

## Vzdálený volný pěšec

V. Kantorovič, kandidát mistra  
Šachový bulletin 1989/08 (rusky)

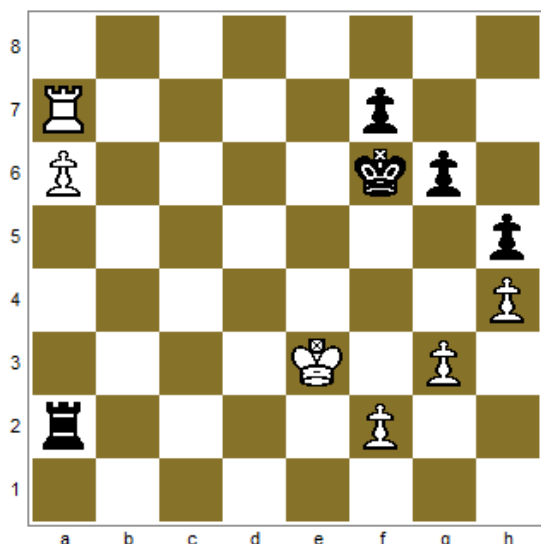
Více než 20 % koncovek jsou věžové. Význam pěšce navíc v nich je například menší než v pěšcových, jezdcových nebo dokonce v dámských koncovkách. Věž se využije nejenom pro útok na pěšce a podpoření vlastního volného pěšce, ale také pro omezení soupeřova krále. Často se podaří odevzdat věž za pěšce, protože král s pěšcem na 5. řadě při vzdáleném soupeřovu králi obvykle dosáhne remízy, a se dvěma spojenými často vyhrává.

Některý typy věžových koncovek mají také své zákonitosti. V tomto článku je udělán pokus odhalit typické plány v koncovkách 3+1 proti 3 a ukázat, jak se mění plány stran a hodnocení pozice při přemístění volného pěšce ze sloupce „a“ na sloupec „d“.

### Věžový pěšec není na a7

Aktivní postavení věže za svým volným pěšcem obvykle (0,9)<sup>1</sup> zajišťuje výhru, protože pasivní věž soupeře nejenom neumožňuje přestat blokovat volného pěšce, ale sama se snadno vystavuje útoku krále. V praxi se častěji stává, že pokud se silnější strana zabývá získáním pěšců, slabší strana obvykle uspěje postavit věž na aktivní pozici – za volného pěšce.

Probereme plány stran na dvou příkladech.



### D1 – 1. výchozí bod. Plány stran? Hodnocení?

Plán bílého – přijít králem k volnému pěšci a přinutit černého odevzdat za něj věž. Ale cesta je dlouhá. Za tuto dobu stihne černý „sníst“ věží jednu, a někdy i dva pěšce a vytvořit volné a vést je společně s králem.

Jak nejlépe má bílý rozestavit své síly před rozhodujícím útokem?

- Pěšci královského křídla, pokud jsou vystaveni věži k sebrání, je nejlépe rozestavit diagonálně f2, g3, h4.
- Král se musí dostat na výchozí bod – pole e3 (1. výchozí bod). Pokud jej černá věž nepouští, tak zaujmout pole e1 (2. výchozí bod).
- Věž musí stát na a7, aby umožnila dovést volného pěšce na a6 a odráží útočný tah Kf6-f5.

Zahájením útoku je tah Kd4, ponechávaje pěšce f2 bez obrany. Po Vxf2 se bílá věž snaží vystoupit z pod pěšce a krýt jej z týlu, a pokud se to nepodaří, tak třeba z boku, aby po příchodu krále věž obsadila sloupec „a“. Plán příchodu krále na b7 pro podpoření volného pěšce je méně efektivní.

### Jak se černý nejlépe připraví na protiútok?

- Pěšce je také nejlepší držet na diagonále f7, g6, h5. Pěšec g6 uvolňuje manévr králi Kh7-g7-h7, při němž není nebezpečný postup volného pěšce na a7. Postup pěšců „f“ a „g“ často vytvoří rozhodující oslabení.
- Černý král stojí neaktivněji na f6, e6 a dokonce na f5, pokud po tahu bílého a6-a7 se stihne vrátit na g7 (s pěšcem na f6 to nefunguje).
- Věží (s králem na g2) tahy Va3 a Va2 se musí snažit nepustit bílého krále na 1. výchozí bod, nutíce jej k pochodu Kf1-e1. S pěšcem na a6 se někdy podaří napadat jej z pole e6, nepouštěje k pěšci bílého krále.

<sup>1</sup> Tady a dále se uvádí statistické ocenění pozice. Hodnota 0,9 znamená: z 10 partií, v průměru, 8 výher a 2 remízy.

Na diagramu 1 se provedení základního plánu bílým opoždí o dvě tempa. Hodnocení 0,7.

### 1.Kd4!

Začátek útoku! Tady je to nejlepší plán, protože zesílit pozici již bílý nemůže. Po 1.Va8 Kf5 vzniká pozice z analýzy N. Kopajeva (1958), která říká: 2.f3 (k témuž vede také 2.Kd4 Vxf2 3.Vf8 atd.) 2. ... Va3 3.Kd4 Vxf3 4.Vf8 Va3 5.Vxf7 Kg4 6.Vf6 Kxg3 7.Vxg6 Kxh4 8.Kc5 Kh3 9.Kb6 h4 10.Vg5 Vxa6?! (přesnější je 10. ... Kh2 11.a7 Vxa7 12.Kxa7 Kh1 a do tahu Kf2 schází bílému 3 tempa) 11.Kxa6 Kh2 12.Kb5 h3 13.Kc4 Kh1 14.Kd3 h2 a pro výhru Kg3 schází 2 tempa.

### 1. ... Vxf2 2.Vc7!

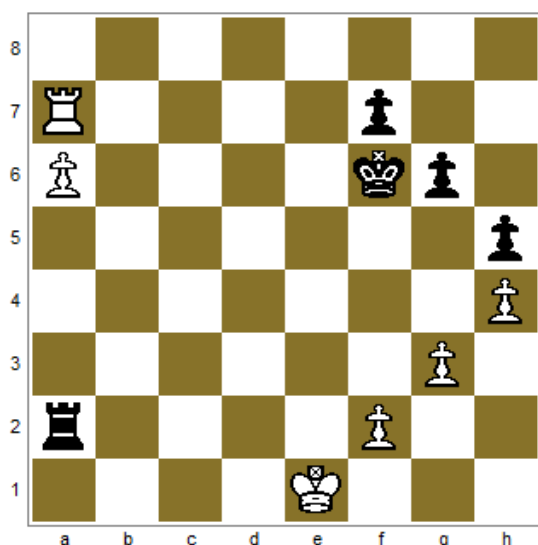
Jednodušší obrana je při postupu krále: 2.Kc5 Vc2 3.Kb6 Vb2 4.Kc7 Vc2 5.Kb8 Va2 6.Va8 Va3 7.Ka7 Kf5 8.Vf8 Kg4 9.Vxf7 Kxg3 10.Vf6 Kxh4 11.Vxg6 Kh3 a bílému opět scházejí 2 tempa.

### 2. ... Va2 3.Vc6

Zajímavé je 3.a7 Kf5 4.Vxf7 Kg4 5.Kc5 Kxg3 6.Kb5! Vb2! 7.Kc6 Va2 8.Kb7 Kxh4 9.Vf6 Vxa7 10.Kxa7 Kg5! 11.Vf8 h4 12.Kb6 h3 13.Kc5 Kg4 14.Kd4 h2 15.Vh8 Kg3 a bílému chybí 2 tempa do Kf1.

3. ... Kf5 4.Kc5 Kg4 5.Kb5 Kxg3 6.Vc4 f6! 7.Va4 Vb2 8.Kc6 Vb8 9.a7 Va8 10.Kb7 Vxa7 11.Kxa7 g5 12.hg fg 13.Va5 h4 14.Vxg5 Kf2 15.Vh5 Kg3 16.Kb6 h3 17.Kc5 h2

Bílému scházela dvě tempa: s králem na e3 by vyhrávalo Vg5.



D2 – Kantorovič, 1988

### 2. výchozí bod

Tato pozice vzniká, když černý tahem Va3 brání tahu Kg2-f3 a na Kf1 odpoví Va2. Černý zde může vyčkávat prostřednictvím Kf6-e6-f6. Tah 1.f3 pozici bílého nezesiluje. Proto přistupuje k útoku.

Šance na útok z druhého výchozího bodu je menší než na diagramu D1. Při přesné hře černého schází bílému pro výhru 2 tempa. Hodnocení 0,65.

### 1.Kd1 Vxf2 2.Vb7 Va2 3.a7!

S králem na b1, b2 je nebezpečné ponechávat pěšce na a6, protože se k němu nemůže včas dostat a útok převodem věže na a3 se stává neúčinným: černý šachem po sloupci „b“ stihne přemístit věž na b8 a a8 a následně postupuje svými pěšci. Při nepřesné hře může bílý dokonce prohrát.

### 3. ... Kf5 4.Kc1 Kg4 5.Kb1 Va6 6.Kb2 f5!

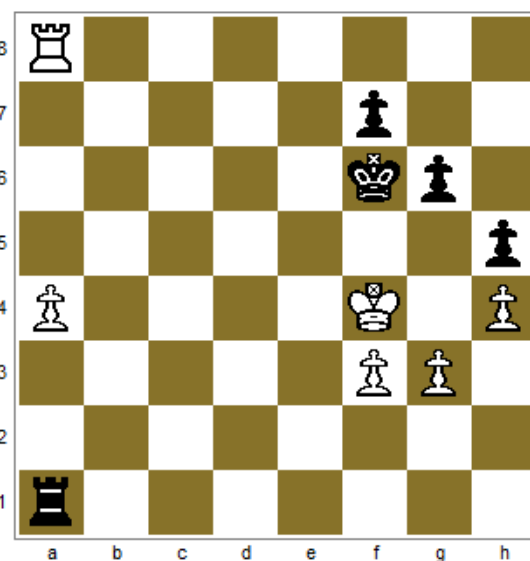
Při 6. ... Kxg3? bílý realizuje svůj plán (7.Vb3 Kxh4 8.Va3) v mnohem příznivější redakci.

### 7.Vg7 Kh3! 8.Kb3 Va1

Lze také 8. ... f4 9.gf Kxh4 10.Kb4 Va1 11.Kb5 Kh3 12.Kb6 Kg4 13.Vxg6 Kxf4 14.Vg8 h4 15.a8D Vxa8 16.Vxa8 h3 17.Vh8 Kg3 18.Kc5 h2 a bílému chybí 2 tempa.

9.Vc7! Va6! 10.Kb4 Va1 11.Kb5 Kxg3 12.Vc3 Kg2 13.Kb6 f4 14.Vc5 Vxa7 15.Kxa7 f3 16.Vg5 Kh3 a bílému scházela už 3 tempa.

Nejasná představa o optimálním rozestavení figur v okamžiku zahájení útoku často vede ke ztrátě dvou-tří temp a k prohře.



D3 – Lerner vs Dorfman, 1. liga přeboru SSSR, 1980

Ukažte výchozí bod útoku a obrany. Hodnocení?

Aby mohl započít útok, musí bílý zahrát Va7, Ke4 a dovést pěšce na a6. Černý se musí držet králem na f6, e6 a věží na a3, což zajišťuje remízu. Například: 1.Va6 Kg7 2.Ke4 Va2 3.a5 Va3 4.Va7 Kf6 5.a6 Ke6 remíza (viz diagram D1).

Úspěch nepřináší ani pokus zahájit útok s pěšcem na a5 a věží na a6 (černý král je odříznutý na g7): 4.Kd5?! (místo 4.Va7) 4. ...Vxf3 5.Vb6 Vxg3 6.a6 (v partii se tato pozice vyskytla s králem na c6 a zachránit ji nešlo) 6. ...Vg4 (dobré je také 6. ...g5 7.Kc6 gh 8.a7 Va4 9.Kb7 Vxa7 10.Kxa7 h3 11.Vb1 Kf6 12.Kb6 Ke5=) 7.Kc6 Vxh4 8.a7 Va4 9.Kb7 Vxa7 10.Kxa7 h4 -+.

V partii se stalo:

**1.Va6 Kg7 2.Va7 Kf6 3.Va8**

Bílý přenesl povinnost tahu na černého. Ale jednoduché 3. ...Va2 zachovávalo výchozí pozici. Možné je také 3. ...Ke6, protože 4.Kg5 není nebezpečné.

**3. ...Kg7?! 4.a5 Va4?! 5.Ke5 Va3 6.Ke4 Va4?**

„Zabíjí“ dva zajíce: popohání bílého krále ke svému volnému pěšci a přestává napadat pěšce f3. Se ztrátou dvou temp se útok s pěšcem na a5 stává velmi nebezpečným. Jednoduché 6. ...Kf6 7.a6 Ke6 dávalo snadnou remízu.

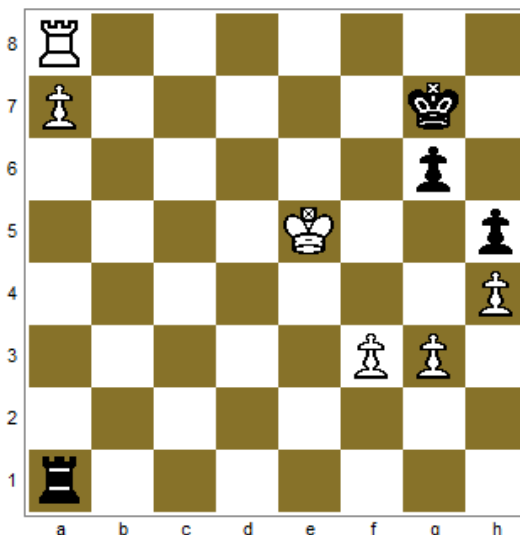
**7.Kd5 Va3 8.a6 Vxf3?**

J. Anikajev („Informátor“ č. 30) správně považuje tento tah za rozhodující chybu, nicméně jeho analýza není správná: 8. ...Kf6! 9.Kc6 Vxf3 10.Vb8 Va3 11.Vb6 Kf5 12.Kb7 Kg4 13.a7 Vxa7 14.Kxa7 Kxg3 15.Vb4 f5? (15. ...f6 s remízou – J. Averbach) 16.Kb6 f4 17.Kc5 f3? (17. ...Kxh4 = - V. Kantorovič) 18.Kd4 f2 19.Vb1 Kxh4 20.Ke3 Kg3 21.Vf1? h4 22.Vxf2 h3 23.Vf3 Kg2 24.Vf6 h2 25.Vxg6 Kf1 Remíza. Nicméně po 21.Ke2 (místo 21.Vf1?) by bílý vyhrál. Například: 21. ...h4 22.Kf1 g5 23.Vb3 Kh2 24.Vb4! (24.Kxf2? g4 25.Vb1 g3 26.Kf3 h3 27.Va1 g2 28.Kf2 g1D a pat) 24. ...Kh3 25.Kxf2 g4 26.Kg1 a vyhraje. Nebo 21. ...g5 22.Vb3 Kg2 23.Vf3 h4 24.Vxf2 Kg1 25.Vf5 g4 26.Vf4 a vyhrává.

**9.Vb8 Va3 10.Vb6 Vxg3 11.Kc6 Va3 12.Kb7 g5 13.hg h4 14.a7 h3 15.a8D Vxa8 16.Kxa8 h2 17.Vh6 f6 18.Vxh2 fg 19.Vf2!!** a bílý vyhrál.

## Věžový pěšec na a7

Jak již bylo uvedeno, nejnadějnější obrana s pěšcem na a7 je držet se králem na polích g7 a h7.



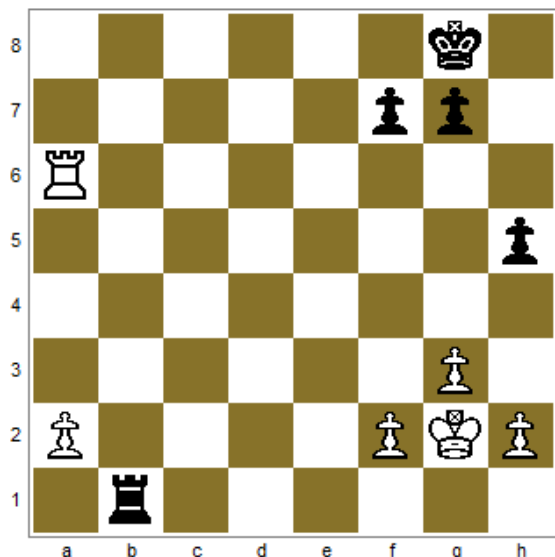
**D4 – R. Cholmov, 1983**

**Remíza!**

Bílý má dva pěšce navíc, ale vyhrát se nepodaří. Pokud se vytvoří volný pěšec „g“ nebo „h“, tak po dosažení 6. řady narazí na krále. Například: 1.g4 hg 2.fg Va2 3.h5 gh 4.gh Va1 5.h6 Kh7 s remízou.

Bílý musí vytvořit volného pěšce „f“. Tehdy po tahu f6 Kf7 bude mít bílý úder Vh8! Nicméně není těžké se přesvědčit, že tento plán je nerealizovatelný. Proto je třeba pěšcem postoupit na a7, když černý král nestíhá vrátit se na g7 nebo při existenci černých nekrytých pěšců. V tom případě odtah bílé věže zajistí výměnu pěšce a7 za jednoho z černých pěšců.

Nyní probereme případ, kdy je za bílého výhodné krýt svého volného pěšce věží z boku. To je výhodné, když se věží podaří současně bránit volného pěšce i pěšce na královském křídle a tím uvolnit krále pro přiblížení ke svému volnému pěšci. Aby černý odehnal věž z této aktivní pozice, musí oslabit pěšce na královském křídle. V tom případě se plán postupu volného pěšce do a7 stává velmi účinným.



**D5 – Fernandez vs Kotronias, XXVI. Olympiáda**  
**Kam patří bílá věž?**

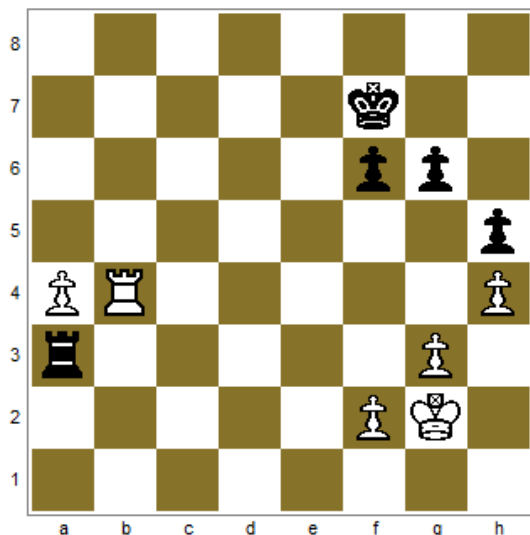
**1.Vc6! Vb2**

Pokud 1. ...Va1?, tak 2.Vc2! g6 3.Kf3 a dále na b5 s výhrou.

**2.a4 Va2 3.Vc4 g6 4.h4 Kg7 5.Vf4!**

Tady je věž umístěna ideálně. Hrozba poklidného přístupu králem k pěšci „a“ nutí černého oslabit svou pozici tahem f6, aby zahnal věž prostřednictvím g5.

**5. ...Va3 6.Kf1 Va2 7.Ke1 f6! 8.Kf1 Kf7 9.Ve4 Vb2 10.Kg2 Va2 11.Vb4 Va3**



**D6 – Kam patří bílá věž?**

Bílá věž už nemá co dělat na 4. řadě. Pěšec „a“ nemůže postoupit a přístup králem zatím nic nedává: 12.Kf1 Va2 13.Ke1 Ke6 14.Kd1 Vxf2 15.a5 Va2 16.Vb5 Va3 17.Kc2 Vxg3 18.Vb3 Vg4 19.Va3 Vc4 20.Kb3 Vc1 a bílý může pouze prohrát. Proto nyní věž patří dopředu, aby mohl „a“ pěšec postupovat.

**12.Vb7 Ke6**

S pěšcem na f6 se černý král nemůže udržet na poli g7. Například: 12. ...Kf8 13.Va7 Kg8 14.Kf1 Va2 15.Ke1 Kf8 16.a5 Kg8 17.a6 Kf8 18.Kd1! a nelze 18. ...Vxf2 kvůli 19.Vb7 Va2 20.a7 a vyhraje.

**13.Va7 Kf5?**

Nezachraňovalo ani 13. ...Va2? 14.a5 Va3 (viz poznámku k 15. tahu). Remízu dávalo pouze 13. ...f5! (s hrozbou 14. ...f4!) 14.f4 Kf6 15.a5 Ke6 16.a6 Kf6 17.Kf2 Ke6 18.Va8 a tady Levenfiš a Smyslov (1957) navrhli: „18. ...Kf7! 19.Ke2 Kg7! (19. ...Vxg3? 20.a7 Va3 21.Vh8 a vyhraje) 20.Kd2 Vxg3 21.Vb8 Va3 22.Vb7 Kf6 23.Vb6 Kg7 24.Kc2 g5!! 25.fg f4 26.Kd2 f3 27.Vb7 Kg6 28.a7 Va2 29.Ke1 Kf5 30.Vf7 (30.Vg7 Ve2 31.Kf1 Va2) 30. ...Kg6 31.Vxf3 Vxa7 s remízou (po 32.Vf6 Kg7 33.Vh6 Va4 34.Vxh5 Va6! se bílé věži nepodaří vystoupit ze zajetí).

**14.Va8 Va2 15.a5 Va3**

Nyní bílý hraje a6 a a7, plně poutá figury černého. Nepomáhalo ani 15. ...Ke6 16.a6 Kf7 17.Kf3 Kg7 18.Ke3 Kh7 19.Kd4 Vxf2 20.Kc5 Va2 21.Kb6 +-.

**16.a6 Va2 17.a7! Va3 18.f3**

Vznikla pozice ze známé partie Unzicker-Lundin (Amsterdam, 1954), vyhraná za bílého. Dokud černý tahá pouze věži po sloupci „a“, bílý král přichází na g7 s hrozbou Kh6, Vb8 a Vb5. A pokud g5, tak hg Kxg5; Kf7 Kf5; g4! a vyhraje.

Tento plán také bílý provedl a dosáhl vítězství.

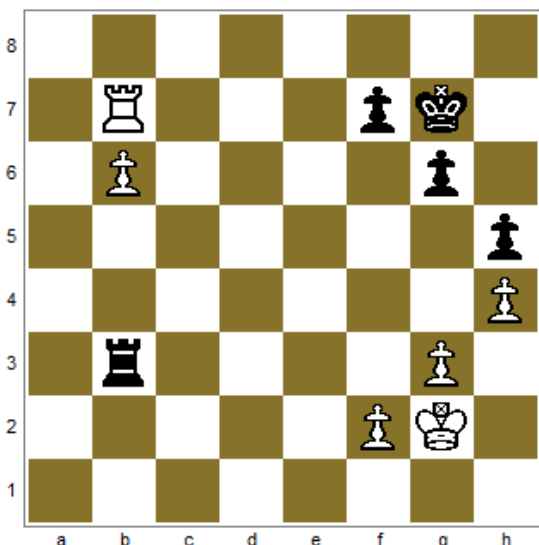
**Jezdcový pěšec**

Jak se změní hodnocení pozice, pokud volného pěšce „a“ přemístíme o jeden sloupec vpravo?

Při provedení základního plánu se bílý král o jeden tah méně dostane ke svému volnému pěšci, a po zisku věže má o jeden tah kratší cestu zpět. Takže, při realizaci základního plánu „hra na honěnou“ má bílý v rezervě dvě tempa.

Černému se někdy podaří využít toho, že volný pěšec je blíže k centru. Drží se králem na e6 a e7 a případně může ztížit přístup bílého krále k pěšci „b“ nebo pěšce atakovat. Ale tato šance nekompensuje ztrátu dvou temp. Proto šance bílého na

výhru narůstají do 0,7-0,8. Jak podotkl J. Averbach, většina koncovek s pěšcem „b“ se vyhrává, i když pak analýzy dokazují, že pře přesnější obraně byla remíza.



**D7 – Hollis vs Florian, VII. korespondenční Olympiáda  
Hodnocení 0,75!**

Bílý tuto koncovku vyhrál, ale ve zveřejněné analýze nemohli odhalit, kde černý pochybil. V článku Averbacha „A přece jenom remíza“ („Šachový bulletin“ č. 10, 1985) se ukazuje, že přesnou hrou se mohl černý zachránit. Nicméně hodnocení „remíza“ (0,7) nebo „výhra“ (0,8) by nebylo správné. Doslova někde na hraně! (0,75).

Podíváme se na partii a uvedeme zkrácenou Averbachovu analýzu.

**1.Kf1 Vb2 2.Ke1 Kf6 3.f3 Vb3 4.Kd2 Vxf3? 5.Kc2? Vf5?**

Pokračování 5. ...Vxg3 a 5. ...Ve3! viz pod diagramem D8, a chyby ve 4. a 5. tahu se stanou pochopitelnými na konci partie, kde jsou rozebrány.

**6.Vc7 Vb5 7.b7 Ke6**

„Hra na honěnou“ nevychází: 7. ...Kf5 8.Kc3 Kg4 9.Vc4 Kxg3 10.Vb4 Vxb7 11.Vxb7 Kxh4 (11. ...f5 12.Vg7) 12.Vxf7 g5 13.Kd2 Kg3 14.Ke1 a bílý vyhraje. Ale ani nepustit bílého krále ke svému pěšci černý také nestíhá.

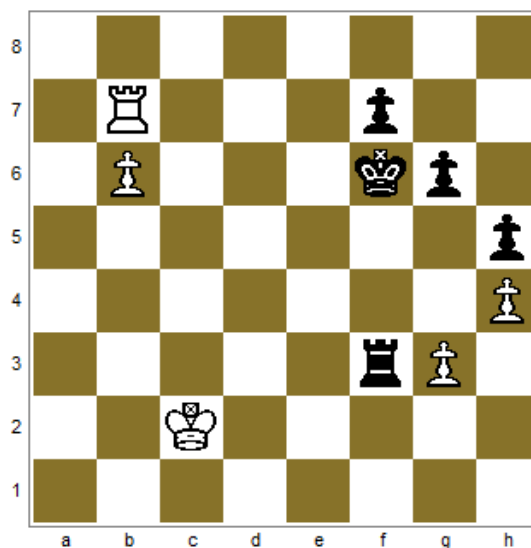
**8.Kc3 f6 9.Kc4 Vb1 10.Kc5 Kf5 11.Vd7!**

Základní taktický obrat. Nyní na 11. ...Kg4 přijde 12.Vd4 a 13.Vb4, a na 11. ...Ke6 – 12.Vd6 a 13.Vb6. Před šachy král odchází na f8.

**11. ...Vc1 12.Kd6 Vb1 13.Kc7 Vc1 14.Kd8 Vb1 15.Kc8 Kg4 16.Vd6! g5**

**17.Vxf6 gh 18.gh Kxh4 19.Vg6! Kh3 20.Kc7** a černý vzdal.

Podíváme se na pozici po tahu 5.Kc2



**D8 – Udělte analýzu pokračování 5. ...Vxg3 a 5. ...Ve3**

Averbach ukázal, že tady černý dosáhne remízy pouze tahem 5. ...Ve3 s myšlenkou vstoupit věží na b8 – před pěšce (co by řekl doktor Tarrasch!).

**5. ...Ve3! 6.Vc7 Ve8 7.b7**

Pokud 7.Vc3, tak 7. ...Vb8 8.Vb3 Ke6. Černý král stíhá sebrat pěšce b7 a včas se vrátit na královské křídlo. Vida kde se projevil zápor jezdcového pěšce ve srovnání s věžovým.

**7. ...Vb8 8.Kd3 Kf5 9.Ke3! Kg4 10.Kf2 f6 11.Vc4 Kf5! 12.Vb4 g5 13.Kf3 Ke5 14.Vb5 Kd6 15.Ke4 Kc6 16.Vb1 gh 17.gh Vxb7 18.Vxb7 Kxb7 19.Kf5 Kc7** stíhá na f8 s remízou.

Je zajímavé, že pokračování 5. ...Vxg3? nepomáhá, ale nikoliv kvůli 6.Vxf7? Kxf7 7.b7 Vg2! 8.Kc3 Vg3 9.Kc4 Vg4 10.Kc5 Vf4! 11.b8D Vf5 12.Kd6 Kg7 a černou pevnost nelze dobýt.

Vyhrává pouze 6.Vc7! Vg2 7.Kb3 Vg1 8.Kb2 Vg2 9.Vc2 Vg4 10.Vc3 Vb4 (10. ...Vg2 11.Ka3 Vg1 12.b7) 11.Vb3 +-; nebo 10. ...Vxh4 11.Ka3 Ve4 12.b7 Ve8 13.Vc8 Ve3 14.Kb2 Ve2 15.Kc3 Ve3 16.Kd2 Vb3 17.b8D Vxb8 18.Vxb8 Kg5 19.Ke3 Kg4 20.Kf2.

Zdalo by se, že vše je jasné: 5. ...Ve3! „a přece jenom remíza!“ Ale, pokud bílý místo 5.Kc2? zahraje 5.Vc7!, tak manévr 5. ...Ve3 neexistuje. Takže:

**5.Vc7! Vb3**

Pokud 5. ...Vxg3, tak 6.Kc2 a jak jsme viděli, bílý vyhraje, a na 5. ...Va3 přijde 6.Vc3 a 7.Vb3.

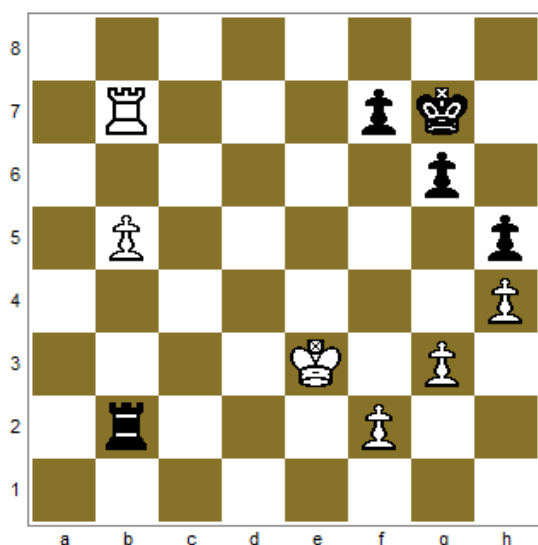
**6.b7 Kf5 7.Kc2 Vb5 8.Kc3**

Možné je také 8.Vxf7 Kg4 9.Vd7 Kxg3 10.Vd3 Kxh4 11.Vb3 +-.

**8. ...Vb1 9.Vxf7 Kg4 10.Vf4 Kxg3 11.Vb4** a vyhraje.

Zřejmě rozhodující chybou v partii bylo 4. ...Vxf3? Remízu dávalo 4. ...Ke6! 5.Kc2 Vb5 6.Kd3 Vb1 7.Vb8 (7.Kc4 Vc1 atd.) 7. ...Kd6! 8.Kc4 Vb2! Remíza.

Bílý král nemůže pomoci svému volnému pěšci. Ukazuje se nedostatek pěšce „b“: černý král stíhá hrát na dvě křídla – nepřipustí bílého krále k pěšci a stíhá se vrátit ke svým pěšcům. Pokud 9.b7, tak Ke7! s remízou. Pravděpodobně i tato analýza nevyčerpává všechny možnosti této složité pozice. Její hodnocení zatím ponecháme 0,75.



**D9 – Spasskij vs Antošin, Soči, 1965**  
**Hodnocení?**

Ve srovnání s partií Hollis – Florian (viz diagram D7) již bílý král stanul na prvním výchozím bodu. Proto musí být výhra. Ale je nutné hrát velmi přesně (hodnocení 0,8).

**1.Kd4!**

Pokud „opatrně“ zahrát 1.b6?, tak 1. ...Kf6 2.Kd4 Ke6! 3.Kc5 Vc2 4.Kb4 Vb2 5.Kc3 Vb1 6.Vb8 Kd6!, nepouštěje bílého krále (0,7).

**1. ...Vxf2**

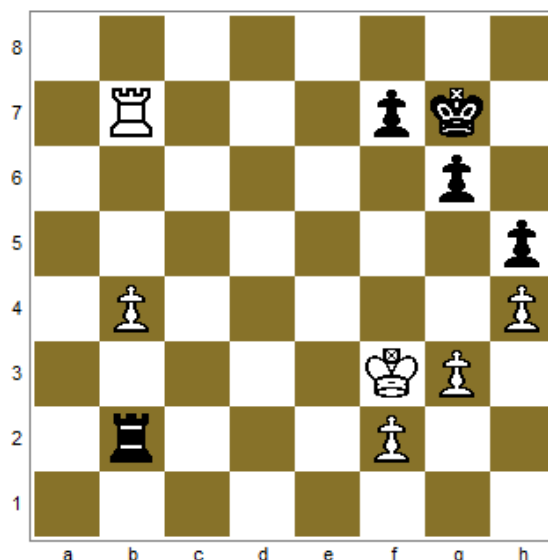
Nyní na 1. ...Kf6 přijde 2.Kd5! Vxf2 3.Vc7.

**2.Ve7 Vb2 3.Kc4 Kf6 4.Ve3 Kf5 5.Vb3!**

Pěšcovka je za černého prohraná: 5. ...Vxb3 6.Kxb3 Ke5 7.Kb4 Kd6 8.Ka5 Kc7 9.Ka6 Kb8 10.Kb6 atd.

**5. ...Vc2 6.Kd5 Kg4 7.b6 Vc8 8.b7 Vb8 9.Ke5!** a bílý vyhrál.

Podíváme se na příklad, ve kterém černý použil zajímavý, i když také nedostatečný plán obrany. V literatuře tato koncovka dostala nesprávné vysvětlení.



**D10 – Portisch vs Petrosjan, Palma de Mallorca, 1976**

**Černý na tahu. Hodnocení?**

Ve srovnání s partií Spasskij – Antošin musí bílý pro zahájení útoku udělat 2-3 tahy: Ke3, b5 a b6 (nepovinně). Za tuto dobu může černý uspět připravit se na svůj základní plán obrany: postavit krále na e6, věži držet na mušce pěšce „f“. Když bílý král půjde do útoku (Kd4), černý sebere pěšce f2, šachováním věží z týlu zažene bílého krále za pěšce „b“ a přejde do protiútoku králem (Ke6-f5-g4). Případně nejde černý král k pěšci h, ale k pěšci „b“, aby, po jeho získání dosáhl remízovou pěšcovou koncovku. Protože černý stíhá postavit krále na e6, prohrát nemusí. Hodnocení 0,7.

Petrosjan zvolil jiný plán obrany. Maje v rezervě dvě tempa, rozhodl se rovnou zahájit protiútok – f6 a g5. Při tom se král už nestíhá vrátit k pěšci „b“ a začíná „hra na honěnou“. Ale s pěšcem „b“ jsou špatné vtípy: bílý při energické hře předstihne.

**1. ...Kh6?**

Po 1. ...Kf6 2.Ke3 Ke6 3.b5 Ke5! 4.b6 Ke6 remíza.

## 2.Ke3 f6 (3.Vb6 Kg7 4.Vb7 Kh6)

Opakování tahů (v závorce) v časové tísni umožňuje udělat několik tahů navíc. Někdy to vyvolalo pochybnost o svém plánu.

### 5.Vb8?

Jako každá hra, má „hra na honěnou“ své zákony. Hlavní v této hře – rozhodnost v provedení svého plánu. Kvůli ztrátě tempa černý dále stíhal přesnou hrou dosáhnout remízy. Správné bylo 5.b5 g5 6.Kd4 gh 7.gh Kg6 8.b6 Vxf2 (v partii v tomto okamžiku se již černý král dostal na f5 a zachraňoval tah 8. ...Kg4) 9.Va7 Vb2 10.Kc5 Vc2 11.Kd6 Vb2 12.Kc6 Kf5 13.Va4 a vyhrává. Nebo 7. ...Vb4 8.Kc5 Vxh4 9.Va7 Vb1 10.Va4 h4 11.b6 h3 12.b7 Vb1 13.Vb4 Vc1 14.Kb6 a vyhrává.

### 5. ...g5 6.b5 gh 7.gh Kg6 8.b6 Kf5 9.Kd4

Buď statečným, když už nic jiného nezbývá: 9.b7 Vb4! 10.Kd3 Kf4 11.Kc3 Vb1 12.Kd4 Kf3 13.Kd5 Kxf2 14.Ke6 Vb6 15.Kf5 Kf3 16.Kg6 Kg4 s remízou.

### 9. ...Vxf2?!

„K remíze vedlo 9. ...Kg4! 10.Vg8 Kxh4 11.Kc5 Vc2 12.Kd6 Vb2 13.Kc7 Vc2 14.Kb8 Vxf2 15.b7 Vb2 16.Kc7 f5 atd.“ (J. Averbach).

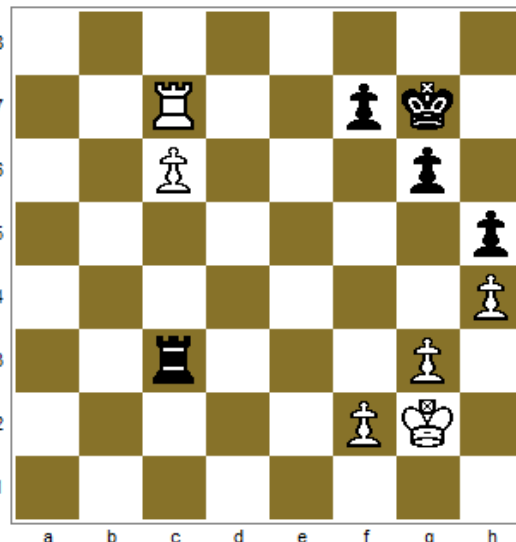
### 10.Va8 Vb2 11.Kc5 Vc2 12.Kd4 Vb2 13.Va5 Ke6?

Ještě existovala studiová záchrana: 13. ...Kg4! 14.Va4! Kh3!! (ukázal I. Zajcev) 15.Kc5 f5 16.Vb4 Vxb4! 17.Kxb4 f4 18.b7 f3 19.b8D f2 s teoretickou remízou.

### 14.Kc5 Vc2 15.Kb5 Kd6 16.Ka6 Kc6 17.Va1 Vc4 18.b7 Vb4 19.Vc1 Kd7 20.Vc8 a černý vzdal.

## Střelcový pěšec

Abychom objasnili vliv přiblížení vzdáleného pěšce k centru na plány stran a hodnocení pozice, rozebereme učební příklad.



### D11 – Oceňte tři pozice: tuto a po přemístění figur na sloupce „b“ a „a“

Vidíme, že tato pozice je analogická s pozicí Kopajeva (diagram D1) a Hollis – Florian (diagram D7). Jak bylo ukázáno s pěšcem „a“ procházka králem ke svému volnému pěšci a zpátky se opoždí o 2-3 tempa (0,7). S pěšcem „b“ pochod bílého krále tam a zpět je o dva tahy kratší, ale pro černého se objevuje možnost postavit krále na e6, ztížit postup bílému králi, a někdy také zlikvidovat pěšce „b“. Hodnocení 0,75 (polovina partií končí remízou). S pěšcem „c“ je postup černého krále na e6 ještě mnohem účinnější (hodnocení 0,65).

Ukázkové varianty:

### 1.Kf1 Vc2 2.Ke1 Kf6 3.f3 Ke6!

Hůře 3. ...Vc3? 4.Kd2 Vxf3 5.Vxf7 Kxf7 6.c7 Vxg3 7.c8D Vg4.

### 4.Kd1 Vc3 5.Kd2 Vxf8 6.Vd7 (Va7) Vf5! s remízou, protože 7.Vd3? Vc5 8.Vc3 Vxc3 9.Kxc3 Kd6! -+.

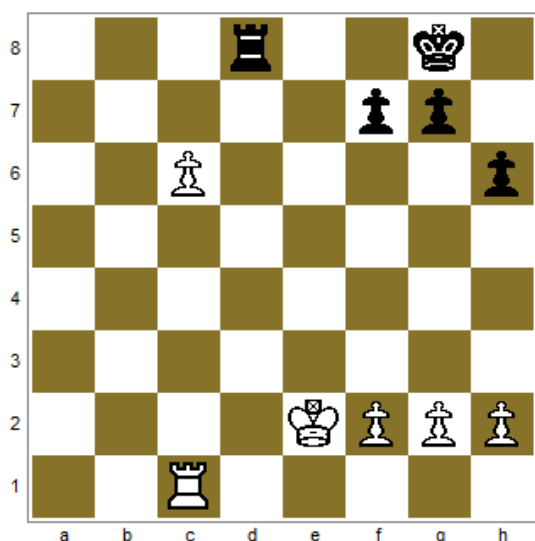
Možná je také další cesta k remíze:

### 1.Kf1 Kf6 2.Ke2 Ke6 3.Kd2 Vc5 4.Kd3 f6 5.Kd4 Vc2 6.Vc8 Kd6 7.Vg8 Vxf2 8.Vxg6 Kxc6 9.Vh6 Kd6 10.Ke4 Ke6 11.Vxh5 Kf7 12.Ke3 Va2 13.Vb5 Kg6 s remízou.

Takže vidíme: aby se bílý král přiblížil k volnému pěšci, je třeba odevzdat pěšce f2, ale získat věž se nepodaří – černý král je blízko.

Výhra se střelcovým pěšcem je možná pouze pokud bílý věž stojí za svým pěšcem, nebo z boku (na f3, f4), kdy současně kryje své pěšce na královském křídle, a umožňuje králi přijít k volnému pěšci.

Ukážeme ještě jednou sílu volného pěšce, podporovaném věží zezadu.



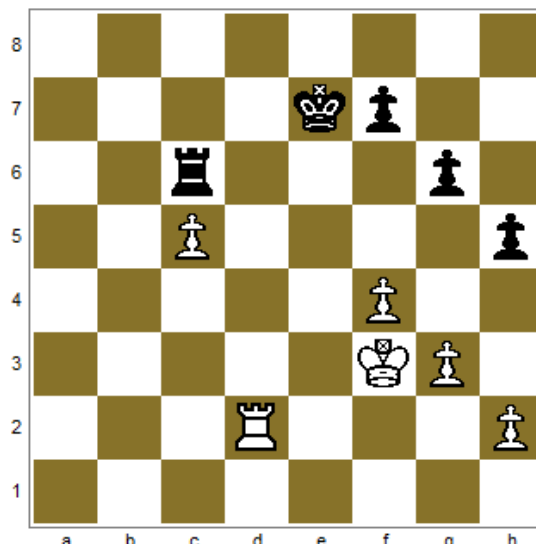
**D12 – Hansen vs Saitai, XXVI. Olympiáda, 1984**  
**Hodnocení?**

Jediný plán boje s volným pěšcem, podporovaným z týlu – zablokovat pěšce králem a uvolnit věž pro aktivní operace. S věžovým pěšcem, pravda, ani to nepomáhalo, ale se stělcovým – splnění těchto dvou podmínek, pokud jsou přítom bílí pěšci poněkud oslabeni, dává černému dobré šance na remízu (0,7). Zde černý král nestíhá na c7, a bílý snadno vyhrává (hodnocení 0,9).

**1.Kf3 Kf8 2.Kg4!**

Plán bílého – postavit krále na h5, tahem c7 svázat věž, a atakovat pěšcem „f“. Ale vyhrávalo také 2.Kf4 Ke7 3.Ke5 Va8 4.Kd5 Kd8 5.Vb1! Kc8 6.Vb7 Va5 7.Kd6 Vf5 8.f3 Vf6 9.Kc5 Vf4 10.Ve7 Vf6 11.Kb6 Kd8 12.Ve4.

**2. ...Ke7 3.c7 Vc8 4.Kh5! Kf6** (sebrat pěšce černý nestihne) **5.Vc6 Ke7 6.f4 Kd7 7.Vc2 Ke6 8.g4 Kf6 9.Vc6 Ke7 10.f5 Kd7 11.Vc2 Ke7 12.h3! Kf8 13.f6 Kg8 14.Vc6 Kh7 15.fg Kxg7 16.g5!** a bílý vyhrál.



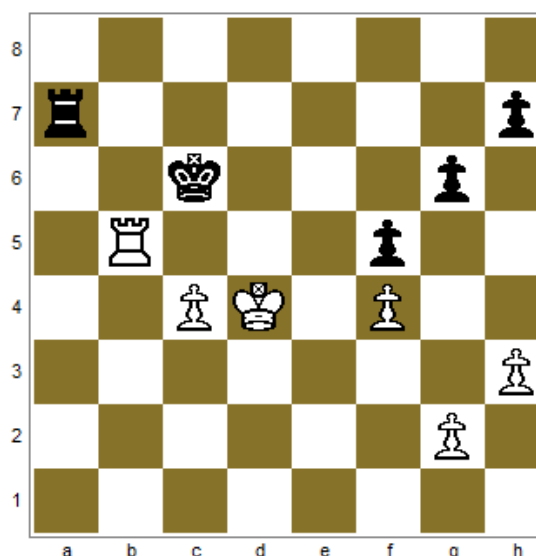
**D13 – Padevski vs Karpov, Skopje, 1972**  
**Hodnocení?**

Tady může černý zablokovat králem pěšce a uvolnit věž. Ale na aktivní pozici se nedostane, protože bílá věž kryje pěšce h2 a král proniká na f6 a g7 (hodnocení 0,8).

**1.Vc2 Kd7 2.Ke4 Vf6**

Nevychází ani 2. ...Va6 3.c6! Kc7! (3. ...Vxc6 4.Vxc6 Kxc6 5.Ke5 Kd7 6.Kf6 Ke8 7.f5! +-) 4.Ke5 Va5 5.Kf6 Vf5 6.Kg7 h4 7.Vc3 hg 8.hg g5 9.Vc4 gf 10.gf +-.

**3.Va2 Vf5 4.Va7 Ke8** (4. ...Kc6 5.h4!) **5.Va5 Kd8 6.Kd4?!** (přesnější je 6.h4!) **6. ...h4 7.Va8 Kc7 8.Va7 Kc6 9.Ke4! Vxc5 10.Vxf7 Vc2 11.Vf6 Kd7 12.Vxg6 Vxh2 13.g4!** a bílý vyhrál.



**D14 – Žoksič vs Cvetiovič, Jugoslávie, 1979**

(š přehozením barev)

**Černý na tahu. Hodnocení?**



Černý tady stihl přijít králem a uvolněná věž začíná útok na pěšce královského křídla. Při přesné hře to postačuje pro remízu (hodnocení 0,7).

**1. ...Va2 2.g4 Vf2! 3.Ke5 Ve2 4.Kf6 Ve4 5.Kg5 Vxc4 6.Vb8 Kd6 7.gf (7.Vb7 Vc5! 8.Vxh7 fg 9.Kxg6 g3=) 7. ...Vc5 8.Vb6 Ke7 9.Vf6 Va5 10.h4 Vb5 11.h5 gh! 12.Vh6 Va5 13.Vxh7 Vb6 14.Vxh5 Kf7 15.Vh7 Kf8 16.Vh6 Vb7! 17.Vh8 Kg7 18.Va8 Kf7** Remíza.

### Dámský pěšec

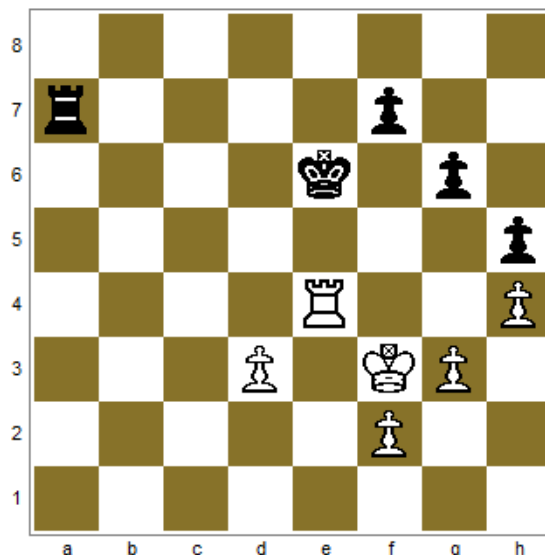
Centrální volný pěšec je natolik blízko k pěšcům na královském křídle, že metody boje, charakteristické pro vzdáleného volného pěšce, již ztrácejí svou sílu. Bílý král z pole e3 stíhá pokrýt jak volného pěšce, tak pěšce f2, uvolňuje věž pro obchod z týlu nebo křídla.

Bílý má dva základní plány:

- 1) Po postoupení pěšcem na d6 jej podpořit věží zezadu, aby mohl král atakovat oslabené pěšce černého a
- 2) Po vytěsnění černého krále křidelními šachy od volného pěšce tohoto podpořit králem zepředu a dovést do dámy.

První plán není tak nebezpečný: černý postaví pěšce na f6 a g6 a může nepustit bílého krále a často stíhá sebrat volného pěšce a vrátit se pro obranu svých pěšců.

Bránit se proti druhému plánu je obtížnější. Králem je třeba se držet před pěšcem (na d6, d7) a věží z křídla (z a5) bránit příchodu bílého krále, a když pěšec postoupí na d5 nebo na d6, začít šachovat krále z týlu, případně atakovat také pěšce na královském křídle.



### D15 – Gligorič vs Portisch, Vrnjačka-Banja, 1966

(s přehozením barev)

#### Černý na tahu

#### 1. ...Kd7!

Pokud 1. ...Kf6, tak bílý král přejde na dámské křídlo, podpoří svého pěšce při odříznutém černém králi.

#### 2.Kf4?!

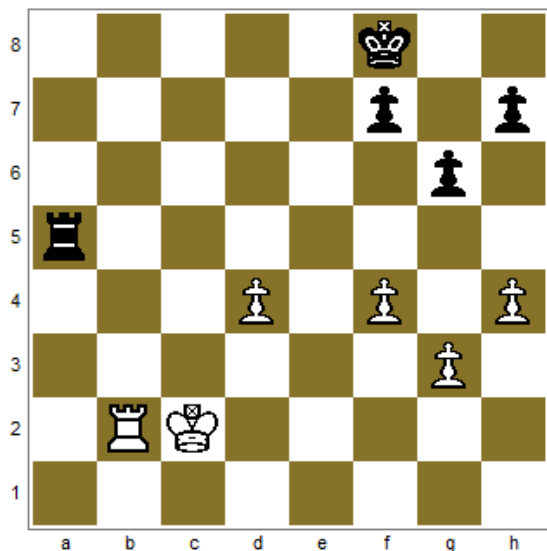
Silnější je 2.Ve2, aby neoslaboval své pěšcové rozestavení a provádět 1. plán: postavit krále na c4 a věž na b2, organizovat postup pěšce.

#### 2. ...Va2 3.f3 Vg2 4.Ve3 Vg1!

Útok na pěšce g3 svazuje bílého krále, a plán 5.g4 není pro černého nebezpečný.

#### 5.g4 hg 6.fg f6! =

„S jednoduchou remízou“ (Portisch). V partii zahrál černý slaběji: 5.Vh1 (místo 5. ...hg) 6.Kg5 Vg1 7.Ve4 a bílý hrozí nejenom vytvořit volného pěšce „h“, ale také atakovat pěšce f7. Pravda, kvůli chybě bílého černý přece jenom zachránil tuto koncovku.



**D16 – Smith vs Pytel, korespondenčně, 1972**

**Plán bílého? Hodnocení?**

Ve srovnání s předchozím příkladem stojí bílý pěšec f4 poněkud hůře než na f2. Ale toto není podstatné, protože jediná slabina (g3) je snadno obrany schopná. Důležitá je jiná věc: bílý zde provádí mnohem silnější plán – s králem a věží postupuje pěšcem „d“. Černý musí hrát

velmi přesně, aby neprohrál. Marič, který komentoval tuto koncovku („Informátor“ č. 13), ji hodnotí jako vyhranou pro bílého, nicméně při přesné obraně černý prohrát nemusel (hodnocení 0,7).

**1.Vb3 Ke7 2.Kd3 h5 3.Kc4! Va1?!**

Proč přenechávat 5. hranici? Útok z týlu přece ještě nehrozí, protože na 4. ...Vc1 se král ukryje za pěšcem s hrozbou 6.Vb7.

Správně bylo 3. ...Kd6 4.Vb6 Ke7 5.Vb5 Va3 6.Kd5 Vxg3 7.Vb7 Kf6= nebo 5.Vb7 Ke6 6.d5 (6.Vb5? Vxb5!) 6. ...Vxd5 7.Vxf7 Vd1=. Postup pěšce je nutné maximálně ztížit útokem z křídla, aby tento postup děl za méně výhodné situace pro bílého.

**4.Vb7! Kf6 5.d5 Vc1 6.Kd4 Vd1?**

Zahání krále tak, kam směřuje. Nezbytné bylo 6. ...Vg1 7.Vb3 Ke7 8.Kc5 Vc1 9.Kb6 Kd6= nebo 8.Kc4 Vc1 9.Vc3 Vg1 10.Kc5 Kd7 11.d6 Vd1=. Pouze pokud je účinný útok zezadu.

**7.Kc5 Vd3 8.Kc6 Vxg3 9.d6 Vc3 10.Kd7 Kf5 11.Vb5! Kxf4 12.Vg5! f5 13.Vxg6 Kf3 14.Ke6 f4 15.d7** a černý vzdal.