

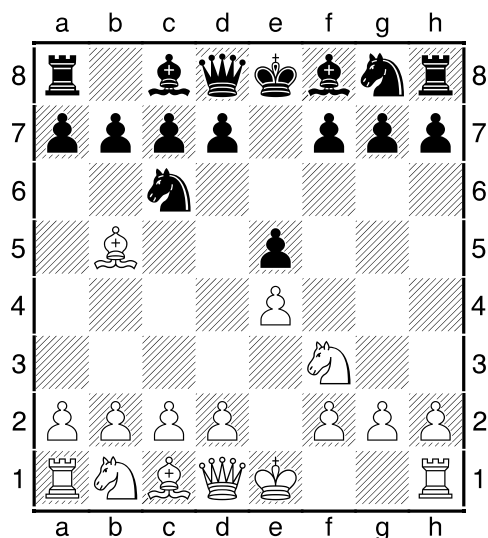
# Základy pozíčnej hry

Partie kvalitných hráčov sa zriedkavo končia matom alebo ziskom veľkej materiálnej prevahy. Oveľa častejšie je na výhru partie potrebné postupne nazhromaždiť menšie výhody a premeniť ich na rozhodujúcu výhodu. Cieľom taktickej hry tak môže byť nielen zmatovanie súperovho kráľa alebo zisk veľkej materiálnej prevahy, ale aj dosiahnutie inej trvalejšej výhody. Takto možno previesť dočasnú prevahu (napr. lepší vývin figúr) na prevahu stálu. V **pozíčnej (strategickej) hre** sa na rozdiel od taktickej hry zameriavame na dlhodobejšie a stálejšie znaky pozície. Základy pozíčnej hry vypracoval koncom 19.storočia prvý majster sveta **Wilhelm Steinitz**. Hoci šachová hra odvtedy prešla dlhým búrlivým vývojom, jeho zásady platia dodnes. Dve najdôležitejšie zásady sú:

1. **Zhodnotenie pozície** – znamená porovnanie postavenia oboch strán. Všímame si predovšetkým **materiálnu prevahu, lepšie vyvinuté figúry, obsadenie centra, otvorené postavenie súperovho kráľa, lepšiu pohyblivosť figúr, obsadenie voľných stĺpcov a diagonál, pešiaková štruktúra, slabé polia v súperovom tábore, taktické motívy** atď.
2. **Plán hry** – na základe správneho hodnotenia pozície navrhujeme postup, akým by sa partia mala uberať.

**Španielska hra** vzniká po ťahoch

**1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5**

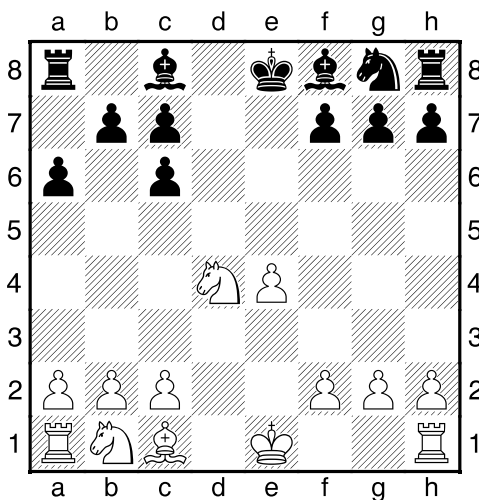


Je to jedno z najstarších otvorení, vo svojej učebnici šachovej hry (prvej na svete) ho uvádza španielsky majster Juan Lucena už v 15.storočí, v 16.storočí ho hral s úspechom španielsky biskup a šachový majster Ruy Lopez (V niektorých knihách voľajú Španielsku hru aj Otvorením Ruza Lopeza). Dnes patrí k najobľúbenejším otvoreniam a často sa vyskytuje aj na najvyššej úrovni. Hoci je jej teória obširne a hlboko spracovaná, stále v nej možno nájsť veľa nových možností. Ťah 3.Sb5 nie je len obyčajným vývinom figúry, ale má aj strategický obsah. Napadnutie obrannej figúry Jc6 je logickým pokračovaním ťahu

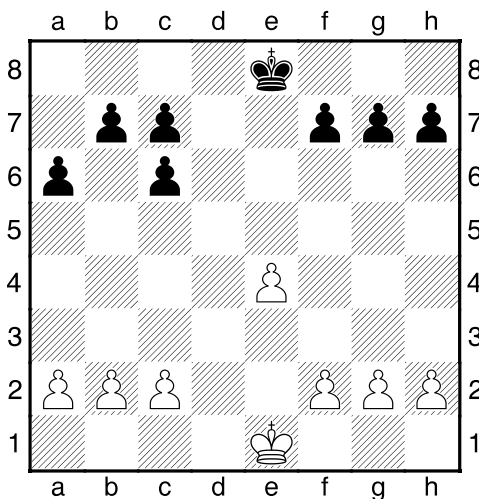
2.Jf3, ktorým biely napadol pešiaka e5. Hoci pešiak e5 nie je priamo ohrozený, pretože na 4.Sxc6 dxc6 5.Jxe5 odpovie čierny dvojúderom 5...Dd4! a získa pešiaka naspäť, stačí pokryť pešiaka e4, napr. ťahom d3 a hrozba Sxc6 sa stane skutočnou. Druhý zmysel ťahu Sb5 smeruje k väzbe figúry. Čierny, ak chce vyvinúť svojho Sc8, bude musieť potiahnuť svojim d-pešiakom a Jc6 sa dostane do väzby, čím sa obmedzí jeho pohyblivosť (prvok šachovej stratégie).

**Výmenný variant Španielskej hry**

**3...a6 4.Sxc6 dxc6 5.d4** (veľmi dobré je aj pokračovanie 5.0-0, naopak slabšie je 5.Jxe5?! kvôli 5...Dd4! 6.Jf3 De4+ a biely stráca právo rošády) **exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Jxd4**



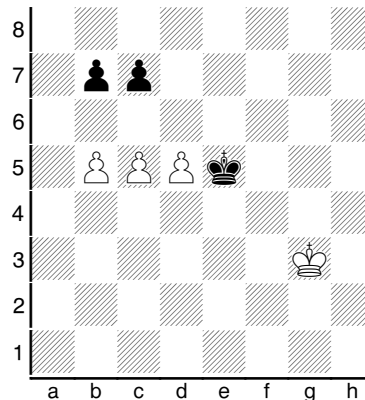
Na výmennom variante Španielskej hry sa veľmi názorne vysvetľuje jeden zo základných pojmov šachovej stratégie – **lepšia pešiaková štruktúra**. Biely má prevahu pešiakov na kráľovskom krídle 4:3, zatiaľ čo zdvojený c-pešiak značne znehodnocuje pešiakovú prevahu čierneho na dámskom krídle. Protihodnotou čierneho je dvojica strelcov proti strelcovi a jazdcovi bieleho. V ostatných znakoch hodnotenia je pozícia približne vyrovnaná. Na základe tohto hodnotenia si biely stanoví svoj ďalší plán hry: vymeniť čo najviac figúr, predovšetkým jedného z dvojice čiernych strelcov. Ak sa všetko podarí vznikne nasledujúca pešiaková koncovka.



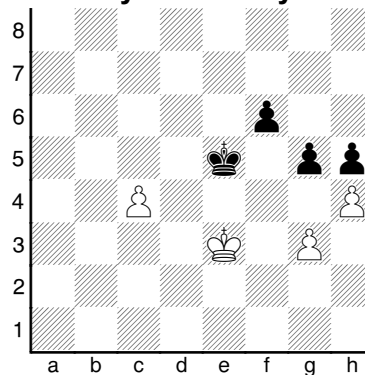
Táto pešiaková koncovka je podľa analýzy 5.majstra sveta Maxa Euweho pre bieleho vyhratá. Biely má možnosť vytvoriť si voľného pešiaka na kráľovskom krídle, čiernemu na dámskom krídle sa to nepodarí kvôli dvojpešiakovi na c-stĺpci. **1.Ke2** Centralizácia kráľa je prvou úlohou. **1...Ke7 2.Ke3 Ke6 3.f4 c5** Obe strany rozvíjajú aktivitu na krídle, na ktorom majú prevahu pešiakov. **4.c4** Dôležitý ťah, ktorého úlohou je zablokovať čierneho dvojpešiaka. Biely si na dámskom krídle vytvára pešiakovú formáciu a4-b3-c4. **4...c6 5.a4 b5 6.b3** Prírodzene, biely neberie na b5. To by rozdvajilo čierneho dvojpešiaka. Kvôli vzdialenému voľnému pešikovi čierneho na dámskom krídle by biely bojoval o remízu. **6...f6** výmena na c4 alebo a4 by situáciu čierneho nezlepšila. **7.a5 b4 8.g4 g5** Čierny sa pokúša pomocou výmeny f-pešiakov zablokovať prístup do svojho tábora. **9.e5!** To je správna metóda využitia pešiakovej prevahy. Skutočne, po

9.fxg5 fxg5 by už biely nemohol vyhrať, pretože sa kráľom nedostane sa cez polia d4 a f4. **9...gxf4+** Po 9...fxe5 10.fxg5 biely zvíťazí vďaka vzdialeným voľným pešikom na kráľovskom krídle. **10.Kxf4 fxe5+ 11.Ke4** Vznikla nová pešiaková štruktúra. Biely si vytvorí pomocou g a h-pešiakov vzdialeného voľného pešiaka, ktorým odláka čierneho kráľa od pešiakov dámskeho krídla. Tak dobyje pešiaka e5 a ďalších čiernych pešiakov. **11...h6 12.h4 Kf6 13.g5+** Najrýchlejšia cesta k víťazstvu. Zvyšok je vecou jednoduchšej techniky. **13...hgx5 14.hgx5+ Kxg5 15.Kxe5** Čierny kráľ potrebuje teraz viac času, aby došiel na dámske krídlo. **15...Kg4 16.Kd6 Kf4 17.Kxc6 Ke4 18.Kxc5 Kd3 19.Kxb4 Kd4** Biely obchádza poslednú pascu. Chybou bolo predčasné 20.c5? **Kd5!** a čierny sa ešte drží. **20...Kc5 21.Ka4 Kd4 22.Kb4** Vďaka **trojuholníkovému manévru** biely získal postavenie po 19.ťahu, len na ťahu je čierny, čo je v tomto prípade nevýhodné. Musí pustiť bieleho kráľa z väzenia. Takúto nevýhodu ťahu voláme **zugzwang**. **22...Ke5 23.Kc5** a biely vyhrá. **1-0**

#### Domáca úloha:



#### Biely na ťahu vyhrá



#### Biely na ťahu vyhrá