Vxh5 37.Kc3 Ve5 a 38.Vd2.) **34...h4** (fantastický závěr, spolu s 38. tahem nádherná kombinace v koncovce!, princip *volného pěšce*) **35.a4 bxa4 36.bxa4 Ve8 37.Kd2** (na záchranu nestačilo ani 37.Vd3 h3 38.Kc2 (38.f4 h2 39.Vh3 Ve3+!) 38...Ve2+ 39.Kc3 Vf2! atd.) **37...Vxe3 38.Kxe3 d5!!** (ony pověstné *přechody z věžových koncovek do pěšcových*! Bílý vzdal, když zjistil, že na 39.g5 následuje 39...d4+ nebo pokud 39.cxd5 h3! 40.Kf2 h2 41.Kg2 h1D+ 42.Kxh1 c4 a druhou dámu postaví černý se šachem!)

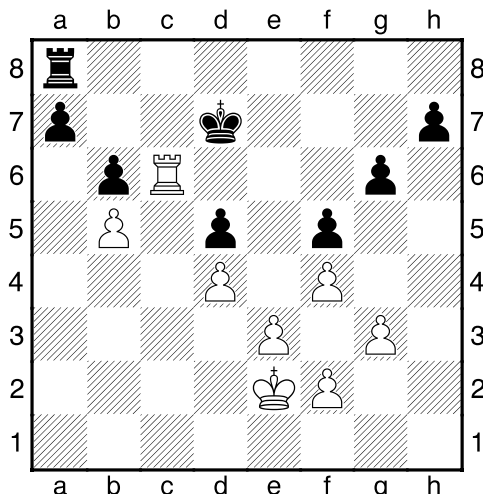
### Ukázka z partie A. Rubinstein – A. Alechin

Karlovy Vary 1911

Závěrem si rozebereme jeden ze složitějších, ale zato velmi vydařených příkladů. Jeho autory jsou A. Rubinstein a čtvrtý mistr světa, sám velký A. Alechin. Hráno v Karlových Varech roku 1911.

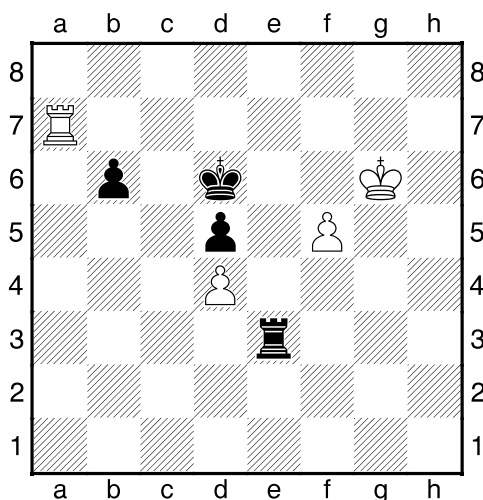
#### Hodnocení:

Bílý stojí o něco lépe, aktivní postavení věže a zafixované dámské křídlo mu zajišťují malou trvalou výhodu. Realizace je však velmi obtížná neboť pozice černého je pevná a téměř bez větších citelných slabín. Bílý zde vytvoří velkolepý plán s vytvořením nové slabinky v táboře černého, ale i nadále bude pozice velmi blízká remíze. Rubinstein bude však vždy o jeden půl tah rychlejší a dokáže tak porazit i takového šachového génia jakým byl sám Alechin.



**36.f3!** (již první tah je velmi podstatný! Bílý dostává dvě malé páky – e4, g4 – což je nezbytná obrana proti přechodu do pěšcové koncovky (u Rubinsteina jsou tyto přechody časté), čili po případném 36...Vc8? následuje 37.Vxc8 Kxc8 38.e4! fxe4 (38...Kb7 39.exf5 gxf5 40.g4+- atd.) 39.fxe4 dxe4 40.g4! Kd7 (40...h5 41.f5!+-) 41.Ke3 Ke6 42.Kxe4+- (s hrozbami 43.f5+ nebo 43.g5) **36...Ve8?** (černý sází na pasivní obranu, věří, že jeho pozice je obrany schopná, ale zcela jistě přehlédl nebo alespoň nedoceníl plán bílého, který bude zřejmý z dalšího průběhu. Spousta velkých šachistů zde Alechinovi tento tah vyčítala a jednoznačně místo něho navrhovala 36...a5! (myšlenka je jednoduchá – černý se tak zbaví potenciální slabiny a7 a vytvoří si tak *volného pěšce s aktivní protihrou!*, podívejme se na některé varianty: nejprve Fine uvedl pokračování 36...a5 37.Vxb6 Kc7 38.Vc6+ Kb7 39.Kd3 a4 40.Kc2 a3 41.Kb1 Va5 42.Ve6! Vxb5+ 43.Ka2 Vb2+ 44.Kxa3 Vg2 45.g4! fxf4 46.fxf4 Vxf4 47.Kb4! h5 48.Kc5 h4 49.Kxd5 h3 50.Ve7+ Kb6 51.Vh7 Vg3 52.e4 a bílý pěšci vítězí. Později se ale ukázalo, že analýza Finea je nedokonalá a že k bezpečné záchraně vedlo 36...a5 37.Vxb6 Kc7 38.Vc6+ Kb7 39.Kd3 a4 40.Kc2 Va5! 41.Ve6 Vxb5 42.Ve7+ Kb6 43.Vxh7 a3 44.Vh6 Vb2+ 45.Kc3 Vf2 46.Vxg6+ Kb5 47.Vg8 Vxf3 48.Vb8+ Kc6 49.Kd3 a2 50.Va8 Vf2 s remízou. Černý pozici dokonce udrží i v pokračování 36...a5 37.Vxb6 Kc7 38.Vc6+ Kb7 39.Kd3 a4 40.Kc2 a3 41.Kb1 a2+ 42.Ka1 Va3 43.Ve6 h5 44.Vxg6 Vxe3 45.Vg5 Vxf3 46.Vxh5 Vxg3 47.Vxf5 Kb6 48.Vxd5 Vg2! a bílý nevyhraje. Že by Alechin neznal *zásadu aktivity* ve věžových koncovkách? Okamžité 37...a4? nefunguje pro 38.Va6!+-) **37.Kd3 Ve7 38.g4! Ve6?! 39.Vc1?!** (chyba chybě v patách; nyní chybí i bílý, který černému uvěřil, že vzniklá pěšcová koncovka vyhrát nelze, oba hráči zřejmě viděli varianty 39.Vxe6 Kxe6 40.e4 dxe4+ 41.fxe4 fxf4!= nebo 40.g5 Kd6 41.e4 Ke6! 42.exd5+ Kxd5 43.Kc3~Ke6 44.Kc4 Kd6 45.d5 Ke7 46.Kd3 Kd7= ve kterých by partie remízou opravdu skončila; avšak prosté 39.Vxe6 Kxe6 40.gxf5+ vedlo k vítězství bílého, např. 40...Kxf5 tak 41.Ke2 a černý je bez tahů nebo 40...gxf5 a nyní 41.e4! fxe4+ 42.fxe4 h5! 43.f5+ Kf6 44.e5+! (*krytý volný vzdálený pěšec*) a bílý vyhraje) **39...Ve7** (hrozilo 40.Va1) **40.Vh1 Ke6 41.Vc1 Kd7 42.Ve1 Vf7 43.Va1~Kd6 44.Vc1 Kd7** (opět nelze 44...Vc7? pro 45.Vxc7 Kxc7 46.gxf5! gxf5 a 47.e4!+-) **45.Vc6 Vf8** (během posledních několika tahů by se mohlo zdát, že bílý pozici nezesílí a černý tak remízu „pasivní“ obranou opravdu udrží. Ale to by nebyl Rubinstein, aby ve věžové koncovce neměl ještě alespoň jedno trumfové eso – krásnou pointu celé koncovky) **46.Ke2!** (realizace plánu spočívá ve vytvoření tzv. pověstné *druhé slabiny*, proto bílý král míří na pole g5!) **46...Vf7 47.Kf2 Vf8 48.Kg3 Ve8 49.Vc3 Ve7 50.Kh4 h6** (více méně povinné, není možné pustit krále do vlastního tábora, např. pokud 50...Vf7 51.Kg5 Kd6 52.Kh6 Kd7 53.g5 Ve7 54.Vc6! Vxe3 55.Kxh7 Vxf3 56.Kxg6 Vxf4 57.Kf7 Vxd4 58.g6

a *volný pěšec* vítězí) **51.Kg3!** (bílý král svůj úkol splnil – oslabení pěšce g6 – proto se vrací znovu krýt pěšce e3, aby se uvolnila věž) **51...h5** (po pasivním 51...Ve8 52.Kf2 Ve7 53.Ke2 Ve8 54.Kd3 Ve7 55.Vc6 Ve6 56.gxf5 gxf5 57.Vxe6 Kxe6 58.e4 atd. viz. předešlé varianty) **52.Kh4!** (nyní již bílému králi v cestě nic nebrání – *princip aktivního krále*) **52...Vh7 53.Kg5 fxg4!** (malá, ale zamaskovaná léčka 54.Kxg6?? g3!! 55.Kxh7 g2 56.Vc1 h4 a byl by to černý, kdo by vyhrál!) **54.fxg4 hxg4** (jestli 54...h4 tak 55.Kxg6+-) **55.Kxg4** (po méně logickém 55.Kxg6 Ve7 černý získá protihru) **55...Vh1** (nyní už byla pasivní obrana opravdu nemožná, např. 55...Ve7 56.Kg5 Ve6 57.Kh6! s dalším Kh6-g7-f7 a hrozbou Vc7! s přechodem do pěšcové koncovky!) **56.Kg5 Vb1** (když bude černá věž hlídat pěšce g6 (Vg1), dojde si bílý král pro pěšce d5 – Kg5-f6-e5-xd5) **57.Va3 Vxb5 58.Vxa7+ Kd6 59.Kxg6 Vb3 60.f5!** (*volný pěšec*!) **60...Vxe3** (černý srovnal materiál, ale situace je vážná – aktivita bílého nabyla hrozivých rozměrů)



**61.f6 Vg3+ 62.Kh7 Vf3 63.f7 Vf4** (malá šance černého již spočívá pouze v možnosti hrát 2p:V (bílý král je poměrně vzdálen od černých pěšců) **64.Kg7 Vg4+ 65.Kf6!** (bílý hraje precizně až do samého konce, nepřesné by bylo (viz. poznámka výše) 65.Kf8 pro 65...Vxd4 66.Va8 Vf4 67.Kg7 d4 s reálnou záchranou) **65...Vf4+ 66.Kg5 Vf1 67.Kg6** (bílý tzv. *trojúhelníkem* odlákal pozornost černé věže od pěšáka d4, nelze 67...Vf4 pro 68.Va8!+-) **67...Vg1+ 68.Kf6 Vf1+ 69.Kg7 Vg1+ 70.Kf8 Vd1** (nebo 70...Ve1 71.Vb7 a když 71...Kc6?, tak 72.Ve7+-) **71.Ke8 Ve1+ 72.Kd8 Vf1 73.Vd7+ Kc6** (pokud 73...Ke6, tak 74.Ve7+ a 75.Ke8+-) **74.Ke8 Vf4 75.Ve7!** (samozřejmě ne 75.f8D? Vxf8+ a 76...Kxd7+-) **75...Kb5 76.Vc7!** (černý musel vzdát, protože po posledním tahu bílého pěšce d4 dobrat prostě nemůže! Mohlo ještě následovat 76...Ve4+ 77.Kd7 Vf4 78.Ke7 Ve4+ 79.Kd6 Vf4 a 80.Kxd5+-)

Pěkná koncovka!