

Útok proti malej rošáde

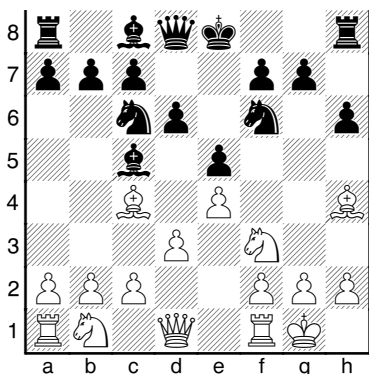
Rošáda je jedným z najdôležitejších ťahov v každom otvorení a vo väčšine prípadov sa snažíme dostať kráľa do bezpečia čo možno najskôr. V šachovej hre (ale nielen v nej) však **má každé pravidlo výnimky!** Niekedy predčasná rošáda uľahčuje výber ďalšieho plánu súperovi. Získa jasný cieľ útoku, súperov kráľ mu už nemôže rýchlo uniknúť z ohrozenej oblasti.

Vo variante Talianskej hry, ktorý už poznáme pod názvom **Giucco pianissimo (Najpokojnejšia hra)**, sa často na oboch stranách vyskytujú útoky proti malej rošáde súpera.

Knorre – Čigorin, Michail

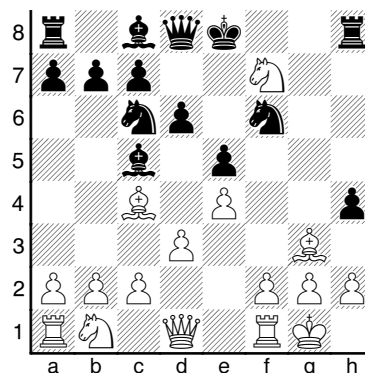
Petersburg, 1900

[C50 Talianska hra] 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.d3 Jf6 5.0-0?! V tomto prípade je rošáda predčasná. Aktívne postavenie strelca na c4 (aj čierneho na c5) je výhodou pre útok, ale má aj tienistú stránku v obrane. Ťažko sa vyrovnáť s nepríjemnou väzbou po ťahu Sg5 (Sg4) s ďalším Jd5 (resp. Jd4). Dvojité napadnutie viazaného jazdca na f3 (f6) núti brániacu stranu pristúpiť na zdvojenie svojich pešakov alebo oslabenie svojho kráľovského krídla postupom h6-g5. Pokiaľ kráľ ešte nerošoval nakrátko, oslabenie nie je až tak citeľné, možno ho schovať na dámske krídlo. K ničomu nevedie ani predčasný útok 5.Jg5? po 0-0 čierny účelne pokryje bod f7 a neskôr jazdca odoženie ťahom h7-h6. Keby teraz biely hral 6.Jxf7?! Vxf7 7.Sxf7+ Kxf7 čo začiatočníci často robia, vymenil by dve dobre vyvinuté ľahké figúry za pasívnu vežu a pešiaka. V dôsledku toho sa čierny ľahko zmocní iniciatívy. Najúčelnejší bol vývinový ťah 5.Jc3 5...d6 6.Sg5?! Lepšie bolo 6.Jc3 hoci po 6...Sg4! stojí biely pred skôr spomínaným problémom. Napr. 7.h3 Sh5 8.g4?! Jxg4! 9.hxg4 Sxg4 a Jf3 je v smrteľnej väzbe. **h6 7.Sh4?** Je nebezpečné pripustiť útok proti vlastnej rošáde, keď súper ešte môže urobiť rošádu na opačnú stranu. Správne bolo 7.Sxf6 alebo 7.Se3, hoci v oboch prípadoch stojí čierny pohodlne.



7...g5! Čierny s tempom zaháňa strelca a uvádza do pohybu pešiakov kráľovského krídla. Takýto postup by bol nemysliteľný, keby čierny už spravil krátku rošádu. **8.Sg3 h5! 9.Jxg5?** Tým biely padá do nastraženej pasce. Avšak aj po

lepšom 9.h4 Sg4 10.hxg5 h4! 11.Sh2 Jh7 má čierny silný útok. **9...h4 10.Jxf7**



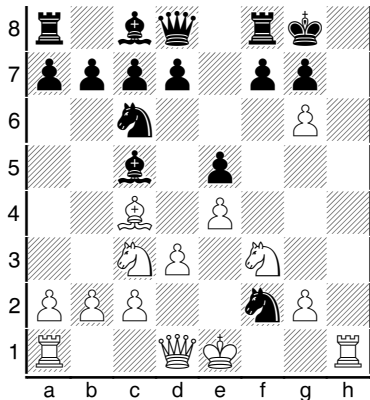
10...hxg3!! Fantastická obeť dámy! **11.Jxd8 Sg4 12.Dd2** Na 12.Dxg4 Jxg4 13.Jxc6 by nasledovalo Sxf2+ 14.Vxf2 gxh2+! 15.Kh1 Jxf2# **12...Jd4 13.Jc3**

Domácia úloha č.1: Nájdite pokračovanie útoku čierneho po 13.h3 Je2+ 14.Kh1

13...Jf3+!! 14.gxf3 Sxf3 a biely sa vzdal. Napriek obrovskej materiálnej prevahe nemôže zabrániť matu. 15.Vfe1 (alebo 15.hxg3 Vh1#) 15...gxh2+ 16.Kf1 h1D# **0-1**

Germann – Wagenheim

[C50 Talianska hra] 1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.d3 Jf6 5.Jc3 0-0?! Lepšie bolo najprv 5...d6 s ďalším vývinom dámskeho strelca. **6.Sg5 h6 7.h4!** Obeť figúry za otvorenie vežového stĺpca sa vyskytuje často aj v iných otvorených. **hxg5?** Čierny nemal strelca brať, útok po h-stĺpci nebude schopný odraziť. **8.hxg5 Jg4 9.g6! Jxf2** o čosi lepšie bolo 9... Sxf2+



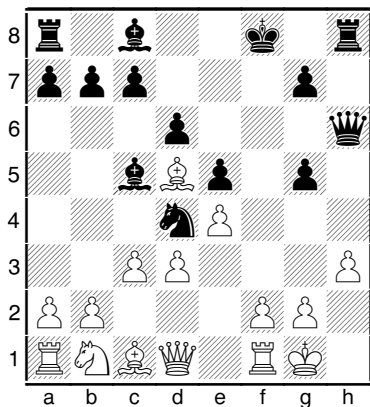
10.Jxe5!! Jazdec uvoľňuje cestu svojej dáme, hrozí smrtiace Dh5, a súčasne zosilňuje tlak na bod f7. **Jxd1** Čierny prijíma obeť dámy, čo je cesta k prehre ako každá iná. Nepomáha ani 10...Jxe5 11.Vh8+! Obeť veže, aby sa biela dáma dostala s tempom na h-stĺpec 11... Kxh8 12.Dh5+ Kg8 13.Dh7# **11.gxf7+** Nasleduje elegantný forsírovaný matový záver. **Vxf7 12.Sxf7+ Kf8 13.Vh8+ Ke7 14.Jd5+ Kd6 15.Jc4# 1-0**

Zach – Musil

Korešpondenčná partia, 1954

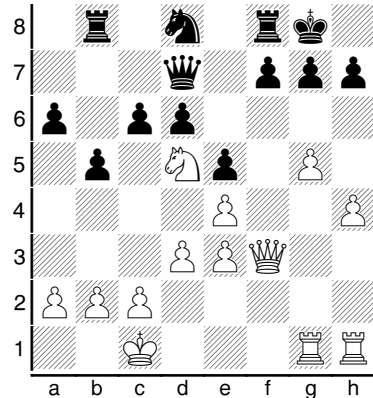
[C50 Talianska hra] **1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.d3 d6 5.Jc3 Sg4?!** Lepšie je 5...Jf6 **6.h3 Sxf3 7.Dxf3 Jf6 8.Se3 Sxe3?!** Otvorenie f-stĺpca je priaznivé pre bieleho, veža na f1 už bude stáť na poloopenom stĺpci a pešiak e3

Domáca úloha č.2: Greville – Harrwitz, Daniel



Čierny rozhodol partiu vo svoj prospech rozbitím rošádového postavenia bieleho. Nájdete ho aj Vy?

kontroluje dôležité polia v centre (d4 a f4). Ústup 8...Sb6 bol lepší. Po prípadnom 9.Sxb6?! axb6 sa naopak otvorí stĺpec čiernej veže na a8. **9.fxe3! 0-0 10.0-0 a6 11.g4 b5** Rošády na opačné strany zostrujú boj. Výhodu má ten, kto sa ako prvý dostane k súperovmu kráľovi. Obe strany sa snažia otvoriť postavenie súperovho kráľa nástupom vlastných pešiakov. **12.Sd5 Jxd5 13.Jxd5 Dd7** Nevyhnutné bolo vymeniť nebezpečného centralizovaného jazdca ťahom **13...Je7. 14.Vdg1 Vab8 15.h4 Jd8? 16.g5 c6**



17.Jf6+! Čierny pravdepodobne počítal len s ústupom jazdca na c3. Obeť na f6 rozbíja rošádové postavenie čierneho. **gxf6 18.gxf6+ Kh8 19.Vg7** Hrozí 20.Dh5 s nekryteľným matom. **Je6** Neskoro. **20.Vxh7+!** a čierny sa vzdal, pretože na 20...Kxh7 príde 21.Dh5+ Kg8 22.Vg1+ s matom v nasledujúcom ťahu.