



Lekce 7 - opakování

7.1 Kontrola domácího úkolu

Tentokrát raději uvedu i řešení úkolu 21, kde bílý dosáhne patu po **1.Vf8!** (obrana proti jednotahovému matu) **1...Dxf8 2.d8D+** (proměna pěšce by mohla začátečníkům při řešení dělat značné potíže, věřím, že povídání o patech na závěr minulých lekcí by mohlo být pro někoho inspirací) **2...Dxd8 pat!** (i černý by byl jinak v matu).

7.2 Opakování

7.2.1 Řešte diagramy

Diagram 1



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 2



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 3



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 4



Bílý na tahu mat 1. tahem



Diagram 5



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 6



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 7



Bílý na tahu mat 1. tahem

Diagram 8



Bílý na tahu mat 1. tahem

7.2.1 Postavte pozici a uveďte všechna řešení

1. Bílý král stojí na h1, černý král na a8. Máte 3 bílé a 3 černé pěšce. Rozmístěte je na šachovnici tak, aby bílý král žádným způsobem nemohl proniknout na pole h8 a černý král na pole a1. Jinými slovy vytvořte z pěšců na šachovnici takovou hráz, aby jí králové podle pravidel nemohli překonat.

2. Bílý jezdec stojí na g7. Na která pole šachovnice z tohoto pole může svým dalším tahem skočit? Která černá figura dokáže kontrolovat najednou všechna tato pole tak, aby na nich mohla jezdec sebrat? Na kterém poli musí tato černá figura stát?

3. Bílý jezdec stojí na b8. Na která pole šachovnice z tohoto pole může svým dalším tahem skočit? Která černá figura dokáže kontrolovat najednou všechna tato pole tak, aby na nich mohla jezdec sebrat? Na kterém poli musí tato černá figura stát?

4. Bílý má pěšce na poli a5 a pěšce na poli g5. Na která pole šachovnice z těchto polí mohou pěšci provést svůj další tah? Na kterých polích mohou brát černé figury? Která černá figura dokáže kontrolovat současně všechna pole, na která pěšci mohou provést tah, aby je mohla v takovém případě svým dalším tahem sebrat? Na kterém poli musí tato černá figura stát?



5. Bílý má pěšce na poli c6 a pěšce na poli f3. Na která pole šachovnice z těchto polí mohou pěšci provést svůj další tah? Na kterých polích mohou brát černé figury? Která černá figura dokáže kontrolovat současně všechna pole, na která pěšci mohou provést tah, aby je mohla v takovém případě svým dalším tahem sebrat? Na kterém poli musí tato černá figura stát?

6. Bílý má pěšce na poli e5 a pěšce na poli d2. Na která pole šachovnice z těchto polí mohou pěšci provést svůj další tah? Na kterých polích mohou brát černé figury? Která černá figura dokáže kontrolovat současně všechna pole, na která pěšci mohou provést tah, aby je mohla v takovém případě svým dalším tahem sebrat? Na kterém poli musí tato černá figura stát?

7.2.3 Řešte úkoly na diagramech

Diagram 9



Bílý na tahu

Diagram 10



Bílý na tahu

Diagram 9: Jaké černé figury bílý napadá? Jak tyto figury černý brání? Jak může svým dalším tahem bílý tyto skutečnosti využít?

Diagram 10: Jakým způsobem černý útočí na bílého střelce na g5? Jakými metodami může bílý tohoto střelce bránit? Která metoda (tah) je zde nejlepší obranou?

Diagram 11



Černý na tahu

Diagram 12



Černý na tahu



Diagram 11: Jakou hrozbu bílý svým předcházejícím tahem vytvořil? Jakými metodami se může černý proti této hrozbě bránit? Která metoda (tah) je zde nejlepší obranou?

Diagram 12: Na která pole či figury útočí černý jezdec z pole d4? Jakým způsobem bílý tato pole brání? Který útok černého jezdce zde považujete za nejnebezpečnější?

Diagram 13



Bílý na tahu

Diagram 14



Bílý na tahu

Diagram 13: Jakou hrozbu černý svým předcházejícím tahem vytvořil? Jakými metodami se může bílý proti této hrozbě bránit? Která metoda (tah) je zde nejlepší obranou?

Diagram 14: Tato "žertovná" úloha je spíše ukázkou uměleckých možností šachu a v této kapitole poněkud nahrazuje vyprávění. Skladatel H. F. L. Mayer v ní znázornil nekonečné putování věčného Žida Ahasvera. Čistě šachová otázka zní jak se má bílý bránit proti velké materiální převaze černého a jeho matovým hrozbám? Spíše bych však však úlohu doporučil zařadit po přestávce pro osvěžení jako ukázkou i s řešením.

7.3 Pomocné hry

1. Zapamatuj si pozici (cvičení paměti): Umístěte šachovnici, nejlépe nástěnnou, někam mimo učebnu. Postavte na ni libovolnou pozici (je vhodné začínat menším počtem figur, a při opakování hry postupně počet figur zvyšovat). Posluchači mají v učebně každý vlastní prázdnou šachovnici. Na počátku hry si hráči prohlédnou postavení na nástěnné šachovnici, jejich úkolem je co nejrychleji tuto pozici postavit správně na šachovnici v učebně. Mohou se libovolně často k nástěnné šachovnici vracet. O pořadí rozhoduje čas, který na splnění úkolu budou potřebovat.

2. Karetní pasións "Seřadovací nádraží" (cvičení propočtu, paměti a představivosti). Pro začátečníky postačí mariášová sada 32 karet (hra je použitelná i pro pokročilejší kurs, pak již používejte žolíkovou sadu 52 karet bez žolíků). Zamíchané karty rozdejte do 4 řad po 8 kartách. Odstraňte esa, uvolněná pole představují **výhybku** pro manévrování kartami. Cílem hry je seřadit do stejné řady karty jedné barvy zleva doprava v pořadí od nejnižší (7) do nejvyšší (král), poslední pole vpravo zůstane na konci hry prázdné. Karty je možno postupně přemísťovat pouze přes výhybky - karta je umístěna na výhybku, a výhybka se přemísť na původní místo této karty. Na výhybku je možno umístit pouze kartu, která je stejné barvy a o jednotku vyšší než karta, která s výhybkou sousedí zleva. Pokud vznikne výhybka vlevo na počátku řady, je na ni možno umístit nejnižší (startovní) kartu libovolné barvy podle výběru hráče. Pokud je zleva výhybky umístěn libovolný král, vyšší karta neexistuje a výhybka je zablokována, dokud zůstane zmíněný král na svém místě. Hra končí ve chvíli, kdy jsou kartami králů zablokovány všechny 4 výhybky. Tato hra velmi často nejde úspěšně splnit (reálný pasións neseřazené karty rozdává znovu, a ještě i po třetí), ale o to zde nejde. Vtip hry spočívá v tom, že hráči přemísťují karty po hracím plánu pouze v duchu ve své paměti. Musí si změnu polohy karty a výhybky zapamatovat a pokračovat v propočtu



dále přemístěním další karty. Jelikož jsou v každém tahu obvykle použitelné 4 výhybky, strom možností roste, a propočít postupných přesunů jednotlivých karet není vůbec snadný - spojitost s šachem je očividná. Doporučuji na propočít možností vymezit nějaký konečný čas (10-15 minut), potom řešitelé do sešitu zapíší postupně karty v tom pořadí, jak je přemísťovali. Až pak provedením tahů zkontrolují, zda jsou tyto tahy možné. Vítězem je ten, kdo seřadí nejvíce karet do správného pořadí v příslušných barvách do jednotlivých řádků. Vedlejším kritériem je počet regulérních tahů, které hráč provedl podle pravidel hry (Pokud zjistíte, že je hra pro věkovou skupinu posluchačů příliš náročná, uberte počet karet v každé barvě).

3. Ovečky a vlk (cvičení kontroly prostoru). Hraje se jen na černých polích šachovnice. Bílý má 4 pěšce na 1. řadě (ovečky), černý střelce na černém poli 8. řady podle vlastního výběru (vlka). Vlk se pohybuje po volných diagonálách o libovolný počet polí, vpřed i vzad. Ovečky se pohybují pouze šikmo o 1 pole vpřed. Vlk ovšem ovečku nesmí sebrat, ani přeskočit, ovečka nemůže vpřed, pokud jí stojí vlk v cestě, a také ho nemůže sebrat. Cílem oveček je zatlačit vlka na okraj šachovnice nebo přímo obklíčit tak, aby nemohl provést žádný tah. Vlk zvítězí, pokud se mu podaří proniknout za ovečky do volného prostoru šachovnice.

Domácí úkol:

DÚ 22



Drezůra jezdce

DÚ 23



Bílý na tahu

Domácí úkol 22 je vlastně další cvičná hra. Na šachovnici jsou umístěny 3 překážky tvořené černými pěšci. 8 bílých jezdců představuje 8 startovních postavení bílého jezdce. 4 černí jezdci představují 4 kontrolní body. Úkolem posluchače je projít bílým jezdcem z každé startovní pozice přes všechny 4 kontrolní body v co nejmenším počtu tahů, pořadí kontrolních bodů záleží pouze na rozhodnutí hráče. Hodnotí se počet tahů potřebných k cestě od startu na poslední 4. kontrolní pole. Poté je úkolem řešitele seřadit jednotlivá startovní pole podle zjištěné délky cesty.

Domácí úkol 23 je naopak běžná partiová ukáзка. Bílý má 2 pěšce méně, navíc ohroženého krále. Je na tahu a vy máte nalézt jeho nejlepší obranu.

Řešení úkolů lekce 7

Nechci vás urážet ani obtěžovat řešením úloh z kapitol 7.2.1 a 7.2.2, ale u dalších úloh mi svědomí nedovoluje řešení zatajit.

Diagram 9: Bílý útočí svou dámou na černou dámu, a svým střelcem z c4 napadá pěšce f7. Obě černé figury jsou kryty pouze černým králem. Nebudu očekávat, že někdo ze začátečníků rozezná motiv přetížené obranné figury, ocením však i to, pokud tento fakt některého posluchače zaujme a podnítl k přemýšlení. Předpokládám však, že někoho napadne zkoumat, co se bude dít potom, co



svou dámou sebere černou dámu. Měl by zjistit, že se pak pěšec f7 ocitne bez ochrany a bílý ho může beztravně sebrat. Pokud z této skutečnosti dokáže vydedukovat, že by bílý mohl své akce také otočit, všechna čest, jinak trenér vhodným způsobem správné řešení **1.Sxf7+!** se ziskem dámy napoví.

Diagram 10: Střelce jde pokrýt, i představení může být zkoumáno. Kdo z posluchačů pozorně poslouchal minulou lekci, jistě snadno určí, že vhodnou jednoduchou obranou je jen ústup střelce na některé nenapadené pole. Bílý však má v pozici různé další možnosti (hrozby). Jasně nejlepší obranou je zde proto **protiútok 1.Je6+!** Je to jednak šach, zároveň napadení černé dámy, a pěšec d7 nemůže jezdcem brát, protože musí chránit černého krále před útokem dámy z d1. Pro správné posouzení síly protiútku musí začátečník spojit několik významných skutečností do jednoho celku, to nemusí být jednoduché, ale třeba se to někomu podaří.

Diagram 11 staví černého před dosti vážný úkol. Matu na a7 může bránit různě, ale jedinou naději dává protiútok (respektive přesun dámy do obrany "s tempem") **1...Df1+** Po 1...Ja6 stačí objevení tahu 2.Dxa6, reakce 2.Vxb7+! Kxb7 3.Db6+ Ka8 4.Da7# není zrovna začátečnické řešení. A pokud někoho napadne uvolnit králi místo pro útek 1...Vd8, pak 2.Da7+ Kc8 3.Dxb7+ Kd7 4.Vd2+ Ke8 5.Dxc7 musí způsobit jako přesvědčivé vyvrácení vzhledem k materiálním ztrátám černého. Obranu "pokrytím" 1...Jb5 2.axb5 asi ani začátečník prosazovat nebude. **2.Sg1 Da6** přivede na pomoc obraně dámu a mat je úspěšně pokryt. Pokud však někdo z posluchačů objeví, že ani to k záchraně nestačí vzhledem k pokračování **3.Vxb7+! Dxb7 4.Jc5** a černého ničí vidlička na dámu a pole d7, pak to rozhodně začátečník není! Trenérovi doporučuji tento "dodatek" zatím posluchačům zatajit, omlouvám se, už jsem neměl sílu příklad doladovat přesouváním dalších figur. Motiv je to ostatně hezký a mohl by se později hodit.

Diagram 12 si vytkl za cíl dovést nějakou cestou začátečníka ke zjištění, že tah 1...Jxc2 získává střelce a tah **1...Je2#!** je přímo okamžitě mat, protože obě tato pole sice chrání bílá dáma z pole f2, ta se však po odskoku jezdcem z pole d2 musí zabývat ochranou svého krále před útokem černé dámy z pole b6 a tím pádem na c2 ani e2 brát nemůže. Pokud si někdo z posluchačů při zkoumání skoků jezdcem dá do souvislosti rovněž působnost černé dámy a postavení bílého krále, a vzpomene si na zmínku o útočných bateriích figur, pak se cíl úkolu podařilo splnit beze zbytku.

Diagram 13 předpokládá, že řešitel objeví hrozbu matu Va5+, kterou nejde prostými obrannými způsoby pokrýt. Měl by tím pádem být donucen hledat protiútok, tedy šach, a mohl by objevit **1.Dxe5+! Kxe5 2.Sg7+** a s jistým překvapením zjistit, že černý král již nemůže před šachováním střelce z polí d6, e5 a f4 utéct díky pěšcovým řetězcům. Možná to není snadný úkol, ale jedinou možnou obranu by měl umět najít i začátečník.

Diagram 14 je triumfem jezdců, Ahasverovo putování vypadá takto: **1.Jf5+ Kd7 2.Je5+ Kc8 3.Je7+ Kb8 4.Jd7+ Ka7 5.Jc8+ Ka6 6.Jb8+ Kb5 7.Ja7+ Kb4 8.Ja6+ Kc3 9.Jb5+ Kd3 10.Jb4+ Ke2 11.Jc3+ Kf2 [11...Ke1 12.Jd3#] 12.Jd3+ Kg3 13.Je4+ Kg4 14.Je5+ Kf5 15.Jg3+ Kf6 16.Jg4+ Ke7 17.Jf5+ Kd7 18.Je5+** a znovu kolem dokola. Hezké, že? Podobné ukázky mívají mezi posluchači vždy úspěch.