

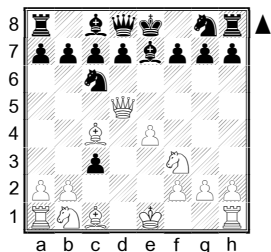
Léčka 10

Skotský gambit – opět se bílý snaží obětí materiálu nahladat pohodu černého:

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. d4 exd4 4. Sc4 Se7?! 5. c3 dxc3?!

Bílý dává pěšce, tak proč ho nebrat?

6. Dd5!



Náhle má černý strašný problém se slabinou f7. Mnoho hráčů se zde rovnou vzdalo.

Obranou je 6...Jh6! a 7...0-0. Pak ještě situace není jasná, protože pěšec c3 může být nebezpečný.

6... Jh6 [6... d6 7. Dxf7+ Kd7 8. Se6#] 7. Sxh6 O-O!

Černý za cenu jezdc dokázal evakuovat krále. Bílý střelec je napaden a současně hrozí i 8...cxb2. Bílý musí udržet útok obětí střelce:

8. Sxg7?! [8. Sc1?! Jb4! 9. Dd1 c2=] 8... Kxg7 9. Jxc3 d6 10. Dd2±Sg4 11. Jd5 Sxf3?! [11... Sf6 12. Df4 Sxf3 13. Dxf3 Je5 14. Db3∞] 12. gxf3 Je5 13. Vg1+ Kh8 14. Dc3 Sf6 15. f4 Jxc4 16. Jxf6 Jb6 17. Jxh7+ f6 18. Jxf8 Dxf8 19. Dh3+

1-0, Piay Alba - Rey Noa, Lalin (Spain) 2000

Další útok na f7

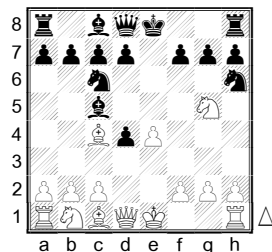
Normální vývin 4...Sc5 může vést k napadení bodu f7 po křídle.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. d4 exd4 4. Sc4 Sc5 5. Jg5

Nepříliš korektní výpad, černý však musí zvolit správné krytí, chybou je nyní 5...Je5:

[5... Je5? 6. Jxf7 Jxf7 7. Sxf7+ Kxf7 8. Dh5+ g6 9. Dxc5±]

5...Jh6!



6. Jxf7 [6. Dh5 De7 (6... Je5? 7. Je6!! dxe6 8. Dxe5 Sb4+ (8... Sf8 9. Sxh6+-) 9. c3 Dh4 10. cxb4 Dxf2+ 11. Kxf2 Jg4+ 12. Ke1 Jxe5 13. Ja3±) 7. f4 d6 8. O-O Sg4 9. Dh4 d3+ 10. Kh1 Se2 11. Ve1 Jg4 12. Sxf7+ Kf8 13. Vf1 (13. Sg6 Jf2+ 14. Kg1 Jxe4+ 15. Kh1 Jf2+ 16. Kg1 dxc2 17. Sxc2 Jd3+ -+) 13... Sxf1 14. Dxc4 h6 15. Sg6 hxg5

+, ...0-1, Stein Kurt W (USA) 2169 - Lobo Richard (ENG) 2290, Palo Alto (USA) 1981]

6... Jxf7 7. Sxf7+ Kxf7 8. Dh5+ g6 9. Dxc5

Bílý dobral figuru a znemožnil černému rochádu. Přesto stojí černý lépe, díky dobrému vývinu.

9...d6 10. Db5?! [10. Dc4+ Se6 11. De2±] 10... Ve8 11. Db3+? d5 12. f3 Ja5 13. Dd3 dxe4 14. fxe4 Dh4+ 15. g3 Vxe4+ 16. Kf2 De7 17. Jd2 Ve3 18. Db5 c6! 19. Df1 [19. Dxa5 Ve2+ 20. Kf1 Ve1+ 21. Kg2 De2#] 19... Sh3 20. Dd1 [20. Dxb3 Ve2+ 21. Kf3 De3+ 22. Kg4 h5+ 23. Kh4 De7#] 20... Vf8 21. Jf3 Ke8

0-1, Meek A - Morphy Paul 2680, Alabama (USA) 1855

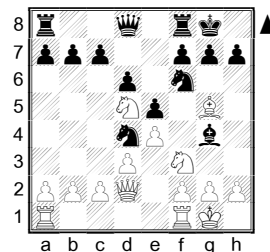
Léčka 11

Někteří hráči věří, že při opakování tahu soupeře se jim nemůže nic stát. Typickou ukázkou je hra čtyř jezdců

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Jc3 Jf6 4. Sb5 Sb4 5. O-O O-O 6. d3 d6 7. Sg5 Sg4?

Zde měl černý nejvyšší čas přestat s opicím, dále již se „poveze“.

[7... Sxc3 8. bxc3 De7=] 8. Jd5 Jd4 9. Jxb4 Jxb5 10. Jd5 Jd4 11. Dd2



11... Dd7 [11... Jxf3+ 12. gxf3 Sxf3 13. Sxf6 gxf6 14. De3 Sh5 15. Dh6 Sg6 16. f4 c6 17. fxe5 fxe5 (17... cxd5 18. exf6) 18. Jf6+ Kh8 19. h4 Vg8 20. Jxg8 Dxc8 21. Kh2 Dg7 22. Dg5 Vg8 23. Vf2 h6 24. Dg4 d5 25. Vaf1 Dh7 26. Dg3 Dg7 27. exd5 cxd5 28. h5 Sxh5 29. Dxc7+ Vxc7 30. Vf5 Sg4 31. Vxe5

... 44 tahu, 1-0, Ponomarev Ruslan (UKR) 2550 - Azarov Sergei (BLR) 2150, Verdun (France) 1995]

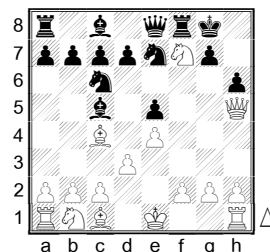
12. Sxf6 Sxf3 [12... Jxf3+ 13. gxf3 h6 14. h4 c6 15. Je7+ Kh7 16. fxc4 Dxc4+ 17. Kh2 gxf6 18. Jf5+-] 13. Je7+ Kh8 14. Sxg7+! Kxg7 15. Dg5+ Kh8 16. Df6#

1-0, Capablanca Jose Raul (CUB) 2720 - NN, New York (USA) 1918

Léčka 12

V italské hře zvolil černý nesprávný vývin 4...Jge7 takže pole f7 se stalo terčem bleskového výpadu bílého:

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Sc5 4. d3 Jge7? [4... Jf6=] 5. Jg5 O-O? [5... d5 6. exd5 Ja5 7. d6 Jxc4 8. dxe7 Sxe7±] 6. Dh5 h6 7. Jxf7 De8? [7... Vxf7]



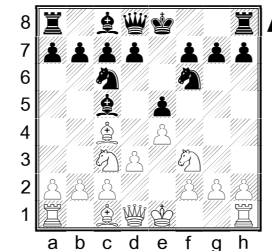
Nyní se černý král ocitá v palbě odtažných sáčků:

8. Jxh6+ Kh8 9. Jf7+ Kg8 10. Dh8#

Léčka 13

Předčasná rocháda v zavžené variantě italské hry často soupeře pobídne ke křídelnému útoku.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Sc5 4. d3 Jf6 5. Jc3



5... O-O?! [5... d6 6. Sg5 h6 7. Sxf6 (7. Sh4 g5) 7... Dxf6 8. Jd5 Dg6 9. De2 (9. Jxc7+? Kd8 10. Jxa8 Dxc7 11. Vf1 Sg4 12. Dd2 Sxf3?) 9... Sb6∞] 6. Sg5 h6 7. h4! 7...hxg5?

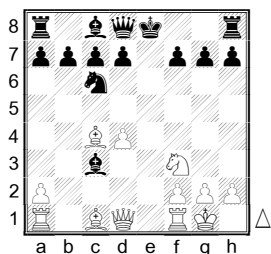
Černý se nechal zlákat vzetím figury, tak ale bílý může pokračovat v drtivém útoku.

[7... d6] 8. hxg5 Jg4 9. g6! Jxf2?! [9... d5 10. Sxd5 Sxf2+ 11. Ke2 Se6 12. Vh3 Jd4+ 13. Jxd4 Sxd4 14. Dh1 Jh6 15. Vxh6 Sg4+ 16. Ke1 Sf2+ 17. Kxf2 Df6+ 18. Kg1 gxf6 19. Dxf6 Dg7 20. gxf7+ Vxf7 21. Sxf7+ Kxf7 22. Vf1±] 10. Jxe5 Jxd1 [10... Jxh1 11. gxf7+ Vxf7 12. Sxf7+ Kf8 13. Dh5±] 11. gxf7+ Vxf7 12. Sxf7+ Kf8 13. Vh8+ Ke7 14. Jd5+ Kd6 15. Jc4#

Léčka 15

Grecova varianta italské je rájem pro útočné hráče, zvláště když černý projeví zvýšenou žravost.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Sc5 4. c3 Jf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Sb4+ 7. Jc3 Jxe4 8. O-O Jxc3?! 9. bxc3 Sxc3



10. Sa3!

Černý neodolal, sebral pěšce a ohrozil věž, bílý však za trest nepustí jeho krále do rochády.

[10. Db3 d5! 11. Sxd5 O-O 12. Sxf7+ Kh8∞] 10... d5! [10... Sxa1 11. Ve1+!] 11. Sb5 Sxa1 12. Ve1+ Se6 13. Da4 Vb8? [13... Dd7 14. Je5 Jxe5 15. Sxd7+ Jxd7 16. Vxa1 Kd8∞; 13... Vc8 14. Je5 Df6 15. Vxa1 Sd7 16. Ve1 Kd8 17. Jxc6+ Sxc6 18. Se7+ Dxe7 19. Vxe7 Kxe7 20. Sxc6 bxc6 21. Dxc6∞] 14. Je5+- Dc8 15. Sxc6+ bxc6 16. Dxc6+ Kd8 17. Jxf7+! Sxf7 18. Se7#

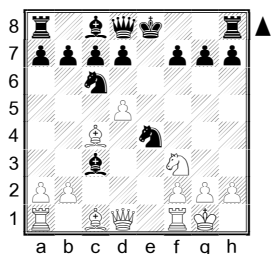
1-0, Corte Cesar Juan - Bolbochan Jacobo (ARG), Mar del Plata (Argentina) 1946

Správný postup

V 8.tahu černý nesmí brát pěšce c3 jezdcem, ale střelcem. Jezdec totiž alespoň na čas zakrývá sloupec „e“.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Sc5 4. c3 Jf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Sb4+ 7. Jc3 Jxe4 8. O-O Sxc3 9. d5!?

Jak je tento postup záludný je vidět v následujících partiích. Při správné hře se však černý ubrání.



9... Sf6 10. Ve1 Je7 11. Vxe4 O-O?! [11... d6 12. g4 O-O∞] 12. g4 [12. d6 cxd6 13. Dxd6 Db6 14. Sf4 Jf5 15. Dd5 d6?? (15 Je7∞)] 16. Dxf7+

1-0, Andres Gonzalez Ivan (ESP) 2237 - Castela Rodriguez Samuel, San Agustin (Spain) 2001 16... Vxf7 17. Ve8#] 12... g6? [12... d6 13. g5 Se5 14. Jxe5 Sf5 15. Ve2 dxe5 16. Vxe5=; 12... Jg6 13. d6 cxd6 14. g5 Se5 15. Sd5∞] 13. Sh6 Ve8 14. Vf4 d6 15. Vxf6 Jxd5 16. Vxf7 1-0, Maderna Carlos - Michel Pablo (ARG), Mar del Plata (Argentina) 1946 16... Kxf7 17. Sxd5+ Se6 18. Jg5+

Léčka 16

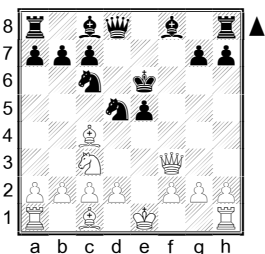
Hra dvou jezdců je dobré zahájení za černého, překvapivé však je, jak často ho volí začátečníci, kteří znají jen úvodní tahy a po několika tazích prohrávají.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Jf6 4. Jg5 d5 5. exd5 Jxd5?

Černý správně odřízнул střelce od slabiny f7, ale nyní projevuje tragickou neznalost. Pěšce není dobré dobírat, lepší je hrát 5...Ja5, nebo 5...b5.

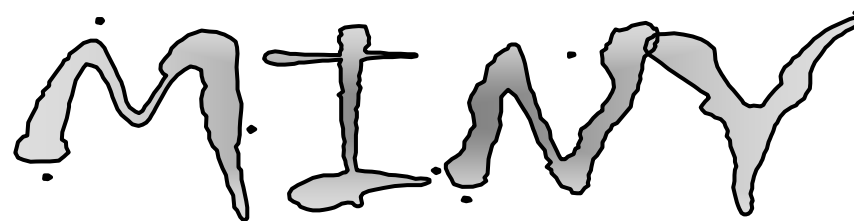
Bílý nyní ihned obětoval jezce na f7, ale ještě silnější je nejprve 6.d4! a vzhledem k hroziící oběti ma černý velké potíže.

6. Jxf7!? Kxf7 7. Df3+ Ke6 8. Jc3

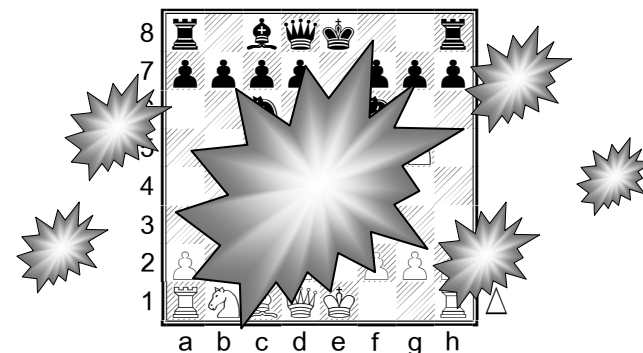


8... Jcb4!? [8... Jce7 9. d4 c6 10. Sg5∞] 9. De4 c6 10. a3 Ja6 11. d4 Dd6 12. Sf4 Kd7 13. dxe5 De6? [13... Jc5 14. Df3 Dg6∞] 14. Jxd5 cxd5 15. Sxd5 De8 16. Vd1 Vb8 17. Sc6+ 1-0, Striok Bianka 1537 - Hebesberger E, Schladming (Austria) 1994

Zdroje: Alster Ladislav: Miniaturní šachové partie, databáze Chess Assistant 7.1
Pavel Kopta, Praha 2005
Šachový oddíl TJ Sokol Kobylisy
www.sachkobylysy.com



aneb jak (ne)prohrát v zahájení část 2



Zahájení je úvodní část šachové partie, v níž obě strany rychle mobilizují své figury, a obvykle na něj navazuje střední hra - hlavní část partie kdy hráči vedou útok nebo obranu nebo manévrují. Jsou však partie, které se střední hry nedočkají. Partie končící do 25.tahů označujeme jako „miniatury“.

K prohře v zahájení .tahů obvykle vedou prohřešky proti „zahajovacím zásadám“, tedy zanedbávání vývinu nebo boje o střed. V otevřených hrách (po 1.e4 e5) však existuje také mnoho léček v nichž hra podle obecných principů nestačí a je nutné znát správný postup, jinak snadno naletíme.

Pro začátečníky jsou otevřené hry „zaminovaným terénem“, kdy jim chybí „orientační mapa“. Následující výběr je tak určen nejen k pobavení ale i k poučení.

V partiích jsou použity následující šachové zkratky:

- ! silný, správný tah
- !! překvapivý tah
- ? slabý tah - chyba
- ?? hrubá chyba
- !/? zajímavý tah
- ?! sporný tah
- # mat (na konec tahu)
- ± malá výhoda bílého
- ∓ malá výhoda černého
- ± velká výhoda bílého
- ∓ velká výhoda černého
- + - bílý vyhraje
- + černý vyhraje
- ∞ nejasné postavení