

Základy pěšcových koncovek II.

B) Král a pěšec proti králi a pěšci

Materiální rovnováha při velmi redukovaném materiálu dává tušit, že by pozice měly zpravidla končit remízou. A velmi často tomu tak i je. Ve skutečnosti nehraje materiální rovnováha tu nejdůležitější roli. Rozhodujícím faktorem je v tomto typu koncovek poziční převaha. Formy této převahy jsou velice různorodé. Jde například o cíle postouplého pěšce nebo lepší (aktivnější) pozice krále, ale i další faktory.

Kritická (klíčová či mezní) pole blokováných pěšců, past, odblokování soupeřova krále, geometrické zvláštnosti šachovnice

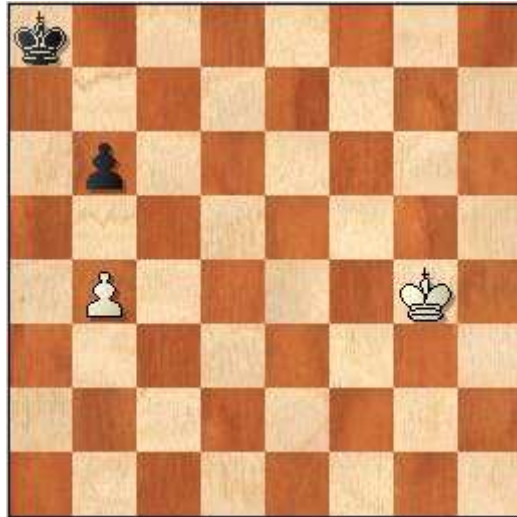
V těchto situacích se stává hlavním obsahem boje manévrování králů, které mám za cíl získat pěšce soupeře a následnou proměnu vlastního pěšce v dámu. I pěšci zaklínění jeden do druhého mají svoje kritická pole (v některé literatuře jsou tato pole nazývána jako mezní pole, nebo i pole klíčová). Jejich poloha je vyznačena na diagramu.



Ovládnutí jednoho z těchto polí však v tomto typu koncovek ještě neznamená automatickou výhru partie! Znamená pouze tolik, že silnější strana získá soupeřova pěšce. Slabší strana má pak ještě možnost převést hru do remízové pozice z koncovek K+p x K. Tím, že slabší strana nedovolí soupeřovu králi ovládnout kritická pole jeho pěšce.



Je-li v této pozici na tahu bílý, pak pomocí tahu 1.Kg5 vstoupí na jedno z kritických polí pěšce d5 a po několika tazích jej také získá. **1.Kg5 Ke7 2.Kf5 Kd6 3.Kf6 Kd7 4.Ke5 Kc6 5.Ke6** a černému nezbyvá než králem od pěšce ustoupit. Pěšce sice ztratí, ale může ustoupit tak, aby po pádu pěšce d5 nedovolil bílému králi obsadit jakékoli z kritických polí pěšce d4 tedy: **5...Kc7! 6.Kxd5 Kd7! =**



Je-li v této pozici na tahu bílý vyhraje partii tahem 1.b5. Bílý král ovládne kritická pole černého pěšce b6 a jelikož se bílý pěšec již bude nacházet za polovinou šachovnice bude bílá pozice vyhraná: **1.b5! Kb7 2.Kf4 Kc7 3.Ke5 Kd7 4.Kd5 Kc7 5.Ke6 Kc8 6.Kd6 Kb7 7.Kd7 Ka8 8.Kc6 Ka7 9.Kc7 Ka8 10.Kxb6 Kb8 11.Kc6 Kc8 12.b6 Kb8 13.b7 Ka7 14.Kc7+-**

Je-li na tahu černý pak po **1...b5! 2.Kf4 Kb7 3.Ke5 Kc6 4.Ke6 Kb6 5.Kd5 Ka6 6.Kc5 Ka7 7.Kxb5 Kb7= 1/2-1/2**

Další pojem, který by si měl každý šachista osvojit je pojem past.



V pozici na tahu bílý vyhraje, ať je na tahu kdokoli. Bílý musí být ve svém dalším konání ostrazitý. Na první pohled je všech jednoduché. Bílý ovládl kritická pole pěšce d6 a zároveň i jeho pěšec překročil polovinu šachovnice a jeho král určitě obsadí jedno z kritických polí bílého pěšce d5. Ale tahem Kb6 připravil černý bílému nebezpečnou léčku. V pozici vyhrává pouze **1.Ke7!** [POZOR!!! Nedočkavost typu 1.Ke6?? by se bílému po 1...Kc5!-+ šeredně nevyplatila! Černý pokrýl vlastního pěšce a zároveň vystavil bílého do nevýhody tahu (tzv. zugzwangu). Tahem 1.Ke7 bílý využívá možnosti, že má ještě jedno pole, že kterého může napadat soupeřova pěšce.] **1...Kc5 2.Ke6+-**

Jsou-li oba pěšci na vězovém sloupci objevují se na šachovnici patové možnosti, které mohou manévrování králů citelně ovlivnit.



Pěšce a7 nemůže černý krýt a tak je jeho jedinou nadějí na nevyhnutelné Kxa7 ze strany bílého, odpovědět tahem Kc7 a remízou po Ka7-a8 Kc7-c8 a6-a7 Kc8-c7 pat!!. Bílý má jednu cestu, jak partii vyhrát. Musí zabránit tomu aby se černý král dostal k poli d4, že kterého se může bílému králi vyhnout a dostat se včas na pole c7. **1.Ke6!** [Pokud si vybere bílý přímou cestu k pěšci 1.Ke7 Kc3 2.Kd7 Kd4 3.Kc7 Kd5 4.Kb7 Kd6 5.Kxa7 Kc7= je partie remis. Pokud půjde bílý král k pěšci a7 po dráze e6-d6-c6-b7, pak musí jít jeho černý kolega k poli c7 přes c3-d4-e5-d6-c7. Černý se může dostat k poli c7 pomocí obejití bílého krále.] **1...Kc3 2.Kd5!!+-** A bílý král vlastním tělem zablokuje černému monarchovi cestu ke spásnému poli c7. Tento manévr je třeba si dobře osvojit! Příklad ukazuje jednu ze zvláštností šachovnice, kterou je dobré si zapamatovat a zejména v koncovkách ji pak i využívat. V běžném zivotě platí, že nejkratší cesta z jednoho místa na druhé je přímá cesta. V našem příkladu tedy cesta krále z f7 k pěšci a7 po polích Kf7-e7-d7-c7-b7-a7, která trvá bílému 5 tahů. To ale na šachovnici neplatí! K poli a7 se lze dostat stejně rychle i "oklikou" po dráze Kf7-e6-d5-c6-b7-a7. Tuto cestu zvládne král také za stejných 5 tahů a navíc tato cesta zabránila v pohybu černému králi!

Ještě podivuhodnějším příkladem na toto téma je famózní studie Richarda Retina. Posuďte sami:



Na první pohled je vše jasné volného bílého pěšce černý král lehce zlikviduje. Je přece v jeho čtverci (viz pravidlo čtverce). Naopak volného černého pěšce na h5 bílý král přece dohonit nemůže...Situace je ale složitější. Bílý král se může vydat na pronásledování černého pěšce nikoli přímo, ale po diagonále (Kh8-g7-f6-e5) a i když pěšce nechytí přiblíží se k vlastnímu pěšci c6 a podpoří ho v jeho postupu a proměně v dámu. Podívejme se jak se mu to podaří. **1.Kg7 h4** [1...Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5 S hrozbou Kf4. 3...h3 4.Kd6 h2 5.c7 Kb7 6.Kd7 remis!] **2.Kf6 h3** [2...Kb6 3.Ke5 S remízou viz minulá varianta.] **3.Ke6!** S remízou.



Ještě podivuhodnější pozice pocházející opět od Richarda Retino. Remíza je opět na první pohled naprosto neuvěřitelná, ale... **1.Kg6 Kb6** [1...h5 2.Kxg7! h4 3.Kxf6 Remíza.; 1...f5 2.Kxg7 f4 3.Kf6 f3 (3...Kb6 4.Ke5) 4.Ke6! Remíza.] **2.Kxg7 h5** [2...f5 3.Kf6 f4 4.Ke5 f3 5.Kd6 Remíza.] **3.Kxf6** Remíza.

Cesta, po které bude král cestovat se musí vybírat velmi pečlivě. Často není ta nejkratší, nebo nejsamozřejmější cestou nejlepší. Silnější strana musí dávat velký pozor, aby soupeř nepřevěděl koncovku obětí pěšce do remízové koncovky typu král a pěšec proti králi. To je aktuální zejména pokud jsou pěšci obou stran na sousedních diagonálách.



1.Kc7 Ka8! [1...a5? 2.b5+-] **2.Kb6 a5!** To je právě zmíněná možnost vynucení remízy přechodem do koncovky s materiální nerovnováhou. **3.b5** [3.Kxa5 Ka7 viz K+p X K kritická pole.] **3...Kb8! =**



Bílý pěšce a4 lehce sebere, ale musí dát pozor aby pak nevznikla remízová koncovka. Například "jednoduché" 1.Kc3 k cíli nevede pro 1/ a3! Okamžitě vzetí 2.bxa3 vede k jasně remízové koncovce. Opatrnější 2.b3 zase posune kritická pole z a4,b4,c4 o řadu blíže k černému králi na a5,b5,c5 a to mu stačí k dosažení remízy. Naprosto špatné by bylo 2.b4 neboť o ovládnutí polí a6,b6,c6 (kritická pole pěšce b4) si může bílý král nechat jenom zdát. Jediná správná cesta k výhře je převod bílého krále k pěšci a4 z druhé strany. **1.Kb1!! a3! 2.b3! Ke5 3.Ka2 Kd5 4.Kxa3 Kc5 5.Ka4 Kb6 6.Kb4** s výhrou.

C) Král a pěšci proti králi a pěšcům

Tyto pozice jsou velmi složité a jejich podrobný výklad bude obsahem kurzů pro středně pokročilé a pokročilé. Zde se omezíme pouze na ukázkou jednoho základního pojmu a to průlomu. Průlom je nutno si opět velmi dobře zapamatovat a osvojit.



Pěšci stojí přímo proti sobě a na první pohled je téměř nemožné, aby si jedna ze stran vytvořila volného pěšce. Opak je však pravdou. Pozice je pro bílého lehce vyhraná! Jak? **1.b6! axb6 [1...cxb6 2.a6! bxa6 3.c6! Kf7 4.c7 Ke7 5.c8D+-] 2.c6!** Hrozí cxb7. **2...bxc6 3.a6!** a bílý pěšec projde do dámy!