

V diagramoch na domácu úlohu si precvičíme, či sme si osvojili „zbrane poslednej záchrany“ ako večný šach, pat, koncovka so strelecom so zlým rohom a či odhalíme správny moment kedy sa vzdať ☺



1) Čierny dosiahol ľahko vyhraného postavenia, vyhráva takmer každý ťah. Rozhodol sa ukončiť partiu rýchlo a jednoducho a zahral 60...Df3+ Biely sa vzdal. Bolo jeho rozhodnutie správne?



2) Čierny stál bez 2 pešiakov na prehru, no biely mu svojou ľahkovážnou hrou umožnil nebezpečnú protihru. Jeho úmysel je obetovať obe veže a vynútiť večný šach. V akom poradí by svoj zámer uskutočnili? a) 44...Va1 alebo b) 44...Vxh3+ 45.gxh3 Va1?



3) Biely je v ťažkom postavení, čierne figúry sú mimoriadne aktívne. V partii sa stalo 40.Sd2 Kd3. Skúste v tomto postavení nájsť pascu alebo taktický trik ktorý umožní bielemu pozíciu zachrániť a otočiť tak negatívny vývoj partie. Aký bude Váš 41. ťah ??



4) Biely stojí na prehru (3 pešiaci sú za kvalitu priveľa) a môže len dúfať v záchranu. Čierny však zahral neopatrne 1...f5? Nájdite postup ako bieleho zachrániť. Ak si nebudete vedieť rady, nápoveda: pre strelca je h1 „zlý roh“.

Riešenia domácej úlohy:

- 1) Na prvý pohľad sa zdá, že biely sa vzdal oprávnene, veď varianta 60...Df3+ 61. Dxf3 gxf3 62. Kxf3 Kg1 hovorí jasnou rečou – čierneho h- pešiaka nič nezastaví. Ale! Keď chcete v budúcnosti zachraňovať zlé postavenia, musíte sa naučiť schopnosti nachádzať **prekvapivé neočakávané ťahy**. Ťah Df3+ bol totiž hrubá chyba ktorá mohla vyhodiť do koša pól bodu (remíza miesto jasnej výhry čierneho). Obaja súper prehliadli nečakaný „neautomatický“ ťah **62. Kf2!** a ani dvaja pešiaci navyiac čiernemu nepomôžu napr. 62...Kh1 63.Kf1 h2 64.Kf2 pat, alebo 63...f2 64.Kxf2 s remízou. Je to dôležitý obranný motív v pešcových koncovkách – zapamätajte si ho!
- 2) Oba ťahy vyzerajú lákavo a nie je ľahké sa správne rozhodnúť. Tu pomôže len poctivý presný prepočet. Keď už vám súper v prehranom postavení ponúkne takúto šancu, je dobré si sadnúť, nezahrať zbrklo prvý nápad a všetko si poriadne prerátať premyslieť. Správna odpoveď je že čierny mal zahrať **44...Va1!! 45.Dxa1** (dokonca k prehre bieleho by viedlo 45.Vc1? Va2 46.Vc2 Vxc2 47.Dd3+ Dg6!) **Vxh3+ 46.gxh3 Dxh3+ 47.Kg1 Dg3+ 48.Kf1 Dxf3+** a biely nemomôže uniknúť kráľom z večného šachu cez e1 pretože by prišlo Dh1+. V partii sa stalo chybné 44...Vxh3+?? 45.gxh3 Va1, načo mohol biely pekne vyhrať 46.Vc1! Va2 (večný šach sa nekoná po 46...Vxc1 47.Dxc1 Dxh3+ 48.Kg1 Dg3+ 49.Kf1 Dxf3+ 50.Ke1! – biely kráľ zo šachov unikne, lebo Dh1+ už nie je hrozba, dáma stojí na c1 bližšie ako na a1, takže ju pokryje unikajúci kráľ) 47.Vc2!! (ťažký ťah na nájdenie z diaľky pri prepočte) Vxc2 48.Dd3+ Dg6 49.Dxg6+ Kxg6 50.Vxd5 s výhrou.
- 3) Po 40.Sd2 Kd3 to s bielym naozaj nevyzerá dobre. Po nejakej pasívnej obrane typu 41.Se1 by zrejme postupne prehral. Skúsil preto podľa nášho princípu „narušiť trend partie“ a nastražil pascu, ktorá má zaujímavý psychologický podtext. V koncovkách s rôznofarebnými strelcami sa obvykle prevaha neuplatňuje ľahko. Tak prečo súperovi neponúknuť možnosť zbaviť sa ich? **41.Ve1!?** ak by čierny teraz pokojne ustúpil, stál by naďalej na výhru napr.: 41...Sc6 42.Ve2 Va4 atď. On však prehliadol zámer bieleho a zahral **41...Kxd2?** na čo prišlo **42.Vxd4 Vxc3** (uvoľňuje cestu svojmu b-pešiakovi a zároveň kontroluje súperovho c-pešiaka) **43.Ve2+!** až teraz si čierny uvedomil čo spôsobil. Zmiznutím blokujúceho strelca zrazu získal mimoriadne na hodnote postupivý pešiak c5 a čierne figúry stoja tak nešťastne, že čierny kráľ nemôže utiecť z večného šachu na Ve1-e2, pretože ak by vstúpil na tretiu radu, biely by vymenil veže a pešiak „c“ by došiel do dámy. Nasledovalo už iba: **43...Kc1 44.Ve1+ Kb2 45.Ve2+ Kb1** (45....Kb3?? 46.Ve3!) **46.Ve1+ remíza.**
- 4) Ak si uvedomíme že strelce má h1 ako nesprávny roh, stačilo by nám k remíze odovzdať svoju vežu za pešiakov „f“ a „g“. Práve posledný neopatrný ťah čierneho nám to umožní. **2.Vd5!** ak teraz strelce ustúpi tak že prestane kontrolovať pole f4, biely uskutoční svoju záchrannú myšlienku, napr. **2...Sf6 3.Vxf5! gxf5 4.Kf4** a biely zlikviduje aj pešiaka „f“ a na šachovnici je remíza 4...h5 5.Kxf5 s ďalším pochodom kráľa do rohu h1. Ak si čierny uvedomí čo biely zamýšľa, môže ustúpiť tak aby nešlo Kf4, ale ani to mu už nepomôže, biela veža je veľmi pohyblivá a bude ho neustále napádať. Napr. 2...Sc7 3.Vd7 Sa5 4.Vd5 remíza, alebo 2...Sh2 3.Vd2 Sg1 4.Vg2 s ďalším bránim na g6 – remíza. Pekný únik z hrobárovej lopaty ☺