

Emanuel Lasker

Zdravý rozum v šachu

Antonín Čížek, 2016

Z ruského Эм. Ласкер: *Здравый смысл в шахматной игре* (Москва 1925)
s přihlédnutím k anglickému Emanuel Lasker: *Common sense in chess* (New York,
Ogilvie publishing company, 1910) přeložil Antonín Čížek
© Antonín Čížek, 2016

Předmluva k ruskému vydání

Jestliže slyším jméno knihy *Zdravý rozum v šachu*, vyvstávají přede mnou dávno zašlé časy. Když z mého pera vzešla tato kniha, bylo mi 26 let a žil jsem v Anglii. Tato kniha byla odvážným protestem proti tehdejšímu stylu hry, který aspiroval na její hluboké pochopení, ale ve skutečnosti byl umělý, strojený a nabubřelý.

Zdravý rozum... možná to není náhoda, že tato kniha vyšla právě v Anglii. Zdravý rozum je géniem Angličana. To ukazuje literatura, politika a filosofie. Géniem Němce je víra a mystika, ale ne víra ve smyslu náboženství, tu nemyslím, nýbrž je to víra v sílu ducha a v moc morálních principů, v sílu, kterou nenápadně a tajemně upletly dějiny. Ale zabývat se dokazováním mnou uvedených pozic by daleko překračovalo rámec této knihy. Stačí jen říci, že tento rozpor existuje a obzvláště patrný se stává v šachu. Kniha *Zdravý rozum v šachu*, která vyšla před 29 lety, měla poukázat na to, že dobrý a zdravý šachový styl v sobě obsahuje předpoklad pro spojení zdravého lidského rozumu s inspirací. Zdravý rozum se obrací k realitě a inspirace se obrací do hlubin poznání. Realita se v šachu odhaluje analýzou, která kriticky zvažuje pozici, proniká do její hloubi a nakonec podává jasný důkaz. Tato pozice je remíza, v té stojí bílý lépe, tato koncovka je vyhraná, tato oběť není správná – takové skutečnosti usměrňují zdravý rozum. Z jejich vnitřního zpracování vzniká zdravé chápání pozice. Ale inspirace usiluje o to, aby se obešla s jen malým počtem faktů. Chce zdravému rozumu protřečít a chce prorazit pomocí tahů, které se jeví jako nemožné. Inspirace chce nevidanými strategickými jemnostmi popřít zdravý rozum a dokonce se mu vysmát. Inspirace nehledá obecná pravidla, ale dílčí výjimky a hledá je vždy a všude.

Šachový mistr, který sedí za šachovnicí a bojuje se soupeřem, potřebuje zdravý rozum. Ten je v jeho pokrmu chlebem. Ale potřebuje také inspiraci, která mu dává křídla. Ta je vínem a kořením jeho jídla. A jak je nemožné žít jen díky vínu a koření, tak není možné, aby šachista tvořil jen díky inspiraci. Ale naopak při přítomnosti zdravého rozumu se může šachista, který nemá dar inspirace, jakžtakž obejít i bez ní. Ale přesto ještě před 29 roky byl styl mistrů v podstatě jen inspirovaný styl.

Kniha se ujala. Je snad nejrozšířenější ze všech šachových knih, jak to ukazuje celá řada neautorizovaných ruských a amerických vydání. Její tvrzení se stala společným majetkem mnoha mistrů a amatérů. A to platí zejména o řadě šachových mistrů počátku 20. století. Ti učinili styl doporučený v mé knize svým stylem a zpopularizovali jej.

Mezitím Američané rozvinuli šachovou hru v úplně jiném směru. Pillsbury, Marshall a Capablanca vyrostli z metody, jejíž kořeny se nalézají v půdě a duchu Ameriky. Smysl této metody je následující: stavět se ke všem otázkám bez předsudků, zkoumat je prozkoumat a nakonec hledat řešení, které odpovídá potřebám tímto způsobem nalezeným. Zkušenost v šachu znamená hru za šachovnicí, analýzu postavení, která při hře vznikla, a kritiku těchto analýz.

Nahromadění takových experimentálních údajů, jejich kontrola a systematizace s úmyslem je vyjasnit a indukce, která má spojit zkušenosti mnohých, je zbraní amerických mistrů.

Srovnajte s tímto stylem styl Dr. Tarrasche nebo Čigorina a pocítíte rozpor. Tarraschovo tvrzení, že v každé pozici musí existovat *jeden* nejlepší tah, by bylo pro empirika americké školy zcela nepochopitelné. Ale Tarrasch se chce zaobírat teorií a pro teoretika má jeho tvrzení smysl. Naopak empirik usiluje jen o praktickou výhru a pro takový cíl je Tarraschův princip nesprávný a pouze na obtíž. Čigorin zase v hloubi duše věřil, že geniální šachista může dělat zázraky. Ovšem střízlivý empirik bude věřit v sílu figur a ne v magické schopnosti hráče. Úkolem zdravého rozumu je zabránit každému přehánění a hledat zlatou střední cestu. A empirismus přivedený do extrému je špatný, protože vyžaduje příliš mnoho práce a stresu. Mistr empirik musí neustále trénovat a to nikdo nemůže vydržet dlouho, protože člověk není stroj, a má mnoho jiných zájmů a sklonnů, které nemohou být potlačeny.

Současní mladí evropští mistři, mám na mysli Aljechina, Bogoljubova, Rétiho, dr. Tartakowera, ale i některé starší jako jsou Rubinstein, Bernstein, Spielmann, Vidmar a Teichmann, vystupují proti empirismu. A to zejména Réti, hlasatel *Nových idejí*. Ti všichni budují na teoretických principech. U Rétiho se tato tendence stává slabostí, protože jím zdůrazňované logické závěry jsou založeny na povrchních výsledcích praktické zkušenosti. Dokonce Grünfeld, který je z evropských mistrů nejvíce nakloněn empirismu, je skrytě teoretikem, protože pevně věří v některé tahy a varianty. Evropanům je těžké přiznat svrchovaný význam zkušeností.

Hodí se tedy nové vydání mé staré knihy do současnosti? Myslím, že ano, protože evropský styl je v nebezpečí, že podlehne přehánění.

Ovšem nešlo mi jen o doslovný překlad. Odevzdal jsem daň duchu jazyka, ale zachoval jsem smysl knihy a rozšířil jsem rozsah svého zkoumání. Tak se objevila tato malá knížka. Myslím si, že čtenáři přinese užitek.

Tirov, 27. července 1924

Emanuel Lasker

Předmluva k 1. vydání

Tato kniha obsahuje soubor dvanácti přednášek, které jsem měl v Londýně na jaře roku 1895. Dá se považovat za pokus prozkoumat všechny fáze šachové partie za pomoci obecných zásad. Tyto zásady vycházejí z mého pohledu na povahu šachů jako boje mezi dvěma intelektu a jsou založeny na jednoduchých faktech. Jejich praktické použití je ilustrováno příslušnými postaveními z partií, která se v šachové praxi snadno objeví. Mým cílem bylo zredukovat všechna různá pravidla na co nejmenší možný počet, který by byl slučitelný se srozumitelností výkladu. Dále bude vidět, že všechna tato pravidla se vzdáleně podobají, a proto by nebylo příliš obtížné redukovat jejich počet ještě více. A ve skutečnosti mohou být nakonec spojeny do jediného vůdčího principu, který tvoří podstatu nejen teorie šachu, ale obecně jakéhokoliv druhu boje.

Tento princip je zde dostatečně nastíněn, ale ve svém pojetí je tak obecný a za všech konkrétních podmínek tak obtížně vyjádřitelný, že jsem si ho neodvážil zformulovat. Doufám ale, že v další mé práci, pro niž tato může jen připravit cestu, budu moci ilustrovat význam tohoto principu a jeho schopnost ukazovat fakta v jejich skutečném vzájemném vztahu. Na tuto svou budoucí práci jsem také odložil prozkoumání některých otázek, které vyžadují velmi přesné rozlišování, jako jsou například otázky, které se týkají manévrování krále a výměny pěšců a figur.

V této knize je relativně málo partií a pozic z partií, ale jsou vybrány velmi pečlivě. Proto bych radil čtenáři, aby knihu nejen *četl*, ale také se pokusil ji *prostudovat* a věnoval tomu jistou práci. Myslím si, že pravidla, k nimž v této knize docházím, jsou dostatečně odůvodněna. Ale to by nemělo oklamat čtenáře, který chce vidět význam těchto pravidel v jasnějším světle a bude k důkazům přistupovat precizně a přiměřeně skepticky.

Co se týká analytických poznámek k partiím a zahájení, snažil jsem se být v tomto ohledu stručný. Proto jsou analytické detaily řídké, ale domnívám se, že zcela spolehlivé. Metodu uvedení všech možných či pravděpodobných variant jsem zavrhl a místo toho uvádím analýzu, která se zaměřuje na dvě důležité okolnosti: 1) na hlavní varianty a 2) na obecné zásady. Způsob a styl výkladu je typický pro přednášejícího. Vzhledem k tomu, že cítím, že jsem nebyl schopen být tak dokonalý, jak bych si to přál, musím poprosit čtenáře o shovívavost.

Emanuel Lasker

1. lekce

Obvykle bývá zvykem začínat definicemi, ale jsem přesvědčen, že všichni v podstatě dobře znáte historii, pravidla i charakteristické rysy šachové hry, a proto mi dovoluji přejít takřkajíc „k jádru věci“. Šachy byly prezentovány, či lépe řečeno chybně prezentovány, jen jako hra, tedy jako něco, co nemůže dobře sloužit vážnému účelu, ale bylo vytvořeno jen pro zábavu ve volném čase. Pokud by šachy byly jenom hrou, nikdy by nepřežily všechny těžké zkoušky, jimž byly vystaveny během dlouhé doby své existence. Někteří zapálení nadšenci oslavovali šachy jako vědu a umění. Ano, šachy jsou jedno i druhé, ale zdá se, že jejich hlavním charakteristickým rysem je to, z čehož má lidský intelekt největší potěšení, a to je boj. Nicméně se nejedná o boj, který dráždí nervy drsných povah, kde se prolévá krev a kde rány zanechávají na tělech bojujících viditelné stopy, ale je to boj, v němž zcela vládne vědecký, umělecký a čistě duševní prvek. Z tohoto úhlu pohledu je šachová partie harmonickým celkem, jehož náčrt se vám pokusím nastínit v této sérii přednášek.

K šachové hře patří šachovnice rozdělená na 64 stejných čtverců a dva tábory vojsk (pěšci a figury). To znamená, že máme velkou výhodu oproti vojevůdci, který velí armádě, protože víme, kde najít nepřítele, a známe sílu, kterou má k dispozici. A máme příjemnou jistotu, že alespoň ve vztahu k velikosti armády jsme se soupeřem vyrovnání. Nicméně i přes to bude náš první krok zcela stejný jako první krok vrchního velitele armády. Především musíme mobilizovat své síly, aby byly připraveny k akci, a je třeba se pokusit ovládnout důležité cesty a body, které ještě nikdo neobsadil. Jak uvidíme dále, tyto akce obecně nevyžadují více než šest tahů. Pokud to neuděláme, využije náš soupeř výhodu, kterou jsme mu poskytli, zaútočí na nějaký náš životně důležitý bod dříve, než budeme moci shromáždit své síly, a bitva skončí.

Dovolte mi nyní pro ilustraci mých tezí obrátit pozornost k několika krátkým známým partiím, na nichž jsou jasně vidět chyby a trest, který za ně přichází.

1. e4 e5 2. Jf3 d6 3. Sc4 h6

S výjimkou posledního tahu, hrál černý dosud velmi dobře. Otevřel si linie pro střelce a nyní měl vyvést svého dámského jezdce na c6. Místo toho se bojí nějakého předčasného útoku a bez jakékoliv potřeby dělá tah, který nezvyšuje sílu žádné z jeho figur.

4. Jc3 Sg4

To je chyba. Nejdříve je třeba vyvíjet jezdce, a teprve pak střelce.

5. Jxe5 Sxd1 6. Sxf7+ Ke7 7. Jd5#

A zde je další variace na stejnou skladbu:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 Jc6

Černý zjevně věří v princip rychlého vývinu figur, a aby získal čas, dokonce pohrdá braním bílého pěšce e4.

4. Jxc6 dxc6 5. d3 Sc5 6. Sg5

To je chyba. Bílý se musel bránit proti hrozbě Jf6-g4 tahem 6. Se2. Nyní dojde ke katastrofě.

6... Jxe4 7. Sxd8 Sxf2+ 8. Ke2 Sg4#

A jiná varianta:

1. e4 e5 2. f4 exf4

Bílý obětuje pěšce s úmyslem urychlení vývinu. Nyní se ale nebudeme zabývat otázkou, zda je to odůvodněné nebo ne.

3. Sc4 Dh4+ 4. Kf1 d5

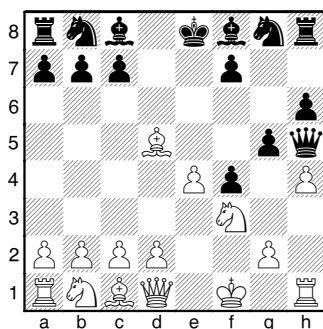
To je vynikající tah. Černý také obětuje pěšce, aby si tak usnadnil vývin figur.

5. Sxd5 g5 6. Jf3 Dh5 7. h4

To je dobrý tah, díky němuž vstupuje do hry věž bílého. Nicméně, útok na černé pěšce je nyní jen zdánlivý, protože jak bílý jezdec, tak i věžový pěšec jsou ve vazbě.

7... h6

Černý musel vyvinout nějakou figuru, v tomto případě střelce f8 na g7. Toto opomenutí ho bude stát partii.



8. Sxf7+ Dxf7

Nejde 8... Kxf7 kvůli 9. Je5+.

9. Je5 Dg7 10. Dh5+ Ke7 11. Jg6+ Kd8 12. Jxh8 Dxh8 13. hxc5

Nyní má bílý věž a dva pěšce s lepší pozicí proti dvěma lehkým figurám, zatímco všechny černé figury jsou dosud nevyvinuty a černý král je v nebezpečí. Proto by byl mezi přibližně stejně silnými hráči výsledek partie již rozhodnut ve prospěch bílého.

Nyní mi dovolu přejít k tahům, které se často vyskytují v tzv. zavřených hrách.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Jc3 Jf6 4. Sg5 Se7

Černý měl nejdříve vyměnit pěšce a až pak vyvinout střelce na e7. Tak by dosáhl nedobytného postavení.

5. Sxf6 Sxf6 6. Jf3 0-0

Nebylo nutné, aby černý rošoval tak brzo. Jeho první starostí mělo být vyvinutí dámského křídla. Např. 6... dxe4 7. Jxe4 Jd7 8. Sd3 b6 9. 0-0 Sb7 by bylo, pokud ne nejlepším, pak v každém případě zcela bezpečným způsobem vývinu.

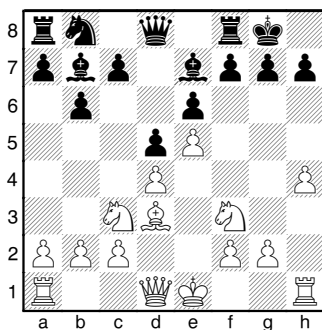
7. Sd3 b6 8. e5 Se7 9. h4

Bílý se důsledně snaží vést útok proti královskému křídlu černého.

Figury černého na dámském křídle mají pro aktuální místo boje tak malý význam, že jeho postavení je již vážně ohroženo.

9... Sb7

Jediným relativně bezpečným tahem by bylo 9... Sa6.



10. Sxh7+ Kxh7 11. Jg5+ Kg6

Pokud by černý místo toho hrál 11... Kg8, následovalo by 12. Dh5 Sxg5 13. hxcg5 f6 14. g6 a matu nejde zabránit.

12. Je2 Sxg5 13. hxg5 f5

Po 13... Dxcg5 by přišlo 14. Jf4+ Kf5 15. Dd3+ Kg4 16. Dh3+ Kxf4 17. Df3#.

14. gxf6 Kf7 15. Jf4 Vh8

Tím se černý brání tahu Vh1-h7. Ale tato obrana je fiktivní a krutý nepřítel mu nedá ani na okamžik pokoj.

16. Dg4! Vxh1+ 17. Kd2 gxf6

Co může černý dělat? Po 17... Vh7 by následovalo 18. Dxe6+ Kf8 19. Jg6#.

18. Dg6+ Ke7 19. Dg7+ Ke8 20. Dg8+ Ke7 21. Dxe6+ Kf8

Bílý nejdříve vyžene krále černého na nejnebezpečnější místo a pak již bude následovat konečný úder.

22. Vxh1 Kg7 23. Vh7+ Kxh7 24. Df7+ Kh8 25. Jg6#

Pokud se znovu kriticky podíváme na těch několik variant, které jsme výše viděli, měli bychom si všimnout jedné důležité skutečnosti. Jedná se o fakt, že poražená strana má převážnou část své armády v takových pozicích, kde se vůbec neúčastní řešení rozhodujících problémů. Tato armáda by mohla se stejným úspěchem stát někde úplně jinde než na šachovnici. Domnívám se, že podle mých praktických zkušeností a podle objasněných faktů mohu formulovat pravidla ohledně vývinu figur takto:

1. Na začátku hry (v zahájení) netahejte jinými pěšci než královským a dámským.

2. Na začátku partie (v zahájení) netahejte dvakrát stejnou figurou, ale okamžitě ji postavte na správné místo.

[Ve své praxi jsem vždy zjišťoval, že nejsilnější pozicí pro jezdce je třetí řada – f3, c3, f6, c6 – kde působí skvěle. Pro královského střelce je jeho nejlepší pozice na jeho původní diagonále (f1-a6 a f8-a3), a pokud by mu nehrozila výměna, pak na c4 a c5.]

3. Vyvíjejte jezdce před vývinem střelců, a to zejména pokud jde o dámského střelce.

4. Nesvazujte královského jezdce soupeře (tahy Sc1-g5 a Sc8-g4) dříve, než jeho král rošoval.

Pokud jde o pravidlo č. 1, zjistíte, že je někdy, a to zejména ve hře dámského pěšce, lepší táhnout o dvě pole pěšcem „c“ dříve, než ho zablokujete dámským jezdce. Ovšem to je jediná výjimka, kdy je oprávněné porušit výše uvedená pravidla. Takže vidíte, že podle již vyloženého vyžaduje celá mobilizace šest tahů: dva na vývin pěšců, dva na jezdce a dva na střelce. Nicméně může se vám stát, že na začátku partie (během zahájení) budete nuceni ztratit nějaký čas na výměnu pěšců nebo figur, nebo bude třeba hrát jeden nebo dva obranné tahy, ale skutečná práce, která se týká mobilizace, může být dokončena za pouhých šest tahů tomu věnovaných.

Dodatek

Pokud budeme sami hrát, proti těmto pravidlům, můžeme soupeře donutit, aby proti nim hrál i on. Je ovšem otázkou, zda je možné si takový luxus dovolit a zda nás to i přes nejlepší hru nepřivede do špatné pozice. V královském gambitu po tazích **1. e4 e5** bílý hraje **2. f4**, čímž se od těchto pravidel odchyluje. Černý ale může bez ohledu na to pokračovat systematicky ve vývinu tahem **2... d5 3. exd5**. Je pravda, že v tomto případě musí tahem **3... e4** hrát pěšcem (také proti pravidlům), ale za to se mu podaří chopit se iniciativy.

I v dámském gambitu po **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 Jf6** hrává bílý často ještě před rošádou Sc1-g5, aby tohoto střelce neuzavřel tahem e2-e3. Bílý pak tahem e2-e3 zaujme velmi silné postavení, ale výhodu u něj nevidíme a naopak černému se při správné hře podaří během několika tahů dosáhnout plného vyrovnání hry.

V poslední době se stalo módním tzv. „fianchettování“ střelců, tj. jejich vývin na g2, g7, b2, b7. Je možné, že nebude snadné hrát proti takovému systému, ale i zde nám mohou posloužit výše uvedená pravidla. Jako příklad uvedu následující posloupnost tahů: **1. Jf3 d5 2. c4 c6** (to je obrana i útok) **3. b3 Jf6 4. Sb2 Sf5 5. g3 e6 6. Sg2 Jbd7 7. 0-0 Sd6 8. d3 e5** a černý stojí dobře. Vzhledem k tomu, že hrál c7-c6, určil tím jezdcí k vývinu pole d7, a proto přednostně vyvinul střelce na f5 ještě před vývinem jezdce. A tak je možné pro objasnění přidat k pravidlům následující vysvětlení: Nejdůležitější pole v zahájení jsou centrální pole e4, e5, d4, d5 a nejslabšími jsou f2, c2, f7 a c7. Kdo na těchto polích dosáhne převahu, stojí v zahájení lépe. Vše ostatní je věcí střední hry a koncovky, které by obecně měly být logickým důsledkem zahájení.

Výše uvedené úvahy ponechávají otevřenou otázku, jak odchylky od pravidel trestat. Rozebrat zde tento problém vyčerpávajícím způsobem by bylo z metodického hlediska nesprávné. Několik rad bylo uvedeno výše a to by mělo zatím stačit. Metodický rozbor tohoto problému bude následovat v kapitolách věnovaných strategii útoku a obrany.

7. a 8. lekce

Až dosud jsme se zabývali zkoumáním první části šachové partie, tzv. zahájením, které obvykle trvá do dvanáctého tahu. Jak jsme viděli, je úkolem vývinu zapojení figur do činnosti a jejich postavení na výhodná pole, abychom je měli v případě potřeby po ruce. Proces, který nutí figury v šachu dělat něco užitečného (ať to spočívá v čemkoli), obdržel zvláštní jméno – útok. *Útok je proces, jehož prostřednictvím odstraňujeme překážky.* Tak je tomu v každém boji: v bitvě, v šermu, v boxu... Tato definice bude vždy odpovídat.

Prostředek, který používáme k odstranění překážek, je bojová energie, síla. Ať se jedná o sílu meče, sílu důkazů, sílu v morálním smyslu nebo ještě o nějaký jiný druh síly, v každém případě to bude vždy energie a velká energie. V šachu, který je symbolem boje, to bude síla figur a logika plánu.

Abychom pochopili potřeby útoku v šachové hře, srovnáme ji s jiným způsobem boje, který je pro nás pochopitelnější.

O válce jsme často a mnoho četli, popisy bitev jsme probírali ve škole, sami jsme bojovali, prali se, hádali se a pak vyjednávali o smíru atd. Také u nás existuje čistě intuitivní znalost boje o přežití.

Ze všech těchto prvků Steinitz vybudoval nádhernou teorii – teorii, která není založena na zkušenostech, ale naopak řídí naše zkušenosti, a která si právě proto zaslouží označení „teorie“, což je označení často zcela neopodstatněné pro obyčejné nahromadění variant.

Již prosté mínění, že „nevynaložená síla neexistuje“ mělo rozhodující vliv na teorii zahájení a možná sloužilo jako její hlavní zdroj.

Při zvažování povahy útoku usměrní naše myšlenky opět velmi jednoduché úvahy, které se budeme snažit vyjasnit na příkladu války.

Ve válce se usilují dvě armády navzájem vytlačit, zničit živou sílu nepřítele nebo mu nahnat strach a donutit jej k ústupu.

Předpokládejme, že síly válčících armád jsou stejné, jako je tomu v šachu. Jsou si rovny co do počtu, mají stejné zbraně atd.

Při manévrech se postavení obou stran mění a objevují se slabiny. V místech, kde někdo získá výhodu, musí samozřejmě dojít k útoku, protože jinak by tato výhoda zůstala skrytá a nikdy by se nerealizovala.

Ale jak útočit? Se silnou podporou celé armády nebo s malým oddílem? Po dlouhé nebo krátké přípravě? Rychle nebo pomalu? To vše závisí na konkrétních okolnostech. Pokud bude útok korunovaný úspěchem slibovat okamžité vítězství, pak je vhodné na něj vynaložit co největší úsilí. Na silnou pozici nepřítele budeme útočit pomaleji, než na již oslabenou. Proto uděláme dobře, pokud se před bojovou ztečí pokusíme snížit sílu nepřátelského odporu. V každém boji, a netýká se to jen šachu, bude taktika bojovníka stejná: předpokladem útoku je materiální nebo morální převaha a jeho cílem bude odstranit z cesty překážky a tak dosáhnout vítězství, které nás v šachu přiblíží k matu soupeřova krále a v životě nás přivede na jistou vzdálenost k našemu ideálu.

Oběti, které přinášíme ve jménu útoku, musí odpovídat očekávanému výsledku. A způsob vedení útoku je předurčen silnými a slabými stránkami v postavení soupeře. Kdo se nedrží těchto zásad, hraje bez plánu, jako dítě, nebo je jeho způsob myšlení nezdravý.

Nechci tím tvrdit, že neexistence plánu bude vždy potrestána. Ne! Naštěstí svět ještě neztratil humor. Dost často vyhrává ten, kdo udělá chybu. Osud je shovívavý. Nicméně dokonce i ve hře nejslabších hráčů vidíme, že útok slabší strany na silnější je mnohem častěji odražen, než když je to opačně. Vidíme také, že útočník téměř vždy instinktivně směřuje své síly proti slabinám soupeře, prostě, že ve své podstatě se tento zákon ve většině případů ukazuje jako nevyvratitelný. Mezi mistry je tento zákon ještě důležitější, protože tam porušení pravidel boje vede téměř bez výjimky k prohře partie.

A co neomylní, dokonalí mistři? Jsem si jistý, že takoví nikdy existovat nebudou, protože nejenže „chybovat je lidské“, ale „nechybovat“ by bylo nadlidské. Pouze tam, kde je možná chyba, existuje také život.

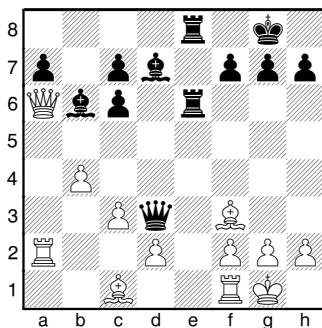
Nyní se obraťme k šachu. Jaké jsou tam slabiny? Co o nich platí?

Král je natolik důležitá figura, že mat soupeřova krále znamená za všech okolností výhru partie. V důsledku toho je nejdůležitější věcí bezpečné postavení vlastního krále. Čím méně pěšců brání útoku nepřátelských figur a pěšců na krále, čím méně pěšců a figur brání pole v blízkosti krále, čím více je omezena pohyblivost krále, tím slabší je jeho postavení. Král na okraji šachovnice může být bez pomoci svých pěšců a figur zmatován velmi malým počtem nepřátelských sil.

S tím se každý začátečník seznamuje v téměř první lekci.

Zde je několik příkladů:

Paulsen – Morphy, New York 1857



Černý zničí sílu soupeřovy obrany v již oslabené pozici následující obětí:

17... Dxf3!!

To je efektní, neočekávaný a krásný tah.

18. gxf3 Vg6+ 19. Kh1 Sh3

Mobilita bílého krále je nyní rovna nule.

Černý hrozí 20... Sg2+ s dalším 21... Sxf3#. 20. Vg1 bílého nezachrání, protože po výměně věží dá černá věž e8 bílému králi mat. Nepomáhá ani 20. Dd3, protože černý odpoví 20... f5 a po 21. Dc4+ přijde 21... Kf8.

20. Vd1 Sg2+ 21. Kg1 Sxf3+ 22. Kf1 Sg2+

Zde mohl černý partii okamžitě rozhodnout pomocí 22... Vg2 s dvojí hrozbou: 23... Vxf2+ a Vxh2.

23. Kg1 Sh3+ 24. Kh1 Sxf2 25. Df1

To je jediná možnost bílého.

25... Sxf1 26. Vxf1 Ve2

Černý opět přikovává pěšce d2 na místo.

27. Va1 Vh6 28. d4

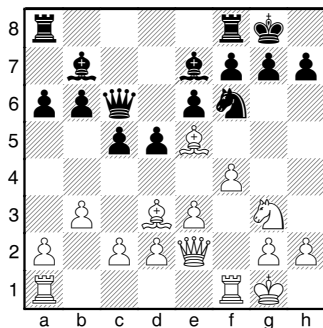
Konečně...

28... Se3

Bílý se vzdal.

Po 29. Sxe3 by následovalo 29... Vhxe2+ 30. Kg1 Veg2#.

Lasker – Bauer, Amsterdam 1889



1. Jh5 Jxh5

Nyní černý hrozí pomocí f7-f5 zablokovat střelce na d3 a zabezpečit tak postavení svého krále. Nicméně bílý ho ostrým útokem rázně paralyzuje.

2. Sxh7+ Kxh7 3. Dxh5+ Kg8 4. Sxg7

Aby po 4... f6 mohl pokračovat 5. Vf3.

4... Kxg7 5. Dg4+

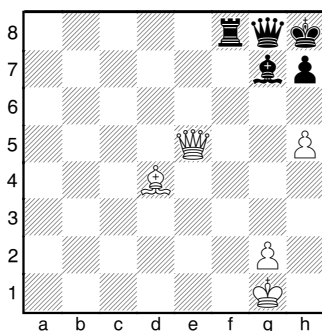
Tím bílý zahání černého krále na okraj šachovnice. To, že černá věž blokuje svému střelci pole f8, se ukazuje jako fatální.

5... Kh7 6. Vf3

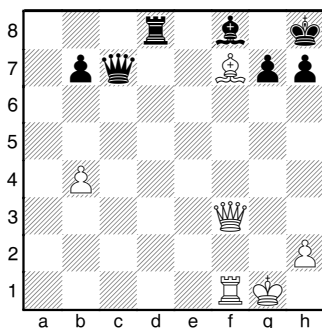
A bílý vzhledem k hrozbě matu získá dostatek materiálu, aby více než vyvážil své oběti.

Z literatury známe mnoho příkladů takových útoků. Je však třeba mít mimořádně jemný cit, abychom určili, zda má takovýto útok šanci na úspěch nebo ne. Každý jednotlivý prvek pozice hraje nesmírně důležitou roli. Je třeba brát v úvahu možnosti obranných manévru a protiútoků. To vše je nutné se naučit kriticky zhodnotit.

Existují pozice, kdy není postavení krále oslabené, ale existují zjevné slabiny (slabé linie, slabá pole). Pokud v takovém případě stojí na těchto liniích nebo polích soupeřovy figury, stávají se objektem útoku. Jako příklad může sloužit libovolná pozice, kde jsou figury vázány dámou, věží nebo střelcem. Zde je několik příkladů:

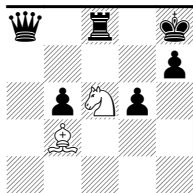


Bílý je na tahu. Diagonála f6-g7-h8 je slabá. Bílý vyhraje pomocí manévru **1. h6 Vf7 2. hxg7+ Vxg7 3. Df6**.



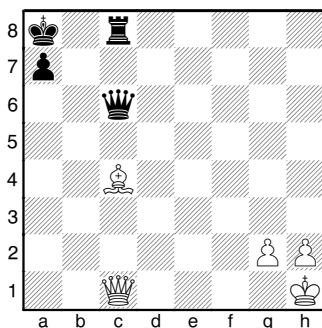
Bílý je na tahu. Idea tohoto manévru patří Bogoljubovovi. V této situaci je slabá řada f8-h8. Bílý vyhraje pomocí tahu **1. Se8**.¹

¹ Zde ovšem Lasker asi pozici příliš nedoceníl a král měl stát na h1. V uvedené pozici je možné 1... Sc5+!! 2. bxc5 Dxc5+ 3. Kh1 Vxe8 a černý vše pokryje (pozn. překl.).

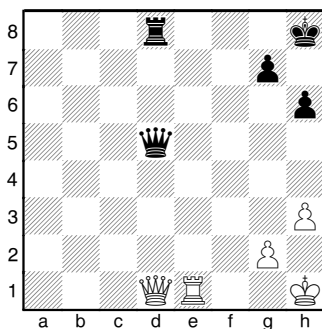


Diagonála e5-f6-g7-h8 je slabá. Slabé je i pole h6. Bílý zde vyhraje tahem **1. Jg4+**.

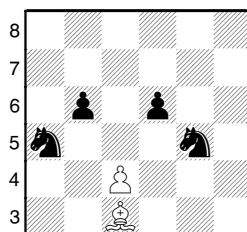
Slabinou jsou také všechny nepohyblivé figury, protože se v případě na ně zaměřeného koncentrovaného útoku soupeře nemohou zachránit ústupem. Slabé jsou také figury, které se sice mohou hýbat, ale ztrácejí část své síly v důsledku nutného plnění nějakého úkolu. Zde je několik příkladů:



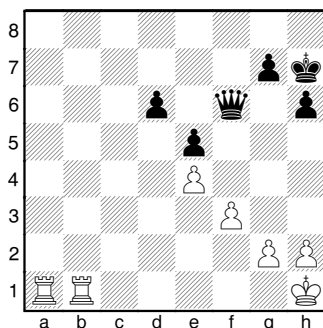
Je-li bílý na tahu, vyhraje. Černá dáma na c6 brání na jedné straně diagonálu a8-f3 a na druhé věž na c8, takže po tahu **1. Sd5** nebude schopna tento dvojí úkol splnit.



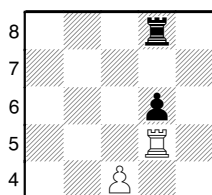
Bílý je na tahu. Černá věž na d8 musí současně bránit krále i dámu, a proto je slabá. Po **1. Ve8+** bílý vyhraje.



Pěšec na b6 kryje jezdce na a5 a pěšec d6 jezdce e5. Tím jsou oba pěšci oslabeni. Zde je velmi silné **1. c5**.



Pěšec d6 zde není schopen postoupit vpřed, protože v tom případě by o něj černý přišel. Je proto nepohyblivý a v důsledku toho je vynikajícím objektem útoku. Není možné ho krýt dalším pěšcem a ke své obraně váže velmi cenné figury. Je tedy velmi slabý. Bílý ho pohodlně získá například postupem Va1-a6 a Vb1-d1 (hromadný útok).



Pěšec d6 je zde nepohyblivý. Jeho úkolem je bránit v pohybu bílé věži a současně kryje věž na d8. Jeho slabost odhalí tah **1. c5**.

Pokud jde o pěšce, Steinitz vytvořil neobyčejně důležitou teorii. Slabost figur je zřídka dlouhodobá: král může opustit nebezpečné místo, figury mohou odejít ze slabých zón, soupeřova figura, která váže, může být sama napadena, vyhnána nebo i vzata. Krátce – nebezpečné postavení figur je založeno na krátkodobých okamžicích. Ale tak tomu není s pěšci. Ti jsou kostrou postavení, nemohou se

pohybovat jinak než dopředu, mohou být snadno zastaveni a zafixováni na konkrétním místě a tam musejí buď zvítězit, nebo padnout. Nejpohyblivější jsou pěšci v základním postavení. Pokud by nebylo nutné vzhledem k potřebě uvolnění linií pro činnost figur na jedné straně a možnost proměnit se na 8. řadě v dámu na druhé pěšci postupovat, bylo by nejlepší nechat je na původních polích až do správného okamžiku.

Ale pěšci tísni nejen své figury, ale i figury soupeře. Musí jít vpřed do boje, aby otevřeli silné linie svým figurám, a také, aby blokovali nepřátelskou armádu. Je zřejmé, že za stejných ostatních podmínek bude síla obrany větší v pozicích, v nichž je svoboda pohybu figur a pěšců méně omezena. Dále bude pozice pevná, pokud může být chráněna slabšími, ale dobře stojícími figurami.

Z toho vyplývá, že pěšci, kteří se mohou pohybovat, jsou silnější než blokovaní, a pěšci, kteří mohou být kryti pěšci, jsou silnější než ti, kteří potřebují ochranu figur, tedy střelce, jezdce, věže atd. Z toho vyplývá řada herních zákonů. Nemohu je zde všechny uvést, protože to by nás zavedlo příliš daleko. Ale uvedu aspoň některé:

I. Izolovaný pěšec, zejména blokovaný, je slabý, protože může být kryt pouze figurami.

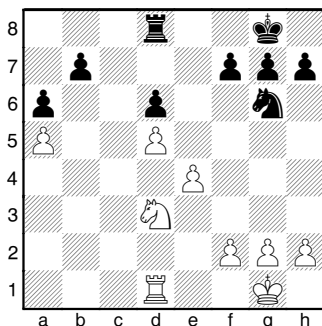
II. Obranná síla opožděného pěšce je ještě slabší než izolovaného, protože kromě vlastní slabosti musí navíc krýt dalšího pěšce.

III. Pěšci, kteří stojí v jedné řadě a mají možnost pohybu, jsou silní.

IV. Obranná síla vedle sebe stojících pěšců je tím větší, čím je tato řada delší, tj. z čím většího počtu pěšců se skládá.

V. Největší obrannou sílu mají pěšci v počáteční pozici.

Samozřejmě, že tyto zákony se týkají jen obrany. V případě útoku je postavení pěšců v počáteční pozici nejméně vhodné. Ale i při obraně proti zkušenému soupeři bude obtížné udržet pěšce na nejsilnější pozici a bude nutné jimi postoupit. Steinitz však zcela oprávněně odsoudil dobrovolný postup pěšců v pasivním postavení, tj. když soupeř útočí a my se musíme bránit.



V této pozici jsou pěšci a5 a d6 izolovaní, pěšec b7 je opožděný, pěšec e4 je opožděný ve vztahu k pěšci d5, řady pěšců f7, g7, h7 a f2, g2, h2 mají velkou svobodu pohybu, a proto i větší obrannou sílu.

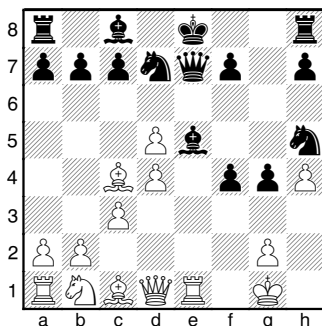
Abychom pochopili smysl těchto úvah, neuškodí položit si otázku: „Co se stane s hráči, kteří se nebudou řídit Steinitzovými principy?“ – Odpověď na to je: „Pokud jejich pozice není pasivní, ale aktivní, tj. jinými slovy – pokud útočí, pak se jim nestane nic.“ Výše uvedené Steinitzovy rady musí přísně dodržovat jen tehdy, pokud se rozhodnou na jednom křídle vydržet dlouhodobější nápor soupeře. Jakékoli oslabení obrany na napadeném křídle usnadňuje útočníkovi úkol, protože správný a dobrý útok se vždy zaměřuje proti nejmenšímu odporu. Každý pokročilejší hráč si vybere způsoby útoku a jeho nasměrování tak, aby tam byla síla obrany co nejslabší.

Tento teorém se u Steinitze spojuje s dalším. Ten označuje za silné pole takové, na němž bude figura v relativním bezpečí před soupeřovými figurami. Figura, kterou může napadnout pěšec, musí téměř vždy ustoupit. V důsledku toho se podle Steinitze bude figura nacházet na silném poli, pokud nemůže být napadena pěšcem.

Takové bude každé pole, které se bude nacházet před opožděným nebo izolovaným pěšcem. Pokud se bude silné pole nacházet ve středu šachovnice, pak jeho obsazení figurou způsobí soupeři velké problémy.

Uveďme si několik příkladů: Pokud po 1. e4 bude bílý někdy hrát c2-c4, pak černému vznikne silné pole na d3. Takovéto pole (právě d3) jsme viděli ve výše uvedené partii Paulsen – Morphy. Tam Morphy obsadil toto silné pole dámou, aby blokoval pěšce d2 a střelce c1. To se ukázalo jako dostatečné pro rozhodnutí partie.

V následující pozici stojí černý jezdec na h5 díky pěšci g4 na bezpečném poli a má k dispozici silné pole g3.



Černý ztratí střelce na e5, ale poté se pro něj stane pole e5 silným.

Pěšci f4 a g4 se mohou pohybovat. Je pravdou, že jsou vystaveni útoku a dříve či později budou muset postoupit, nebo je bude muset černý obětovat, ale ten bude mít v závislosti na okolnostech mezi těmito dvěma eventualitami možnost volby. Střelec na e5 není až tak slabý, tj. v případě, že bílá dáma odejde příliš daleko,

naskytne se mu možnost Se5xd4+. Například z tohoto důvodu nemůže bílý hrát 1. Dxd4.

Steinitz doplňuje výše uvedené ideje ještě jednou, velmi podstatnou. Ta zavádí pojem tzv. „zápasnické“ rovnováhy, kterou nazývá „balance of position“.

Již dávno je známá rovnováha dvou závaží na váze a již dlouho se používá pojem rovnováhy sil ve fyzice.

Anglický filozof Spencer ve své *Sociologii* a ve svých pojednáních na téma boje o přežití mluvil již o zvláštní rovnováze, která se projevuje tím, že při událostech nedochází k silným pohybům nebo přesunům. Ale přesto si myslím, že Steinitz přinesl něco originálního, protože používá pojem rovnováhy, aby poskytl šachistovi možnost stanovit si cíle, které odpovídají pozici. Tedy cíle, které jsou dosažitelné a které stojí za pokus.

Myšlenky tohoto druhu u Spencera nenajdeme.

V tomto ohledu je Spencer téměř haeckelovec. Představuje si všechny síly v podobě fyzických sil, které podle idejí Galilea a Newtona vytvořily světovou historii, ale u nichž by mluvení o zkušenostech a pokusech bylo bezcílné a řekl bych, že dokonce trestuhodné.

Steinitzova teorie by byla nepochopitelná, pokud by se neopírala o rozsáhlé experimentální zkušenosti celé řady mistrů.

Steinitz, který se mnohokrát se vši silou svého ducha snažil o vyřešení vážných problémů obtížných partií, vyvodil pojem rovnováhy (balance of position) z vlastní zkušenosti. Tato zkušenost mu říkala, že existují pozice, v nichž ani jedna ze stran nemůže bez újmy začít silný útok. A tak definuje rovnováhu postavení tak, že zde žádný útok nemůže při správné hře soupeře přinést výhodu.

K vyrovnanému postavení lze také dojít za pomoci jednoduchého zdravého rozumu: pokud jsou oba králové v bezpečí, pokud jsou síly vyrovnané a figury mají stejnou svobodu ve svém pohybu, jsou stejně omezené a pokud jeden tah nemůže podstatně změnit pozici, pak je před námi příklad rovnováhy.

V takovémto postavení omezí podle Steinitze mistr-praktik své ambice a zaměří se na velmi skromné cíle.

Z toho vyplývá mnoho, ale my si vybereme jen něco. Ve vyrovnané pozici existuje jistá hranice pro důvtip a inteligenci bojovníka. Narušit rovnováhu a získat výhodu není možné silou, ale jen za pomoci chyb soupeře. A naopak v nevyrovnaném postavení se dá přejít k vyrovnanému také jen za pomoci chyb.

Je ovšem pravdou, že v šachu jen stěží existují absolutně vyrovnané pozice. Ani v boji o přežití s jeho mnohými odbočkami je nenajdeme a v tom si můžeme být jisti. Nicméně Steinitzovo pravidlo si uchová svou relativní platnost, a tak jeho hodnota spočívá v tom, že je pro bojovníka metodickým vodítkem.

Jeden z důsledků, který Steinitz ze svého pravidla odvodil, se vztahuje k počátečnímu postavení.

Před tisíci lety se lidská mysl seznámila s problémem šachu a od té doby na něm pracovala. Byli to staří mistři v období španělských Maurů, mistři období renesance v Itálii a Španělsku, logický duch Philidora, na začátku 19. století pak

Francouzi, Angličané a Němci a později geniální Rusové a Američané. Pořádaly se mezinárodní turnaje a zápasy mezi nejlepšími hráči. Objevila se celá literatura. Lidé horlivě bojovali, pracovali v pracovnách, analyzovali, kritizovali a zase kritizovali kritiku.

Pokud by tajemství šachu mohlo být odhaleno, pak by k tomu po tolikeré práci a po takovém nesčetném úsilí muselo již dojít.

Ve skutečnosti to tak není.

Tajemství šachu zůstává záhadou. A z tohoto důvodu dospěl Steinitz k závěru, že výchozí pozice je vyrovnaná.

Tento závěr je empirický, a proto není tak přesný jako $2+2=4$. Dokonce není ani přesně vyjádřen, protože v absolutní rovnováze počáteční pozice být nemůže (to si myslím já), byť jen proto, že na tahu je bílý, což mu dává jistou minimální výhodu. Nehledě na to se od doby Steinitze téměř všichni mistři shodli na správnosti jeho závěru.

Fantastové si možná mysleli, že genialita může čarovat. Pro čaroděje neexistují zákony, a proto pro ně neexistuje rovnováha. Z tohoto úhlu pohledu by tedy byla Steinitzova teorie od začátku až do konce nesprávná. Ale přesto je víra v rozum silnější. A proto bychom dnes zbytečně hledali mistry, kteří by vyvraceli Steinitzovu teorii. Ze Steinitzova předpokladu vyplývá důsledek, že v počáteční fázi hry není správné směřovat cíle útoku k bezprostřednímu dosažení matu, ale měly by spočívat v postupném hromadění drobných výhod (accumulation of small advantages). Jak už jsme viděli, útok může a musí být. Jen na začátku se nesmí jednat o útok rychlý. Útok bude úspěšný, pokud se rozvine pomalu, bude opakovaně přerušen obrannými manévry a nakonec, když vše vlastním tempem a intenzitou zesílí, dosáhne síly vichru, který smete vše, co se mu postaví do cesty.

Ale tento úkol není možné splnit bez chyb na straně soupeře.

Nicméně mýlit se je lidské a je třeba předpokládat, že během vzrušení a rozvážnění, které doprovázejí každý boj, není těžké se dopustit chyby. Svou roli zde hraje i únava z dlouhé a vypjaté hry, takže rovnováha bude téměř vždy jednou stranou narušena.

Kdyby tomu tak nebylo, staly by se šachy mechanickou hrou a ztratily by svůj smysl.

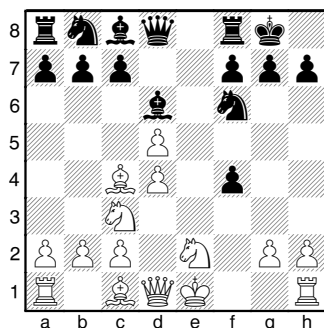
Pokud je rovnováha již narušena, existuje způsob jak dosáhnout díky své výhodě reálných výsledků.

Strana, která stojí lépe, začne po ukončení vývinu útok, a tak se bude snažit využít převahu svého postavení. Slabší strana se bude v závislosti na postavení buď držet pasivního přístupu ke hře, tj. bude se proti útoku bránit, nebo přejde do protiútoku.

Schulten – Morphy, New York 1857

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Sc4 d5 4. exd5 Sd6 5. Jc3 Jf6 6. d4 0-0 7. Jge2

Tímto tahem bílý napadá podruhé pěšce f4.



7... f3

Normální by zde bylo 7... Jh5 s hrozbou Dd8-h4 se šachem, nebo po rošádě bez šachu, aby černý blokoval pěšcem f4 střelce c1. Mladý Morphy však vidí možnost pomoci oběti pěšce narušit soupeřovu pozici (mimořádně už oslabenou) a chce vidět, zda je kompenzace za pěšce dostatečná. Tak vzniká partie, která se řídí fantazií geniálního mladíka.

8. gxf3 Jh5

Jezdec zde zaujímá silnou pozici a uvolňuje diagonálu d8-h4 pro dámu.

9. h4

To je zcela proti Steinitzovým zásadám. Nyní bude oslabeno pole g3. Správně bylo prosté a přirozené 9. Se3. Například 9... Ve8 10. Dd3 nebo 9... Dh4+ 10. Kd2. Král by tak unikl z nebezpečné zóny se současným vývinem figur. Tah 9. h4 přinese bílému více škody než užitku.

9... Ve8 10. Je4

Tohoto jezdce nebude snadné zahnat.

10... Sg3+

Nyní je zjevná slabost pole g3.

11. Kd2 Sd6 12. Kc3

Zde nebude král dostatečně bezpečný. Lepší by bylo 12. c3.

12... b5

Černý otevírá linie pro útok proti bílému králi.

13. Sxb5 c6

Hrozí Dd8-a5+. Střelec na d6 začíná být nebezpečný a musí být proto vzat. To řeší problém černého, jak odstranit jezdce e4.

14. Jxd6 Dxd6 15. Sa4 Sa6 16. Ve1 Jd7

Král nyní stojí velmi špatně. Katastrofa je již ve vzduchu.

17. b3 Jb6 18. Sxc6 Vac8

Hrozí 19... Jxd5 a 19... Dxd5 se ziskem střelce c6.

19. Kd2

Po 19. Kb2 by rozhodlo 19... Vxc6 20. dxc6 Sxe2 21. Vxe2 Vxe2 22. Dxe2 Ja4+ se ziskem dámy nebo matem dámou na b4.

19... Vxc6 20. dxc6 Sxe2 21. Vxe2 Dxd4+ 22. Ke1 Dg1+ 23. Kd2 Vd8+ 24. Kc3 Dc5+ 25. Kb2 Ja4+

Bílý se vzdal.

10., 11. a 12. lekce

Když obě strany šťastně vyšly z peripetií boje, který probíhal ve střední hře, kdy v důsledku útoků a obran klesla materiální síla stran, a když přímé útoky na krále ztratily jakoukoliv naději na úspěch, vstupuje partie do nové etapy, která se v mnoha ohledech nepochybně podobá předchozím. Charakteristickým rysem této fáze hry, kterou nazýváme koncovkou, je to, že král, který byl až dosud přímým nebo nepřímým objektem útoku našeho soupeře, o jehož bezpečnost jsme se tak pečlivě starali a jehož síla byla omezena na obranu několika pěšců nezbytných pro jeho vlastní bezpečnost, se nyní v našich rukou stává velmi mocným nástrojem útoku.

I pěšci získávají zcela nový význam. Dosud byli jen potravou pro děla. Ve středu šachovnice postupovali, ze stran útočili na centrální pěšce soupeře a byli obětováváni za otevření linií a za zničení nepřátelské pozice. Pěšce, kteří stáli blíže u krajů, jsme se snažili udržet co možná nejdéle na jejich původních místech, aby bránili krále. Nyní se však jejich role úplně změnila. Jejich specifická síla se zvýšila a celá hra se teď točí kolem pěšců. Snahou každého pěšce je stát se volným. Soupeřovy figury, dokonce i sám král, vynakládají veškeré úsilí, aby zabránily pěšcům v postupu vpřed. Pěšcům, kteří byli ještě před chvílí tak pohrdáni. Nyní vlastní figury i vlastní král spěchají na pomoc napadenému pěšci a snaží se krok za krokem napomáhat jeho postupu až do vysněného cíle – 8. řady.

Konečně pěšec dosáhl 7. řady. Ještě jeden tah a stane se dámou.

Možná ale padne. Bude to však za takovou cenu, že soupeři nezůstane nic jiného, než se vzdát.

Ale nezřídka se stává, že síly soupeřů jsou vyvážené až do poslední chvíle.

Obě strany zaujímají svými figurami a pěšci co nejvýhodnější pozice a nikdo nemůže nic dělat, aby se nevystavil velkému riziku prohry.

A tady se často stává, že figury stojí tak, že výhoda tahu se mění v nevýhodu. Tah v některých pozicích znamená, že postavení změníme k horšímu. Člověk by chtěl vůbec netáhnout, ale přísná pravidla hry ho nutí, aby to udělal. Nutnost táhnout donutí člověka podstatně změnit postavení, což leckdy vede k prohře.

Takže charakteristické rysy koncovky určují následující tři aspekty: aktivní síla krále, volný pěšec a nezbytnost táhnout, která změní situaci na šachovnici, tedy tzv. „zugzwang“.

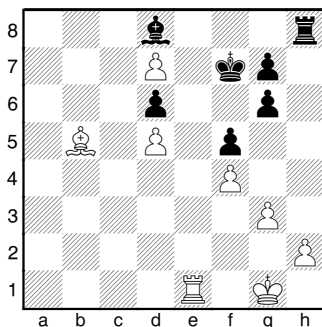
Současné se hra mění tak podstatně, že se musí změnit i celý systém myšlení hráče. Nyní už nepotřebuje vymýšlet velké a hřmotné plány, ve kterých hraje velkou roli intuice, ale musí se věnovat přesnému matematickému propočtu malých nuancí pozice.

Útoky velkého kalibru jsou již nemístné a naopak se musíme spokojit s možností za pomoci dlouhotrvajícího tlaku paralyzovat soupeře tak dlouho, než situace přijde k zugzwangu, při němž bude soupeř nucen k ústupu. Nicméně ani po ústupu a přeskupení ještě příliš nezískáme, protože soupeř zaujme novou pasivní pozici, bude se za pomoci výměn snažit o zmenšení naší výhody a nakonec, pokud bude mít štěstí, dosáhne patu.

Tyto úvahy budu ilustrovat na několika příkladech, abych mohl dát čtenáři na svých vlastních partiích a analýzách možnost rozebrat si koncovky a rozšířit si jejich znalosti.

Příklady aktivní síly krále

Morphy – Salmon, Birmingham sim 1858

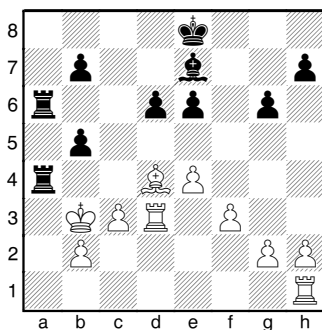


1. Ve8 Vf8 2. Kf2

Král se zapojuje do boje a rozhoduje partii.

2... g5 3. Ke3 g4 4. Kd3 g5 5. Sc6 gxf4 6. gxf4 Vg8 7. Kc4 Vf8 8. Kb5 Vg8
9. Ka6 Vf8 10. Kb7 Vg8 11. Kc8 Sb6 12. Vxg8 Kxg8 13. d8D+ Sxd8 14. Kxd8
Černý se vzdal.

Lasker – Steinitz, USA/Kanada (m 9) 1894



Tato pozice vznikla v jedné z mých partií v zápase se Steinitzem.

1. Vhd1 e5

Pokud by černý hrál hned 1... Kd7, měl by bílý po 2. f4 dobrou hru.

2. Se3 Kd7 3. Sc5 Va1 4. V1d2 Ke6 5. Sa3 g5 6. Vd5 Vb6 7. Kb4

Nyní se král aktivně zapojuje do hry.

7... g4

To je začátek vynikajícího protiútoků, který málem zvrátil průběh hry.

8. Ka5 Va6+ 9. Kxb5 h5

Nebo 9... Vh1 10. fxg4 Ve1 11. h3 Vxe4 12. c4.

10. Vd1 Vxd1 11. Vxd1 gxf3 12. gxf3 Va8 13. Kb6 Vg8 14. Kxb7 Vg2 15. h4 Vh2 16. Kc6

Po tomto manévru bude pozice černého beznadějná.

16... Sxh4 17. Vxd6+ Kf7 18. Kd5 Sf6

Po 18... Vd2+ by následovalo 19. Kxe5 Sg3+ 20. f4 Vxd6 21. Sxd6 h4 22. Sc5 h3 23. Sg1 a čtyři volní pěšci proti střelci lehce vyhrájí.

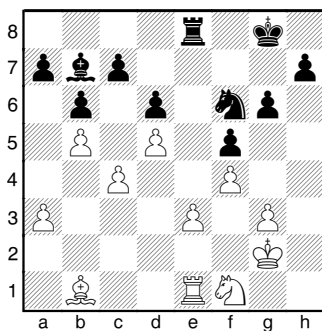
19. Vd7+ Kg6 20. Ke6

Aby tak bílý zastavil postup černého krále. Pokud by nyní černý hrál 20... Kg5, následovalo by 21. Vf7 Sd8 22. Vf8 Sb6 23. Se7+ Kg6 24. Vg8+ Kh7 25. Kf7 s dalším 26. Sf6, po čemž by se černý král ocitl v matové síti.

20... h4 21. Vd1 h3 22. Vg1+ Vg2 23. Vxg2+ hxg2 24. Sc5

A bílý vyhrál během několika tahů díky svým volným pěscům.

Harrwitz – Morphy, Paříž 1858



Tato pozice vznikla v jedné z Morphyho partií. Partie pokračovala:

1... a6 2. a4 axb5 3. axb5 Va8

Nyní černý dosáhl první výhodu: obsadil otevřený sloupec, kde mu nemůže oponovat bílá věž.

4. Jd2 Va3 5. e4 fxe4 6. Jxe4 Jxe4 7. Sxe4 Vc3 8. Sf3

Nyní samozřejmě hrozí 9. Ve8+ s dalším 10. Vb8.

8... Kf7 9. Ve4 Sc8 10. Se2 Sf5 11. Vd4 h5

V důsledku tohoto tahu se nyní f5 stává silným polem černého.

12. Kf2 Kf6 13. Vd2 Sc2

Slabost pole c4 je očividná.

14. Ke1 Se4 15. Kf2 Kf5

Pravděpodobně lepší bylo nejdřív 15... Va3.

Černý chce svým králem proniknout co možná nejdál, přičemž bude svou věží odtěšňovat bílého krále.

16. Va2 h4

Pěšec g3 musí krýt pěšce f4, a proto je slabý.

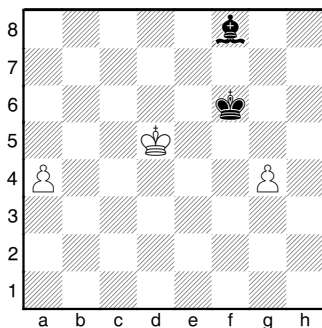
17. gxh4

Bílý nesprávně ocenil situaci. Pole f4 není v žádném případě možné odevzdat černému. Po tahu 17. Va7 by bílý získal jistou protihru.

17... Kxf4 18. Va7 Vh3 19. Vxc7 Vh2+ 20. Ke1 Ke3

Nyní se bílý král dostává do matové sítě. Záchrana neexistuje.

Bílý na tahu vyhraje



Nejdříve postoupíme pěšcem a4. Toho král zadržet nemůže, proto se o to musí postarat střelec.

1. a5 Sh6

S úmyslem hrát 2... Se3.

Pokud by nyní bílý hrál 2. Kd4, následoval by manévr Sh6-f4-h2-g1+

Po 2. Ke4 by následovalo 2... Sf8.

2. g5+!

Pokud nyní vezme pěšce král, překryje střelci cestu na e3.

2... Sxg5

Nyní nemá střelec přístup na pole e7.

3. Ke4 Sh4 4. Kf3

Bílý král ovládá pole e3 a f2, a tak paralyzuje střelce. Pěšec a5 dojde do dámy.

Obsah

| | |
|---|----|
| Předmluva k ruskému vydání..... | 3 |
| Předmluva k 1. vydání | 5 |
| 1. lekce | 6 |
| Dodatek | 9 |
| 2. lekce | |
| Dodatek | |
| 3. lekce | |
| Dodatek | |
| 4. lekce | |
| 5. lekce | |
| 6. lekce | |
| 7. a 8. lekce | 11 |
| 9. lekce | |
| 10., 11. a 12. lekce | 23 |
| Příklady aktivní síly krále | 24 |
| Příklady pasivní síly krále..... | |
| Příklady síly volných pěšců..... | |
| Příklady na zugzwang | |
| Pat | |
| Srovnání síly figur a polí v koncovce | |
| Příkladně hrané koncovky..... | |
| Doslov | |
| Dodatek..... | |
| Obsah | 27 |