

VĚŽOVÉ KONCOVKY

Věžové koncovky jsou alfou i omegou koncovek vůbec. Vyskytují se tak často, jako všechny jiné koncovky dohromady! Jsou tak složité, že i mistři světa v nich velmi často chybují. Proto si dnes ukážeme alespoň jejich minimální základy.

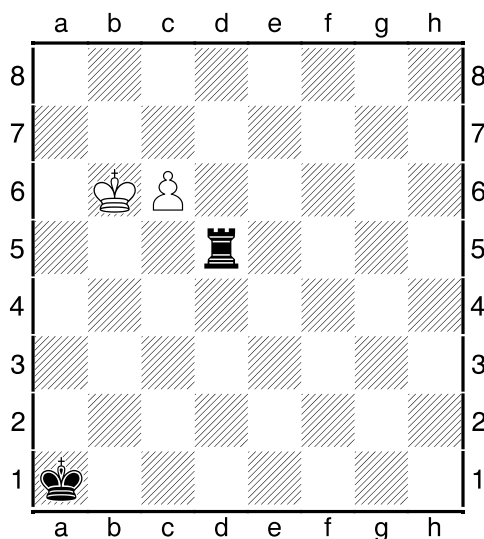
A) Věž proti pěšcům

1) Věž proti pěšci

Proti samotnému pěšci věž povětšinou vítězí. Slabší strana může remizovat pouze v okamžiku, kdy je její pěšec již poměrně blízko pole proměny, král blízko něj a soupeřův král naopak dosti daleko.

Na úvod si však musíme ukázat jednu z nejslavnějších pozic, v níž dokonce samotinký pěšáček porazí věž: říká se jí **SAAVEDRA**:

Příklad č. 1:

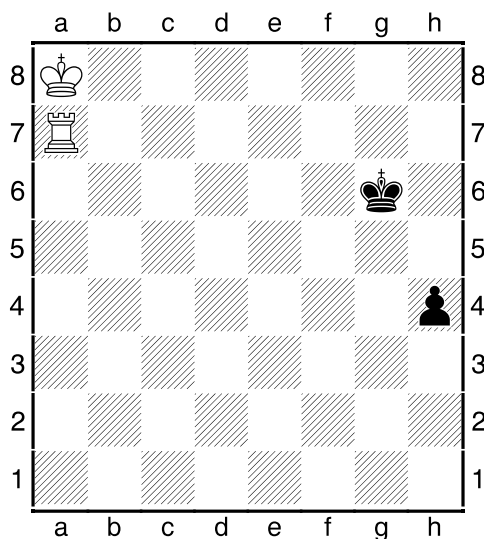


Černá věž stojí příliš blízko bílého pěšce, černý král se choulí v rohu... to vše přispěje k výhře bílého: **1.c7 Vd6+ 2.Kb5** Ovšem nikoli **2.Kc5? Vd1= 2...Vd5+ 3.Kb4 Vd4+ 4.Kb3 Vd3+ 5.Kc2! Vd4!** Černý sice nemá jak pokrýt pole c8, vymyslel však zákeřnou léčku - po **6.c8D? Vc4+!** **7.Dxc4** je pat! Proto byla úvodní pozice prohlášena za remis, když vtom přišel jistý Saavedra a povídá: „A co takhle postavit si věž?“ A stal se nesmrtelným!... **6.c8V!! Va4 7.Kb3!+-**

1-0

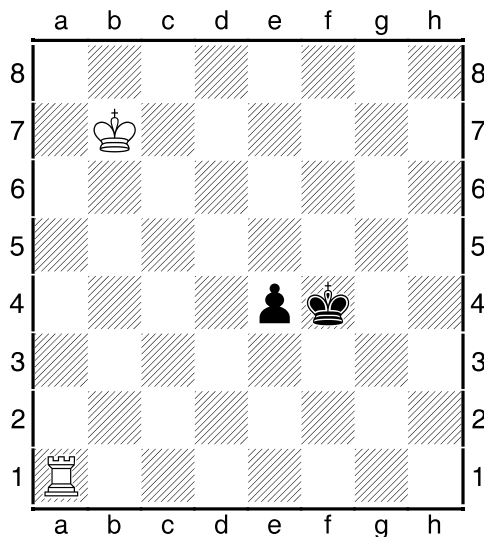
Příklad č. 2:

ODŘEZÁNÍ PÁTÉ ŘADY



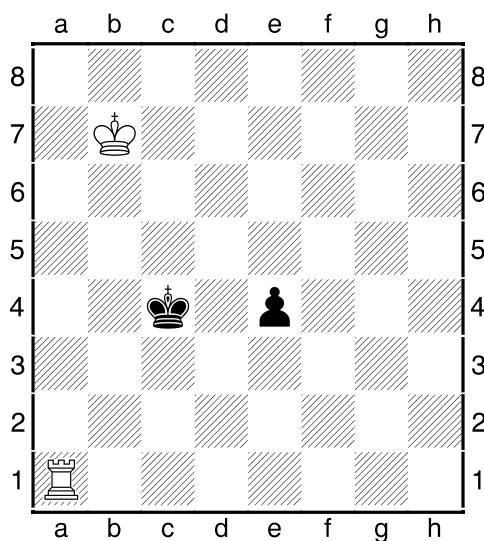
Důležitým motivem silnější strany je odřezání soupeřova krále a pěšce. V pozici na diagramu vítězí jediný tah, a to: **1.Va5!** Bílý král se v pohodě přiblíží k černému pěšci, černý král se k němu nedostane a po **1...h3** přijde **2.Va3! h2 3.Vh3+–** a bílý vyhraje. **1-0**

Příklad č. 3:



Pokud není král silnější strany extrémně daleko a jeho „slabší“ protivník mu nebrání v cestě, většinou i zde silnější strana vítězí: **1.Kc6 e3 2.Kd5 Kf3 3.Kd4 e2 4.Kd3 Kf2 5.Kd2+–** **1-0**

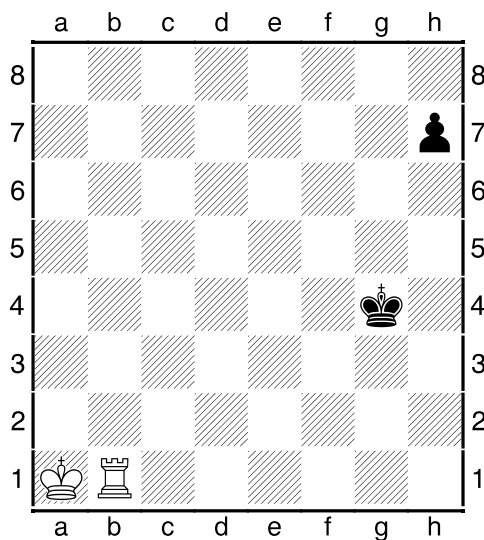
Příklad č. 4:



Problém nastává, když král slabší strany brání = **BODYČEKUJE** krále silnější strany, pak se často slabší straně podaří udržet remízu: **1.Kc6 e3 2.Kd6 e2=**
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 5:

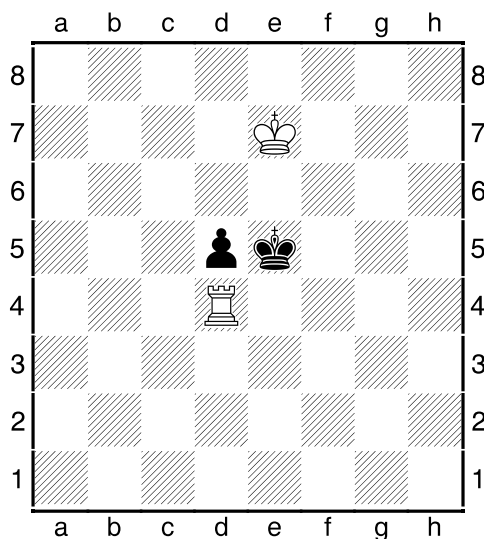
MEZIŠACH K ZISKU TEMPA



Bílý král je velmi daleko, přesto se bílému podaří zvítězit. Nahrává tomu samozřejmě i to, že černý pěšec je krajní. **1.Vg1+!** 1.Vh1? h5= už je remis! **1...Kf5 2.Vh1! Kg6** Tím bílý získal 2 důležitá tempa, díky kterým vyhraje: **3.Kb2 h5 4.Kc3 Kg5 5.Kd2 h4 6.Ke2 Kg4 7.Kf2+-**
1-0

Příklad č. 6:

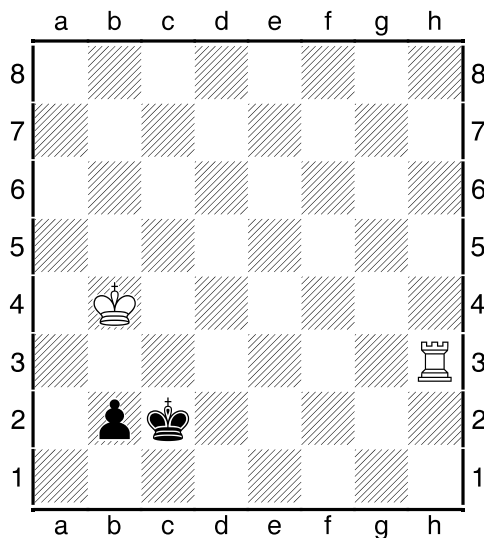
Studie - Richard Réti



Krásnou studii na téma bránícího krále složil R. Réti: **1.Vd2!!** 1.Va4? d4 2.Kd7 d3 3.Kc6 d2=; 1.Vd1? d4 2.Kd7 Kd5! 3.Kc7 Kc5! 4.Kb7 Kc4 5.Kc6 d3 6.Kd6 Kc3= **1...d4** 1...Ke4 2.Kd6+- **2.Vd1! Kd5** **3.Kd7!** Ted' vysvítá na povrch smysl prvního tahu bílého - černý je v zugzwangu a musí se vyjádřit, kterou stranou se jeho král vydá. Bílý král pak samozřejmě půjde druhou stranou a díky tomu vyhraje. Proto bílý ztratil tempo tahem **1.Vd2!...** 3.Kf6? Ke4= **3...Kc4** **4.Ke6 Kc3** **5.Ke5 d3** **6.Ke4 d2** **7.Ke3+-**
1-0

Příklad č. 7:

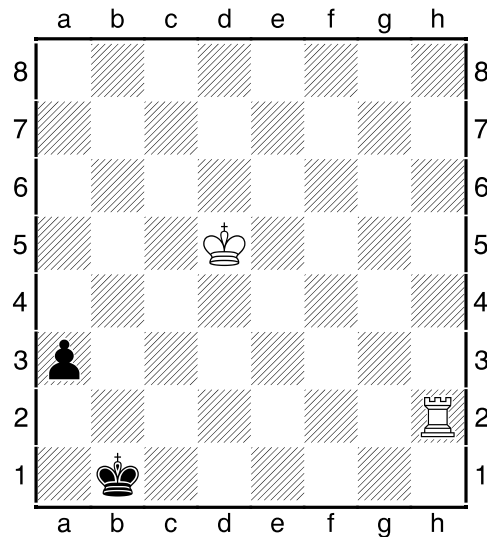
PROMĚNA PĚŠCE V JEZDCE



Velmi důležitým motivem slabší strany, který si dobře zapamatujte, je proměna pěšce v jezdce: **1.Vh2+ Kc1** Při jezdcovém pěšci vítězí ještě jednodušeji **1...Kb1!? 2.Kb3 Ka1 3.Vxb2= a pat. 2.Kc3 b1J+!** Samozřejmě ne **2...b1D?? 3.Vh1# 3.Kd3 Ja3 4.Va2 Jb1=** Teoretická remíza to sice je, ale v praktické partii ještě může silnější strana trochu zlobit...☺

½-½

Příklad č. 8:

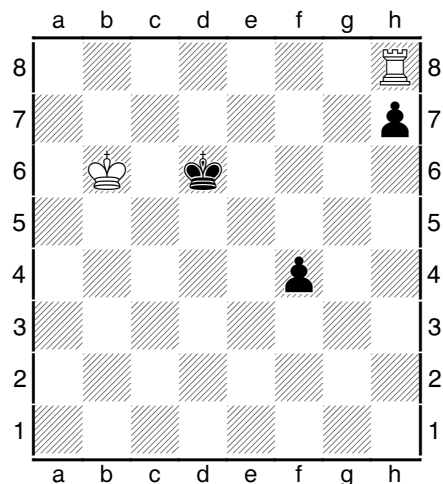


Tato obrana ovšem nestačí při krajním pěšci, tam má jezdec příliš málo místa: **1.Kc4 a2 2.Kb3 a1J+ 3.Kc3+-**
1-0

2) Věž proti dvěma pěšcům

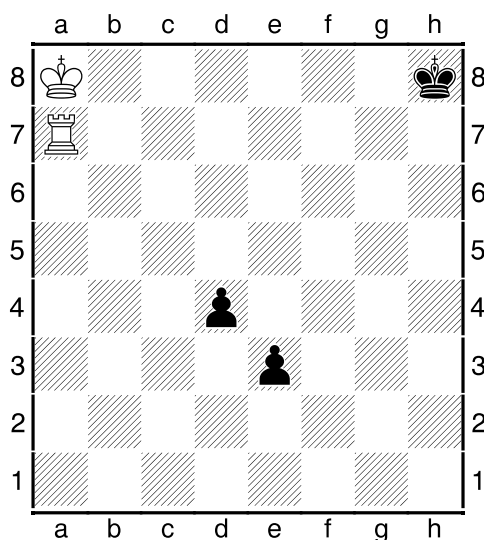
Dva pěšci už kladou na věž vyšší nároky, i tady může silnější strana zvítězit, ale stejně tak i prohrát...

Příklad č. 9:



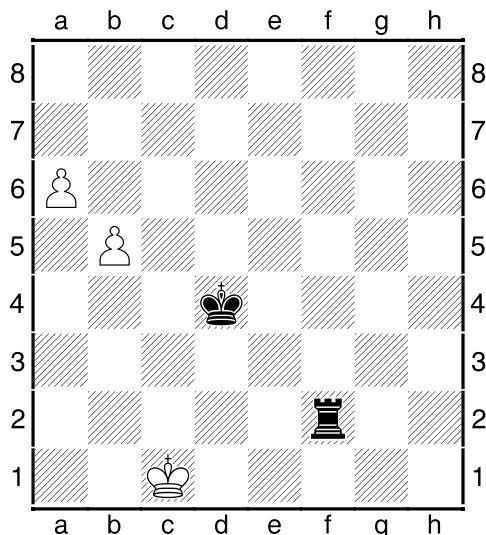
Při více pěšcích velice často platí zásada, že věž má napadat více postouplého pěšce:
1.Vf8!! Po 1.Vxh7? černý díky „překážejícímu“ králi remizuje: 1...Kd5! 2.Vf7 Ke4 3.Kc5 f3 4.Kc4 Ke3 5.Kc3 f2= 1...Ke5 2.Kc5 Ke4 3.Kc4 Ke3 4.Kc3 f3 Nebo 4...h5 5.Ve8+ Kf2 6.Kd2 h4 7.Vh8 Kg3 8.Ke1 h3 9.Kf1 f3 10.Vg8+ Kh2 11.Kf2 Kh1 12.Vg1+ Kh2 13.Vg3+-
5.Ve8+ Kf2 6.Kd2 h5 7.Vh8 Kg2 8.Vxh5 f2 9.Vg5+! To už známe! 9...Kf3 10.Vf5+ Kg2 11.Ke2+- (studie Mandelbaum)
1-0

Příklad č. 10:



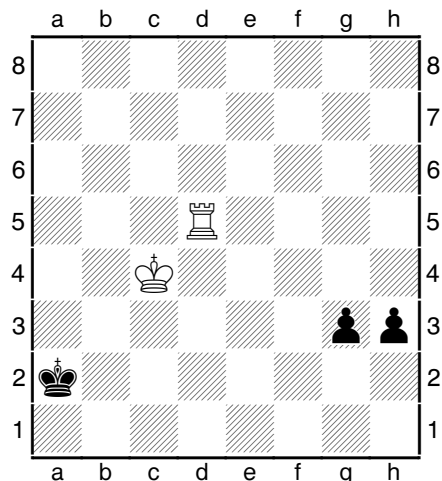
I tady platí stejná zásada: **1.Ve7!** Jinak by bílý dokonce prohrál! **1...Kg8 2.Ve4!** To si také zapamatujte! **2...Kf7 3.Vxd4 Kf6 4.Ve4+-**
1-0

Příklad č. 11:



Pokud věž ani král nestíhají pěšce pochyťat, pomůže často vytváření matových sítí: **1.a7** Samozřejmě jde i **1.b6 Kc3 2.Kd1 Kd3 3.Ke1 Ke3! 4.b7 Vh2 5.Kf1 Kf3 6.Kg1 Vh8!!** (*tady pozor na chybné 6...Vb2?* **7.a7 Vb1+ 8.Kh2 Vb2+ 9.Kh3 Vb6 10.Kh4+-**) **7.a7 Vg8+ 8.Kf1 Vh8 9.Ke1 Ke3 10.Kd1 Kd3 11.Kc1 Kc3 12.Kb1 Vh1+ 13.Ka2 Vh2+ 14.Ka3 Vh1 15.Ka4 Kc4=**
1...Va2 2.b6 Kc3 3.Kb1 Va6! 4.b7 Vb6+ 5.Kc1 Vh6! 6.Kb1 Nebo **6.Kd1 Kd3 7.Ke1 Ke3 8.Kf1 Kf3 9.Kg1 Vg6+ 10.Kh2 Vh6+= 6...Vb6+ 7.Ka2 Va6+=** Bílý král nemá kam utéct. (Keres - Eliskases, Nordwijk 1938)
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

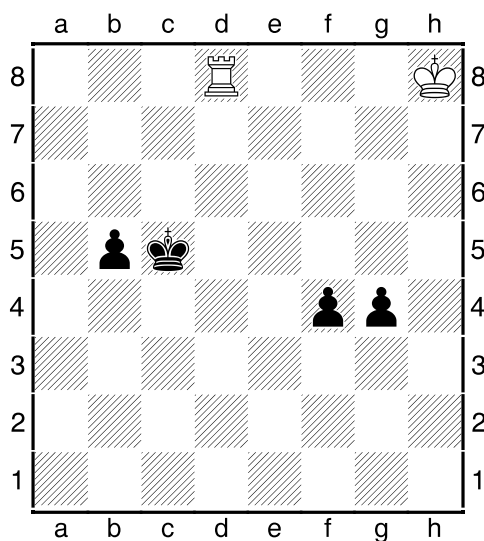
Příklad č. 12:



I když černí pěšci vypadají nebezpečně, bílý dokonce zvítězí, především díky motivům matu a vazby: **1.Vd2+! Kb1 1...Ka3 2.Vd3+--; 1...Ka1 2.Kb3+- 2.Kc3! Kc1 2...g2 3.Vd1+ Ka2 4.Vg1!+-; 2...h2 3.Vd1+ Ka2 4.Vh1+- 3.Va2 Kd1 3...Kb1 4.Ve2+- 4.Kd3 Kc1 Po 4...Ke1 5.Ke3+- černé pěšce pochyťá bílý král. 5.Ke3 h2 5...g2 6.Kf2+-; 5...Kb1 6.Ve2+- 6.Va1+! Kb2 7.Vh1+-** (studie Shapiro)
1-0

3) Věž proti třem pěšcům

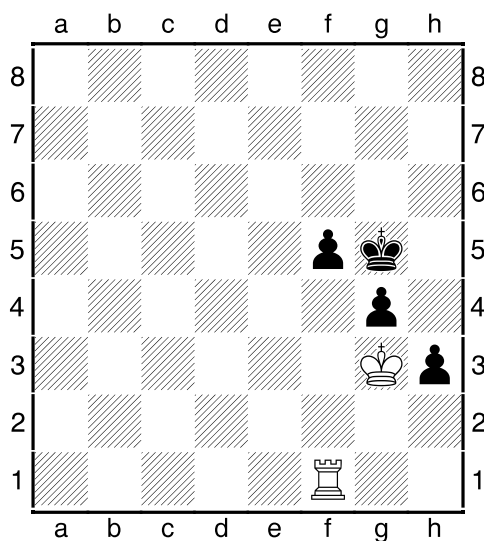
Příklad č. 13:



Opět jedna pěkná studie Rétiho. Bílá věž musí napadnout jednoho z dvojice černých pěšců, kterého však vybrat? Další z mnoha pouček říká, že čím dál jsou od sebe pěšci, tím pro věž lépe, a proto: **1.Vg8! 1.Vf8? f3 2.Vf4 b4 3.Vxg4 b3 4.Vg1 f2 5.Vf1 b2 6.Kg7 Kd4 7.Kf6 Kd3+-** a černý vyhraje, bílá věž má málo prostoru. **1...g3 2.Vg4 b4 3.Vxf4 b3 4.Vf1 g2 5.Vg1! b2 6.Kg7 Kd4 7.Kf6 Ke3 8.Vb1! Kd3 9.Vg1!=** Zde má již věž dost místa, pendlováním mezi černými pěšci nedovolí černému králi vstoupit na druhou řadu. Chybou by bylo **9.Ve1? Kc2! 10.Ve2+ Kb3! 11.Ve1 Ka2+-** (studie Réti)

1/2-1/2

Příklad č. 14:



Tři spojené pěšci, i když je soupeřův král pod nimi, mohou zajistit remízu. Především „pěšcový“ král však musí chodit velice obezřetně...

1.Vf2 Kg6 2.Kf4 Kf6 Lze i 2...Kh5! 3.Vd2 Kg6!= (ovšem nikoli 3...Kh4? 4.Vd6 Kh5 5.Ve6! h2 6.Ve8+--)
3.Ve2 Kf7 4.Ve5 Kg6 5.Ve6+ Po 5.Vxf5? h2 6.Vg5+ Kh6 7.Vg8 Kh7-- by bílý dokonce prohrál...
5...Kg7! 5...Kh5? 6.Vd6! h2 7.Vd8+--; 5...Kh7? 6.Kg5 Kg7 7.Vg6+ Kh7 8.Vh6+ Kg7 9.Vh5!+-
6.Vd6 6.Kg5 h2 7.Ve7+ Kf8 8.Vh7 g3 9.Kf6 Kg8 10.Vh3 f4 11.Vh5 f3 12.Vg5+ Kf8 13.Vh5 Ke8 14.Ke6= **6...Kf7 7.Vh6 Kg7 8.Vh5 8.Kg5 f4!=**

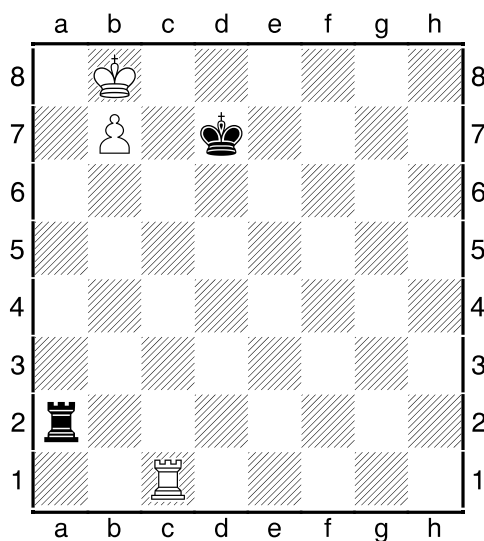
8...Kg6 9.Vg5+ Kh6 10.Vg8 Kh7 11.Vd8 Kg6 12.Vd6+ Kf7= atd.
½-½

B) Věž a pěšec proti věži

Toto je možná vůbec nejsložitější podskupina věžových koncovek, kterou se speciální publikace často zabývají na několika desítkách stránek. My se omezíme opravdu pouze na úplné základy.

Příklad č. 15:

POSTAVENÍ MOSTU



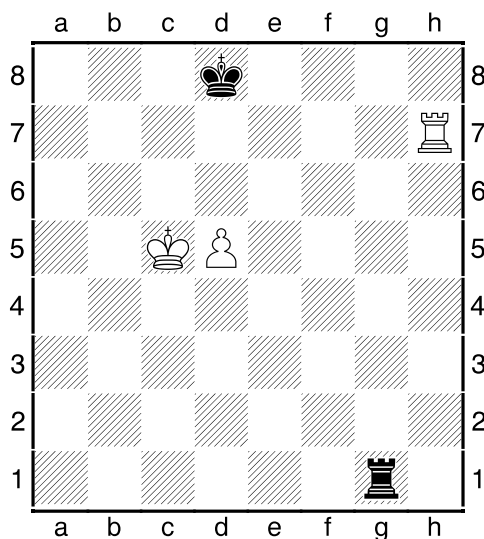
Znalost mostu je pro věžové koncovky nepostradatelná, bez něj by bílý pěšce neprosadil ani na předposlední řadě, to by ale přeci jen bylo trošku nefér...☺

1.Vc4! Jen přehozením tahů je: **1.Vd1+ Ke7 2.Vd4!+- 1...Va1 1...Vd2 2.Va4+-** s dalším **3.Ka8. 2.Vd4+!** Jinak by se bílý král zpod pěšce nedostal. **2...Ke7 2...Kc6 3.Kc8+- 3.Kc7 Vc1+ 4.Kb6 Vb1+ 5.Kc6 Vc1+ 5...Ke6 6.Ve4+ Kf5 7.Ve8+- 6.Kb5 Vb1+ 7.Vb4!+-** A most je na světě!...

1-0

Příklad č. 16:

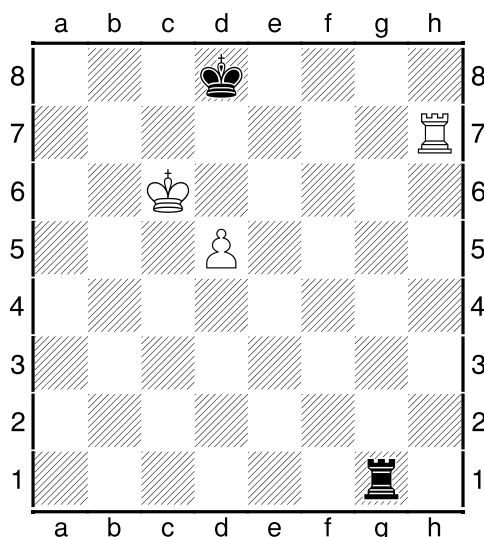
OBRANA 6. ŘADY



Pokud je král slabší strany pod pěšcem, udrží remízu celkem bez problémů. Nejjednodušší obranou je tzv. Phillidorova obrana 6. řady: **1...Vg6!** Bílý král se dál nedostane, posledním pokusem je **2.d6**, načež přijde **2...Vg1!** a díky šachování zezadu bílý král opět neprojde.

½-½

Příklad č. 17:

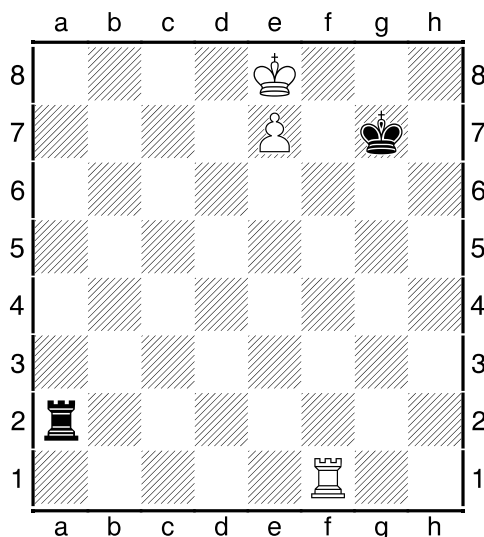


Poměrně často se zapomíná jako dodatek k obraně 6. řady uvést, že slabší strana remizuje i v okamžiku, kdy tuto obranu nestihne: **1...Vd1!** Samozřejmě ne **1...Vg6+?** **2.d6+-** a bílému se podaří vytěsnit černého krále. **2.Kd6 Kc8!** Remizuje i **2...Ke8!?**, zapamatujme si však další poučku, že král slabší strany má jít na kratší stranu, jak ještě

později uvidíme. 3.Vh8+ Kb7 4.Vd8 4.Ke6 Kc7!= 4...Vh1! 5.Ke7 Vh7+= Bílý nemá jak zesílit pozici.
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 18:

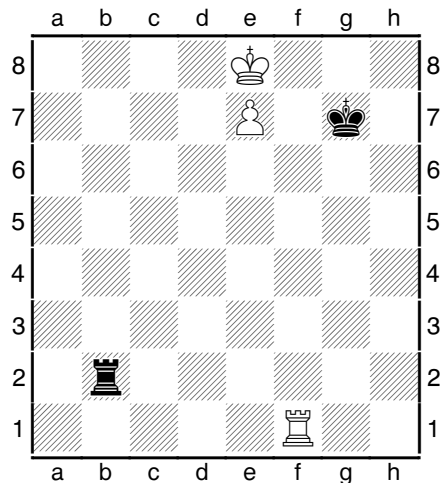
ŠACHOVÁNÍ Z BOKU



Slabší strana někdy může remizovat i v okamžiku, kdy se soupeřův pěšec dostal na předposlední řadu. Neplatí to ovšem pro všechny pěšce a také musí být splněny tyto podmínky: král musí být na kratší straně a nesmí stát na poslední řadě, věž musí mít mezi sebou a pěšcem minimálně tři sloupce. V tomto případě jsou všechny splněny, a tedy:

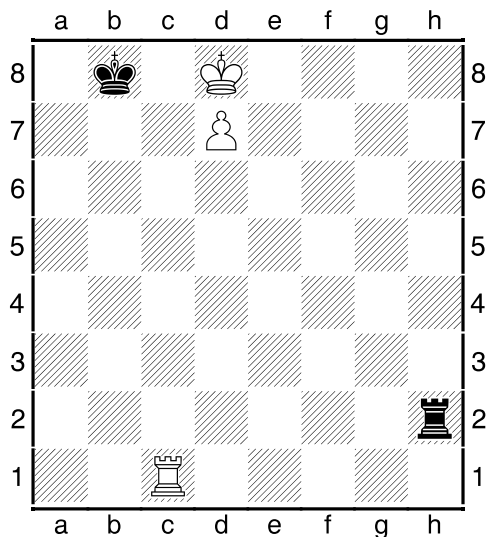
1...Va8+ 2.Kd7 Va7+ 3.Kd8 Va8+ 4.Kc7 Va7+ 5.Kd6 Va6+=
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 19:



Černá věž stojí špatně, mezí ní a pěšcem jsou pouze 2 sloupce, a to je málo: **1...Vb8+ 2.Kd7 Vb7+ 3.Kd8 Vb8+ 4.Kc7 Va8 5.Va1!+- 1-0**

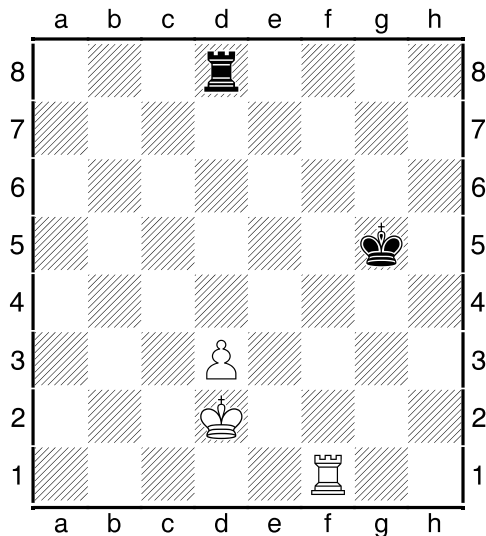
Příklad č. 20:



Zde stojí špatně pro změnu černý král: **1...Vh8+ 2.Ke7 Vh7+ 3.Ke6 Vh6+ 4.Kd5 Vh5+ 5.Kc6 Vh6+ 6.Kb5! Vh5+** Problém je v tom, že černý nemůže **6...Vd6** pro jednoduché **7.Vc8+- 7.Kb6 Vh6+ 8.Vc6 Vh8 9.Ve6!+- 10.Ve8+** černý nepokryje. **1-0**

Příklad č. 21:

ŠACHOVÁNÍ Z ČELA - PRAVIDLO 5

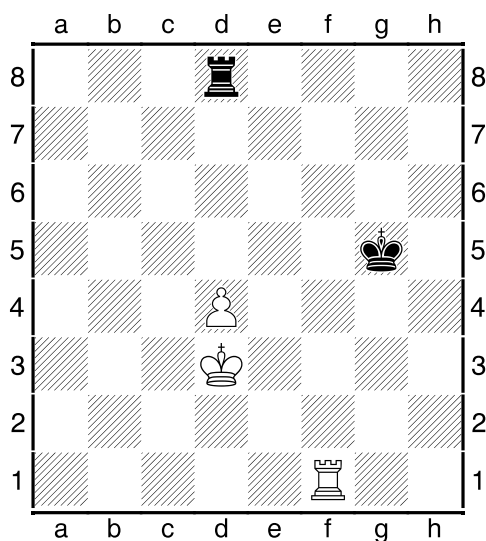


V případě, kdy je pěšec ještě dost daleko od pole proměny, ale král slabší strany od něj odřezán, platí tzv. pravidlo 5 - pokud je součet sloupců mezi pěšcem a králem plus řada, na které stojí pěšec, 5 a méně, slabší strana udrží remízu. Pokud je to 6 a více, silnější strana vítězí. Toto pravidlo však má své výjimky a rozhodně neplatí stoprocentně...

Tady však platí, $3+2=5$, černý remizuje: **1.Kc3 Vc8+ 2.Kb4 Vd8 3.Kc4 Vc8+ 4.Kb5 Vd8 5.Vd1 Kf6 6.d4 6.Kc6 Ke5= 6...Ke7 7.Kc6 Vc8+=**

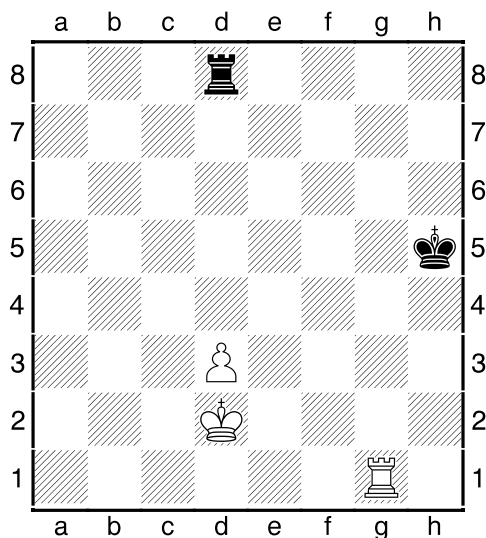
$\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 22:



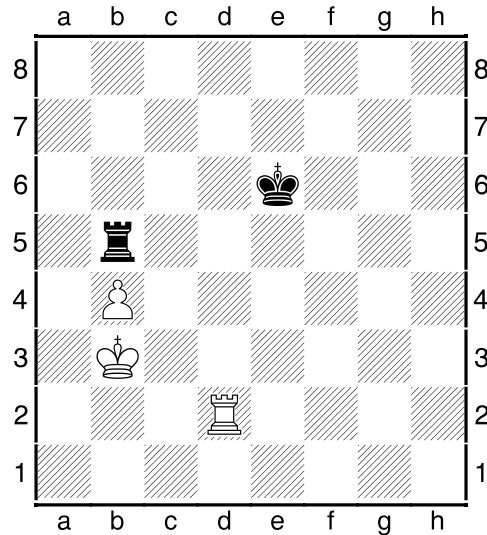
$4+2=6$, bílý vítězí: **1.Kc4 Vc8+ 2.Kb5 Vd8 3.Kc5 Vc8+ 4.Kb6 Vd8 5.Vd1 Kf6 6.Kc7!**
 Důležitý zisk tempa! **6...Vd5 7.Kc6 Vd8 8.d5+-**
1-0

Příklad č. 23:



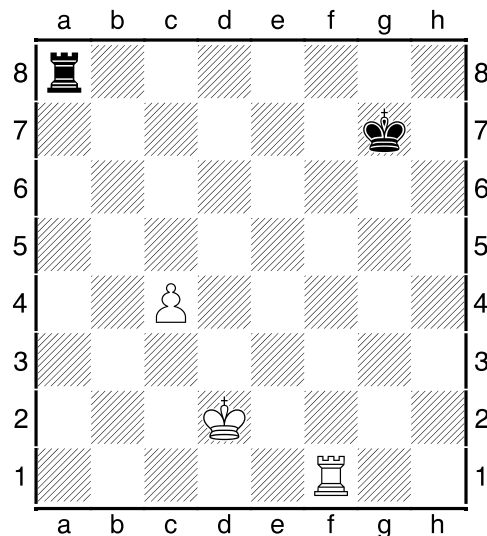
3+3, opět bílý vítězí: 1.Kc3 Vc8+ 2.Kd4 Vd8+ 3.Ke4 Ve8+ 4.Kf5 Vf8+ 5.Ke6 Vd8
6.Vd1 Vd4 7.Ke5 Vd8 8.d4+-
1-0

Příklad č. 24:



Ukázkový příklad, kde pravidlo 5 neplatí. 4+2 sice = 6, ale bílý král nemá vedle b-pěšce dostatek prostoru: 1...Vb8! 2.Ka4 Va8+ 3.Kb5 Vb8+=
½-½

Příklad č. 25:

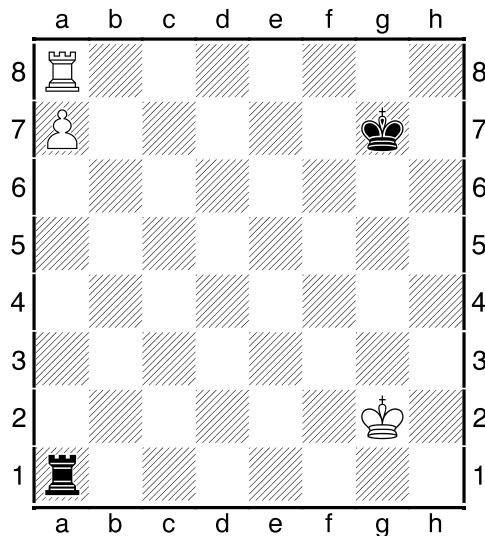


Dokonce i toto je remíza, bílý král totiž zatím nestačil navázat spolupráci se svým pěšcem. Avšak černý musí hrát velice přesně: 1...Va3! Odřezává bílého krále! 2.c5 Va5!
3.Vf5 3.Vc1 Kf6 4.c6 Va8=; 3.c6 Vd5+= 3...Va3!! Jedině tento tah vede k remíze! Černá

věž přilákala svou bílou protivnici na nevhodné pole a poté opět odřezává bílého krále!
 Prohrávalo 3...Kg6? 4.Vd5 Kf6 5.Kc3 Va4 6.Kb3! Vh4 7.Vd7! Ve4 8.c6 Ve6 9.c7 Vc6
 10.Vd6+! Vxd6 11.c8D+- 4.c6 Va8 5.Kc3 Vc8 6.Vc5 Kf7 7.Kc4 Ke6 8.Kb5 Kd6!=
 ½-½

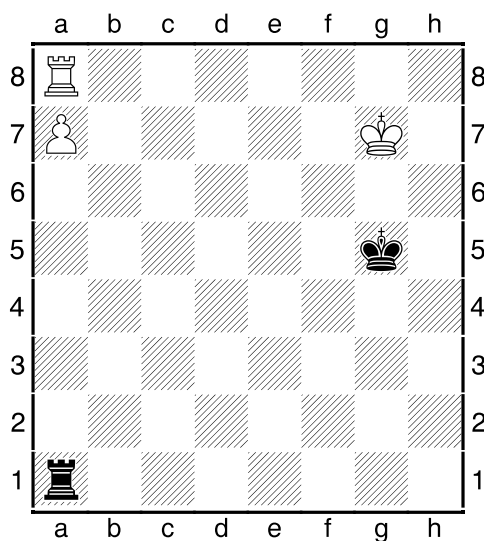
Příklad č. 26:

VĚŽ A KRAJNÍ PĚŠEC PROTI VĚŽI



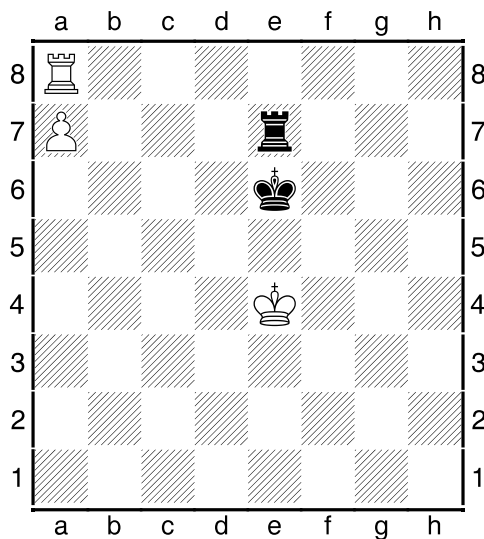
Specifické pozice tvoří krajní pěšec, kterého je většinou těžší prosadit do výhry. Následující příklad ukazuje typickou remízu, tady dokonce nejde ani tak o krajního pěšce (pozici bychom mohli posunout o x sloupců do strany), ale o postavení věží. Tu si pečlivě zapamatujte obecně asi nejdůležitější poučku věžových koncovek, se kterou se ještě mnohokrát setkáme: **věž patří za volného pěšce!!** Zde je vidět rozdíl: černá věž napadá pěšce a zároveň šachuje krále, který se nemá kde schovat. Jediné úskalí spočívá v tom, že král slabší strany se musí držet „vzadu“, konkrétně v tomto příkladu na polích g7 a h7. Osudovou chybou by bylo: 1...Kf7?? 2.Vh8!+-
 ½-½

Příklad č. 27:



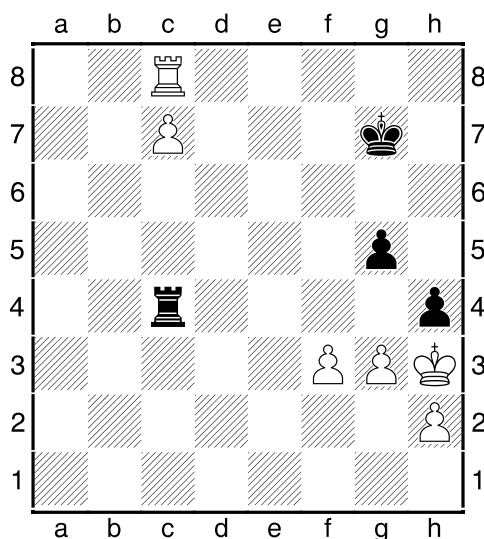
Ani prohození králů bílému nepomůže, černý král bez problémů udrží potřebnou opozici:
**1.Kf7 Kf5 2.Ke7 Ke5 3.Kd7 Kd5 4.Kc7 Kc5 5.Kb7 5.Vc8 Vxa7+ 6.Kb8+ Kb6=
5...Vb1+ 6.Ka6 Va1+=**
½-½

Příklad č. 28:



Tady je situace složitější, neboť černá věž nenapadá pěšce zezadu, ale z boku, a černý král také nestojí ideálně. Přesto i zde má černý záchranu: **1...Kf6+! 1...Kd6+? 2.Kd4 Vd7 3.Kc4 Vc7+ 4.Kb5 Vd7 (4...Vc5+ 5.Kb4!+-) 5.Kb6+- 2.Kd4 Vf7! 2...Ke6? 3.Kc5 Ke5 4.Kc6! Ke4 (4...Ke6 5.Kb6+-; 4...Ve6+ 5.Kd7 Vd6+ 6.Kc7+-) 5.Kd6+- 3.Kd5 3.Kc5 Kf5 4.Kb6 Vf6+ 5.Kc5 Vf7= 3...Kf5 4.Kd6 Kf6! 4...Vf6+? 5.Ke7+- 5.Kc6 Kf5 6.Kc5 Kf4! 6...Kf6? 7.Kb6+-; 6...Vc7+? 7.Kb6+- 7.Kb6 Vf6+ 8.Kc7 Vf7+ 9.Kc6 Kf5=**
½-½

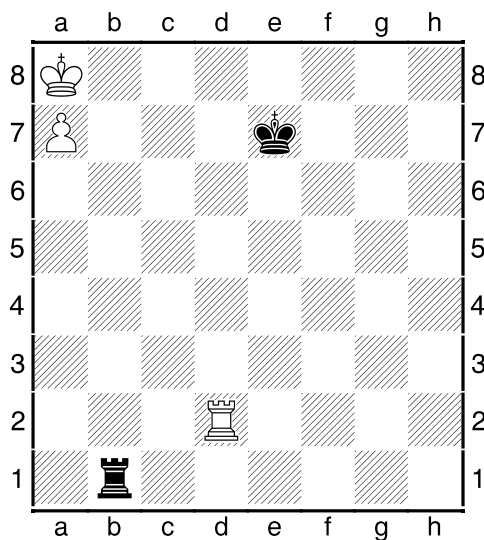
Příklad č. 29:



Jeden příklad z praxe: **1...hxg3 2.hxg3?** Správné bylo **2.Kxg3! Kh7 3.h4! gxh4+ 4.Kh3 Kg7 5.f4+-** a bílý vyhraje. Pěšce „f“ nemá kdo zastavit, černá věž musí hlídat c-pěšce a černý král nesmí odejít z polí g7 a h7. **2...g4+! 3.fxg4=** Pěšec „g“ přes krále stojícího na g7 neprojde...

1/2-1/2

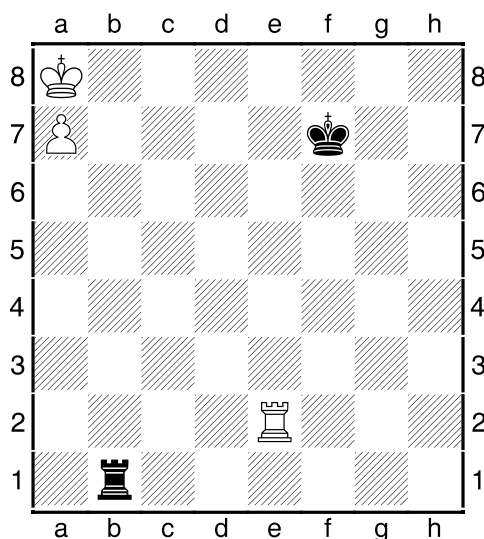
Příklad č. 30:



Mnohem víc šancí na výhru má silnější strana s králem pod pěšcem. Avšak pokud krále odřezává věž a král slabší strany je od pěšce vzdálen maximálně tři sloupce (tzn. tři sloupce mezi ním a pěšcem), výhru vynutit nelze: **1.Vh2 Kd7 2.Vh8 Kc7 3.Vb8 Vc1 4.Vb2 Vc3=**

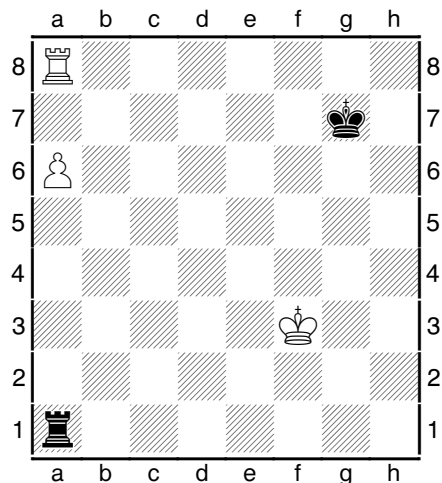
1/2-1/2

Příklad č. 31:



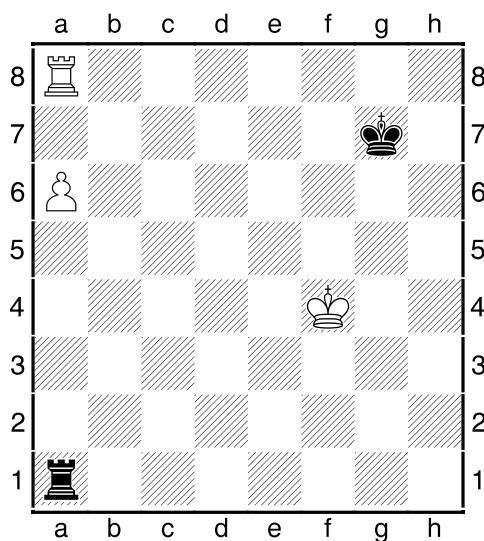
Tady je černý král už moc daleko, bílý král se stihne dostat ven a prosadit pěšce do dámy: **1.Vh2 Ke7 2.Vh8 Kd6!** Po **2...Kd7 3.Vb8 Va1 4.Kb7 Vb1+ 5.Ka6 Va1+ 6.Kb6 Vb1+ 7.Kc5+-** král jednoduše uteče. **3.Vb8 Va1 4.Kb7 Vb1+ 5.Kc8 Vc1+ 6.Kd8 Vh1 7.Vb6+ Kc5 8.Vc6+!** Důležitý šach! **8...Kb5 8...Kd5 9.Va6 Vh8+ 10.Kc7 Vh7+ 11.Kb6+- 9.Vc8 Vh8+ 10.Kc7 Vh7+ 11.Kb8+-**
1-0

Příklad č. 32:



Tady se bílý král může schovat na a7, což černý nesmí dopustit. Opět pomáhá **OBRANA 6. ŘADY**: **1...Vf1+! 1...Kf7? 2.Ke4 Ke7 (2...Va5 3.Kd4 Kg7 4.Kc4 Kf7 5.Kb4 Va1 6.Kb5 Vb1+ 7.Kc6 Va1 8.Kb7 Vb1+ 9.Ka7 Ke7 10.Vb8 Vc1 11.Kb7! Vb1+ 12.Ka8 Va1 13.a7+-)** **3.a7! Kd7 4.Vh8+- 2.Ke4 Vf6! 3.Kd5 Vb6 4.Kc5 Vf6 5.Kb5 Vf5+!=** Když se bílý pěšec pohne, černá věž se vrátí na a-sloupec, to už známe...
½-½

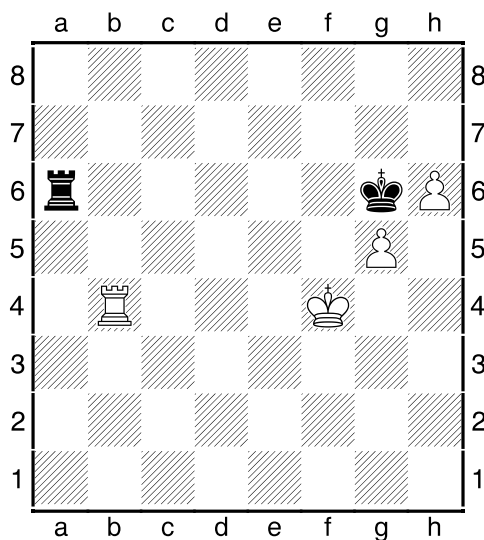
Příklad č. 33:



Opět obrana 6. řady: 1...Vc1! 2.Ke5 2.Vb8 Va1 3.Vb6 Va5! 4.Ke4 Kf7! 5.Kd4 (5.Vh6 Kg7!-) 5...Ke7 6.Kc4 Kd7 7.Kb4 Va1=] 2...Vc6! =
½-½

C) Věž a dva pěšci proti věži

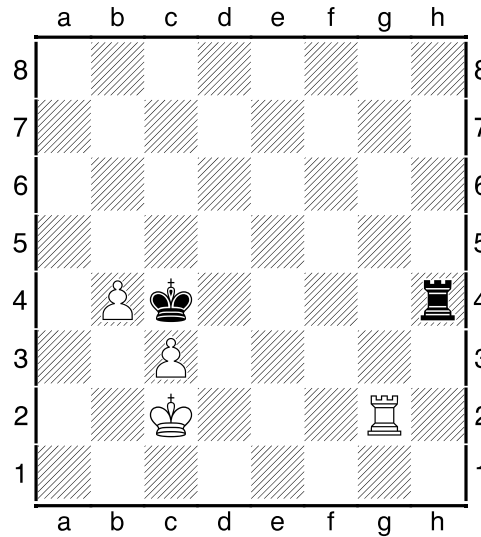
Příklad č. 34:



Dva pěšci proti věži v naprosté většině případů vítězí. Problémy mohou vznikát především je-li jeden z pěšců věžový (nejvíce pak při pěšcích f+h, resp. a+c), a to dokonce i jsou-li to dva spojené pěšci. Např. pokud se slabší straně podaří králem pěšce zablokovat, výhru již vynutit nelze, jak to ukazuje i př. č. 34:

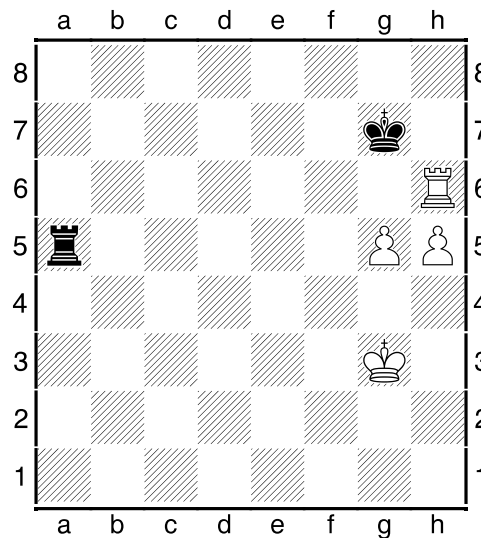
1.Vd4 1.Vb7 Va4+; 1.Kg4 Vc6 2.Vf4 Va6 3.Vf6+ Vxf6 4.gxf6 Kxf6= 1...Vb6 2.Vd8 Vb4+ 3.Ke5 Vb7! 3...Vg4? 4.Vg8+ Kh7 5.Kf5! Va4 6.Vg7+ Kh8 7.Vb7!+- 4.Vg8+ Kh7 5.Vd8 Kg6= ½-½

Příklad č. 35:



Tady však blokáda černému nepomůže, bílý vyhraje obětí pěšce s přechodem do vyhrané pěšcovky: 1.Vd2! Vg4 2.Vd4+! Vxd4 3.cxd4 Kxb4 3...Kxd4 4.Kb3+- 4.Kd3+- 1-0

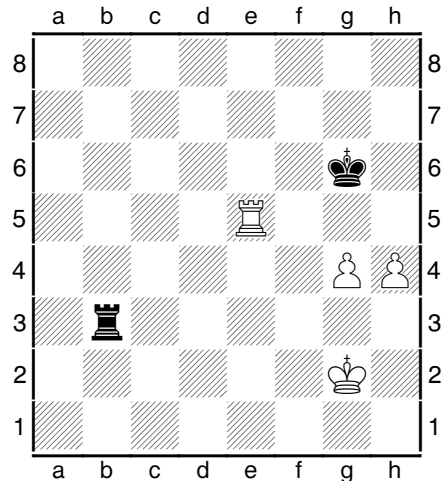
Příklad č. 35:



Zde je situace poněkud jiná, ale v podstatně obdobná - bílí pěšci sice nejsou blokováni, avšak bílá věž stojí špatně - musí krýt pěšce g5 z nevhodného pole g6 a černá věž neustále šachuje...

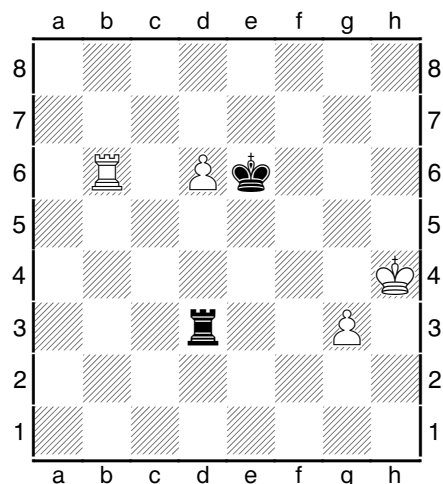
½-½

Příklad č. 36:



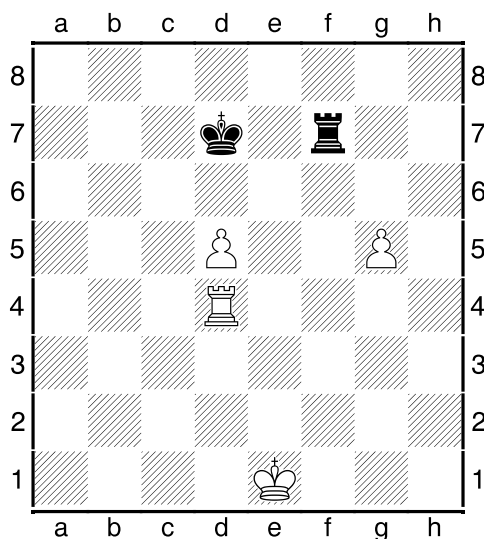
Ukázkové prosazení spojených volných g+h pěšců předvedl v roce 1883 první mistr světa:
1.h5+ Kh6 2.Vf5 Va3 3.Vf3! Va1 Pozor na 3...Va5 4.Kg3? (4.Vf6+!+-) 4...Kg5!= a vznikla by obdobná pozice jako v příkladě č. 34! **4.Kg3 Vg1+ 5.Kh4 Vh1+ 6.Vh3! Vg1 7.Vh2 Va1 8.g5+ Kg7 9.Vf2! Vh1+ 10.Kg4 Vg1+ 11.Kf5 Vh1 12.h6+ Kh7 13.Vf4 Vg1 14.Ve4 Vf1+ 15.Kg4 Vg1+ 16.Kh5 Vh1+ 17.Vh4!** Stejný motiv posunutý o řadu dále! **17...Vg1 18.Vh2! Vg3 19.Ve2 Vh3+ 20.Kg4 Va3 21.Ve7+ Kg8 22.g6 Va4+ 23.Kf5 Va5+ 24.Ve5 Va8 25.Kf6 Va6+ 26.Ve6 Va8 27.Vd6 Ve8 28.Vd5 Va8 29.Ke7 Va7+ 30.Vd7 Va8 31.Vd8+** (Steinitz - Zukertort, Londýn 1883)
 1-0

Příklad č. 37:



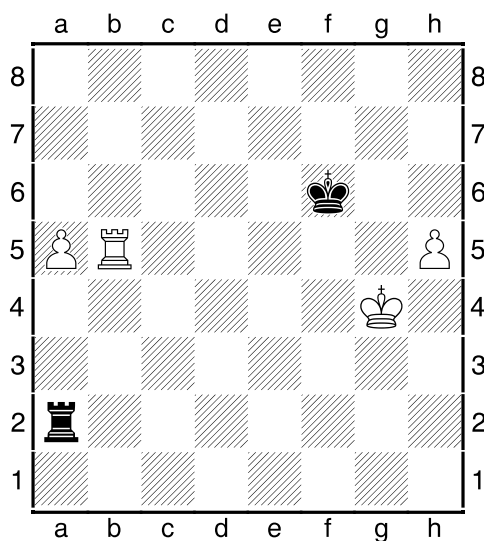
Poměrně hezký příklad z praxe... **1...Kf5?** Chyba, která mohla mít fatální důsledky. Po správném **1...Kf6!** by černý měl poměrně slušné šance na remízu. **2.Va6?** Okamžitě vyhrávalo **2.d7! Vxd7 3.g4+-** a s odřezaným králem černý nemá šanci. **2...Vd1! 3.g4+ Kf6 4.d7+ Kg7! 5.Va7 Kf6 6.Kg3 Ke5 7.Kf3** Nestací ani **7.d8D Vxd8 8.Vf7 Vg8= 7...Vd3+ 8.Ke2 Vd4 9.Ke3 Vd1 10.Vb7 Kf6** Chybou by bylo **10...Vd6?** **11.g5 Vd1 (11...Kf5 12.g6! Kxg6 13.Vb6!+-) 12.g6 Kf6 13.g7 Kxg7 14.d8D+- 11.Ke4 Ve1+ 12.Kf3 12.Kd5 Vd1+ 13.Kc6 Ke7!= 12...Vd1 13.Vc7 Ke5 14.Ke2 Vd4 15.Ke3 Vd1 16.Kf3 Vd3+ 17.Kf2 Vd2+ 18.Kg3 Vd3+ 19.Kh4 Kf6 20.Vb7 Kg6=** (Branicki - Šefc, 1956) $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 38:



Zde je sice oproti předchozímu příkladu bílý král příliš daleko, ovšem bílá věž stojí mnohem lépe, a právě to rozhodne: **1.g6!! Vg7 2.Vg4 Kd6 3.Kf2!** Pěšce „d“ bílý krýt nesmí, po **3.Vg5? Ke7 4.Ke2 Kf6 5.Vg3 Vxg6 6.Ve3 Vg5=** by totiž nevyhrál! Jeho oběť získá důležité tempo pro svého krále: **3...Kxd5 4.Kg3 Ke6 5.Kh4 Kf6** Nebo **5...Ke7 6.Kg5 Kf8 7.Kh6! Va7 8.Vb4 Va8 9.Kh7! Va7+ 10.Kh8+- 6.Kh5 Vg8 7.Vf4+ Kg7** Ani po ústupu do centra by se černý nezachránil, a hlavně proč kazit takovýto poetický závěr?... © **8.Vf7+ Kh8 9.Vh7#** (studie Grigorjev) **1-0**

Příklad č. 39:



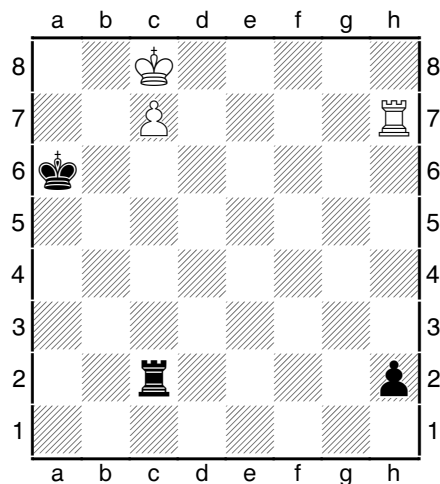
Dva krajní pěšci často představují při realizaci výhody značné obtíže. Platí zde zajímavá výjimka, že věž není nejsilnější za pěšcem, ale „mezi“ pěšci, aby oba kryla, odřezávala soupeřova krále a „její“ král si mohl vybrat, kterého pěšce půjde podpořit. Proto i zde bílý vyhrává: 1...Va4+ 2.Kf3 Kg7 3.Ke3 Kh6 4.Kd3 Vh4 5.Kc3 Kg7 6.Kb3 Vh3+ 7.Kb4 Vh4+ 8.Kc5! Vxh5+ 9.Kb6 Vh8 10.a6 Vb8+ 11.Kc6 (Aronson - Suetin, Charkov 1956)

1-0

D) Věž a pěšec proti věži a pěšci

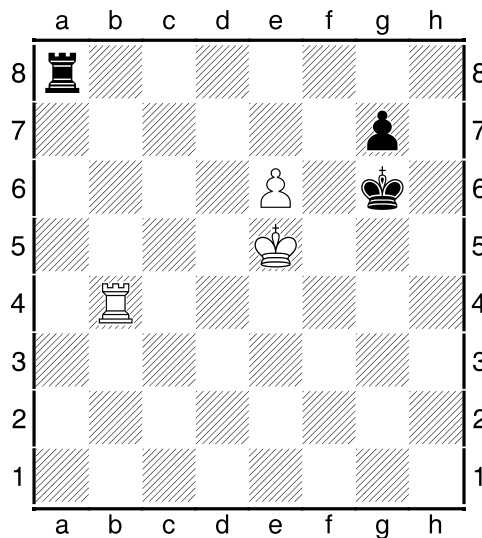
Příklad č. 40:

LASKEROVY SCHODY



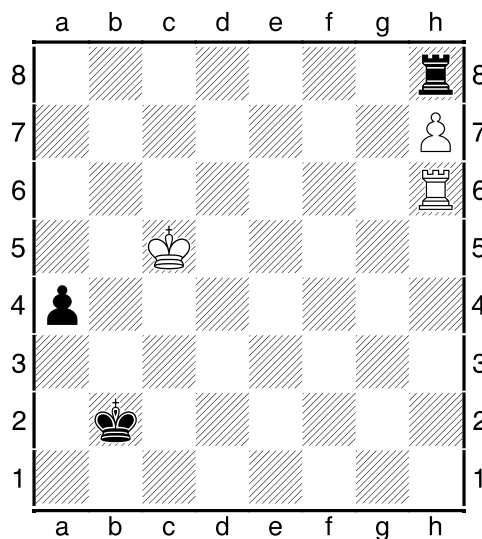
Krásná Laskerova studie na téma lepšího krále. Obě strany sice mají pěšce na předposlední řadě, leč bílý využije k jeho prosazení nejen krále a věž... 1.Kb8 Vb2+ 2.Ka8 Vc2 3.Vh6+! Ka5 4.Kb7 Vb2+ 5.Ka7 Vc2 6.Vh5+! Ka4 7.Kb7 Vb2+ 8.Ka6 Vc2 9.Vh4+! Ka3 10.Kb6 Vb2+ 11.Ka5 Vc2 12.Vh3+! Ka2 13.Vxh2!+- 1-0

Příklad č. 41:



Nebýt pěšce g7 by bílý jednoduše postavil most, díky němu se však stihne černý král vrátit, nebo že by ne?!... 1.Vg4+! Kh7 2.e7 Kg8 3.Va4! Chybou by bylo 3.Vf4? g5! 4.Va4 Vb8 5.Kd6 Kf7= 3...Vb8 4.Kd6 Kf7 5.Vf4+ Kg8 6.Kc7 Va8 7.Va4! Ve8 8.Kd7+- Nestihl!... (studie Karstedt) 1-0

Příklad č. 42:

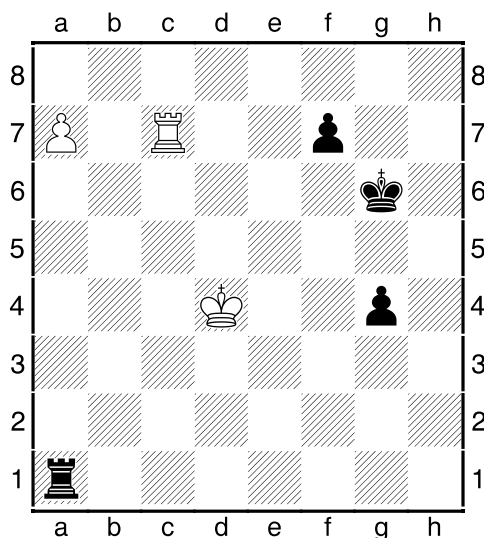


Černá věž je příliš pasivní, ani poměrně dost postoupilý a-pěšec černému nepomůže:
1.Kb4 Kc2 Nebo **1...a3 2.Vh2+ Kc1 3.Kxa3 Kd1 4.Kb4 Ke1 5.Kc5+- 2.Vh3!** Velmi důležité odřezání černého krále, díky němuž získá bílý cenná tempa: **2...Kd2 3.Kxa4 Ke2 4.Kb5 Kf2 5.Kc5 Kg2 6.Vh6! Kg3 7.Kd6 Kg4 8.Ke6 Kg5** Černý král to stihl, ovšem za jakou cenu!... **9.Vh1 Kg6 10.Vg1+ Kh6 11.Kf7! Vxh7+ 12.Kf6+-** (studie Carr)
1-0

E) Věž a pěšec proti věži a dvěma pěšcům

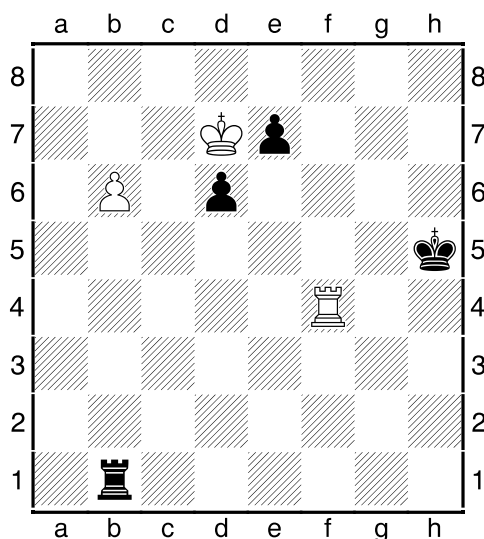
Tady by se též našlo mnoho příkladů, proto jen namátkou:

Příklad č. 43:



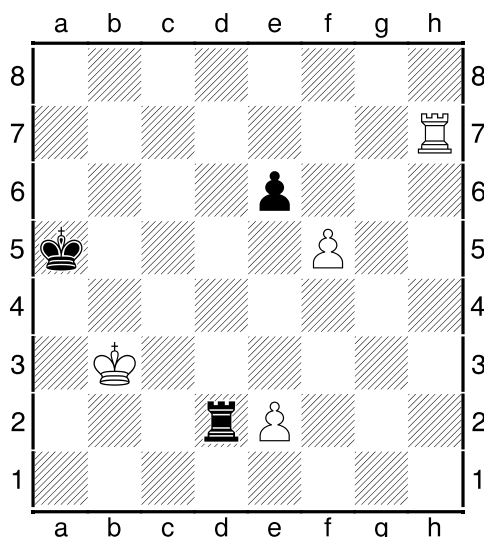
Pěkná ukázka toho, že ve věžovkách skutečně chybují i ti nejlepší: **1.Ke5?** Po správném **1.Ke3! f5 2.Kf4 Va4+ 3.Kg3 Kf6 4.Vb7 Ke5 5.Vb5+ Ke6 6.Vb6+=** by bílý udržel remízu. **1...f6+?** Ihned vyhrávalo **1...Va4! 2.Kd5 (2.Vc4 f6+ 3.Ke6 Va6+ 4.Kd5 Kg5--)** **2...f6! (2...f5? 3.Ke5 f4 4.a8D=)** **3.Kc5 Kg5--** Vzpomínáte si na příklad č. 37?!...☺ **2.Kf4 Va4+ 3.Kg3 f5 4.Kh4 Kf6 5.Vb7=** Bílý remizuje, proti šachování z boku nemá černý protilék... (Alechin - Euwe, 1935)
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 44:



V ojedinělých situacích může vyhrát i strana s jedním pěšcem proti dvěma, jako např. v této ukázce: **1.Kc6! e5 2.Ve4!!** Skvělý tah, který brání dalšímu pohybu černých pěšců. Pouze k remíze vedlo: 2.Va4? d5! 3.Va5 (3.Kc5 d4! 4.Vb4 Vc1+ 5.Kb5 Vc8=) 3...e4! 4.Vxd5+ Kg4 5.Vb5 Vxb5= 2...Kg5 3.b7 Kf5 4.Va4 d5 4...e4 5.Va5+ Kf4 6.Vb5+- by prohrálo okamžitě. 5.Va5! Vxb7 6.Kxb7 d4 7.Kc6 d3 8.Kd5 d2 9.Va1 Kf4 10.Kc4 e4 11.Kc3 e3 12.Kd3+- Bílý král vše v pohodě stihne... (Walter - Spielmann, 1932)
1-0

Příklad č. 45:

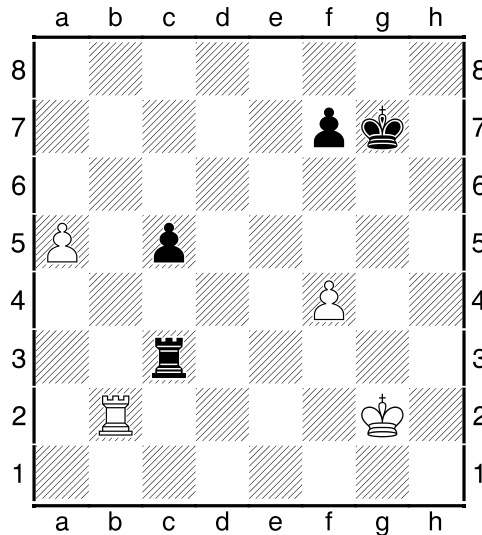


Na závěr třešnička na dortu: **1.f6!** Po 1.fxe6? Vxe2 2.e7 Kb5= černý pěšce bez problémů dobude... 1...Vxe2 1...Kb5 2.Vh8 Vd7 3.Ve8+-; 1...Vd4 2.Ve7 Ve4 3.Ve8!+-
2.Vh5+! 2.Vh8? Vf2 3.Vf8 Kb6 4.f7 Kb7 5.Kc4 Vf5= 2...Kb6 3.Vf5!!+-
1-0

F) Věž a dva pěšci proti věži a dvěma pěšcům

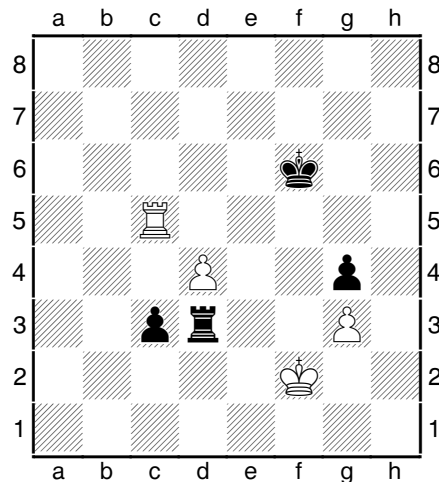
Opět pouze několik příkladů na ukázkou:

Příklad č. 46:



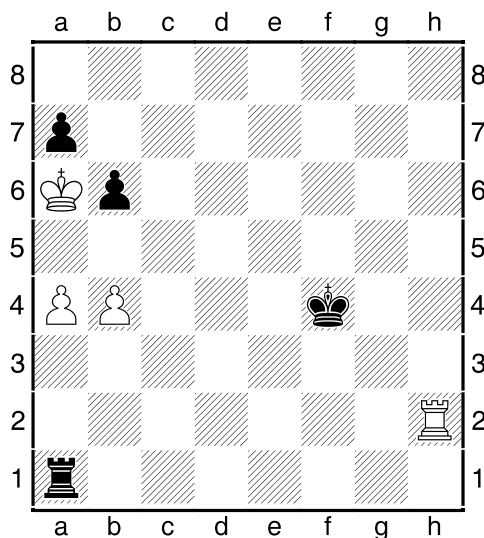
Kdyby byl černý na tahu, tak se po 1...Va3!= nic neděje. Na tahu je ovšem bílý, což rozhodne o osudu partie: **1.Va2! Vb3 2.a6 Vb8 3.a7 Va8** Černá věž je znehybněna, nemá jediný tah, což může velice lehce přivést černého do nevýhody tahu. **4.Va6!** Odřezání soupeřova krále jsme už viděli mnohokrát. **4...f6 5.Kf3 Kg6 6.Ke4 c4 7.Kd4 Kf5 8.Kxc4 Kg4** Nebo **8...Ke4 9.Kc5 f5 10.Va4+ Kf3 11.Kb6+-** resp. **8...Kxf4 9.Vxf6+ Ke5 10.Va6+- 9.Kd4 Vd8+ 10.Ke4 Ve8+ 11.Kd5 Va8 12.Ke6! f5 13.Ke5! Ve8+ 14.Ve6! Vf8 15.Ve7 Kh5 16.Vf7!+-** Bílý nakonec využil a7 pěšce k zisku f pěšce, velmi poučné!... (Maróczy - Marco, Monte Carlo 1902)
1-0

Příklad č. 47:



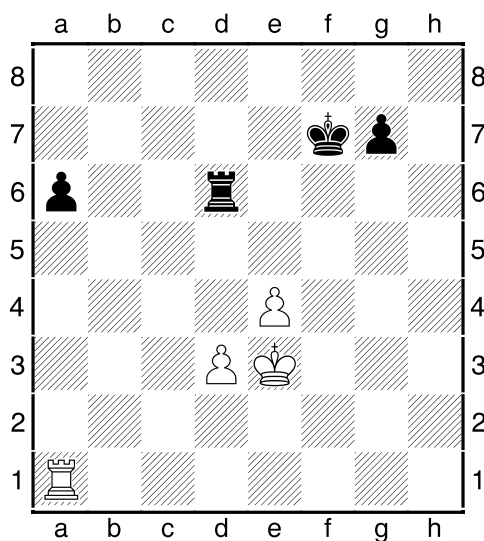
Na první pohled je bílý v zugzwangu - věž nesmí opustit pátou řadu, neboť by se k c-pěšci přiblížil černý král, a 1.Kd2?? už vůbec nejde, to by se bílý mohl po 1...Vd2+ 2.Kf1 c2--+ hned vzdát. Záchrana přesto existuje: **1.Ke2!** Bílý správně obětuje g-pěšce, který beztak jenom omezoval vlastního krále!... **1...Vxg3 2.Kf2 Vd3 3.Kg2 Ke6 4.Kh2 Kd6 5.Kg2 Vd2+ 6.Kg3 c2 7.Kh4! Vg2 8.Kg5!** To je najednou král!... **8...Vg1 8...g3 9.Kf4=; 8...Ke6 9.Kf4 Kf6 10.Vc6+ Ke7 11.d5= 9.Vxc2 Kd5 10.Kf4 Kxd4 11.Vd2+=** (Spielmann - Capablanca, Moskva 1925)
 $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Příklad č. 48:



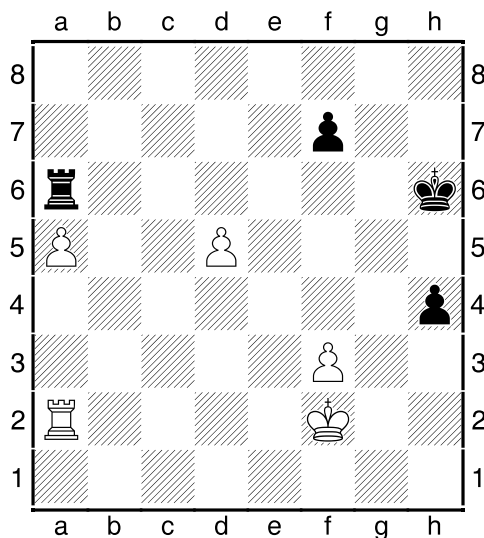
Kdo má aktivnějšího krále je jasné na první pohled, přesto to není žádná sranda, neboť nevyhrává zdánlivě jedině 1.a5? bxa5 2.b5 Vb1 3.Va2 Ke5 4.Vxa5 Kd6 5.Kxa7 Kc7= Bílý musí využít takticky nevhodně postaveného černého krále: **1.Kxa7! Vxa4+ 2.Kb7!!+-**
1-0

Příklad č. 49:



Spojení pěšci, kor centrální, jsou v 90 procentech mnohem silnější než roztržení pěšci, jak to velmi názorně ukazuje i tento příklad: **1.Va5! Vb6 2.d4 Vb3+ 3.Kf4 Vb4 4.d5 Vb6 5.Vc5! Vb4 6.Vc7+ Kf8 7.Va7+-** Jednoduché a prosté!...
1-0

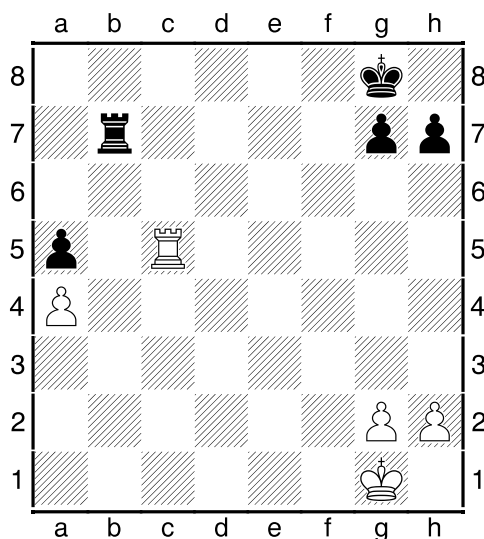
Příklad č. 50:



Bílý uplatnil v pozici na diagramu pěšce navíc skutečně velice „svižně“: **1.d6! Vxd6 2.a6 Vd8 3.a7 Va8 4.Va5!** Analogie s příkladem č. 47 je dokonalá!... **4...f5 5.Kg2 Kg5 6.Va4! Kg6 7.Kh3 Kg5 8.f4+!+- 8.f4+ Kh5 (8...Kg6 9.Va5 Kf6 10.Va6+--)** 9.Va6!+-
1-0

G) Věžové koncovky s více pěšci

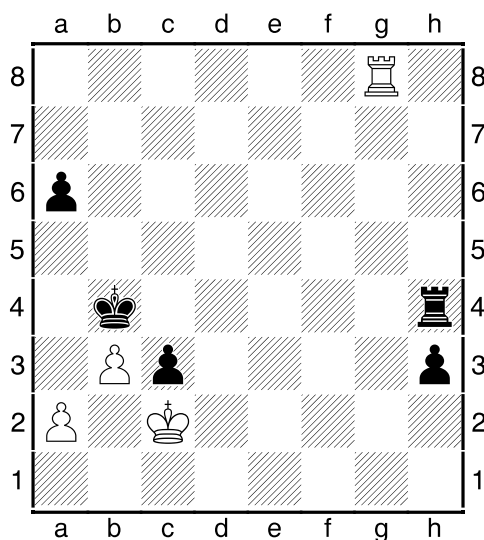
Příklad č. 51:



Krásný příklad na aktivitu a na pravidlo, že **věž patří za volného pěšce!** Chybou by bylo **1...Va7?+-**, s pasivní věží černý má minimální šance na záchranu. Správné je pěšce úpěnlivě nedržet a zahrát aktivní **1...Vb2!** **2.Vxa5 Va2=** a černý remizuje.

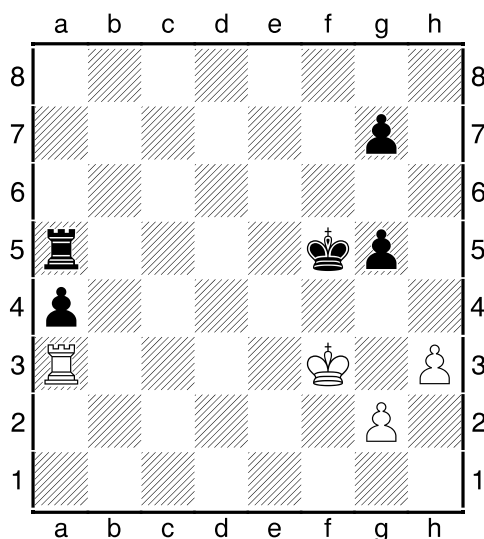
½-½

Příklad č. 52:



Velice specifický příklad - černý má věž správně za pěšcem, černý král je aktivnější než bílý, přesto černý prohraje: **1.Vg5!! h2** Po **1...Vh6 2.a3+ Kxa3 3.Vg4!+-** černý nepokryje mat a po **1...Vd4 2.a3+ Kxa3 3.Kxc3+-** sice ano, ale přijde o věž... **2.a3+ Kxa3 3.Va5+ Kb4 4.Va4++-** (studie Selezněv)

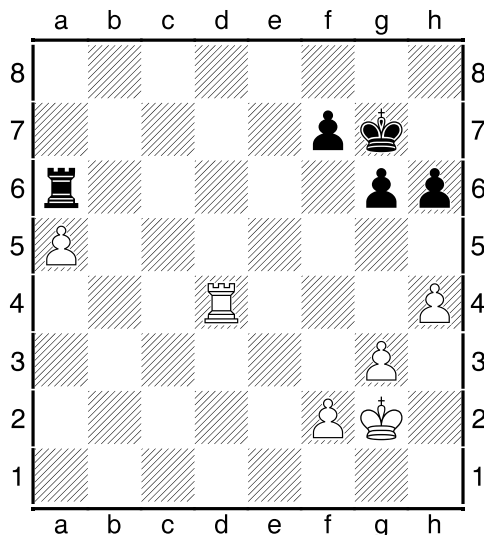
Příklad č. 53:



I zde bílý remizuje, černému nepomůže ani mnohem lépe postavená věž: **1.g4+! Ke5 2.Ke3 g6 3.Ke2 Ke4 4.Ke1! Va7 5.Ke2 Kd4 6.Kd2 Va5 7.Kd1!** Věž drží 3. řadu a bílý král opozici! Důležitou roli samozřejmě hrají i slabí černí pěšci na královském křídle. **7...Va8 8.Kd2 Va5 9.Kd1 Kc5 10.Kc2 Kc4 11.Kc1! Vc5 11...Kb4 12.Ve3= 12.Kb2 Kb4 13.Ve3 Vc4 14.Ve6=** (Gligorič - Hort, Wijk Aan Zee 1975)

½-½

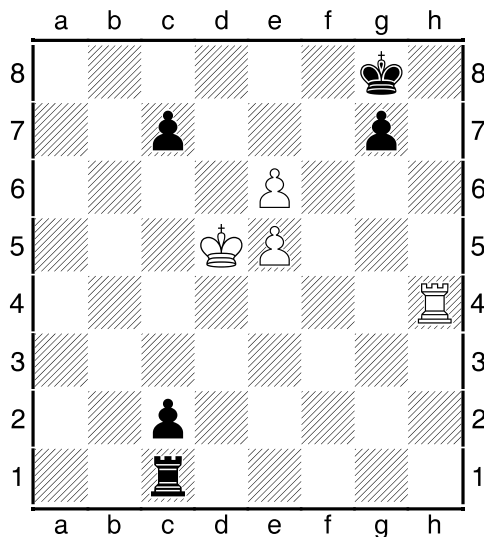
Příklad č. 54:



Ukázkové využití převahy pěšce a aktivní věže za pěšcem předvedl 4. mistr světa ve 34. partii zápasu o mistra světa v roce 1927: **1.Va4! Kf6 2.Kf3 Ke5 3.Ke3 h5 4.Kd3 Kd5 5.Kc3 Kc5 6.Va2! Tempo! 6...Kb5 7.Kd4 Vd6+ 8.Ke5 Ve6+ 9.Kf4 Ka6** Černý se pokusil vyměnit bránící figury a postavil před pěšce svého krále. Ovšem bílý král je příliš aktivní... **10.Kg5 Ve5+ 11.Kh6 Vf5 12.Kg7 Vf3 13.Kg8 Vf6 14.Kf8!** I ve věžových

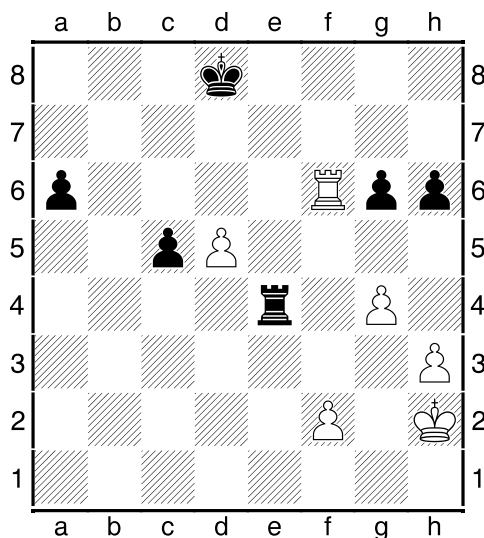
koncovkách se dá využít motiv trojúhelníku! 14...Vf3 15.Kg7 Vf5 16.f4!+- (Aljechin - Capablanca, 1927)
1-0

Příklad č. 55:



Poměrně netypický případ vynucení remízy: 1.e7! Po 1.Vh8+? Kxh8 2.e7 Vd1+ 3.Ke4 c1D 4.e8D+ Kh7 5.Dh5+ Dh6 6.Dxd1± by bílého čekala velice nelehká dámská koncovka. 1...Kf7 2.e8D+! Kxe8 3.Ke6 Vf1 4.Va4! Vd1 5.Vh4!= (studie Selezněv)
½-½

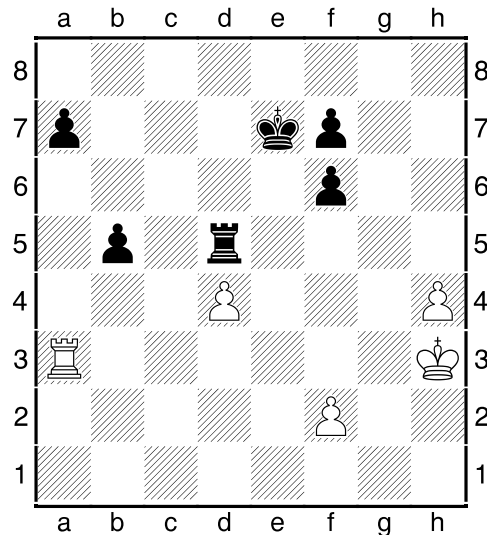
Příklad č. 56:



Černému visí dva pěšci, jeho největší šance spočívá v protihře s c-pěšcem, avšak zároveň musí co nejvíce přibrzdit bílé pěšce královského křídla: 1...g5!! 2.Vxh6 Vd4 3.Vxa6

Vxd5 4.h4! I bílý chce být co nejdůslednější! **4...gxh4 5.Kh3 c4! 6.Kxh4** Po **6.Vc6 Vd4 7.Kxh4 Kd7 8.Vc5 Kd6=** se bílá věž neudrží za pěšcem. **6...Vc5=** (Spasskij - Portisch, Lugano 1968)
 ½-½

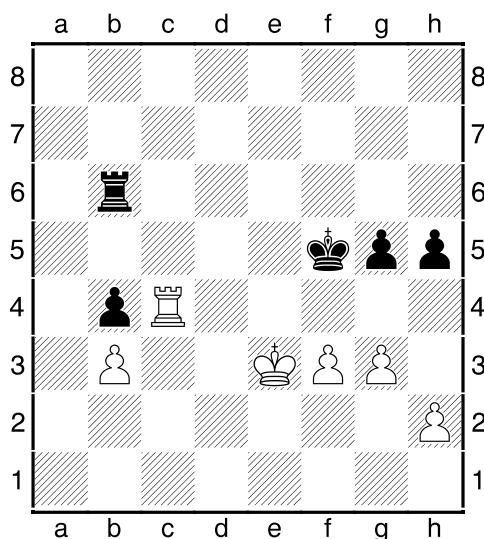
Příklad č. 57:



1...Vd7! Pěšec „d“ počká, důležitější je pokrýt a7-pěšce, přičemž černá věž zároveň míří tam, kam má - tj. za volného pěšce!... **2.h5 Kf8 3.Va5 Vb7 4.d5 b4 5.d6 b3 6.Va1 a5! 7.h6 b2 8.Vb1 Kg8 9.d7** Na další postup a-pěšce bílý čekat nemůže. **9...Vxd7 10.Vxb2 Va7!** A znovu za něj!... **11.Va2 a4 12.Va3 Kh7 13.Kg4 Va5! 14.Kf4 Kxh6 15.Vh3+ Kg7 16.Va3 Kf8** Černý král jde na pomoc a-pěšci. Pokud mu to neumožní bílý král, vydá se k bílému pěšci. **17.Ke4 Ke7 18.Kd4 Kd6 19.f3 Va8!** Hráč s aktivnější věží si může tempnout! Černý král pronikne do pozice soupeře - buď k pěšci a4 nebo k pěšci f3 - je to určitá forma Zugzwangu... **20.Kc4 Ke5 21.Kd3 Kf4 22.Ke2 Kg3-+** (Ivkov - Portisch, Santa Moniva 1966)

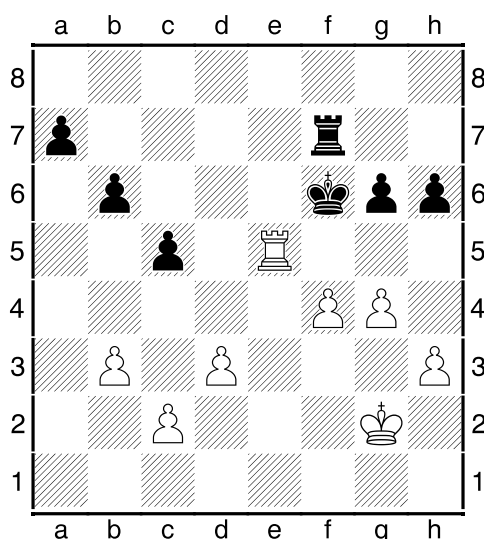
0-1

Příklad č. 58:



Pěšec víc, aktivnější věž... bílý musí vyhrát! **1.Vc5+ Kg6 2.h4!** Bílý si vytváří volného pěšce. V dalším průběhu černý usiluje o aktivizaci své věže, bílý mu v tom šikovně brání. **2...gxh4 3.gxh4 Ve6+ 4.Kf4 Vf6+ 5.Ke4 Ve6+ 6.Ve5 Vb6 7.f4 Vb8 8.f5+ Kf7 9.Ve6 Vg8 10.Vg6! Vc8 11.Vb6 Vg8 12.Ke5 Vg4 13.Vb7+ Ke8 14.Kf6! Vxh4 15.Kg5 Vh3 16.Vxb4 h4 17.Ve4+ Kf7 18.b4 Vg3+ 19.Vg4 Vxg4+ 20.Kxg4 Kf6 21.b5** (Breyer - Treybal, Vratislav 1912). Perfektní technika!
1-0

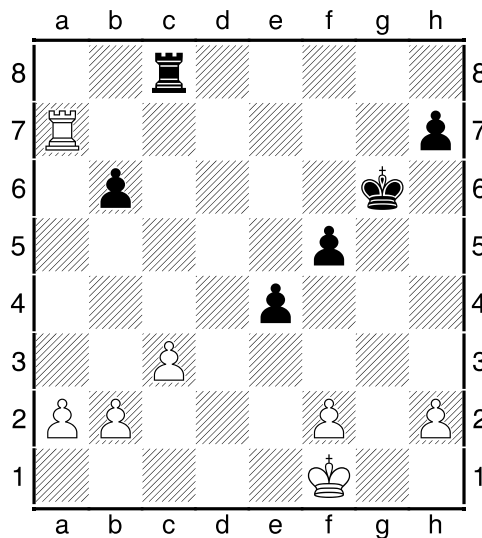
Příklad č. 59:



Častým motivem silnější strany je hra na obou křídlech. Např. tady bílý král rozhodne partii na dámském křídle přesto, že má pěšcovou převahu na křídle královském. **1.Kf3 a5 2.Ke4 Vd7 3.c3 Vb7 4.Kd5 Vd7+ 5.Kc4 Vd8** Nebo **5...b5+ 6.Kxb5 Vxd3 7.Vxc5 Vxh3 8.g5+ hxg5 9.fxg5+ Ke6 10.Kxa5+-** a bílý vyhraje. **6.Vd5 Ve8 7.f5** K výhře vedlo i

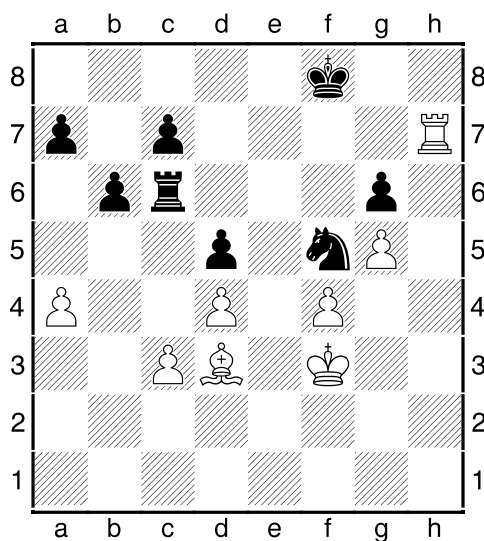
7.Kb5!? Ve3 8.g5+ Ke6 9.Ve5+ Vxe5 10.fxe5 hxg5 11.d4+- 7...gxf5 8.Vxf5+ Kg6 9.h4
Ve3 10.h5+ Kg7 11.g5 hxg5 12.Vxg5+ Kf7 13.Vd5 Ke7 14.d4 14.Kb5!? Ve6 15.c4
 Kf6 16.Vd7 Kg5 17.Vb7 Vd6 18.Vxb6 Vxd3 19.Kxa5 Kxh5 20.Vb5 Kg6 21.Kb6+-
14...cxd4 15.cxd4 Ve6?! Pouze zkracuje vlastní trápení... 16.Ve5+-
 1-0 (Lawrence - Mieses, Cambridge Springs 1904)

Příklad č. 60:



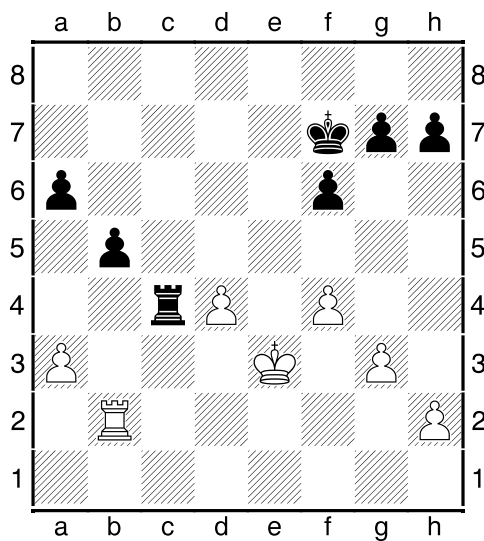
Nádherný příklad aktivní obrany předvedl v roce 1911 proti Tarraschovi mág věžových koncovek Akiba Rubinstein: **1...Vd8! 2.Va6** Nebo 2.Ke2 f4 3.Va6 Kf5 4.Vxb6 f3+ 5.Ke1 Vg8 6.Kf1 Vd8 7.Ke1 Vg8= s remízou. **2...Vd2!** Žádné pasivní krytí, nýbrž aktivní napadání!... **3.Vxb6+ Kg5 4.Ke1 4.a4 f4 5.a5 f3 6.Ke1 Ve2+ 7.Kf1 Vc2= 4...Vc2 5.Vb5 Kg4! 6.h3+!** Nejlepší šance! **6...Kxh3! 7.Vxf5 Vxb2 8.Vf4 8.a4 Va2 9.a5 Kg4 10.Ve5 Kf3=; 8.Vh5+ Kg4 9.Vxh7 Vxa2= 8...Vxa2 9.Vxe4 h5 10.c4 Kg2! 11.Vf4** Po 11.f4?? h4+- by bílý dokonce prohrál! **11...Vc2 12.Vh4 Kf3! 12...Vxf2? 13.Vh2+!+- 13.Kd1 Vxf2 14.c5 Ke3 15.Vxh5 15.c6 Vf6 16.Vc4? Kd3+- 15...Kd4=** Krásný příklad! (Tarrasch - Rubinstein, San Sebastian 1911)

Příklad č. 61:



Pouze zdánlivě má bílý problém (visí pěšec c3, kterého nelze pokrýt), partii rozhodne aktivita krále: **1.Sxf5! gxf5 2.Kg3! Vxc3+ 3.Kh4 Vf3 4.g6! Vxf4+ 5.Kg5 Ve4! 5...Vxd4? 6.Kf6 Ke8 7.Vxc7 Vxa4 8.g7 Vg4 9.Vxa7+- 6.Kf6!** Chybou by bylo 6.Kxf5? Vxd4 7.Kf6 Vf4+, černý pěšec f5 poskytne bílému králi na f6 ideální útočiště! **6...Kg8 7.Vg7+! Kh8 8.Vxc7 Ve8 9.Kxf5 Ve4 10.Kf6 Vf4+ 11.Ke5 Vg4 12.g7+! Kg8 12...Vxg7 13.Vxg7 Kxg7 14.Kxd5+- 13.Vxa7 Vg1 14.Kxd5 Vc1 15.Kd6 Vc2 16.d5 Vc1 17.Vc7 Va1 18.Kc6 Vxa4 19.d6+-** Kdo by na začátku čekal, že bílý prosadí nejen „g“, ale i „d“ pěšce?!...☺
1-0

Příklad č. 62:

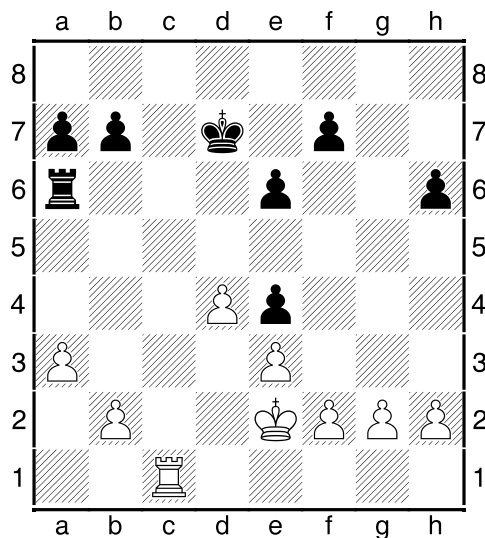


Černý má aktivnější věž, izolovaný d-pěšec bílého je velice slabý. Černý se však nesmí unáhlit: **1...Ke6!** Po 1...Vc3+? **2.Ke4 Vxa3 3.Kd5∞** by se bílý král příliš zaktivizoval,

aktivita krále je mnohdy důležitější než jeden pěšec! 2.Vb3 Kd5 3.Vd3 f5 4.h3 h5!
 Zabraňuje jakýmkoliv útočným akcím bílého a zároveň ho staví do nevýhody tahu. 5.Ke2
 Vxd4 6.Vc3 Ve4+ 7.Kd2 h4! 8.Vc7! hxg3 9.Vxg7 Vxf4 10.Vxg3 Ke5 11.Ke2 Vc4
 12.Vg6 Va4 13.Vg3 f4 14.Vb3 Vc4! Nikdy není pozdě na chybu, po 14...Ke4? 15.Vb4+!=
 by bílý udržel remízu! 15.Kd1 Ke4 16.h4 f3 17.Ke1 Kf4 18.h5 Vc1+ 19.Kf2 Vc2+
 20.Ke1 Kg3+- (Marschall - Čigorin, 1905)

0-1

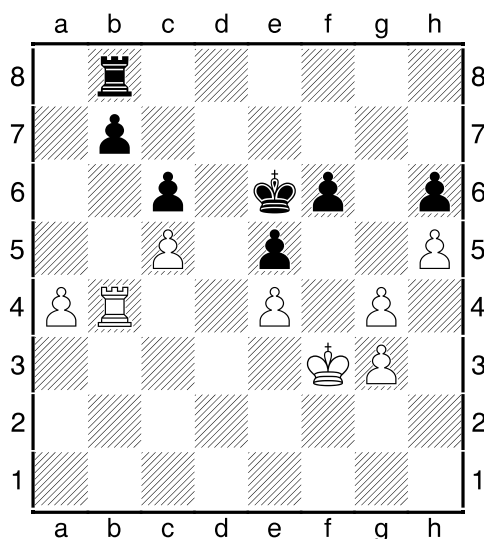
Příklad č. 63:



1.f3! Bílý se musí zbavit e4-pěšce, který brání aktivizaci jeho krále. 1...Vb6 2.Vc2
 exf3+ Po 2...f5 3.fxe4 fxe4 by byl černý pěšec na e4 velice slabý. 3.Kxf3 Vb3! Aktivní
 věž ztěžuje bílému realizaci převahy. 4.g4 Bílý získává prostor a vyklízí 2. řadu. 4...Ke7
 5.h4 Kf6 6.Kf4 Kg6 7.Vd2! Trumfem bílého je d-pěšec! 7...f6 8.e4 Vb5 8...a5 9.h5+
 (Samozřejmě ne 9.d5?? e5#) 9...Kf7 10.Vc2+- 9.d5! Jinak by se bílý k vytvoření volného
 pěšce po e6-e5 už nedostal! 9...e5+ 10.Ke3 Kf7 10...Vb3+? 11.Vd3 Vxb2 12.d6+-
 11.b4! Vb6 12.Kd3 Va6 13.Va2 Bílá věž bude pasivní jen dočasně. 13...Ke7 14.a4
 Vd6 15.Vc2! Kd8 16.Vf2 Ke7 17.Vf5! I na h-pěšce chce bílá věž vytasit zoubky!...
 17...Va6 18.a5 b6 19.Kc4! bxa5 20.Kb5 Vb6+ 21.Kxa5 Vb8 22.g5! hxg5 23.hxg5
 fxg5 24.Vxg5! Kd6 25.Vg6+ Kd7 26.Ve6 Vc8 27.Vxe5 Vc1 28.Ve6+- (Flohr -
 Mikenas, Kemerli 1937)

1-0

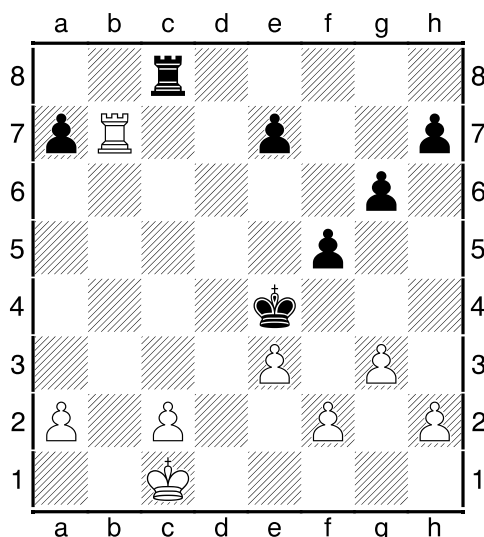
Příklad č. 64:



Bílý samozřejmě stojí lépe, ovšem „jednoduché“ 1.a5?! Va8! 2.Vxb7 Vxa5 očividně nestačí. Bílý musí vytvořit prostor pro svého krále: **1.g5!! fxg5** 1...hxg5 2.Kg4+- je ještě horší. **2.a5 Vf8+** Nebo 2...Va8 3.Vxb7 Vxa5 4.Vh7 Vxc5 5.Vxh6+ Kf7 6.Kg4+- a bílý vyhraje. **3.Kg4 Vf7 4.Vb6 Vc7 5.a6 bxa6 6.Vxa6 Kf6 7.Va8** Černý se vzdal, asi se již nemohl dívat na trosky své rozpadající se pěšcové struktury. Nelze uhlídat pěšce c6, e5 a h5 ani vstup bílého krále na f5. (Bronštejn - Panno, Amsterdam 1954)

1-0

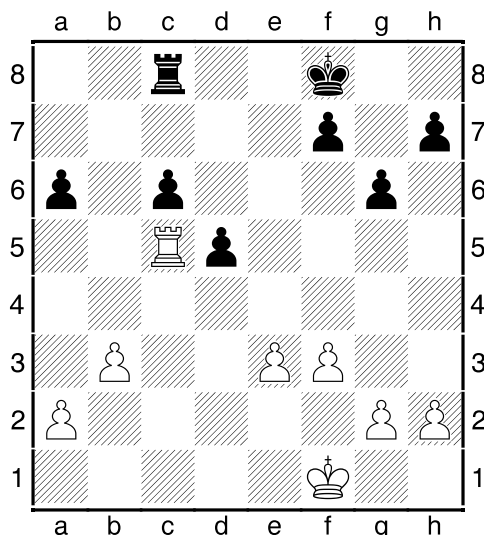
Příklad č. 65:



Krásný příklad na to, co již bylo několikrát řečeno, tj. že aktivita krále je ve věžových koncovkách často mnohem důležitější než převaha pěšce: **1...Ve8!** Právě pomocí e-pěšce černý zvítězí! **2.Vxa7** Nebo 2.Kd2 Kf3 3.Ke1 e5! 4.Vxh7 Vc8-+ **2...Kf3 3.a4 Kxf2 4.a5 g5! 5.a6 Kxe3 6.Vb7 e5 7.a7 Va8** Bez podpory krále se „krásný“ pěšec na a7 dál

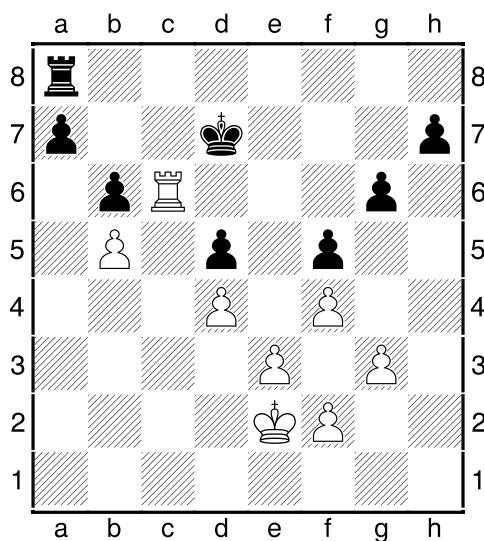
prostě nemá šanci dostat... **8.Vxh7 8.Vb5 e4! 9.Vxf5 Vxa7 10.Vxg5 Ke2-- 8...f4 9.gxf4 gxf4** Dva spojené pěšci snadno rozhodnou. **10.Kd1 f3 11.c4 Vd8+ 12.Kc2 f2 13.Vf7 Va8--** (Botvinnik - Kopylov)
0-1

Příklad č. 66:



Bílý má aktivnější věž, lepší pěšcovou strukturu, jeho šance na výhru jsou značně vysoké. Nesmí ovšem podlehnout „hladkému vítězství“... **1.Ke2 Ke7 2.Kd3 Kd6 3.Va5 Va8 4.Kd4** Černý musí hledat plán obrany. Co mu hrozí? Jednak hra na využití vazby na a-sloupci pomocí b4-a4-b5. Na to ale černý má Kc7! s dalším Kb7 a další aktivizací věže. Proto na dámském křídle vážné nebezpečí nehrozí. Nepříjemněji vypadá jiný plán bílého: tahy g4 a po e3-e4 dvojí výměnou na e4 zredukovat materiál. **4...f5!** Logický tah, který brání výše popsanému plánu bílého! **5.b4 Vb8?** Mnohem větší šance na záchranu by černý měl po: **5...Kc7! 6.Kc5 Kb7 7.Kd6 Ve8 8.Va3 d4! 9.exd4 Ve2 6.a3 Va8 7.e4! fxe4 8.fxe4 dxe4 9.Kxe4 Va7?** Lépe **9...Kc7 10.Ve5 (10.Kf4 Vf8+! 11.Kg3 Kb6) 10...Kb6 11.Ve7 a5! 10.Kf4 h6 11.h4 Ke6 12.Kg4 Va8 13.h5! g5 13...gxh5+ 14.Kxh5 Vg8 15.g4! Kd6 16.Vxa6+- 14.g3 Va7 15.Kf3 Va8 16.Ke4 Va7 17.Ve5+!** Ted' černý král musí opustit opozici a pustit bílého krále! **17...Kd6 17...Kf6 18.Vc5 Vc7 19.Va5 Va7 20.Kd4 Ke6 21.Kc5 Vd7 22.Vxa6 Vd3 23.Vxc6+ Kf7 24.a4 Vxg3 25.Vxh6+- 18.Ve8 c5 18...Ve7+ 19.Vxe7 Kxe7 20.Ke5+- 19.Vd8+! Kc6 19...Kc7 20.Vh8 cxb4 21.Vh7+ Kb8 22.Vxa7 Kxa7 23.axb4 Kb6 24.Kf5 Kb5 25.Kg6 Kxb4 26.Kxh6 a5 27.Kg6 a4 28.h6+- 20.Vc8+ Kb6 21.Vxc5 Vh7 22.Ve5 Kc6 23.Ve6+ Kb5 24.Kf5 Vf7+ 25.Vf6+-** (Flohr - Vidmar, Nottingham 1936)
1-0

Pravidlo č. 67:



Bílý má lepší pěšcovou strukturu, avšak černý již hrozí Vc8 s výměnou věží a remízou. Proto musí bílý urychleně jednat a vytvořit si volného pěšce: **1.f3! Ve8 1...Vc8 Kxc8 3.e4 fxe4 4.fxe4 dxe4 5.Ke3 Kd7 6.Kxe4 Ke6 7.d5+-; 1...a5? 2.Vxb6 a4 3.Va6! Vxa6 4.bxa6 Kc6 5.Kd3 Kb6 6.Kc3 Kxa6 7.Kb4+- 2.Kd3 Ve7 3.g4 Ve6 4.Vc1** Zde mohl bílý vyhrát po: **4.Vxe6! Kxe6 5.gxf5+ gxf5 6.e4 Kd6 7.Ke3 Ke6 8.e5 Kf7 9.Kf2 Kg6 10.Kg3 Kg7 11.Kh4 Kg6 12.e6 Kf6 13.Kh5 Kxe6 14.Kg5!+- 4...Ve7 5.Vh1 Ke6 6.Vc1 Kd7 7.Ve1 Vf7 8.Va1 Kd6 9.Vc1 Kd7 10.Vc6 Vf8 11.Ke2!** Bílý král se do pozice dostane skrz pole h4! **11...Vf7 12.Kf2 Vf8 13.Kg3 Ve8 14.Vc3 Ve7 15.Kh4 h6** Nutné oslabení. **16.Kg3!** A král spěchá zpět do centra! **16...h5 16...Ve8 17.Kf2 Ve7 18.Ke2 Ve8 19.Kd3 Ve7 20.Vc6 Ve6 21.gxf5! gxf5 22.Vxe6 Kxe6 23.e4+- 17.Kh4! Vh7 18.Kg5 fxe4 19.fxe4 19.Kxg6?? g3! 20.Kxh7 g2 21.Vc1 h4+- 19...hxe4 20.Kxg4! Vh1 20...Ve7 21.Kg5 Ve6 22.Kh6!+- 21.Kg5 Vb1 22.Va3 Vxb5 23.Vxa7+ Kd6 24.Kxg6 Vb3** Aktivní obranou 4. mistr světa srovnal materiál, ale silný f-pěšec rozhodne. **25.f5 Vxe3 26.f6 Vg3+ 27.Kh7 Vf3 27...Vh3+ 28.Kg8 Vg3+ 29.Vg7+- 28.f7 Vf4 29.Kg7 Vg4+ 30.Kf6!** Pozor na: **30.Kf8? Vxd4= 30...Vf4+ 31.Kg5 Vf1 32.Kg6 Vg1+ 33.Kf6 Vf1+ 34.Kg7 Vg1+ 35.Kf8 Vd1 36.Ke8 Ve1+ 37.Kd8 Vf1 38.Vd7+ Kc6 39.Ke8 Vf4 40.Ve7 Kb5 41.Vc7!+- 41.Vc7 Ve4+ 42.Kd7 Vf4 43.Ke7 Ve4+ 44.Kd6+-** (Rubinstein - Aljechin, Karlovy Vary)
1-0

Zdroje:

Skvělý článek **Štefana Grosse** o věžových koncovkách (MAT, 3-4/1998) a neméně skvělé materiály **Ing. Vratislava Hory**, trenéra I. třídy.