

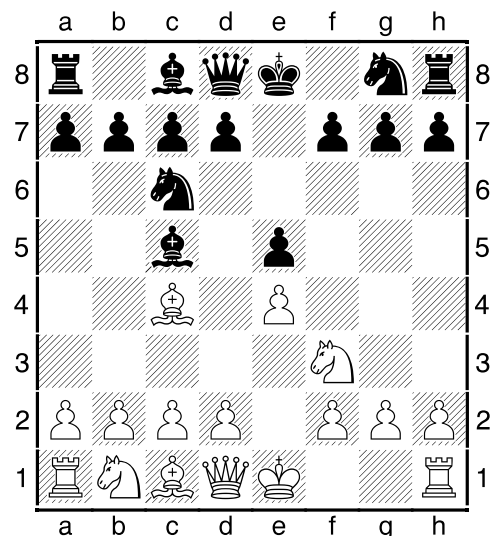
# Útok na kráľa ponechaného v centre šachovnice

Kráľ je najdôležitejšou, nie však najsilnejšou figúrou na šachovnici. Ponechávať ho v strede šachovnice, ktorý sa väčšinou rýchlo uvoľní riskujeme rýchlu prehru. Jednou z najdôležitejších zásad boja v otvorení je včasné ukrytie vlastného kráľa do bezpečia rošádou. Kráľ v neporušenom rošádovom postavení má bezpečný úkryt pred nepriateľskými silami a zároveň nebráni v pohybe vlastným figúram, najmä vežiam. Rošáda je jediný ťah v partií, ktorým meníme postavenie dvoch svojich figúr, takže nám vlastne umožňuje urobiť dva ťahy súčasne.

Prílišné otáľanie s rošádou môže byť príčinou prekvapujúceho kombinačného útoku súpera. Takýto útok je často spojený aj s obeťami materiálu s cieľom otvoriť stĺpce a diagonály proti súperovmu kráľovi bez rošády. Virtuózne útoky proti kráľovi bez rošády predvádzali vo svojich partiách už veľkí majstri 19.storočia Morphy, Anderssen, Stenitz.

**Talianska hra** vzniká po ťahoch:

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



Je to jedno z najstarších otvorení. Jeho analýzy publikovali už v 16. a 17. storočí talianski majstri, predovšetkým **Gioacchino Greco** (1600-1634). V stredoveku, ba ešte aj v 19.storočí sa tešila talianska hra veľkej popularite, lebo vytvára predpoklady na útok proti kráľovskému krídlu čierneho, najmä proti slabému bodu f7 (a niekedy aj proti f2). Neskôr sa však našli spoľahlivé cesty aktívnej obrany pre čierneho, a tak úspechov bielymi figúrami ubúdalo. V súčasnej dobe sa v praxi veľmajstrov a majstrov talianska hra vyskytuje pomerne zriedkakedy, stále si však uchováva svoj význam. Je to však zaujímavé a inštruktívne otvorenie, najmä pre začínajúcich šachistov je užitočné študovať ostré, na kombinačné možnosti bohaté varianty tohto otvorenia.

Dve hlavné možnosti sú:

**1. Greco-Steinitzov variant:**

4. c3 Jf6
5. d4 cxd4
6. cxd4 Sb4+

Teraz biely môže hrať buď **gambitové 7. Jc3** s ostrou hrou alebo pokojnejšie **7. Sd2**. Greco-Steinitzov variant vedie k ostrej kombinačnej hre. Biely je ochotný za hernú iniciatívu ísť na pozíčné ústupky, či dokonca obetovať materiál. Obeť materiálu za iné výhody v šachovej terminológii voláme **gambit**.

**2. Najpokojnejšia hra (Giucoco pianissimo):**

4. d3 Jf6
5. Jc3 d6

V tomto variante sa na rozdiel od predchádzajúceho hra vyvíja omnoho pokojnejšie. Hráči najprv uvedú do hry všetky svoje ľahké figúry až potom zvažujú výber ďalšieho plánu.

## Domáca úloha

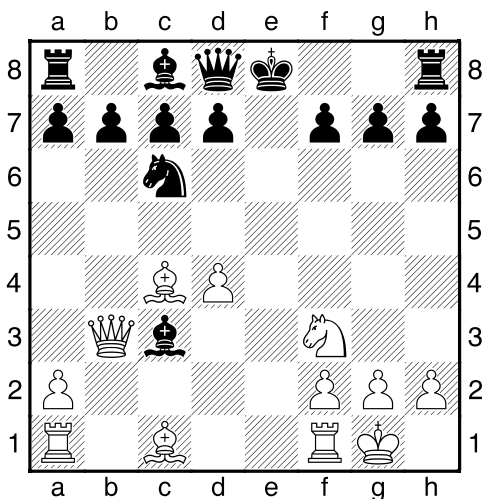
### Partie k samoštúdiu:

#### (1) Analýza Talianskej hry Gioacchino Greco

Rím, 1620

[C54 Talianska hra] 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Sb4+ 7.Jc3!?

Tento ťah analyzoval taliansky šachový majster Gioacchino Greco na začiatku 17.storočia. Biely obetuje centrálného pešiaka za náskok vo vývine svojich síl. **Jxe4 8.0-0!** Táto druhá obeť je pointou ťahu 7.Jc3!?, biely obetuje druhého pešiaka **Jxc3?** ktorého prijatie je pre čierneho veľmi nebezpečné. Za lepšie sa považuje 8...Sxc3 9.bxc3 (Aj biely má lepšie pokračovanie tzv. Möllerov útok začínajúci ťahom 9.d5!) 9...d5 s výbornou hrou čierneho **9.bxc3 Sxc3 10.Db3!** Tento dvojúder je zmylom Grecovej obete dvoch pešiakov. Proti čiernemu kráľovi ponechanému v centre sa otvorili obe nebezpečné línie: e-stĺpec aj diagonála a2-g8. Čierny sa rozhoduje vziať vež v nádeji, že útok bieleno odrazí a zostane mu materiálna prevaha.

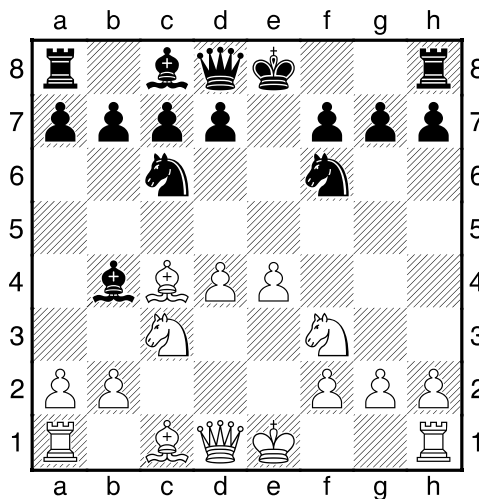


**10...Sxa1 11.Sxf7+** Prudký útok bieleno už nemožno odvrátiť **11...Kf8 12.Sg5 Je7 13.Je5 Sxd4** Čierny sa snaží zobrať čo najviac materiálu. **14.Sg6!** hrozí Df7# a zároveň otvára f-stĺpec **14...d5** jediná obrana, ale nedostatočná **15.Df3+** Nie je mat, ale útok bieleno pokračuje. **15...Sf5 16.Sxf5 Sxe5 17.Se6+** odkrytý šach! **Sf6 18.Sxf6 Ke8** nepomáha **18...gxf6 19.Dxf6+ Ke8 20.Df7# 19.Sxg7** biely má rozhodujúcu výhodu. **1-0**

#### (2) Steinitz, William – Von Bardeleben, Curt

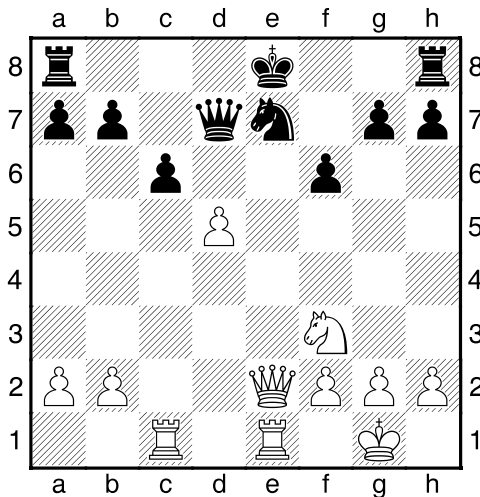
Hastings (10), 1895

[C54 Talianska hra] 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6 5.d4 exd4 6.cxd4 na vytvorenie ideálneho pešiakového centra e4+d4. **4...Jf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Sb4+** [Slabšie je 6...Sb6?, pretože bieli pešiaci sa ťahmi 7.e5 alebo 7.d5 dostanú do pohybu a zaženu oboch čiernych jazdcov na nevýhodné pozície.] **7.Jc3!?**



Starý gambitový Grecov variant. Biely je ochotný obetovať pešiaka za otvorenie hry. S lepším vývinom síl sa v otvorenej pozícii ľahšie dostane k útoku. Výhodu nesľubuje ani hlavný variant 7.Sd2 Sxd2+ 8.Jbxd2 Bieleno sa podarilo vytvoriť si ideálne pešiakové centrum, ale čierny ho okamžite účinne napáda 8...d5! 9.exd5 Jxd5 10.Db3 Ja5! (to je jednoduchšie ako 10...Jce7 11.0-0 0-0 12.Vfe1 c6 a čierny sa snaží udržať blokádu na poli d5, pred izolovaným bielym pešiakom d4.) 11.Da4+ Jc6= **7...d5?!** Bardeleben sa vyhýba opakovaniu partie Steinitz-Schlechter, ktorá bola odohraná na začiatku tohto turnaja 7...Jxe4 8.0-0 Sxc3 9.bxc3 (Biely môže bojovať o iniciatívu ťahom 9.d5!, čím vzniká Möllerov útok, ktorý sa prvý krát objavil v roku 1899. Hoci presnou hrou sa čierny ubráni, táto si vyžaduje rozsiahle teoretické znalosti, ktoré v čase, keď sa hrala táto partia ešte neboli známe.) 9...d5! a čierny má výbornú hru. **8.exd5 Jxd5 9.0-0!** biely znova ponúka čiernemu

pešiaka, ale tentoraz sa jedná o "danajský dar".  
**9...Se6** Obe prijatia obete sú pre čierneho veľmi riskantné: [9...Jxc3 10.bxc3 Sxc3 11.Db3 Sxa1 12.Sxf7+ Kf8 13.Sa3+ Je7 14.Sg8! Vxg8 15.Je5 De8 16.Df3+ Sf5 17.Dxf5+ Df7 18.Dxf7#; 9...Sxc3 10.bxc3 0-0 11.Dc2 h6 12.Ve1 Se6 13.Sxh6!+- Steintz-Schiffers, Rostov na Done 1896; **10.Sg5 Se7 11.Sxd5!** Týmto poradím ťahov zabraňuje biely súperovi rošovať **Sxd5 12.Jxd5** [12.Sxe7 Jxe7 13.Ve1 0-0 14.Vxe7?! Zajcev 14...Dxe7? (14...Sxf3! 15.De1 Sc6 16.De5 Ve8=) 15.Jxd5+-] **12...Dxd5 13.Sxe7 Jxe7 14.Ve1 f6** Keďže čierny nemôže robiť rošádu pre stratu jazdca, pripravuje spojenie svojich veží ťahom Ke8-f7 (tzv. umelá rošáda). **15.De2** Ešte lepšie je 15.Da4+! Zajcev (1978) **15...Dd7 16.Vac1 c6?** [Čierny sa zrejme bál pokračovania 16...Kf7! 17.Dxe7+? (17.Dc4+ Jd5) 17...Dxe7 18.Vxe7+ Kxe7 19.Vxc7+, kde dvaja pešiáci za kvalitu a dominujúce postavenie bielej veže sľubujú bielemu na prvý pohľad výhodu. Po 19...Kd6! 20.Vxb7 Vhb8 sa však do hry dostanú aj čierne veže a biely bez nebezpečných voľných pešiakov s krátkonohým jazdcom nestačí dlhokrokej čiernej veži. Čakal by ho ťažký boj o remízu.



**17.d5!!** Jedným z pravidiel Steinitzovej teórie bolo: Strana, ktorá má prevahu, musí útočiť, inak sa jej prevaha postupne rozplynie. Tak je to aj v tomto prípade. Ak by biely dovolil čiernemu vydýchnuť si ťahmi Kf7, Jd5 a Vhe8, čierny by nielen vyrovnal hru, ale postupne by mohol využiť nedotknuteľné centrálné postavenie svojho jazdca k prevzatiu iniciatívy. Pozičná obeť pešiaka okamžite mení obraz hry. Na blokádovom poli d5 sa objaví čierny pešiak a naopak bielemu jazdcovi sa odkryje silné blokádové pole d4, odkiaľ má prístup do tábora čierneho (slabé polia f5 a e6). **17...cxd5 18.Jd4 Kf7 19.Je6** s hrozbou 20.♞c7 **19...Vhc8 20.Dg4! g6 21.Jg5+ Ke8 21...fxg5?? 22.Dxd7+- 22.Vxe7+! Kf8!** brať vežu nemožno **22...Dxe7 23.Vxc8+ Vxc8 24.Dxc8++-; 22...Kxe7 23.Ve1+ Kd6 24.Db4+ Vc5 (24...Kc6 25.Vc1#; 24...Kc7 25.Je6+ Kb8 26.Df4++-) 25.Je4++-.** Po odchode čierneho kráľa sú všetky biele figúry napadnuté a zdá sa, že biely, hoci momentálne o figúru silnejší, prehrá. Steinitz však videl ďalej. **23.Vf7+!** Len nie 23.Dxd7?? Vxc1+ s matom **23...Kg8!** Beznádejné je 23...Dxf7 24.Vxc8+ Vxc8 25.Dxc8+ De8 26.Jxh7++-] **24.Vg7+! Kh8!** Nepomáha ani 24...Kf8 25.Jxh7+ Kxg7 26.Dxd7++-. **25.Vxh7+!** A čierny namiesto vzdania partie odišiel z hracej miestnosti a nedal tak Steinitzovi možnosť vychutnať si svoju kombináciu do konca. Až neskôr poslal po poslovi správu o vzdaní partie. Ešte mohlo nasledovať 25.Vxh7+! Kg8 26.Vg7+ Kh8 27.Dh4+ Kxg7 28.Dh7+ Kf8 29.Dh8+ Ke7 30.Dg7+ Ke8 31.Dg8+! Ke7 32.Df7+ Kd8 33.Df8+ De8 34.Jf7+ Kd7 35.Dd6# **1-0**