

Partie 2

V roce 1834 dva výborní hráči z počátku 19.století MacDonnell (1798-1835) a De La Bourdonias (1797-1840) sehráli šest zápasů s celkovým výsledkem 45:27 (při 18 remízách) pro La Bourdonaise. MacDonnell se však v řadě partií ukázal jako výborný útočník, s oblibou používal gambity – oběti v zahájení vedoucí k prudkým útokům.

MacDonnell A. - De La Bourdonias

London (England) 1834, C37

Královský gambit

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Jf3 g5

Bílý oběti odlákal černého pěšce ze středu a plánuje vytvořit pěšcový střed (pěšci na e4 a d4) a útočit na slabé místo v černé pozici pole f7 střelcem z c4 a věží z f1 (nejlépe po rochádě).

[3... d5 4. exd5 Jf6]

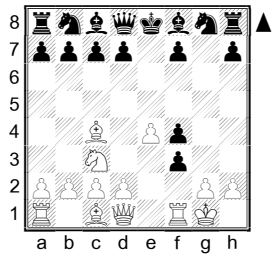
4. Sc4 g4?!

Velmi riskantní, černý měl vyvinout střelce (4.Sg7) a držet pěšce f4 krytého, aby bílému překážel.

5. Jc3

Bílý obětuje ještě jezdcе za obrovský náskok ve vývinu. Dá se hrát i 5. Je5 Dh4+ 6. Kf1 Jh6 7. d4..

5... gxf3 6. O-O



6... c6?

Další zanedbání vývinu. Dobré je 6...d6 a bílý bude těžce prokazovat správnost svých obětí.

[6... d6 7. Dxf3 Se6 8. Sxe6 fxe6 9. Dh5+ Kd7 10. d4 Jf6 11. Db5+ Kc8 12. Sxf4 Jc6 13. Vad1 d5 14.

Se5 Jxe5 15. dxe5 c6 16. Db3 Jg4 17. Vd2 Sc5+ 18. Kh1 Vf8 19. Vf3 Jf2+ 0-1, Andersen Finn - Grahn Lars (SWE) 2108, Copenhagen (Denmark) 2000]

7. Dxf3

Bílý má silný útok po sloupci „f“ na slabinu f7.

7...Df6 8. e5

MacDonnell obětuje materiál, aby si otevřel dráhy na soupeřova krále a současně zaměstnal jeho dámu, takže ten nemá čas na vývin dalších figur.

8... Dxe5 9. Sxf7+ Kxf7 10. d4 Dxd4+ 11. Se3! Dg7 12. Sxf4

Černý má převahu materiálu, ale bílý převahu ve vývinu. Nyní hrozí odtažený šach střelcem.

12... Jf6 13. Je4 Se7

[13... d5 14. Jxf6 Dxf6 15. Se5 Dxf3 16. Vxf3+ Ke6 17. Sxh8?]

14. Sg5

Vazba a černý ztrácí část materiálu.

14... Vg8?

[14... Ke8 15. Jxf6+ Kd8 16. De3 d5 17. Vae1 Sd7 18. Sh6±]

15. Dh5+?

Nejlepší bylo okamžité 15.Sxf6.

[15. Sxf6! Sxf6 (15... Dxd2+ 16. Dxd2 Vxd2+ 17. Kxd2 d5 18. Jg5+-) 16. Jxf6+-]

15... Dg6 16. Jd6+!? Ke6?

Teď se přeče jen projeví zranitelnost krále ve středu, černý se ještě mohl bránit po 16...Kf8.

Zranitelnost krále ve středu.

[16... Kf8 17. Sh6+ Vg7 18. Dxd6 hxd6 19. Jxc8 Sd8 20. Vae1 Kg8 21. Sxd7 Kxd7 22. Jd6∞; 16... Sxd6? 17. Vxf6+]

17. Vae1+ Kxd6 18. Sf4# [1:0]

Král je často cílem útoku soupeře, proto je nutné ho zabezpečit – obvykle rochádou.

Partie 3

Morphy P. – vévoda Brunšvický a hrabě Issouard

Paris (France) 1858, C41

Phillidorova obrana.

Paul Morphy (1837-1884) byl nejlepším hráčem světa v polovině 19. století. Přestože hrál turnaje a zápasy jen mezi roky 1857 a 1859, dosáhl skvělých úspěchů, jednoznačně porážel nejlepší mistry a hlavně se stal tvůrcem strategie otevřených her.

Pochopil význam mobilizace sil a dokázal skvěle využívat převahu ve vývinu k útoku na krále.

Toto je příklad volné (neturnajové) partie v níž Morphy hrál proti dvěma hráčům, kteří se spolu radili. To jim samozřejmě proti nejlepšímu hráči světa nebylo nic platné, do špatné pozice se dostali již v zahájení, když zvolili nepřesný tah 3...Sg4.

1. e4 e5 2. Jf3 d6 3. d4

Zde byl dobrý i vývin 3.Sc4, ale Morphy správně bojuje o co nejlepší pozici ve středu šachovnice a současně otevírá dráhy pro střelce a dámu

3...Sg4?

Brání napadeného pěšce vazbou jezdcе, správné však je 3...Jd7 4.Sc4 c6! (ne však 4...Se7? 5.dxe5 Jxe5 6.Jxe5 dxe5 7.Dh5 s napadením f7 a e5) .

Původní idea tvůrce zahájení A.D.Phillidora (1726-1795) spočívala v okamžitém napadení středu tahem 3...f5, ukázalo se však, že bílý pak může obětí figury získat prudký útok:

[3... f5 4. Sc4! (4. dxe5 fxe4 5. Jg5 d5 6. Se2±; 4. exf5 e4 5. Jg5 Sxf5 6. f3!?) 4... fxe4 5. Jxe5! Oběť trestá zanedbání vývinu. 5... dxe5 6. Dh5+ Kd7 7. Df5+ Kc6 8. Dxe5...]

4. dxe5! Sxf3

Černým nezbylo než nejprve vyměnit jezdcе, jinak by ztratili pěšce po: 4...dxe5 5.Dxd8+ Kxd8 6.Jxe5.

5. Dxf3 dxe5 6. Sc4 Jf6?

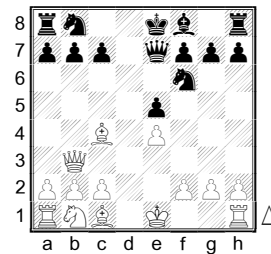
Vážná chyba, ale i po 6...Df6 nebo 6...Dd7 by bílý stál lépe.

[6... Df6 7. Db3 Sc5 (7... b6 8. Jc3 Je7 9. Jb5 Ja6 (9... Kd8!?) 10. Da4 Jc5 11. Jd6+ Příklad účinnosti dvojšachu. 11... Kd8 12. De8#) 8. O-O Sb6 9. a4 a5 10. Jc3 Je7 11. Se3±]

7. Db3

Dvojitý úder proti „f7“ a „b7“.

7...De7



8. Jc3!?

Bílý mohl brát pěšce: 8.Dxb7 Db4+ 9.Dxb4 Sxb4+ 10.c3 (tak by asi hrál proti jinému mistrovi), ale raději vyvíjí další figuru a plánuje rychlý útok.

Nejlepší však bylo pokračovat 8.Sxf7+!.

[8. Dxb7 8... Db4+ 9. Dxb4 Sxb4+ 10. Sd2±/+; 8. Sxf7+! Kd8 (8... Dxf7 9. Dxb7+-) 9. Dxb7 Db4+ 10. Dxb4 Sxb4+ 11. c3+]

Černým se figury pořádně zamotaly - dáma překáží střelci f8 a ten zase vadí v provedení rochády, takže nelze uvést krále do bezpečí. Navíc je nutné ztratit další čas a pokrýt pěšce b7.

8... c6 9. Sg5 b5?

Tahy pěšci v zahájení jsou často ztrátou času. Zde si černí mysleli, že bílý bude muset ustoupit střelcem z pěkného postavení na c4. Lépe 9...Ja6 nebo 9...Dc7.

[9... Ja6 10. Sxa6 bxa6 11. Dc4±;

9... Dc7 10. O-O-O Sc5 11. Sxf7+! Dxf7 12. Vd8+]

10. Jxb5!!

Bílý využívá převahu ve vývinu - obětuje jezdcе a zcela spoutá černé figury, takže se černým již nepodaří přivést do hry síly zahájející na královském křídle. Terčem útoku bílých figur se stane černý král.

10... cxb5 11. Sxb5+ Jbd7 12. O-O-O Vd8 HT

Bílé figury stojí skvěle, střelci vážou jezdcе, věž ovládá volný sloupec. Zbývá zapojit poslední rezervu (věž h1), což bylo možné po 13.Vd2 a Vhd1. Morphy však nachází rychlejší řešení.

13. Vxd7!

Věž se obětovává za jezdcе, aby rychle uvolnila místo své kolegyni.

V zahájení je důležitý vývin všech figur.

13... Vxd7 14. Vd1 De6

Konečně je zrušena alespoň jedna vazba. Bílý má však v útoku čtyři figury proti třem. Morphy nachází krásný závěr:

15. Sxd7+ Jxd7

Oběť dámy na téma odvrácení.

6. Db8+ Jxb8 17. Vd8# [1:0]

Matovou síť uzavírají poslední dvě bílé figury. Černý střelec a věž si vůbec nezahráli a musí jen trpně přihlížet. Neobyčejně elegantní partie

Strana, která získá převahu ve vývinu se musí snažit otevřít pozici (výměnami nebo obětmi pěšců, či dokonce obětmi figur) a přejít do útoku (nejčastěji se útočí na soupeřova krále).

Partie 4

Schulten J. - Morphy P.

New York (USA) 1857, C32

Královský gambit

1. e4 e5 2. f4 d5

Místo sebrání pěšce naopak Morphy pěšce obětuje. Další dobrou možností je varianta 2...exf4 3.Jf3 d5.

3. exd5 e4!

Předsunutý pěšec narušuje vývin bílého, také bílý pěšec f4 spíše překáží.

4. Jc3 Lepe nejprve 4.d3.

Bílý musí pěšce e4 rychle napadnout a případně vyměnit, nejlepší je okamžité 4.d3.

[4. d3 Jf6 5. dxe4 Jxe4 6. Jf3 Sc5 7. De2 Sf5 8. Jc3 O-O! (8... De7 9. Se3!) 9. Jxe4 Ve8]

4... Jf6 5. d3 Sb4 6. Sd2 e3!?

Černý obětovat dalšího pěšce, aby ještě více zdržel vývin bílého.

Výhodné je bránit soupeři v dokončení vývinu.

7. Sxe3 O-O 8. Sd2 Sxc3

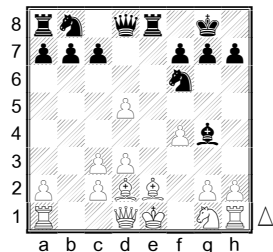
Morphy chce v další hře využít sloupec „e“ proto odstraňuje jezdce, který ho mohl překrýt.

9. bxc3 Ve8+

Projevuje se náskok ve vývinu, černý již obsazuje volný sloupec věží a bílý nestihl rochovat, takže se dostane do nepříjemné vazby.

10. Se2 Sg4

Černý pochopitelně stupňuje útok na svázaného střelce.



11. c4?!

Bílý kryje pěšce, místo toho, aby řešil nejdůležitější problém – jak dokončit vývin? Po 11.Jf3 by černý zohavil bílé postavení výměnou Sxf3.

Nutné bylo rychle bojovat proti útoku na f2, buď napadáním střelce tahem 11.h3 nebo dokonce útekem krále 11.Kf2.

[11. h3 Sxe2 (11... Dxd5!? 12. Kf2 (12. hxg4? Dxd5) 12... Sxe2 13. Jxe2 Dc5+!)]

12. Jxe2 De7 (12... Jxd5 13. O-O) 13. Kf2 Jxd5

14. Ve1 Je3 15. Dc1;

11. Kf2!? Sxe2 12. Jxe2 Dxd5 13. Vf1 Jc6 14. Kg1

Dc5+ 15. Kh1 Jg4 16. Jd4;

11. Jf3? Sxf3 12. gxf3 Jxd5 13. O-O Df6?]

11... c6!

Typický tah – černý buď získá pěšce nebo urychlí vývin.

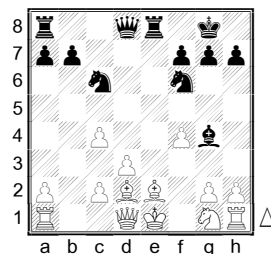
12. dxc6??

Bílý nechce dát pěšce a tak raději dává „čas“, nyní se však již útoku černých figur nelze ubránit.

Pěšcozroutství: je nebezpečné bráním pěščů ztrácet čas potřebný pro vývin.

12... Jxc6

Další útočník - hrozí proniknout na d4.



13. Kf1

Konečně ostraňuje vazbu střelce, ale je pozdě!

[13. h3? Sxe2 14. Jxe2 Jd4-+; 13. Sc3 Jd4 14. Sxd4 Dxd4 15. Jf3 Sxf3 16. gxf3 Jh5-+]

13... Vxe2!

Záměna svázané figury, černý si správně ponechává střelce, který bude vázat jezdce.

14. Jxe2 Jd4

A spoutaný jezdec je ztracen.

15. Db1 Sxe2+ 16. Kf2 Jg4+ 17. Kg1 Jf3+!

Otevírá cestu dámě, která zařídí rychlý mat.

18. gxf3 Dd4+ 19. Kg2 Df2+ 20. Kh3 Dxf3+

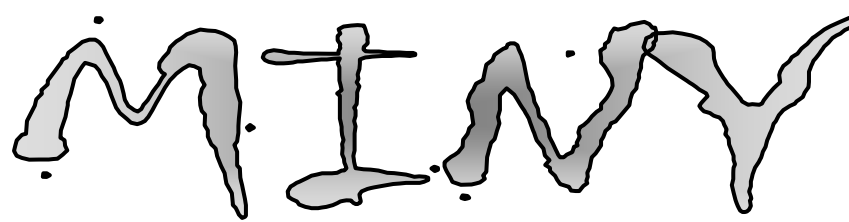
21. Kh4 Jh6 [0:1]

Pavel Kopta

srpen 2007

Šachový oddíl TJ Sokol Kobylisy

www.sachkobylisy.com



Útok v klasických šachových partiích

Šachové partie mají obvykle 3 fáze – zahájení (kdy se figury rozmístí), střední hru (hráči manévrují a snaží se získat podmínky k útoku) a koncovku (zůstává již málo figur a do boje vstupují i králové). Tento výběr však obsahuje pouze minipartie (v nichž boj skončil již po několika tazích) slavných útočníků.

Rychlý útok v zahájení může být úspěšný pouze za zvláštních podmínek: a) Soupeř se nevhodně oslabí, nebo nepokryje hrozby. b) Útočníkovi se podaří získat velký náskok ve vývinu figur a může zaútočit na soupeřova krále, který je v základním postavení nebo špatně bráněné rochádě.

Hráči se občas pokouší svést soupeře k braní pěščů, při němž hrají již vyvinutou figurou a tak zanedbají vývin.

Partie 1

Gioacchino Greco (15??-1634) by nejsilnějším hráčem světa na začátku 17.století, uměl výborně útočit a kombinovat, vydal též sbírku partií a analyzoval varianty zahájení, zvláště italské hry.

Greco G. - N.N.

Jméno soupeře se nedochovalo.

Italská hra

Šachová zahájení mají různé názvy, většinou podle místa, kde ho šachisté začali hojněji používat, nebo po hráčích, kteří ho začali jako první hrát.

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Sc5 4. c3

Obě strany rychle mobilizují své síly. Tahem 4.c3 zahajuje bílý boj o střed, podporuje jím postup svého pěšce „d“.

V zahájení je důležité bojovat o střed.

4...Jf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Sb4+ 7. Jc3 Jxe4

Pěšce bílý nepřehlédl, ale záměrně obětoval, získá za něj výhodu v rychlejším vývinu svých figur a hlavně otevírá sloupec „e“, který může obsadit jeho věž.

8. O-O Jxc3?

Černého zlákal další nabídnutý pěšec, bílý se však takto dostane k neodrazitelnému útoku. Správně je 8...Sxc3 9.bxc3 d5!.

9. bxc3 Sxc3 10. Db3

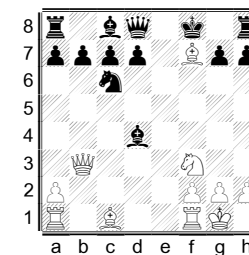
Bílý současně napadá střelce a slabinu f7.

10...Sxd4

Kdyby černý vzal věž, byl by útok bílého ještě nebezpečnější. I nyní rozhodne větší aktivita bílých figur.

11. Sxf7+ Kf8

Král zbavený možnosti rochády se stane terčem útoku.



12. Sg5 Sf6 13. Vae1

Bílý přivádí do boje další figuru a současně vytváří hrozbu Ve8+.

13..Je7 14. Sh5! Jg6 15. Je5 Jxe5 16. Vxe5 g6

Černý se zoufale brání proti bezprostředním matovým hrozbám.

17. Sh6+ Sg7 18. Vf5+ Ke7 19. Ve1+ Se5 20.

Vexe5+ Kd6 21. Dd5# [1:0]

Útoku se nakonec zúčastnily všechny bílé figury. Strašlivé odchyčení krále si zaslouží diagram: