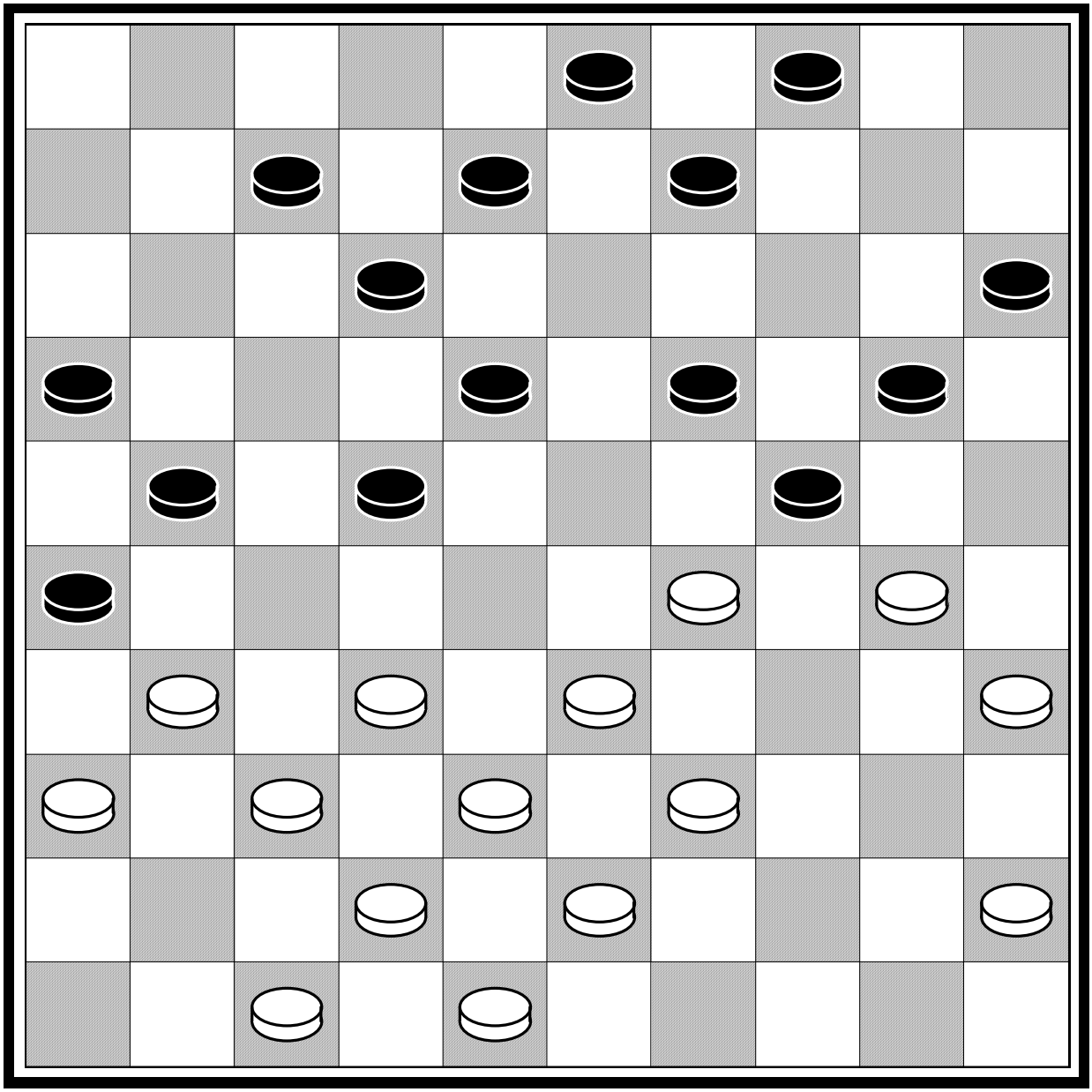
KURZ MEZINÁRODNÍ DÁMY



Příručka pro začínající a mírně pokročilé hráče
mezinárodní dámy (na desce 10 x 10)



Kurz mezinárodní dámy

Tjalling Goedemoed
Napsáno v prosinci 2008,
Leeuwarden / Nizozemsko

Diagram: Kompozice A. Jermakova. Bílý na tahu vyhraje!

Obsah

Úvod
1. Notace
2. Kombinace
3. Úder Filipa
4. Úder nováčka
5. Královský úder
6. Úder podpatkem
7. Kulečníkový úder
8. Úder bomba
9. Obloukový úder
10. Úder Napoleona
11. Další kombinace
12. Forcing – vynucená kombinace
13. Volné tempo
14. Využití pravidla většiny
15. Kombinace přes dámu
16. Křídelní útok
17. Oběť
18. Hrozby
19. Kameny základní řady
20. Jak donutit soupeře k chybě
21. Údery do dámových polí
22. Chytáky dámy
23. Formace
24. Zablokování
25. Zablokování pomocí taktiky
26. Využití slabin
27. Vazby
28. Rohatka
29. Kleště
30. Vazba krátkého křídla
31. Další vazby
32. Koncovky
33. Opozice
34. Dáma proti kamenům
35. Hlavní diagonála
36. Dvojník
37. Kvadranty desky
38. Vynucený chyták dámy
39. Taktika v koncovkách
40. Užitečné koncovky

Použitá literatura

Opleiding tot het Sijbrands diploma
B. Dollekamp / H. Hylkema

Prisma Damboek
R.C. Keller

Monografie van de Coup Royal
Herman de Jongh

DamMentor
Tj. Goedemoed

Slagzetten in het klassieke middenspel
J. Stokkel / P. Levels

Geforceerd winnen
H. de Waard

500 Lokzetten op het dambord
H. de Waard

Kleine schuifdwangproblemen
A. v.d. Stoep

Strategie der honderd velden
J. F. Moser

Alle typezetjes
A. van der Stoep

Praktische damcombinaties (31) (34) (35)
I. Koeperman

Turbo Dambase
K. Bor

Strategie en taktiek
H. Wiersma / Tirion Sport

Honderd praktische problemen
V. Bulat

Úvod

Toto je kurz pro všechny, kdo chtějí začít hrát dámu na vyšší úrovni. Nejen začátečníci, ale i mírně pokročilí se z něj mohou hodně naučit.

Mezinárodní dáma skýtá nepřeberné množství triků a překvapení. Nejdůležitější z nich se jmenuje kombinace, neboli úder. Množství a různorodost těchto taktických pastí je tak velké, že i velmistři občas v partii vyhrávající kombinaci přehlédnou. Kombinace, oběti, forcingy a další triky dělají dámu velmi atraktivní pro hraní, sledování a studium!

Naučit Vás více vyhrávat není jediným cílem této knihy. Rád bych Vám také ukázal krásy a umění našeho sportu.

V každé lekci najdete teoretickou část s příklady, které si můžete přehrát na desce. Poté následuje množství příkladů k procvičení tématu. Řešení úloh si můžete zapisovat do pracovního sešitu. Autorská řešení všech úloh si najdete po každé 10. lekce.

Obvyklé zadání je najít kombinaci. Taková cvičení jsou označena písmenem **C**.
Třeba **C 3.4** znamená cvičení 4 z lekce 3: Bílý vyhraje pomocí kombinace.

Tento kurz se zaměřuje především na taktickou stránku hry. Do taktiky řadíme kombinace, forcingy, chytáky apod. V knihách druhé části se blíže seznámíme se strategií mezinárodní dámy.

Přeji Vám, abyste se z této knížky hodně naučili, a věřím, že tím víc Vás bude dáma bavit!

Tjalling Goedemoed, červen 2008

O autorovi

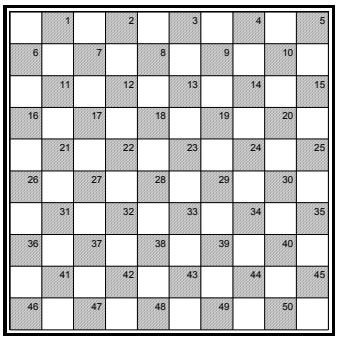


Tjalling Goedemoed je zkušený trenér mezinárodní dámy. Trénoval celou řadu úspěšných mladých hráčů, včetně účastníků Mistrovství světa a Evropy. Goedemoed je autorem holandské učebnice “Strýček Ian učí synovce hrát dámu“. Goedemoed vytvořil také 5 interaktivních počítačových programů různé úrovně. Obsahují tisíce cvičení rozličné obtížnosti a mají název DamMentor. Programy lze objednat na www.bondsbureau@kndb.nl

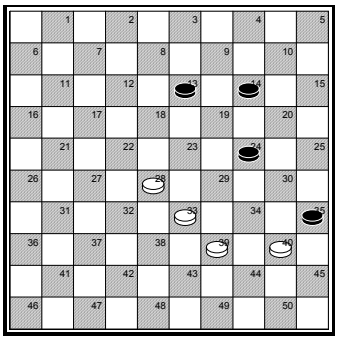
Poděkování

Rád bych poděkoval Edwinu Twiestovi za technickou korekturu a Martijnu de Jongovi a Martijnu van der Klisovi za korekturu anglické verze tohoto Kurzu.
Poděkování patří také Fritsi Luteijnovi za finanční podporu Kurzu, díky které je knížka volně dostupná po celém světě.

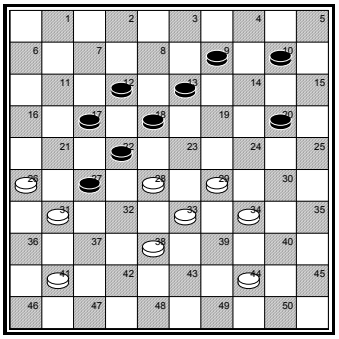
1. Notace



Tmavá pole desky jsou číslována od 1 do 50 (viz diagram). Na začátku partie leží černé kameny na polích 1 až 20 a bílé na polích 31 až 50.



Nyní můžeme zapisovat tahy.
33 – 29 znamená, že se kámen 33 přesunul na pole 29. Po tomto tahu černý skáče přes 3 kameny:
35 x 22 (kvůli pravidlu většiny musíte přeskákat největší možný počet figur!). Kámen 35 se přesunul na pole 22. Protože se jednalo o skok, píšeme mezi čísla polí znaménko "x" namísto "-".
Bílý poté hraje 29 x 27 a vyprázdní desku skokem přes 4 kameny.



Zde bílý provádí hezkou kombinaci zvanou *Turecký úder*.

Cvičení 1.1: Postavte si pozici z předchozího diagramu na desku a zahrajte následující tahy:

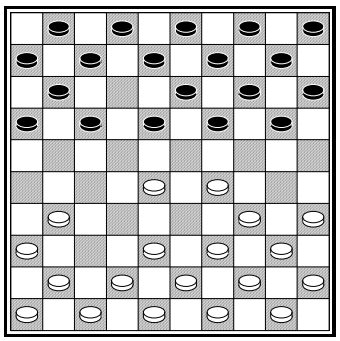
26 – 21 17 x 46
28 x 19 46 x 14
29 – 23 14 x 29

Nyní zapište závěrečný skok bílého!

Cvičení 1.2: Umístěte na desku všechny kameny do základní pozice a poté zkuste si zahrát níže zapsané tahy. Před každým tahem se nachází číslo, značící o kolikátý tah v pořadí se jedná. Takže 1.32 – 28 znamená, že se v prvním tahu partie bílý kámen z pole 32 přesunul na pole 28.

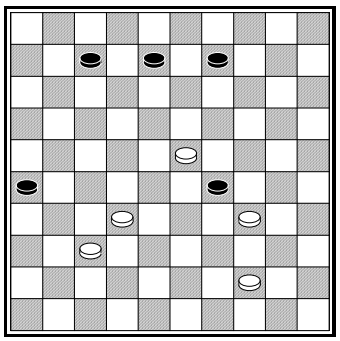
1.32 – 28 18 – 23
2.33 - 29 23 x 32
3.37 x 28 12 – 18?

Otazník (?) znamená chybu nebo slabý tah. Vykřičník (!) naopak značí silný tah.



Nyní byste na desce měli mít tuto pozici. Bílý může provést kombinaci. To znamená, že byste měli nějaké své kameny obětovat, aby je soupeř přeskočil, a na závěr byste přeskočili jeho kameny, a to více kamenů, než přeskočil on. Zkuste kombinaci najít!

Cvičení 1.3



Černý právě provedl tah, kterým napadl bílé kameny ve dvou směrech najednou.

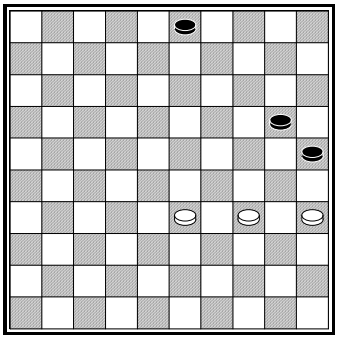
Jaký byl ten tah?

Zahrajte následující tah:

1.37 – 31!

Jak teď musí černý skákat? Zapište skoky černého a bílého.

Cvičení 1.4



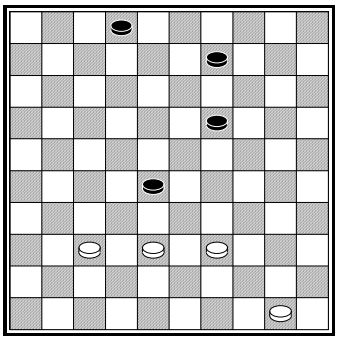
Bílý může získat **kámen 20**, pokud na něj zaútočí. Zapište 3 tahy, jež má bílý zahrát. Ukážeme Vám, co bude hrát černý:

…… **3 – 9**

…… **9 – 14**

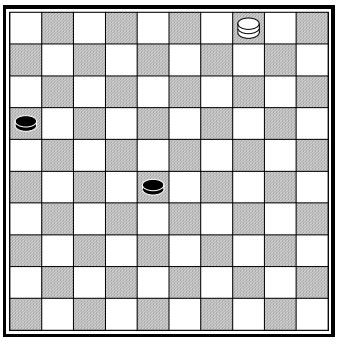
……

Cvičení 1.5



Kámen 28 není dobře bráněn. Bílý ho může získat, pokud jej správně napadne. Zapište tah, kterým bílý získá kámen.

Cvičení 1.6



A ještě jednou.. Bílá dáma má za úkol zastavit postup černých kamenů. Nejprve zablokujte kámen 16 a poté i ten druhý.

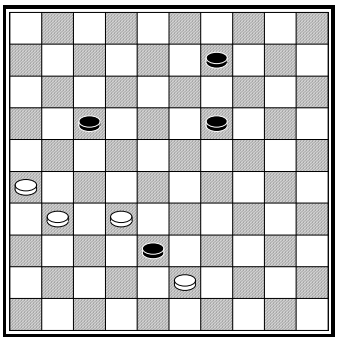
…… **28 – 33**

…… **16 – 21**

…… **33 – 39**

……

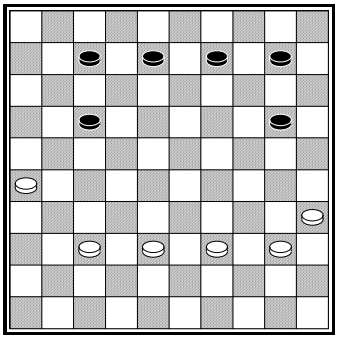
Cvičení 1.7



Bílý zahraje tah, po němž musí soupeř skočit přes 3 kameny. Poté bílý kámen přeskočí 4 kameny a stane dámou.
Zapište výše popsané tahy pomocí notace.

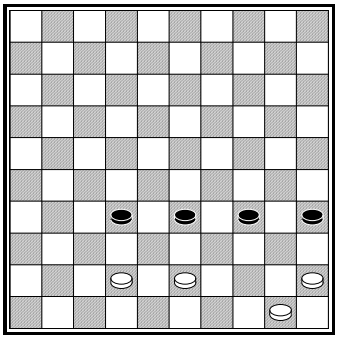
2. Kombinace

Kombinace (úder) je pořadí tahů, kde cíleně dáváte soupeři skákat přes své kameny a na závěr přeskočíte více jeho kamenů, než jste obětovali, nebo získáte dámu.



Bílý obětuje všechny kameny, kromě jednoho, kterým provede závěrečný skok.

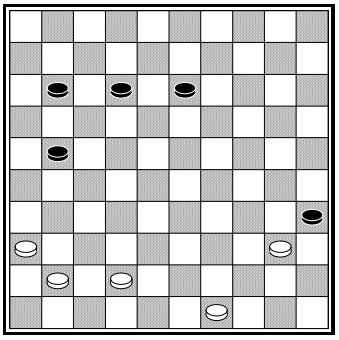
1.26 – 21 17 x 26
2.37 – 31 26 x 37
3.38 – 32 37 x 28
4.39 – 33 28 x 39
5.40 – 34 39 x 30
6.35 x 11



V diagramu výše musíte obětovat kameny ve správném pořadí. Kdybyste zahráli 1.45 – 40?, skočil by černý 34 x 45 a nic byste nezískali.

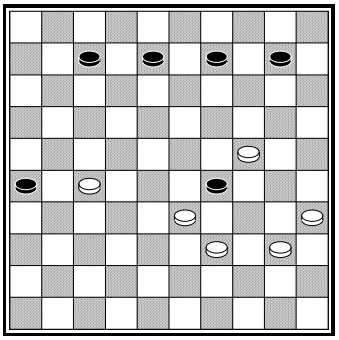
1.42 – 38 33 x 42
2.43 - 39 34 x 43
3.45 – 40 35 x 44
4.50 x 28

☼ Když hledáte kombinaci, položte si otázku: kam bych umístil soupeřův kámen, aby mi umožnil vícenásobné braní?



Bílý potřebuje soupeřův kámen na poli 31!
Musí začít tahem 49 – 43, protože pokud si zahraje něco jiného, bude muset po skoku 35 x 44 skákat také: 49 x 40 a poté již nebude na tahu!

1.49 – 43! 35 x 44
2.43 – 39 44 x 33
3.42 – 38 33 x 42
4.41 – 37 42 x 31
5.36 x 9

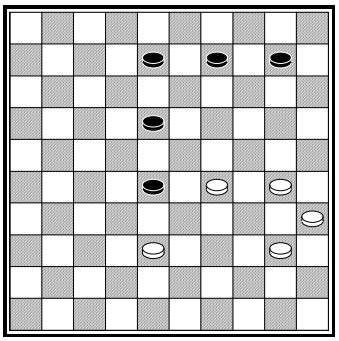


Bílý chce přesunout černý kámen na pole 20 a kámen 26 na pole 30. Protože černý v příštím tahu skáče, má bílý volné tempo!

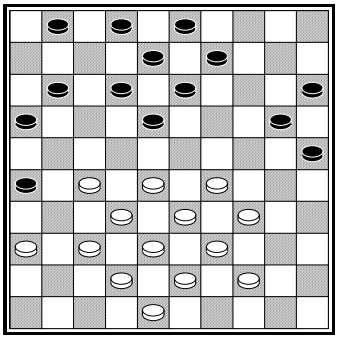
1.33 – 28! 29 x 20
2.27 – 21 26 x 17
3.28 – 22 17 x 28
4.39 – 33 28 x 39
5.40 – 34 39 x 30
6.35 x 11

☼ Když hledáte kombinaci, dávejte si pozor na tahy, nimiž můžete kameny obětovat!

Cvičení 2.1

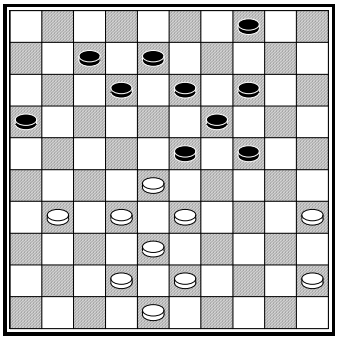


Zapište kombinaci za bílého!



Někdy musíte během kombinace skákat také. Ale hned po takovém skoku musí nasledovat soupeřův skok, abyste zůstali na tahu a mohli v kombinaci pokračovat. Bílý odstraní kámen 13, aby mohl skočit a získat dámu.

1.34 – 30! 25 x 23
2.28 x 19 13 x 24
3.37 – 31 26 x 28
4.33 x 4



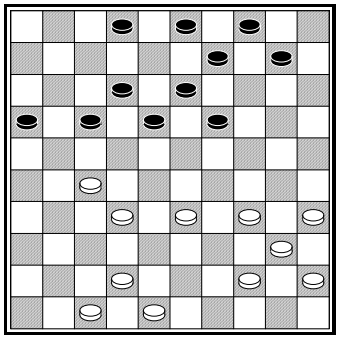
Bílý obětuje 3 kameny, aby závěrečným skokem získal 4 soupeřovy:

1.33 – 29 24 x 22
2.32 – 28 [na výběr]
3.38 x 20

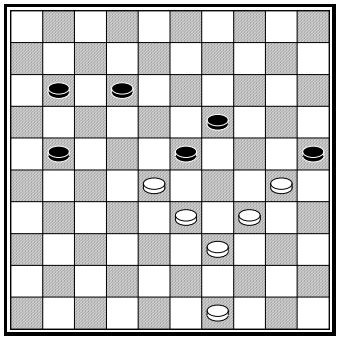
V prvním svém tahu musí černý skákat přes co nejvíce kamenů. Ve druhém tahu si může skok zvolit, ale výsledek kombinace tím neovlivní.

☼ V kombinacích hraje pravidlo většiny důležitou roli. Vždy musíte skákat přes největší počet figur!

Cvičení 2.2

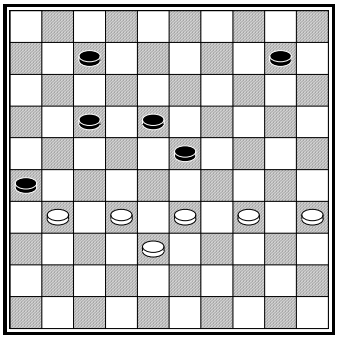


Bílý je na tahu a může provést kombinaci. V prvním svém tahu musí černý skákat přes co nejvíce kamenů. Zapište kombinaci!



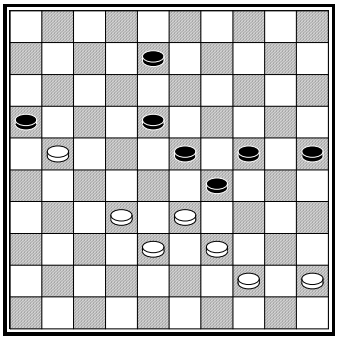
Přesun černého kamene na pole 34 zajistí bílý pomocí skákání dozadu 34 x 43.

1.33 – 29 23 x 32
2.29 – 23 19 x 28
3.39 – 33 28 x 39
4.34 x 43 25 x 34
5.43 – 39 34 x 43
6.49 x 18



Bílý ve druhém tahu skáče, ale černý musí skákat znovu, takže kombinace pokračuje.

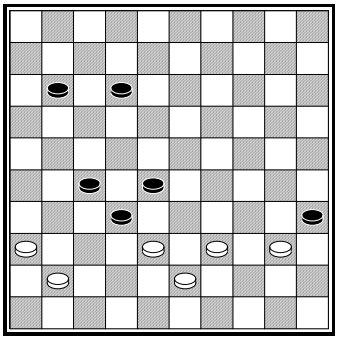
1.33 – 28 26 x 37
2.28 x 19 37 x 28
3.19 – 14 10 x 19
4.38 – 33 28 x 30
5.34 x 2



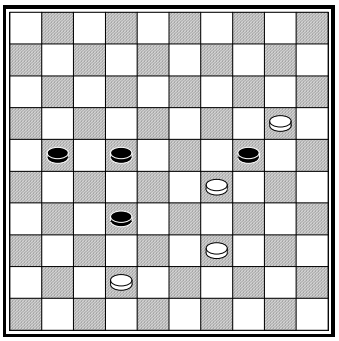
Během kombinace skáče bílý přes dva kameny. Vyražení kamene 23 umožňuje bílému závěrečný skok 45 x 3.

1.33 – 28! 16 x 27
2.28 x 30 25 x 43
3.38 x 49 27 x 38
4.49 – 43 38 x 40
5.45 x 3

Cvičení 2.3

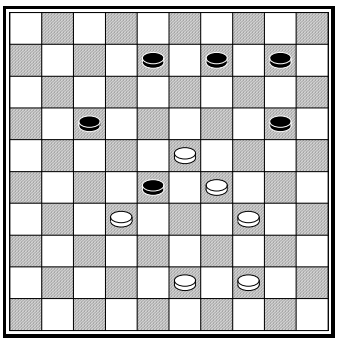


Zapište kombinaci za bílého!



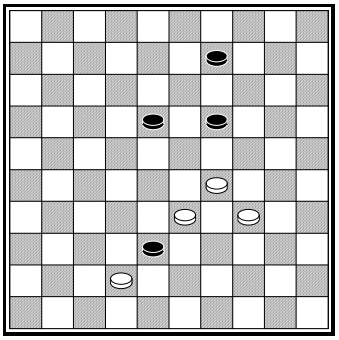
Někdy se vyplatí prozkoumat i ten nejbláznivější tah, jaký můžete zahrát! Černý hrozí skočit přes jeden nebo dva kameny (pokud se nic nezmění, bude samozřejmě muset skočit přes 2). Bílý mu však může nabídnout tři kameny!

1.42 – 38 32 x 23
2.20 x 16

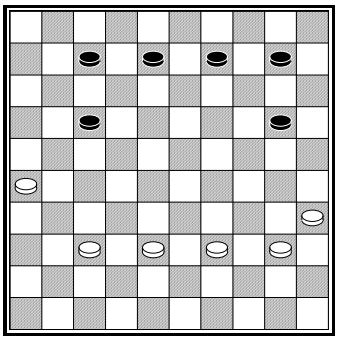


1.29 – 24! 20 x 27
2.23 x 5

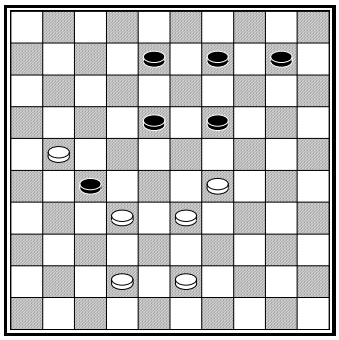
Cvičení 2.4



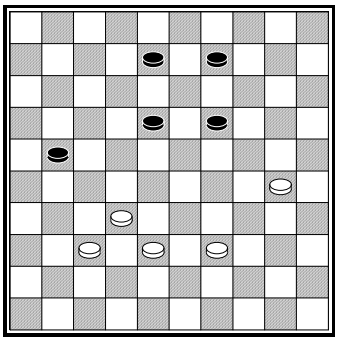
Zapište kombinaci za bílého!



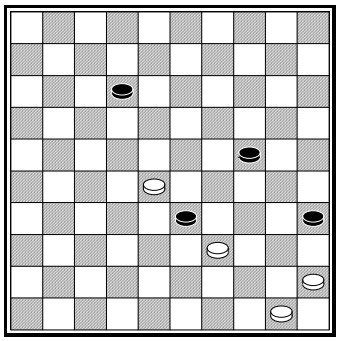
C 2.1



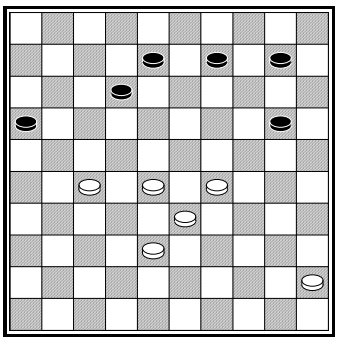
C 2.5



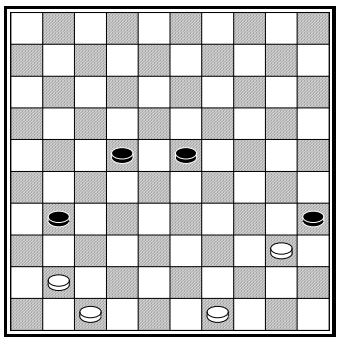
C 2.2



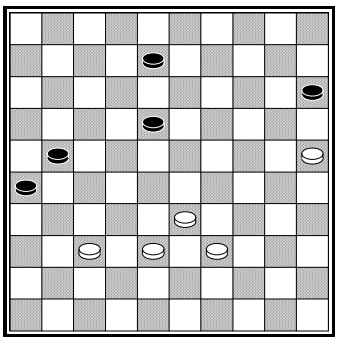
C 2.6



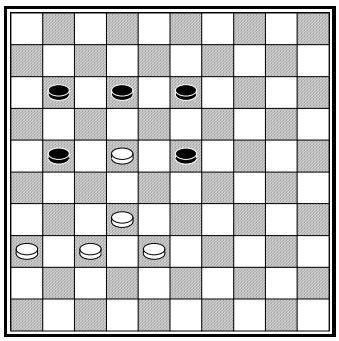
C 2.3



C 2.7



C 2.4



C 2.8

3. Úder Filipa

Ve francouzštině slovo kombinace (úder) je ***coup***. Mnohé kombinace mají jména. Většinu z nich vymysleli Francouzi, nejsilnější hráči světa na počátku 20. století. Jeden z nejdůležitějších druhů kombinace se jmenuje po slavném francouzském dámistovi jménem Philippe. Úder Filipa se používá ve spoustě partií.

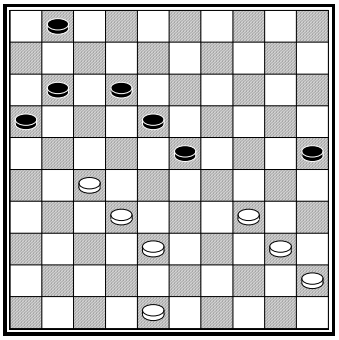
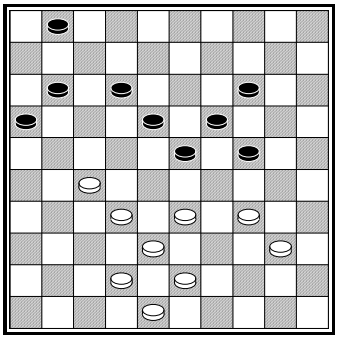


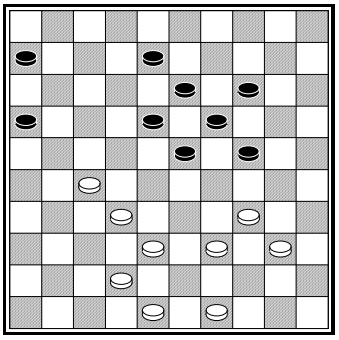
Diagram ukazuje základní princip úderu Filipa.
Bílý potřebuje splnit tyto úkoly:
Vyrazit kameny 18 a 16.
Přidat černý kámen na pole 34.
Poté skočit přes 4 černé kameny: 40 x 16.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.34 – 30 25 x 34
4.40 x 16



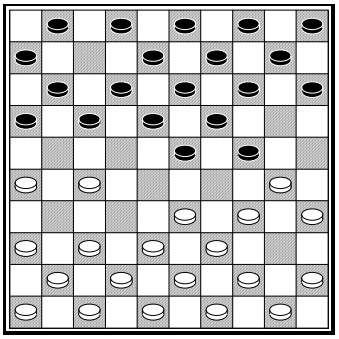
Stejný vzorec, nyní však bílý skáče z pole 38 na 16.

Cvičení 3.1 Zapište tahy pro tento úder Filipa!



V tomto případě skáče bílý z pole 38 na 20. Kámen 20 poté prochází do dámy.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.34 – 30 24 x 33
4.38 x 20



Kameny 16 a 18 jsou v tomto případě odstraněny jiným způsobem:

1.26 – 21 17 x 26
2.27 – 22 18 x 27
3.37 – 31 16 x 37
4.41 x 21 16 x 27
5.33 – 29 24 x 33
6.38 x 16

Podívejme se, jakou roli může úder Filipa sehrát již v zahájení:

1.33 – 28 18 – 23
2.39 – 33 12 – 18
3.44 – 39 7 – 12
4.31 – 26 20 – 25?

Bílý umístil kámen ve 4. tahu na kraj desky v očekávání, že udělá soupeř totéž. Nyní vyrazí kameny 18 a 16 a poté provádí tah 34 – 30:

5.28 – 22 17 x 28
6.33 x 22 18 x 27

7.32 x 21 16 x 27
8.34 – 30 25 x 34
9.40 x 16

Anebo jiné zahájení:

1.32 – 28 18 – 23
2.38 – 32 12 – 18
3.31 – 27 7 – 12
4.43 – 38 20 – 24
5.37 – 31 17 – 21

Bílý obvykle hraje v podobných pozicích 31 – 26, ale v této partii se pokusil soupeře nachytat:

6.27 – 22 18 x 27
7.31 x 22 12 – 18?

Černý napadá kámen 22, bílý ale má připravenou kombinaci:

8.22 – 17! 21 x 12

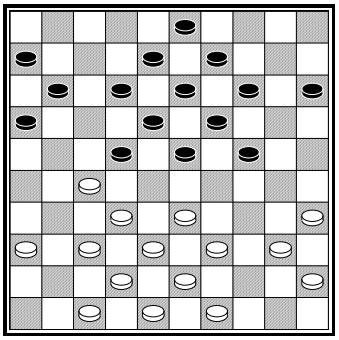
Po 11 x 22 9.28 x 26 by bílý získal kámen.

9.28 – 22 18 x 27
10.32 x21 16 x 27
11.33 – 29 24 x 33
12.38 x 16

Nyní změníme 4. tah černého. Necháme ho zahrát:

4… 17 – 22
5.28 x 17 11 x 31
6.36 x 27 1 – 7
7.49 – 43 20- 24
8.41 – 36

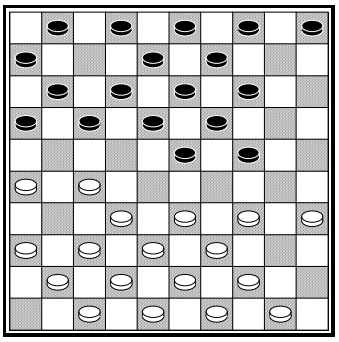
Cvičení 3.2 Bílý doufá, že nyní černý provede chybný tah, jenž umožní bílému úder Filipa. S jakým tahem černého počítá?



1.33 – 28! 22 x 44

Černý musí skočit přes 2 kameny, čímž umožní bílému vyrazit kameny 18 a 16.

2.27 – 22 18 x 27
3.32 x 21 16 x 2 7
4.43 – 39 44 x 33
5.38 x 16



Provést v této pozici úder Filipa je poněkud těžší, protože má černý několik skoků na výběr. Dobře se soustřeďte, abyste porozuměli, co se na desce děje.

1.27 – 22!

Nyní má černý tahy na výběr. Pokud skočí 18 x 27, je další kombinace jednoduchá: 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16 a má bílý 2 kameny navíc. Proto udělá černý lépe, pokud si zvolí 17 x 28.

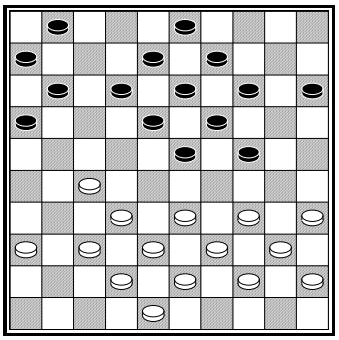
1… 17 x 28
2.33 x 22 18 x 27
3.32 x 21 16 x 27

Prvního cíle jsme dosáhli. Kameny 18 a 16 jsou pryč. Nyní potřebujeme umístit černý kámen na pole 33. Bílý za to obětuje 3 kameny.

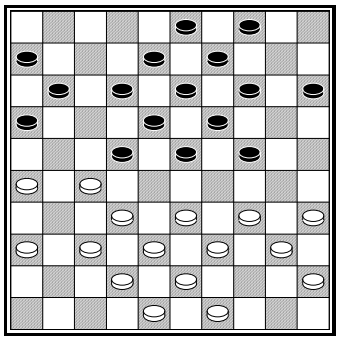
4.35 – 30! 24 x 35
5.44 – 40 35 x 33
6.38 x 16

Zdá se, že je pozice vyrovnána. Pokud se však podíváte pozorněji, zjistíte, že kámen 27 nelze ubránit. Takže bílý získá kámen. Zkontrolujte si to samostatně.

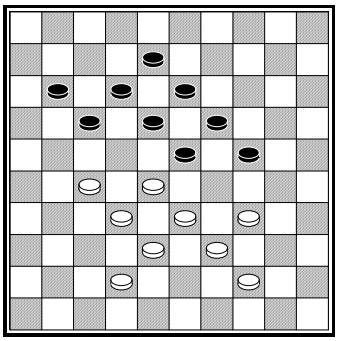
Ve cvičeních **3.1** až **3.8** je bílý na tahu a provede úder Filipa.



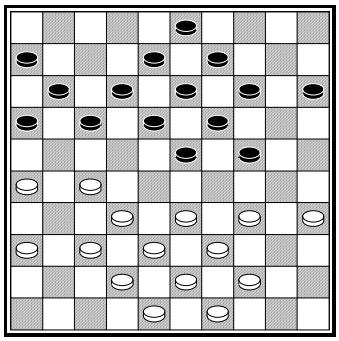
C 3.1



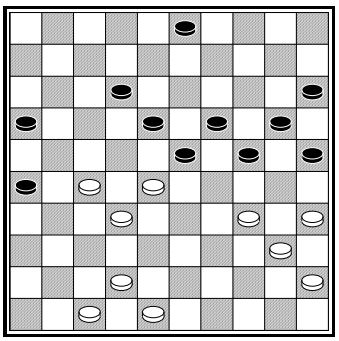
C 3.5



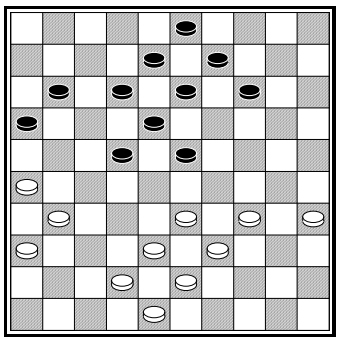
C 3.2



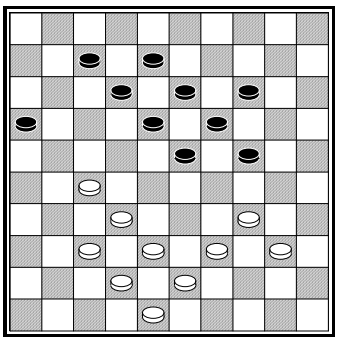
C 3.6



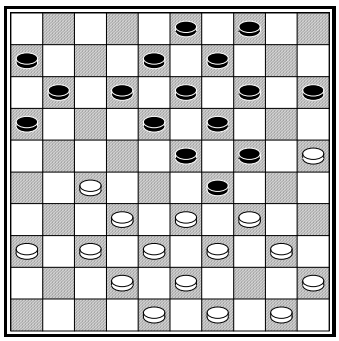
C 3.3



C 3.7



C 3.4



C 3.8

4. Úder nováčka

Tento kombinační motiv se jmenuje v holandštině podle města Harlem v Nizozemsku. Je to velice známá kombinace.

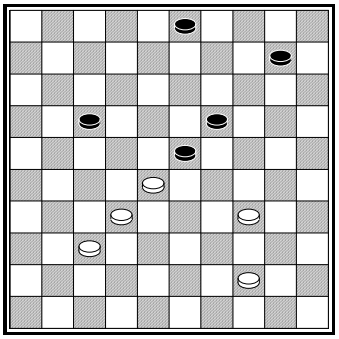
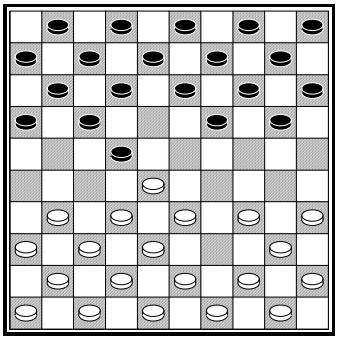


Diagram znázorňuje princip tohoto typu kombinací. Bílý vynutí soupeře přemístit 3 kameny do řady, a to na pole 19, 23 a 28. Poté vyrazí prostřední kámen, v našem příkladu je to kámen 23. Na závěr skočí přes 3 kameny tahem 32 x 5.

1.28 – 22! 17 x 28
2.34 – 29 23 x 34
3.32 x 5

Úder nováčka je tak proslulý, protože se objevuje již ve druhém tahu partie! Jen se podívejte:

1.33 – 28 18 – 22
2.39 – 33?



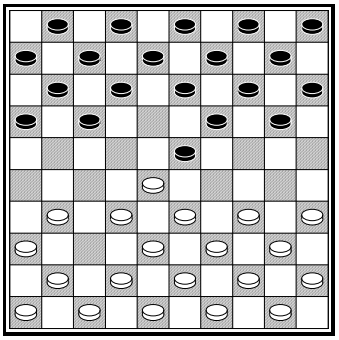
Byla to chyba. Nyní získá černý dva kameny:

2…. 22 – 27
3.32 x 21 16 x 27
4.31 x 22 19 – 23
5.28 x 19 17 x 30
6.35 x 24 20 x 29

Kámen na poli 19 je ztrácen také.

Stejným způsobem lze vyhrát také po:

1.32 – 28 18 – 23
2.37 – 32?

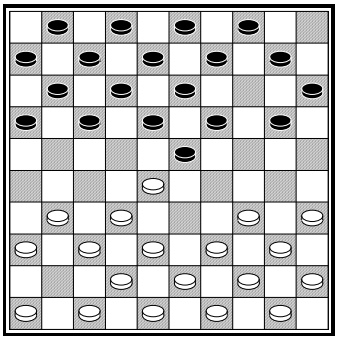


Černý může přemístit 3 soupeřovy kameny do jedné řady: na pole 32, 28 a 23. Poté vyrazí kámen 28. Pak skočí 19 x 26.

1… 23 – 29!
2.33 x 24 20 x 29
3.34 x 23 17 – 22
4.28 x 17 19 x 26

Úder nováčka se často vyskytuje na začátku partie. Přehrajte si tyto tahy:

1.32 - 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28 5 – 10?



Stejný vzorec: Bílý přemístí 3 černé kameny do řady na pole 19, 23 a 32 a poté vyrazí prostřední kámen 23.

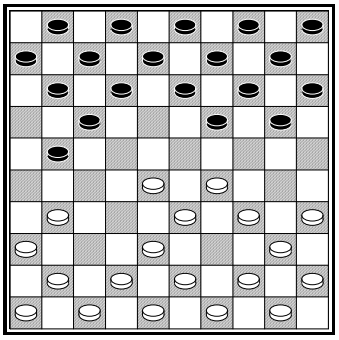
Dokážete si popsanou kombinaci představit?

Ze základní pozice si zahrajeme:

1.32 – 28 18 – 23
2.33 – 29 23 x 32
3.37 x 28 16 – 21

Bílý může provést výměnu 4.28 – 23 19 x 28 5.29 – 24 20 x 29 6.34 x 32 nebo může hrát 4.31 – 26 či 4.38 – 33.
Přirozený tah 4.39 – 33 směrem do centra (což je většinou správné, jak si to ještě ukážeme) je potrestán úderem nováčka:

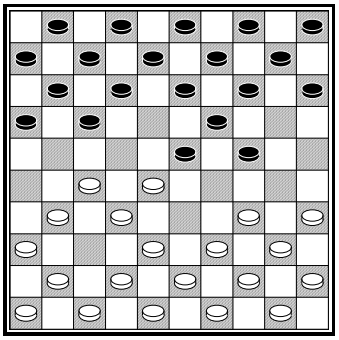
4.39 – 33?



4… 21 – 27!
5.31 x 22 19 – 23
6.29 x 18 12 x 32
7.38 x 27 17 x 30

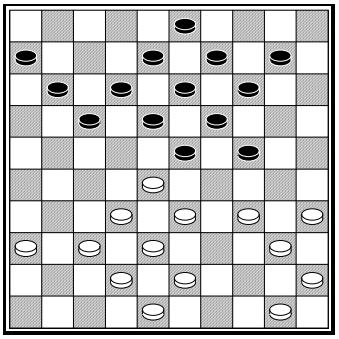
Ze základní pozice si zahrajeme:

1.33 – 28 18 – 23
2.31 – 27 20 – 24
3.37 – 31?



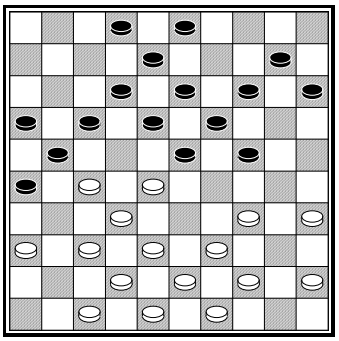
Černý využije pravidlo většiny (totiž vždy musíte skákat přes největší možný počet figur) a provede úder nováčka:

1… 23 – 29!
2.34 x 23 17 – 22
3.27 x 18 13 x 33
4.38 x 20 19 x 26



Bílý nejprve vyprázdní pole 14. Poté přinutí černý kámen skočit na pole 28 způsobem, který byste si měli zapamatovat.

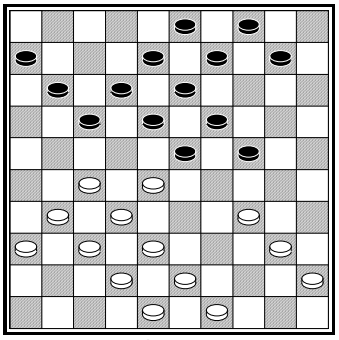
1.34 – 29 23 x 34
2.40 x 20 14 x 25
3.35 – 30 25 x 34
4.28 – 22 17 x 39
5.38 – 33 39 x 28
6.32 x 5



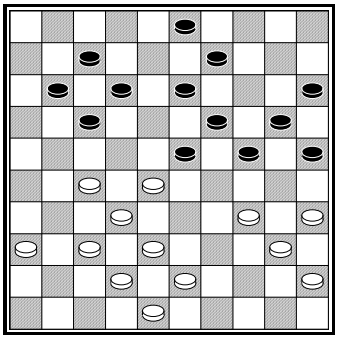
Bílý musí obětovat hodně kamenů, než provede závěrečný vítězný skok.

1.27 – 22 18 x 27
2.36 – 31 27 x 36
3.28 – 22 17 x 28
4.35 – 30 24 x 35
5.44 – 40 35 x 33
6.38 x 20 15 x 24
7.32 x 5

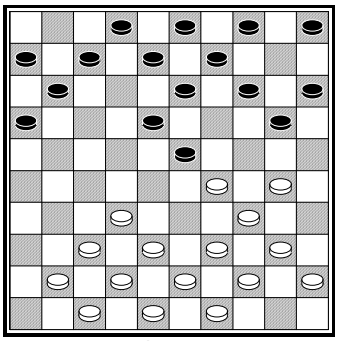
V každém z následujících cvičení je bílý na tahu a může provést úder nováčka.



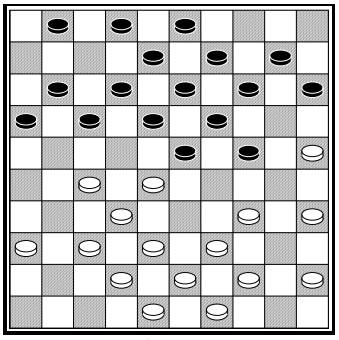
C 4.1



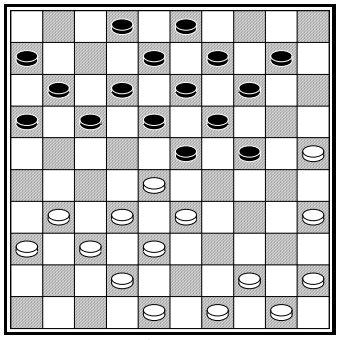
C 4.2



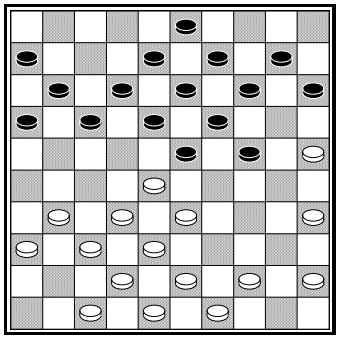
C 4.3



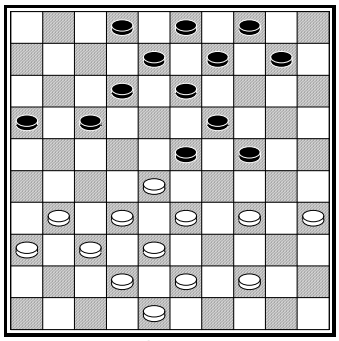
C 4.4



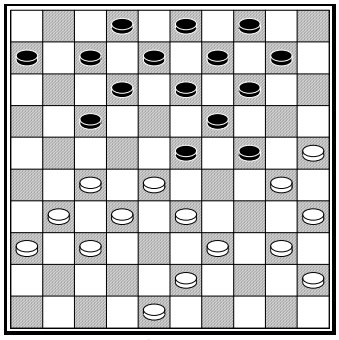
C 4.5



C 4.6

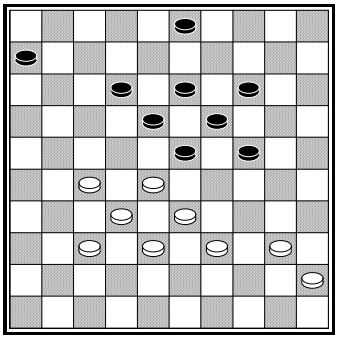


C 4.7



C 4.8

5. Královský úder

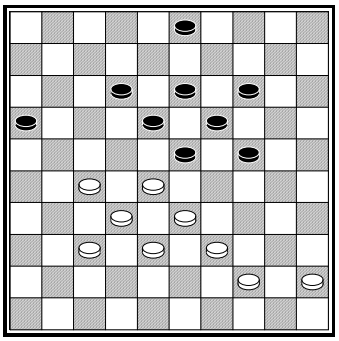


Vzorec královského úderu vypadá takto:

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.40 x 7

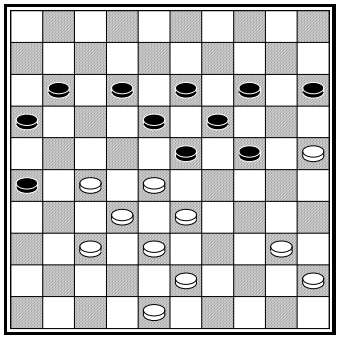
První tah 27-22 umožňuje dosáhnout několika cílů:
Kámen 18 je odstraněn.
Protože zmizí kámen 32, musí černý skákat přes 3 kameny na pole 34.
Bílý skočí přes několik černých kamenů svým kamenem 40.

☼ Kameny 40 a 45 hezky spolupracují. Koloně z kamenů 40 a 45 říkáme Olympik.



V tomto příkladu není olympik ještě zformován. Během kombinace však bílý získá volné tempo nutné k jeho vytvoření tahem 44 – 40.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.44 – 40! 16 x 27
4.40 x 7



Bílý má velkou poziční výhodu, protože má olympik. Vytváří hrozbu tahem

1.43 – 39!

Hrozba znamená silný tah, jejž byste provedl jako svůj příští tah (většinou ním začíná kombinace). V našem příkladu by bílý v dalším tahu zahrál 27 – 22!!. Takže můžeme říct, že bílý hrozí provést královský úder.
Jak může černý této vyhrávající kombinaci zabránit?
Pokud zahraje 11 – 17 nebo 12 – 17, bílý získá kámen pomocí tahu 27 – 22!. Jediný tah, po němž černý neztratí kámen, je 15 – 20. Poté bílý prodlouží svou kolonu 40, 45 přidáním kamene na pole 34. Tím vytvoří kolonu 34, 40, 45.

1… 15 – 20 2.39 – 34!

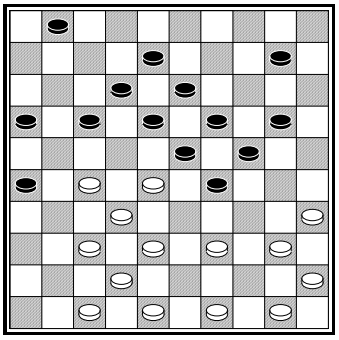
Máme další hrozbu. Bílý chce provést výměnu 34 – 29 23 x 34 40 x 29 a tak si vybudovat strategicky vyhranou pozici.

Například: 2…. 11 – 17 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 17 – 21 5.45 – 40 12 -17 6.40 – 35 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 7.32 – 28 12 – 17 8.38 – 32 17 – 22 (Po 17 – 21 9.48 – 42 by černý musel obětovat hodně kamenů.) 9.28 x 17 19 – 23 10.27 – 22! 18 x 38 11.29 x 9 14 x 3 12.25 x 14 38 x 29 a bílý vyhraje.

Po 2… 24 – 30 3.34 – 29! 23 x 34 4.40 x 29 30 - 35 následuje jednoduchý úder 29 – 23 B+1.

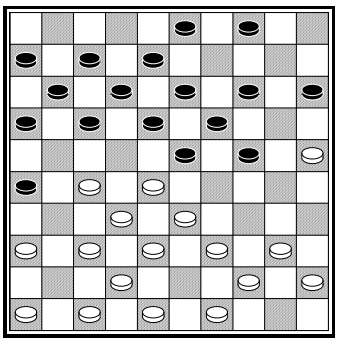
Po 2… 23 – 29 3.34 x 23 18 x 29 hraje bílý 4.48 – 43 11 - 17 (stejný plán má bílý i po 13 - 18) 5.43 – 39 17 – 21 6.40 – 35 a příští tah bílého je 35 – 30 + (výhra).

V této běžné posici jsme viděli praktické využití některých nápadů.

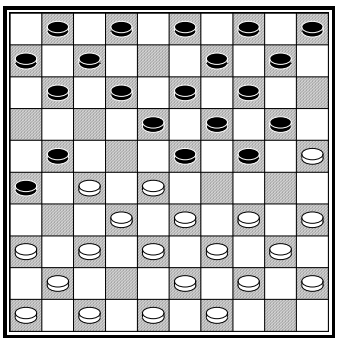


Někdy je královský úder jen počátkem další kombinace. V tomto případě po něm následuje úder do dámového pole:

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.35 – 30 20 x 40
4.50 x 30 16 x 27
5.37 – 32 27 x 38
6.42 x 4

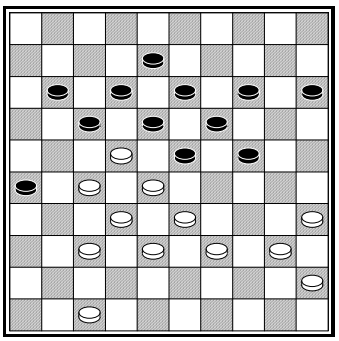


1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 34
3.40 x 18 16 x 27
4.47 – 41 12 x 23
5.37 – 31 26 x 37
6.41 x 1

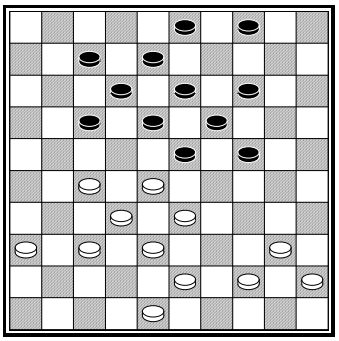


Hned na začátku se bílý vřítil do pasti. Právě zahrál 31 – 27, čímž napadl kámen 21. Čekali byste, že na to černý zareaguje tahem 11 – 16, ale má nachystanou hezkou kombinaci:

1… 24 – 29!!
2.33 x 15 19 – 24
3.28 x 17 11 x 33
4.39 x 28 24 – 30
5.35 x 24 14 – 20
6.25 x 14 10 x 50

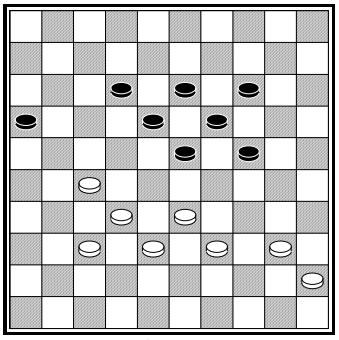


1.37 – 31 26 x 37
2.32 x 41 23 x 34
3.40 x 9 17 x 39
4.45 – 40 13 x 4
6.40 – 34 39 x 30
7.35 x 2

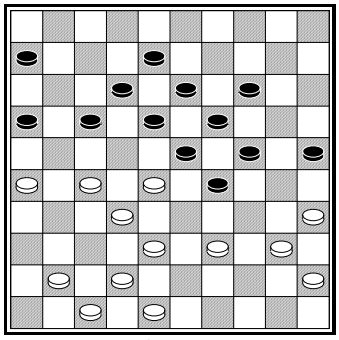


Bílý vynutí vyhrávající královský úder. Po 37 – 31 se objeví hrozba 27 – 22.

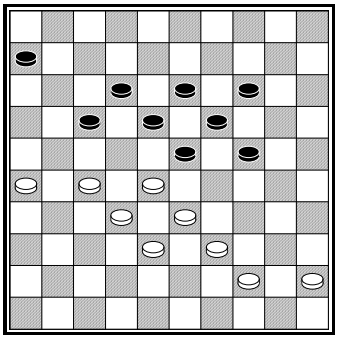
1.37 – 31! 7 – 11
2.27 – 22! 18 x 27
3.32 x 21 17 x 37
4.43 – 39 23 x 34
5.40 x 16



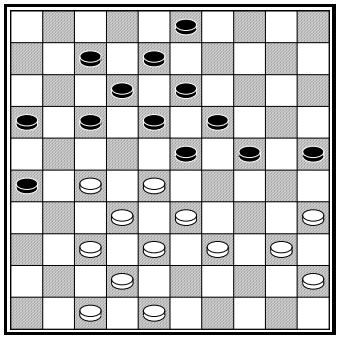
C 5.1



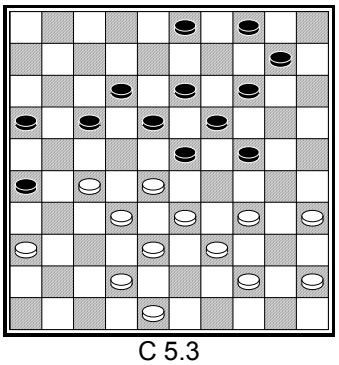
C 5.5



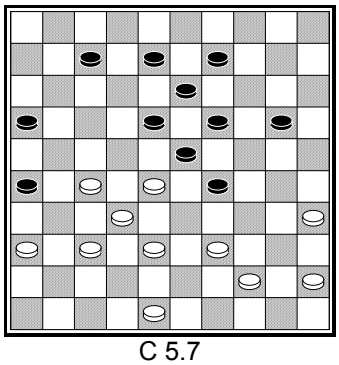
C 5.2



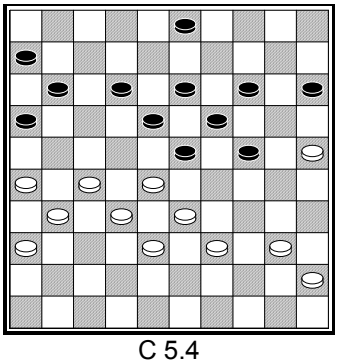
C 5.6



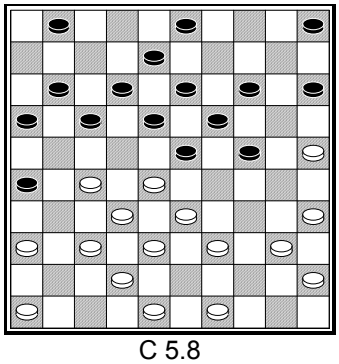
C 5.3



C 5.7

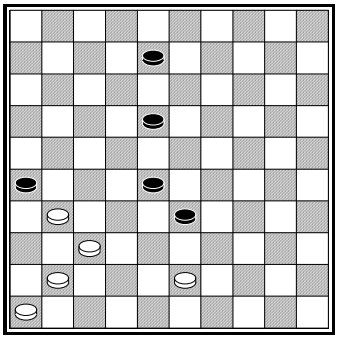


C 5.4



C 5.8

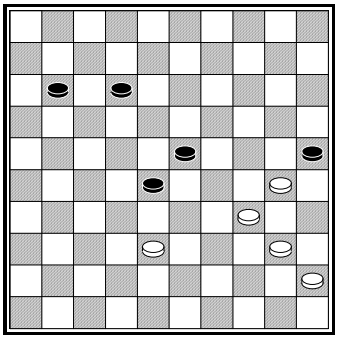
6. Úder podpatkem



Nejdůležitější poznávací znak tohoto úderu spočívá v tom, že pole, na němž máme svůj kámen a na nějž chceme přemístit soupeřův kámen (v příkladu výše je to pole 37), uvolníme skokem svého kamene dozadu.

1.43 – 38! 33 x 42
2.37 x 48 26 x 37
4.41 x 3

Kombinace se může provádět i někde jinde.

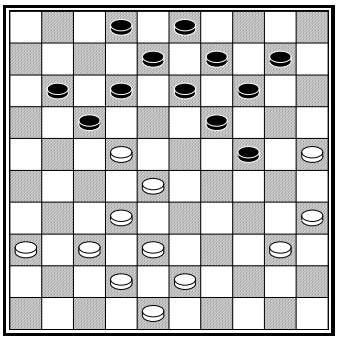


V tomto příkladu potřebujeme uvolnit pole 34.

1.38 – 33! 28 x 39
2.34 x 43 25 x 34
3.40 x 16

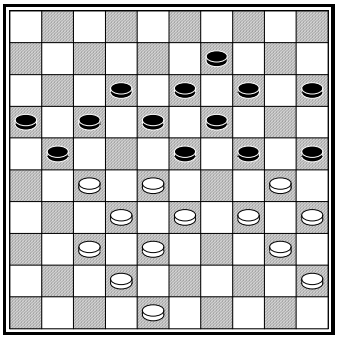
Někdy bývá potřeba si podmínky pro kombinační motiv připravit pomocí přípravných obětí.

☼ Název úder podpatkem vznikl podle odskoku směrem dozadu, jímž uvolňujeme pole, kam chceme soupeřův kámen přemístit.



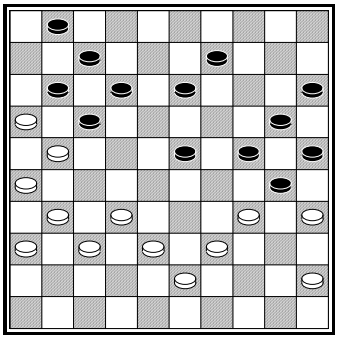
Aby si získal dámu na poli 5, učiní bílý takto:
Odstraní kámen z pole 14.
Přesune černý kámen na pole 33. Může pak skočit dozadu 28 x 39 a uvolnit tak pole 28. Černý musí skočit přes kámen 22, načež skočí bílý na dámové pole 5.

1.35 – 30! 24 x 44
2.25 – 20 14 x 25
3.43 – 39 44 x 33
4.28 x 39 17 x 28
5.32 x 5



Bílý má splnit tyto úkoly:
Odstranit kámen z pole 18.
Uvolnit pole 34 skokem dozadu 34 x 43.
Černý poté skočí 25 x 34 a bílý skočí na pole 7 a příštím tahem se promění v dámu.

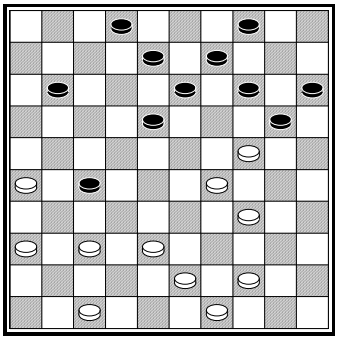
1.27 – 22! 18 x 27
2.28 – 22 17 x 39
3.34 x 43 25 x 34
4.40 x 7



1.38 – 33?

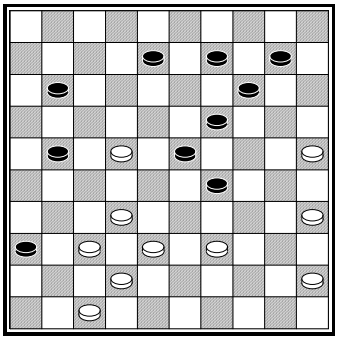
Velmi nebezpečný tah, protože umožňuje černému úder do dámového pole.

1…. 23 – 29!
2.34 x 23 30 – 34
3.39 x 8 12 x 3
4.21 x 12 7 x 49
5.16 x 7 49 x 2



V tomto příkladu přemístí bílý před chvílí vzniklou černou dámu na pole 33 a zároveň využije volné tempo, aby provedl tah 44 – 40.

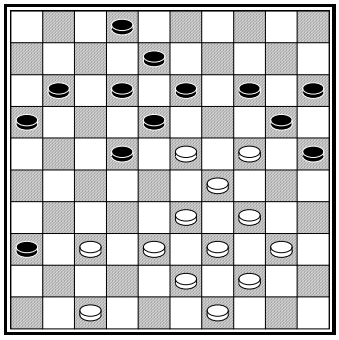
1.36 – 31! 27 x 36
2.47 – 41 36 x 47
3.44 – 40 47 x 33
4.29 x 38 20 x 29
5.34 x 3



Pozice z partie dvou velmistrů, v níž G. Jansen porazil Gantwarga v mistrovství světa 1992.

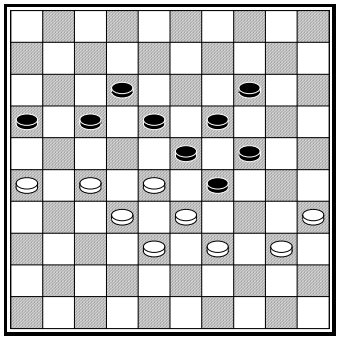
Bílý potřebuje přemístit soupeřův kámen na pole 27, načež přesune jiný kámen na pole 43 a provede úder podpatkem.

1.22 – 18! 22 x 13
2.37 – 31 36 x 27
3.25 – 20 14 x 25
4.35 – 30 25 x 43
5.38 x 49 27 x 38
6.42 x 15



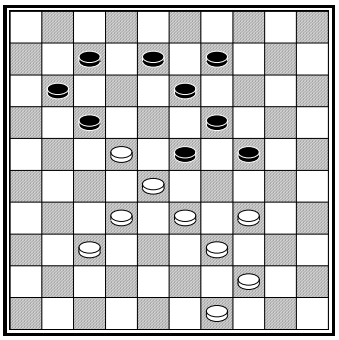
Bílý uvažuje o skok 39 x 6.

1.24 – 19! 13 x 24
2.37 – 31 36 x 27
3.38 – 32 27 x 38
4.33 x 42 24 x 33
5.39 x 6

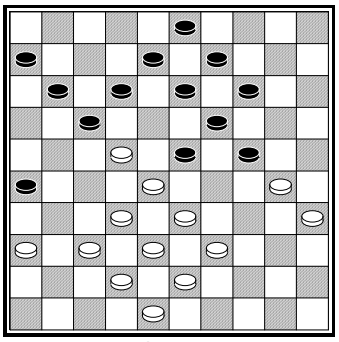


To je zvláštní případ! Pole 33 se uvolní, zatímco kámen z pole 33 je používán jako opora pro závěrečný skok!

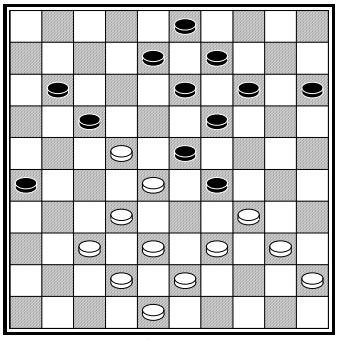
1.28 – 22! 17 x 37
2.27 – 21 16 x 27
3.35 – 30 24 x 44
4.33 x 42 44 x 33
5.38 x 7



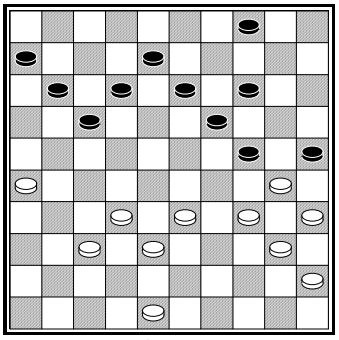
C 6.1



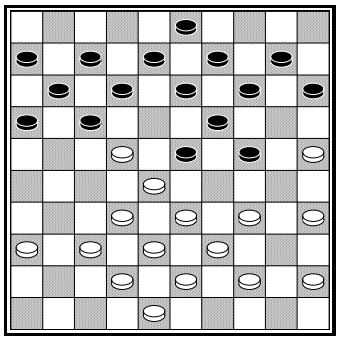
C 6.2



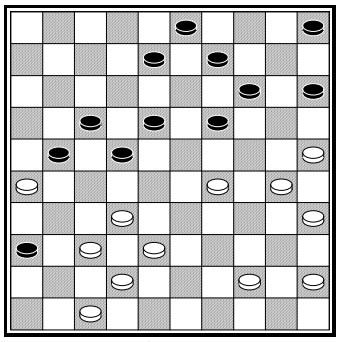
C 6.3



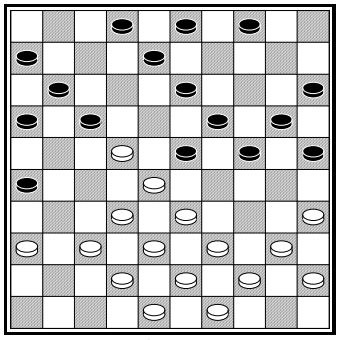
C 6.4



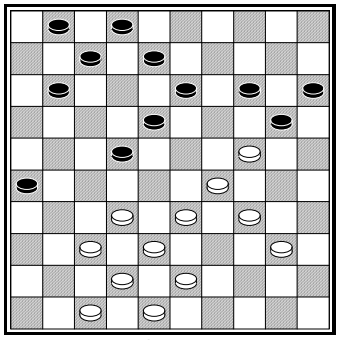
C 6.5



C 6.6



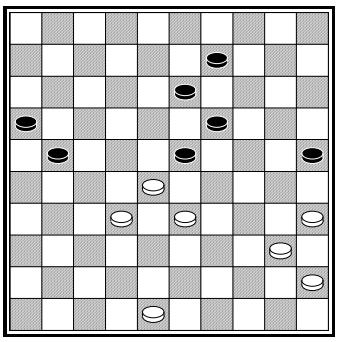
C 6.7



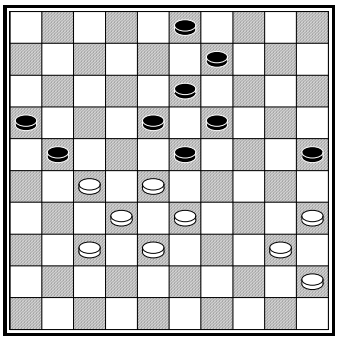
C 6.8

7. Kulečníkový úder

Během tohoto typu kombinací probíhá několik skoků po sobě. Ty skoky připomínají vzájemné odrážení kulečníkových koulí.

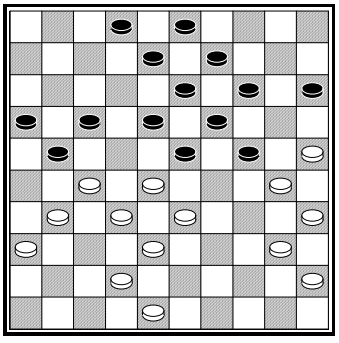


1.35 – 30! 25 x 34
2.40 x 18 13 x 22
3.28 x 26



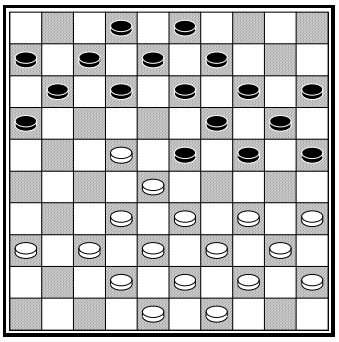
V příkladu výše musí bílý nejprve odstranit soupeřův kámen z pole 18, než provede kombinaci s kulečníkovým úderem:

1.27 – 22! 18 x 27
2.35 - 30 25 x 34
3.40 x 18 13 x 22
4.28 x 26



Po vyražení kamenů 17 a 18 provede bílý kulečníkový úder, jímž získá kámen.

1.27 – 22 18 x 27
2.31 x 11 16 x 7
3.25 – 20 14 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26

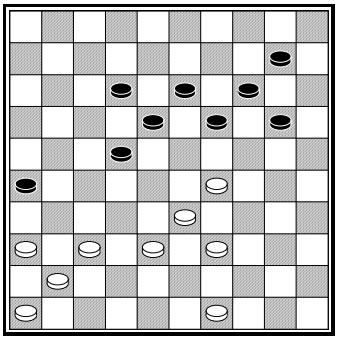


Zde je to trochu složitější, protože má černý již v prvním tahu na vybranou.

1. 22 – 17!

Pokud černý skočí 1… 12 x 21, bílý zahraje 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 13 x 22 4.28 x 26 a tím získá kámen. Pokud si zvolí jiný skok, umožní to delší úder.

1…. 11 x 22
2.28 x 17 12 x 21
3.34 – 30 25 x 34
4.40 x 18 13 x 22
5.33 – 29 24 x 33
6.39 x 26

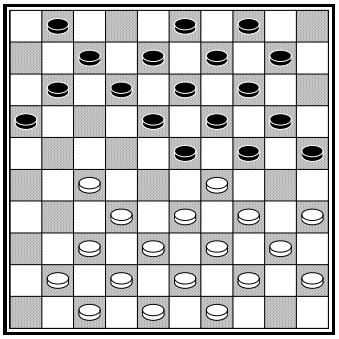


Vidíme tedy obdobné nápady v různých pozicích na desce. V prvním tahu má černý na vybranou, ale má cenu jen skok do centru.

1.29 – 23! 19 x 28
2.37 – 31 26 x 37

4.41 x 23 18 x 29
5.33 x 4

☼ Když hledáte kombinaci, vždy si dávejte pozor na tahy, po kterých má soupeř skoky na vybranou!

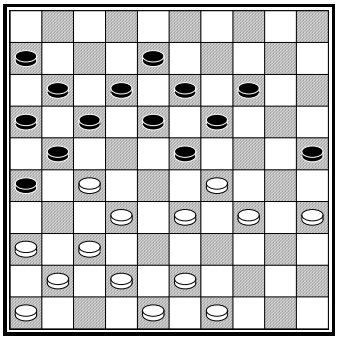


1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.29 x 18 12 x 23

Po tahu 13 x 22 bílý získá kámen: 33 – 29 24 x 33 39 x 6.

4.34 – 30 25 x 34
5.40 x 18 13 x 22
6.33 – 29 24 x 33
7.39 x 6

Bílý získá kámen.



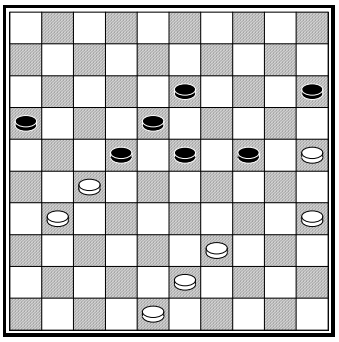
1.35 - 30!

Bílý má pěknou pozici, jež obklíčí centrum černého. Černý chce více prostoru a provádí výměnu na pole 28. Bílý to však tušil a získá převahu pomocí kulečníkového úderu.

1… 23 – 28
2.33 x 22 17 x 28
3.32 x 23 19 x 28

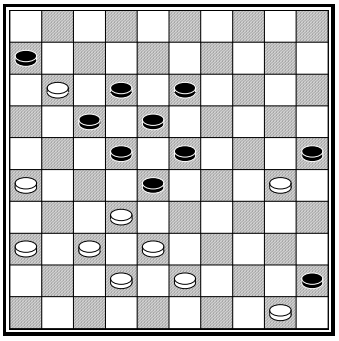
Bílý má volné tempo a využívá to k přípravě pěkné podívané.

4.43 – 39! 21 x 32
5.39 – 33! 28 x 39
6.34 x 43 25 x 23
7.37 x 10



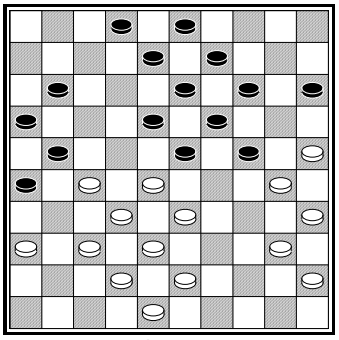
Bílý si myslel, že provedl silný tah, ale byla to chyba:

1.25 – 20? 24 – 30!
2.35 x 24 13 – 19
3.24 x 13 18 x 9
4.27 x 29 15 x 44

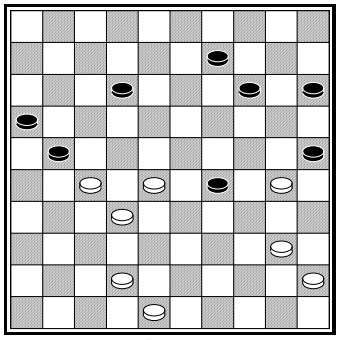


To je kompozice nizozemského dámového skladatele Gortmansa. Věříme, že se Vám bude toto veledílo líbit, kde bílý provádí kulečníkový úder, čímž získá překvapivou vyhrávající pozici.

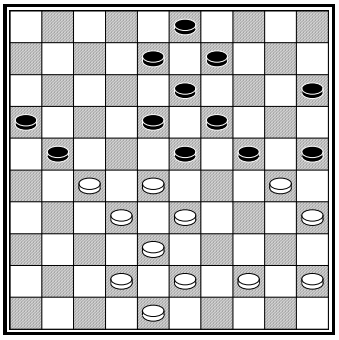
1.38 – 33! 28 x 48
2.50 – 44 25 x 34
3.44 – 39 34 x 43
4.42 – 38 48 x 31
5.36 x 27 22 x 31
6.11 x 22 18 x 27
7.32 x 21 43 x 32
8.26 x 17



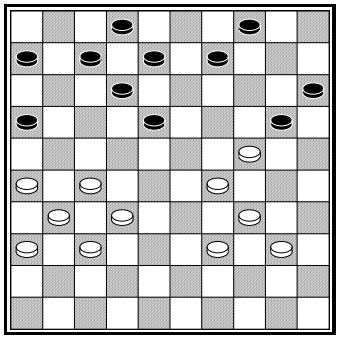
C 7.1



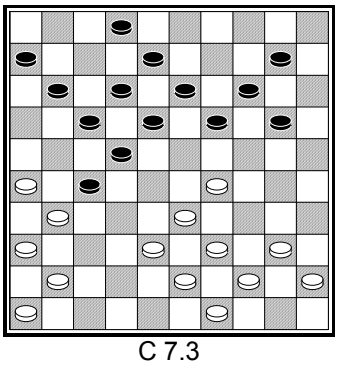
C 7.5



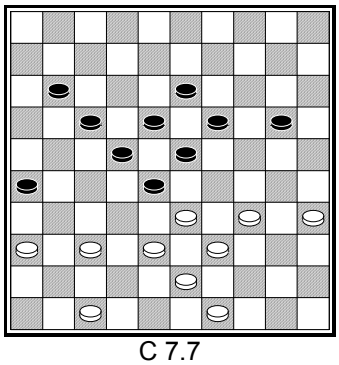
C 7.2



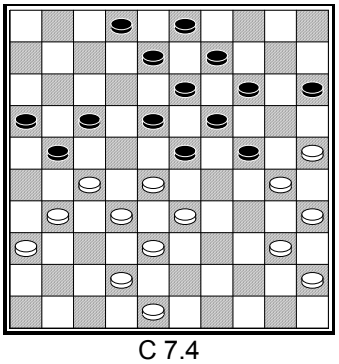
C 7.6



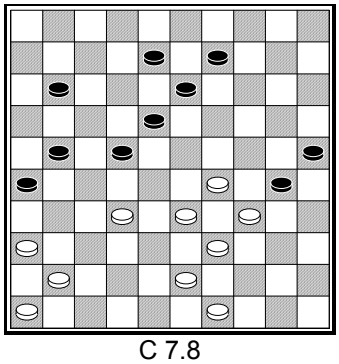
C 7.3



C 7.7

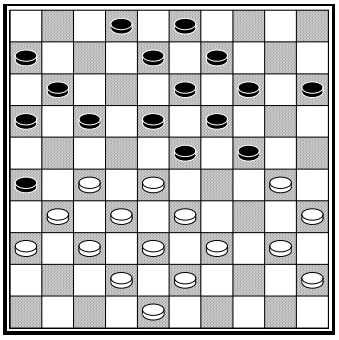


C 7.4



C 7.8

8. Úder bomba



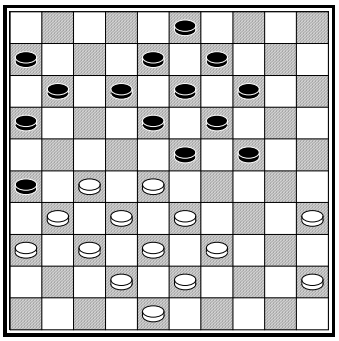
V této pozici může bílý vyhrát pomocí kombinačního motivu úderu bomba.

1.27 – 21! 16 x 27
2.32 x 12 23 x 41

O čem se jedná? Nejprve musí černý skočit přes 2 kameny, aby mu poté mohl bílý kámen 12 způsobit ztráty. Kámen 12 ničí pozici černého jako bomba.

3.12 x 23 19 x 28
4.30 x 10 15 x 4
5.36 x 47 26 x 37
6.33 x 22

A bílý také získá kámen 37. Tedy získá bílý pomocí úderu bomba 2 kameny.

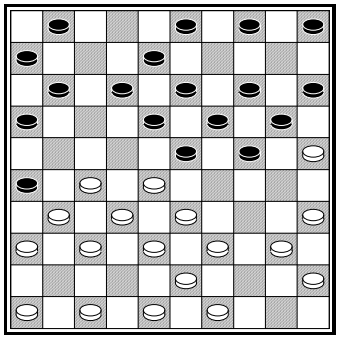


Černý na tahu

Pokud černý zahraje

1… 12 – 17?

může bílý provést úder bomba tahem 27 – 21. Je to běžná situace. Jak uvidíme, získá bílý jeden kámen.



Výpočty pro kombinaci bomba jsou často těžké. To je pozice z partie mezi dvěma nizozemskými hráči.

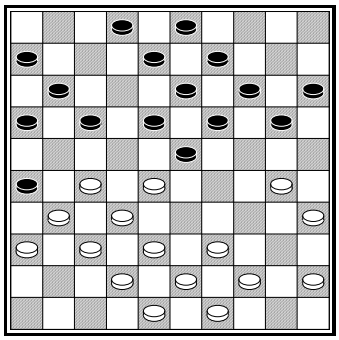
1.39 – 34!

Zdá se, že může černý provést úspěšnou kombinaci bomba, ale bílý má to spočítáno lépe... Volné pole 9 asi způsobuje černému potíže.

1… 24 – 30?
2.35 x 24 19 x 39
3.28 x 10 39 x 28
4.25 x 14 4 – 9
5.32 x 23 15 x 4

Nyní má bílý dvě volná tempa! Využívá je, aby získal kámen.

6.43 – 39! 18 x 29
7.39 – 33 9 x 20
8.33 x 15

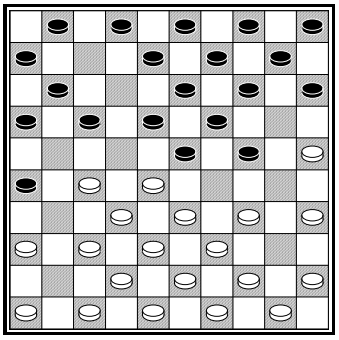


Po úderu bomba tahem 27 – 21 následuje velká výměna. Bílý musí přijít ještě o jeden kámen, než „shází bombu“.

1.30 – 24! 20 x 29
2.27 – 21 16 x 27
3.32 x 12 23 x 41
4.12 x 34 26 x 37

5.36 x 47

V příštím tahu bílý získá kámen.

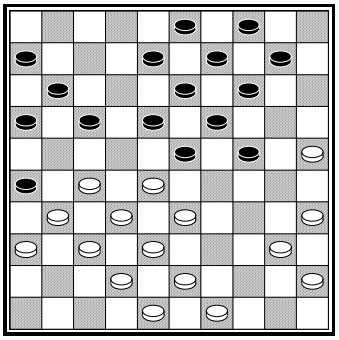


Černý právě provedl nebezpečný tah 12 – 17. Bílý si již spočítal, že budou po úderu bomba mít stejný počet kamenů.
1.27 – 21? 16 x 27 2.32 x 12 23 x 41 3.12 x 23 19 x 28 4.33 x 22 13 – 19 5.46 x 37 24 – 29 6.34 x 23 19 x 17 =.

V takových případech jen si prozkoumat možnosti úderu bomba to nestačí. Musíme zkontrolovat, zda se bílý může zbavit kamenu 34 a pak provést tah 27 – 21.

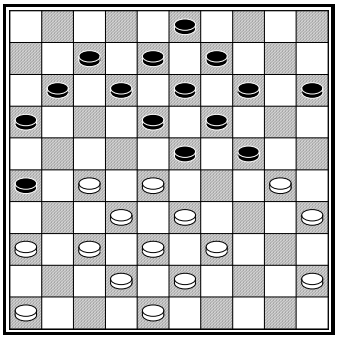
1.25 – 20! 14 x 25
2.34 – 29 23 x 34
3.39 x 30 25 x 34
4.27 – 21 16 x 27
5.32 x 14 9 x 20

Po 6.44 – 39 13 – 19 7.39 x 30 20 – 25 8.50 – 44 25 x 34 9.44 – 39 atd. bílý získá kámen.



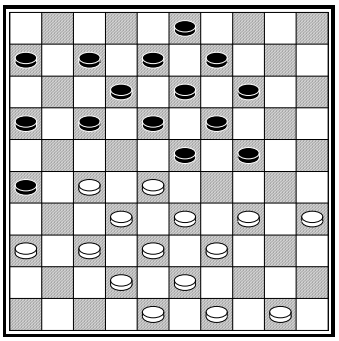
Aby dokázal odstranit kameny 23 a 14, musí bílý nejprve odstranit kámen 24.

1.33 – 29! 24 x 22
2.25 – 20 14 x 25
3.35 – 30 25 x 34
4.40 x 29 23 x 34
5.27 – 21 16 x 27
6.32 x 5



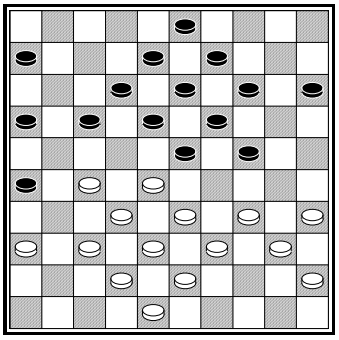
Co by se stálo, kdyby černý zahrál 11 – 17? V takových případech si můžeme také prozkoumat možnosti kombinace, jež se jmenuje úder atomová bomba, protože její vliv je mnohém větší než při běžném úderu bomba.
Úder bomba vždy obsahuje tah 27 – 21. Úder atomová bomba má tahy 27 -22 16 x 27 32 x 21.

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 41
3.46 x 37 16 x 27
4.37 – 31 26 x 37
4.42 x 2

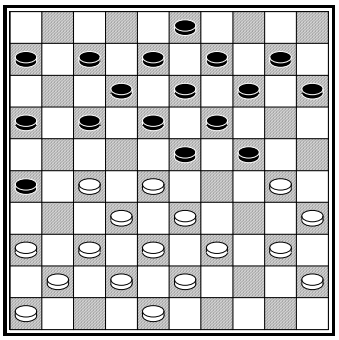


Aby v této pozici byl úder začínající tahem 27 – 22 úspěšný, potřebovali bychom bílý kámen na poli 46. V tomto případě musí bílý před provedením tahu 27 – 22 atd. odstranit kámen 23.

1.35 – 30 24 x 35
2.34 – 29 23 x 34
3.39 x 30 35 x 24
4.27 – 22 18 x 27
5.32 x 21 16 x 27
6.37 – 31 26 x 37
7.42 x 2



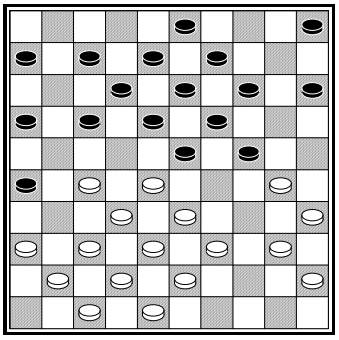
1.34 – 29 23 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.27- 22 18 x 27
4.32 x 21 16 x 27
5.37 – 31 26 x 37
6.42 x 11 6 x 17
7.28 – 23 19 x 28
8.33 x 11



Pokud bílý má kameny 46 a 41, může ihned zahrát 27 – 22.

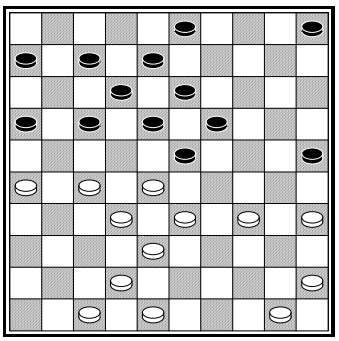
1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21

Černý má před sebou těžkou volbu mezi 2… 16 x 27 3.37 – 31 atd. a 2… 23 x 32 3.37 x 28 16 x 27 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2.



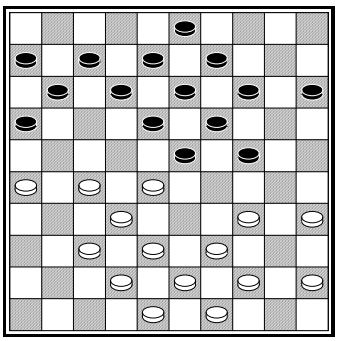
Pokud leží kámen na poli 41, má bílý úplně jiné možnosti k provedení úderu atomová bomba.

1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.37 – 31! 26 x 46
4.40 – 34 23 x 32
5.47 – 41 46 x 37
6.42 x 2

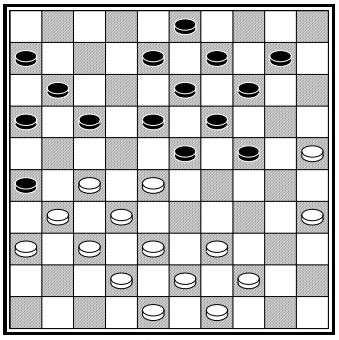


Bílý musí „házet“ kámen 25 tam a sem, než se dokáže zbavit kamene 23 tahem 33 – 29.

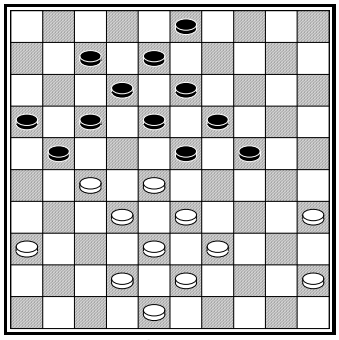
1.34 – 30 25 x 34
2.35 – 30 34 x 25
3.33 – 29 23 x 34
4.27 – 22 18 x 27
5.32 x 21 16 x 27
6.28 – 23 19 x 28
7.38 – 32 27 x 38
8.42 x 2



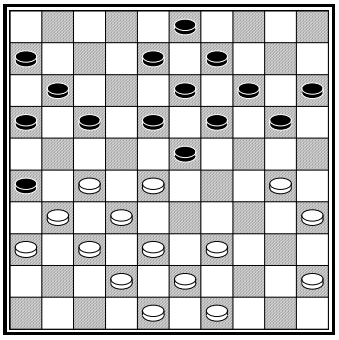
1 … 11 – 17?
2.35 – 30 24 x 35
3.34 – 29 23 x 34
4.39 x 30 35 x 24
5.27 – 22 18 x 27
6.32 x 21 16 x 27
7.28 – 23 19 x 28
8.37 – 32 28 x 37
9.42 x 2



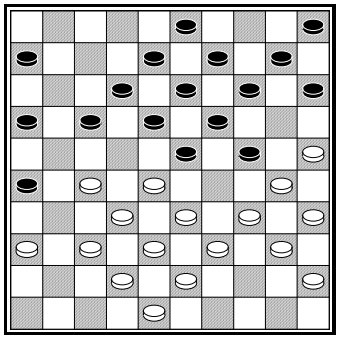
C 8.1



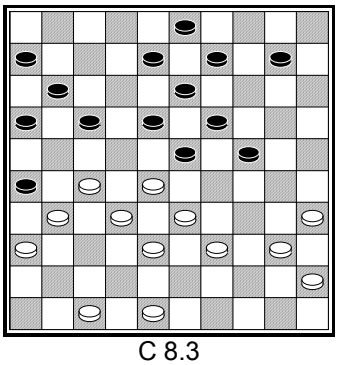
C 8.5



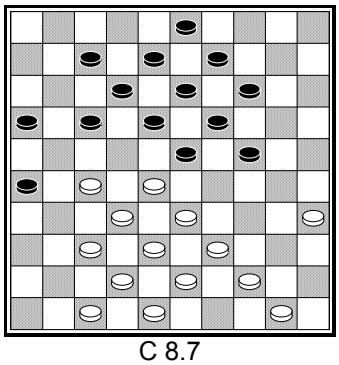
C 8.2



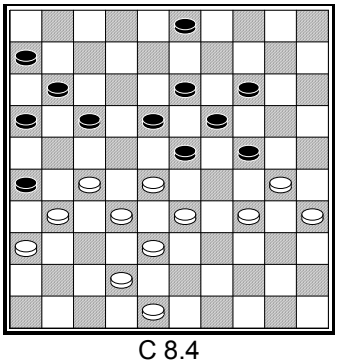
C 8.6



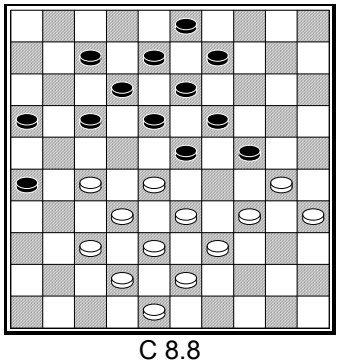
C 8.3



C 8.7

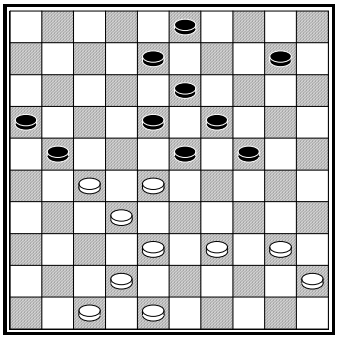


C 8.4



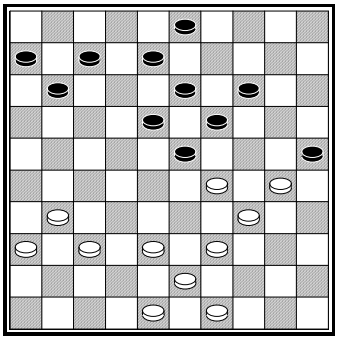
C 8.8

9. Obloukový úder



Černý kámen 18 je přemístěn na pole 29. Z pole 18 na pole 29 se přemístí cestou ve tvaru oblouku. Až to bílý zařídí, získá volné tempo, protože kámen 23 bude muset v příštím tahu skákat.

1.27 – 22! 18 x 27
2.38 – 33 27 x 29
3.39 – 34 23 x 32
4.34 x 5



V tomto příkladu je kombinační motiv stejný, ale je pohyb v opačném směru.

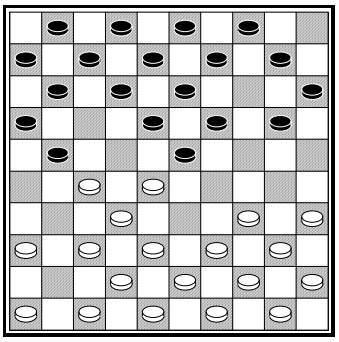
1.30 – 24 19 x 30
2.39 – 33 30 x 28
3.38 – 32 23 x 34
4.32 x 1

Umístěte na desku všechny kameny do základní pozice a poté zkuste si zahrát níže popsané tahy.

1.32 – 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.33 – 28

Nyní je tah 5 – 10 zakázán, jak jsme to viděli v lekci o úderu nováčka. Je zde pro černého vhodná výměna 17 – 22 28 x 17 11 x 22. Černý obvykle hraje:

5…. 17 – 21
6.31 – 27 5 – 10?



Nyní může bílý provést obloukový úder. Kámen 18 je přemístěn na pole 29. Skok 23 x 32 v příštím tahu dává bílému volné tempo.

7.27 – 22! 18 x 27
8.38 – 33 27 x 29
9.37 – 31!

To je nejlepší způsob, jak si využít volné tempo. Nyní je kámen 32 hned napaden dámou 5.

9… 23 x 32 10.34 x 5

Po takových změnách je to dobrý nápad schovat svou dámu za svými kameny, aby nebyla snadno přeskočena. Až se soupeřova pozice zhorší, můžete zase zapojit dámu do hry, abyste s ní provedli nějaké kombinace nebo zaútočili na soupeřovy figury.

Pokud černý zahraje

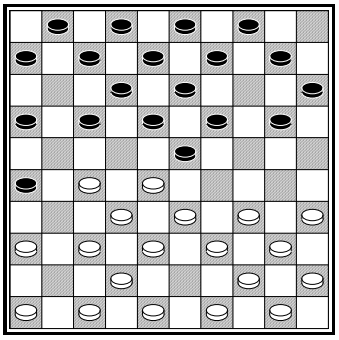
6… 21 – 26

může se ho bílý pokusit znovu nachytat a zahrát

7.38 – 33

Po tom tahu nesmí černý zahrát 5 – 10 také. Již ten obloukový úder vidíte?

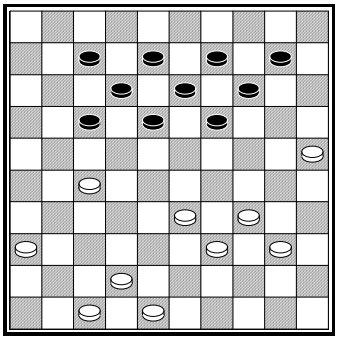
7… 11 – 17
8.43 - 38 5 – 10?



Bílý může provést úder do dámového pole, jenomže nebude to vyhrávající pozice. V druhém tahu kombinace má černý skoky na výběr, ale na pole 5 se bílý každopádně dostane.

9.27 – 22 18 x 27
10.32 x 21 23 x 43
11.49 x 38 16 x 27
12.38 – 32 27 x 29
13.34 x 5

Dáma je chycena po 13… 13 – 19! 14.5 x 11 6 x 17 a je počet bílých a černých kamenů stejný.

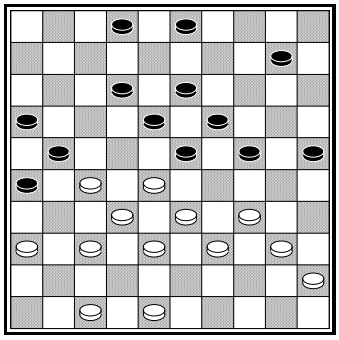


Nyní je cesta z pole 18 na pole 29 („oblouk“) delší.

1.25 – 20! 14 x 25
2.27 – 22 17 x 28
3.33 x 22 18 x 27
4.36 – 31 27 x 36
5.47 – 41 36 x 38
6.39 – 33 38 x 29
5.34 x 1

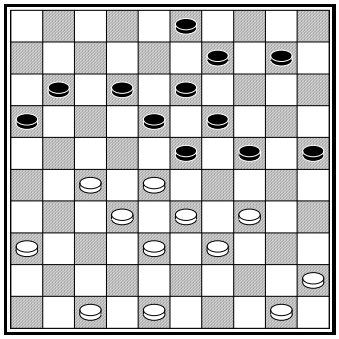
(viz následující diagram)

Je to velice těžký k provedení, ale krásný úder. Kámen 18 je přemístěn na pole 29 zvláštním způsobem.
Černý získá dámu na poli 47, zatímco jeden z jeho kamenů uvázne na poli 43. Až bílý provede úder do dámového pole, zmůže bílá dáma skákat přes další soupeřovy kameny.



1.27 – 22 18 x 27
2.36 – 31 27 x 36
3.47 – 41 36 x 47
4.37 – 31 26 x 37
5.32 x 41 23 x 43
6.41 – 37 47 x 29
7.34 x 5 43 x 34
8.40 x 20 15 x 14
9.5 x 26

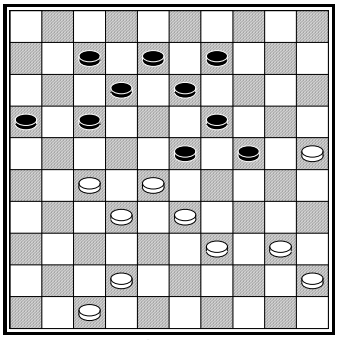
To je úder Grand Prix. Zde je další příklad.



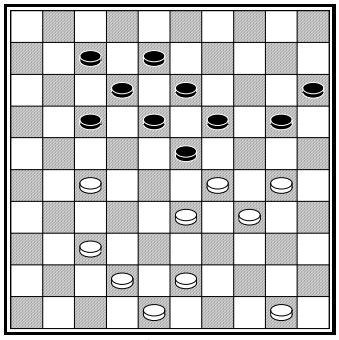
Úder grand prix

Bílý získá dvě volná tempa, což mu dovolí během této krásné kombinace vytvořit olympik. Soupeřovy kámen, jenž uvázl na poli 43, se znovu zúčastní hry až po získání bílým dámy, což způsobí pozici černého další škodu.

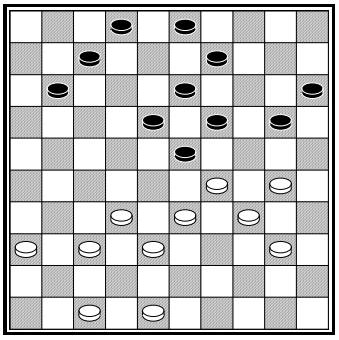
1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 43
3.45 – 40 16 x 27
4.36 – 31 27 x 36
5.47 – 41 36 x 47
6.50 – 45 47 x 29
7.34 x 5 43 x 34
8.40 x 20 25 x 14
9.5 x 16



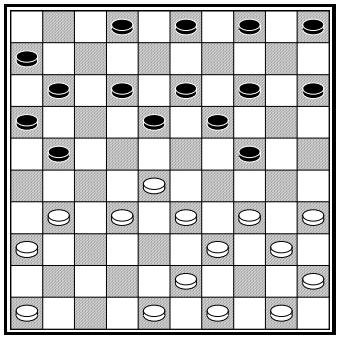
C 9.1



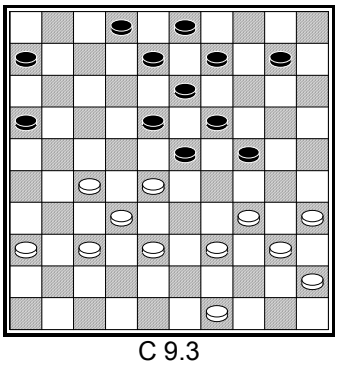
C 9.5



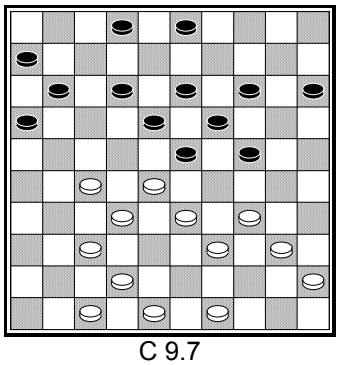
C 9.2



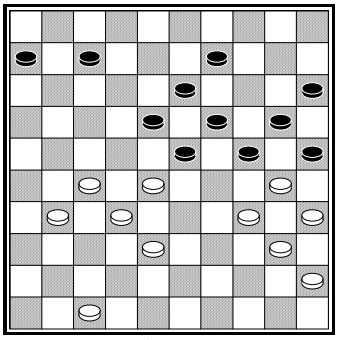
C 9.6



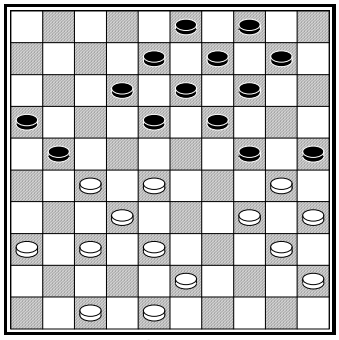
C 9.3



C 9.7



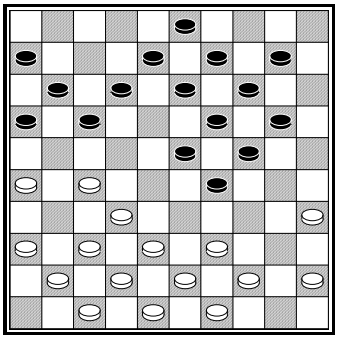
C 9.4



C 9.8

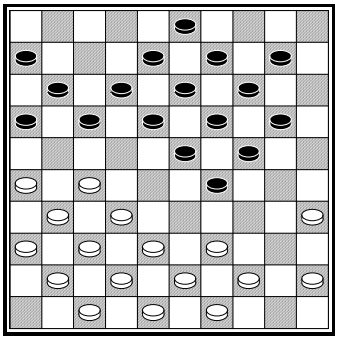
10. Úder Napoleona

Francouzský císař Napoleon si údajně rád hrával dámu se svými důstojníky a generály.



Prý jednou hrál Napoleon s nějakým generálem, dostal se do pozice v diagramu výše a provedl tuto ničivou kombinaci:

1.27 – 22! 17 x 28
2.37 – 31 28 x 46
3.38 – 32 46 x 28
4.35 – 30 24 x 35
5.26 – 21 16 x 27
6.31x 4



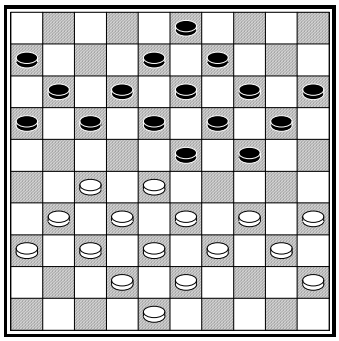
Pokud se přidají černý kámen na pole 18 a bílý kámen na pole 31, je kombinace možná také.

1.27 -22 18 x 27

Po tahu 1… 17 x 28 je cíl bílého, a to přemístit kámen na pole 28, dosažen hned. Bílý pokračuje: 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4.

2.31 x 22 17 x 28

Nyní se kombinace pokračuje stejným způsobem jako v prvním příkladu: 37 – 31 28 x 46 38 – 32 46 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4 +.

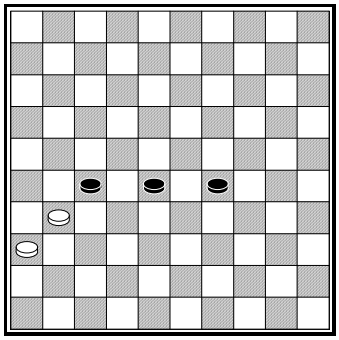


Jak vidíme, oba hráče mají stejné pozice. Taková pozice se jmenuje symetrická. Zde černý dělá chybu.

1… 24 – 29?
2.33 x 24 20 x 29

Pole 29 se jmenuje ***hřbitov***, protože provést sem tah je to dost nebezpečné, ačkoli někdy to bývá velice silný tah. V tomto případu může bílý provést menší úder Napoleona a tím získat kámen.

3.28 – 22! 17 x 28
4.27 – 21 16 x 27
5.31 x 24 19 x 30
6.34 x 25

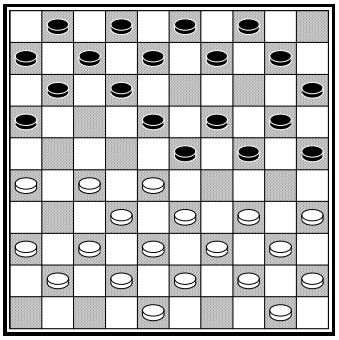


Skoková část úderu Napoleona se charakterizuje skokem dopředu, po němž následuje skok dozadu a poté zase dopředu.

Podívejme se na partii, v níž byl černý úspěšný a provedl úder Napoleona v zahájení partie:

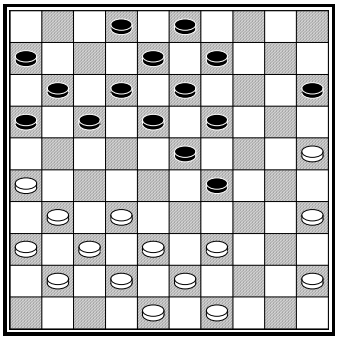
Rabatel – Drost
1.32 - 28 20 - 25
2.38 - 32 14 - 20
3.31 - 27 17 - 21
4.43 - 38 21 - 26

5.37 – 31 26 x 37
6.42 x 31 10 - 14
7.47 - 42 5 - 10
8.41 - 37 20 - 24
9.46 - 41 18 - 23
10.49 - 43 14 - 20
11.31 - 26 13 - 18



Bílý si musí dávat pozor. Oba tahy 37 – 31 a 36 – 31 se trestají úderem.
Po 12.37 – 31 provede černý obloukový úder: 24 – 29 12.33 x 22 12 – 17 13.28 x 19 17 x 46 +.
Pokud bílý zahraje 36 – 31?, provede černý úder Napoleona.

12.36 – 31 24 – 29!
13.33 x 22 23 – 29
14.34 x 23 16 – 21
15.27 x 16 25 – 30
16.35 x 24 20 x 47

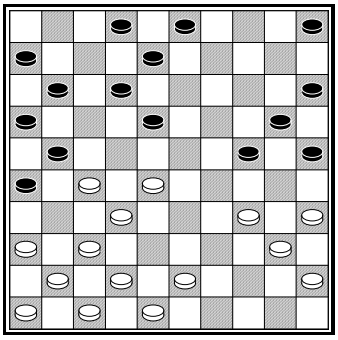


Bílý vynutí úder Napoleona.

1.39 – 33! 19 – 24

Po 1… 29 – 34 2.33 – 29 je kámen 34 ztrácen.

2.33 – 28! 13 – 19
3.28 – 22! 18 x 27
4.31 x 22 17 x 28
5.37 – 31 28 x 46
6.38 – 32 46 x 28
7.35 - 30 24 x 35
8.26 – 21 16 x 27
9.31 x 4

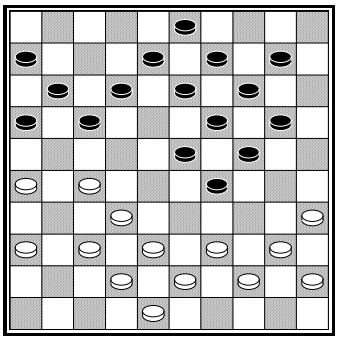


V partii Hisard – Chiland (Jalta 1961) provedl bílý zdánlivě silný tah.

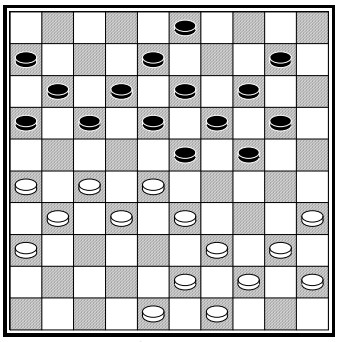
1.28 – 22?

Černý zareagoval 1… 5 – 10 2.22 x 13 8 x 19, načež nasledovala série tahů 3.32 – 28! 21 x 23 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7.
Po 1… 8 – 13 by mohl bílý zahrát 2.32 – 28 21 x 23 3.42 – 38 18 x 27 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 7 16-21 6.7 x 16, a měl by černý problém. Avšak černý by mohl provést báječnou kombinaci, ukázanou po ukončení partie proslulým velmistrem Babou Sy ze Senegalu.

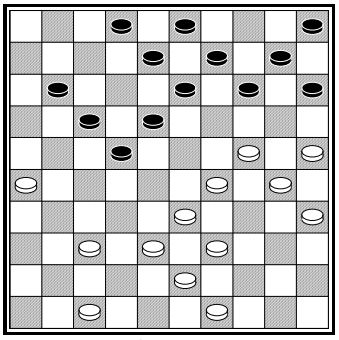
1… 3 – 9!!
2.22 x 4 26 – 31
3.37 x 17 11 x 31
4.36 x 27 12 – 18
5.4 x 22 16 – 21
6.27 x 16 24 – 29
7.34 x 23 25 – 30
8.35 x 24 20 x 49



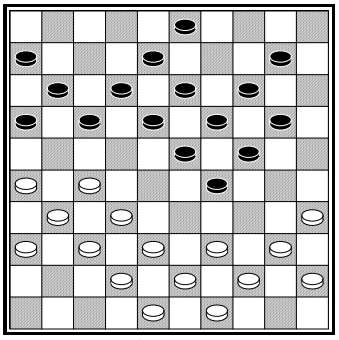
C 10.1



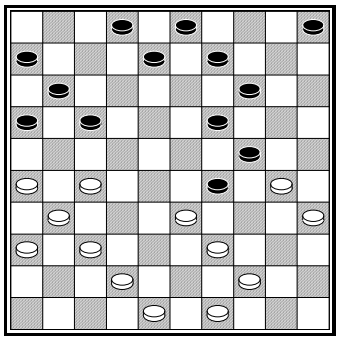
C 10.2



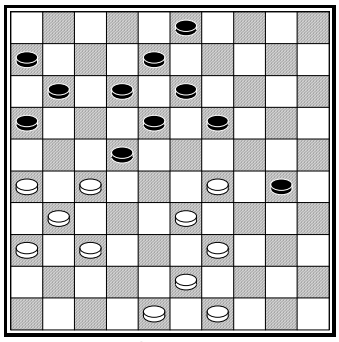
C 10.3



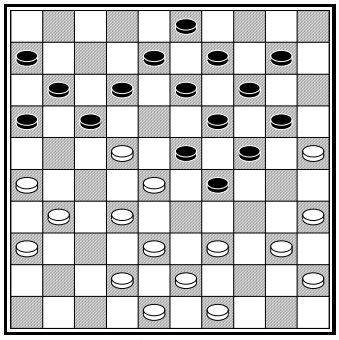
C 10.4



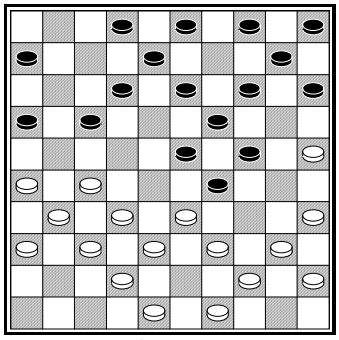
C 10.5



C 10.6



C 10.7



C 10.8

Řešení. Lekce 1 až 10

Lekce 1. Notace

Cvičení 1.1 33 x 31

Cvičení 1.2 Bílý může provést kombinaci dvěma způsoby:

1) 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 22 B+2
2) 28 – 23 19 x 28 29 – 24 20 x 29 34 x 21 16 x 27 31 x 33 B+2

Cvičení 1.3 Černý zahrál 24 – 29.
37 – 31! 26 x 19 34 x 1

Cvičení 1.4 35 – 30 3 - 9 33 – 29 9 – 14 30 – 24

Cvičení 1.5 38 - 33

Cvičení 1.6 4 – 27 28 – 33 27 – 43 16 – 21 43 x 16 33 – 39 16 – 49

Cvičení 1.7 26 – 21 17 x 28 43 x 3

Lekce 2. Kombinace

Cvičení 2.1 38 – 33 28 x 39 29 – 23 18 x 29 30 – 24 29 x 20 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Cvičení 2.2 27 – 21 16 x 29 34 x 5

Cvičení 2.3 38 – 33 35 x 44 33 x 31 44 x 33 31 – 27 32 x 21 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31 36 x 18

Cvičení 2.4 29 – 24 19 x 28 42 x 4

C 2.1 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 39 - 33 28 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 11

C 2.2 30 – 24 19 x 30 39 – 34 30 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 14

C 2.3 27 – 21 16 x 27 28 – 22 27 x 18 29 – 23 18 x 29 33 x 2

C 2.4 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 2

C 2.5 29 – 23 19 x 28 21 x 5

C 2.6 39 – 34 33 x 22 34 – 29 24 x 33 45 – 40 35 x 44 50 x 8

C 2.7 49 – 43 35 x 44 43 – 39 44 x 33 41 – 37 31 x 42 47 x 27

C 2.8 22 – 18 13 x 22 32 – 28 22 x 31 36 x 29

Lekce 3. Úder Filipa

Cvičení 3.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

Cvičení 3.2 Bílý se těší na 7 – 11? 27 – 22! 18 x 27 32 x21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.

C 3.1 27 – 22 18 x 27 32 x21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.2: 27 – 21 17 x 26 28 – 22 18 x 27 32 x 21 26 x 17 33 – 29 24 x 33 38 x 16

C 3.3 27 – 22 18 x 38 42 x 33 23 x 32 33 – 28 37 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 7

C 3.4 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 33 38 x 20

C 3.5 33 – 28 22 x 44 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16 a získá kámen 27.

C 3.6 27 – 22 17 x 28 33 x 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 33 38 x 16 a získá kámen 27.

C 3.7 26 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 3.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 34 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 25 x 34 44 x 33 38 x 16

Lekce 4. Úder nováčka

C 4.1 28 -22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.2 28 – 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 31 32 x 25

C 4.3 29 - 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1

C 4.4 25 – 20 14 x 25 28 – 22 17 x 28 34 – 29 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 x 5

C 4.5 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 33 – 29 23 x 34 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.6 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 25 – 20 15x 24 44 – 40 35 x 44 49 x 20 14 x 25 28 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 4.7 35 – 30 24 x 35 44 – 40 35 x 44 34 – 29 23 x 34 33 – 29 34 x 23 28 – 22 17 x 28 43 – 39 44 x 33 38 x 7 2 x 11 32 x 5

C 4.8 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 27 x 18 12 x 23 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 28 – 22 17 x 28 32 x 5

Lekce 5. Královský úder

C 5.1 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 28 23 x 34 40 x 7

C 5.2 26 – 21 17 x 26 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 26 x 17 40 x 7

C 5.3 35 – 30 24 x 35 34 – 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 44 – 40 16 x 27 40 x7

C 5.4 27 – 21 16 x 27 31 x 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 16

C 5.5 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 41 – 37 16 x 27 37 – 32 27 x 38 42 x 33 29 x 38 40 x 7

C 5.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 20 25 x 14 33 – 28 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 5.7 27 – 22 18 x 27 23 x 34 37 – 32 16 x 38 35 – 30 34 x 25 48 – 43 38 x 40 45 x 1

C 5.8 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 34 40 x 7 1 x 12 45 – 40 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 17 x 39 40 – 34 39 x 30 35 x 2

Lekce 6. Úder podpatkem

C 6.1 33 – 29 24 x 33 34 – 29 23 x 43 28 x 48 17 x 28 32 x 1

C 6.2 22 – 18 13 x 22 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 16

C 6.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 32 38 x 27 17 x 28 34 x 32

C 6.4 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 16

C 6.5 35 – 30 24 x 35 34 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 25 – 20 14 x 25 33 – 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 5

C 6.6 29 – 23 18 x 29 37 – 31 36 x 27 25 – 20 14 x 34 44 – 39 34 x 43 38 x 49 27 x 38 42 x 2 (nebo 42 x 4)

C 6.7 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 40 x 29 24 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 25

C 6.8 33 – 28 22 x 33 37 – 31 26 x 28 38 – 32 28 x 37 29 x 38 20 x 29 34 x 3

Lekce 7. Kulečníkový úder

C 7.1 27 – 22 18 x 27 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 6

C 7.2 27 – 22 x 44 – 40 x 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.3 29 – 23 19 x 28 26 – 21 17 x 37 41 x 23 18 x 29 33 x 4

C 7.4 27 – 22 18 x 27 31 x 11 16 x 7 25 – 20 14 x 34 40 x 18 13 x 22 28 x 26

C 7.5 42 – 38 25 x 34 38 – 33 29 x 38 32 x 43 21 x 23 40 x 7

C 7.6 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 13 8 x 30 34 x 3

C 7.7 34 – 29 23 x 34 39 x 30 28 x 48 30 – 25 48 x 31 25 x 21 26 x 17 36 x 9

C 7.8 32 – 27 21 x 32 36 – 31 26 x 37 43 – 38 32 x 43 39 x 48 30 x 28 41 x 14

Lekce 8. Bomba

C 8.1 35 – 30 24 x 35 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 5 26 x 37 36 x 47

C 8.2 30 – 24 20 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 41 12 x 34 26 x 37 36 x 47

C 8.3 27 – 21
1) 16 x 27 32 x 12 23 x 34 12 x 5 26 x 37 40 x20
2) 26 x 37 32 x 41 23 x 34 12 x 5

C 8.4 27 – 21 16 x 27 32 x 12 23 x 43 12 x 23 19 x 39 30 x 10 39 x 30 35 x 24 26 x 37 48 x 39 37 x 48 10 – 5 48 x 19 5 x 23

C 8.5 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 28 – 23 19 x 37 42 x 2

C 8.6 34 – 29 23 x 34 40 x 20 15 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 11 6 x 17 28 – 23 19 x 28 33 x 11

C 8.7 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 8.8 34 – 29 23 x 25 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 28 – 23 19 x 28 33 x 2

Lekce 9. Obloukový úder

C 9.1 27 – 21 16 x 29 39 – 34 23 x 32 34 x 3

C 9.2 30 – 24 19 x 28 40 – 35 23 x 34 32 x 1

C 9.3 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 43 (nebo 23 x 41 se stejným úderem) 49 x 38 16 x 27 38 – 32 27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 5

C 9.4 27 – 22 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 32 - 27 23 x 21 34 x 3 25 x 34 3 x 30

C 9.5 30 – 24 19 x 28 43 – 38 23 x 34 27 – 22 18 x 27 37 – 32 28 x 37 42 x 2

C 9.6 28 – 22 18 x 29 34 x 23 19 x 28 31 – 27 21 x 32 43 – 38 32 x 34 40 x 7

C 9.7 27 – 22 18 x 29 37 – 31 23 x 32 34 x 23 19 x 28 42 – 38 32 x 34 40 x 7

C 9.8 27 – 22 18 x 27 36 – 31 27 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5

Lekce 10. Úder Napoleona

C 10.1 27 – 22 17 x 28 37 - 31 28 x 37 38 – 32 37 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.2 27 – 22 18 x 29 28 – 22 17 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.3 26 – 21 17 x 26 24 – 19 14 x 34 33 – 29 34 x 23 25 – 20 15 x 24 30 x 6

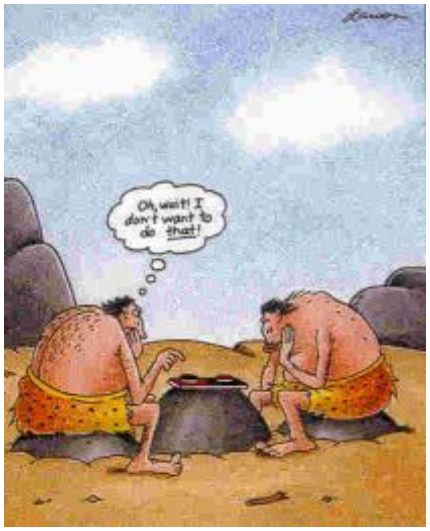
C 10.4 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 37 – 31 28 x 37 38 – 32 37 x 28 35 – 30 24 x 35 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.5 30 – 25 29 x 47 39 – 33 47 x 29 35 – 30 24 x 35 27 – 22 17 x 28 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.6 39 – 34 30 x 28 29 – 23 18 x 29 27 x 9 3 x 14 26 – 21 16 x 27 31 x 2

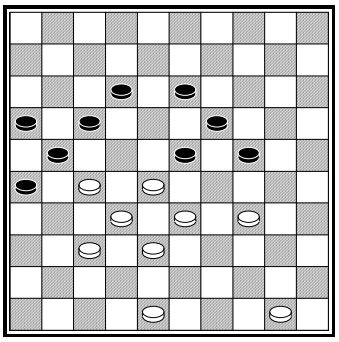
C 10.7 35 – 30 24 x 33 28 x 39 17 x 37 38 – 32 37 x 28 26 – 21 16 x 27 31 x 4

C 10.8 32 – 28 23 x 34 25 – 20 29 x 47 20 x 7 2 x 11 40 x 20 15 x 24 39 – 33 47 x 29 35 – 30 24 x 35 27 – 22 18 x 27 26 – 21 16 x 27 31 x 2



11. Další kombinace

Jmenovaných kombinací je mnohem více. Nebudeme je ukazovat všechny, ale uvedeme několik hezkých příkladů.

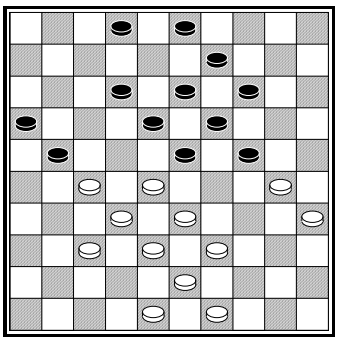


Rafaelův úder

Tato kombinace se považuje mnohými dámisty za jednou z nejkrásnějších.

1.34 – 29! 23 x 34
2.28 – 23 19 x 39
3.37 – 31 26 x 28
4.50 - 44 21 x 43
5.44 x 11 16 x 7
6.48 x 17

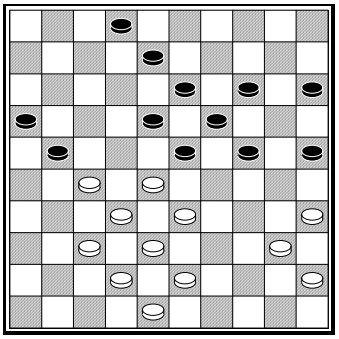
Výsledná pozice (černý kámen na poli 7, bílý kámen na poli 17) se jmenuje ***opozice***. V případě opozice ten, kdo je na tahu, prohrává.



Úder půlměsíc

1.27 – 22! 18 x 27
2.33 – 29 24 x 31
3.30 – 24 27 x 38
4.43 x 32 19 x 30
4.28 x 37

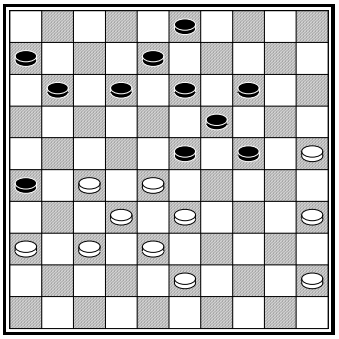
Kámen 24 je přemístěn zvláštním způsobem. Poslední skok bílého je ve tvaru půlměsíce.



Raichenbachův úder

Tento úder připomíná úder Filipa. Nyní kámen 24 je třeba přemístit na pole 22, kde jej bude možné využít později během kombinace.

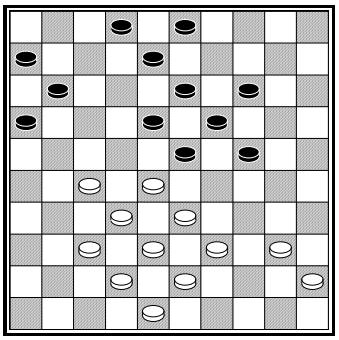
1.27 – 22! 18 x 27
2.33 – 29 24 x 22
3.35 – 30 25 x 34
4.40 x 20 15 x 24
5.32 – 28 22 x 33
6.38 x 20



Deslauriersův úder

Tato kombinace se jmenuje podle bývalého mistra světa z Kanady Marcele Deslaurierse. Charakteristická vlastnost tohoto úderu je, že zajistí bílý přemístění soupeřova kamene z pole 23 na pole 21, a to skokem dozadu 32 x 41. Kámen 24 je přemístěn na pole 31. Úder je proveden pomocí kamene 36.

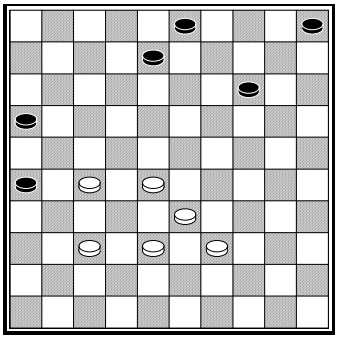
1.37 – 31! 26 x 37
2.32 x 41 23 x 21
3.33 – 29 24 x 42
4.41 – 37 42 x 31
5.36 x 20



Springerův úder

Tato kombinace se jmenuje dle nizozemského mistra světa z roku 1928 Benedikta Springera. Protože musí černý skočit přes 2 kameny ve svém druhém tahu, může bíly obětovat svůj kámen 21 a posunout jej na pole 17, kvůli čemu se na poli 22 ocitne černý kámen. Poté bíly využívá soupeřovy kámen 41 pro provedení kombinace:

1.27 – 22! 18 x 27
2.32 x 21 23 x 41
3.21 – 17 11 x 22
4.42 – 37 41 x 32
5.38 x 29



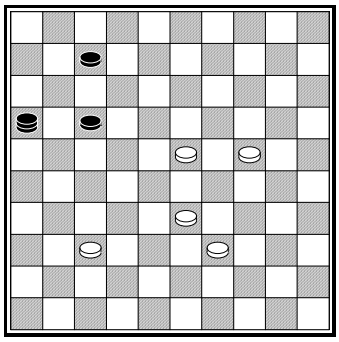
Weissův úder

Isidore Weiss byl prvním mistrem světa v mezinárodní dámě začátkem 20. století. Tehdy dominovaly v dámě kombinace. Později důležitější stala poziční hra.

1.37 – 31 26 x 37
2.27 – 21 16 x 27
3.28 – 22 27 x 18
4.38 – 32 37 x 28
5.33 x 2

Až černý chytí bílou dámu, vyhraje bílý pomocí opozice.

5… 3 - 8 6.2 x 10
5 x 14 6.39 – 34



Turecký úder

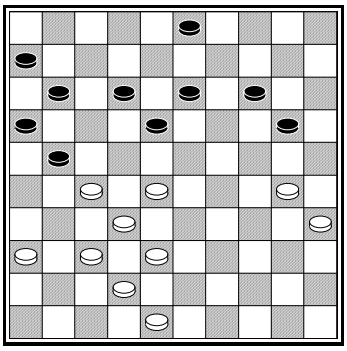
To je zvláštní úder, nímž se chytí soupeřova dáma.

1.37 – 32!!

Turecký úder má tyto tři rysy:

1) Černá dáma musí skákat přes největší počet figur (pravidlo většiny).
2) Smí přeskočit kámen 32 jen jednou.
3) Nejprve musí ukončit skákání, a jen poté je dovoleno odstranit přeskočené figury z desky. Proto zůstane bílý kámen 33 na svém poli nepřeskočený, aby pak provedl vyhrávající skok na pole 2.

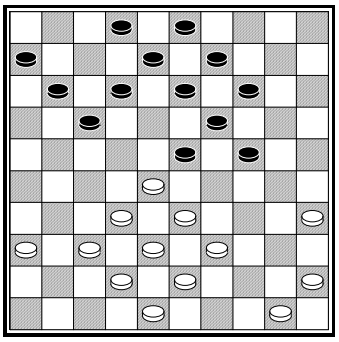
1… 16 x 28 2.33 x 2



Napůl turecký úder

1.30 – 24! 20 x 29
2.38 – 33 29 x 47
3.48 – 42 47 x 42
4.37 x 10

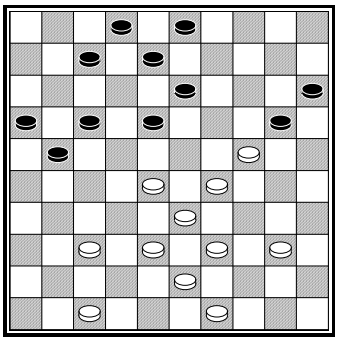
Výš zmíněný rys č. 2 zde neplatí. Proto je to napůl turecký úder. Na druhou stranu, obětování jen třech kamenů nikdy není možné v plném tureckém úderu.



Úder trap

Kámen 24 je přemístěn na pole 44, kde **uvázne mezi dvěma bílými kameny**. Poté kámen 44 se používá v kombinaci, jež připomíná úder Filipa.

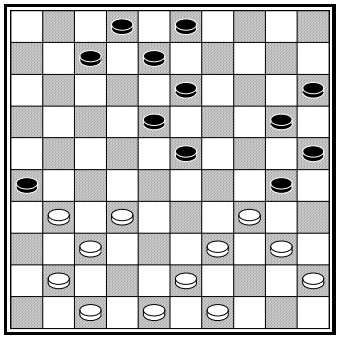
1.35 – 30 24 x 35
2.45 – 40 35 x 44
3.28 – 22 17 x 28
4.33 x 22 44 x 33
5.38 x 16



Úder katapultu

Kámen 18 je umístěn mezi bílými kameny. Poté je přemístěn zpět na původní pole, což umožňuje bílému provést úder jako katapult.

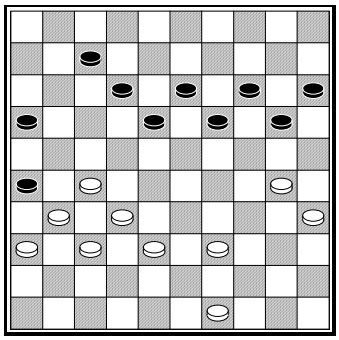
1.29 – 23! 18 x 29
2.28 – 23 29 x 18
3.39 – 34 20 x 29
4.34 x 1



Úder Manouryho

1.32 – 28! 23 x 32
2.37 x 28 26 x 46
3.40 – 35 46 x 40
4.35 x 24 20 x 29
5.45 x 1

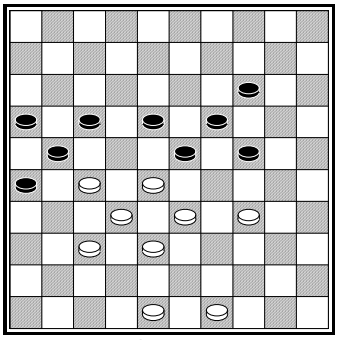
Úder Manouryho se charakterizuje tím, že není soupeřova dáma přeskočena ihned, nýbrž nejprve je přeskočen kámen a poté jsou přeskočeny dáma a několik kamenů.



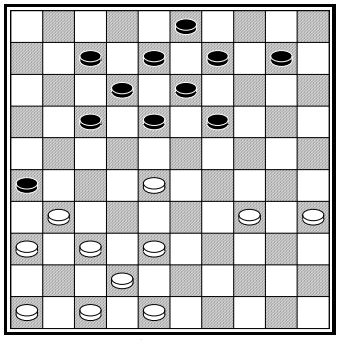
Úder Ricoua

Po přemístění černého kamene na pole 29 bílý provede tah 27 – 21, **po němž má černý skok na výběr, což je typické pro úder Ricoua**. Avšak to je jedno, jakým způsobem černý skočí, protože jeho cíl je přemístit soupeřův kámen na pole 17 a poté přemístit jiný soupeřův kámen z pole 29 na pole 27 a provést úder 31 x 2.

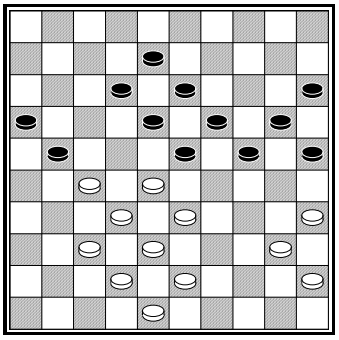
1.30 – 24! 19 x 30
2.35 x 24 20 x 29
3.27 – 21 16 x 27
4.32 x 21 26 x 17
5.38 – 33 29 x 38
6.37 – 32 38 x 27
7.31 x 2



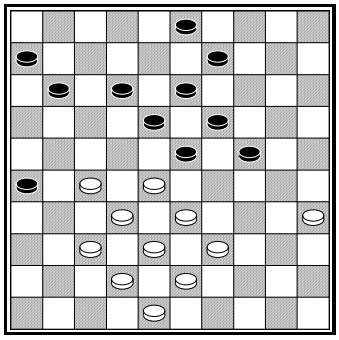
C 11.1



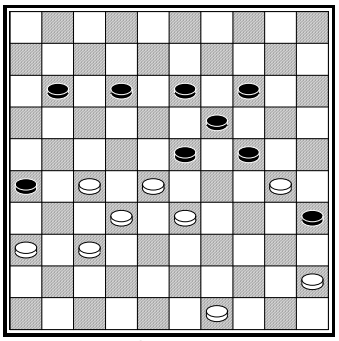
C 11.5



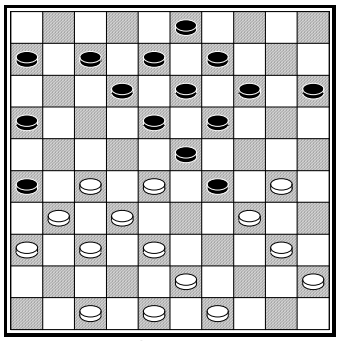
C 11.2



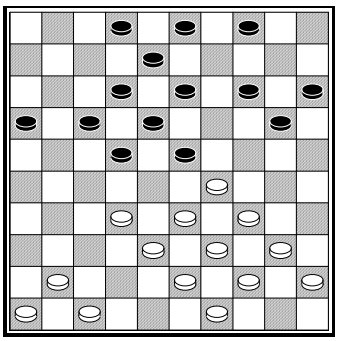
C 11.6



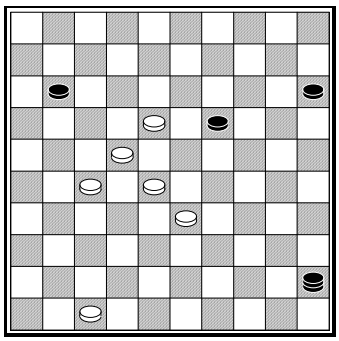
C 11.3



C 11.7



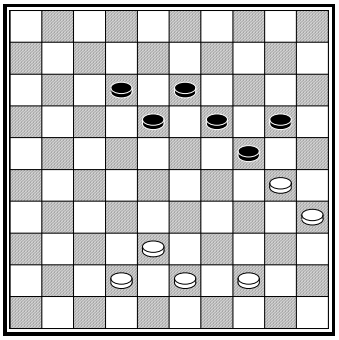
C 11.4



C 11.8

12. Forcing – vynucená kombinace

V některých případech můžete kombinaci vynutit. Než ji provedete, zahrajete tah, jenž vynutí soupeře zareagovat určitým způsobem. Po takové vynucené reakci si můžete kombinaci provést.

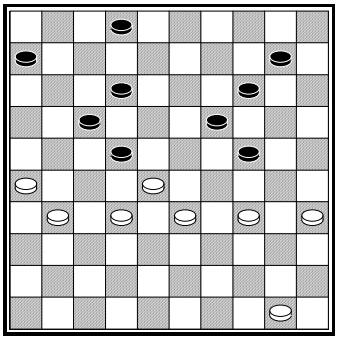


Bílý zaútočil na kámen 20.

1.30 – 25!

Nyní aby černý mohl bránit napadený kámen, musí zahrát 18 – 23 25 x 14 19 x 10. Poté může bílý provést úder Filipa.

1… 18 – 23
2.25 x 14 19 x 10
3.35 – 30! 24 x 35
4.44 – 40 35 x 44
5.43 – 39 44 x 33
6.38 x 7

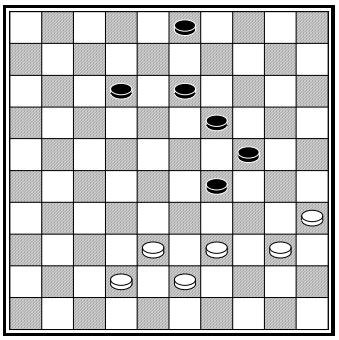


Bílý začíná tahem s forcingem.
Útočí tahem 34 – 29, čímž nutí černého zahrát 14 – 20.

1.34 – 29! 14 – 20
2.26 – 21! 17 x 37
3.28 x 8 37 x 39

Nyní má bílý dvě volná tempa. Avšak neusiluje o průchod do dámy, nýbrž používá volná tempa pro provedení další kombinace.

4.50 – 45 2 x 13
5.45 – 40 24 x 33
6.40 – 34 39 x 30
7.35 x 2

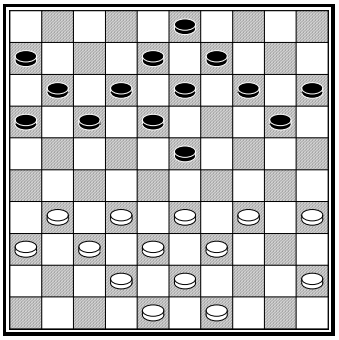


V tomto případě hraje bílý dva tahy s forcingem, než provede úder podpatkem.

1.39 – 34! 19 – 23*
2.34 – 30 13 – 19*

Znaménkem (*) se označuje vynucený tah.

3.40 – 34! 29 x 40
4.35 x 44 24 x 35
5.44 – 40 35 x 44
6.43 – 39 44 x 33
7.38 x 7

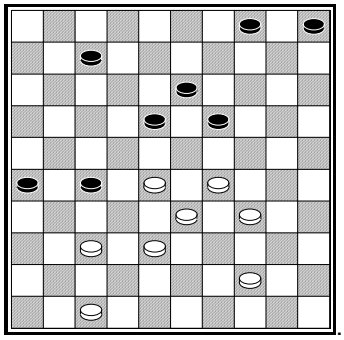


Někdy má soupeř několik možností zareagovat, ale stejně prohrává.

V tomto případě nemá černý žádnou vyhovující možnost zareagovat na tah:

1.33 – 28!!

Prozkoumejte si tuto pozici sami!



Bílý si využívá díry v pozici černého.

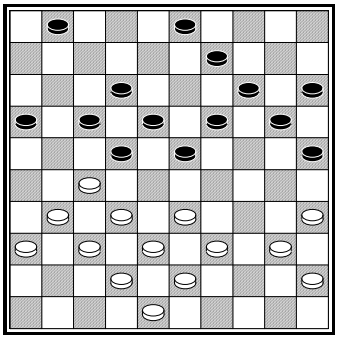
1.44 – 39!

S hrozbou 28 – 23 19 x 28 33 x 31 B+1.

1… 27 – 31
2.37 – 32! 7 - 12

Bílý hrozil provést 28 – 22 18 x 27 32 x 21 29 – 23 19 x 28 33 x 2.
Tah 2… 7 – 11 není možný kvůli 32 – 27 31 x 22 28 x 6. Avšak po 7 – 12 bílý situaci změní.

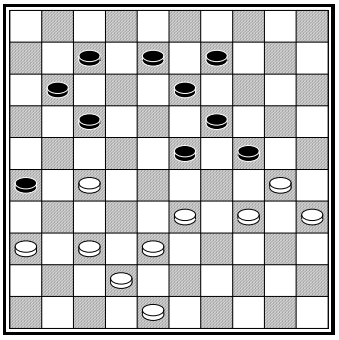
3.28 – 22 18 x 27
4.32 x 21 26 x 17
5.29 – 23 19 x 28
6.33 x 11



1.31 – 26! 22 x 31
2.36 x 27

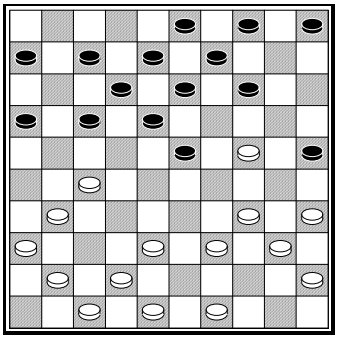
Bílý hrozí provést 26 – 21 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4, přičemž se tah 2… 9 – 13 trestá úderem Filipa 3.27 – 22 17 x 28 4.33 x 22 18 x 27 5.35 – 30 25 x 34 6.40 x 9.
Proto musí černý zahrát tah 17 – 22, po němž bílý provede zvláštní úder trap.

2… 17 – 22
3.35 – 30 25 x 34
4.39 x 30 22 x 31
5.30 – 24 19 x 30
6.40 – 34 30 x 28
7.26 – 21 16 x 27
8.37 x 26 28 x 37
9.42 x 4



Bíly je schopen odstranit kámen 13 a využívá soupeřovu dámu pro provedení úderu.

1.27 – 21 8 – 12
2.33 – 29 24 x 33
3.38 x 18 13 x 22
4.37 – 31 26 x 37
5.42 x 31 17 x 37
6.48 – 42 37 x 48
7.30 – 25 48 x 30
8.35 x 4

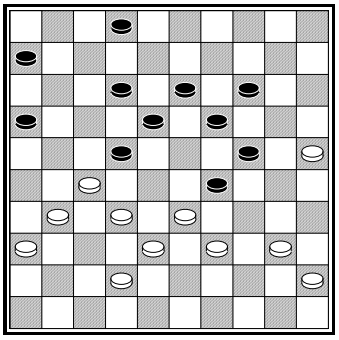


Bílý nutí soupeře zahrát 14 – 19, a poté je kámen 19 přemístěn na pole 28, což umožní bílému provést úder začínající tahem 27 – 22.

1.49 – 43! 14 – 19

Černý musel odvrátit hrozbu 24 – 19 13 x 24 34 – 30.

2.39 – 33 19 x 28
3.27 – 22 18 x 27
4.31 x 2

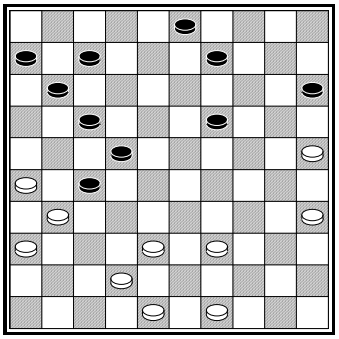


Bílý vynucuje výhru zvláštním způsobem.

1.32 – 28!! 2 – 8

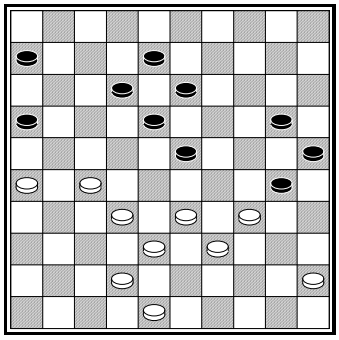
Ani jiné tahy nejsou vyhovující.
1… 12 – 17 2.28 – 23 19 x 28 3.39 – 34 28 x 30 4.25 x 21 B+1
1…. 18 – 23 2.27 x 20 23 x34 3.42 – 38! 24 x 15 4.33 x 13 +

2.28 x 17 12 x 34
3.42 – 37! 29 x 38
4.40 x 9 13 x 4
5.37 – 32 38 x 27
6.31 x 2



Pozice černého má slabiny. Má díry na polích 12 a 13. Bílý může zaútočit na kámen 27 a poté provést úder do dámového pole.

1.42 – 37! 7 – 12
2.37 – 32 11 – 16
3.32 x 21 16 x 27
4.26 – 21 17 x 37
5.48 – 42 37 x 48
6.39 – 34 48 x 30
7.35 x 4



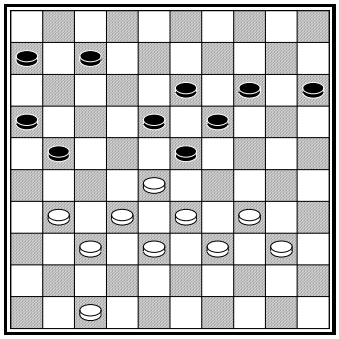
1.33 – 29!

Kvůli hrozbě tahu 27 – 22 musí černý přinést oběť.

1…. 23 – 28
2.32 x 23 30 – 35

Černý si myslel, že má to všechno v pořádku, a to kvůli hrozbě tahu 20 – 24. Jenomže ho bílý překvapil.

3.34 – 30! 25 x 21
4.26 x 17 12 x 21
5.23 x 3

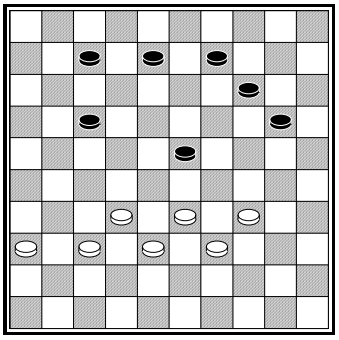


Na první pohled vypadá to jako nesmysl, ale příštím tahem bílý vynutí vyhrávající úder.

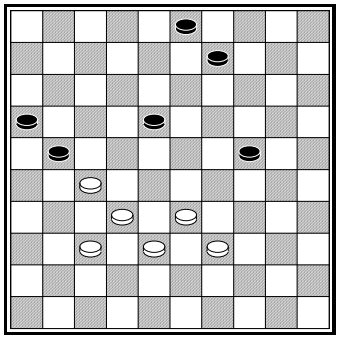
1.31 – 26!! 21 - 27

Po 1… 18 – 22 by nasledovalo 2.26 x 17 22 x 11 3.33 – 29! 13 – 18 4.29 – 24 19 x 30 5.28 x 10 15 x 4 6.34 x 25 B+1.

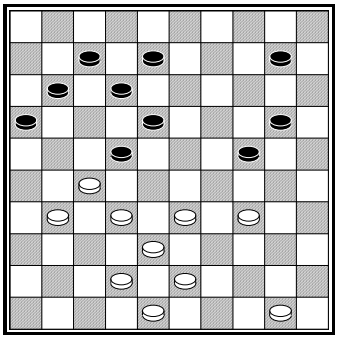
2.32 x 21 23 x 43
3.39 x 48 16 x 27
4.37 – 32 27 x 29
5.34 x 1



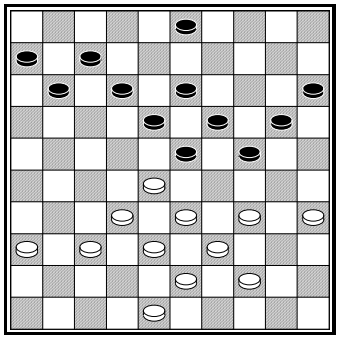
F 12.1



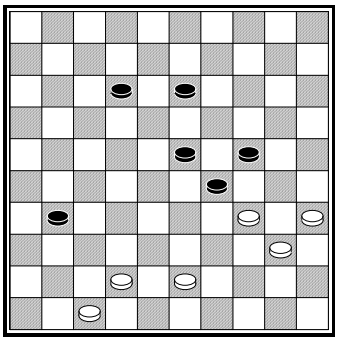
F 12.5



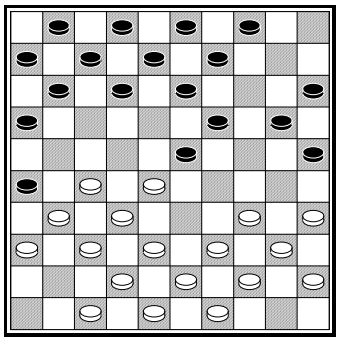
F 12.2



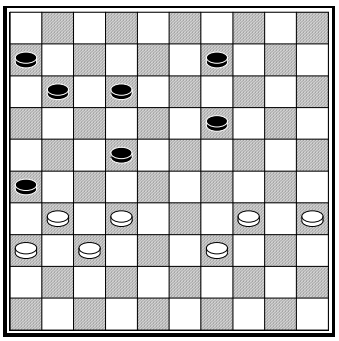
F 12.6



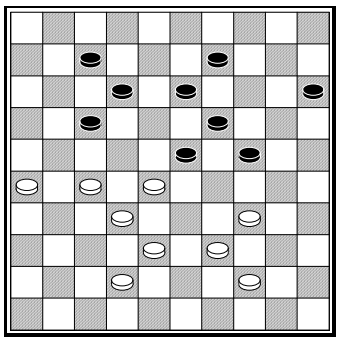
F 12.3



F 12.7

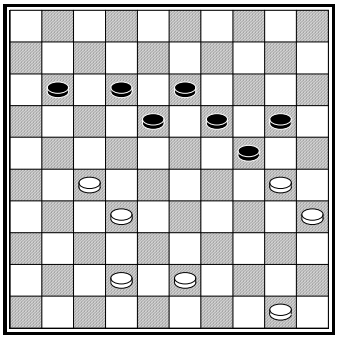


F 12.4



F 12.8

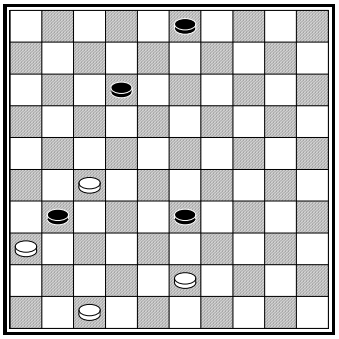
13. Volné tempo



V prvním případě předchozí kapitoly zaútočil bílý na soupeřovy kámen. Musíte vědět, že takový útok dává soupeřovi volné tempo. Proto útočit na soupeřovy kameny je to nebezpečné. Pokud zaútočí bílý tahem 30 – 25, nebude černý nucen zahrát 18 – 23. Černý si může využít volné tempo, aby provedl Weissův úder.

1.30 – 25? 19 – 23!
2.25 x 14 24 – 30
3.35 x 24 23 – 29
4.24 x 33 13 – 19
5.14 x 23 18 x 47

Pokud černý skočí 5… 18 x 49?, bude dáma chycena: 50 – 44 49 x 40 35 x 44 B+1.
Vraťme se do pozice v diagramu. Pokud nesmí bílý zahrát 30 – 25, co má udělat, aby odvrátil hrozbu útoku černého tahem 20 – 25?
Bílý může zahrát 1.50 – 44, aby po 20 - 25 provedl výměnu pomocí 2.44 – 39 25 x 34 3.39 x 30.



Černý právě zaútočil na bílý kámen 27. Nyní bílý má kombinační motiv.
Soupeřovy kámen bude přemístěn z pole 31 na pole 22. Pokud dokážu přemístit soupeřovy kámen z pole 33 na pole 31, zmůžu provést kombinaci.

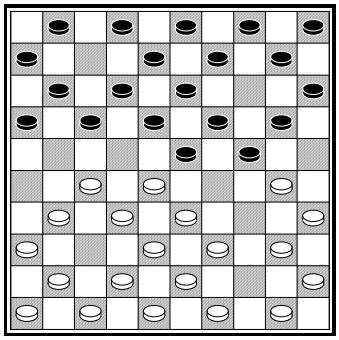
1.47 – 41! 31 x 22
2.43 – 38 33 x 42
3.41 – 37 42 x 31
4.36 x 7

Umístěte na desku všechny kameny do základní pozice a poté zkuste si zahrát níže popsané tahy.

1.33 – 28 18 – 23
2.39 – 33 12 – 18
3.44 – 39 7 – 12
4.31 – 27 20 – 24

To je staré holandské zahájení. Kdysi bylo velice populární a dosud se používá! Bílý obsadí důležitá pole 27 a 28, zatímco černý má pole 23 a 24. Tomu říkáme **klasická struktura**, Nyní je pozice symetrická.

5.37 – 31 14 – 20
6.34 – 30



Zde může černý zahrát 20 – 25. Bílý si nemůže využít volné tempo, jež má. Pravděpodobně po 20 – 25 následuje 7.41 – 37 25 x 34 8.40 x 20 15 x 24. Situace se změní po tahu:

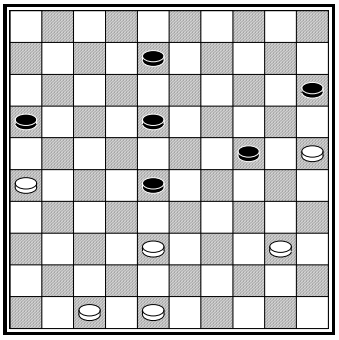
6… 17 – 21

Nyní se nesmí bílý nechat unést přáním zaútočit tahem 31 – 26?

7.31 – 26? 24 – 29!!

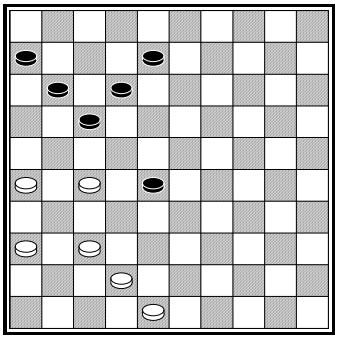
Černý používá volné tempo pro získání kamene. Například: 8.26 x 17 11 x 31 9.36 x 27 29 - 34! 10.40x29 23 x 25 Č+1.
Po 7.41 - 37 je černý na řadě, aby si dával pozor. Po tahu 20 – 25 bílý získá kámen pomocí 27 – 22!.

☼ Útok je nebezpečný, protože soupeř obdrží volné tempo!



V této kombinaci (Scheijen) vynutí bílý výhru pomocí volného tempa.

1.25 – 20! 24 – 30
2.38 – 32! 28 x 37
3.26 – 21 15 x 24
4.47 – 42 16 x 27
5.42 x 2 30 – 35
6.2 x 30 35 x 44
7.30 – 39 44 x 33
8.48 - 43



V této kompozici H. van Meggelen ukazuje pěkný způsob, jak si v této kompozici užít volné tempo.

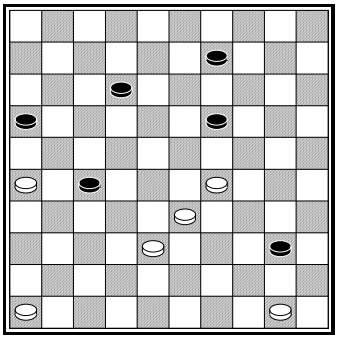
1.27 – 22! 28 – 33
2.26 – 21!

Kámen 21 nebo 22 bude obětován na pole 17. Tah 2… 17 x 26 zajistí nejdelší obranu.

2… 17 x 26
3.22 – 17 [na výběr]
4.42 – 38 33 x 31
5.36 x 7 6 – 11
6.7 x 16 26 – 31
7.48 – 42 31 – 36
8.42 – 37 8 – 12
9.16 – 11 12 – 18
10.11 – 7 18 – 22

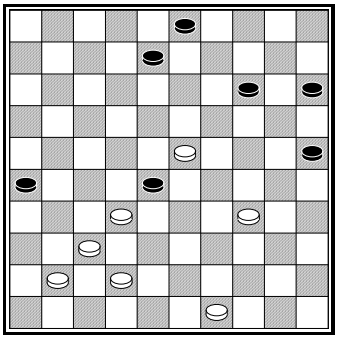
Bílý si musí dávat pozor. Po 11.7 – 2? 22 – 28 je partie nerozhodná.

11.37 – 31! 36 x 27
12.7 – 2 27 – 32
13.2 – 11 22 – 27
14.11 - 16



V této kompozici (D. v.d. Berg) si bílý vytváří volné tempo, aby mohl provést úder.

1.26 – 21! 27 – 31
2.33 – 28 16 x 27
3.50 – 44 40 x 49
4.29 – 23 49 x 32
5.23 x 3 32 x 5
6.3 x 37 5 x 41
7.46 x 37

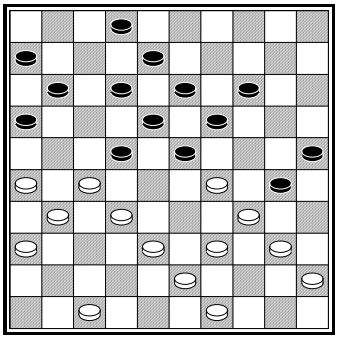


Bílý si vytváří minimálně 3 volná tempa. Používá je, aby přemístil svůj kámen z pole 49 na pole 35.

1.37 – 31!!

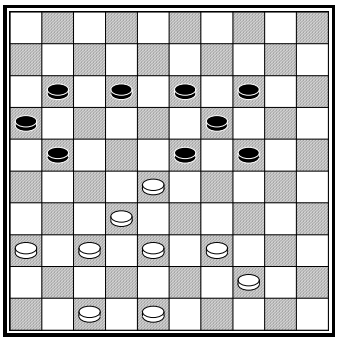
To je jedno, který ze 4 možných skoků udělá černý prvním. Každopádně získá dámy na polích 46 a 48, jež se za chvíli ocitnou na polích 19 a 30 jako pokrm pro bílý kámen, jenž přicestoval z pole 49.

1… 26 x 48
2.49 – 44 28 x 46
3.44 – 40 46 x 19
4.40 – 35 48 x 30
5.35 x 2



Bílý si vytváří volné tempo a využívá to k provedení pěkného úderu. Vynutí soupeře, aby soupeřův kámen 30 zaútočil na bílé kameny, což dává bílému možnost připravit úder.

1.29 – 24! 30 – 35
2.34 – 30!! 35 x 42
3.47 x 38 25 x 34
4.27 – 21! 16 x 27
5.32 x 21 19 x 30
6.21 – 17 12 x 21
7.26 x 10



Černý právě zahrál 17 – 21, což hrozí tahem 21 – 27.

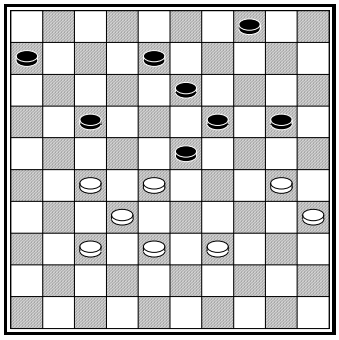
1.36 – 31 21 – 27?

Po 2.31 x 22 12 – 18 bílý prohraje.

2.32 x 21! 23 x 34

Bílý může využít volné tempo, aby provedl královský úder, protože musí černý respektovat pravidlo většiny.

3.44 – 40 16 x 36
4.40 x 16

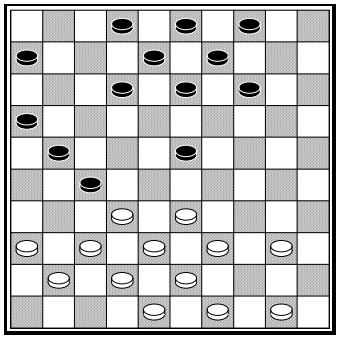


V této pozici bílý přinesl oběť a doufal, že si tím zajistí převahu, ale jeho soupeř si využil volné tempo, jež měl.

1.30- 24? 20 x 29
2.39 – 33 29 – 34
3.33 – 29

Po 3… 13 – 18? 4.29 x 40 by černý měl problém. Série tahů 3… 34 – 39 4.29 x 9 4 x 13 5.28 – 22 atd. by pravděpodobně způsobila remízu. Černý však provedl jednoduchý úder a vyhrál.

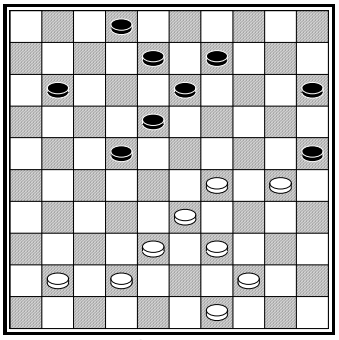
3…. 4 – 9!
4.29 x 40 17 – 22!
5.27 x 29 19 – 23
6.28 x 19 13 x 31



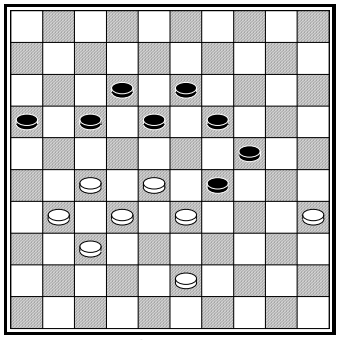
V partii bílý provedl neuvážený tah, jímž vytvořil soupeřovi volné tempo. Černý používá cestu 6 x 46 pro úder. Potřebuje jen přemístit bílý kámen na pole 11...

1.37 – 31? 2 – 7!
2.31 x 22 23 – 29
3.33 x 24 13 – 19
4.24 x 11 6 x 46

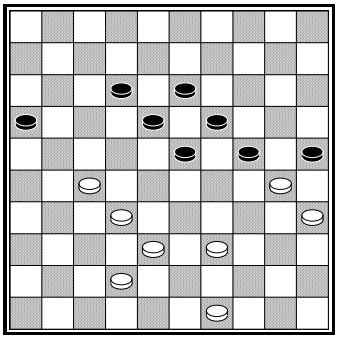
V cvičeních 13.7 a 13.8 potřebujete vynutit výhru!



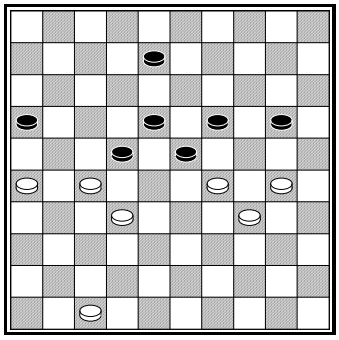
C 13.1



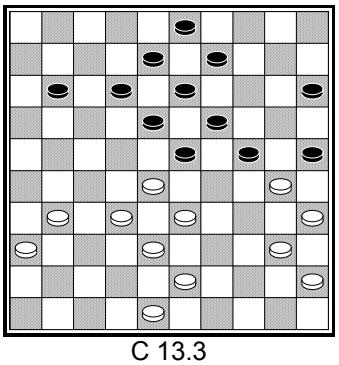
C 13.5



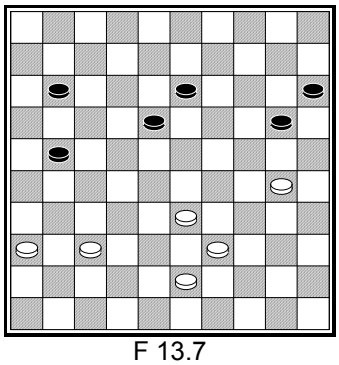
C 13.2



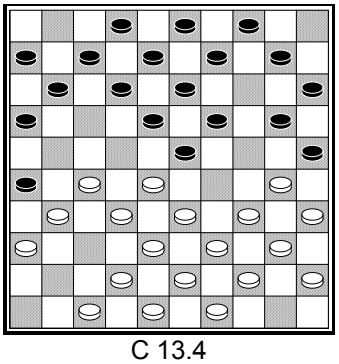
C 13.6



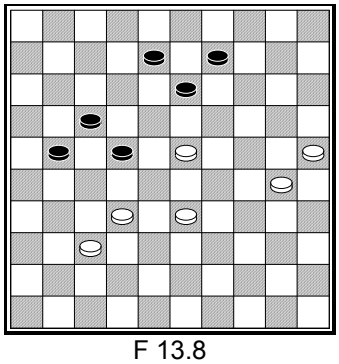
C 13.3



F 13.7



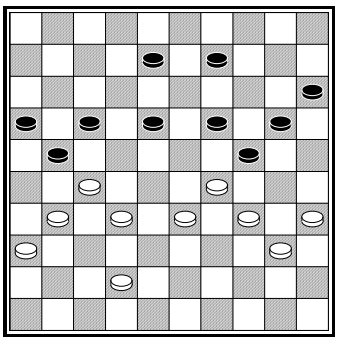
C 13.4



F 13.8

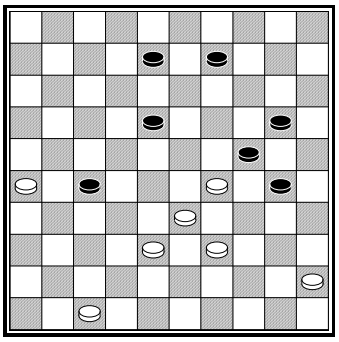
14. Využití pravidla většiny

Vícenásobné braní je nebezpečné. Soupeř si může využít pravidlo většiny a provést tah s „přilepením“ do soupeřova kamene.



V partii černý zahrál 21 – 26. V tomto případě je ten tah nebezpečný. Nejen připravuje k vícenásobnému braní, ale i vytváří velice riskantní pozici, jež má hodně děr, zejména díru na poli 13. Bílý provádí úder, aby si získal dvě dámy.

1… 21 – 26?
2.27 – 22! 26 x 30
3.22 x 2 24 x 33
4.35 x 4

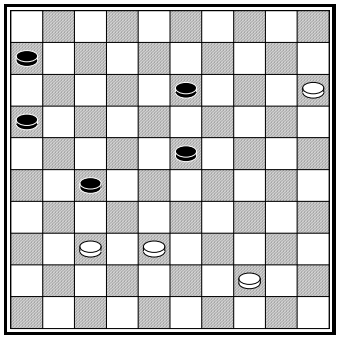


Bílý může provést úder pomocí tahu s přilepením.

1.39 – 34! 30 x 28
2.26 - 21! 24 x 42
3.21 x 25 42 – 48
4.45 – 40

Černá dáma je v pasti. 48 – 26 5.47 – 42 26 x 48 6.40 – 34 48 x 30 7.25 x 34 +

☼ Vícenásobné braní je nebezpečné kvůli případnému tahu s přilepením!



V partii bílý zahrál 38 – 33, protože se obával tahu s přilepením, jenž následuje po 15 – 10 23 – 28, ale v tomto případě má bílý hezké řešení.

1.15 – 10 23 - 28

Bílý nemůže získat dámu hned. Pokud provede tah na pole 5, bude dáma chycena, a po 2.10 – 4 bude následovat tah s přilepením 28 – 32 3.4 x 36 32 x 43, jenž způsobí remízu.

2.37 – 32!! 28 x 37
3.10 – 4!

Nyní tah s přilepením 27 – 32 nefunguje. 4.4 x 48 32 x 43 5.48 x 25 +

3… 27 – 31
4.4 x 36 16 – 21
5.38 – 32 37 x 28
6.36 – 41

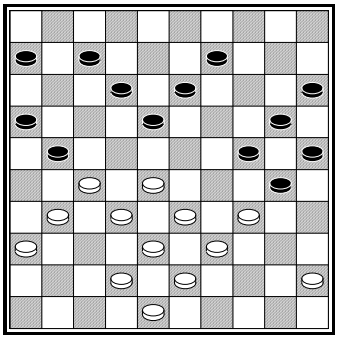
Je možné také nejprve zahrát 44 – 39 a poté, v dalším tahu zaútočit dámou.

6… 28 – 33
7.41 – 47 21 – 27
8.47 x 20 27 – 32

To není konec partie. Pracujte pořád s maximálním soustředěním, dokud nebude práce ukončena.

9.20 – 42 6 – 11
10.44 – 39! 11 – 17
11.39 – 33! 17 – 21
12.42 – 26! 21 – 27
13.26 – 48

☼ Když se bráníte v těžké koncovce, často můžete použít tah s přilepením, zejména když soupeřova dáma hodlá provést vícenásobné braní.

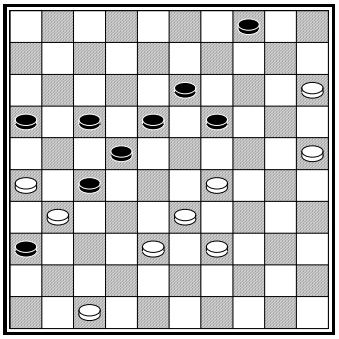


Pozice z partie G. Kolk – H. Jansen.
Bílý vynutil úder pomocí tahu s přilepením. Během úderu bílý vytvoří volné tempo, jež umožňuje aktivovat jeho dámu hned.

1.28 - 22! 21 – 26

Hrozbu 31 – 26 černý nemůže odvrátit tahem 7 – 11, a to kvůli 2.22 – 17 11 x 22 3.31 – 26 22 x 31 4.26 x 19 24 x 13 5.36 x 27 B+1.

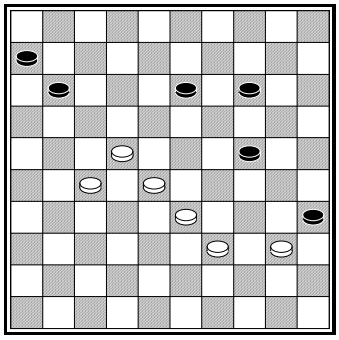
2.33 – 29!! 26 x 17
3.27 – 22! 24 x 44
4.22 x 2 30 x 39
5. 2 x 49



Bílý by mohl vynutit vyhrávající úder pomocí tahu s přilepením.

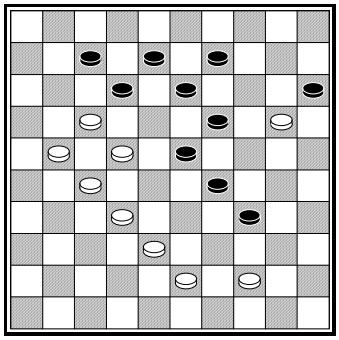
1.25 – 20 19 – 23
2.38 – 32! 23 x 43
3.32 x 23 36 x 27
4.33 – 28 22 x 33
5.23 – 19 13 x 24
6.20 x 49

V kompozicích se často setkáváme se zvláštním typem tahu s přilepením.



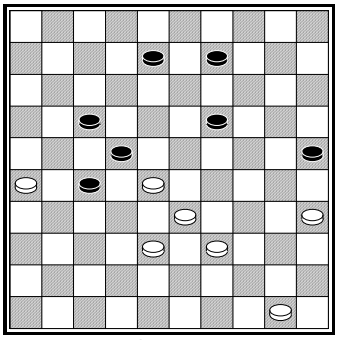
1.22 – 17 11 x 31
2.33 – 29! 35 x 22
3.29 x 36

V druhém tahu vytváří 33 – 29 pro černého možnost braní s použitím pravidla většiny. V tomto případě se jmenuje **africký tah s přilepením**.

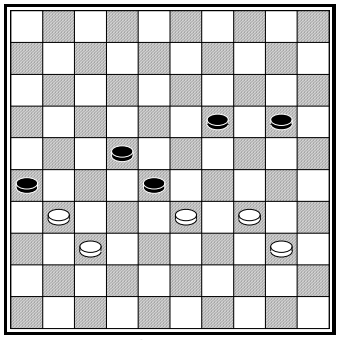


V této kompozici bílý používá africký tah s přilepením, aby provedl úder, a vyprázdní desku svou dámou.

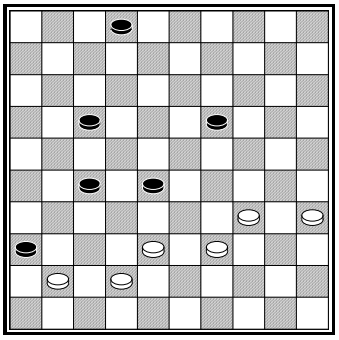
1.17 – 11! 7 x 16*
2.22 – 18 13 x 31
3.38 – 33 16 x 40
4.33 x 2 15 x 24
5.2 x 28 40 – 45
6.28 – 50



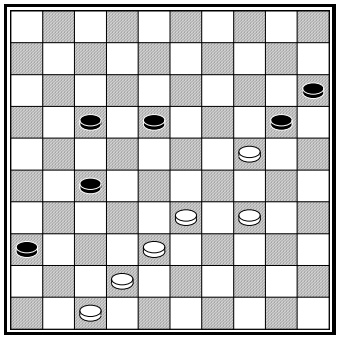
C 14.1



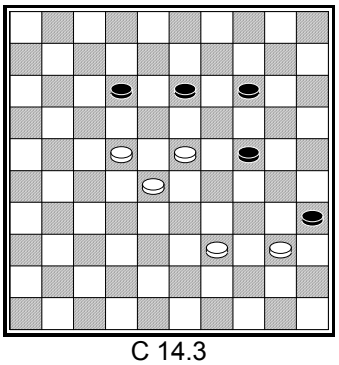
C 14.5



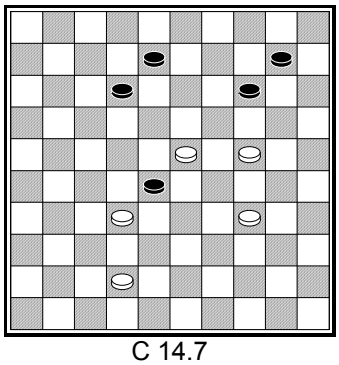
C 14.2



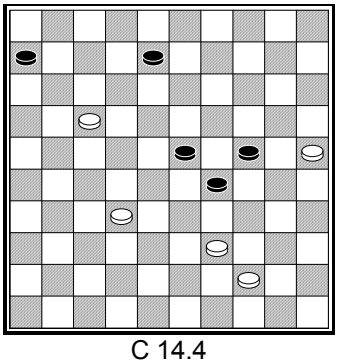
C 14.6



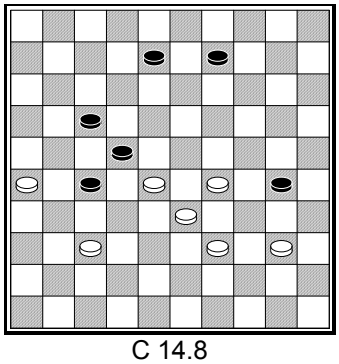
C 14.3



C 14.7



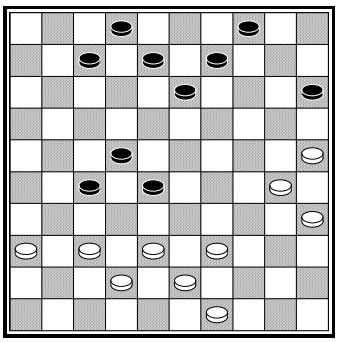
C 14.4



C 14.8

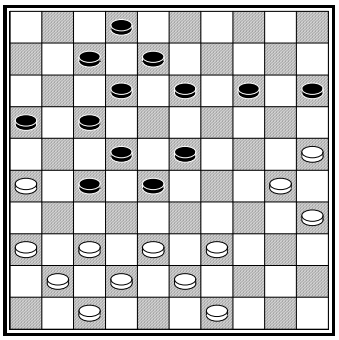
15. Kombinace přes dámu

Někdy můžete provést kombinaci, když necháte soupeře získat dámu.



Bílý potřebuje černou figuru na poli 20, aby provedl úder. Může to být soupeřova dáma:

1.38 – 32! 27 x 47
2.30 – 24 47 x 20
3.25 x 1

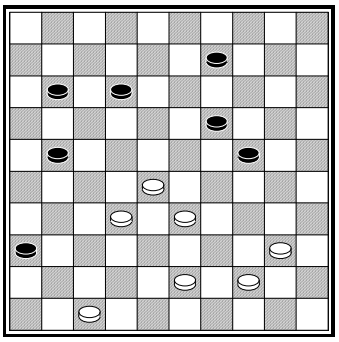


Bílý nechá černého získat dámu na poli 48. Poté zajistí přemístění černé dámy na pole 31 a zároveň odstraní kámen 27.

1.39 – 33! 28 x 48
2.38 – 32 27 x 38
3.42 x 33 48 x 31
4.36 x 20 15 x 24
5.30 x 28

V některých situacích si máme vážný důvod hledat kombinace, kde nejprve necháme soupeře získat dámu. Taková situace vzniká, když má soupeř kámen na poli 36.

Podíváme se na pozici vytvořenou Swizinským.

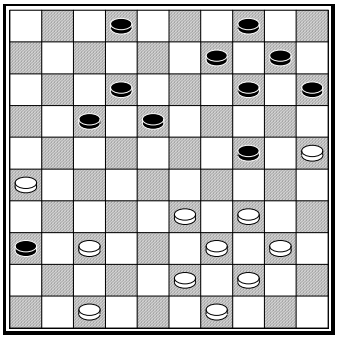


Od teď vždy musíte hledat údery s tahem 47 – 41. V tomto případě není žádná kombinace k okamžitému provedení, ale může bílý vynutit úder.

1.40 – 34!

Bíly vytváří hrozbu: 47 – 41 36 x 47 44 – 40 47 x 29 34 x 3. Proto má černý jen jeden vyhovující tah. Poté si využívá bílý pravidlo většiny a provádí hezký úder.

1… 9 – 14
2.47 – 41! 36 x 47
3.32 – 27! 47 x 23
4.27 x 9



Černý na tahu

To je pozice z partie (Winkel – Heusdens) sehrané v mistrovství Nizozemska 2008.
Černý má velké problémy kvůli případným úderům s tahem 47 – 41. Proto nesmí zahrát 14 – 19. Podívejte se sami, jaký tah provede bílý, pokud zahraje černý 14 - 19.

Po 1… 18 – 23 zahraje bílý 2.37 – 32! A po 2 – 7 (žádný lepší tah neexistuje) bílý vynutí úder začínající tahem 3.40 – 35, čímž vytvoří hrozbu 25 – 20 14 x 25 34 – 30 25 x 34 39 x 28

B+1, proto musí černý zahrát 3… 14 – 19, a místo získání kamene pomocí tahu 25 – 20 dokonce přesvědčivější je tato série tahů: 4.47 – 41! 36 x 47 5.44 – 40 47 x 29 6.32 – 28 23 x 32 7.34 x 5 B+.

1… 15 – 20

Ten tah zhoršuje pozici černého ještě víc. Nyní je postavení kamene 14 velice riskantní. Bílý si musí využít tuto slabinu:

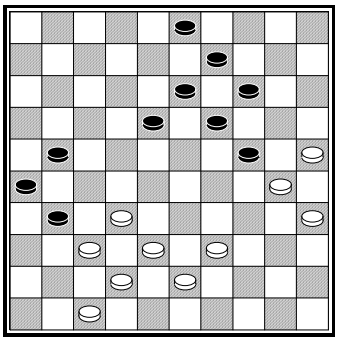
2.33 – 28!

Bílý připravuje výměnu 28 – 23 18 x 29 34 x 23. Například: 2… 10 – 15 3.28 – 23! 18 x 29 4.34 x 23 9 – 13 5.23 – 19 14 x 23 6.25 x 14 atd. vypadá velice nebezpečně pro černého.

Pokud černý zabrání tahu 28 – 23 pomocí 9 – 13, má bílý k dispozici úder, kde používá dámu zvláštním způsobem.

2… 9 – 13
3.47 – 41! 36 x 47
4.43 – 38! 47 x 22
5.26 – 21 17 x 26
6.34 – 29 24 x 33
7.39 x 19 14 x 23
8.25 x 5

V některých situacích je dokonce možné nechat soupeře získat dvě dámy.



Bílý může vynutit úder krásným způsobem.

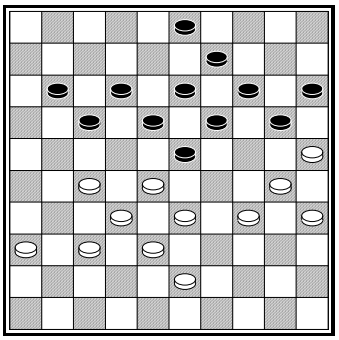
1.47 - 41!!

Hrozí získat kámen 31 pomocí tahu 41 – 36. Takže nemá černý na vybranou.

1… 31 – 36

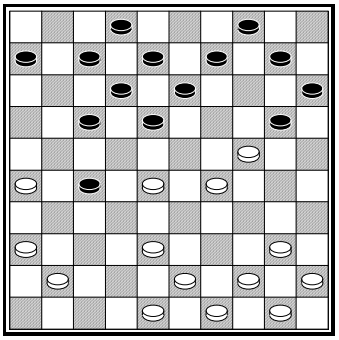
Bílý používá své volné tempo pro přípravu podívané, kde černý získá druhou dámu!

2.32 – 28! 36 x 47
3.37 – 31! 26 x 48
3.38 – 33 47 x 29
4.28 – 23 19 x 28
5.30 x 8 3 x 12
6.39 – 34 48 x 30
7.35 x 4



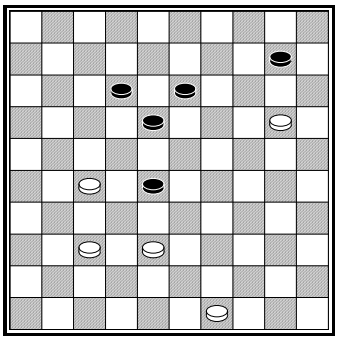
Tohle je úplně jiný druh kombinací. Černá dáma je chycena brzy po úderu.

1.27 – 21! 17 x 26
2.30 – 24! 19 x 48
3.28 x 6 48 x 31
4.36 x 27



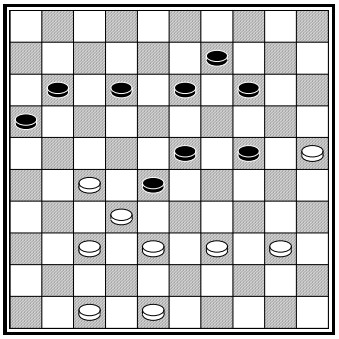
Když nechá soupeře získat dámu, získá bílý volné tempo, jež použije, aby odstranil soupeřovy kámen z pole 12 a poté provedl úder do dámového pole.

1.28 – 22! 17 x 28
2.36 – 31 27 x 47
3.26 – 21 47 x 33
4.29 x 38 20 x 29
5.21 – 17 12 x 21
6.38 – 33 28 x 39
7.43 x 5



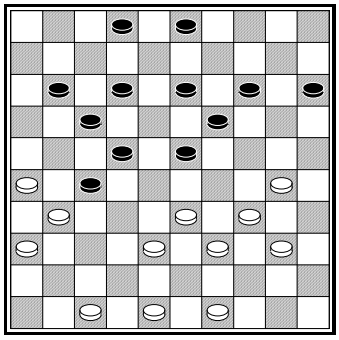
Pokud necháte soupeře získat dámu, někdy můžete provést tah s přilepením. Bílý vynutí úder, jenž mu umožňuje získat dámu a zahrát tah s přilepením.

1.20 – 15 10 – 14
2.38 – 33 28 x 39
3.49 – 43 39 x 48
4.15 – 10 48 x 22
5.10 x 28



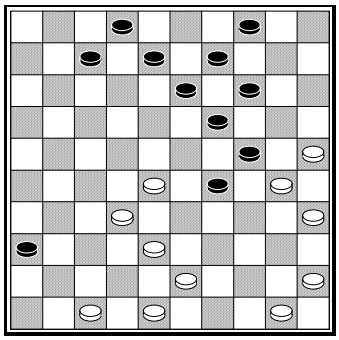
V partii Kuperman – Wiersma černý provedl nebezpečný tah 1… 13 – 18?, což umožnilo bílému zaútočit na přední soupeřovy kámen 28 a poté získat volné tempo. Volné tempo bílý využívá, aby provedl úder, jímž nechá soupeře získat dámu, a provádí úder začínající tahem s přilepením.

1… 13 – 18?
2.38 – 33! 9 – 13
3.33 x 22 12 – 17
4.40 – 35! 17 x 28
5.39 – 33 28 x 39
6.48 – 43 39 x 48
7.35 – 30 48 x 22
8.30 x 6



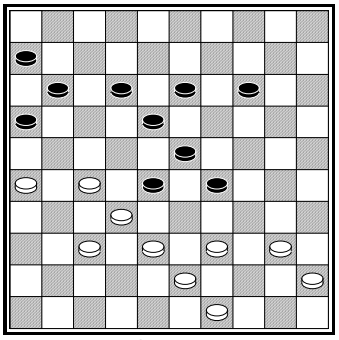
Černý má pevné postavení předního kamene na poli 27 a zdá se, že má dobré možnosti zaútočit v této pozici (R. v.d. Pal – Bedinovs 1995). Avšak bílý využívá mezery v pozici černého, nechá černého získat dámu a poté provede tah s přilepením, čímž získá kámen a vyhraje partii.

1.38 – 32 27 x 29
2.39 – 33 29 x 38
3.49 – 43 38 x 49
4.31 – 27 49 x 24
5.27 x 16

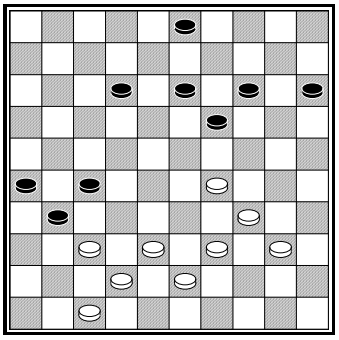


To je zvláštní případ, kde soupeře nechají získat minimálně 3 dámy!

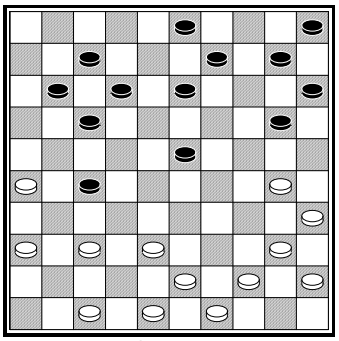
1.28 – 23! 19 x 37
2.30 x 10 4 x 15
3.38 – 33 29 x 49
4.48 – 42 37 x 48
5.47 – 41 36 x 47
6.50 – 44 49 x 40
7.45 x 34 48 x 30
8.35 x 24 47 x 20
9.25 x 1



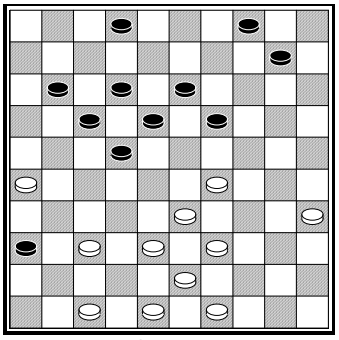
C 15.1



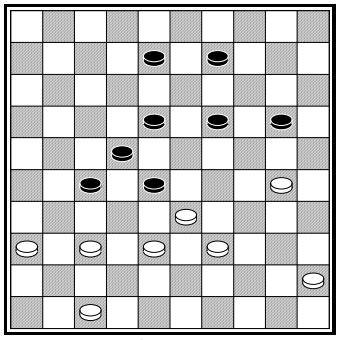
C 15.2



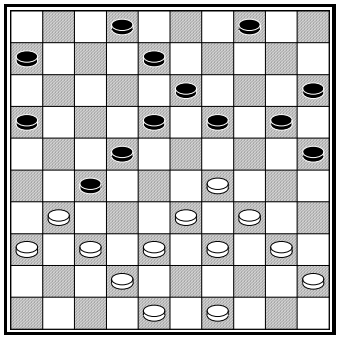
C 15.3



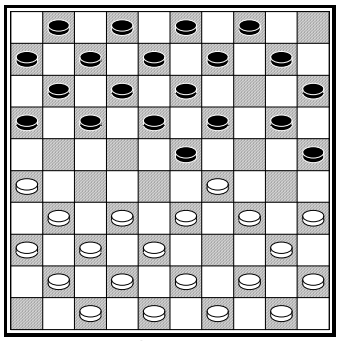
C 15.4



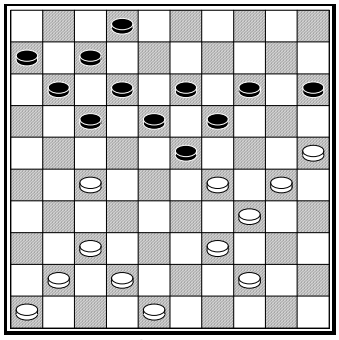
C 15.5



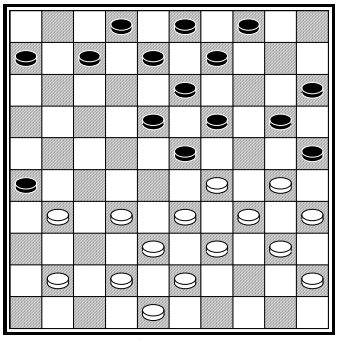
C 15.6



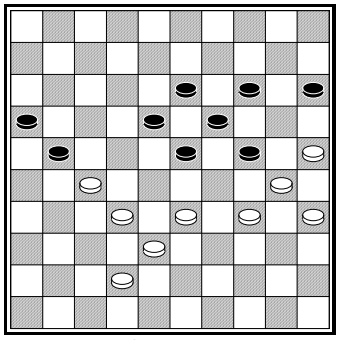
C 15.7



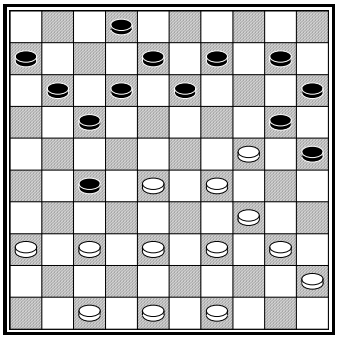
C 15.8



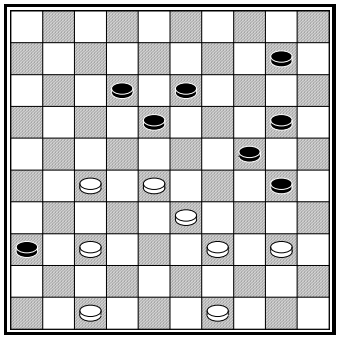
C 15.9



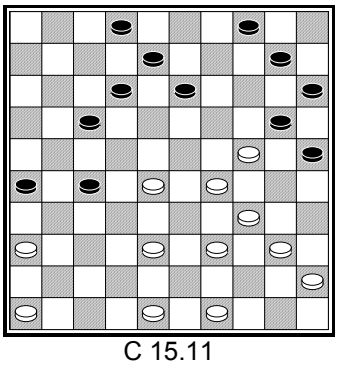
C 15.13



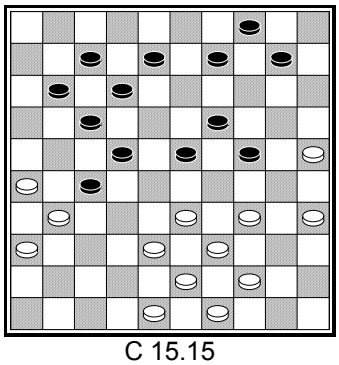
C 15.10



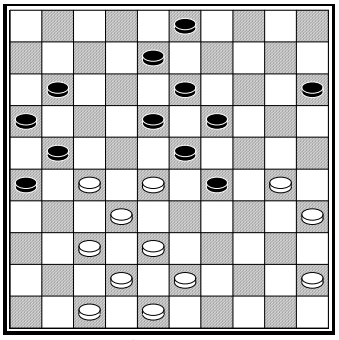
C 15.14



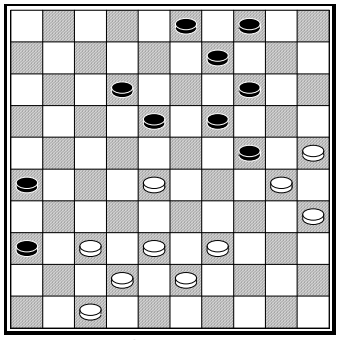
C 15.11



C 15.15

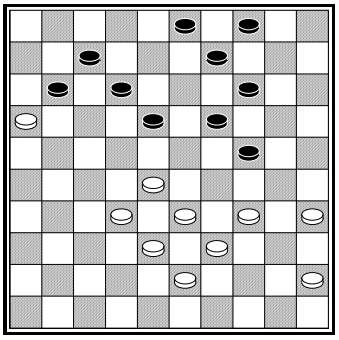


C 15.12



C 15.16

16. Křídelní útok



Levé křídlo bílého je slabé. Tu část desky brání příliš málo kamenů. Černý má plán, jak na to křídlo zaútočit.

1… 12 – 17!

Bílý není schopen ubránit své levé křídlo tahem 32 – 27, protože černý zahraje 18 – 23!! 38 - 32 (zkontrolujte ostatní tahy sami!) 23 – 29! 34 x 23 24 – 30 35 x 13 9 x 49 Č+.

2.34 – 29 18 – 22!
3.29 x 20 14 x 25

Plán černého je velmi jednoduchý. Chce přemístit kámen na pole 12, aby mohl provést výměnu 22 – 27 32 x 21 17 x 26, a kámen 26 se prodere pomocí jiných kamenů. Tak ten plán ukážeme:

4.39 – 34 19 – 24

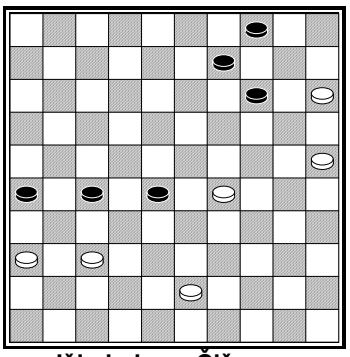
To vyžaduje trpělivost. Pokud černý v spěchu zahraje 4… 3 – 8?, bílý provede úder: 5.32 – 27! 22 x 31 6.28 – 22 17 x 48 7.45 – 40 48 x 30 8.35 x 2 =. Znaménkem (=) se označuje, že bude partie nerozhodná.
Tah 19 – 24 hrozí pokračováním 25 – 30 34 x 25 24 – 29 33 x 24 22 x 44, proto je další tah vynucený.

5.34 – 29 3 – 8!
6.29 x 20 25 x 14
7.45 – 40 8 – 12
8.40 – 34 22 – 27
9.32 x 21 17 x 26
10.38 – 32

Nyní 26 – 31 se trestá sérií tahů 32 – 27 31 x 22 28 x 8, proto v tomto místě černý potřebuje posílení.

10… 12 – 17!

Po 11.32 – 27 následuje 17 – 21 12.27 – 22 21 – 27 13.22 x 31 26 x 37 s průlomem. Jinak získá černý dámu tahem 26 – 31 atd.

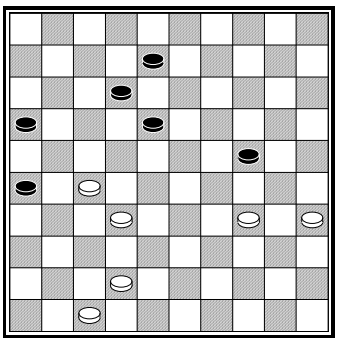


Išimbajev – Čižov

V této pozici desetinásobný mistr světa Čížov útočí na soupeřovo levé křídlo. Zdá se, že jeho útok není možné odrazit.

1… 27 - 32!
2.43 - 39 32 x 41
3.36 x 47 26 - 31
4.29 – 24 31 - 36
5.39 - 34 28 - 32
6.34 - 29 32 - 37
7.29 - 23 37 - 41
8.23 – 18 9 - 13!
9.18 x 20 41 - 46
10.47 - 41 46 x 30!
11.25 x 34 36 – 41

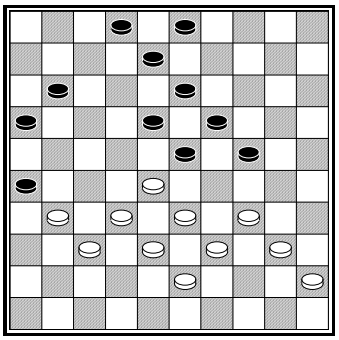
Protože po tahu 12.20 – 14 následuje 41 – 46 13.15 – 10 4 x 15 14.14 – 9 46 – 14! 15.9 x 20 15 x 24 s opozicí, bílý partii vzdal.



Někdy oběť pomáhá připravit průchod do dámy. V tomto případě je kámen 24 zanedlouho po oběti napaden:

1.27 – 22!! 18 x 38
2.42 x 33

Bílý se prodere na pravém křídle.



Bílé kameny spolupůsobí perfektně. Všechny bílé kameny jsou navzájem v kontaktu. To je dobré. Bílý zaútočil na kámen 24. Pokud bílý zahraje 34 – 29 23 x 34 40 x 20, zmůže černý získat ztrácený kámen zpět: 19 – 23 28 x 19 13 x 15 =.
Bílý může připravit útok velice silným tahem.

1.31 – 27!

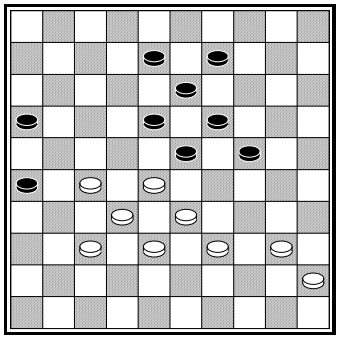
Nyní má černý problém s výběrem tahu! Nesmí zahrát 8 – 12, protože si bílý získá kámen pomocí 34 – 29. Pokud černý provede tah 1… 11 – 17, útok 34 – 29 23 x 34 40 x 20 bude vyhrávající, protože po 19 – 23 28 x 19 13 x 15 zahraje bílý 27 – 21! 16 x 27 32 x 23 +.
Proto musí černý provést tah 2 – 7 nebo 3 – 9. V obou případech je tah 34 – 29 vyhrávající.

1… 2 – 7
2.34 – 29! 23 x 34
3.40 x 20 19 – 23
4.28 x 19 13 x 15
5.37 – 31! 26 x 28
6.33 x 2

Bílý s útokem nespěchal a čekal, až se pozice černého zhorší, a za svou trpělivost byl odměněn.

(Viz diagram.)

Zde bílý asi nesmí zahrát 39 – 34, a to kvůli 24 – 29. Ale jen se podívejte, co bude dále:



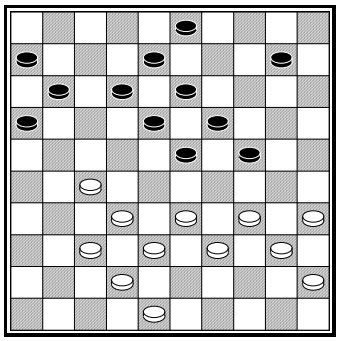
1.39 – 34!

Pokud černý zahraje 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24, bílý zareaguje 4.38 – 33! 39 x 28 5.32 x 14 +.

Musíme zjistit, zda černý může obětovat kámen, než provede tah 24 – 29. V tomto případě tahy 16 – 21 a 26 – 31 jsou zakázané.

1… 26 – 31 2.27 x 36!

Tah 24 – 29 stále není možný. Vyhraje bílý.

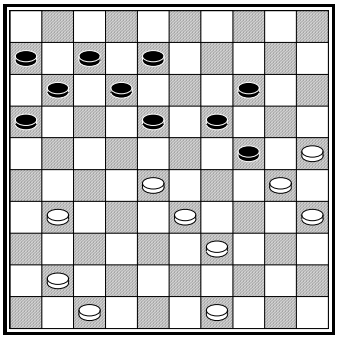


1.48 – 43!

Bílý chce zaútočit na kámen 24. Hrozí tahem 34 – 29.

1… 10 – 15
2.34 – 29 23 x 34
3.40 x 20 15 x 24
4.39 – 34

Černý nemůže další útok odrazit tahem 18 – 23 kvůli tahu 33 – 29 atd. ani nemůže zahrát 19 – 23 kvůli úderu Filipa: 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 16.
To znamená, že v příštím tahu zahraje bílý 34 – 29 a získá kámen po 24 – 30 35 x 24 19 x 30 29 – 23 18 x 29 33 x 35.

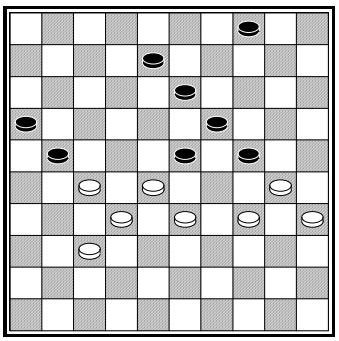


Scholma uvedl tento příklad dvojité oběti přinesené kvůli vyhrávajícímu útoku na pole 24.

1.28 – 22! 18 x 36
2.39 – 34 12 – 18
3.34 – 29 8 – 13
4.29 x 9 13 x 4

Černý již nemá žádnou další obranu, zatímco bílý nyní provede pěkný úder.

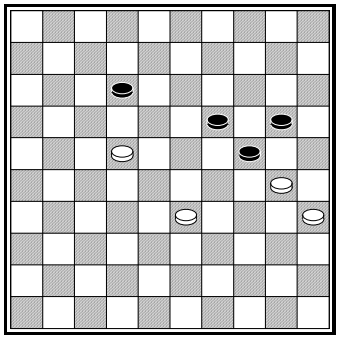
5.47 – 42! 36 x 29
6.30 – 24 [na výběr]
7.25 x 1



V tomto případě bílý zaútočí na pravé křídlo černého. Kámen 21 je izolován od ostatních černých kamenů.

1.37 – 31!

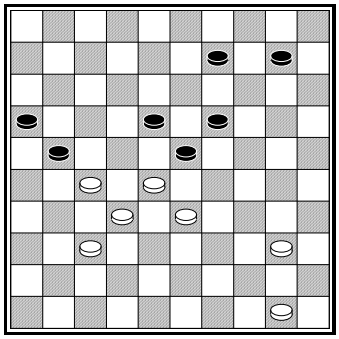
Černý nemůže odvrátit hrozbu tahu 31 – 26. Po 1… 21 – 26 následuje 2.33 – 29! 24 x 22 3.27 x 9 26 x 28 4.9 – 3 8 – 13 5.3 – 9! atd. B+. Ani nemůže přinést oběť 1… 24 – 29 2.33 x 24 21-26, aby zaútočil na kámen 31, protože bílý zareaguje sérií tahů 3.27 – 22! 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.27 – 22 18 x 27 6.24 x 2 a vyhraje koncovku partie.



Pokud bílý hned zaútočí tahem 1.30 – 25?, černý provede tah s přilepením 12 – 17, a skončí partie nerozhodně.
Bílý však vyhrál, a to pomoci zvláštní oběti:

1.22 – 18!! 12 x 23
2.30 – 25!

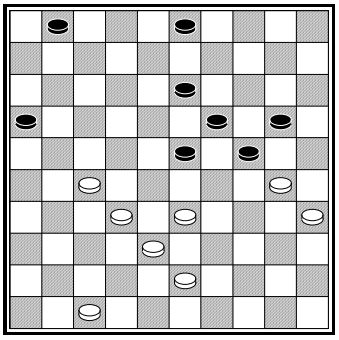
Co má nyní dělat? Černý je nucen provést tah! Po 2… 24 – 29 3.33 x 15 bílý vyhraje.



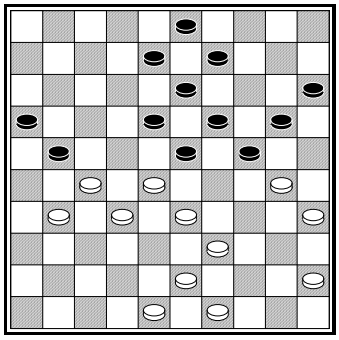
Bílý zaútočí na kámen 21 a provede hezký úder:

1.28 – 22! 9 – 13
2.37 – 31! 21 – 26
3.33 – 29 26 x 17
4.27 – 21 23 x 45
5.21 x 5

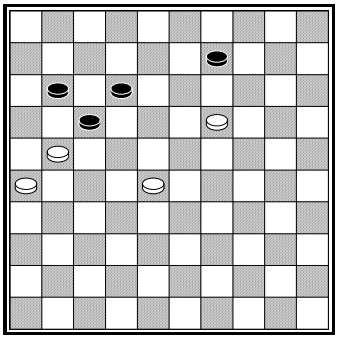
☼ Cvičení. V každé pozici musíte hledat nejlepší útočné tahy! Když si děláte plány, nezapomeňte na oběti a údery!



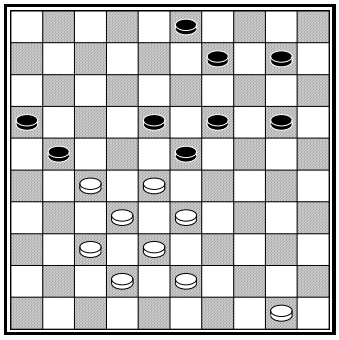
16.1



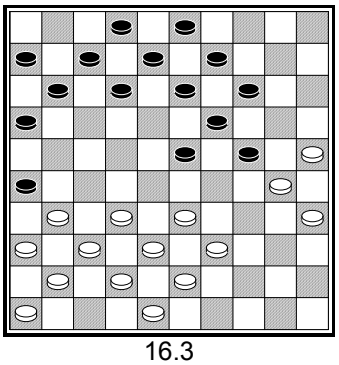
16.5



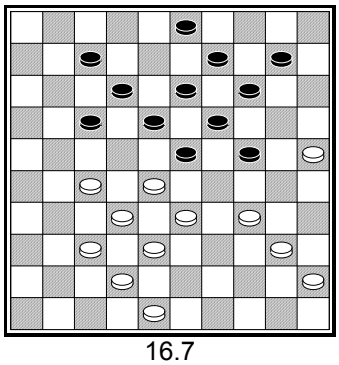
16.2



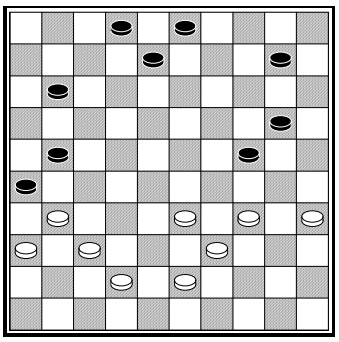
16.6



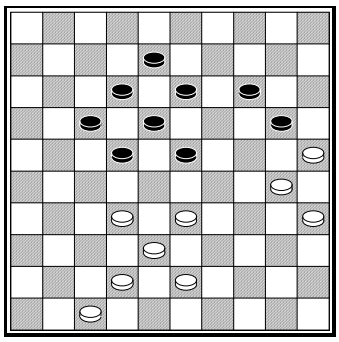
16.3



16.7



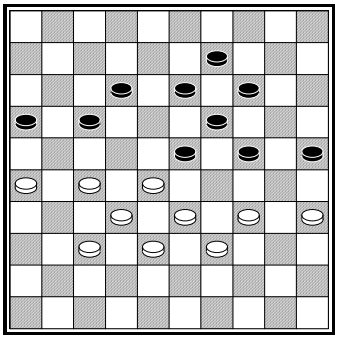
16.4



16.8

17. Oběť

Jak jsme to již několikrát viděli, obětovat soupeři kámen je to někdy velice dobrý nápad. Pokud ho necháte získat kámen, někdy můžete úspěšně zaútočit.

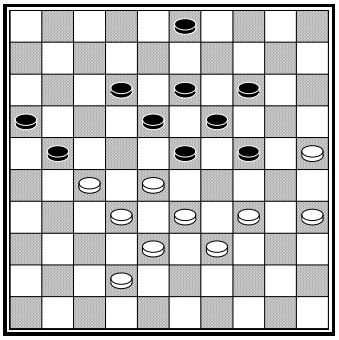


V této pozici přináší bílý oběť a poté útočí. Aby mohl zaútočit na pole 23, odstraní černý kámen z pole 24.

1.35 – 30! 24 x 35
2.33 – 29

Jistě že je to nebezpečná situace. Musíte pečlivě zkontrolovat, zda má černý možnost provést tah s přilepením nebo úder. V tomto případě musí černý obsadit pole 18:

2… 12 – 18
3.29 – 24 19 x 30
4.28 x 10



Dussaut – De Heer 1886

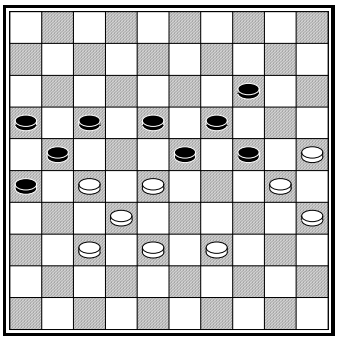
Je to proslulá hra, kde francouzský hráč Dussaut přinesl dvojitou oběť. Jeho oběť se dosud jmenuje Dussautova oběť. Pozor! První příklad je Dussautova oběť také.

1.35 – 30! 24 x 35
2.27 – 22! 18 x 27
3.33 – 29

Černý nemá k dispozici tahy k přilepení ani údery.

3…. 13 – 18
4.29 – 24 19 x 30
5.28 x 10

Bílý vyhrál koncovku partie.

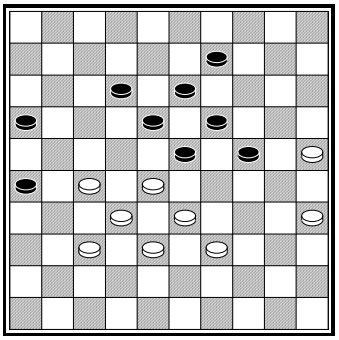


Bílý útočí na kámen 19, jenž má riskantní postavení: nejprve přinese oběť a poté zaútočí.

1.28 – 22! 17 x 28
2.38 – 33

Dokonce i tah s přilepením je prohrávající pro černého.

2… 26 – 31
3.33 x 13 31 x 42
4.32 – 28!!



Bílý odstraní kámen 24, aby zaútočil na kámen 19, jenž má riskantní postavení.

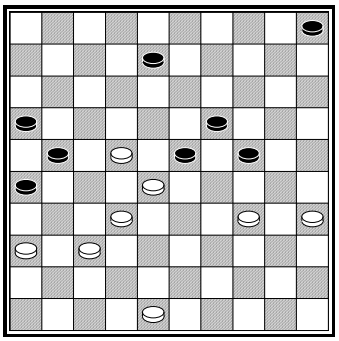
1.25 – 20! 24 x 15
2.35 – 30!

Hrozí tahem 30 – 24, jejž lze zahrát i po tahu černého 15 – 20.

Černý nemá na vybranou a musí kámen obětovat. Avšak to dává bílému velice pevnou pozici.

2… 23 – 29
3.33 x 24 9 – 14
4.38 – 33! 14 – 20
5.33 – 29 20 – 25
6.39 – 34

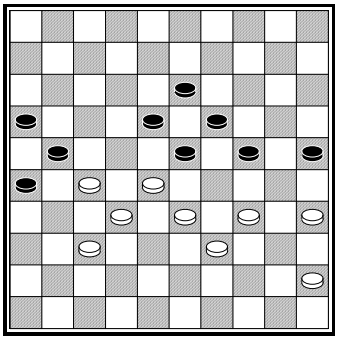
Černý již žádné vyhovující tahy nemá. Po 12 - 17 následuje 28 – 22 +.



V tomto případě je cílem oběti se dostat do základní řady.

1.37 – 31! 26 x 37
2.32 x 41 23 x 32
3.22 – 18!

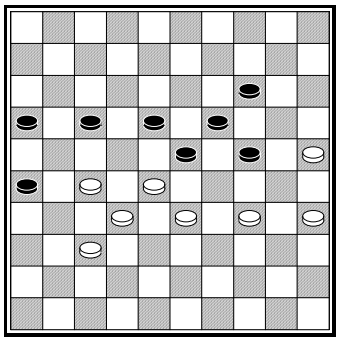
Bílý chce zahrát 18 – 13 8 -12 13 – 9. Černý s tím nemůže nic udělat...



Oba hráče obsadili důležitá pole: bílý – 27 a 28, černý – 23 a 24. Tento druh pozice se jmenuje **klasická pozice**. V klasických partiích oběti hrají důležitou roli. Protože kámen 24 má takové pevné postavení, často je odstraněn pomocí obětí, jak je to v tomto případě.

1.35 – 30! 24 x 35
2.45 – 40 35 x 44
3.39 x 50

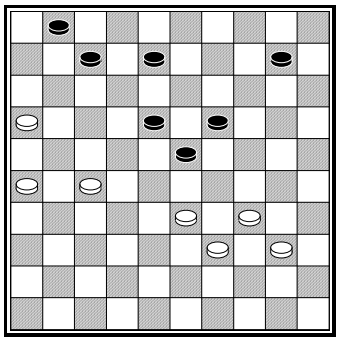
Černý musí obětovat minimálně dva kameny a stejně prohraje.



Tato pozice vyskytuje v mnohých partiích. Způsob útočení na kámen 24 byste si měli pamatovat!

1.37 – 31!! 26 x 37
2.32 x 41 23 x 21
3.34 – 29

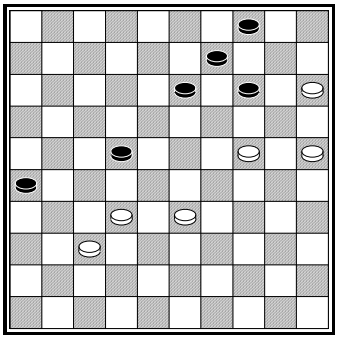
Bílý obětoval dva kameny, aby podnikl vyhrávající útok.



Tato pozice je vytvořena bývalým nizozemským mistrem světa Pietem Roozenburgem. Po oběti zde nenásleduje útok, nýbrž dvojitá hrozba.

1.16 – 11! 7 x 16
2.26 – 21!

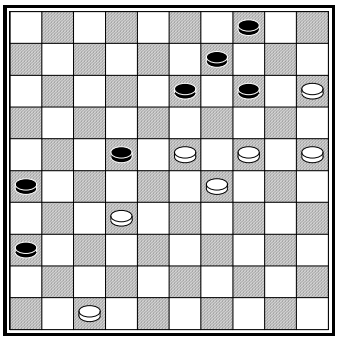
Bílý hrozí provést úder na pole 3 nebo
5. 33 – 28 23 x 32 27 x 38 16 x 27 38 – 32
27 x 38 39 – 33 38 x 29 34 x 3 + nebo 34 x 5 +.
Po 2… 18 – 22 2.27 x 29 16 x 27 následuje
3.29 – 23 19 x 28 4.33 x 31 +.
Černý se již nemůže bránit.



Bílý zahrál

1.32 – 28! 22 – 27
2.28 – 22 27 x 18
3.33 – 28

a připravil soupeře o všechny vyhovující tahy. Po 3… 14 – 19 následuje 4.32 – 28 18 x 20 5.25 x 3 +

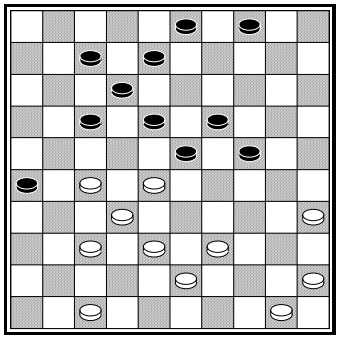


Zdá se, že bílý má problém. Tahy 24 – 20 a 32 – 28 22 x 33 29 x 38 jsou prohrávající kvůli 13 – 19. Ve skutečné partii bílý prohrál, protože zahrál 1.25 – 20? 14 x 25 2.23 – 19 13 – 18 a již se nebyl schopen prodrat, poněvadž je tah 3.19 – 13 trestán sérií tahů 22 – 27 4.13 x 31 36 x 38 Č+.
Bílý ale měl zničit silnou formaci černého na polích 4/9/13/14.

1.15 – 10!!

Má k tomu dvě možnosti:

1) 1… 14 x 5 2.23 – 19! 13 – 18 3.29 – 23 18 x 20 4.25 x 3 +
2) 1… 4 x 15 2.32 – 28! 22 x 33 3.29 x 38 26 – 31 4.38 – 32 a černému nezbývá nic jiného, než obětovat hodně kamenů.

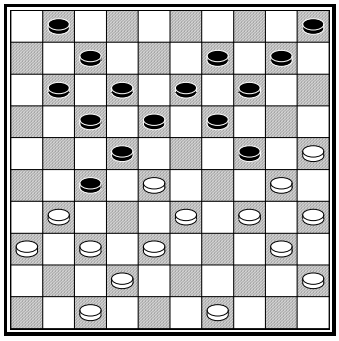


To je krásná kompozice nizozemského velmistra A. Scholmy, kde trojitá oběť dává bílému možnost provést hezký úder.

1.28 – 22 17 x 28
2.27 – 21 26 x 17
3.35 – 30!! 24 x 35

3.38 – 33? se trestá sérií tahů 3 – 9! 4.33 x 22 24 – 30 5.35 x 13 9 x 49

4.38 – 33 18 – 22
5.45 – 40! 35 x 44
6.32 – 27 22 x 42
6.33 x 13 44 x 33
7.47 x 7



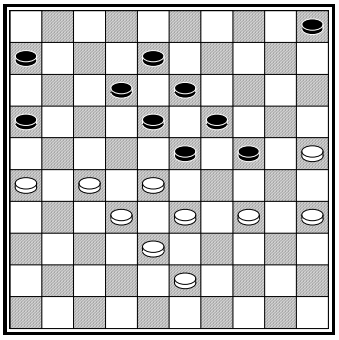
Tato oběť zamyslená Scholmou je velice zvláštní:

1.25 – 20 24 x 15

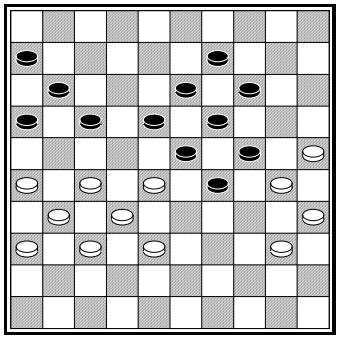
Po 1… 14 x 25 následuje 2.38 – 32 atd. a výhra.

2.37 – 32!!

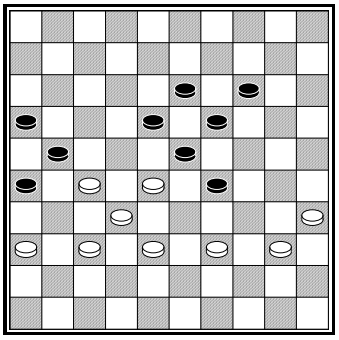
To je neuvěřitelné. Černý získá dámu a několik kamenů úplně zdarma a poté bílý zahraje 30 – 25 48 x 30 35 x 4… A černý již nemá žádné řešení.



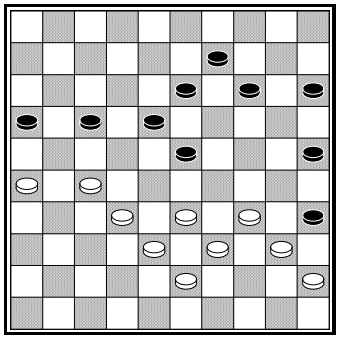
17.1



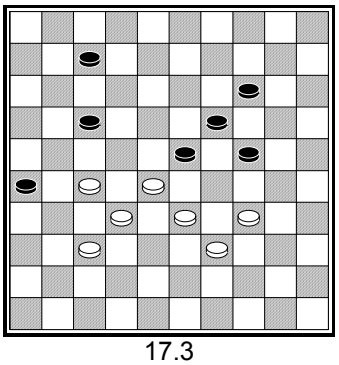
17.5



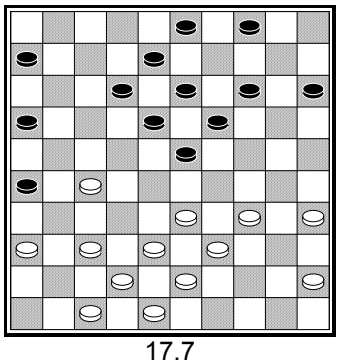
17.2



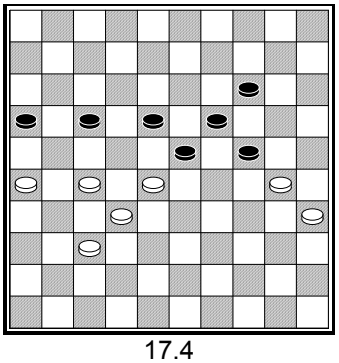
17.6



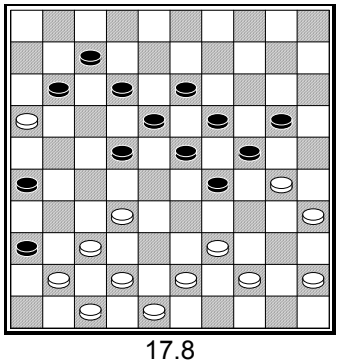
17.3



17.7



17.4

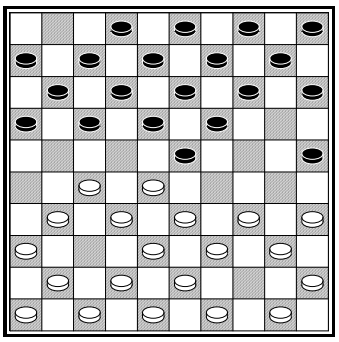


17.8

18. Hrozby

Ze základní pozice si zahrajeme:

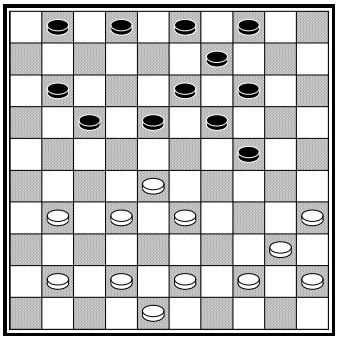
1.33 – 28 18 – 23
2.39 – 33 12 – 18
3.44 – 39 7 – 12
4.31 – 27 1 – 7
5.37 – 31 20 – 25?



Poslední tah černého, tj. umístění kamene na kraj desky, byl vážnou chybou. Proti svému soupeřovi může bílý použít hrozbu.

6.27 – 22! 18 x 27
7.31 x 22

Bílý hrozí zahrát 22 – 18 13 x 22 34 – 30 25 x 34 40 x 27 B+1.
Černý nemůže tu hrozbu odvrátit.



Podívejte se na díry v pozici bílého! Černý je na tahu a musí najít způsob, jak si tyto slabiny využít.

1… 18 – 23!!

V dalším tahu hodlá černý zahrát 13 – 18, což hrozí obloukovým úderem začínajícím tahy 24 – 30 a 24 – 29. Proto musí bílý obsadit pole 37 a 39. Avšak dokonce i po tom se nezmůže bílý vyhnout úderu černého.

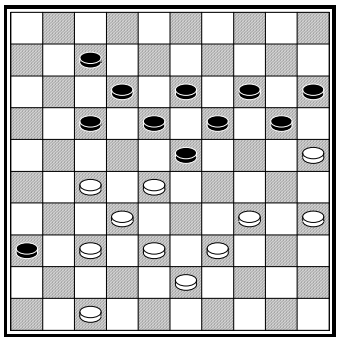
2.41 – 37 13 – 18!

Tedy pokud bílý zahraje 31 – 27, černý provede obloukový úder: 24 – 30! 35 x 22 14 – 20 28 x 19 17 x 50 +.

3.44 – 39 24 – 30!

Zbývá jedna díra, a to na poli 38.

4.35 x 22 23 – 29
5.33 x 24 14 – 19
6.24 x 13 9 x 49



Víte, že se může kámen 36 často používat pro provedení úderů? V tomto případě bílý připravil svému soupeři hrozbu. Pokud se černý hrozbě vyhne, bílý má pěkný úder.

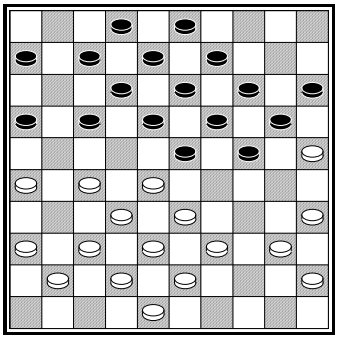
1.39 – 33!

Bílý hrozí tahem 33 – 29. Například: 1… 7 – 11 2.33 – 29 11 – 16 3.27 – 22! atd. +
Cenou tahu 1… 23 – 29 je ztracený kámen, proto zbývá jen jeden způsob, jak tahu 33 – 29 zabránit.

1… 20 – 24
2.47 – 41! 36 x 47
3.33 – 29!! 47 x 30
4.29 x 9 13 x 4
5.35 x 2

To je velmi hezký úder. Dáma bere šest kamenů!

☼ **Pozice mající příliš hodně děr je nebezpečná kvůli případným soupeřovým úderům.**



Hoogland - Molimard

Tato partie se hrála v mistrovství světa 1912. Bílý provedl špatnou výměnu:

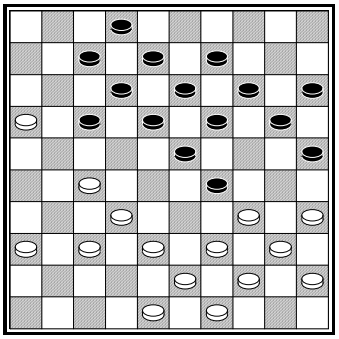
1.27 – 21? 16 x 27
2.32 x 21 23 x 32
3.37 x 28

Černý si využil příležitost a připravil soupeři hrozbu:

3… 18 – 22!

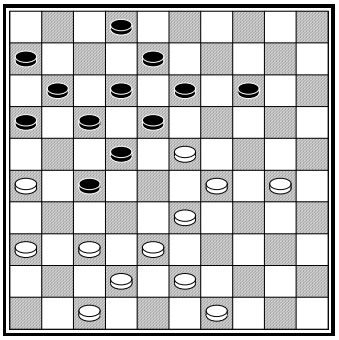
Černý hrozí získat kámen pomocí tahu 24 – 29 atd.
Pokud bílý zahraje 4.40 – 34, vyhraje černý úderem nováčka: 24 – 29! 5.34 x 23 22 – 27 6.21 x 32 17 – 22 7.28 x 17 19 x 46 +.
Bílý stal obětí ještě ničivější kombinace.

4.39 – 34 22 – 27!
5.21 x 32 17 – 22
6.28 x 17 12 x 21
7.26 x 17 24 – 30
8.35 x 24 19 x 46



Thijssen – Čižov

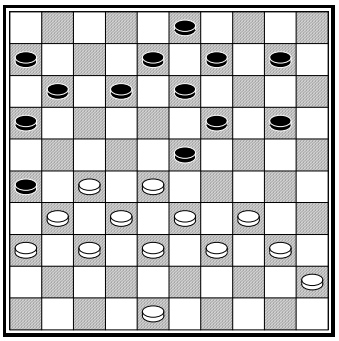
1…. 20 – 24!
Černý se hrozí prodrat na pole 50. Například: 2.37 – 31 15 – 20!! I bílý nemá žádný vyhovující tah proti hrozbě 29 – 33! 38 x 29 24 x 33 39 x 28 25 – 30 35 x 15 14 – 20 15 x 24 19 x 50 28 x 19 13 x 24 Č+.
Pokud bílý zahraje 2.34 – 30 25 x 34 3.39 x 30 15 – 20! , černý hrozí tahem 29 – 33 a 29 – 34. Odvrátit obě hrozby bílý nezmůže.



1.30 – 24!!

Hrozba tahu 24 – 19, proto černý nemůže odmítnout možnost provést úder do dámového pole s braním 4 kamenů.

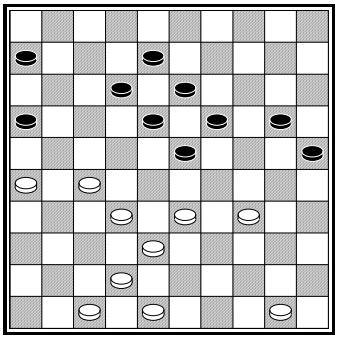
1… 13 – 19
2.24 x 13 8 x 48
3.29 – 23 18 x 29
4.38 – 32 27 x 38
5.42 x 24 48 x 31
6.36 x 7



33 – 29!!

Sijbrands překvapil svého soupeře během partie naslepo. Černý nemůže provést úder 12 – 17 29 x 7 nebo 11 – 17 29 x 7 8 – 12 kvůli vstřícnému úderu 27 – 22 17 x 28 32 x 5.
Po 12 – 18 bílý provede úder: 29 – 24 20 x 29* 27 – 22 18 x 27 32 x21 atd. B+

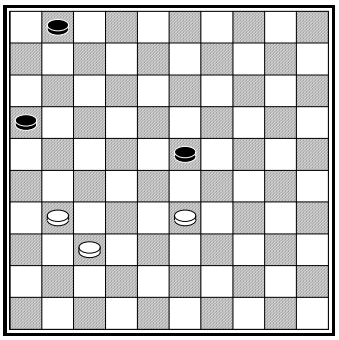
☼ Tichý tah (silent move) znamená tah, jenž není hrozba konkrétního dalšího tahu, nýbrž po každém možném soupeřovu tahu následuje nějaká kombinace.



To je pozice z partie mezi dvěma mladými nizozemskými hráči. Bílý (Rutger Oskam) uvažoval, co může černý zahrát v dalším tahu. Bílý vybudoval pozici, jež znemožňuje tahy 20 – 24 a 19 - 24 kvůli případnému úderu Filipa 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (nebo 38 x 7) +.
Ani černý nemůže provést tah 12 – 17, a to kvůli 27 – 21 16 x 27 32 x 3 +.
Jediný tah, jenž mu zbývá, je 6 – 11. Proto se bílý snažil najít tah, jenž mu umožní provést úder po 6 – 11.

1.48 – 43!!

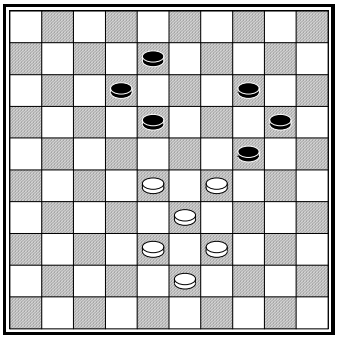
Výborně! Všimněte si, že bílý nehrozí soupeři žádným tahem, ale po každé rozumné soupeřově reakci může provést nějakou kombinaci.
Po 6 – 11 bílý zahraje 32 – 28! 23 x 21 26 x 6. Tedy žádný vyhovující tah černý nemá...



Pozice s menším počtem kamenů se skvělým řešením. Většinou je to dobré přemístit své kameny ve směru centru, ale zde musí bílý zahrát v opačném směru.

1.31 – 26! 1 – 7
2.37 - 31

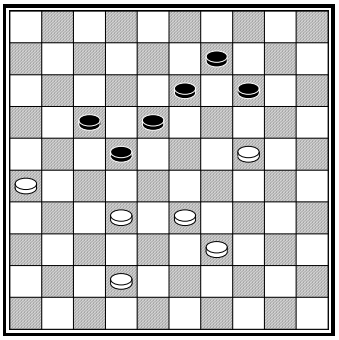
Černý může zahrát 7 – 11 nebo 7 – 12, ale ty oba tahy se trestají sérií tahů 33 – 28 23 x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 6 nebo 26 x 8.



Bílé kameny spolupůsobí lépe než černé. Bílý to může prokázat tichým tahem.

1.28 – 23!!

Černý může na to zareagovat třemi způsoby:
1) 1… 8 – 13 2.23 – 19 14 x 34 3.39 x 17
2) 1.. 18 – 22 2.23 – 18 12 x 34 3.39 x 10
3) 1… 24 – 30 2.29 – 24 30 x 28 3.33 x 2

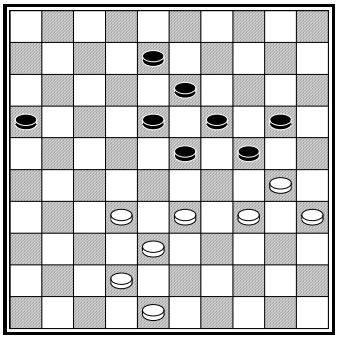


1.33 – 29!!

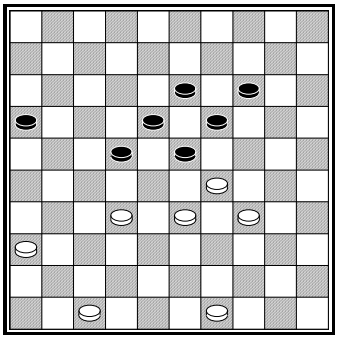
Žádná hrozba není, ale černý má jen jednu možnost zareagovat, po které bílý provede úder, a to nejprve nechá soupeře získat dámu a poté provede tah s přilepením.

1… 14 – 19
2.29 – 23! 19 x 48
3.26 – 21 49 x 19
4.21 x 3

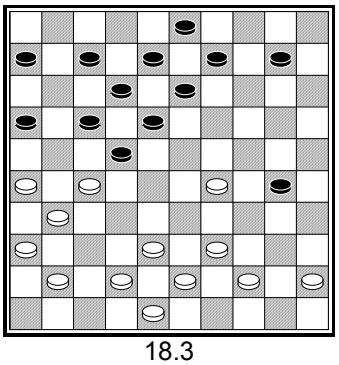
Cvičení 18.1 až 18.8: Hledejte hrozbu!
Cvičení 18.9 až 18.16: Hledejte vyhrávající tichý tah!



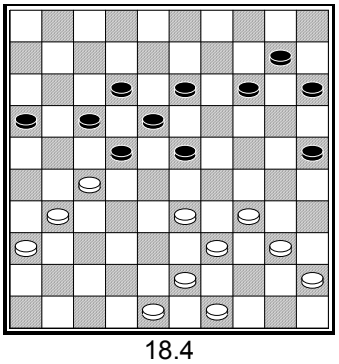
18.1
Hledejte hrozbu!



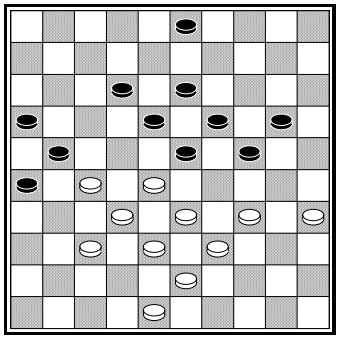
18.2



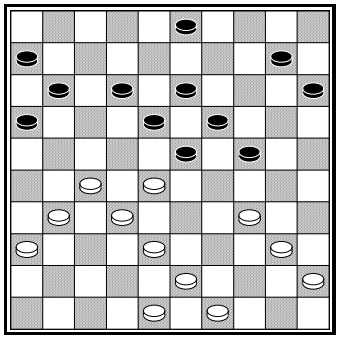
18.3



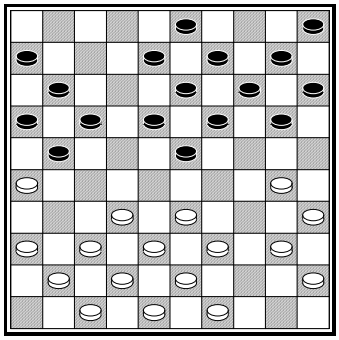
18.4



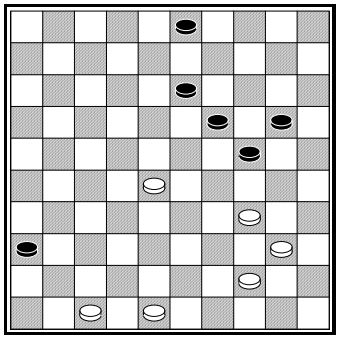
18.5



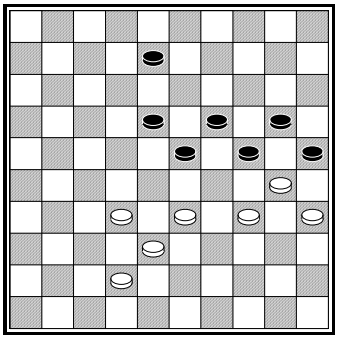
18.6



18.7

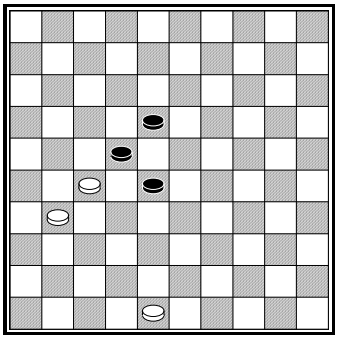


18.8

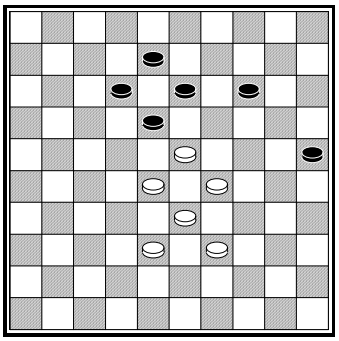


18.9

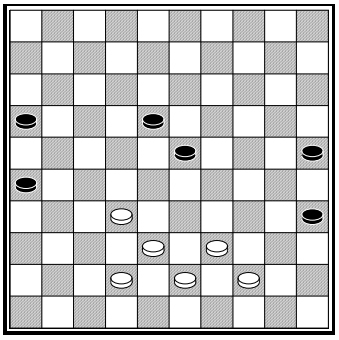
Hledejte vyhrávající tichý tah!



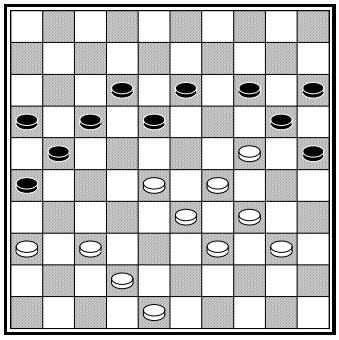
18.10



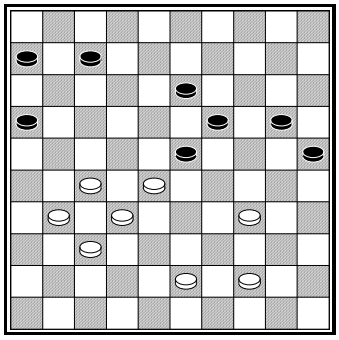
18.11



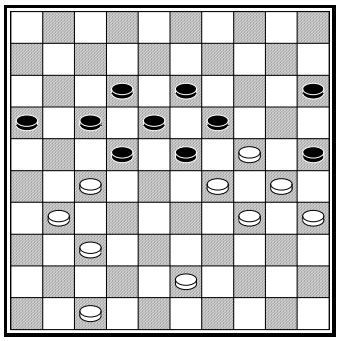
18.12



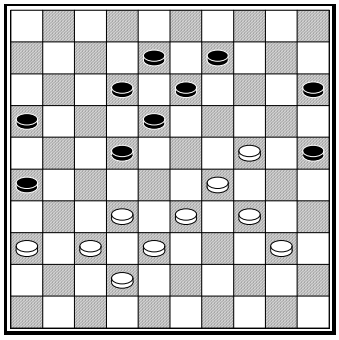
18.13



18.14

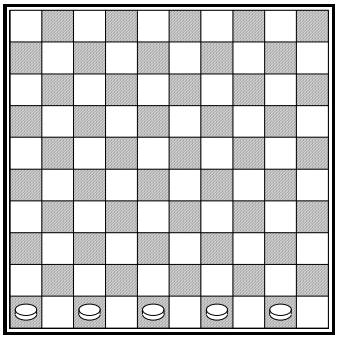


18.15

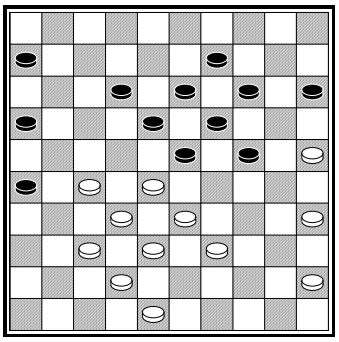


18.16

19. Kameny základní řady



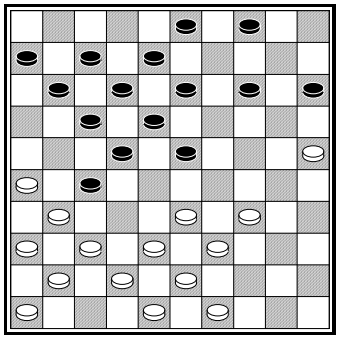
Kameny na polích 46 až 50 jsou kameny základní řady bílého. Kameny základní řady černého leží na polích 1 až 5.
Obvykle se kameny základní řady hrají, jen když je k tomu vážný důvod. Kámen 46 se považuje za nejméně cenný kámen základní řady. Často se zapojí do hry na jejím začátku. Kámen **48** se považuje za nejcennější kámen a proto se jmenuje **zlatý kámen**.



Vidíme, že je pozice skoro symetrická. Existuje jen jeden rozdíl mezi postavením bílých a černých kamenů, a to bílý má zlatý kámen, zatímco černý má kámen 15 se slabým postavením. Protože černý nemá zlatý kámen, kámen 9 má slabé postavení. To je visící kámen. Kameny 9 a 15 nejsou aktivní.
Bílý používá formaci 37/42/48, aby kontroloval levé křídlo. Černému brzy dojdou vyhovující tahy.

1.37 – 31 26 x 37
2.42 x 31 6 – 11
3.31 – 26 11 - 17
4.48 – 42 23 – 29
5.42 – 37

To je konec. Po tazích 5… 18 – 23 a 5… 15-20 následuje 6.35 – 30 atd. +



Wiersma – Sijbrands

1.49 – 44?

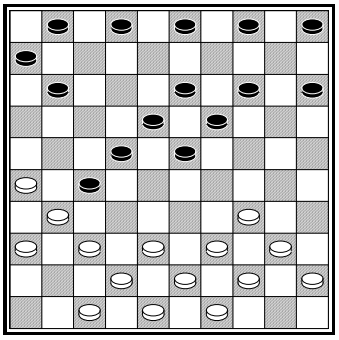
Černý má přední kámen na poli 27 a utočí. V tomto případě hrát bez kamene základní řady 49 je to nebezpečné. Odstranit ten soupeřovy přední kámen bez formace 38/43/49 bílý nezmůže. Navíc k tomu si může soupeř využít, že pole 49 je prázdné, a hrozit údery do dámových polí.

1… 14 – 19!

Černý hrozí tahem 27 – 32! Když hledáte kombinaci, má cenu nejprve uvažovat o obětování nejpřednějších kamenů. Tahem 27 – 32 se odstraní kámen 38, což dává možnost získat dámu.
Podívejme se na zakázané tahy bílého:

1) 2.37 – 32 23 – 28! 3.32 x 14 27 – 32
   4.38 x 27 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49
   6.27 x 18 47 x 29 +
2) 2.34 – 29 23 x 34 3.39 x 30 17 – 21
   4.26 x 28 27 – 32 5.38 x 27 15 – 20
   6.25 x 23 18 x 40 +
3) 2.34 – 30 19 – 24! 3.30 x 28 27 – 32
   4.38 x 27 15 – 20 5.25 x 14 13 – 19
   6.14 x 23 18 x 40 7.27 x 18 12 x 32
   8.37 x 28 17 – 21 9.26 x 17 11 x 44
4) 2.44 – 40 27 – 32 3.38 x 27 (37 x 28
   23 x 32 38 x 27 15 – 20 Č+) 23 – 29
   4.34 x 14 13 – 19 5.14 x 23 18 x 49
   6.27 x 18 49 x 35 +

Takové tahy jak 2.33 – 28 nebo 2.33 – 29 nejsou vůbec půvabné. Bílý si rozhodl provést výměnu 2.25 – 20 15 x 24 3.33 – 28 22 x 33 4.38 x 20. Černý má skvělou útočnou pozici a partii vyhrál: (4… 4 – 10! 5.31 x 22 18 x 27 6.43 – 38 [6.20 – 15 19 – 24 7.15 x 4 24 – 29 8.4 x 31 29 x 47 Č+1] 10 – 15 7.39 – 33 15 x 24 8.33 – 29 24 x 33 9.38 x 9 3 x 14 10.42 – 38 17 – 22 s převahou černého).



Valneris - Hezemans

Abychom Vám naznačili, jak jsme se dostali to této pozice, ukážeme tahy v zahájení partie:

```
 1.32-28 18-23   2.33-29 23x32
 3.37x28 17-22   4.28x17 11x22
 5.39-33 12-18   6.44-39 19-23
 7.50-44 14-19   8.41-37 16-21
 9.31-26 21-27  10.46-41 07-11
11.29-24 20x29  12.33x24 19x30
13.35x24 10-14  14.37-31 13-19
15.24x13 08x19  16.41-37 09-13
```

Tato situace je úplně jiná než v předchozím příkladu. Útok černého není tak silný. Pro neutralizaci útoku si bílý vytvořil příslušné formace. Útočí na soupeřovy přední kámen a odstraní centrální kámen 23 pomocí výměny 34 – 29 x 29.
Až bude přední kámen černého odstraněn, bílý se prodere na levém křídle.
Jistě že by bez kamene 49 bílý to nedokázal! Jen se podívejte, jak úspěšně bílý plní svůj plán.

17.37 – 32! 11 - 16
18.32 x 21 16 x 27
19.42 - 37 6 - 11
20.37 - 32 11 - 16
21.32 x 21 16 x 27
22.47 - 42 2 – 7

Černý nemůže svůj přední kámen bránit tahem 23 – 28, protože po 23.42 – 37 18 – 23 24.34 – 29! 23 x 34 25.40 x 29 (hrozba tahu 29 – 23) ztratí kámen.

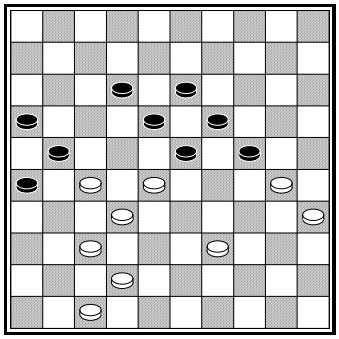
23.42 - 37 7 - 11
24.37 - 32 11 - 16
25.32 x 21 16 x 27
26.48 - 42 1 - 7
27.42 - 37 7 - 11
28.34 – 29! 23 x 34
29.40 x 29 3 - 8

30.29 – 23! 18 x 29
31.38 – 33 29 x 38
32.43 x 21 11 - 16
33.49 – 43! 16 x 27
34.43 - 38 19 - 23
35.37 - 32 13 – 18
36.32 x 21 8 - 12
37.31 - 27 22 x 31
38.36 x 27 23 – 29

Série tahů 38… 12 – 17 39.21 x12 18 x 7 40.26 – 21 atd. nezastaví průlom na levém křídle.

39.38 - 32

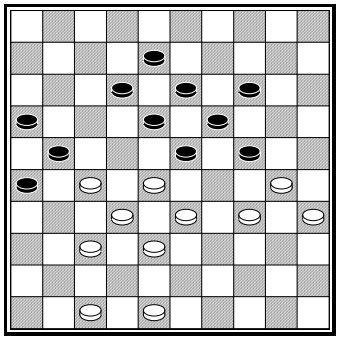
Černý partii vzdal.



Kámen 47 může být velice silným obráncem, zejména v klasických pozicích. Díky kamenu 47 může bílý vynutit krásnou výhru.

1.42 – 38 12 – 17
2.28 – 22! 17 x 28
3.38 – 33!

Černý nemá vyhovující obránu. Po 3… 26 – 31 4.37 x 17 28 x 37 5.39 – 34 mu dojdou tahy…



V této klasické pozici má bílý dva kameny základní řady, jež mají silné postavení. Jakým kamenem provést tah? O tom není žádné

pravidlo. To lze poznat jen po zkoumání pozice. Takže se podíváme na obě možnosti.
Tah 1.48 – 43 vypadá hezky, když po něm následuje 1… 12 – 17? 2.43 – 39, ale může černý zahrát 1… 23 – 29 2.34 x 23 18 x 29 a získat více místa. Bílý nesmí to povolit, pokud chce vyhrát.
V takových pozicích se kámen 47 obvykle táhne na pole 41. To je logické, protože si nyní můžete zahrát 2 další tahy na tomto křídle (41 – 36 a 36 – 31), zatímco po 47 – 42 je kámen visící. V tomto případě má tah 47 – 41 další výhodu. Na přirozený tah černého 12 – 17 lze zareagovat pomocí kombinace!

1.47 – 41!!

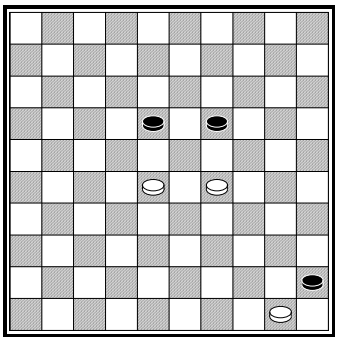
Po 1… 12 – 17 je pozice černého zničena sérií tahů 2.34 – 29! 23 x 25 3.28 – 23 19 x 39 4.38 – 33 39 x 28 5.32 x 3 21 x 32 6.3 x 19 +.

1… 23 – 29
2.34 x 23 18 x 29
3.41 – 36!!

Výborný vyčkávací tah. Bílý připravuje ideální podmínky pro koncovku partie, do níž se dostane po tahu 28 – 23.

3… 12 – 18
4.28 – 23! 19 x 39
5.30 x 10

Momentálně černý nesmí zahrát 39 – 44 kvůli kombinaci 6.37 – 31! 26 x 28 7.10 – 5 21 x 43 8.5 x 3 +. Po 5… 29 – 33 6.38 x 29 39 – 44 provede bílý kombinaci 7.29 – 23 18 x 29 8.37 – 31 26 x 28 9.10 – 4 21 x 32 10.4 x 3 +.
Po obětování 2 kamenů v sérií tahů 26 – 31 6.37 x 17 39 – 44 7.10 – 4 má bílý vyhrávající koncovku.

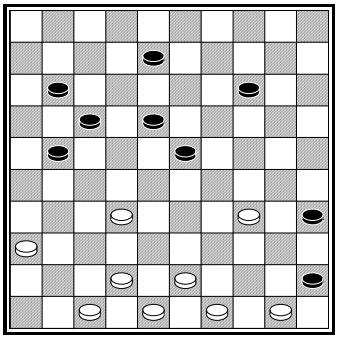


Černý na tahu

Postup kamene 45 je zastaven kamenem 50. Mohli bychom očekávat, že bílý nikdy nebude schopen provést tah kamenem 50. V této koncovce (vytvořené V. Nicodem) černý prohrává kvůli některým trikům.

Černý si může zkusit se prodrat 2 způsoby:

1) 1… 18 – 23 2.29 x 18 19 – 24 3.18 – 12 (tah na pole 13 je vyhrávající také) 24 – 30 4.12 – 7 30 – 34 5.7 – 1 34 – 39 6.50 – 44! 39 x 50 7.1 – 6 +
2) 1… 19 – 23 2.28 x 19 18 – 22 3.19 – 14 22 – 27 4.14 – 10 27 – 32 5.10 – 5 32 – 38 6.50 – 44!! Skvělý tah! Bílý hrozí zahrát 44 – 40 +, zatímco série tahů 6… 45 - 50 7.29 – 23! je prohrávající také.



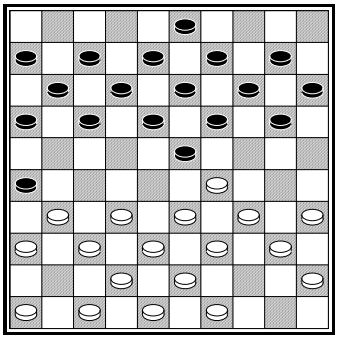
Galkin

To je proslulá kompozice. Bílý vynucuje výhru velice zvláštním způsobem:

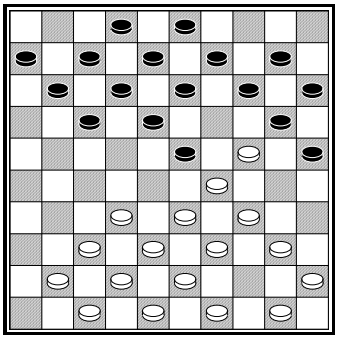
1.34 – 30! 35 x 24
2.50 – 44!!

Černý nemůže získat dámu: 45 – 50 32 – 27 50 x 31 36 x 7. Bílý hrozí sérií tahů 44 – 40 45 x 34 32 – 27 21 x 32 43 – 38 32 x 43 48 x 10 + a zároveň 44 – 40 45 x 34 32 – 28 23 x 32 43 – 39 34 x 43 49 x 7. Po tahu 18 – 22 může bílý provést kombinaci 3.44 – 40 45 x 34 4.32 – 27 21 x 32 5.43 – 39 34 x 43 6.49 x 9 + a po tahu 17 – 22 následuje 3.44 – 40 45 x 34 4.32 – 28 22 x 33 5.43 – 39 33 x 44 6.49 x 9.
Navíc k tomu, černý nemá k dispozici žádný vhodný způsob obětování, proto prohrává.

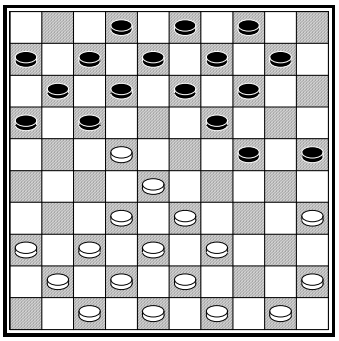
V cvičeních si musíte zvolit ten nejlepší tah ze dvou možností.



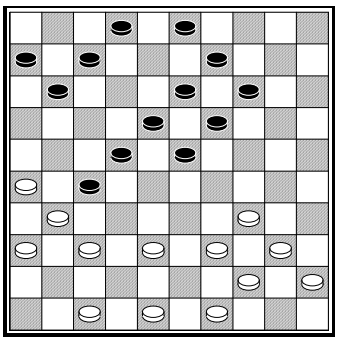
19.1 46 – 41 / 47 - 41



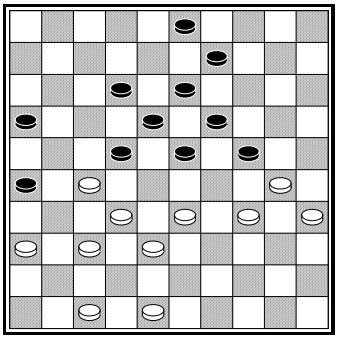
19.2 50 – 44 / 49 - 44



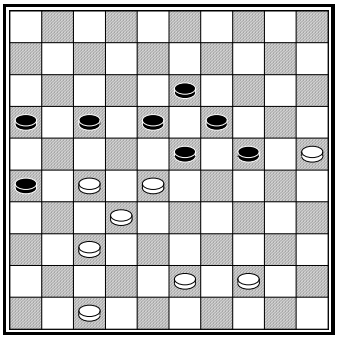
19.3 50 – 44 / 49 – 44



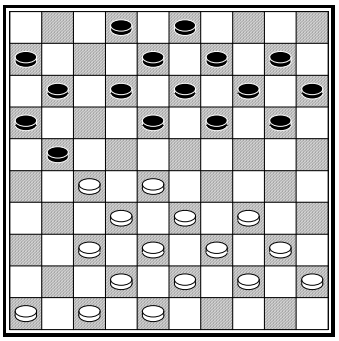
19.4 48 – 43 / 49 – 43



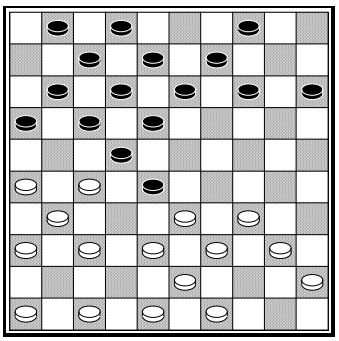
19.5 47 – 42 / 48 - 42



19.6 47 – 41 / 47 - 42

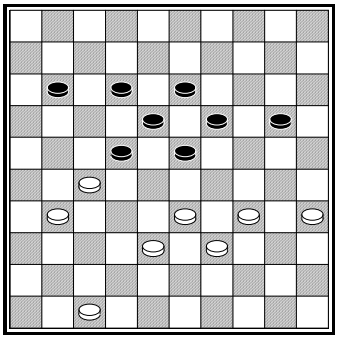


19.7 46 – 41 / 47 - 41



19.8 47 – 41 / 48 - 42

20. Jak donutit soupeře k chybě



V této pozici chce bílý donutit soupeře k chybě.

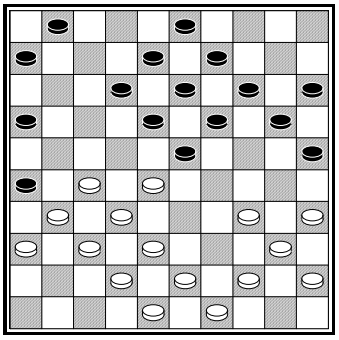
1.33 - 29?!

Znaménky (?!) se označuje, že se bílý snaží, aby soupeř provedl tah, jenž vypadá dobře, ale je v podstatě chybou. V tomto případě se zdá, že může černý vynutit výhru tahem 19 – 24. Pokud bílý odstraní díru tahem 39 – 33, černý získá kámen: 22 – 28 33 x 22 24 x 42 47 x 38 12 – 17 Č+1. Bílý však připravil past.

1… 19 – 24? 2.34 - 30!!

Překvapení. Černý musí kamenem 23 přeskočit 4 soupeřovy kameny.

2… 23 x 21 3.30 x 6



1.44 – 39?!

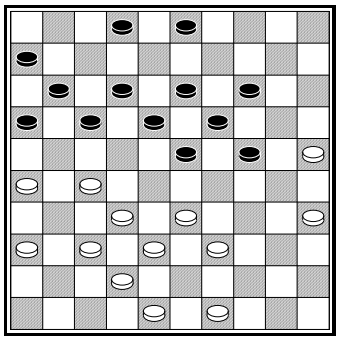
Bílý provokuje úder, jenž je past.

1… 16 – 21?
2.27 x 16 6 – 11
3.16 x 7 23 – 29
4.34 x 23 18 x 29
5.7 x 18 13 x 44

Černý provedl tah na pole 44, aby poté získal dámu. Avšak bílý si využívá díry v pozici černého, zejména díru na poli 13.

6.40 – 34! 29 x 40
7.45 x 34

Průchod do dámy tahem 44 – 50 je prohrávající kvůli sérii tahů 8.49 – 44 50 x 30 9.35 x 2 +. Je to lepší obětovat kámen pomocí 9 – 13 39x30 atd., aby partie pokračovala.

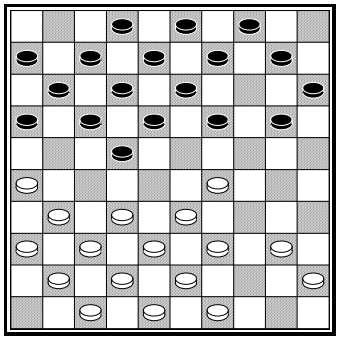


1.49 – 44?!

Bílý dal soupeři možnost, aby provedl úder do dámového pole. V partii si černý následky takového úderu pečlivě spočítal a úder neprovedl. Zde jsou výsledky analýzy černého:

1… 24 – 30
2.35 x 24 19 x 30
3.25 x 34 23 – 28
4.33 x 22 17 x 28
5.32 x 23 18 x 49
6.38 – 33! 49 x 21
7.26 x 10

Černý zahrál 1… 2 - 8 a dostal pevnou pozici.

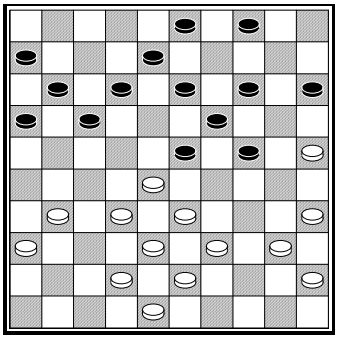


1.39 – 34?!

Bílý nastraží **past**, totiž zahraje tah, nímž se pokusí přivábit soupeře, aby provedl úder, načež bílý provede svůj úder.

1… 22 – 27?
2.32 x 21! 16 x 27
3.31 x 22 17 x 30
4.29 - 23 18 x 29
5.40 – 34 30 x 39
6.43 x 5

V 4. a v 5. tahu černý měl skoky na výběr. Přesvědčte se sami, že i jiné způsoby braní dovolí bílému provést úder do dámového pole.



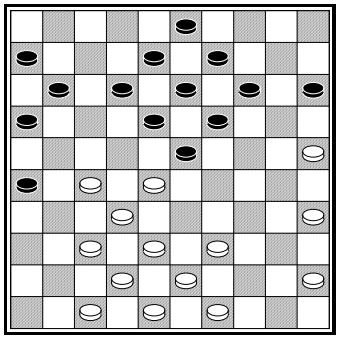
1.39 – 34?!

Zdá se, že udělal bílý chybu. Černý může provést úder nováčka! Jenomže bílý si to spočítal ještě dále.

1… 23 – 29?
2.34 x 23 17 – 22
3.28 x 17 19 x 26
4.33 – 28!! 11 x 33
5.38 x 7

Bílý se musí obávat i jiných úderů. Pokud černý provede úder bomba 1… 24 – 30 2.35 x 24 19 x 39 3.28 x 10 39 x 26 4.10 – 5, získá bílý dámu, ale ztratí 2 kameny.

Kdyby v této pozici byl kámen 6 na poli 1, bílý by nemohl zahrát 1.39 – 34 kvůli kombinaci 17 – 22! 2.28 x 6 24 – 30 3.35 x 24 19 x 26 Č+2. Pokud chcete donutit soupeře k chybě, vždy si dávejte pozor, aby nedonutil k chybě Vás (jako v situaci, kde by černý kámen 6 mohl být na poli 1)!



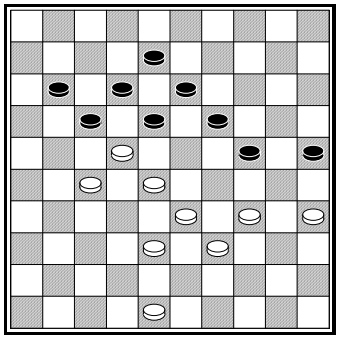
1.35 – 30?!

Dokáže černý odolat pokušení provést úder podpatkem? Během tohoto úderu bude odstraněn kámen 13. Bílý si tu díru využije, aby provedl úder do dámového pole.

1… 14 – 20?
2.25 x 14 19 x 10
3.28 x 19 13 x 35
4.37 – 31! 26 x 28
5.27 – 21 16 x 27
6.38 – 32 27 x 38
7.42 x 2

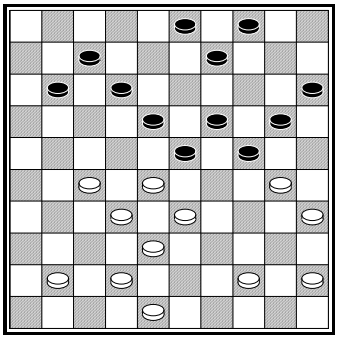
Získání bílé dámy bude stát jeden kámen, ale po 11 – 16 8.2 – 8 8 – 13 9.8 – 13 bílý získá kámen a snadno ukončí partii.

☼ Mít díru na poli 38 (13) to je velice nebezpečné.



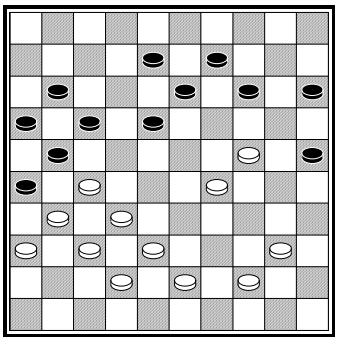
Bílý je na tahu a zdá se, že má vážný problém. Co má udělat proti hrozbě tahu 18 – 23, jež vznikne po tahu 38 – 32, za kterým bude následovat 24 – 29 atd.? Bílý našel kombinaci, jež ten problém řeší!

1.48 – 43?! 18 – 23?
2.35 – 30! 23 x 21
3.34 – 29 25 x 23
4.33 – 28 23 x 32
5.38 x 9 17 x 28
6. 9 – 3



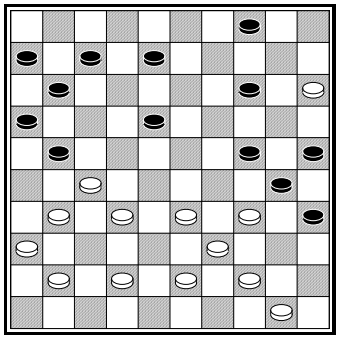
Bílý zahrál 1.46 – 41?!, čím provokuje obloukový úder.

1… 24 – 29?
2.33 x 22 12 – 17
3.28 x 19 17 x 46
4.19 – 13! 9 x 18
5.30 – 24 20 x 29
6.42 – 37 46 x 40
7.45 x 1



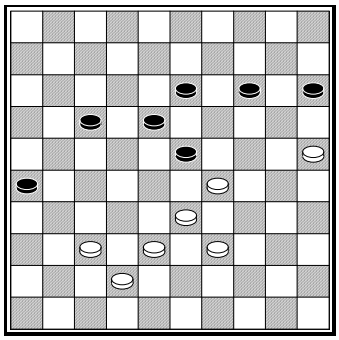
Černý nastražil past. Bílý počítal s výměnou 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 23 a proto byl skokem černého 17 x 28 šokován…

1.27 – 22 17 x 28!
2.32 x 3 13 – 19
3.24 x 4 11 – 17
4.3 x 20 15 x 33
5.38 x 29 17 – 22
6.4 x 27 21 x 41
7.36 x 47 26 x 50



Bílý uviděl hrozbu 4 – 10 15 x 4 21 – 26 4 x 22 26 x 17. Všiml si také úder trap, jejž po soupeřovým úderu zmůže provést.

1.43 – 38?! 4 – 10?
2.15 x 4 21 – 26
3.4 x 22 26 x 17
4.44 – 40! 35 x 44
5.27 – 22 17 x 28
6.33 x 22 44 x 33
7.38 x 9 30 x 39
8.9 – 4

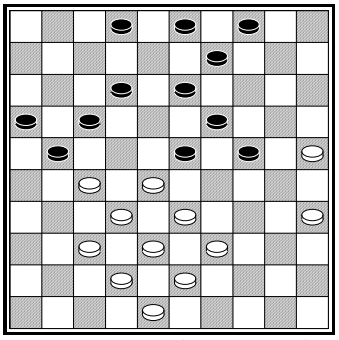


1.29 – 24?! 23 – 29?

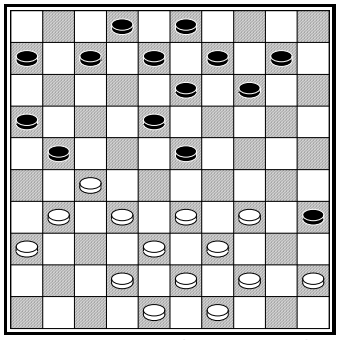
Bílý připravil úder se známým tématem: nechá soupeře získat dámu a provede tah s přilepením, aby připravil pozici pro naplánovaný úder.

2.37 – 31! 26 x 48
3.25 – 20 48 x 19
4.20 x 9 13 x 4
5.33 x 11

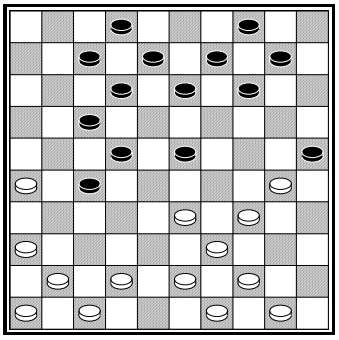
Zvláštnost této kombinace je v tom, že bílý neprovede úder hned po tahu s přilepením, nýbrž jen připraví pozici pro pozdější úder!



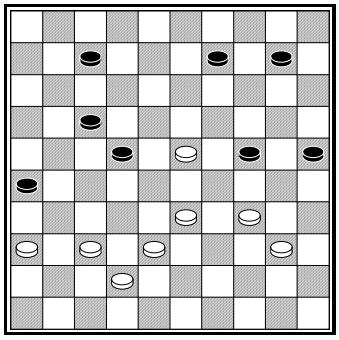
20.1 39 – 34?! 24 – 30?



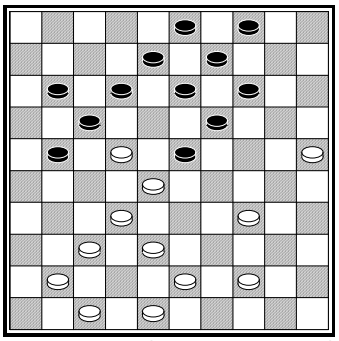
20.5 33 – 28?! 21 – 26?



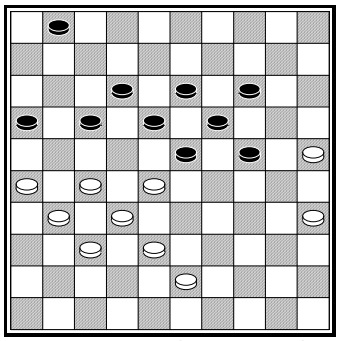
20.2 30 – 24?! 14 -19?



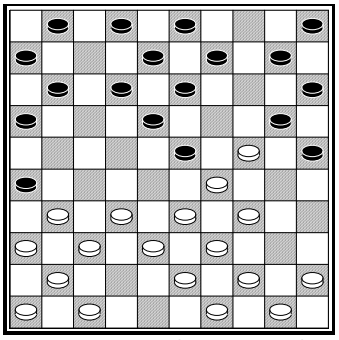
20.6 37 – 32?! 24 – 29? 33 x 24 22 - 28



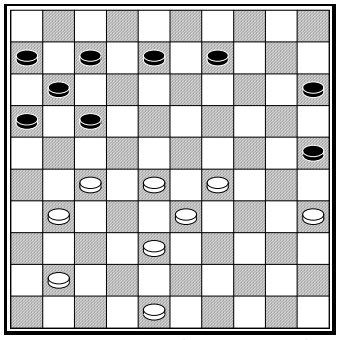
20.3 34 – 30?! 14 – 20 x 10?



20.7 38 – 33?! 23 – 29?



20.4 33 – 28?! 25 – 30?



20.8 29 – 24?! 25 – 30?

Řešení. Lekce 11 až 20

Lekce 11. Jiné údery

C 11.1 34 – 29 23 x 34 28 – 22! (28 – 23 atd. způsobí remízu.) 17 x 39 37 – 31 26 x 28 49 – 44 21 x 43 44 x 13 19 x 8 48 x 10 (Rafaelův úder)

C 11.2 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 22 35 – 30 25 x 34 40 x 7 (Raichenbachův úder)

C 11.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 33 – 29 24 x 33 49 – 43 35 x 24 43 – 38 33 x 42 41 – 37 42 x 31 36 x 29 (Deslauriersův úder)

C 11.4 32 – 27 22 x 31 41 – 37 31 x 42 29 – 24 20 x 29 33 x 24 41 x 33 39 x 10 (úder trap)

C 11.5 28 – 22 17 x 28 37 – 32 28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 26 x 37 41 x 5 (úder katapultu)

C 11.6 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 41 21 – 17 11 x 22 (nebo 12 x 21) 42 – 37 41 x 32 38 x 7 (Springerův úder)

C 11.7 30 – 24 19 x 39 28 x 10 15 x 4 43 x 23 18 x 29 27 – 21 16 x 27 32 x 21 26 x 17 38 – 33 29 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 2 (úder Ricoua)

C 11.8 47 – 41 45 x 1 22 – 18 1 x 22 28 x 6 19 – 23 6 – 1 23 – 28 1 – 29 28 – 32 29 – 42 atd. +

Lekce 12. Forcing – vynucená kombinace

F 12.1 33 – 28 14 – 19 28 – 22 17 x 28 34 – 29 23 x 43 32 x 1 43 x 41 36 x47

F 12.2 32 – 28 11 – 17 34 – 30 24 x 35 28 – 23 18 x 29 33 x 4

F 12.3 34 – 30 13 – 19 40 – 34 29 x 40 35 x 44 24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 42 – 37 31 x 42 47 x 7

F 12.4 32 – 27 12 – 18 37 – 32 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 4 22 x 31 4 x 22 11 – 17 22 x 11 6 x 17 36 x 27

F 12.5 37 – 31 21 – 26 32 – 28 26 x 37 27 – 22 18 x 27 28 – 22 27 x 18 38 – 32 37 x 28 33 x 4

F 12.6 34 – 29 23 x 34 39 x 30 20 – 25 28 – 23 19 x 50 30 x 17 11 x 22 38 – 33 50 x 28 32 x 1

F 12.7 28 – 22 12 – 18 (11 – 17 22 x 11 6 x 17 27 – 21 16 x 27 31 x 11 7 x 16 34 – 30 25 x 34 40 x 7 1 x 12 B+1) 27 – 21 26 x 28 34 – 30 25 x 34 40 x 29 23 x 34 32 x 25

F 12.8 27 – 22 24 – 29 (7 – 11 22 – 18 13 x 33 38 x 16 +) 22 x 2 29 x 49 32 – 27 23 x 34 2 – 16 49 x 21 16 x 17

Lekce 13. Volné tempo

C 13.1 42 – 37 25 x 32 37 x 6

C 13.2 39 – 33 25 x 34 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 9 (nebo 38 x 7)

C 13.3 31 – 26 25 x 34 40 x 20 15 x 24 32 – 27 23 x 21 26 x 6

C 13.4 33 – 29 26 x 37 32 x 41 23 x 21 29 – 24 20 x 29 34 x 5

C 13.5 31 – 26 29 x 49 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 30

C 13.6 26 – 21 22 x 31 32 – 28 [na výběr] 30 – 25 [na výběr] 25 x 3

C 13.7 30 – 25 20 – 24 25 – 20 24 – 30 43 – 38 15 x 24 33 – 29 24 x 31 36 x 7 18 – 22 39 – 34! 30 x 39 7 – 2 13 – 18 2 – 7

C 13.8 23 – 18 22 – 27 37 – 31 27 x 29 31 – 26 13 x 22 30 – 214 29 x 20 25 x 12 17 x 8 26 x 28 +

Lekce 14. Využití pravidla většiny:

C 14.1 38 – 32 27 x 29 26 – 21 22 x 44 21 x 34 44 – 49 34 – 30 25 x 34 50 – 44 49 x 40 35 x 44

C 14.2 39 – 33 28 x 30 35 x 13 36 x 47 38 – 32 47 x 8 32 x 3

C 14.3 23 – 18 12 x 32 22 – 18 35 x 33 18 x 27

C 14.4 39 – 34 29 x 49 25 – 20 49 x 12 20 x 7 (ztracená příležitost v partii Georgiev – G. Jansen, mistrovství světa 2005)

C 14.5 37 – 32 28 x 30 40 – 34 26 x 28 34 x 32

C 14.6 47 – 41 20 x 40 38 - 32 47 x 29 32 x 45

C 14.7 23 – 19 28 x 48 24 – 20 48 x 13 20 x 7

C 14.8 29 – 24 30 x 19 37 – 32 27 x 29 26 – 21 22 x 35 21 x 34

Lekce 15. Kombinace přes dámu

C 15.1 38 – 33 29 x 38 49 – 44 38 x 49 37 – 31 28 x 37 31 x 42 49 x 21 26 x 10

C 15.2 38 – 32 27 x 49 39 – 33 49 x 35 34 – 30 35 x 24 29 x 7

C 15.3 30 – 24 36 – 31 27 x 36 26 – 21 17 x 26 47 – 41 36 x 47 43 – 39 47 x 33 39 x 6

C 15.4 26 – 21 17 x 26 47 – 41 36 x 47 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 48 – 42 47 x 38 43 x 5

C 15.5 30 – 24 19 x 30 36 – 31 27 x 36 37 – 32 28 x 37 38 – 32 37 x 28 47 – 41 36 x 47 39 – 34 47 x 40 45 x 32

C 15.6 29 – 24 19 x 30 38 – 32 27 x 47 40 – 35 47 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 3 (úder Manouryho)

C 15.7 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 33 – 28 23 x 32 37 x 28 26 x 46 29 – 23 18 x 29 34 x 5 46 x 19 5 x 46

C 15.8 27 – 21 17 x 26 30 – 24 19 x 30 25 – 20 15 x 33 39 x 17 30 x 50 42 – 38 11 x 22 38 – 33 50 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 1

C 15.9 33 – 28 26 x 46 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 44 40 x 49 46 x 40 35 x 24 20 x 29 45 x 1 (úder Manouryho)

C 15.10 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 49 – 43 38 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 5

C 15.11 38 – 32 27 x 38 28 – 22 17 x 28 36 – 31 26 x 37 49 – 43 38 x 49 46 – 41 49 x 19 41 x 5

C 15.12 38 – 33 29 x 49 30 – 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 45 – 40 21 x 32 48 – 43 49 x 38 42 x 2 (s vážnou hrozbou 40 – 34 +)

C 15.13 27 – 22 18 x 27 33 – 29 24 x 33 38 x 20 27 x 47 20 – 14 19 x 10 30 – 24 47 x 20 25 x 5

C 15.14 47 – 41 36 x 47 40 – 35 47 x 29 39 – 33 29 x 22 28 x 19 24 x 13 35 x 4 (napůl turecký úder)

C 15.15 26 – 21 17 x 37 48 – 42 37 x 48 33 – 29 24 x 42 43 – 38 42 33 39 x 6 48 x 30 35 x 11

C 15.16 37 – 31 26 x 48 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 28 – 23 19 x 28 30 x 10 4 x 15 39 – 34 48 x 30 35 x 4

Lekce 16. Křídelní útok

16.1 32 – 28 23 x 21 30 – 25

16.2 19 – 13 9 x 18 21 - 16

16.3 32 – 28 23 x 32 37 x 28 26 x 37 41 x 32
i černý nemůže odvrátit hrozbu tahu 28 – 23.

16.4 34 – 30 3 – 9 30 x 19 9 – 14 39 – 34 14 x 23 33 – 28 23 x 41 36 x 47 26 x 30 35 x 4 +

16.5 31 - 26 24 – 29 (23 – 29 26 x 17 29 x 38 28 – 23 19 x 37 43 x 41 a poté následuje 27 – 21 16 x 27 17 – 11 průlom) 26 x 17 29 x 38 17 – 11 16 x 7 27 – 21 38 x 16 30 – 25 23 x 32 25 x 1

16.6 37 – 31 21 – 26 27 – 22

16.7 34 - 29 23 x 34 40 x 20 10 – 15 28 – 22 17 x 39 27 – 21 15 x 24 21 – 17 12 x 21 38 – 33 39 x 28 32 x 1

16.8 32 – 28 23 x 32 38 x 27 22 x 31 33 – 29 a v příštím tahu 30 – 24 s průlomem v konci.

Lekce 17. Oběť

17.1 25 – 20 24 x 15 33 - 29

17.2 27 – 22 18 x 27 39 – 33

17.3 37 – 31 26 x 37 32 x 41 23 x 21 34 – 29 14 – 20 29 – 23 19 x 28 33 x 2

17.4 26 – 21 17 x 26 28 – 22

17.5 26 – 21 17 x 26 28 – 22 11 – 17 22 x 11 16 x 7 27 – 21 26 x 17 38 – 33 29 x 27 31 x 2 (Scholma)

17.6 34 – 30 35 x 44 (35 x 24 33 – 28 +) 39 x 50 25 x 34 45 – 40 34 x 45 33 – 28

17.7 27 – 22 18 x 27 33 – 29 23 – 28 37 – 31 26 x 37 42 x 33

17.8 32 – 27 22 x 31 30 – 25 11 – 17 25 x 14 19 x 10 42 – 38 31 x 33 39 x 8 12 x 3 47 – 42 36 x 40 45 x 1

Lekce 18. Hrozby

18.1 32 – 27 s hrozbou tahu 27 – 22

18.2 32 – 27 22 x 31 36 x 27

18. 3 39 - 33 s hrozbou 29 – 23 18 x 29 33 x 35 a zároveň 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 24 31 x 2

18.4 34 – 29 23 x 34 40 x 29 s hrozbou 29 – 23 (to je také možné po 17 – 21)

18.5 34 – 29 23 x 34 39 x 30 (s hrozbou tahu 30 – 25) 20 – 25 28 – 23 19 x 39 30 x 17 21 x 12 43 x 34

18.6 38 – 33 s hrozbou 27 – 21 atd., a protože 10 – 14 ztratí kámen, černý nemá vhodný způsob obrány.

18.7 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 35 x 24 (s hrozbou 24 – 19 32 – 27) 14 – 20 (14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 se stejnou hrozbou) 39 – 34 20 x 29 32 – 27 21 x 32 37 x 19 13 x 24 34 x 21

18.8 44 – 39 s hrozbou 47 – 41 36 x 47 39 – 33 atd.

18.9 32 – 27 9 – 13/14 27 – 22 18 x 27 33 – 29 +

18.10 48 – 43! (48 – 42? 28 – 32! 27 x 38 22 – 28 =) 28 – 33 43 – 38 m33 x 42 31 – 26 22 x 31 26 x 48

18.11 39 – 34 18 – 22 (14 – 20 nebo 13 – 19 39 – 34 +) 28 x 17 12 x 21 23 – 19 +

18.12 39 – 34

18.13 37 – 32 14 – 19 (18 – 22 24 – 19 13 x 24* 32 – 27 21 x 23 29 x 7 +) 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 22 24 – 19 13 x 24 32 – 27 21 x 23 29 x 7

18.14 28 – 22 20 – 24 22 – 18 23 x 12 34 – 29 24 x 33 32 – 28 33 x 22 27 x 9

18.15 43 – 38 17 - 21 (23 – 28 29 – 23 +) 31 – 26 22 x 33 26 x 8 13 x 2 24 x 22 33 x 24 30 x 28

18.16 32 – 27 22 x 31 36 x 27 12 – 17 (9 – 14 27 – 22 18 x 27 24 – 20 15 x 24 29 x 7) 37 – 31 26 x 48 27 – 21 48 x 19 21 x 12

Lekce 19. Kameny základní řady

19.1 47 – 41!, aby umožnil výměnu 32 – 28 23 x 32 7 x 28 26 x 37 41 x 32.

19.2 50 – 44! 49 – 44? To by umožnilo 14 – 19! 40 – 35? 19 x 30 35 x 24 18 – 22 Č+.

19.3 49 – 44! Po 50 – 44 černý provede kombinaci 19 – 23 28 x 30 25 x 34 39 x 30 17 x 50 +.

19.4 48 – 43! Bílý musí mít formaci 38/43/49.

19.5 48 – 42! 22 x 31 36 x 27 24 – 29 (Po 12 – 17 následuje 27 – 21 16 x 27 32 x 12 18 x 7 33 – 29 24 x 33 38 x 18 13 x 22 27 – 31 26 x 48 30 – 25 48 x 30 35 x 4 +.) 33 x 24 9 – 14 24 – 20! 14 x 25 38 – 33 (Po 47 – 42 by tento tah nebyl možný! kvůli 23 – 28 atd.) 9 3 – 9 33 – 29! s pevnou pozici pro bílého.

19.6 47 – 42! nedává zahrát 16 – 21 18 – 22 kvůli 43 – 38. Po 47 – 42 bílý dostává vyhrávající pozici.

19.7 46 – 41! V takových situacích musíte prostě umístit kameny blíž k centru.

19.8 Tah 47 – 41 dává bílému možnost odstranit kámen 28 pomocí 37 – 32 x 32.

Lekce 20. Jak donutit soupeře k chybě

20.1 39 – 34?! 24 – 30? 35 x 24 19 x 39 28 x 8 39 x 28 32 x 23 21 x 41 23 – 18! 2 x 22 42 – 37 41 x 32 38 x 7

20.2 30 – 24?! 14 – 19? 33 – 29! 19 x 30 29 x 18 12 x 23 39 – 33 30 x 37 41 x 5

20.3 34 – 30?! 14 – 20 25 x 14 19 x 10? 28 x 19 13 x 35 22 – 18! 12 x 23 32 – 28 23 x 32 38 x 7

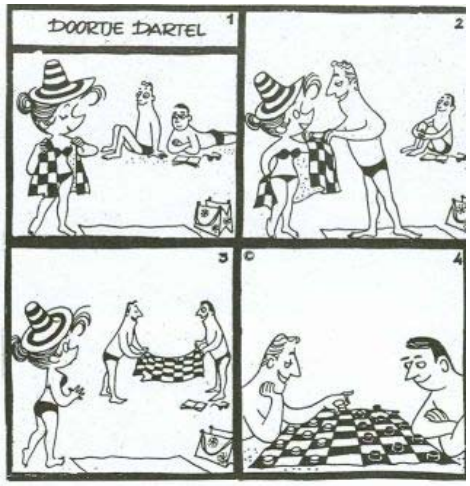
20.4 33 – 28?! 25 – 30 34 x 14 10 x 30 28 x 19 13 x 42 37 x 48! 26 x 28 39 – 34 30 x 39 44 x 4

20.5 33 – 28?! 21 – 26? 28 x 19 26 x 28 42 – 37
14 x 23 34 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 21
16 x 27 38 – 32 27 x 38 43 x 1

20.6 37 – 32?! 24 – 29? 33 x 24 23 – 19 28 x 48
40 – 35 48 x 30 36 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28
19 – 14 9 x 29

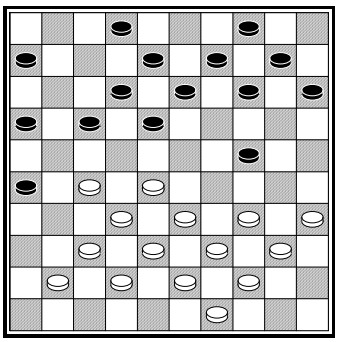
20.7 38 – 33?! 23 – 29? 35 – 30! 29 x 49
25 – 20 14 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21
26 x 39

20.8 29 – 24?! 25 – 30 28 – 22 17 x 39 27 – 21
16 x 47 48 – 43 47 x 20 43 x 1



21. Údery do dámových polí

Kombinace, zaměřené na získání dámy, jsou důležité a často jsou krásné.



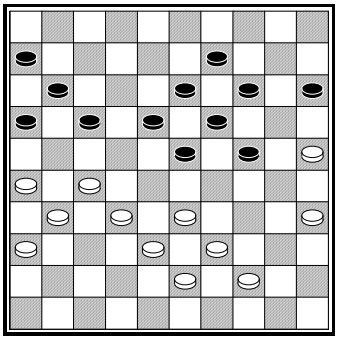
Bílý chce zaútočit a zahrál

1.28 – 23? 18 x 29
2.34 x 23

Abyste si všimli případnou kombinaci, zkuste najít cestu úderu do dámového pole. V tomto případě je to 8 x 19 x 28 x 37 x 46.
Takže již víte, co máte dělat:
Odstranit kámen 37.
Přemístit kámen na pole 13.

2… 16 – 21!
3.27 x 16 26 – 31
4.37 x 26 24 – 30
5.35 x 24 13 – 19
6.24 x 13 8 x 46

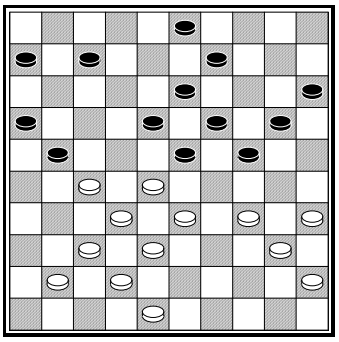
Dáma je získána zdarma, proto je výhra snadná.



Černý právě zahrál 12 – 18 a bílý si všiml cestu úderu do dámového pole. Cesta úderu je 32 x 21 x 12 x 23 x 14 x 3.
Co má udělat bílý?
Vyrazit kameny 14 a 23.

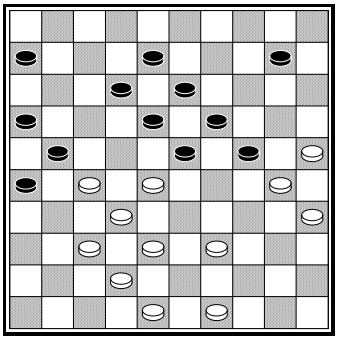
Provést tah 27 – 21, jenž umožní úder.

1.35 – 30 24 x 35
2.33 – 29 23 x 34
3.39 x 30 35 x 24
4.25 – 20 14 x 25
5.27 – 21 16 x 27
6.32 x 3



Bílý si všiml cestu úderu do dámového pole 32 x 1. Aby mohl úder provést, musí odstranit kámen 23 a přemístit soupeřovy kámen na pole 28. To by zpravidla bílému stalo příliš hodně kamenů, ale v tomto případě svou dámou může přeskočit několik kamenů.

1.35 – 30! 24 x 44
2.34 – 29 23 x 34
3.28 – 23 19 x 39
4.38 – 33 39 x 28
5.32 x 1 21 x 32
6.1 x 27

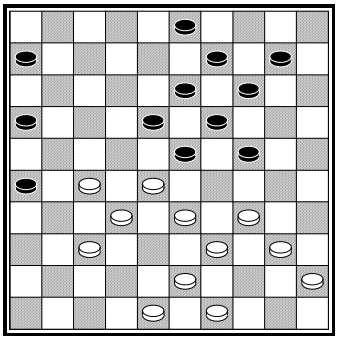


V této pozici chce bílý odstranit kámen 13. Aby toho cíle dosáhl, nejprve se musí zbavit kamene 24. Až vyklidí pole 13, může získat volné tempo, pokud zahraje 37 – 31, což mu umožní provést úder 33 x 2.

1.25 – 20! 24 x 15
2.30 – 24 19 x 30

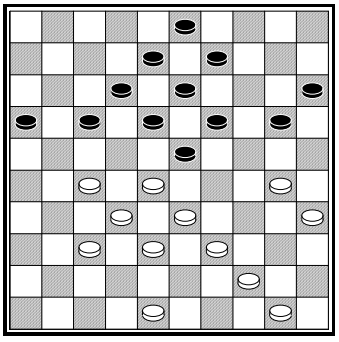
3.28 x 19 13 x 24
4.37 – 31 26 x 28
5.38 – 33 21 x 32
6.33 x 2

Bílý si získal dámu, ale ztratil 2 kameny. Kvůli hrozbě tahu 39 – 34 snadno vyhraje.



Bílý provádí úder trap, aby si získal dámu. Pole 14 a 23 jsou prázdná. Černý kámen je přemístěn na pole 38, načež následuje tah 37 – 31, jenž umožňuje bílému úder do dámového pole.

1.34 – 29! 23 x 34
2.40 x 20 14 x 25
3.28 – 23 18 x 38
4.37 – 31 26 x 28
5.43 x 5



Nikdy nezapomínejte na tahy, jež dávají soupeři možnost výběru skoku. V této pozici může bílý odstranit kámen 13 pomocí tahu 30 – 24 a přemístit soupeřovy kámen na pole 28. Poté kámen 30 umožní bílému provést tah 39 - 34 a úder do dámového pole. Během této kombinace má černý několik tahů s možností braní na výběr, ale idea je stejná.

1.30 – 24 20 x 29
2.33 x 24 19 x 30
3.28 x 19 13 x 24
4.27 – 21 16 x 27
5.32 x 21 17 x 26
6.37 – 31 26 x 37
7.38 – 32 37 x 28
8.39 – 34 30 x 39
9.44 x 2

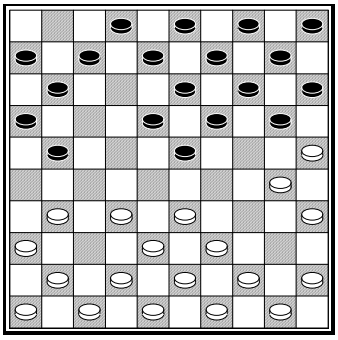
Přesvědčte se sami, že jiné způsoby braní černým dovolí bílému získat dámu také.

Někdy si musíte dávat pozor na údery do dámových polí již v zahájení partie.

1.34 – 30 18 – 23
2.30 – 25 12 – 18
3.40 – 34 7 – 12
4.34 – 30 1 – 7

Černý provádí logické tahy ve směru centru. Bílý připravuje past.

5.31 – 26 17 – 21
6.26 x 17 12 x 21
7.37 – 31?!



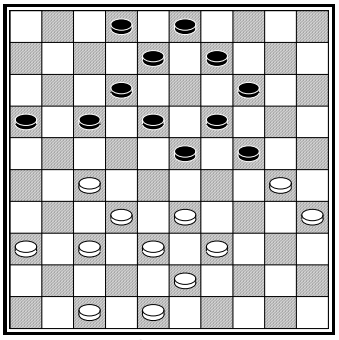
Bílý doufá, že černý zahraje

7… 21 – 26?
8.33 – 29!! 26 x 28
9.30 – 24! 19 x 30

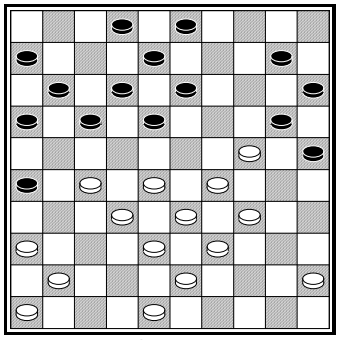
9… 23 x 34 10.39 x 30 20 x 29 11.38 – 33 +

10.35 x 24 23 x 34
11.39 x 30 20 x 29
12.38 – 33 28 x 39
13.43 x 1

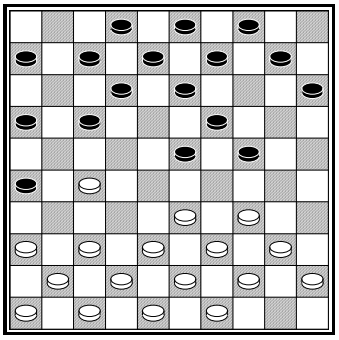
Pokud má soupeř možnost výběru braní, je taková kombinace ještě více překvapující.



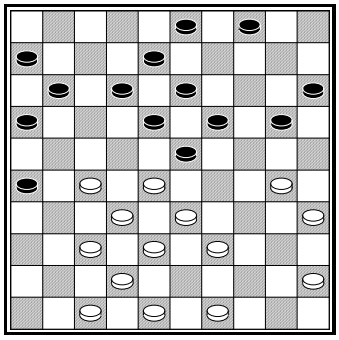
C 21.1



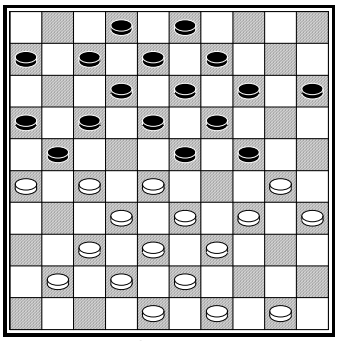
C 21.5



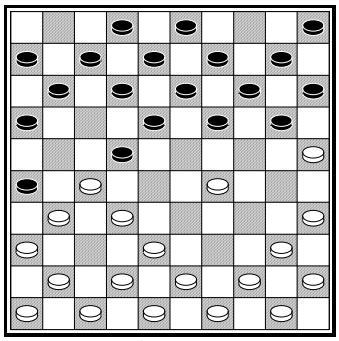
C 21.2



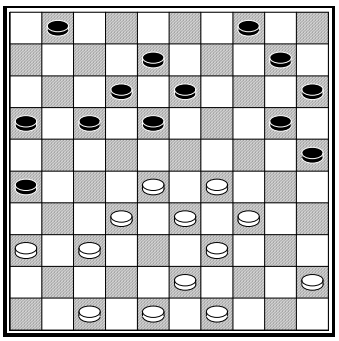
C 21.6



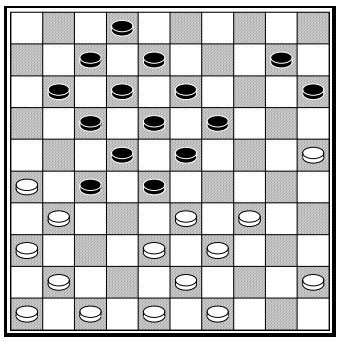
C 21.3



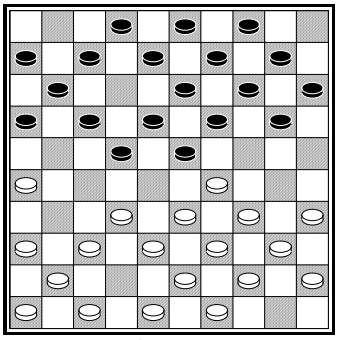
C 21.7



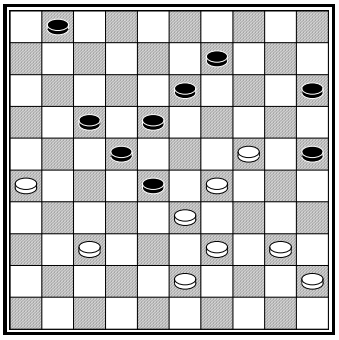
C 21.4



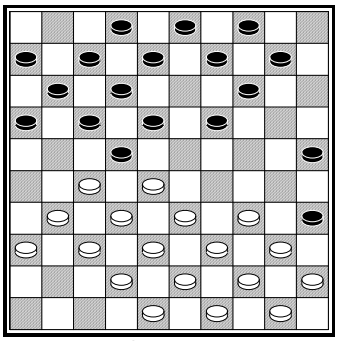
C 21.8



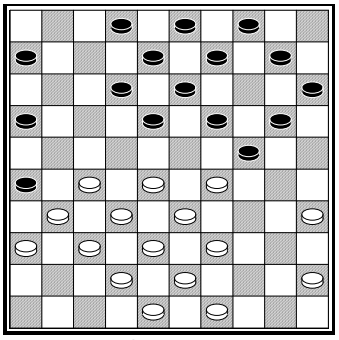
C 21.9



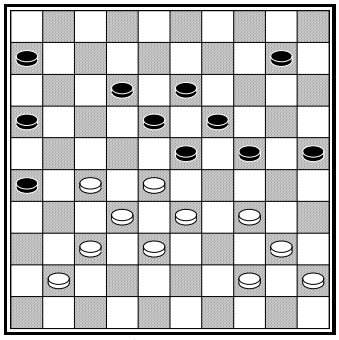
C 21.10



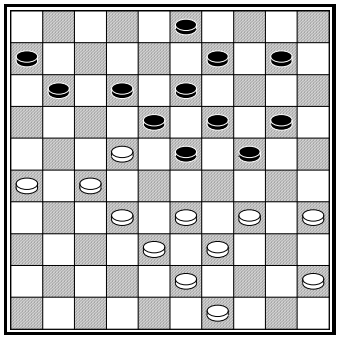
C 21.11



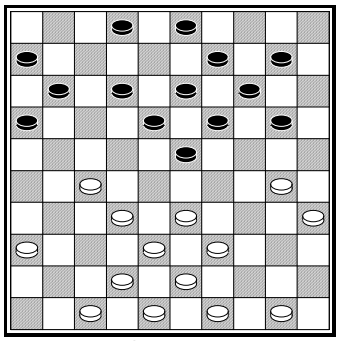
C 21.12



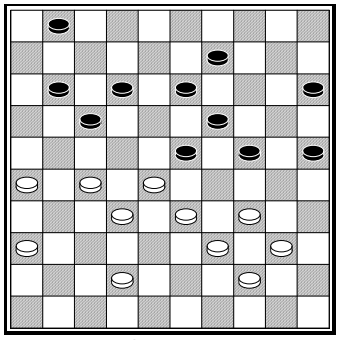
C 21.13



C 21.14



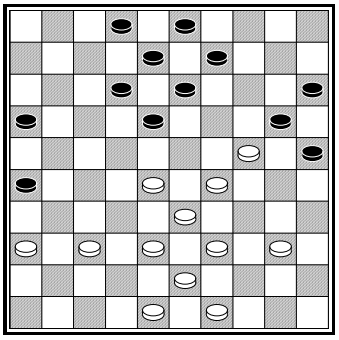
C 21.15



C 21.16

22. Chytáky dámy

Pokud si všimnete možnost úderu do dámového pole, musíte si také zjistit, zda zmůže soupeř Vaši dámu chytit.



Bílý může provést úder do dámového pole. Než to udělá, musí zjistit, zda černý zmůže bílou dámu chytit.
To není snadný úkol. Musíte si představit pozici po kombinaci. Pokud zmůže černý dámu chytit, musíte ohodnotit pozici po chycení dámy.
V tomto případě si bílý rozhodl nezískávat dámu, nýbrž zahrál 38-32 (a 43-38, aby si vytvořil pevné centrum pro podporu kamene 24). Bílý si uvažoval tak:

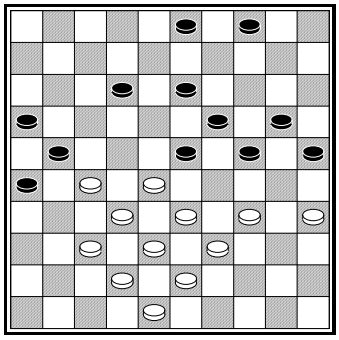
1.24 – 19 13 x 24
2.29 – 23 18 x 29
3.28 – 23 29 x 18
4.37 – 31 26 x 37
5.38 – 32 37 x 28
6.33 x 4

Po tomto Weissovu úderu si bílý získá dámu a ztratí 2 kameny (považujeme dámu za 1 kámen). Černý může dámu chytit, čímž počet kamenů vyrovná.

6… 2 – 7!

Černý hrozí zahrát 3 – 9 3 x 11 16 x 7. Pokud bílý překročí diagonál 4/36 (třeba provede tah 7.4 – 31), černý dámu zachytí: 12 – 18 8.31 x 11 16 x 7. Po chycení dámy je pozice stále trochu lepší pro bílého, ale černý může snadno zařídit, aby partie skončila nerozhodně.

Pokud pronikáte do dámy, musíte aplikovat stejný postup. Musíte zjistit, zda soupeř může zastavit průnik nebo chytit nově vzniklou dámu.



V partii bílý přehlédl vyhrávající průnik
1.34 - 29!! 23 x 34 2.39 x 30 25 x 34 3.37 – 31 26 x 37 4.32 x 41 21 x 23 5.33 – 29 24 x 33 6.38 x 7.
Avšak zahrál:

1.28 – 22? 12 – 18

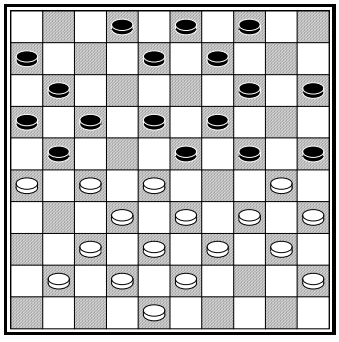
Nyní bílý provede úder do pole 7 a stane mu to dva kameny. Zdá se, že prohrává.

2.22 – 17? 21 x 12
3.27 – 22 18 x 27
4.32 x 21 16 x 27
5.33 – 29 24 x 44
6.43 – 39 44 x 33
7.38 x 7

Černý má o dva kameny více. Může přeskočit kámen 7.

7…. 27 – 32!
8.37 x 28 19 – 23
9.28 x 8 3 x 1

Bílý má o kámen méně: prohra.



Gantwarg – H. Jansen

To je pozice z partie sehrané v mistrovství světa 1976. Černý se snažil donutit soupeře k chybě:

1… 4 – 10?

Černý našel vstřícnou kombinaci po tahu 2.28 – 22 atd., ale výpočty bílého byly přesnější a sahaly dál:

2.28 – 22! 17 x 28
3.33 x 4 3 – 9(!)

Černý provede napůl turecký úder, po němž následuje úder do dámového pole.

4.4 x 20 15 x 24
5.26 x 17 11 x 31
6.37 x 26 24 – 29
7.34 x 23 19 x 46

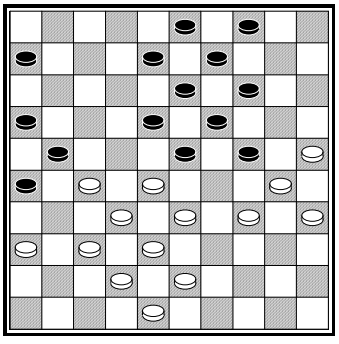
Černá dáma stala dva kameny. Bílý si vypočetl, že soupeřovu dámu vždy může chytit, a to jen za jeden kámen.

8.38 – 33! 25 x 34
9.40 x 29

Proti hrozbě tahu 33 – 28, nímž se chytí dáma, nedá se nic dělat.

9… 46 – 32 10.33 – 28

Černý partii vzdal.



Účinné výpočty v mezinárodní dámě jsou těžké! V této pozici musí bílý přesně spočítat, zda je výměna 27 - 22 18 x 27 37 – 31 26 x 37 42 x 22 pro něho výhodná nebo ne. Musí jasně vidět tyto varianty:

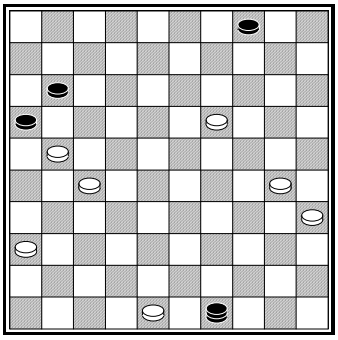
1.27 – 22 18 x 27
2.37 – 31 26 x 37
3.42 x 22

Černý může provést úder do dámového pole. Kdyby kámen 34 byl na poli 40, jak to bylo v partii Leščinski – Gantwarg sehrané v mistrovství světa 1980, byla by následující kombinace vyhrávající.

3… 13 – 18?
4.22 x 2 21 – 27
5.32 x 21 23 x 32
6.38 x 27 14 – 20
7.25 x 23 6 – 11
8.30 x 19 3 - 8
9. 2 x 13 8 x 48

Dáma stane černému minimálně 3 kameny. Protože v partii Leščinski – Gantwarg byl kámen 34 na poli 40, tah 11 – 17 byl vážnou hrozbou. V tomto případě jako odpověď má bílý silný tah.

10.34 – 30!



Nyní 11 – 17 již neplatí. Navíc k tomu, hrozí bílý zahrát 21 – 17!! 49 x 24 30 x 19 B+.

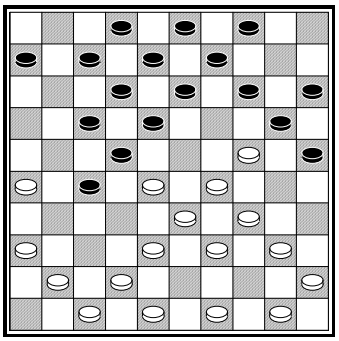
10… 49 – 44

Nyní chytit soupeřovu dámu bílý nemůže, ale má 3 kameny navíc, což stačí, aby si získal dámu také.

11.19 – 13!

Bílý má v koncovce vyhrávající převahu.

☼ **Než provedete úder do dámového pole, musíte zjistit, zda může být dáma chycena a jaké to bude mít následky!**



Sijbrands – Andreiko

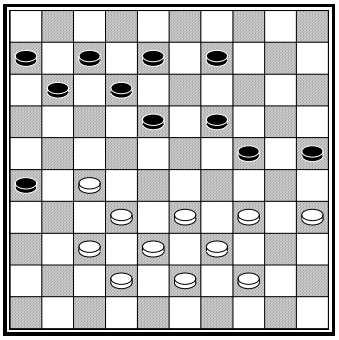
Slavná partie, kde proslulý Andris Andreiko provedl prohrávající úder do dámového pole, což v podstatě způsobilo, že prohrál zápas o titul mistra světa Sijbrandsovi.

1… 14 – 19
2.41 – 37 19 x 30
3.38 – 32?

Bílý musel zahrát 3.37 – 32.

3… 27 x 38
4.26 – 21 17 x 26
5.28 x 17 12 x 21
6.29 – 24 30 x 19
7.36 – 31 38 x 29
8.34 x 1 9 – 14!

Bílý uvažoval jen o 8… 20 – 24? 9.1 – 34 8 – 12 10.34 x 1 19 – 23 11.1 x 20 15 x 24 se stejným počtem figur a s trochu lepší pro bílého pozicí. Tah 9 – 14 byl pro bílého překvapením. A ztratí kámen! Černý hrozí tahem 8 – 12 a po 1 – 34 chytá dámu tahem 19 – 23.



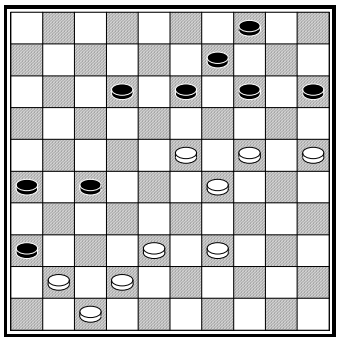
Soupeř Čižova Mol právě zahrál 1… 13 – 19? Čižov mohl provést úder do dámového pole, ale myslel si, že nepřispívá ta dáma k výhře. To je ale chyba!

1.37 – 31! 26 x 48
2.33 – 29 24 x 42
3.43 – 38 42 x 33
4.39 x 28 48 x 30
5.35 x 4 11 – 16
6.4 x 22 7 – 11

Zdá se, že pokud černý chytne dámu, skončí partie nerozhodně. Bílý přehlédl následující možnost obětování dámy, jež by mu umožnila partii vyhrát.

7.22 – 18!! 12 x 23
8.28 x 19

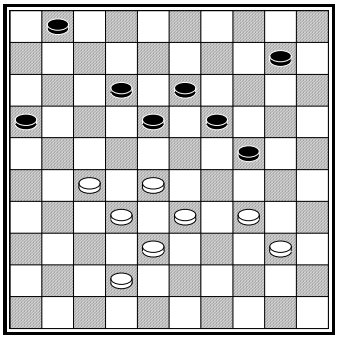
Kámen 19 brzy stane dámou.



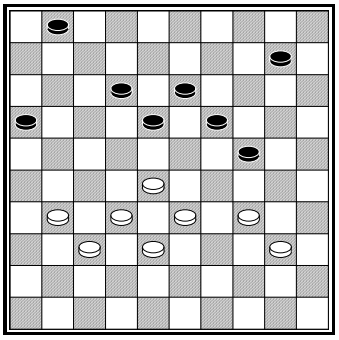
Tato pozice (z partie J. Lemstra – G. Postma) je obrovské překvapení. Černý je na tahu a provedl předčasný úder do dámového pole, jenž se trestá blokováním dámy!

1…. 15 – 20
2.24 x 15 4 – 10
3.15 x 4 13 – 18
4.4 x 31 26 x 46
5.23 – 19!! 14 x 32
6.42 – 37 32 x 41
7.25 – 20

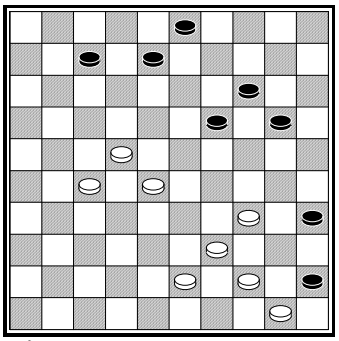
Postup kamene 12 je zastaven právě včas budoucí bílou dámou.
Ačkoli bílý vyhrál partii krásným způsobem, partii by mohl vyhrát černý, kdyby provedl jiný druh úderu do dámového pole, a to nechal by soupeře získat dámu a poté by zahrál tah s přilepením!
1…. 14 – 20!! 2.25 x 3 13 – 19 3.3 x 32 19 x 46 Č+.



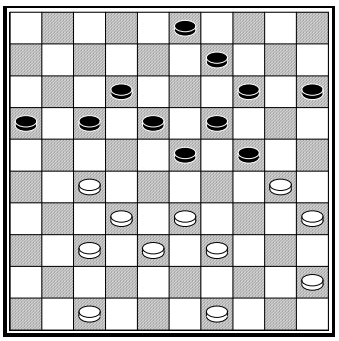
22.1 Je úder bílého do dámového pole vyhrávající?



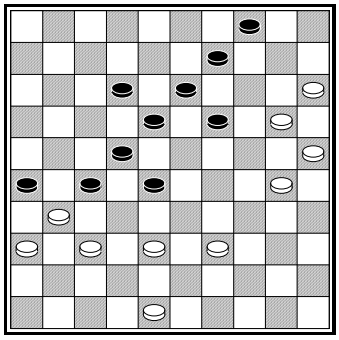
22.2 Je úder do dámového pole vyhrávající?



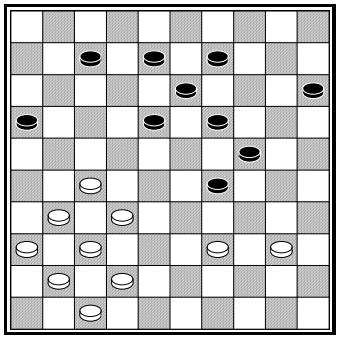
22.3 Může bílý provést vyhrávající úder do pole 10?



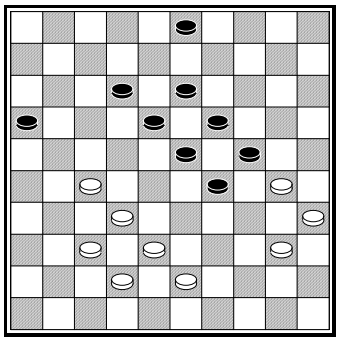
22.4 Je úder bílého do dámového pole vhodný?



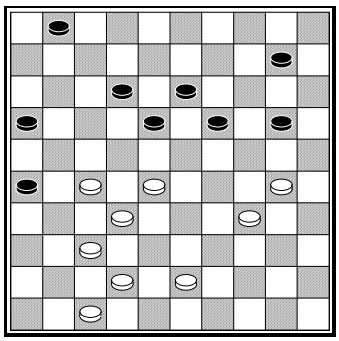
22.5 Je úder do dámového pole 5 vhodný?



22.6 Bílý může vynutit úder do pole 1. Je to pro něho dobré?



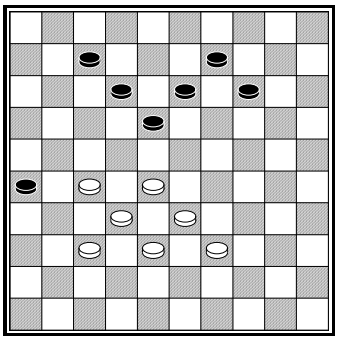
22.7 Provedli byste zde úder Filipa?



22.8 Zapište kombinaci se závěrečným úderem do pole 4!

23. Formace

Kameny, jež jsou navzájem v kontaktu, se jmenují "formace" . To je dobré, když Vaše pozice má hodně formací.



Černý na tahu

Bílé kameny spolupůsobí v centru. Všechny bílé kameny jsou navzájem v kontaktu. Pozice černého není tak pevná. Ačkoli černý má jen jeden kámen u kraje desky (na poli 26), má velice omezené možnosti pro kontrolu nad centrem, protože žádné účinné formace nemá.
V této pozici z partie Sijbrands – Andreiko zbývá černému jen jeden tah.

Cvičení 23.1 Zapište jak bílý vyhraje po následujících tazích:

1) 1… 14 – 20?

2) 1… 14 – 19?

3) 1… 13 – 19?

4) 1… 12 – 17?

Černý zahrál:

1… 7 – 11 2.39 – 34

Na své desce zahrajte si následující variantu (pořadí tahů).

2… 11 – 16 2.33 – 29 14 – 20 3.34 – 30 13 – 19 4.28 – 23 19 x 28 5.32 x 23 9 – 13 6.30 – 24 20 – 25 7.38 – 32

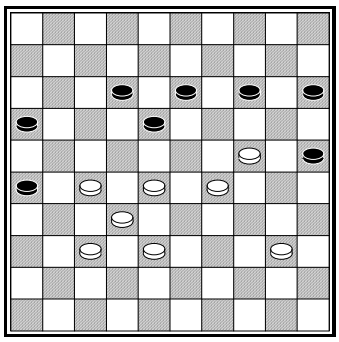
Cvičení 23.2 Ve svém pracovním sešitu nakreslete pozici, již máte na své desce.

Černý prohraje. Může zahrát jen tahy, nimiž ztratí kameny.
Pamatujte si, že pole 23, 24 a 27 mají zpravidla pevné postavení a proto je důležité mít je obsazená nebo pod kontrolou.

2… 13 – 19 3.34 – 30

Cvičení 23.3 Napište úder pro bílého po 3… 14 – 20.

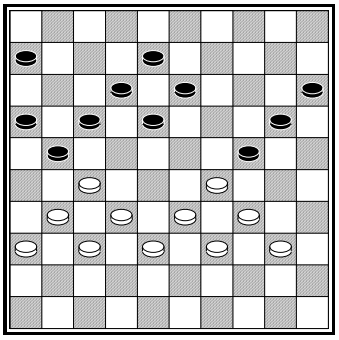
V partii černý neuviděl nic lepšího než tah **3… 18 – 23** a po **4.30 – 24 19 x 30 5.28 x 10** atd. bílý vyhrál koncovku.



V této pozici přední kámen 24 spolu s křížovou formací 27/28/32/37/38 mají velice pevné postavení. Pokud je na tahu černý, má prohrávající pozici. Nemá žádné formace. Po svém útoku 1… 14 – 19 2.40 – 35 19 x 30 3.35 x 24 již žádný vyhovující tah nemá.

Zde ***strategicky důležitá pole*** pro bílého jsou 24, 27 a 28.

☼ **Pole 27, 28 a 24 jsou strategicky důležitá pro bílého!**



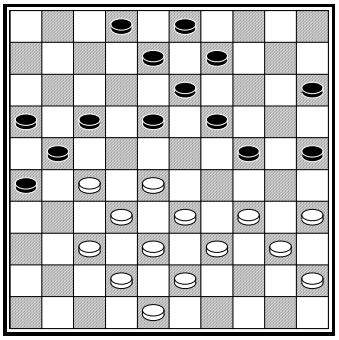
Všechny bílé kameny jsou navzájem v kontaktu. Bílý si vystavěl dva silné trojúhelníky se špičkami na polích 27 a 29. Postavení černého je mnohem horší. Nemá žádné silné formace. Bílý může vynutit výhru:

1.31 – 26!

To maximálně zmenšuje počet možných tahů černého.
Po 1… 13 – 19 bílý zahraje 2.29 – 23! +
Takový tah jako 1… 6 – 11 je nesmysl, protože zhoršuje pozici ještě víc. Postavení kamene 17 stane příliš zranitelné.

1… 20 – 25
2.29 x 20 15 x 24
3.33 – 28!

S vážnou hrozbou 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 3 B+.
Černý nemá vyhovující obránu.



Bílé kameny spolupůsobí v pěkných formacích. Bílý má silné centrum a kontroluje strategicky důležitá pole 27 a 28. Provádí krásnou kombinaci, kde se zúčastní jeho mnohé formace.

1.34 – 30! 25 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.28 – 23! 18 x 29

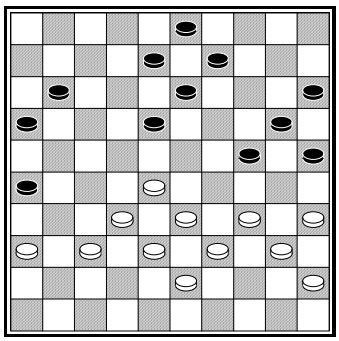
Pokud černý zahraje 3… 19 x 28, bílý získá kámen: 4.33 x 11 16 x 7 5.27 x 16 B+1.

4.27 – 22 17 x 28
5.32 x 14 9 x 20
6.35 – 30 24 x 35
7.33 x 15

Kombinace není ukončena. Černý se snaží bránit proti průlomu.

7… 3 – 9
8.15 – 10 9 – 14
9.10 x 19 13 x 24
10.45 – 40! 35 x 33
11.38 x 20

Záměr celé kombinace stane jasný teprve po 10. tahu...



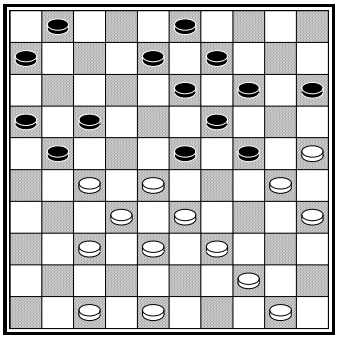
Bílé kameny spolupůsobí v centru. Černý má velice omezený výběr tahů. Bílý využívá kámen 25, jenž má slabé postavení, aby provedl údery.

1.32 – 27!

Černému zbývá jen jeden tah. Po 1… 8 – 12 nebo 1… 9 – 14 bílý zahraje 2.34 – 30 atd.
Po 1… 13 – 19 následuje Weissův úder 2.27 – 22 18 x 27 3.28 – 22 27 x 18 4.37 – 31 26 x 37 5.38 – 32 37 x 28 6.33 x 4 B+.

1… 11 – 17
2.28 – 22 17 x 28
3.33 x 22

Nyní bílý obsadil pole 22 a hrozí černému tahem 34 – 30 atd.
Pokud černý provede výměnu 3… 24 – 29 4.34 x 12 8 x 28, bílý získá kámen: 5.38 – 33 (16 – 21 6.33 x 22! 21 x 41 7.36 x 47 atd. B+).



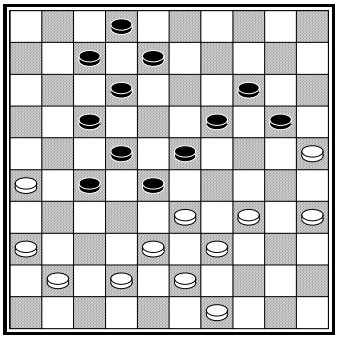
V partii Wiersma – Bronstring (1997) bílý hodlá vytvořit pevnou formaci na pravém křídle. Centrální černý kámen 23 není podporován kamenem 18, proto černý hraje 1 – 7 – 12 – 18.

1.44 – 40 1 – 7
2.50 – 45 7 – 12
3.39 – 34 12 – 18

Nyní bílý ničí pozici černého.

4.34 – 29! 23 x 34
5.40 x 20 15 x 24
6.27 – 22!! 18 x 27
7.45 - 40

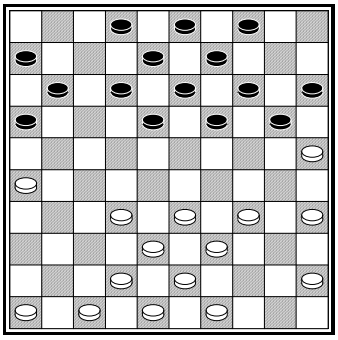
Odstranění kamene 18 umožňuje bílému další útok na kámen 24. Pokud jej černý obětuje tahem 24 – 29, bílý obsadí pole 15 a projde do dámy.
Po 7… 13 – 18 následuje 8.28 – 23! +



V partii Baljakin – Kalk černý podnikl silný útok. Mohl by partii vyhrát, pokud by svůj útok posílil, a to zakryl by díry a vytvořil by více formací. Ukážeme nejlepší způsob, jak má zahrát v této pozici.

1… 12 – 18!

1) 2.49 – 44 7 - 12 34.41 - 37 20 - 24 35.37 – 31 a černý provede kombinaci 27 - 32 38 x 27 28 - 32 27 x 38 17 - 21 26 x 28 23 x 32 38 x 27 14 - 20 25 x 23 18 x 47 +.
2) 2. 33.41 - 37 20 - 24 34.37 - 31 7 - 12 35.42 - 37 (tah 49 - 44 způsobí první variantu) 8 – 13 a bílému dojdou tahy, protože nemůže provést výměnu dozadu 37 – 32 x 42 kvůli úderu do dámového pole začínajícímu tahem 27 – 32!



Nizozemský velmistr Thijssen předvedl sílu formací černých kamenů v partii proti Kosorovi (2002).

1… 16 – 21
2.26 x 17 11 x 22
3.46 – 41 12 – 17
4.41 – 37 6 – 11
5.34 – 29 8 – 12

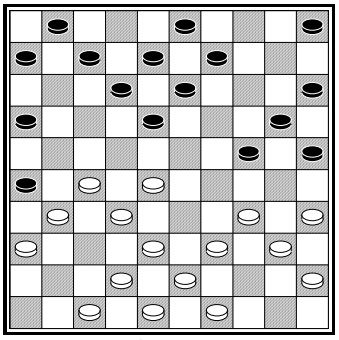
Černý vytvořil silný trojúhelník 11/12/17/18/22.

6.32 – 28 2 – 7!
7.47 – 41 20 – 24!
8.29 x 20 15 x 24
9.49 – 44 11 – 16
10.37 – 31

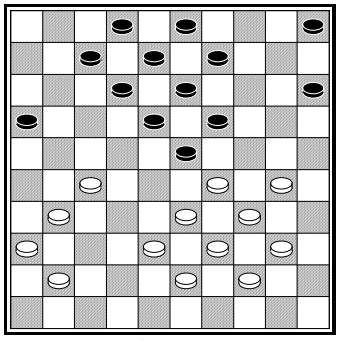
Po 10.44 – 40 16 – 21 11.39 – 34 22 – 27! bílý nemůže zahrát 34 – 29 kvůli 27 – 32! 38 x 16 14 – 20 25 x 23 9 – 14! 29 x 9 18 x 36 9 x 18 12 x 41 +.

16 – 21
11.31 – 26 21 – 27
12.44 – 40 4 – 10
13.39 – 34 27 – 32!

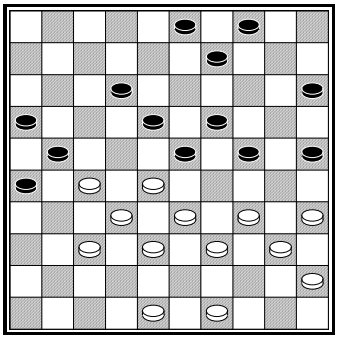
Rozhodující úder. Černý zajistil průlom po 14.38 x 27 22 x 31 15.26 x 37 14 – 20 16.25 x 5 17 – 21 5 x 23 18 x 36. Partii vyhrál černý.



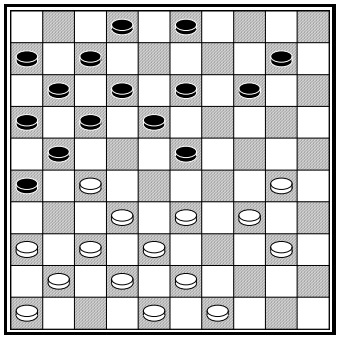
C 23.1



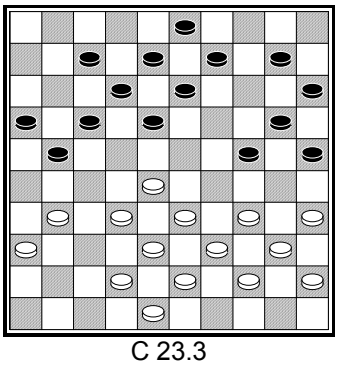
C 23.5



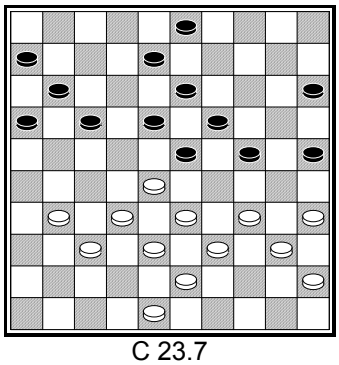
F 23.2 Forcing!



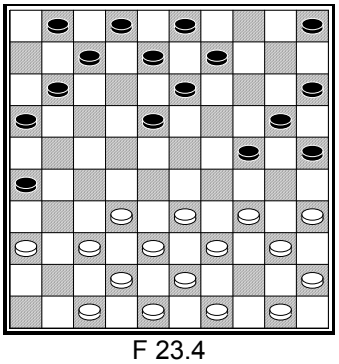
C 23.6



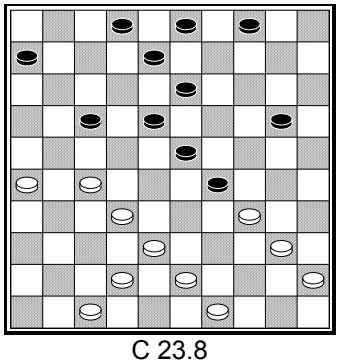
C 23.3



C 23.7



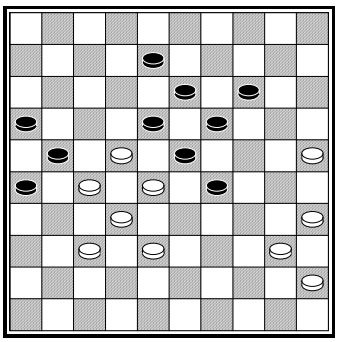
F 23.4



C 23.8

24. Zablokování

Hezký a důležitý způsob, jak vyhrát partii, je připravit svého soupeře o vyhovující tahy.



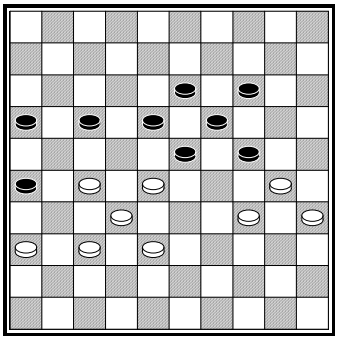
Bílý může svého soupeře zablokovat.

1.40 – 34! 29 x 40
2.45 x 34 8 – 12

To je jediný vhodný tah. Nyní musí bílý zastavit výměnu 23 – 29 x 29.

3.25 – 20!! 14 x 25
4.38 - 33

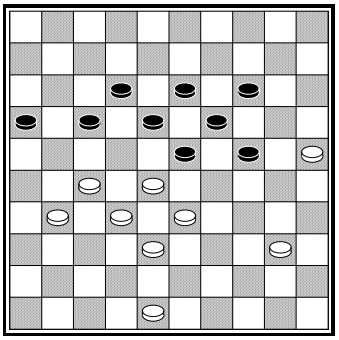
Řešením pro bílého je obětování! Černý je úplně zablokován. Obětování kamenů nic nezmění.



Ricou – Bonnard

To je slavná klasická pozice, kde je černý na tahu. Černý bude zablokován. Podívejme se na jeho možné tahy:

1) 1… 17 – 21 2.38 – 33 a protože po 14 – 20 následuje 30 – 25, černému dojdou tahy.
2) 1… 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 Dussautova oběť se trestá sérií tahů 3.34 – 29! 22 x 31 (24 x 31 je dokonce horší) 4.29 x 29 B+.
3) 1… 24 – 29 2.30 – 25 29 x 40 3.35 x 44
3.1) 3… 17 – 21 4.38 – 33 a černý je znovu zablokován.
3.2) 3… 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 3.25 – 20 22 x 31 4.20 x 29 B+



1.31 – 26! 23 - 29

V této klasické pozici bere bílý pod kontrolu obě křídla. Zde kameny 25 a 26 mají velmi pevné postavení. Plán je zablokovat soupeře, což je důležitá idea v pozdějších klasických pozicích. Bílý si musí rozhodnout, v jakém směru přemístit kámen 48. V partii to bílý rozhodl špatně.

2.48 – 42? 18 – 23
3.42 – 37 12 – 18
4.37 - 31

Bílý má to, čemu se říká „poslední tempo“. Jenomže často to není dost, aby vyhrál, a to kvůli oběti soupeře. V tomto případě přinese černý dvojitou oběť a dokonce dostane lepší pozici!

4… 29 – 34!!
5.40 x 9 13 x 4

To je neuvěřitelné! Bílý má o dva kameny navíc, ale má potíže s ukončením partii nerozhodně. Musí se bránit a zahrát 6.25 – 20 4 - 9 7.20 – 15 9 – 14 8.33 - 29 23 x 34 9.26 – 21 17 x 37 10.32 x 41 34 – 40 11.28 – 22 atd.

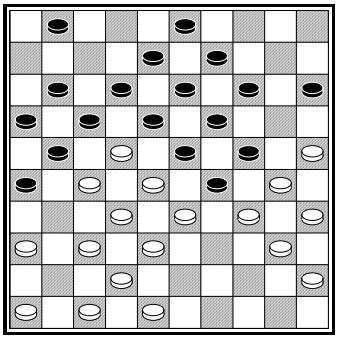
Bílý by si raději dával pozor. Postavení kamene 31 je v podstatě hrozné... Bylo by to logické zahrát tímto kamenem v opačném směru, kde právě probíhá hra.

2.48 – 43! 18 – 23
3.43 – 39 13 – 18

Po 3… 12 – 18 4.40 – 35 29 – 34 5.39 x 30 dojdou černému tahy (23 – 29 27 – 21 atd.).
Po 3… 13 – 18 bude tah 4.40 – 35 vyhrávající také. Po 29 – 34 5.39 x 30 23 – 29 6.28 – 23! koncovka je vyhrávající, zejména kvůli slabému postavení kamenů 12, 17 a 18.
Bílý však má k dispozici rychlejší způsob výhry. Tah 3.39 – 34 by byl hned potrestán úderem podpatkem 17 – 22 4.28 x 8 18 – 22 5.27 x 18 23 x 3 6.34 x 23 19 x 37 Č+. Bílý ale připravuje tah 39 – 34.

4.25 – 20!! 14 x 25
5.39 – 34!

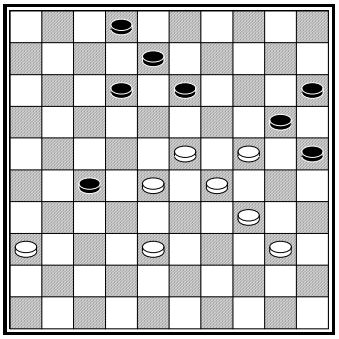
Černý je zablokován. Musí obětovat hodně kamenů, načež může bílý vyhrát partii.



V této pozici bílý může vyhrát pomocí blokování.

1.25 – 20!! 14 x 25
2.36 - 31

Bílý má poslední tempo. Například: 9 – 14 3.46 – 41 14 – 20 4.41 – 36 3 – 9 5.47 – 41 9 – 14 6.48 – 43 1 – 6 7.43 - 39 B+.



Oba hráče mají stejný plán. Černý se pokusil zablokovat útok bílého. Zdá se, že jeho strategie funguje. Například: 1.40 – 35 12 – 17 2.23 – 19 2 - 7 3.28 – 23 7 – 12 4.38 – 33 17 – 22 5.35 – 30 13 – 18 a bílý je úplně zablokován.

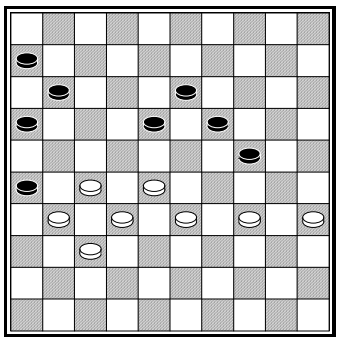
Avšak bílý přinese oběť, po níž bude zablokován černý!

1.28 – 22! 27 x 18

Černému zbývá jen jeden kámen, nímž může zahrát. Zařídit výměnu s posledním kamenem černého je to pro bílého hračka.

2.38 – 32 2 – 7
3.36 – 31 7 – 11
4.31 – 26 11 – 17
5.32 – 27 17 – 22
6.40 – 35 22 x 31
7.26 x 37

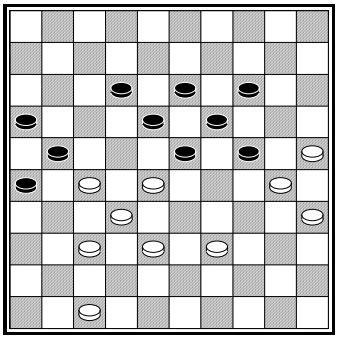
Černý již žádné vyhovující tahy nemá. Po 7… 18 – 22 8.23 – 18 12 x 23 9.29 x 9 20 x 40 10.35 x 44 získá bílý dámu a vyhraje.



V partii Schalley – Clerc. sehrané v mistrovství světa 2001. bílý by mohl vynutit zablokování.
V podstatě, aby zablokoval svého soupeře, má na výběr dvě vyhrávající oběti.

1.34 – 29! 24 – 30
2.35 x 24 19 x 30
3.29 – 24! 30 x 19
4.33 – 29

Bílý by mohl také zahrát 1.35 – 30! 24 x 35 2.33 – 29 +.



V pozdějších klasických pozicích hlavním plánem je zablokování svého soupeře. V partii Baljakin – Ba, sehrané v mistrovství světa v rapid dámě 1999, bílý svého soupeře zablokoval.

1.28 – 22!

Pokud černý má formaci 16/21/26, bílý často může zahrát tento silný tah, aby získal prostor a připravil černého o několik temp. Po tahu 28 – 22 kámen 12 již nemůže hrát. To se jmenuje Ghestemova vazba. Ghestem to je bývalý francouzský mistr světa, jenž tento postup vyvinul.

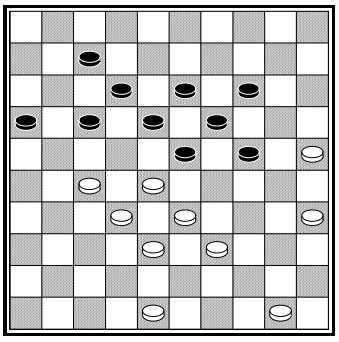
Pokud černý zahraje 1… 23 – 29, bude naprosto zablokován: 2.39 – 33 18 – 23 3.33 – 28 12 – 18 4.47 – 41 a dojdou černému tahy.

1…. 24 – 29
2.47 – 41! 29 – 34

Série tahů 2… 14 – 20 3.25 x 14 19 x 10 by se potrestala úderem podpatkem: 4.38 – 33 29 x 38 5.32 x 43 21 x 32 6.37 x 17 +.

3.30 – 24! 19 x 30
4.35 x 24 34 x 43
5.38 x 49

Černý již žádné vyhovující tahy nemá.
5… 13 – 19 4.22 x 13 19 x 8 5.24 – 19 B+



Černý obětoval kámen (v partii T. Kooistra – T. Goedemoed) a tím připravil bílého o strategicky důležitý kámen 27. Bílý je nucen kámen obětovat. Poté je zablokován.

1… 16 – 21!
2.27 x 16 7 – 11
3.16 x 7 12 x 1
4.48 – 42 17 – 21

Bílý musí obětovat kámen, aby odvrátil hrozbu tahu 21 – 27. Černý kámen 27 má velmi pevné postavení.

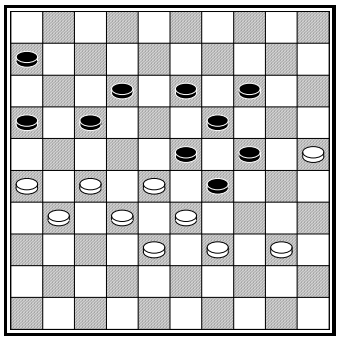
5.28 – 22 18 x 27
6.42 – 37 1 – 7
7.50 – 44 7 – 11
8.44 – 40 11 – 16
9.40 – 34 13 – 18
10.34 – 30 23 – 29

Bílý již žádné vyhovující tahy nemá. Po 33 – 28 18 – 23 hrozí bílému děsný tah 21 – 26.

11.37 – 31 27 x 36
12.32 – 28 18 – 22
13.28 x 26 36 – 41
14.33 – 28 41 – 46
15.28 – 22 46 – 41
16.39 – 33

Po 16.22 – 18 následuje 14 – 20! 17.25 x 34 41 – 47 18.30 x 19 47 x 44

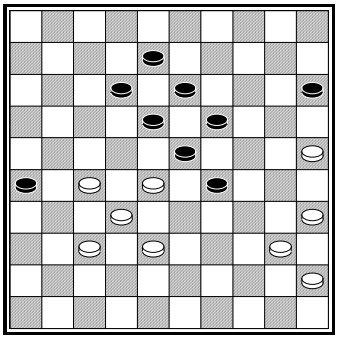
16… 14 – 20
17.25 x 34 41 – 28
18.30 x 19 28 x 43



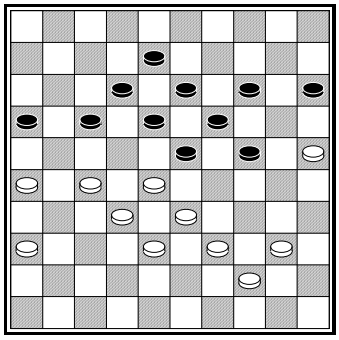
Bílý získal kámen, ale prohrál partii.

1.40 – 35? 29 – 34!
2. 39 x 30 12 - 18

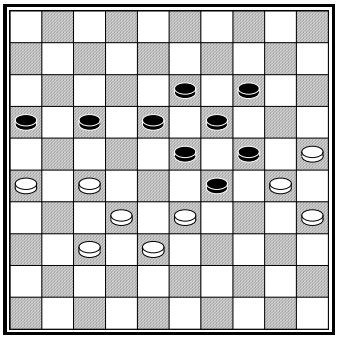
Stav bílého je beznadějný.



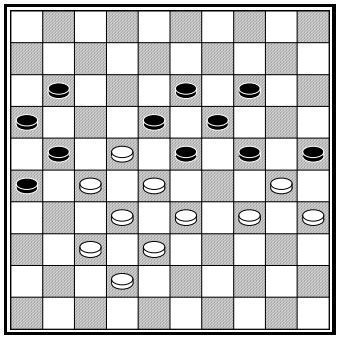
24.1



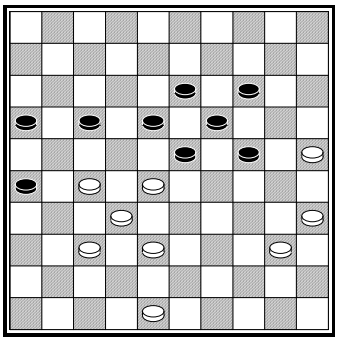
24.5



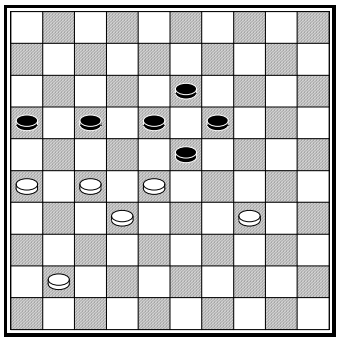
24.2



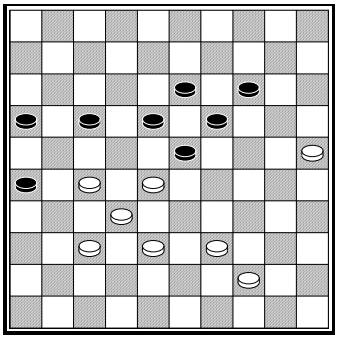
24.6



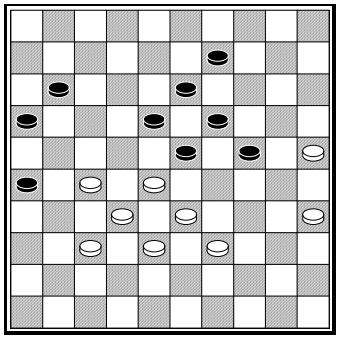
24.3



24.7



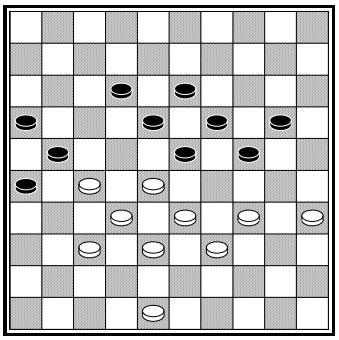
24.4



24.8

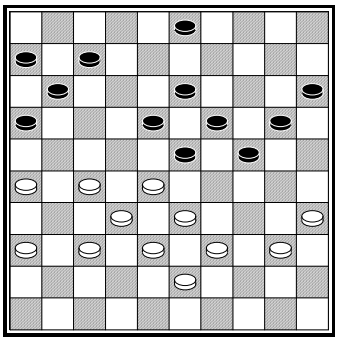
25. Zablokování pomocí taktiky

Skvělý způsob, jak vyhrát partii, je se dostat do pozice, kde všechny soupeřovy tahy budou takticky potrestány.



1.34 – 30! 20 – 25
2.39 – 34 12 – 17
3.48 – 42!

Černý je takticky zablokován. Po 17 – 22 následuje úder Filipa. Proto černý nemá žádný vyhovující tah.



Mensonidus – Baba Sy

Proslulý hráč ze Senegalu zahrál velice šikovný tah spojený s několika kombinacemi.

1… 3 – 9!!

Nyní si probereme všechny možné tahy bílého.

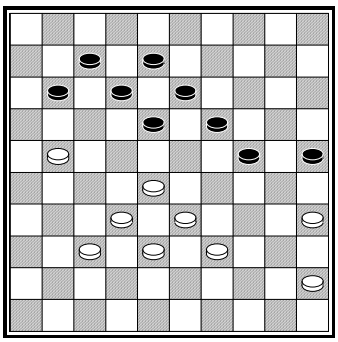
1) 2.39 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 19 x 48 4.28 x 8 48 x 22 a černý vyhraje, například: 5.8 – 3 22 – 31! 6.3 x 25 15 – 20! 7.25 x 22 31 x 45 Č+.

2) 2.40 – 34 24 – 29! 3.33 x 24 20 x 40 4.35 x 44 18 – 22 5.27 x 29 16 – 21 6.26 x 17 11 x 31 7.36 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 31 (Raichenbachův úder) Č+.

3) 2.26 – 21 24 – 30! 3.35 x 24 20 x 29 (je také možné 19 x 30 28 x 8 7 – 12 8 x 17 11 x 42 38 x 47 16 x 49 Č+) 4.33 x 24 19 x 30 5.28 x 17 11 x 35 (královský úder) Č+.

4) 2.37 – 31 24 – 30 3.35 x 24 20 x 29 4.28 x 8 9 – 13 8 x 19 18 – 22 27 x 18 30 – 34 39 x 30 (nebo 40 x 29) 16 – 21 26 x 17 11 x 44 Č+.

Nejlepší tah je 2.28 – 22, po nímž se pokusí černý si využít slabé postavení kamenu 22. 2.28 – 22 7 – 12 3.37 – 31 9 – 14 4.33 – 28 20 – 25 5.40 – 34 23 – 29! 6.34 x 23 18 x 29 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 12 – 17! 9.43 – 39 (Po 9.38 – 33 24 – 29! 10.33 x 24 19 x 30 11.43 – 39 30 – 34 12.39 x 30 25 x 34 je bílý zablokován.) 17 – 21 12.26 x 17 13 – 18 13.22 x 13 11 x 42 14.13 – 8 42 – 48 a černý vyhraje koncovku.



Bílý má trojúhelník v centru, ale důležitějším je, že černý kontroluje křídla. Pomoci kombinací může černý zablokovat soupeře, jenž je na tahu. V partii bílý zahrál 37 – 31, což umožnilo soupeři vynutit výhru.

1.37 – 31 11 – 16!

Výměna 2.31 – 26 16 x 27 3.32 x 21 dovoluje černému provést úder 19 – 23! 4.28 x 30 25 x 32 Č+.

2.31 – 27 18 – 22!
3.27 x 9 16 x 27
4.32 x 21 8 - 13
5.9 x 18 12 x 34

Jediný další vyhovující tah pro bílého byl 1.21 – 16.

Tah 1.45 – 40 nebo 1.32 - 27 není možný kvůli 19 – 23! atd. Č+.
Po 1.39 – 34 18 – 23 vzniká hrozba děsného tahu 24 – 29 +.

1.21 – 16 18 – 23!

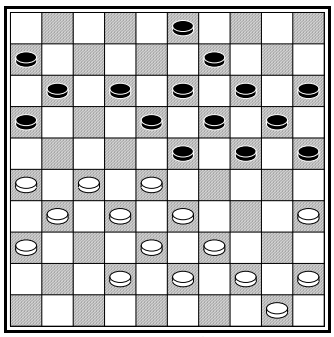
Nyní 2.28 – 22 se trestá sérií tahů 12 – 18!! 3.45 – 40 (3.32 – 27 23 – 28 Č+1) 18 x 27 4.32 x 21 23 – 28 5.33 x 22 13 – 18 5.22 x 2 19 - 23 6.2 x 30 25 x 41 Č+.

2.45 – 40 12 – 18

Bílý pořád nemůže změnit klasický postup pomocí 28 – 22 x 21 kvůli stejnému úderu jako dřív.

3.40 – 34 8 – 12
4.37 – 31 11 - 17
5.31 – 27 17 - 21
6.28 – 22 21 – 26

To je taktické zablokování. Po jediném tahu bílého 7.33 – 28 následuje 26 – 31 27 x 36 18 x 27 32 x 21 23 x 43 39 x 48 24 – 30 35 x 24 19 x 39 Č+.



1... 24 - 29?
2.33 x 24 20 x 29

Černý obsadil hřbitov (pole 29). Pomocí následující výměny získá bílý kontrolu nad situací.

3.35 - 30! 25 x 34
4.39 x 30

Černý nemůže hrát na svém levém křídle. Po 14 – 20 nebo 15 – 20 bílý zahraje 30 – 24 +. Černý musí provést tah svým kamenem, jenž má nejsilnější obranné postavení.

4… 3 - 8
5.44 - 40 11 – 17

Černý nemůže zahrát 14 – 20 kvůli úderu 6.30 – 24! 19 x 30 7.28 x 19 13 x 24 8.27 – 21 16 x 27 9.31 x 4 +. Následující výměna oslabuje pravé křídlo černého.

6.27 - 21! 16 x 27
7.31 x 11 06 x 17
8.36 – 31!

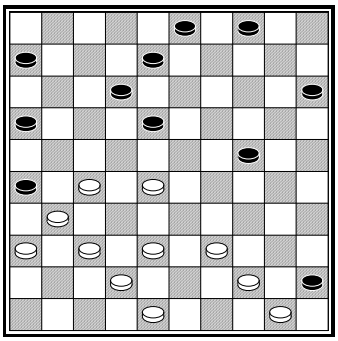
Docházejí černému vyhovující tahy. Tentokrát po 14 – 20 následuje 9.30 – 24 19 x 30 10.28 x 19 13 x 24 11.26 – 21! 17 x 39 12.40 – 34 29 x 40 13.45 x 3 (24 – 29 14.3 - 25) +. Tedy černý již žádné vyhovující tahy nemá, protože žádný z nich jeho problém neřeší.

8... 17 - 21
9.26 x 17 12 x 21
10.31 - 26! 18 - 22
11.28 x 17! 21 x 12
12.26 - 21

Hrozba 21 – 17 12 x 21 32 – 28 23 x 32 38 x 16 s průlomem.

12... 12 - 18
13.21 - 16 18 - 22
14.32 - 28 22 x 33
15.40 – 34 29 x 40
16.38 x 18 13 x 22
17.45 x 34

Kámen 16 proniká do dámy a bílý vyhraje.



Poslední tah černého 10 – 15 byl opožděnou reakcí. Zapoměl zakrýt díru na poli 13. Nyní může bílý pěkným způsobem svého soupeře zablokovat.

1.37 – 32! 26 x 37
2.42 x 31 8 – 13
3.48 – 43!

Bílý používá kámen 45, aby vyhrožoval tahem 44 – 40. Tu hrozbu se nedá odvrátit tahem 3 - 8 kvůli 44 – 40 a po 27 – 21 +.

3… 24 – 30 4.39 – 33!

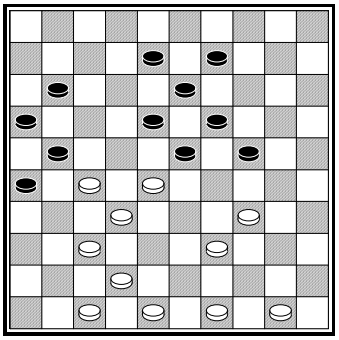
Hrozí 28 – 23 a zároveň 44 – 40.

4… 30 – 35
5.33 – 29! 3 - 8

5… 15 – 20 6.44 – 40! atd. +

6.29 – 24!

Bílý je trpělivý. Neprovádí kombinaci se závěrečným úderem do dámového pole 44 – 40? 45 x 23 28 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2, protože dáma bude chycena: 15 – 20 2 x 30 35 x 24 =.
Po 29 – 24 je černý takticky zablokován. Proti hrozbě 24 – 19 žádný vyhovující tah nemá.



Čižov – Keisels

Čižov provedl pár kombinací, aby zablokoval svého soupeře. Jen se podívejte na kameny základní řady, jež bílý má.

1.39 – 33!

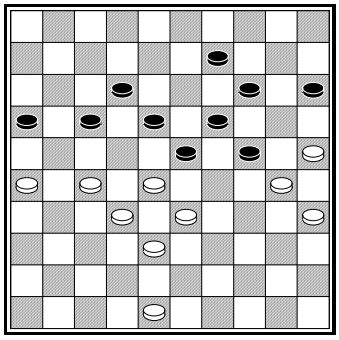
Černý nemůže zahrát 1… 24 – 29 2.33 x 24 19 x 39 3.28 x 19 13 x 24 kvůli 4.37 – 31! 26 x 28 5.49 – 44 21 x 32 6.44 x 4 +.
Po 1… 11 – 17 následuje 2.34 – 30 24 x 35 3.33 – 29 23 x 34 4.28 – 22 17 x 28 5.32 x 23 21 x 41 6.47 x 36 B+1.

1… 9 - 14 2.42 – 38!

Po 11 – 17 provede bílý Rafaelův úder: 3.34 – 29! 23 x 34 4.28 – 23 19 x 39 5.37 – 31 26 x 28 6.50 – 44 21 x 43 7.50 x 11 16 x 7 8.48 x 10 +. Po 8 – 12 provede bílý Rafaelův úder také.

2… 14 – 20 3.28 – 22!!

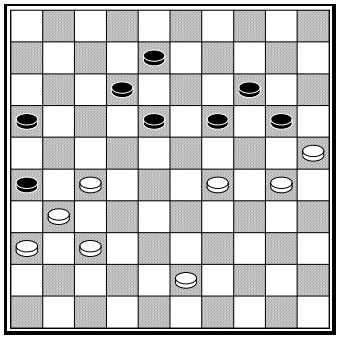
Ghestemova vazba zajistí zablokování. Po 14 – 20 4.33 – 28 černému brzy dojdou tahy.



Černý je na tahu a má na výběr tahy 9 – 13 a 23 – 29. Aby si zjistil, který z nich je ten nejlepší, musí si všimnout toto taktické zablokování:

1… 9 – 13? 2.48 – 43!

Po přirozeném tahu černého 23 – 29 následuje kombinace 3.28 – 23! 19 x 48 4.30 x 8 12 x 3 5.27 – 21 16 x 27 6.32 x 34 48 x 30 7.35 x 24 B+.
2… 15 – 20 3.27 – 21! 16 x 27 4.32 x 21 23 x 32 5.38 x 27 způsobí vyhrávající šípovou vazbu (arrow lock) pro bílého.
Nejlepší obrána je 2… 16 – 21 23 – 29, ačkoliv tato pozice je pravděpodobně prohrávající. Aby se těm problémům vyhnul, musí černý zahrát 1… 23 – 29! 2.48 – 42 (2.48 – 43 15 – 20!) 18 – 23.

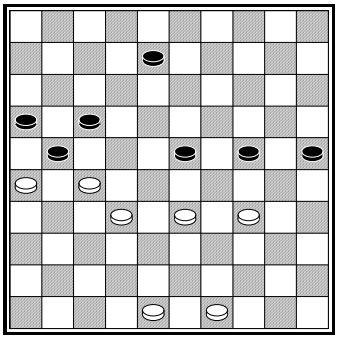


1.43 – 39! 8 – 13

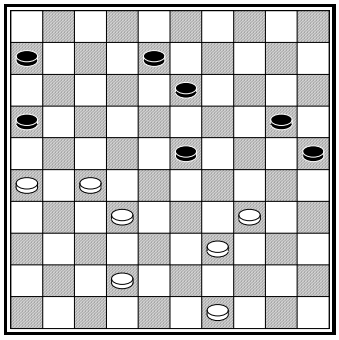
Po 1… 19 – 23 následuje úder Ricoua 2.29 – 24! 20 x 29 3.27 – 21 26 x 17 4.39 – 33 29 x 38 5.37 – 32 38 x 27 6.31 x 2.

2.39 – 34!

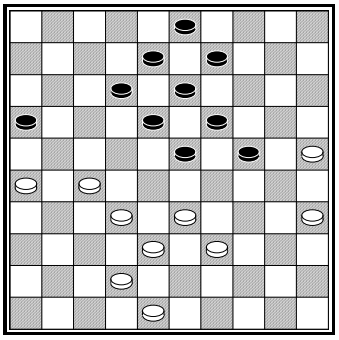
Černý je úplně zablokován.



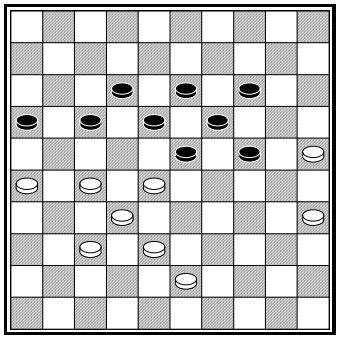
25.1



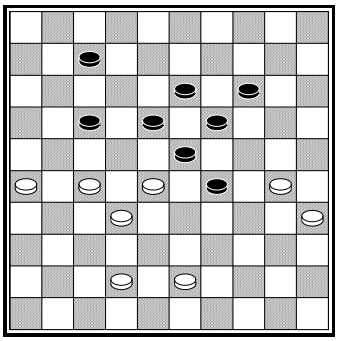
25.5



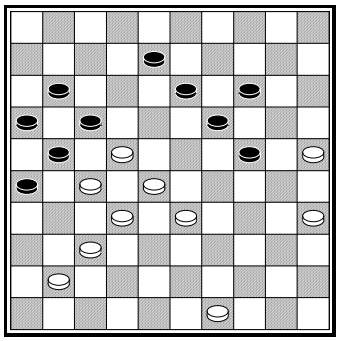
25.2



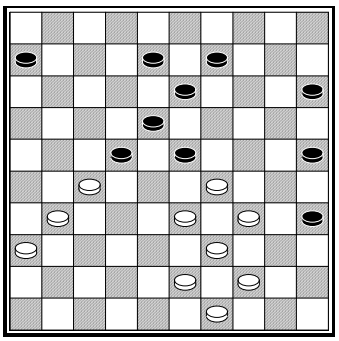
25.6



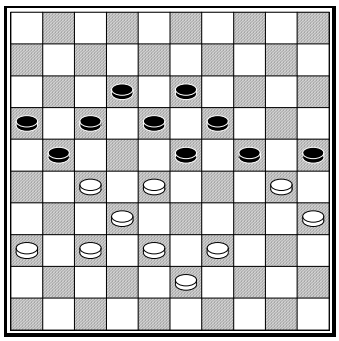
25.3



25.7

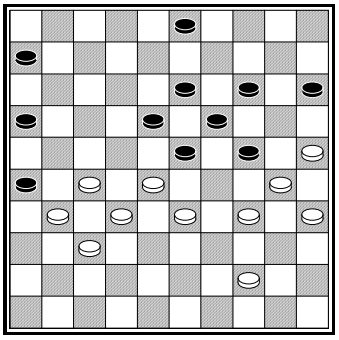


25.4



25.8

26. Využití slabin



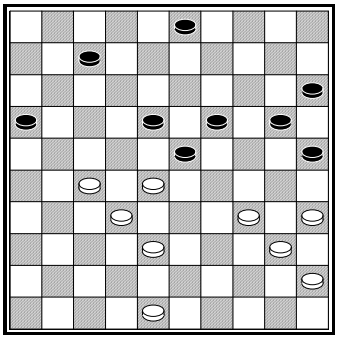
V této klasické pozici je bílý na tahu.
Má slabinu na poli 38. Na tomto důležitém poli není žádný kámen a nemůže být tam přemístěn. Ani postavení kamenů 31 a 44 není dobré. Nejsou součástí žádné formace.
Navíc k tomu, má bílý k dispozici málo tahů. Jeho jediný vyhovující tah je:

1.34 – 29 23 x 34
2.30 x 39

Černý si může využít slabinu na poli 38 a uskutečnit hezký plán. Přemístí kámen na pole 12, načež hrozí úderem.

2… 3 – 8
3.44 – 40 8 – 12

Hrozbou černého je 16 – 21 27 x 16 14 – 20 25 x 23 18 x 36. Bílý nemá účinnou obránu, protože 28 – 22 se trestá sérií tahů 16 – 21 27 x 16 18 x 29 Č+2.



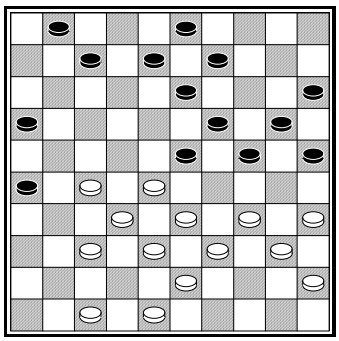
Zase schází kámen na poli 13. Bílý nebyl dost trpělivý, aby si tuto mimořádnou slabinu využil. V partii zahrál 1.28 – 22? 19 – 24 2.22 x 13 23 – 29 3.34 x 23 24 – 30 4.35 x 24 20 x 9 =. Bílý musel klidně zahrát:

1.48 – 42!

Nyní několik tahů není možné provést.
Po 1… 20 – 24 bílý zahraje 28 – 22! A po braní (například 7 – 11 22 x 13 19 x 8) získá kámen: 34 – 30 25 x 34 40 x 18.
Pokud černý zahraje 3 – 8 (nebo 3 – 9) bílý vynutí úder Filipa: 1… 3 – 8 2.28 – 22! 8 – 13 3.27 – 21! 16 x 27 (Po 18 x 27 hned následuje 34 – 30 atd.) 4.32 x 21 18 x 16 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 7 B+.

1… 7 – 11 2.42 – 37!

Nyní černý nemá žádný vyhovující tah.
2… 11 – 17 se trestá úderem nováčka 3.28 – 22 17 x 28 4.34 – 30 25 x 34 5.40 x 29 23 x 34 6.32 x 25 +, zatímco po 20 – 24, 3 – 8 a 3 – 9 následují stejné tahy jako dřív. Proto pozice černého je prohrávající.



Klasická pozice s kamenem 25 pro černého, jež dává bílému další příležitosti. Bílé kameny spolupůsobí dobře. Plán bílého je způsobit škodu pozici černého.

1.27 – 22 8 – 12

Po 1 … 16 – 21 2.34 – 30 25 x 34 3.40 x 18 8 – 12 bílý má k dispozici úder 4.28 – 23! 19 x 17 5.37 – 31 26 x 28 6.33 x 2 13 x 22 7.2x 30 B+.

Černý nemůže táhnout do hřbitova (na pole 29): 1 … 24 – 29 2.33 x 24 20 x29 kvůli drobnému úderu podpatkem 3.37 – 31 26 x 37 4.32 x 41 23 x 32 5.34 x 14 9 x 20 6.38 x 27 B+1.

Černý může provést výměnu na poli 30: 1… 24 – 30 2.35 x 24 20 x 29 3.33x24 19 x 30 4.28 x 19 13 x 24, ale po 5.32 – 27 může bílý vytvořit silnou centrální pozici, ačkoliv tato varianta je nejlepší pro černého.

2.22 – 18! 13 x 22
3.28 x 8 3 x 12

Jen se podívejte, co se stane s pozicí černého! Jeho obrána je podstatně oslabena. Černé kameny jsou rozházeny po desce a proto nespolupůsobí!

4.47 - 42

Je také dobré zahrát 4.32 – 27 9 – 14 5.34 – 30 25 x 34 6.40 x 18 12 x 23, protože je pozice černého jednou a pro vždy rozštěpena.

4… 16 – 21?

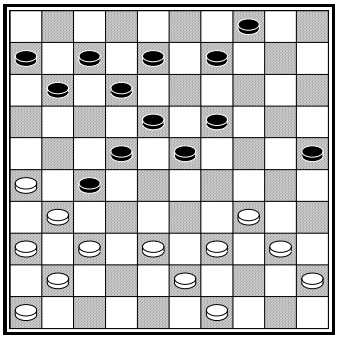
Po tomto tahu si bílý rozštěpení pozice černého snadno využije. Podívejme se na jiné tahy.

Spojit dvě skupiny černých kamenů tahem 4… 12 – 18? není možné kvůli úderu začínajícímu tahem 37 - 31.

Jedině zbývá obrána 4… 9 – 14 5.32 – 27 s těžkou pozicí. Po 5… 23 – 28 6.33 x 22 24 – 29 7.34 x 23 19 x 17 8.37 – 32 zůstává pozice černého rozštěpena.

5. 34 – 30! 25 x 34
6.40 x 18 12 x 23
7.39 – 34

Černý nemůže zabránit 33 – 29 24 x 33 38 x 18 B+1.
Bílý partii vyhrál.
Tento příklad ukazuje, jak je to důležité, aby Vaše kameny vytvářely formace a spolupůsobily.



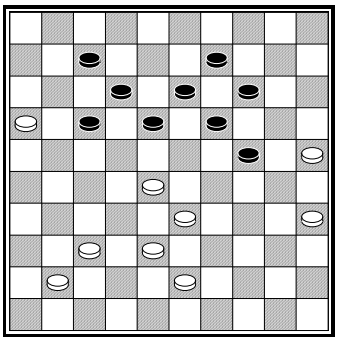
Černý zahrál tah, nímž oslabil svou pozici.

1… 8 – 13?

Nyní bílý si využívá díru na poli 8.

2.40 - 35!

Bílý hrozí provést 34 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 43 – 39 34 x 32 37 x 8 13 x 2 31 x 24. Pokud černý zahraje 2… 11 – 17, stejné tahy umožní bílému úder do dámového pole 2.
Jediný tah, kterým lze hrozbu kombinace odvrátit, byl 12 – 17, po nímž bílý mohl zaútočit a získat přední černý kámen pomocí 3.37 – 32!



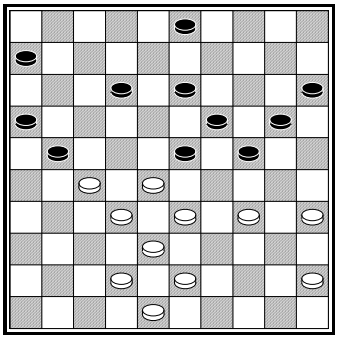
Bílý má slabinu: kámen 28 není podporován centrálními kameny s pevným postavením. Zejména nedostatek kontroly nad polem **42** dělá pozici bílého zranitelnou. Bílý zahrál 1.43 – 39, aby mohl přinést oběť po tahu 18 – 22. Proto černý neprovedl tah 18 – 22, ale byla to chyba! Nevšiml si, že mohl pro úder použít kámen 16!

1.43 – 39 18 – 22!
2.28 – 23 19 x 28
3.37 – 31

Vypadá, že je bílý v pořádku, a to kvůli hrozbě tahu 31 – 27.

3… 24 – 29!!
4.33 x 24 19 x 30
5.35 x 24 28 – 33!
6.38 x 29 17 – 21
7.16 x 18 12 x 43

s vyhrávajícím průlomem.



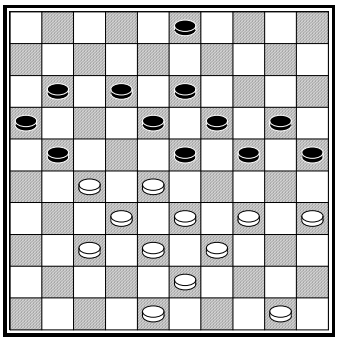
Bílý zaútočil na oslabené levé křídlo černého:

1.34 – 30!

Ve své pozici má černý hodně děr. Proto nemůže zahrát 20 – 25?, a to kvůli 2.28 – 22 25 x 34 3.33 – 29 24 x 33 4.38 x 7 B+.
Po 1… 24 – 29 2.33 x 24 20 x 29 bílý získá přední pole: 3.43 – 39 a 4.39 – 33.

1… 3 - 9 2.27 – 22!

Přední kámen nemůže být napaden (12 – 18 30 – 25 +).
Po 2… 24 – 29 3.33 x 24 20 x 29 následuje 4.22 – 18 13 x 33 5.30 – 24 atd. +
Výměna 2… 12 – 17 3.22 x 13 6x 17 (nebo 16 x 7) dává bílému příležitost forcingu 4.30 – 25! 9 – 14 5.33 – 29 24 x 22 6.32 – 28 [na výběr] 7.38 x 9 13 x 4 8.25 x 23 B+1.



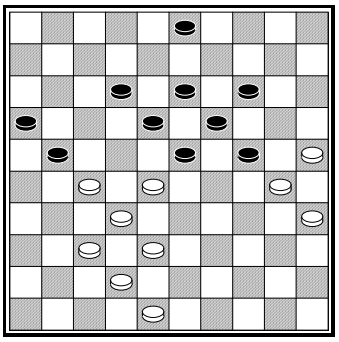
Zdá se, že visící kámen 20 je dočasný, protože po výměně 34 – 30 x 30 následuje 20 – 25. Avšak *tak* se jen zdá. Kvůli dírám na jiném křídle soupeře si může bílý situaci využít a zahrát:

1.34 – 30! 25 x 34
2.39 x 30 3 - 9

Tah 2… 20 – 25 dává bílému volné tempo, jež používá pro úder s průlomem 3.48 – 42 25 x 34 4.33 – 29 24 x 31 5.37 x 6.

3.27 – 22! 18 x 27
4.33 – 29 24 x 31
5.30 – 25 27 x 49
6.25 x 3 23 x 32
7.3 x 14

A černá dáma je chycena v příštím tahu!



Pozice bílého je roztržena. Černý izoluje kameny 25/30/35.

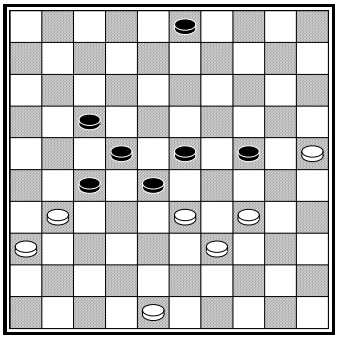
1… 24 – 29!

Po 2.37 – 31 21 – 26 bílý nemá žádné tempo, aby provedl výměnu, proto musí zahrát 3.42 – 37 12 – 17 4.48 – 43 3 – 8! A je bílý zablokován (Po 43 – 39 následuje 16 – 21 27 x 16 17 – 21 16 x 27 29 – 33 38 x 29 23 x 43 Č+.).

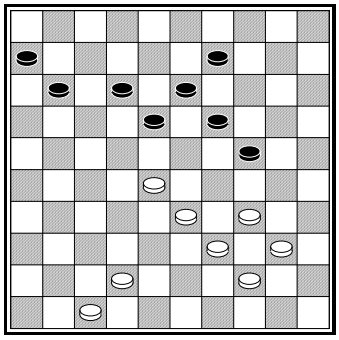
2.48 – 43 21 – 26
3.28 – 22 29 - 33

Dokonce i série tahů 3 – 8 4.43 – 39 29 – 33 5.39 x 28 16 – 21 by byla vyhrávající.

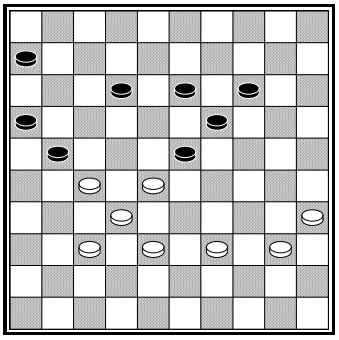
4.38 x 29 23 x 34
5.30 x 39 16 – 21
6.27 x 16 18 x 47



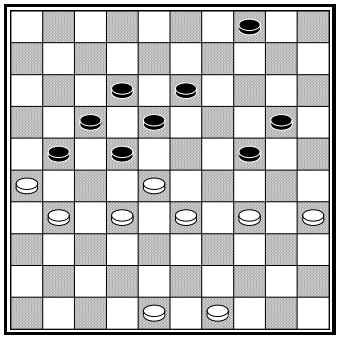
F 26.1



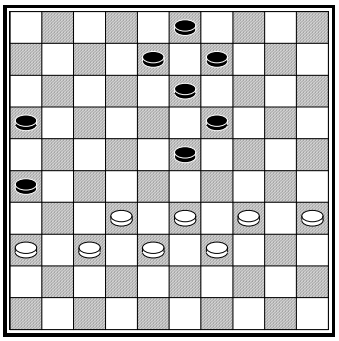
F 26.5



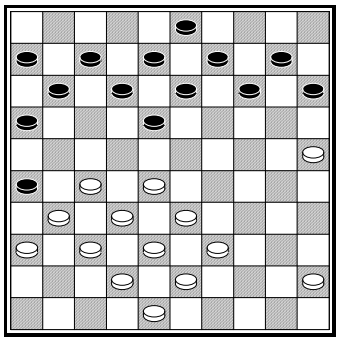
F 26.2



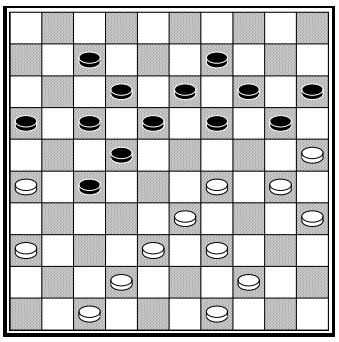
F 26.6



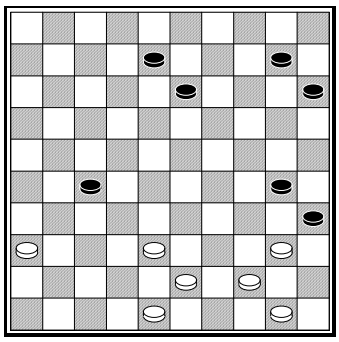
F 26.3



F 26.7



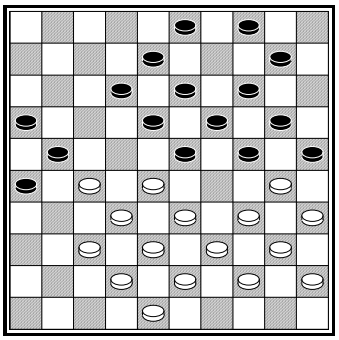
F 26.4



F 26.8

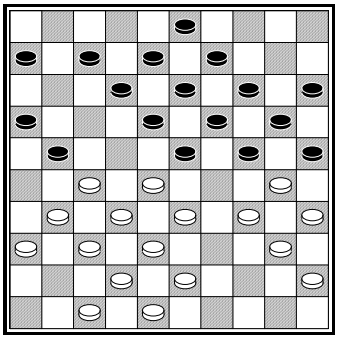
27. Vazby

Pokud nemůže hrát skupina kamenů, nazýváme to vazbou. Vazby jsou velmi důležité v strategii dámy. Existují několik druhů vazeb.
V této lekci si probereme některé z nich.



Vazba krátkého křídla

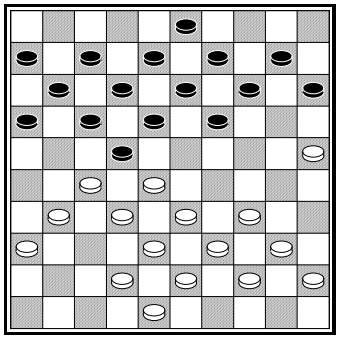
Kameny bílého na jeho pravém (krátkém) křídle jsou svázány. Tah 34 – 29 není možný, protože způsobí ztrátu dvou kamenů. V tomto případě je vazba smrtelná. Bílý nemá prostor provádět tahy v centru ani na svém levém křídle.



1.34 – 29!

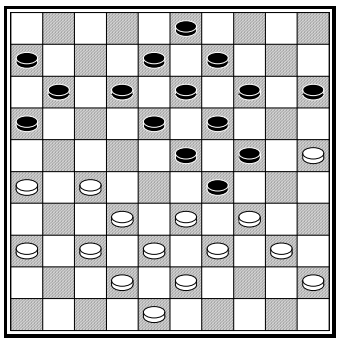
Bílý se zbavil vazby. Černý musí brát 23 x 34 30 x 39. Braní 25 x 34 se trestá kulečníkovým úderem.

1… 25 x 34?
2.27 – 22 18 x 27
3.29 x 18 12 x 23
4.40 x 18 13 x 22
5.28 x 26



Kleště

Skupina kamenů pozadu kamene 22 je svázána. Kleště jsou vytvořeny bílými kameny 27/ 31 a 28/33, jež obklíčí skupinu kamenů 6/7/11/12/16/17/18/22. Černý nemůže provést tah kamenem 17 ani kamenem 18. Pokud se pokusí se vazby zbavit pomocí 1… 19 – 23 2.28 x 19 14 x 23, bílý získá kámen: 3.25 – 20! 15 x 24 4.33 – 28 22 x 33 5.39 x 30.



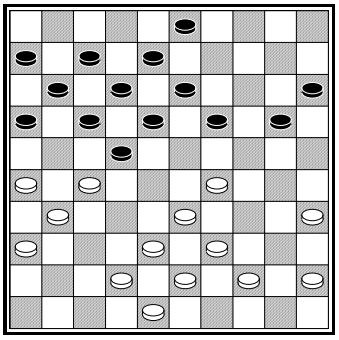
Kleště mohou vzniknout i někde jinde. Kameny 33/38/34/40 udržují skupinu černých kamenů pozadu pole 29.
Bílý je na tahu a může provést úder Filipa.

1.27 – 22 18 x 27
2.32 x 21 16 x 27
3.34 – 30 24 x 44
4.33 x 24 19 x 30
5.25 x 34 44 x 33
6.38 x 16

(Viz diagram.)

Rohatka 26/27/31/36 svazuje skupinu kamenů 6/7/11/12/16/17/18/22.

Bílý je na tahu a může si využít vazbu, aby provedl výměnu na jiném křídle.



Rohatka

1.29 – 24! 20 x 29
2.33 x 24 19 x 30
3.35 x 24

Černý se nemůže zbavit kamene 24. Jediný kámen, jenž zatím může hrát, je kámen 3. Po 3 – 9 45 – 40 9 – 14 42 – 37 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 je černý zablokován.

Gantwarg – Andreiko
1.32 – 28 19 – 23
2.28 x 19 14 x 23
3.37 – 32 10 – 14
4.41 – 37 14 – 19
5.46 – 41 5 – 10
6.35 – 30 20 – 25
7.33 – 29 10 – 14
8.40 – 35 17 – 22
9.44 – 40

Obvykle hrají 9.31 – 27 22 x 31 10.36 x 27.

11 – 17
10.38 – 33 6 - 11
11.32 – 28 23 x 32
12.37 x 28 16 – 21
13.41 – 37?

Bílý by měl obsadit pole 38 (tahem 42 – 38 nebo 43 – 38). Nyní je svázán rohatkou.

13… 11 – 16!

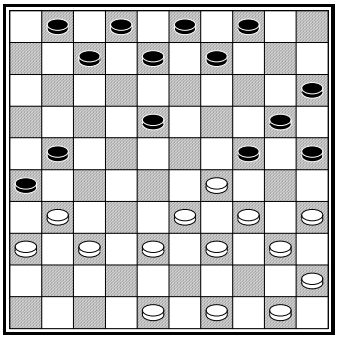
Hrozí 14 – 19 40 – 35 19 x 30 35 x 24 18 – 23 29 x 27 21 x 41.

14.37 – 32 21 – 27!
15.32 x 21 17 x 37
16.42 x 31 14 – 20
17.28 x 17 12 x 21
18.43 – 38 19 - 24

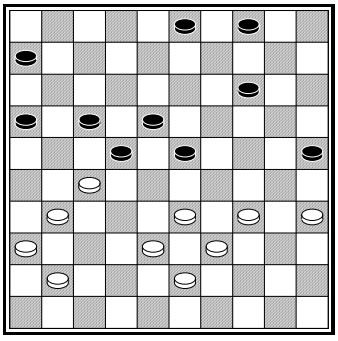
Černý mohl také zahrát 20 – 24 x 24, aby svázal své pravé křídlo, ale v tomto případě je rohatka dokonce silnější.

19.30 x 19 13 x 24
20.47 – 42 21 – 26
21.42 – 37 16 – 21!

V partii černý zahrál 21… 8 – 13?, ukážeme však jeho nejsilnější možné pokračování.



Pozice bílého je hrozná. Nikdy nezmůže provést tah 38 – 32. Pokud nyní zahraje 22.38 – 32, černý mu odpoví 18 – 23 23.29 x 18 24 – 30 24.35 x 24 20 x 27 25.31 x 22 9 – 13! (Černý obětuje kámen 18, aby získal 22!) 26.18 x 9 4 x 13 27.49 - 43 a pomocí tahů 7 – 12 a 12 – 18 získá kámen.
Místo 22.38 – 32 24 – 30 může černý zahrát 22… 9 – 13 a rohatka musí být vyhrávající. Můžete si zahrát tuto pozici s kamarádem. Aby si využil rohatku, černý se musí pokusit provést výměnu na svém pravém křídle!



Napůl rohatka

To je částečná vazba, protože černý zatím může zahrát 17 – 21, aby zaútočil na kámen 27. Napůl rohatka se často používá jako prostředek pro obklíčení. Cílem obklíčení je zablokovat soupeřovo centrum nebo podniknout protiútok.

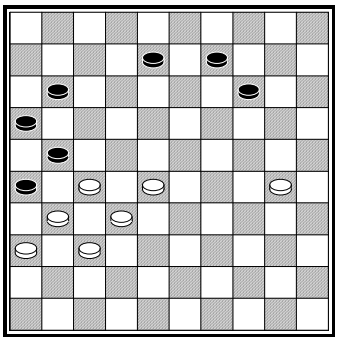
Často je napůl rohatka dočasnou. Bílý se může zbavit napůl rohatky kdykoliv pomocí 31 – 26 x 27 nebo 31 – 26 x 37.

1.31 – 26! 22 x 31
2.36 x 27 6 – 11
3.41 – 36 17 – 22
4.35 – 30! 22 x 31
4.36 x 27

Černý nemůže zabránit přemístění kamene 30 na pole 24 (kde bude mít pevné postavení), protože 14 – 19 se trestá sérií tahů 32 – 28 23 x 21 26 x 6 B+.

4… 11 – 17 5.30 – 24!

Není žádná obrána proti hrozbě 24 – 19 B+1. Bílý partii vyhrál.



Šípová vazba

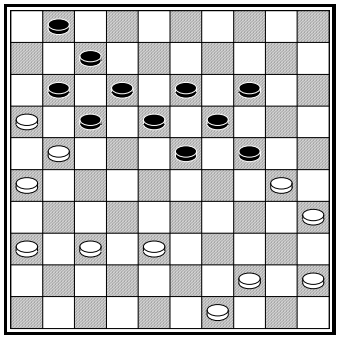
Bílé kameny 27/31/32/36/37 jsou svázány soupeřovými kameny 16/21/26.
To znamená, že má černý většinu někde jinde.

V partii černý udělal chybu. Provedl tah 1… 14 – 19?, po němž bílý obětoval kámen a tím se zbavil vazby: 2.28 – 23! 19 x 28 3.32 x 23 21 x 41 4.36 x 47 26 x 37 5.23 – 19 a po protiútoku bílého skončila partie nerozhodně.
Černý by mohl soupeře zablokovat:

1… 14 – 20!
2.28 – 23 9 – 14
3.23 – 18 8 – 12
4.18 x 7 11 x 2

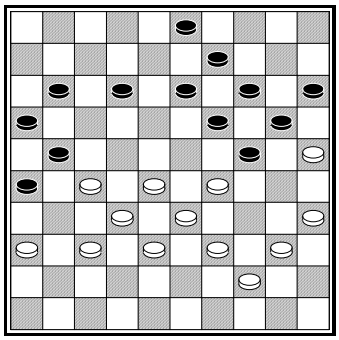
Došly bílému vyhovující tahy.

Šípová vazba je možná na jiné straně desky také.



Šípová vazba

Kameny 1/7/11/12/17 jsou svázány bílými kameny 16/21/26. Vazba není pevná. Musíte si dávat pozor, aby kámen 17 zůstal na svém místě. Pokud bílý zahraje 1.44 – 39, černý zmůže provést tah 17 – 22 a zbavit se vazby. Bílý nemůže zahrát 21 – 17 12 x 21 26 x 6 kvůli 7 – 11 6 x 28 23 x 25 +.



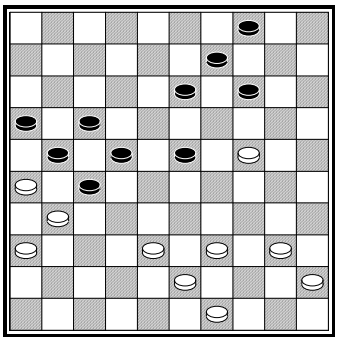
Vazba dlouhého křídla

Kameny 29 a 25 odvádějí velký kus práce, když svazují levé (dlouhé) křídlo černého.
Sijbrands vyhrál partii po:

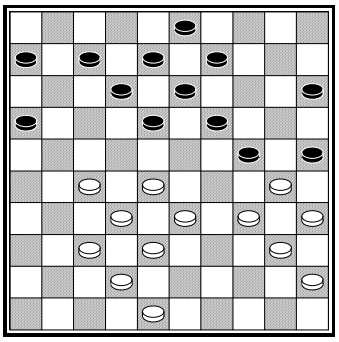
1… 12 – 18
2.29 – 23! 18 x 29
3.27 – 22 11 – 17
4.22 x 11 16 x 7
5.36 - 31

Černý již partii vzdal. Po 7 – 11 6.31 – 27 11 – 16 7.27 – 22 je pozice černého beznadějná, ačkoli má o jeden kámen navíc.
Tah 7… 3 – 8 se trestá sérií tahů 8.22 – 18 13 x 22 9.28 x 17 21 x 12 10.35 – 30 24 x 35 11.33 x 4 +.
Obětování kamenu 7… 29 – 34 8.40 x 29 3 – 8 9.29 – 23 již černému nepomůže.

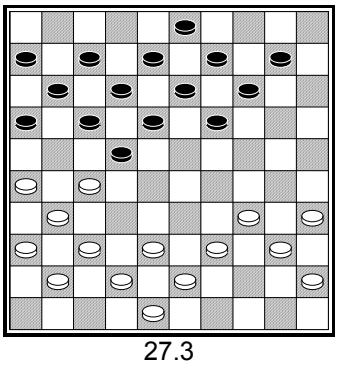
27.1 až 27.8 Zapište druh vazby na diagramu!



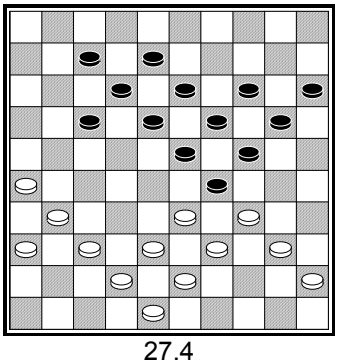
27.1



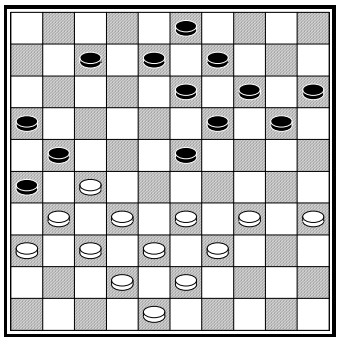
27.2



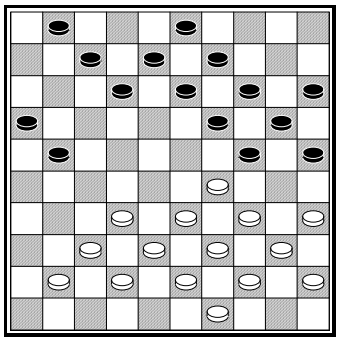
27.3



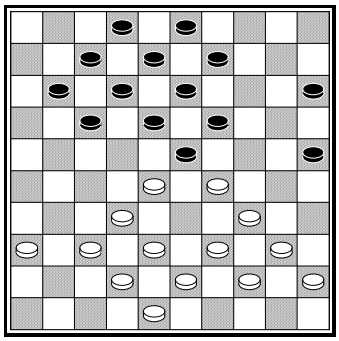
27.4



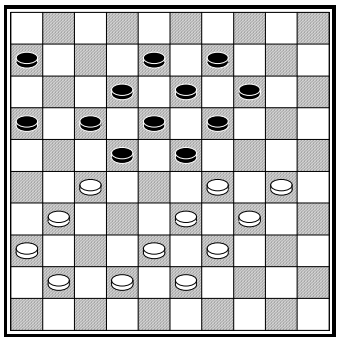
27.5



27.6

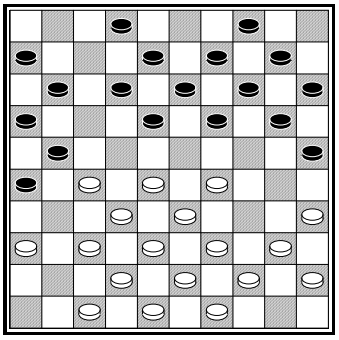


27.7



27.8

28. Rohatka



V této pozici bílý zahrál 1.40 – 34? Tím umožnil soupeři vytvořit velice pevnou rohatku. Bylo by lepší, kdyby bílý zaútočil tahem 29 – 24, aby se ustálil na poli 24.

1.40 – 34? 19 – 23!
2.28 x 19 13 x 24

Tato výměna je mnohem silnější než tah 1… 19 – 24, po němž se může bílý rohatce vyhnout pomocí 2.34 – 30 25 x 23 3.28 x 30.
Nyní kameny 27 a 29 vytvořily špatnou konfiguraci.
Bílý se již nemůže dostat do centrálních polí. Je svázán na pravém křídle a nemá možnost hrát ani na jiné straně.

3.44 – 40 12 – 17
4.49 – 44

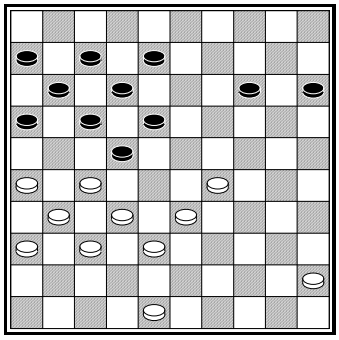
Nyní hrozí bílý standardním úderem do dámového pole: 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 3.

4… 8 – 13 5.47 – 41?

Nyní černý může provést úder. Po 5.36 – 31 14 – 19! 6.47 – 41 (29 – 23 19 x 28 atd. Č+1) 10 – 14 7.41 – 36 17 – 22 musí bílý obětovat kámen.

5… 26 – 31!
6.37 x 26 24 – 30
7.35 x 24 13 – 19
8.24 x 22 17 x 46
9.26 x 17 11 x 31
10.36 x 27

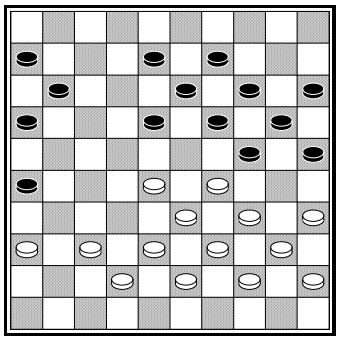
Černý snadno vyhrál.



Bílý může svého soupeře takticky zablokovat.

1.48 – 42!

Vzniká hrozba 33 – 28 22 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 2 +.
Po 1… 18 – 23 následuje 2.27 x 18! 23 x 34 3.31 – 27! 12 x 23 4.27 – 21 16 x 27 5.32 x 1 B+.
Po 1… 8 – 13 následuje 2.29 – 23 atd. B+1.



Na svém pravém křídle si černý vytvořil formace, aby tam mohl provádět výměny.

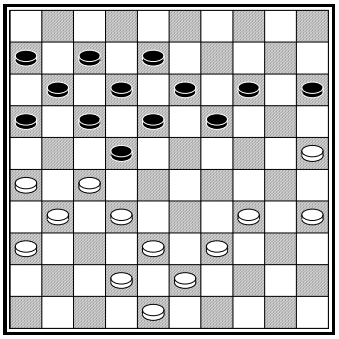
1.38 – 32 18 – 22!!
2.28 x 17 11 x 22

Po 3.32 – 28 černý může provést úder 26 – 31!! 4.36 x 18 13 x 22 5.28 x 17 19 – 23 6.29 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 47 a získat velkou převahu.

3.43 – 38 16 – 21!
4.32 – 28 21 – 27!
5.28 x 17 26 – 31
6.37 x 26 27 – 32
7.38 x 27 19 – 23
8.29 x 18 13 x 31
9.36 x 27 24 – 30
10.35 x 24 20 x 47

Po 11.27 – 21 47 – 38! 12.21 – 16 38 – 27 černý koncovku vyhrál.

V pozici na diagramu výše bílý měl provést výměnu 1.28 – 22 18 x 27 2.29 - 23 19 x 28 3.33 x 31, načež by byla pozice černého jen trochu lepší než pozice bílého.



Bílý vynucuje výhru:

1.34 – 29! 19 – 23

Série 1… 15 – 20 2.38 – 33 19 – 23 3.42 – 38 23 x 34 4.39 x 30 připravuje černého o vyhovující tahy. (13 – 19 5.30 – 24! B+)

2.35 – 30 23 x 34
3.25 – 20 15 x 35
4.39 x 30 35 x 24
5.32 – 28 22 x 33
6.38 x 9 13 x 4
7.27 – 21 16 x 27
8.31 x 2

Sijbrands – Morsink
1.34 – 30 18 – 22
2.31 – 26 12 – 18
3.37 – 31 7 – 12
4.30 – 25 1 – 7

Po tahu 4… 22 – 27 by byla hra aktivnější.

5.32 – 27 19 – 23
6.33 – 29 23 x 34
7.40 x 29 13 – 19

Logickým pokračováním je 7… 20 – 24 8.29 x 20 15 x 24 9.45 – 40 13 – 19 10.40 – 34 19 – 23 11.34 – 29 23 x 34 12.39 x 19 14 x 23 13.38 – 33.

8.39 – 34 8 – 13

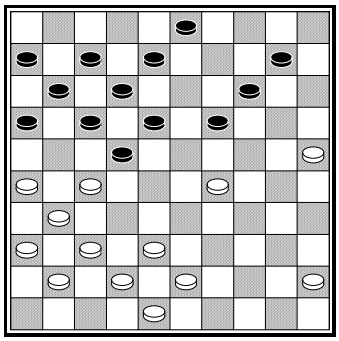
Černý se může rohatce vyhnout, pokud provede výměnu 17 – 21 9. x 28 19 – 23 10.29 x 18 12x 21, ale kvůli svému nerozvíjenému křídlu dostane nepříjemnou pro sebe pozici.

9.34 – 30 2 – 8?

Černý určitě musel zahrát 19 – 23. Nyní je takticky zablokován!

10.30 – 24! 19 x 30
11.35 x 24

Černý obětoval kámen tahem 16 – 21 atd., protože nemůže provést naplánovaný tah 11… 18 – 23 12.29 x 18 20 x 29 13.27 – 21! 16 x 27 14.41 – 37 (nebo jiné tempo) 12 x 23 15.38 – 33 29 x 38 16.43 x 1 +.



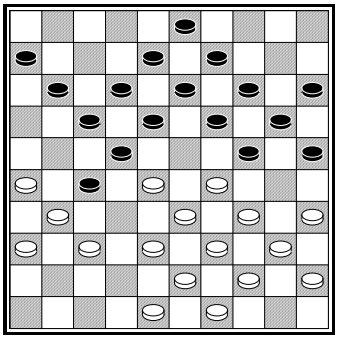
V této pozici rozhoduje taktika. Bílý nesmí zahrát 1.45 – 40? kvůli 17 – 21 26 x 28 19 – 23 28 x 19 14 x 45 Č+.

Bílý si může využít díru na poli 13 v pozici černého, aby zabránil jeho tahu 19 – 23. Série 1.37 – 32 8 – 13 bílému nic nedává. Proto zahraje tak, aby znemožnil tah 8 – 13.

1.38 - 32

Bílému vyhovuje ne centrální tah 37 – 32, nýbrž zdánlivě ošklivý tah 38 – 32. Po 1… 8 – 13 následuje 2.29 – 23!
Pokud černý zahraje 1… 10 – 15, nesmí bílý provést úder do dámového pole 2.32 – 28 22 x 24 3.27 – 21 16 x 27 31 x 2, protože je dáma chycena tahem 3 – 8 =.
Bílý musí provést úder pomocí kamenu, jenž uvázl na poli 42. 2.25 – 20!! 15 x 33 3.42 - 38 33 x 42 4.32 – 28 22 x 33 5.27 – 21 16 x 27 6.31 x 2 42 x 31 7.2 x 47 +.

1… 19 – 23
2.42 – 38 23 x 34
3.32 – 28 22 x 42
4.27 – 21 16 x 27
5.31 x 2 42 x 31
6.36 x 27

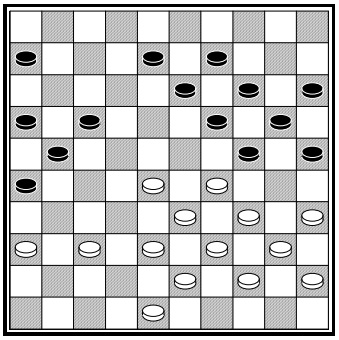


Pokud máte rohatku, musíte být schopni provést výměnu kamenů na jiné straně desky.
V tomto případě má černý rohatku, ale na jiném křídle má velice omezené hrací možnosti. V takovém případě není rohatka dobrá.
Bílý je na tahu a může vynutit průlom:

1.37 – 32! 11 – 16
2.32 x 21 16 x 27
3.48 – 42 6 – 11
4.42 – 37 11 – 16
5.35 – 30! 24 x 35
6.28 – 23 19 x 28
7.29 – 24 20 x 29
8.34 x 21 16 x 27
9.33 – 28! 22 x 42
10.31 x 11 42 x 31
11.36 x 27 12 – 17
12.11 x 22 8 - 12

☼ Když máte rohatku, musíte zajistit, aby mohli provádět výměny na jiné straně desky.

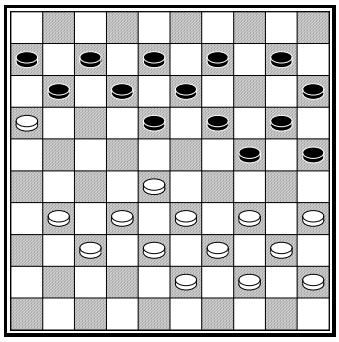
Bílý může dosáhnout průlom pomocí 26 – 21 – 16 atd. nebo 38 – 32 – 27, načež následuje 22 – 17 x 16.



Obvykle rohatkou svázaný hráč vytváří pevnou pozici v centru. Černý chce výměnu 17 – 22 28 x 17 21 x 12, ale na tahu je bílý a může provést proslulou kombinaci.

1.37 – 31! 26 x 37
2.48 – 42 37 x 48
3.28 – 22 17 x 28
4.33 x 22 24 x 42
5.22 – 18 13 x 22
6.43 – 38 42 x 33
6.39 x 26 48 x 30
7.35 x 2

To je úder ničící rohatku!



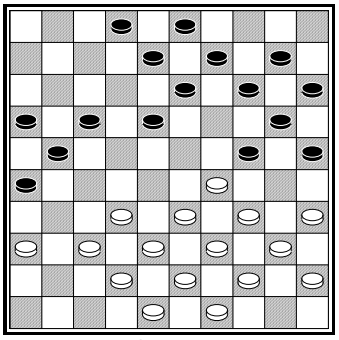
Bílý si myslel, že má dost pevné centrum, aby si dovolil rohatku. Jenomže **díra na poli 42** a jeho **kámen 16** umožňují černému pomocí svých formací takticky zablokovat bílého.

1.34 – 29? 10 – 14

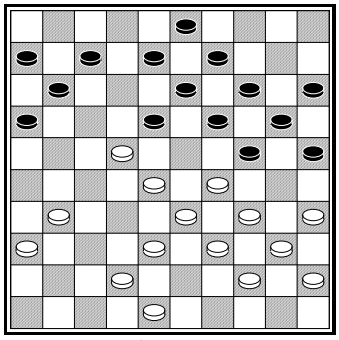
Po 2.40 – 34 černý může odstranit kámen 29, aby provedl úder do dámového pole začínající tahem 24 – 30: 18 – 22! 3.28 x 17 12 x 21 4.16 x 27 19 – 23 5.29 x 18 13 x 22 6.27 x 18 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 +.
Po 2.28 -23 19 x 28 3.32 x 23 následuje 25 - 30 a poté 20 – 25 x 24, což umožní získat kámen 23.

2.31 – 26 18 – 22!
3.28 x 17 12 x 21!
4.26 x 17 11 x 22

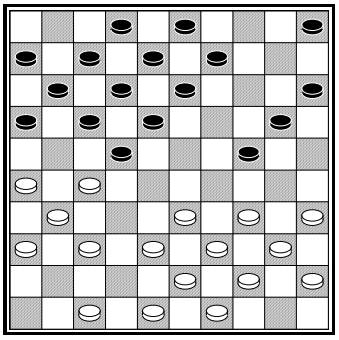
Po 4.16 x 27 černý provede úder 19 – 23 5.29 x 18 13 x 42 6.38 x 47 24 – 30 7.35 x 24 20 x 49 +.
Nyní však žádný vyhovující tah proti hrozbě černého 22 – 28 atd. bílý nemá. +. Závěr: 5.32 – 28 se trestá sérií tahů 7 – 12! 6.28 x 17 12 x 21 7.16 x 27 19 – 23 8.29 x 18 13 x 42 9.38 x 47 24 – 30 10.35 x 24 20 x 49 Č+.



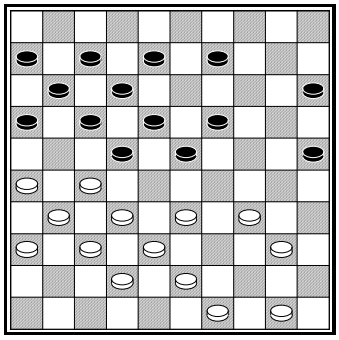
C 28.1



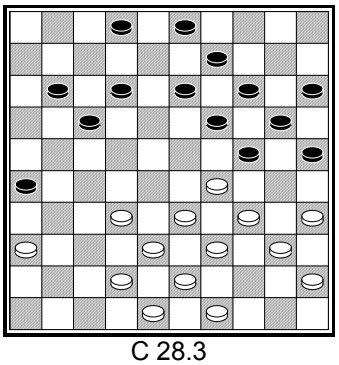
C 28.5



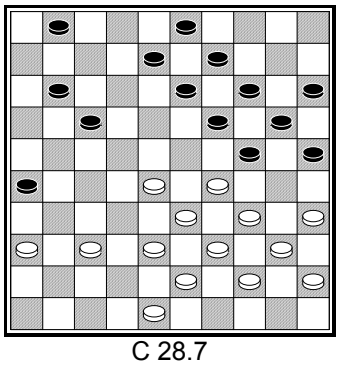
C 28.2



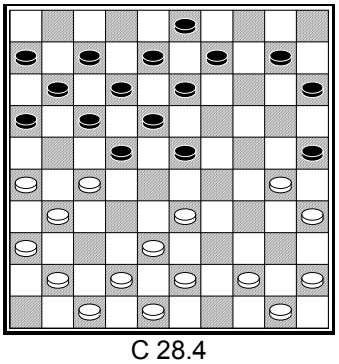
C 28.6



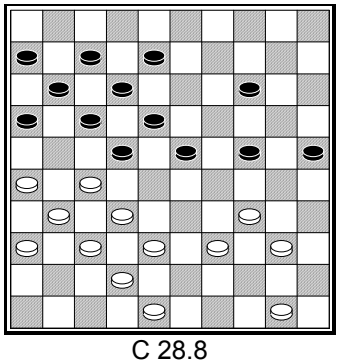
C 28.3



C 28.7

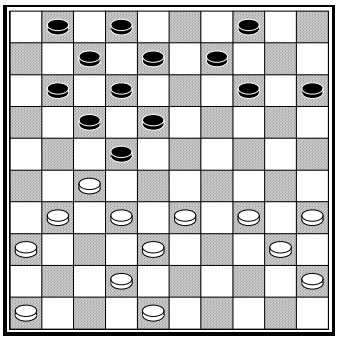


C 28.4



C 28.8

29. Kleště



Levina – Sanders

Bílý má ideální podmínky, aby svázal soupeře kleštěmi. Pozadu kamene 22 je hodně kamenů, jež lze svázat. Černý nemá formace, aby se kleští zbavil.

1.32 – 28! 11 – 16

Černý reaguje na hrozbu tahem 27 – 21 17 x 37 28 x 6 B+1.

2.38 – 32 9 – 13
3.42 – 38 13 – 19

Černý vytváří formaci 10/14/19, aby se mohl zbavit kamene 28. Bílý to vidí a učinil potřebná opatření.

4.35 – 30! 4 – 10
5.30 – 25!

Předpokládá se, že na 19 – 23 6.28 x 19 14 x 23 bude reakce 7.25 – 20 15 x 24 8.34 – 29 23 x 34 9.40 x 20. Bílý dostává kámen 15, jenž pomocí jiných kamenů pronikne do dámy.

5 … 1-6
6. 46 – 41 19 – 23

Černý nemá na vybranou. Například: 6… 8 – 13 7.34 – 29! se smrtelnou hrozbou 29 – 23 +.

7.28 x 19 14 x 23
8.25 – 20 15 x 24
9.34 – 29 23 x 34
10.40 x 20 8 – 13
11.41 – 37 2 – 8
12.33 – 29!

S hrozbou 20 -15 10 – 14 29 – 23 18 x 29 27 x 20 +.
Černý se nemůže zbavit kamene 20: po 12 … 10 – 14 13.20 x 9 13 x 4 následuje úder 14.29 – 23! 18 x 29 15.27 x 18 12 x 23 16.38 – 33 29 x 27 17.31 x 13 +.

Následující partie mezi dvěma hráči svědčí, že kleště mohou být nebezpečné již v zahájení.

1.32 – 28 18 – 22
2.37 – 32 13 – 18

Bylo by lepší zahrát ve směru centru tahem 12 – 18 7 – 12 a 1 – 7.

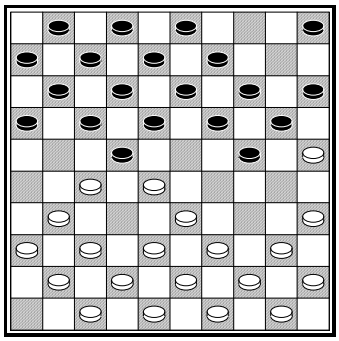
3.41 – 37 9 – 13
4.46 – 41 4 - 9
5.34 – 30 20 – 24

Po 5 tazích je pozice černého strategicky prohrávající! Bílý využívá kleště, aby soupeře zablokoval.

6.32 – 27! 14 – 20
7.30 – 25

Bílý zkontroloval, zda černý může provést úder. Zjistil, že nemůže.

7… 10 – 14



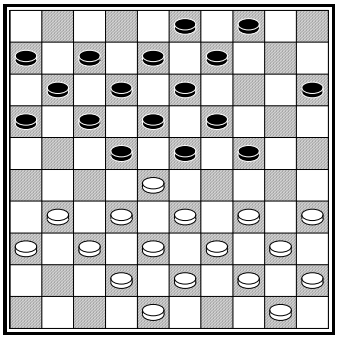
Bílý musí počítat s dalším tahem černého 24 – 29 x 29.

8.38 – 32!

Bílý vytváří formaci 28/32/37, aby výměnu 24 – 29 x 29 potrestal. Očekávání černému nepomůže, protože se po 5 – 10 9.43 – 38 situace fakticky nezměnila.

8… 24 – 29
9.33 x 24 20 x 29
7.28 – 23 19 x 28
8.32 x 34

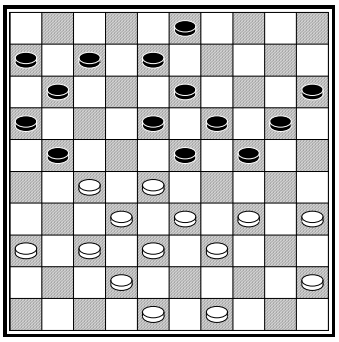
Bílý získal kámen.



Černý svázal centrum bílého kleštěmi 17/22/19/23. Bílý se chce kleští zbavit. Podařilo se mu zbavit se soupeřových kleští a svázat kleštěmi černého!

1.34 – 29! 23 x 34
2.40 x 20 15 x 24
3.32 – 27!

s velice dobrou pozicí pro bílého.



Černý provedl výměnu:

1… 24 – 29
2.33 x 24 20 x 40

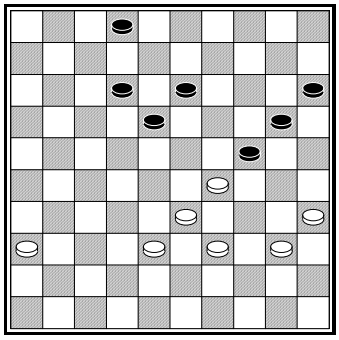
Obvykle má cenu v klasické partii brát dozadu, aby se dalo zajistit dostatek tahů (pro poslední tempo). V této situaci se doporučuje braní dopředu, protože může bílý využít kleště, aby získal kontrolu nad pozicí.

3.45 x 34! 15 – 20
4.39 – 33! 7 – 12

Černý nemůže zahrát přirozený tah 20 – 24, a to kvůli úderu do dámového pole: 34 – 29 23 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1 21 x 41 36 x 47 B+.

5.33 – 29!

Kleště černého jsou velice pevné. Například: 5… 20 – 25 6.35 – 30 21 – 26 7.37 – 31 26 x 37 8.42 x 31 a v příštím tahu 27 – 22 získá kámen.



Černý je na tahu a má napůl rohatku. Vidí příležitost svázat soupeře kleštěmi.

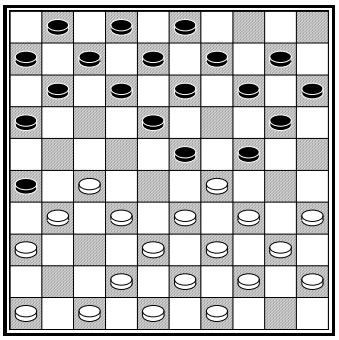
1… 13 – 19!!

Pokud bílý kleště povolí, po 2.38 – 32 19 – 23 3.40 – 34 2 – 7 4.36 – 31 7 – 11 5.31 – 26 12 – 17 6.32 – 27 17 – 22 se dostane do prohrávající pozice a bude zablokován.

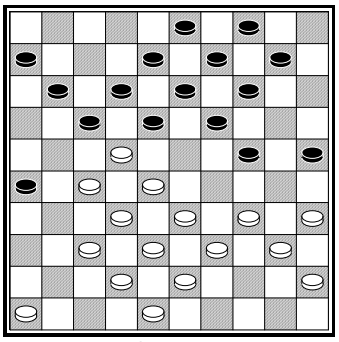
Bílý si myslel, že se dokáže kleštím vyhnout, pokud zahraje 2.29 – 23 18 x 29 3.39 – 34 19 – 23 4.34 – 30 =, ale byl překvapen

2.29 – 23 19 x 28
3.33 x 13 2 – 8!!
4.13 x 2 20 – 25
5. 2 x 30 25 x 32

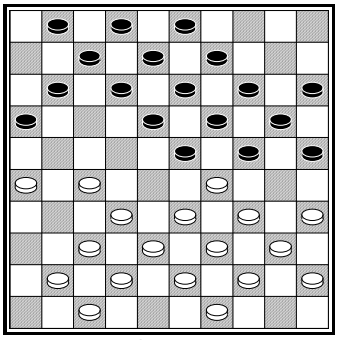
Bílý partii vzdal.



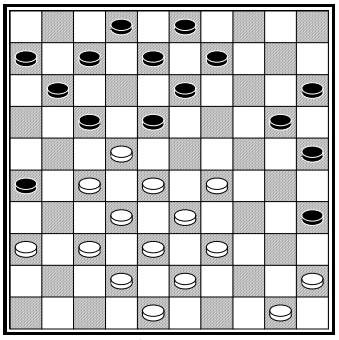
C 29.1



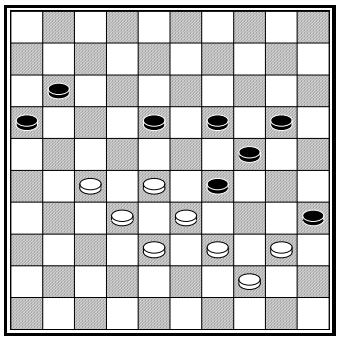
C 29.2



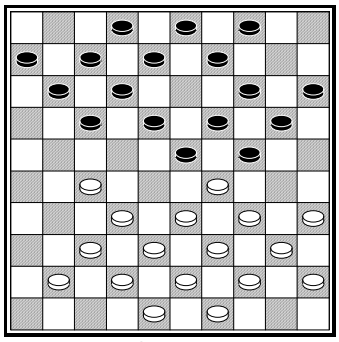
C 29.3



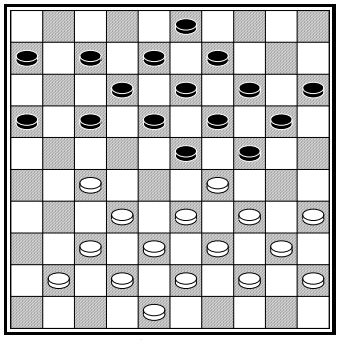
C 29.4



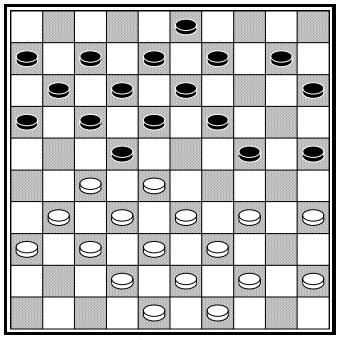
F 29.5



C 29.6

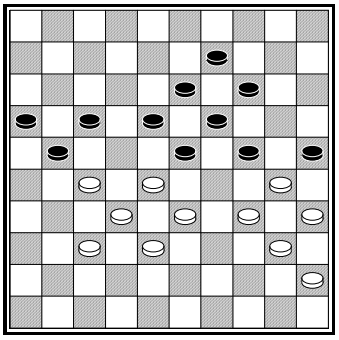


C 29.7



C 29.8

30. Vazba krátkého křídla

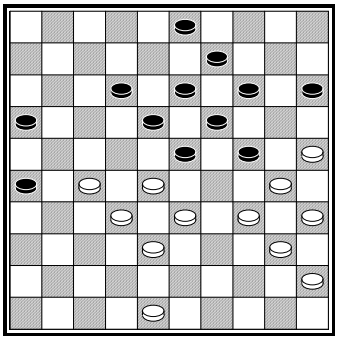


Hra bílého je velmi omezena vazbou krátkého (pravého) křídla. Může se pokusit se vazbě vyhnout, ale stejně je zablokován.

1.34 – 29 25 x 34
2.29 x 20 14 x 25
3.40 x 29 23 x 34
4.35 – 30 34 – 40!
5.45 x 34 18 – 22!

Černý správným způsobem omezuje hru bílého. Může hrát jen kamenem 37.

6.27 x 18 13 x 22
7.37 – 31 9 – 13
8.31 – 26 13 - 18



V této partii černý našel účinný způsob, jak svázat skupinu bílých kamenů.

1… 14 – 20!
2.25 x 14 9 x 20

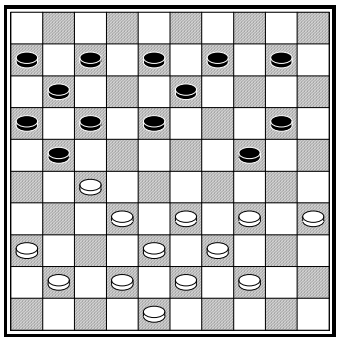
Černý používá úder bomba, aby potrestal soupeřův tah 30 – 25:
3.30 – 24 24 – 30!!
1) 4.25 x 14 19 x 10 5.28 x 17 30 x 37 Č+
2) 4.35 x 24 19 x 39 5.28 x 17 39 x 37 6.25 x 14 37 – 41 Č+

Protože bílý nemůže zahrát 30 – 25, musí povolit vazbu krátkého křídla, ale stejně je zablokován.

3.48 – 42 20 – 25
4.42 – 37 3 – 8
5.28 – 22 15 - 20

Po 6.33 – 28 následuje 16 – 21! 7.27 x 16 18 x 27 8.32 x 21 23 x 41 Č+.
Bílý se snaží provést úder, jenž není účinný.

6.34 – 29 25 x 34
7.22 – 17 12 x 21
8.27 – 22 18 x 27
9.29 x 9 34 – 39!
10.33 x 44 8 – 13
11. 9 x 18 19 – 23
12.18 x 29 24 x 31



Velmistr Podolski sí využil slabiny v pozici černého (díry!) pro úder.

1.36 – 31!!

Výborný tah! Černý nemůže zahrát 21 – 26 kvůli 2.33 – 28! 26 x 46 3.35 – 30 (Bílý se chce zbavit kamene 34.) 24 x 35 4.34 – 30 35 x 24 5.27 – 22 18 x 27 6.32 x 5 a černá dáma je chycena. Takže je pravé křídlo černého svázané.

1… 10 – 15
2.31 – 26 13 – 19
3.42 – 37 8 – 13
4.41 – 36 20 – 25
5.48 – 42 9 - 14?

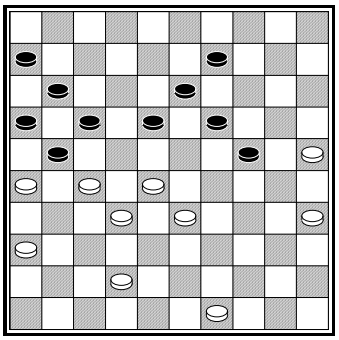
Nyní bílý takticky blokuje soupeře.

6.34 – 29! 14 – 20
7.36 – 31!

Po jakémkoliv tahu černého následuje úder:

1) 7… 19 – 23 8.27 – 22 18 x 36 9.29 x 9
2) 7… 7 – 12 8.27 – 22 18 x 36 9.29 – 23 19 x 28 10.33 x 22 17 x 28 11.26 x 30 25 x 34 12.39 x 30
3) 7… 25 – 30 8.29 – 23 18 x 29 9.27 – 22 17 x 28 10.32 x 23

Černý partii vzdal.



Bílý vytvořil pevnou vazbu, ale partii prohrál.

1.49 – 43? 18 – 23
2.42 – 38 13 – 18
3.43 – 39 9 – 13

Bílému se nepodařilo soupeře zablokovat, protože po 4.36 – 31 následuje 17 – 22! s dvěma možnostmi:

1) 5.26 x 17 24 – 29 6.33 x 24 22 x 44 Č+
2) 6.28 x 17 21 x 12 7.33 – 28 12 – 17 8.39 – 33 23 – 29! Č+ (Přesvědčte se, že tah 25 – 20 není pro bílého vhodný!)

Bílý by měl zahrát 4.25 – 20! 24 x 15 5.35 – 30 17 – 22 6.26 x 17! 22 x 31 7.36 x 27 11 x 31 8.30 – 24 19 x 30 9.28 x 8 =. Zahrál ale 4.35 – 30 24 x 35 5.25 – 20 a po 23 – 29 atd. koncovku prohrál.

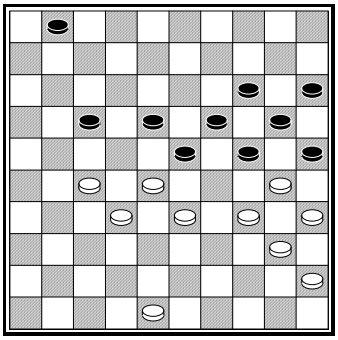
Tah 1.49 – 44! je *vhodnější* než 1.49 – 43?. To znamená, že po 49 – 44 bílý má více možností pro upevnění své pozice. Kámen 44 se může přemístit nejen do pole 39, ale i do pole 40. V podstatě, aby vazba byla účinnou, nesmí ležet kámen na poli 39. Vysvětlíme proč.

1.49 – 44! 18 – 23
2.42 – 38 13 – 18
3.44 – 40! 9 – 13
4.36 – 31!

Nyní je velký rozdíl, když černý nemůže provést důležitý tah 17 – 22.

4… 17 – 22
5.26 x 17! 24 – 29
6.33 x 24 22 x 42
7.25 – 20! 19 x 30
8.35 x 24 11 x 22
9.31 – 26! 22 x 31
10.26 x 48

Černý má k dispozici ještě jeden tah, a to 4… 23 – 29, po němž bílý vyhraje, pokud zahraje 5.25 – 20! 24 x 15 6.33 x 24 19 x 30 7.35 x 24 17 – 22 8.28 x 17 21 x 12 9.38 – 33 12 – 17 10.33 – 29! a partie je, v podstatě, ukončena, protože po tahu na pole 22 následuje 29 – 23 +.



V některých situacích je vazba výhodná i pro svázaného hráče, zejména v případě, kdy vazbu zajišťuje příliš hodně kamenů.
V tomto případě černý používá 6 kamenů, aby svázal 5 soupeřových kamenů.
Bílý je na tahu a může vynutit výhru.

1.48 – 43!

Tah 1.48 – 42? dává černému možnost skončit partii nerozhodně pomocí kombinace 17 – 22! 2.28 x 17 23 – 29 3.34 x 12 25 x 34 4.40 x 29 19 – 23 5.29 x 18 24 – 30 6.35 x 24 20x47. Po tahu 1.48 – 43 však bude ta kombinace prohrávající.
Pokud bílý zahraje 1.48 – 42 nebo 1.48 – 43, nesmí černý provést kombinaci 17 – 21? 27 x 16 18 – 22 28 x 17 23 – 29 34 x 23 19 x 48 30 x 10 15 x 4 40 – 34! 48 x 30 35 x 15 B+.

1… 1 – 7
2.43 – 38 7 - 11

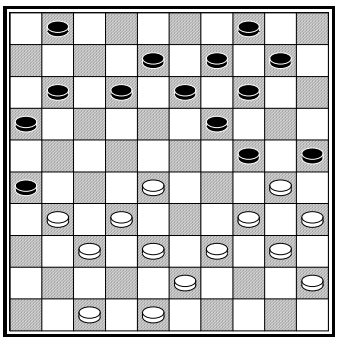
2… 7 – 12 3.34 – 29! 23 x 34 (25 x 34 4.27 – 22! +) 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 (40 – 34 12 – 18 45 – 40 je vyhrávající také.) 12 – 18 6.34 – 29 23 x 34 7.40 x 29 B+.

3.34 – 29! 25 x 34

3… 23 x 34 4.30 x 39 18 – 23 5.39 – 34 B+

4.27 – 22! 18 x 27
5.32 x 12 23 x 43
6.35 – 30!! 24 x 44
7.29 x 38

Zvláštnost této pozice není vidět, dokud nebude objeven úder začínající tahem 35 – 30. Obdobná překvapení dělají naši hru tak těžkou a zajímavou.



Partie s vazbou krátkého křídla se často charakterizují kombinačními možnostmi.

1.32 – 27!

Hrozí provést šípový úder 27 – 21 16 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5.
Po 1… 13 – 18 bílý provede šípový úder jinak: 27 – 22! 18 x 36 47 – 41 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 23 25 x 34 40 x 20 14 x 25 23 x 5 +.

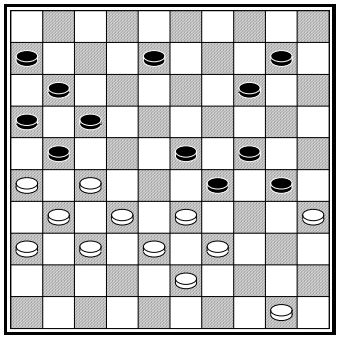
1… 11 – 17!

Správná odpověď. Po úderu do dámového pole bude bíla dáma chycena a na desce zůstane stejný počet kamenů obou barev.

2.27 – 21 16 x 36
3.47 – 41 36 x 47
4.38 – 33 47 x 29
5.34 x 23 25 x 34
6.40 x 20 14 x 25
7.23 x 5

Po 6.23 x 3? 10 – 14 7.3 x 20 25 x 14 Č+1.

7… 9 – 14
8.5 x 7 1 x 12

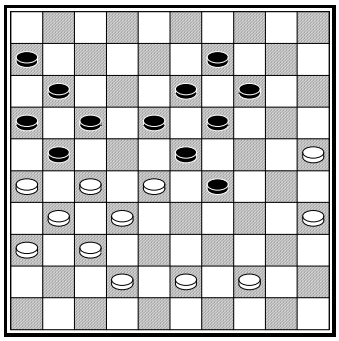


V této pozici z partie by mohl bílý vynutit vyhrávající úder.

1.33 – 28! 29 – 34

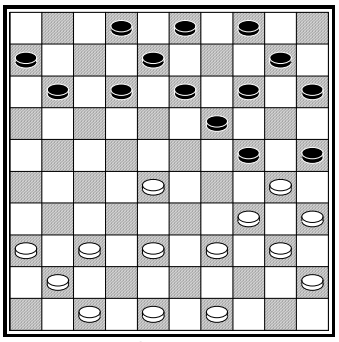
To je jediný vhodný tah, protože se 14 – 19 trestá sérií tahů 2.28 – 22 17 x 28 3.26 x 17 11 x 22 4.27 x 18 23 x 12 5.32 x 5 +.

2.28 x 19 14 x 23
3.27 – 22! 17 x 28
4.26 x 17 11 x 22
5.39 – 33 28 x 48
6.31 – 26 48 x 31
7.36 x 20

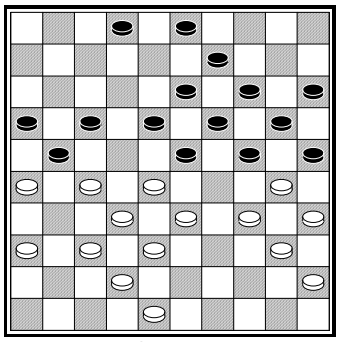


Černý si vybudoval formace, ale jeho pozice není vůbec flexibilní. Má jen jeden vyhovující tah, jež může zahrát v dalším tahu: 18 – 22. Bílý si to využívá velice chytrým způsobem:

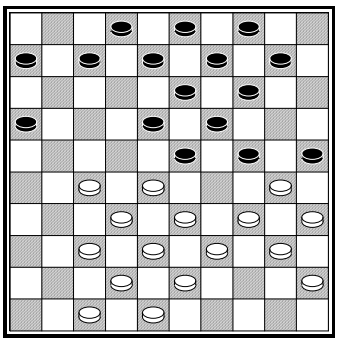
1.35 – 30! 18 – 22
2.27 x 18 13 x 33
3.31 – 27! 9 – 13
4.27 – 22! 17 x 28
5.26 x 17 11 x 22
6.42 – 38 33 x 31
7.36 x 20 28 x 37
8.20 – 14 19 x 10
9.30 – 24 29 x 20
10.25 x 5



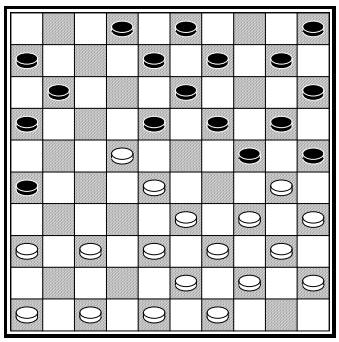
C 30.1



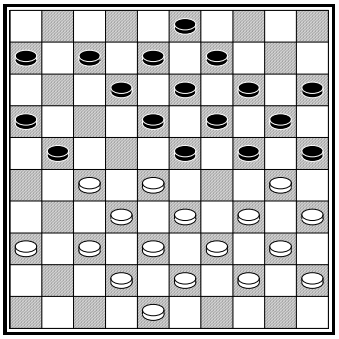
C 30.5



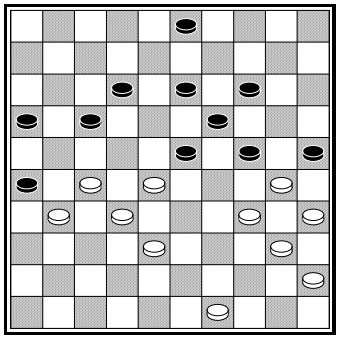
C 30.2



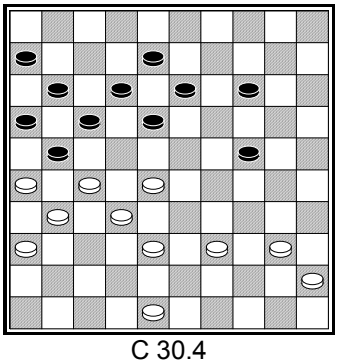
C 30.6



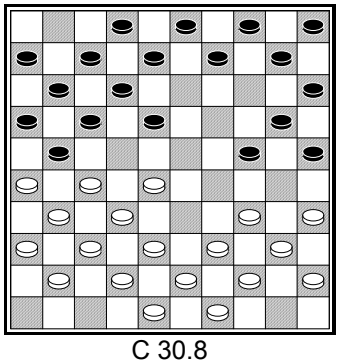
C 30.3



C 30.7



C 30.4



C 30.8

Řešení. Lekce 21 až 30

Lekce 21. Údery do dámových polí

C 21.1 27 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4

C 21.2 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 22 17 x 28 37 – 31 26 x 37 41 x 5

C 21.3 34 – 29 23 x 25 28 – 22 17 x 28 26 x 17 12 x 21 32 x 1

C 21.4 34 – 30 25 x 23 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 33 x 2

C 21.5 36 – 31 26 x 37 24 – 19 13 x 24 34 – 30 25 x 23 28 x 30 37 x 28 33 x 13 8 x 19 27 – 22 17 x 28 30 – 24 [na výběr] 39 – 33 28 x 39 43 x 5

C 21.6 30 – 24 20 x 29 33 x 24 19 x 30 28 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 28 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 38 (nebo 28 x 37) 42 x 2

C 21.7 27 – 21 26 x 28 21 – 17 12 x 21 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 38 – 33 28 x 39 (nebo 29 x 38) 43 x 1

C 21.8 25 – 20 15 x 24 34 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 26 – 21 17 x 37 41 x 5

C 21.9 26 – 21 17 x 26 32 – 28 23 x 32 37 x 17 11 x 22 29 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 34 x 1

C 21.10 29 – 23 18 x 49 37 – 32 49 x 19 32 x 3

C 21.11 33 – 29 22 x 24 34 – 30 25 x 34 40 x 20 14 x 25 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

C 21.12 27 – 21 16 x 27 (26 x 17 29 – 23 18 x 29 28 – 22 17 x 28 32 x 5 +) 32 x 21 26 x 17 29 – 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 [na výběr] 28 – 22 17 x 28 39 – 33 28 x 39 43 x 5

C 21.13 27 – 22 18 x 27 32 x 21 23 x 43 37 – 31 16 x 47 44 – 39 47 x 29 34 x 5 43 x 34 40 x 20 25 x 14 5 x 17 (úder grand prix)

C 21.14 32 – 28 23 x 21 26 x 8 3 x 12 45 – 40 18 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5

C 21.15 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 30 – 24 19 x 30 35 x 4

C 21.16 28 – 22 17 x 48 33 – 29 24 x 33 39 x 28 23 x 21 26 x 8 13 x 2 40 – 35 48 x 30 35 x 4

Lekce 22. Chytáky dámy

22.1 27 – 22! 18 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 47 28 – 22 47 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x 12 40 – 34 je vyhrávající pro bílého (dvojitá opozice).

22.2 28 – 22? 18 x 36 37 – 31 36 x 27 32 x 21 16 x 27 38 – 32 27 x 29 34 x 5 13 – 19 5 x 7 1 x 12 je vyhrávající pro černého.

22.3 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 44 – 40? 45 x 34 39 x 10 17 – 22! 27 x 18 8 – 13 18 x 9 3 x 5 a skončí partie nerozhodně. Ale 28 – 23 19 x 17 34 – 30 35 x 24 27 – 22! 17 x 28 44 – 40 45 x 34 39 x 10 je vyhrávající pro bílého.

22.4 27 – 21? 17 x 26 37 – 31 26 x 28 33 x 4 3 – 9! 4 x 20 14 x 32 je vyhrávající pro černého.

22.5 20 – 14? 19 x 10 38 – 32 27 x 38 48 – 42 38 x 47 30 – 24 47 x 20 25 x 5 28 – 33!! 39 x 19 9 – 14 19 x 10 18 – 22 Č+

22.6 39 – 34! 29 – 33 27 – 21 16 x 38 37 – 32 38 x 27 31 x 22 18 x 27 36 – 31 27 x 36 42 – 38 33 x 42 47 x 38 36 x 47 38 – 33 47 x 29 34 x 1 13 – 18 1 x 20 15 x 24 40 – 34 (opozice) B+

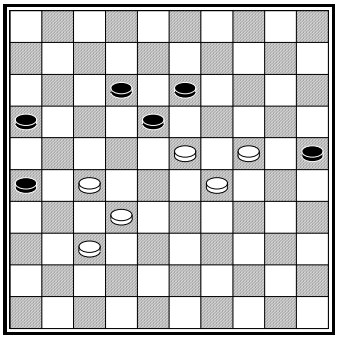
22.7 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 40 – 34 29 x 40 35 x 44 24 x 35 44 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 7 27 – 32 37 x 28 19 – 23 28 x 8 3 x 1 42 - 38 = a skončí partie nerozhodně.

22.8 30 – 24 19 x 48 28 – 23 18 x 29 27 – 21 16 x 38 42 x 4 48 x 31 4 x 36 26 – 31 36 x 7 1 x 12 47 – 42 (opozice) B+

Lekce 23. Formace

Cvičení 23.1
1… 14 – 20 2.28 – 23 18 x 29 3.33 x 15 B+1
1… 14 – 19 2.27 – 22! 18 x 27 3.32 x 21 26 x 17 4.28 – 23 19 x 28 5.33 x 2 +
1… 13 – 19 2.28 – 23 18 x 29 (nebo 19 x 28) 3.33 x 4 +
1… 12 – 17 2.28 – 22 17 x 28 3.32 x 1

Cvičení 23.2



Cvičení 23.3 27 – 21 26 x 17 28 – 22 17 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 3

C 23.1 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21 26 x 17 28 – 23 18 x 29 38 – 33 29 x 27 31 x 4

F 23.2 49 – 43 (nebo 48 – 43) 12 – 17 28 – 22 17 x 28 33 x 13 9 x 18 37 – 31 26 x 28 38 – 33 21 x 32 33x 13 19 x 8 34 – 30 25 x 34 39 x 37

C 23.3 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 28 – 23 18 x 29 35 – 30 24 x 35 33 x 24 20 x 29 40 – 34 29 x 49 45 – 40 35 x 44 43 – 39 44 x 33 38 x 29 49 x 27 31 x 4

F 23.4 49-44! Například 7 – 12 34 – 30 25 x 34 39 x 19 13 x 24 35 – 30 24 x 35 44 – 39 35 x 44 37 – 31 26 x 28 33 x 4 44 x 33 38 x 29

C 23.5 30 – 24 19 x 30 34 x 25 23 x 45 25 – 20 15 x 24 44 – 40 45 x 34 39 x 19 13 x 24 27 – 21 16 x 27 31 x 4

C 23.6 27 – 22 17 x 39 32 – 27 21 x 32 37 x 17 11 x 22 38 – 33 39 x 28 36 – 31 26 x 37 41 x 1

C 23.7 28 – 22 18 x 36 34 – 30 25 x 34 40 x 9 3 x 14 37 – 31 36 x 27 32 x 3

C 23.8 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 32 – 28 23 x 32 34 x 21

Lekce 24. Zablokování

24.1 25 – 20! 15 x 24 28 – 22 +

24.2 26 – 21! 17 x 26 33 - 28

24.3 1.48 – 42! (Po 1.48 – 43? černý přinese Dussautovu oběť: 16 – 21 2.27 x 16 18 – 22 3.38 – 33 22 – 27 =) 24 – 29 (1… 17 – 21 2.38 – 33 23 – 29 3.42 – 38 18 – 23 4.27 – 22 +) 2.40 – 34 29 x 40 3.35 x 44 17 – 21 4.38 – 33 Černý stále může zahrát 18 – 22 5.27 x 20 21 – 27 6.32 x 21 23 x 41 7.42 – 37! 41 x 32 8.20 – 15 16 x 27 9.15 – 10, ale dáma na poli 5 konečně vyhraje partii.

24.4 1.38 – 33 17 – 21 Nyní se bíly musí vyhnout úderu 18 – 22 27 x 20 21 – 27: 2.25 – 20 14 x 25 3.39 – 34 B+.

24.5 36 – 31! 23 – 29 40 – 35 (18 – 23 35 – 30) +

24.6 33 – 29 24 x 33 38 x 29 14 – 20 42 – 38 20 – 24 29 x 20 25 x 14 30 – 25! (38 – 33? 26 – 31! 37 x 6 16 – 21 atd. =) +

24.7 26 – 21 17 x 26 41 – 37

24.8 25 – 20 24 x 15 35 – 30 23 – 29 33 x 24 9 – 14 38 – 33 14 – 20 33 – 29 20 – 25 39 – 34 +

Lekce 25. Zablokování pomocí taktiky

25.1 48 – 43 24 – 30 (Po 8 – 12 nebo 8 – 13 následuje 33 – 29 24 x 33 34 – 30 25 x 34 43 – 39 33 x 44 49 x 7/9.) 43 – 39 30 – 35 (8 – 13 33 – 28 13 – 19 27 – 22 B+) 49 – 44 8 – 13 44 – 40 35 x 44 39 x 50 13 – 19 33 – 28 +

25.2 48 – 43! 23 – 29 (Po 9 - 14 27 – 22 následuje úder Filipa, po 12 – 17 35 – 30 24 x 35 33 – 29 23 x 34 39 x 30 35 x 24 27 – 21 16 x 27 32 x 14 9 x 20 25 x 14 +.) 27 – 21 16 x 27 32 x 21 9 – 14 33 – 28 3 – 9 21 – 16! 12 – 17 28 – 23! 19 x 28 38 – 32 28 x 48 39 – 34 48 x 30 25 x 3 +

25.3 27 – 21 7 – 12 (7 – 11 21 x 12 18 x 7 32 – 27 +) 21 – 16 18 – 22 43 – 38 22 x 33 30 – 24 19 x 30 35 x 24 29 x 20 38 x 7 +

25.4 29 – 24! 8 – 12 (9 – 14 24 – 20 15 x 24 34 – 29 nebo 33 – 29 +. Po 23 – 28 24 – 19 13 x 24 31 – 26 22 x 31 33 x 4 +) 24 – 20! 25 x 14 34 – 30 35 x 24 33 – 29 23 x 34 39 x 28 +

25.5 42 - 38! 20 - 24 38 - 33 13 - 19 (24 - 30 49 - 44 30 - 35 33 - 29! 13 - 18* 29 - 24 +) 49 - 44 8 - 13 44 - 40!! 24 - 30 40 - 35 19 - 24 33 - 28 13 - 19 28 - 22 +

25.6 38 – 33 23 – 29 35 – 30 29 x 49 25 – 20 14 x 34 28 – 22 17 x 28 32 x 14 49 x 21 26 x 39 +

25.7 41 – 36 8 – 12 37 – 31 26 x 37 32 x 41 21 x 23 25 – 20 17 x 39 20 x 20

25.8 39 – 34 24 – 29 (21 – 26 38 – 33 17 – 21 28 – 22 +) 36 – 31 29 x 40 35 x 44 25 x 34 31 – 26 +

Lekce 26. Využití slabin

26.1 25 – 20 24 x 15 33 – 29 +

26.2 35 – 30 14 – 20 30 – 24 20 x 29 39 – 33 +

26.3 33 – 29 (útok na kámen 13) 13 – 18 37 – 31 26 x 28 39 – 33 28 x 30 35 x 2 23 x 34 2 – 7 +

26.4 38 – 32! 27 x 38 30 – 24 19 x 30 35 x 24 a v dalším tahu bíly zahraje 24 – 19 atd. +

26.5 34 – 29 24 – 30 42 – 38 30 – 35 39 – 34 9 – 14 28 – 22 18 x 27 34 – 30 35 x 24 29 x 16

26.6 34 – 30 13 – 19 32 – 27 21 x 23 30 – 25

26.7 28 – 22 15 – 20 27 – 21 26 x 28 32 x 23 18 x 29 33 x 4

26.8 48 – 42 8 – 12 42 – 37 12 – 17 37 - 32 17 – 21 43 – 39 15 – 20 38 – 33 27 x 29 39 – 34 30 x 39 44 x 4 35 x 44 4 x 16 44 – 49 36 – 31 49 – 35 50 – 44 35 x 49 31 – 27 +

Lekce 27. Vazby

27.1 Šípová vazba

27.2 Vazba krátkého křídla

27.3 Rohatka

27.4 Kleště

27.5 Šípová vazba

27.6 Rohatka

27.7 Kleště

27.8 Napůl rohatka

Lekce 28. Rohatka

C 28.1 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 28 33 x 11 16 x 7 29 – 24 20 x 29 34 x 1

C 28.2 26 – 21 17 x 26 37 – 32 26 x 28 34 – 30 22 x 31 30 x 19 13 x 24 33 x 4

C 28.3 29 – 23 19 x 37 42 x 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 22 17 x 28 34 – 30 25 x 34 39 x 6

C 28.4 42 – 37 25 x 34 27 – 21 16 x 27 43 – 39 34 x 32 37 x 19 13 x 24 33 – 28 22 x 33 31 x 4 (nebo 31 x 2)

C 28.5 28 – 23 19 x 17 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 1

C 28.6 34 – 30 25 x 45 33 – 29 23 x 34 32 – 28 22 x 33 38 x 40 45 x 34 27 – 21 16 x 27 31 x 2

C 28.7 37 – 31 26 x 37 48 – 42 37 x 48 28 – 22 17 x 28 33 x 22 24 x 42 22 – 18 13 x 22 43 – 38 42 x 33 39 x6 48 x 30 35 x 2

C 28.8 34 – 30 24 x 33 38 x 29 23 x 34 32 – 28 22 x 33 27 – 21 16 x 27 31 x 2

Lekce 29. Kleště

C 29.1 35 – 30 26 x 28 30 x 19 13 x 24 33 x 4

C 29.2 34 – 30 25 x 34 40 x 20 14 x 25 27 – 21 18 x 16 28 – 22 17 x 28 32 x 5

C 29.3 27 – 22 18 x 27 32 x 21 16 x 27 29 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 40 x 18 13 x 22 33 – 29 24 x 33 39 x6 (kulečníkový úder)

C 29.4 45 – 40 35 x 44 29 – 24 20 x 29 33 x 24 44 x 33 28 x 39 17 x 28 32 x 1 (úder podpatkem)

F 29.5 28 – 22! 18 – 23 22 – 18 23 x 12 39 – 34 19 – 23 34 – 30 (nebo 33 – 28) B+1

C 29.6 35 – 30 24 x 35 27 – 22 18 x 27 (nebo 17 x 28 33 x 24 B+1) 29 x 18 12 x 23 32 x 1

C 29.7 32 – 28 23 x 21 29 – 23 18 x 29 34 x 23 19 x 28 33 x 2

C 29.8 35 – 30 24 x 35 33 – 29 22 x 24 27 – 22 18 x 27 31 x 22 17 x 28 32 x 5

Lekce 30. Vazba krátkého křídla

C 30.1 34 – 29 25 x 34 40 x 16

C 30.2 34 – 29 23 x 34 40 x 20 25 x 34 39 x 30 14 x 34 28 – 23 19 x 39 38 – 33 39 x 28 32 x 1

C 30.3 33 – 29 24 x 31 37 x 17 12 x 21 30 – 24 19 x 30 35 x 24 20 x 29 32 – 28 23 x 32 34 x 1 (úder nováčka)

C 30.4 28 – 23 18 x 29 32 – 28 21 x 34 28 – 22 17 x 28 26 – 21 16 x 27 31 x 33 29 x 38 40 x 16 (královský úder)

C 30.5 27 – 22 18 x 27 28 – 22 17 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 18 13 x 22 26 x 28 (kulečníkový úder)

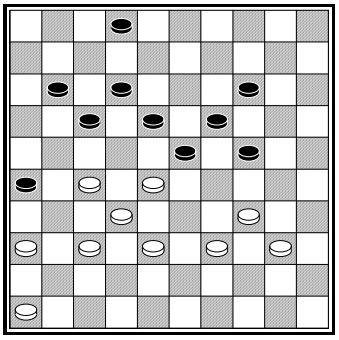
C 30.6 28 – 23 19 x 17 30 x 19 13 x 24 37 – 31 26 x 37 38 – 32 37 x 28 33 x 4 (Weissův úder)

C 30.7 27 – 22 26 x 37 32 x 41 23 x 43 49 x 38 17 x 28 38 – 33 28 x 39 34 x 43 25 x 34 40 x 7 (úder podpatkem)

C 30.8 28 – 22 17 x 28 26 x 17 11 x 22 32 x 23 18 x 29 27 x 18 12 x 23 34 – 30 25 x 34 39 x 28



31. Další vazby



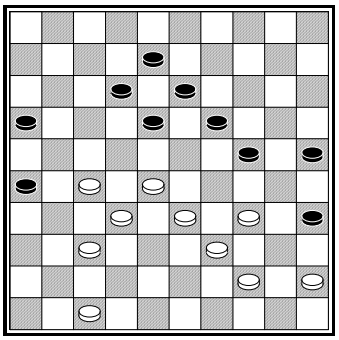
Levé křídlo bílého není dobře rozvíjené. Kameny 36 a 46 nejsou aktivní. Aby je aktivoval, zahrál bílý 46 – 41 36 – 31 41 - 36, aby vybudoval formaci 27/31/36. Černý (Ajnur Šajbakov) to očekával a vytvořil vazbu levého křídla.

1… 2 – 8!
2.46 – 41 11 – 16
3.36 – 31 17 – 21
4.41 – 36 8 – 13
5.40 – 35

Tah na hřbitov 27 – 22? 18 x 27 31 x 22 12 – 18 prostě způsobí ztrátu kamene. Nyní černý provede vážnou výměnu a tím získá prostor. Poté má hodně možností, zatímco bílému docházejí tahy.

5… 23 – 29!
6.34 x 23 18 x 29

Bílý bude zablokován, například: 7.39 – 34 29 x 40 8.35 x 44 24 – 29 44 – 40 14 – 20 40 – 35 20 – 24 28 – 22 12 - 18 Č+



1.45 – 40?

Bílý provedl tento tah, aby vytvořil formaci 34/40. Po 24 – 30 může zahrát 27 – 22 18 x 29 34 x 14 13 – 19 14 x 23 8 – 13 40 – 34 12 – 17 34 – 29 s vyhrávající hrozbou 29 – 24 +.
Černý chystá šípovou vazbu.

1… 18 – 23

Bílý má málo herního prostoru. Musí táhnout do pole 22.

2.28 – 22 24 – 29!
3.33 x 24 19 x 30

Protože je bílý svázán, má jen jeden kámen, nímž může hrát.

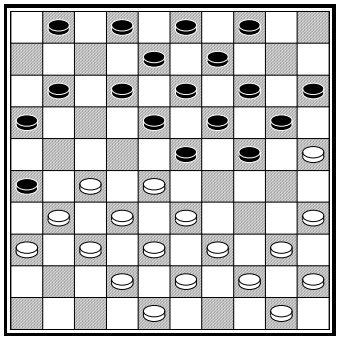
4.47 – 42 12- 17
5.22 x 11 16 x 7

Tah 6.27 – 22 je prohrávající kvůli 8 – 12 7.42 – 38 (7.32 – 27 7 - 11 8.42 – 38 13 – 19 9.38 – 33 12 – 17 atd. Č+) 12 – 17! 8.22 x 2 26 – 31 9.2 x 28 31 x 22 a vyhraje černý: 10.34 – 29 30 – 34 11.39 x 30 25 x 45 12.29 – 24 45 – 50 13.44 – 40 35 x 44 14.24 – 19 22 – 28! 15.32 x 23 44 – 49 16.23 – 18 50 – 17 17.19 – 14 49 – 27 +

6.42 – 38

Černý by mohl vynutit výhru, kdyby zahrál 6… 13 – 18! 7.38 – 33 8 – 13:

1) 8.33 – 28 13 – 19 9.28 – 22 26 – 31! (tah s přilepením) 10.22 x 24 31 x 42 Č+
2) 8.33 – 29 13 – 19 9.29 – 24 26 – 31! (tah s přilepením) 10.24 x 22 31 x 42 Č+



1.39 – 34!

V této situaci černý nemůže provést úder bomba. Kdyby kámen 4 byl na poli 5, úderem bomba by černý získal kámen. Musí očekávat další tahy bílého, a to 34 – 29 23 x 34 40 x 29 a zahrát 2 – 7. Poté zmůže odstranit nebezpečný kámen z pole 29: 18 – 23 29 x 18 12 x 23.

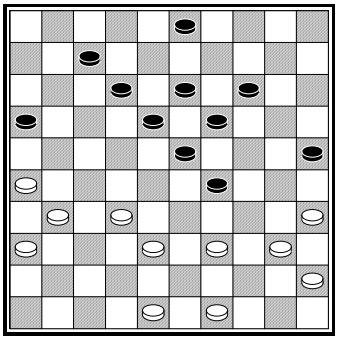
Po 1.39 – 34 2 – 7 2.44 – 39 (nebo 2.34 – 30) může černý bez problému táhnout na hřbitov: 24 – 29 33 x 24 20 x 29.

1… 1 – 6?
2.34 – 29 23 x 34
3.40 x 29 2 – 7

Nyní provádět tento tah je příliš pozdě. Bílý svého soupeře zablokuje.

4.28 – 22!

Černému zbývá jen slabý tah 4… 4 – 9, ale po 5.44 – 39 19 – 23? situace není dobrá a musí černý přinést oběť.



1.39 – 34!

Bílý staví rohatku v neobvyklém místě.
Bílý hrozí úderem Filipa 34 – 30 25 x 34 38 – 33 29 x 27 31 x 22 18 x 27 40 x 20.
Po 1… 19 – 24 následuje 34 – 30 25 x 34 32 – 28 23 x 43 48 x 17 +.

1… 3 – 9
2.32 – 27! 14 – 20

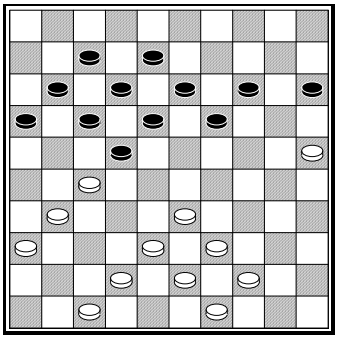
Po 2… 19 – 24 následuje 3.38 – 33 29 x 38 4.49 – 43 38 x 49 5.48 – 32 49 x 21 6.26 x 10 +.
Po 2… 7 – 11 bílý může zase provést úder Filipa.

3.38 – 32!

Hrozbu 32 – 28 nelze odvrátit tahem 9 – 14 a 19 – 24 se trestá tahem 32 – 28 +.

3… 18 – 22
4.27 x 18 13 x 22
5.31 – 27! 22 x 31
6.36 x 27

Smrtelná rána. Hrozbu tahu 32 – 28 nelze odvrátit.



Bílý má napůl rohatku, jež zde působí jako perfektní vazba, protože bílý chystá úder s tahem 17 – 21.

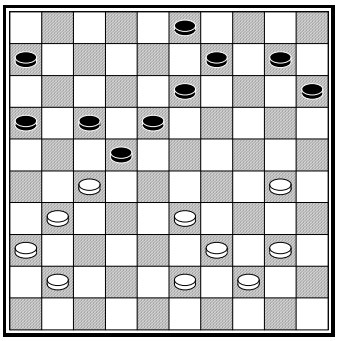
1.33 – 29! 15 – 20

Jediný vhodný tah. Po 17 – 21 nebo 19 – 23 následuje 2.25 – 20!!

2.42 – 37!!

Černý je takticky zablokován.

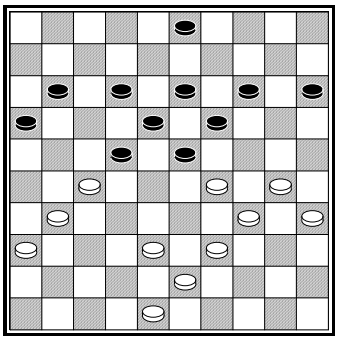
2… 19 – 23
3.29 – 24! 20 x 29
4.31 – 26 22 x 33
5.39 x 10



Tahem 17 – 21 černý podnikl několikanásobný útok na kámen 27. Bílý může odrazit útok takticky.

1.41 – 37! 17 – 21?
2.37 – 32 21 – 26
3.30 – 24! 26 x 28
4.24 – 19 22 x 31
5.36 x 27 13 x 24
6.33 x 4

Takže černý nemůže zahrát 17 – 21. Logickou variantou je 1.41 – 37 13 – 19 2.37 – 32 9 – 14, načež pozice bílého je mnohem lepší.



Gantwarg – Galkin

1.30 – 24 19 x 30
2.34 x 25 23 x 34
3.39 x 30 11 – 17?

Opožděná reakce. Jedinou obranou byl tah 3… 13 – 19.

4.30 – 24

Strategie bílého je podporována taktickými prostředky. Černý nemůže zahrát 4… 17 – 21 kvůli krásnému úderu 5.38 – 33! 21 x 32 6.24 – 20 15 x 24 7.33 – 29 24 x 33 8.43 – 38 [na výběr] 9.48 x 10 +.
Po 4… 14 – 19 bílý vynucuje výhru pomocí 5.38 – 33! 19 x 30 6.35 x 24 3 – 9 (Po 17 – 21 následuje úder 33 – 29 24 – 20 43 – 38.) 7.33 – 29! s rozhodující hrozbou 29 – 23 +.

4… 3 – 8
5.43 – 39 17 – 21
6.48 – 43 21 x 32
7.38 x 27 12 – 17
8.39 – 34 8 – 12

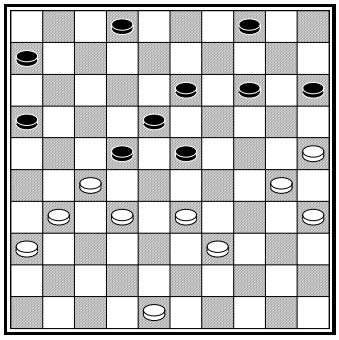
Po 8… 17 – 21 by bílý použil volné tempo, aby zahrál 9.34 – 30 21 x 32 10.24 – 20 15 x 24 11.30 x 10 +.

9.34 – 29

Černý nemůže odvrátit hrozbu tahu 29 - 23 a partii vzdal.

(Viz následující diagram.) Bílý se zbavuje napůl rohatky, aby obklíčil centrální kameny černého.

1.31 – 26! 22 x 31
2.26 x 27



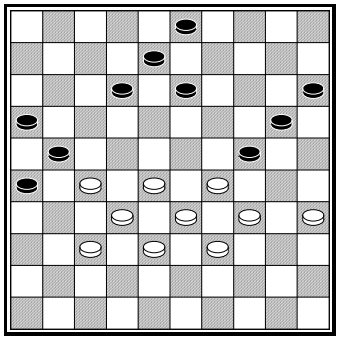
Bílý hrozí útokem do centru pomocí tahu 33 – 28. Po 23 – 29 zase útočí tahem 28 – 23 a po 14 – 19 je tah 30 – 24 rozhodující.

2… 2 – 8
3.33 – 28! 4 – 10
4.28 x 19 13 x 24
5.30 x 19 14 x 23
6.35 – 30!

Tento kámen je na cestě do strategicky důležitého pole 24. Černý bude zablokován. Nikdy nezmůže zahrát kamenem 6, a to kvůli tahu 32 – 28 +.

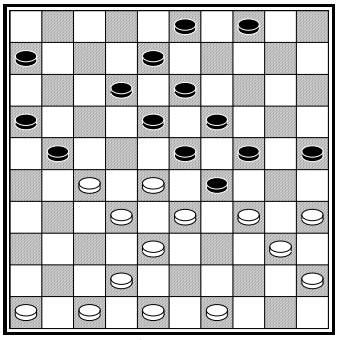
6… 10 – 14
7.30 – 24 8 – 13
8.39 – 34 14 – 19
9.34 – 30

Hotovo! Došly černému tahy.

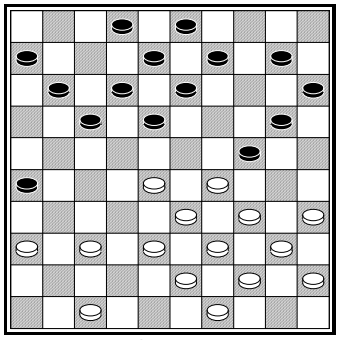


Bílý neviděl před sebou žádné problémy, ale po 1. 28 – 23? se ocitl v pěkně nastražené pasti:

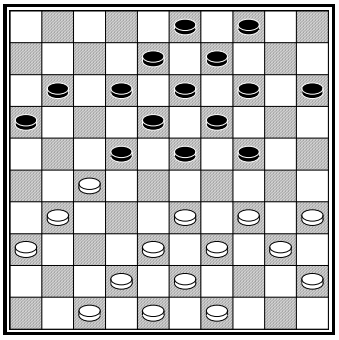
1.28 – 23? 13 – 18
2.34 – 30? 20 – 25!
3.30 x 19 12 – 17!
4.23 x 12 8 – 13
5.19 x 8 17 – 22
6.27 x 18 21 – 27
7.32 x 21 26 x 17
8.12 x 21 3 x 41



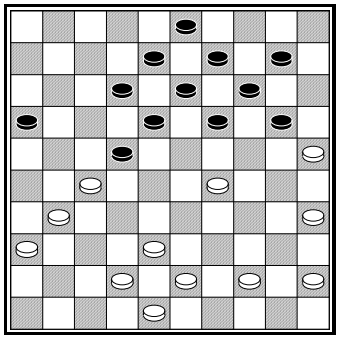
C 31.1



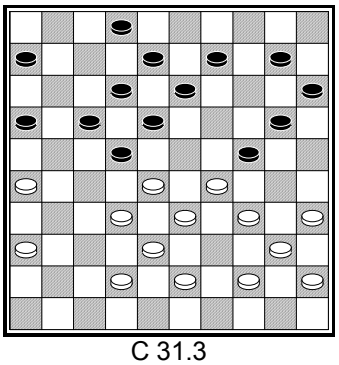
C 31.5



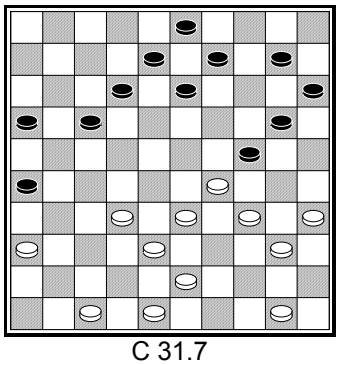
C 31.2



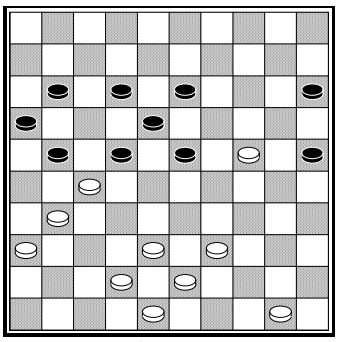
C 31.6



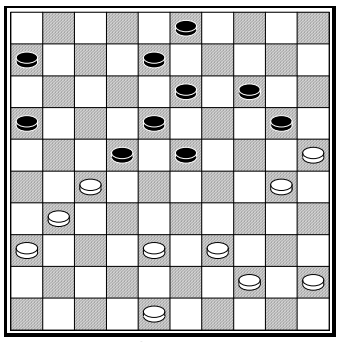
C 31.3



C 31.7



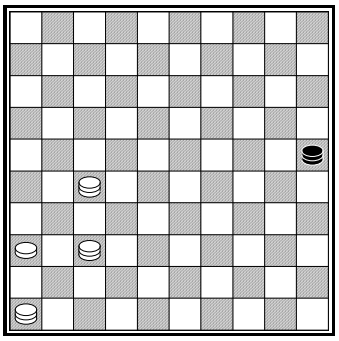
C 31.4



C 31.8

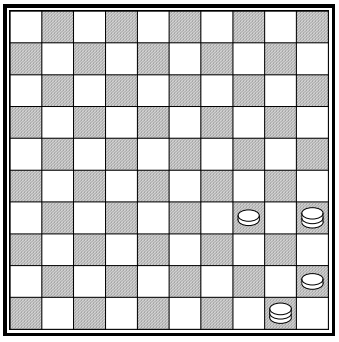
32. Koncovky

Když na desce zůstává málo kamenů a jsou také dámy, hrát je zpravidla ještě těžce než dřív. Až získá soupeř dámu a ta nezmůže být chycena po delší dobu, vyhrát partii dokážete, jen pokud budete dominovat. To je možné, jen pokud máte minimálně 4 figury.

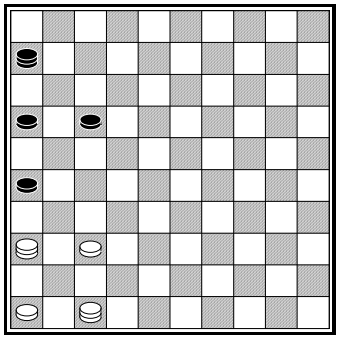


Bílý dominuje.

Jedinou dámu vždy mohou chytit 3 dámy a kámen. Získávat 4. dámu není potřeba.
To šetří čas a umožňuje vytvořit chyták dámy hned. V této pozici na žádném poli není černá dáma v bezpečí.
Na poli 25 bude chycena pomocí 37 – 14 25 x 31 36 x 27 +.
Na poli 3 bude chycena pomocí 27 – 9 3 x 41 46 x 37 +.
Na poli 26 bude chycena pomocí 36 – 31 26 – 3 27 – 9 + (nebo 27 – 21 3 x 26 37 – 48 +).
Na poli 48 bude chycena pomocí tahu 37 – 26 (nebo 36 – 31) a poté 27 – 43 46 – 37.



Pokud bílé figury spolupůsobí, pro chycení soupeřovy dámy stačí mít dvě dámy. Černá dáma nikde není v bezpečí. Na poli 48 bude chycena pomocí 50 – 39 atd. Na poli 25 bude chycena pomocí 35 – 30 atd.



Ostatní černé kameny málo pomáhají své dámě. Až bude černá dáma chycena, zbylá bílá dáma zastaví postup černých kamenů.
Kameny 46 a 37 mají velmi pevné postavení. Pro výhru v této dominantní pozici stačí mít trochu trpělivosti.

1.36 – 4 6 - 11

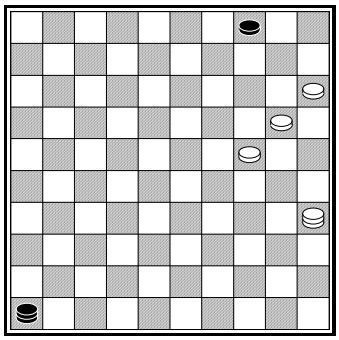
Pokud černý zahraje 1… 16 – 21, bílý může zaútočit tahem 2.47 – 38. Po 1 – 6 je dáma chycena tahem 4 – 18 +.

2.47 – 33! 16 – 21

Po 2… 11 – 6 3.33 x 11 černý musí brát 6 x 41 4.46 x 37 B+.

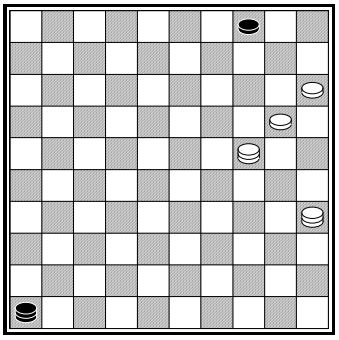
3.4 - 36

Černý žádnou vážnou obránu nemá.



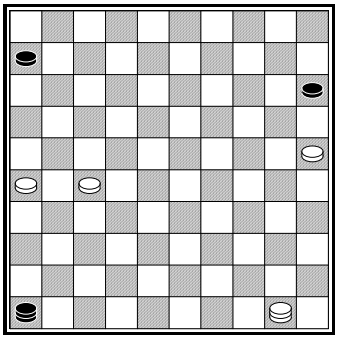
Strategická remíza

Pokud má černý dámu a kámen, je to složitější. Černý udržuje hlavní diagonálu 46/5. Bílý musí ji ovládnout, aby mohl získat více dám. V této pozici je cíl bílého nesplnitelný. Nemůže vypudit černou dámu z hlavní diagonály.



Bílý má dvě dámy, jež mu umožní vypudit černou dámu z hlavní diagonály.
Černý je na tahu, ale žádný vyhovující tah nemá.
Na poli 41, 37, 32, 28 nebo 23 bílý chytí černou dámu pomocí 15 – 10! 4 x 15 (Pokud dáma zahraje 20 - 14, následuje výhra +.) 24 – 30 15 x 24 35 x 46 +.
Taková pole, jež nejsou krajní, se jmenují **nebezpečná pro dámu pole**.

Pokud je na tahu bílý, zahraje 1.15 – 10! 4 x 15* 2.35 – 49 (Černá dáma se nemůže táhnout na nebezpečné pole kvůli 24 – 35 +.) 46 – 5 3.49 – 44 5 – 46 4.44 – 35 a černý již nemá bezpečná pro svou dámu pole.



Tag 15 / 25

V této pozici může černý skončit partii nerozhodně, pokud se mu podaří výměna s použitím jednoho ze svých kamenů. Pokud bílému zůstanou jen 3 figury, teoreticky nezmůže vyhrát.
Černý kámen 15 je pro bílého problém. Působí proti kamenu 25, takže existuje hrozba 15 – 20 25 x 14 46 x 5, že skončí partie nerozhodně. Pozice 15 / 25 je příkladem tzv. **tagu**.
Bílý se pokusil zabránit výměně tahem 15 – 20.

1.50 – 33

Nyní po 15 - 20 bílý skočí svou dámou 33 x 15.

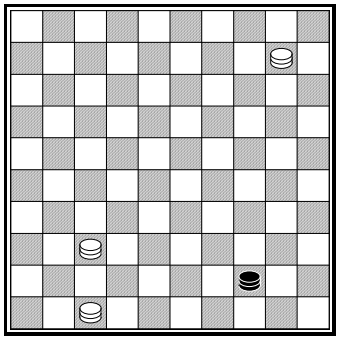
1… 6 – 11!

2.33 x 6 15 – 20
3.25 x 14 46 x 5

Obvykle v takových pozicích se hráče dohodnou na remíze.
Pokud však bílý chce pokračovat a vyhrát, musíte si pamatovat důležité pravidlo:

☼ V pozici s 3 figurami, alespoň jedna z jakých je dáma, proti jedné dámě partie skončí nerozhodně po 16 tazích každého hráče.

V této situaci černý udržuje hlavní diagonálu.
V takovém případě je šance na vítězství velmi malá.



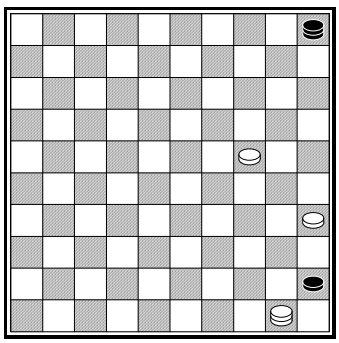
Měli byste znát některé standardní triky.
Černý je na tahu a má před sebou hrozbu 47 – 33!

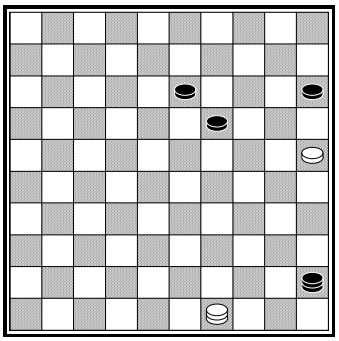
1) 44 x 46 10 – 5 B+
2) 44 x 5 37 – 46 +

Černý je na tahu a musí se přemístit na jinou stranu hlavní diagonály, například na pole 11. Avšak v některých partiích je černý v pasti.

1… 44 – 22?
2.37 – 31! 22 x 36
3.10 – 4

Černá dáma je svázána!

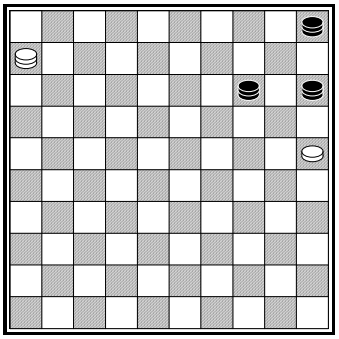




Bílý může vynutit remízu.
Okamžitý útok 49 – 27? je prohrávající kvůli 15 – 20!! Č+.

1.25 – 20 15 x 24
2.49 – 27 45 – 22
3.27 – 32 22 – 28
4.32 – 27

Černému nezbývá nic jiného, než bránit kámen svou dámou. Až pozice zopakuje potřetí, zmůže bílý hlásit remízu.



Bílý již dlouho odmítá obětovat svůj kámen 25. To je nebezpečné! Bílý stále není ochoten kámen vzdát.

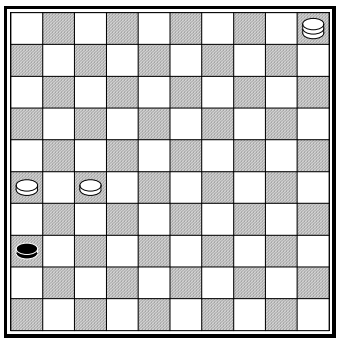
1.6 – 1 15 – 33

Nyní je obětování kamene nezbytné. Ale bílý to odmítá.

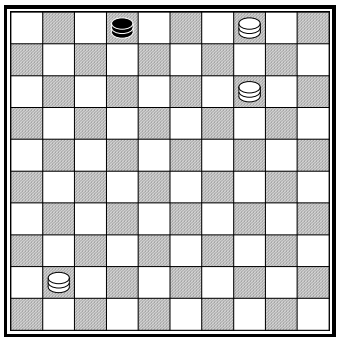
2.1 – 6?? 33 – 22!

Bílý partii vzdal.

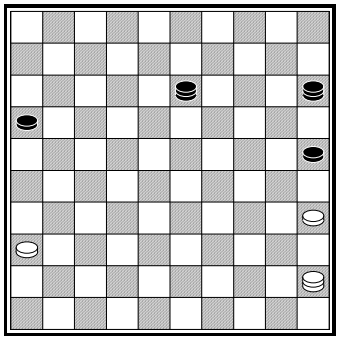
Cvičení 32.1 Schází bílá dáma! Umístěte ji na desku!
Najděte pole, kde se musí nacházet druhá bílá dáma, aby neměla černá dáma žádné bezpečné pole na hlavní diagonále!



Cvičení 32.2 Schází bílá dáma! Umístěte ji na desku!
Najděte pole, kde se musí nacházet druhá bílá dáma, aby neměla černá dáma žádné bezpečné pole!

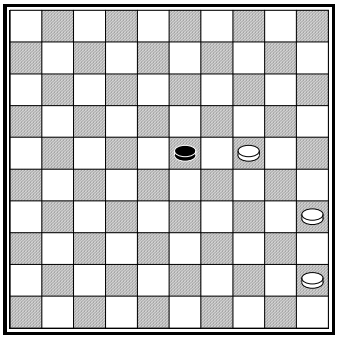


Cvičení 32.3 Bílý na tahu vyhraje!
Pokud je na tahu černý a zahraje 2 – 24?, stejně vyhraje bíly. Jak?



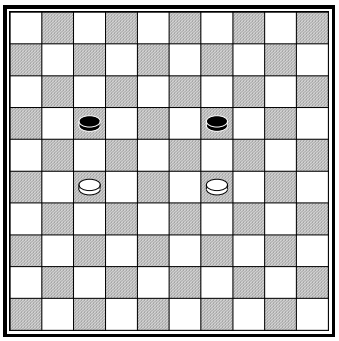
Cvičení 32. 4 Bílý na tahu vynutí černého skončit partii nerozhodně!

33. Opozice



Bílý může vynutit opozici, a to dvojitou obětí.

1.24 – 19! 23 x 14
2.35 – 30 14 – 19
3.30 – 24 19 x 30
4.45 – 40



Někdy se setkáváme s dvojitou opozicí nebo dokonce i s opozicí s 3, 4 nebo 5 kameny.
V diagramu černé kameny stále spolupůsobí, takže není to konec partie.

1… 17 – 22
2.27 x 18 19 – 23

Bílý vyhraje podle pravidla čtvrté řady (fourth-rank rule).
Čtvrtá řada obsahuje pole 16, 17, 18, 19 a 20. Pokud je na tahu bílý v této řadě, vyhrává. Pokud je na tahu černý, skončí partie nerozhodně.

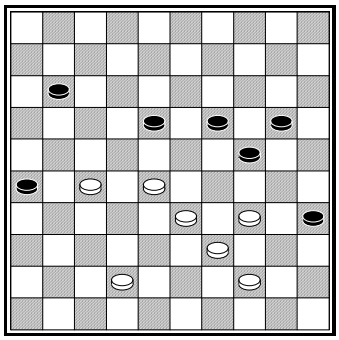
3.29 – 24 23 x 12
4.24 – 19

Zjistěte, jak lze včasně zastavit postup černého kamene.

Pokud je na tahu bílý, aby vynutil remízu, zahraje

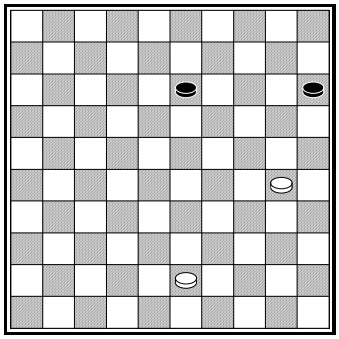
1.27 – 22 17 x 28
2.29 - 23

Je také možné zahrát 1.29 – 23 19 x 28
2.27 – 22 =.



1.28 – 22!

Bílý si již spočítal, že by po 1… 20 – 25 2.22 x 13 19 x 8 3.33 – 29! 24 x 33 4.39 x 28 černý prohrál v pětinásobné opozici.
Například: 11 – 17 5.28 – 23 8 – 13 6.42 – 37 a musí černý obětovat všechny své kameny (nebo se vzdát).



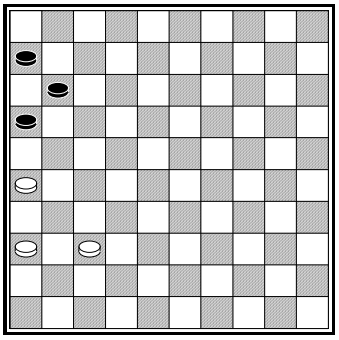
To je proslulá kompozice velice silného nizozemského velmistra Kellera.
Bíly může vyhrát pomocí dvojité opozice. Skoro všichni, kdo vidí tuto pozici poprvé, hrají 1.30 – 24?. Vypadá to jako přirozený tah, ale černý se vyhne prohře, když zahraje 13 – 18 2.43 – 38 18 – 23 34.38 – 32 15 – 20 35.24 x 15 23 – 29 =.

1.30 – 25! 13 – 19
2.43 – 39 19 – 24

Bílý nesmí mechanicky sledovat tahy černého. 3.39 – 34? 24 – 30 se umožní černému vyhnout prohře.

3.25 – 20! 24 – 30
4.20 - 14

A dostal bílý požadovanou dvojitou opozici.

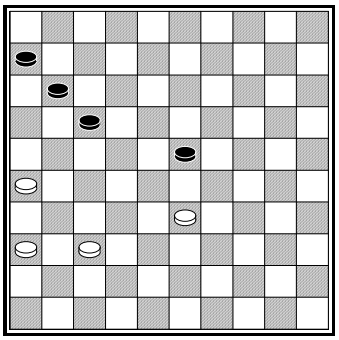


Bílý má jen jeden vyhrávající tah:

1.36 – 31!

Černý může zareagovat dvěma způsoby:

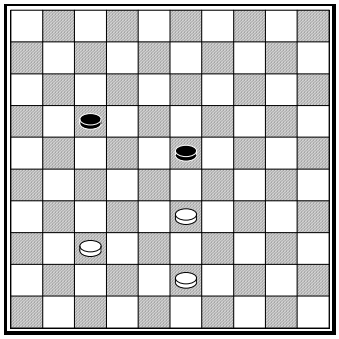
1) 1… 16 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.37 – 32 6 – 11 4.31 – 26 11 – 17 5.32 – 27 22 x 31 6.26 x 37 a bílý vyhraje pomocí opozice.
2) 1… 11 – 17 2.31 – 27 a černý je prostě zablokován.



1.37 – 32!

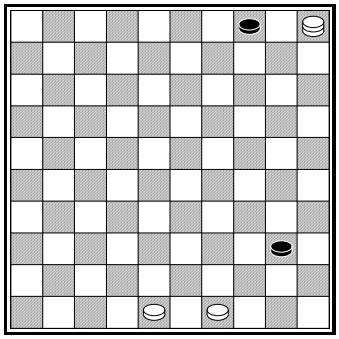
Černý se může bránit třemi způsoby. Každopádně bílý krásně vyhraje.

1) 1… 17 – 21 2.26 x 17 11 x 22 3.32 – 27 22 x 31 4.36 x 27 6 – 11 5.27 – 21 (dvojitá opozice).
2) 1… 11 – 16 2.32 – 27 6 – 11 3.36 – 31 23 – 28 4.33 x 22 17 x 28 5.27 – 22! 28 x 17 6.31 – 27 a po 17 – 22 7.27 x 18 11 – 17 8.18 – 13 17 – 22 9.13 – 9 22 – 28 10.9 – 4 28 – 33 11.4 – 27 33 – 39 12.27 – 49 a je bílý právě včas, aby postup černého kamene zastavil.
3) 1… 17 – 22 2.32 – 27 22 x 31 3.36 x 27 11 – 17 4.27 – 21 17 – 22 5.21 – 17! 22 x 11 6.16 – 11 11 – 16 7.21 – 17 a dva bílé kameny jsou mocnější než 3 kameny černého.



Bílý má o jeden kámen navíc a může jej obětovat, aby vynutil dvojitou opozici.

1.43 – 39 17 – 22
2.39 – 34 23 – 28
3.33 – 29 22 – 27
4.29 – 23! 28 x 19
5.34 - 29

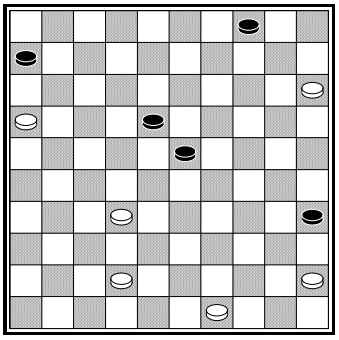


Bílý zabraňuje průnik černého do dámy a poté vynucuje opozici.

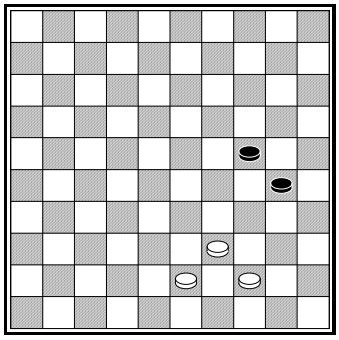
1.5 – 23! 40 – 45
2.23 – 40! 45 x 34
3.49 – 44 4 - 9
4.44 – 39 34 x 43
5.48 x 39

33.1 Z partie Čížov – Schwarzman v mistrovství světa 2003. Jak může bílý rychle vyhrát?

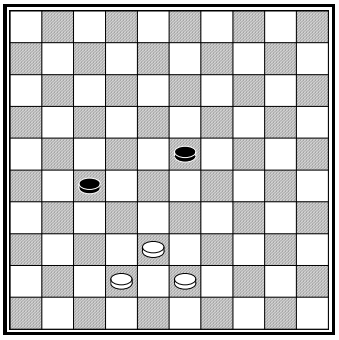
33.2 – 33.8 Bílý na tahu a vyhraje!



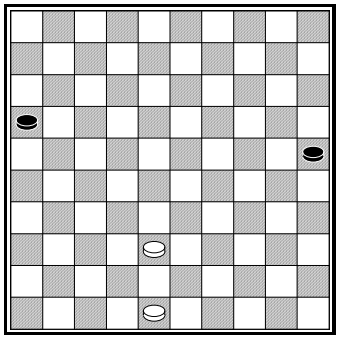
33.1



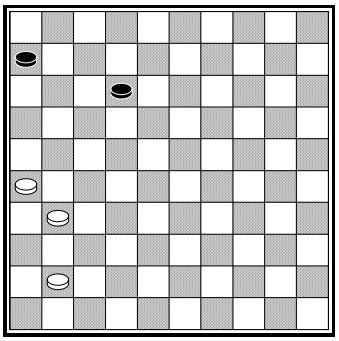
33.5



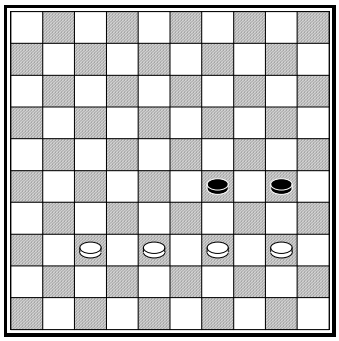
33.2



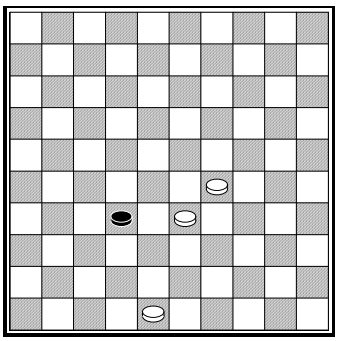
33.6



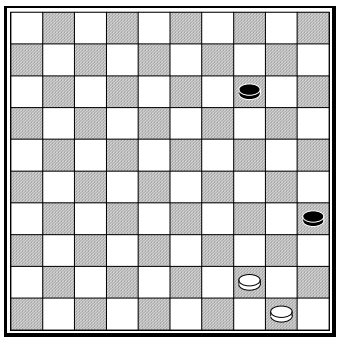
33.3



33.7

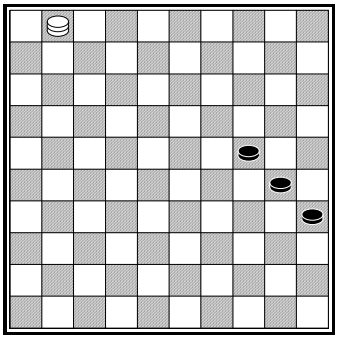


33.4



33.8

34. Dáma proti kamenům

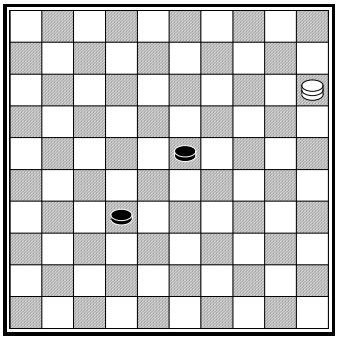


Bílá dáma kontroluje diagonálu 1/45. Černý je na tahu a musí obětovat dva kameny, aby tu diagonálu překročil, ale stejně prohraje.

1… 24 – 29
2. 1 x 25 35 – 40
3.25 – 39 40 – 45
4.39 – 50

Pokud je na tahu bílý, prostě zůstává na diagonále 1/45.

Pokud černé kameny jsou uprostřed desky, dáma musí být aktivní a přeskočit jeden z nich.



Pokud je na tahu černý, má dvě varianty:

1) 1… 32 – 37 2.15 – 10 +
2) 1… 23 – 28 2.15 – 42 atd. +

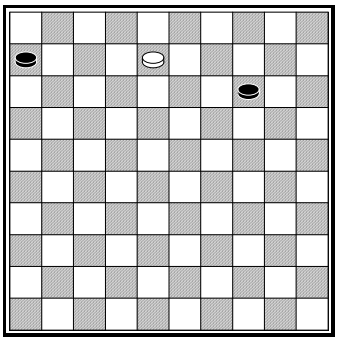
Tedy bílý může:

1) zaútočit na kameny zezadu nebo
2) kameny zablokovat.

Pokud je na tahu bílý, musí být trpělivý. Okamžitý útok 1.15 – 10? 23 – 28 2.10 – 14 bude odražen sérií tahů 28 – 33 3.14 x 37 33 – 39 a skončí partie nerozhodně.
Bílý nesmí hned táhnout ani na pole 42. Po 1.15 – 42 23 – 28 musí znovu zahrát svou dámou. Bílý řeší problém tak, že nedělá nic a ztratí tempo.

1.15 – 20!

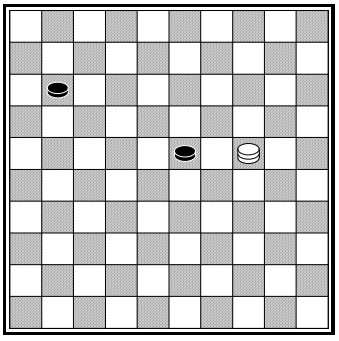
Nyní po 32 – 37 bílý útočí zezadu tahem 20 – 14 + a po 23 – 28 blokuje černé kameny tahem 20 – 42 +.



Černý na tahu

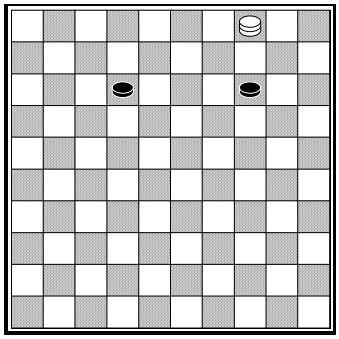
V této koncovce vidíme některé důležité způsoby, jak vyhrát dámou proti dvěma kamenům.

1) 1… 14 – 20 2.8 – 2 20 – 25 3.2 – 19 6 - 11 3.19 – 28 11 – 16 4.28 – 32 25 – 30 5.32 – 43 30 – 35 6.43 – 49 +
2) 1… 14 – 19 2.8 – 3 19 – 24 (Variantu s tahem 6 – 11 viz níž.) 3.3 – 8 24 – 29 4.8 – 17 29 – 34 5.7 – 44 +
3) 1… 6 – 11 2.8 – 3 14 – 19 3.3 – 8 19 – 23 4.8 – 24! (tichý tah)



3.1) 4… 11 – 17 5.24 – 8 17 – 22 6.8 – 13 22 – 28 7.13 – 24 28 – 32 8.24 – 15 + (Viz diagram 2 v této lekci.)
3.2) 4… 23 – 28 5.24 – 38 11 – 17 6.38 – 16 28 – 33 7.16 – 43 17 – 22 8.43 – 16. Po 22 – 28 následuje 9.16 – 43 + (blokování) a po 33 – 39 následuje 9.16 – 11 (napadení zezadu) +.

3.3) 4… 11 – 16 5.24 – 38 23 – 28 6.38 – 27 28 – 33 7.27 – 43 +



1.4 – 15! 12 – 17

Bílý chce, aby se černé kameny daly dohromady a zůstaly na stejné diagonále. Po jiných tazích je dosažení tohoto cíle snadnější.
Po 1… 12 - 18 bílý zahraje 2.15 – 4 18 – 23 3.4 – 15 23 – 28 4.15 – 38 14 – 19 5.38 – 15 +.
Po 1.. 14 – 19 má bílý hodně tahů na výběr, například: 2.15 – 33 12 – 18 3.33 – 11 19 – 24 4.11 – 2 24 – 29 5.2 – 7 18 – 23 6.7 – 12 +

2.15 – 42! 17 - 21

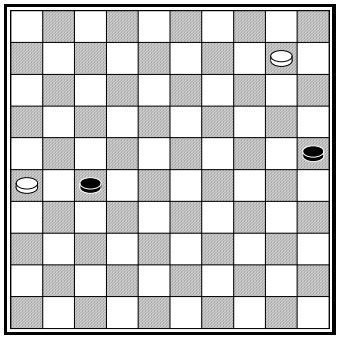
2… 17 – 22 3.42 – 38 14 – 19 4.38 – 15 22 – 27 5.15 – 4 27 – 32 6.4 – 10 +

3.42 – 26! 21 – 27
4.26 – 3 14 – 19
5. 3 - 9 27 – 32

Bílý dosáhl svého prvního cíle. Černé kameny jsou pohromadě na hlavní diagonále. Nyní bíly musí použít metodu blokování a napadení zezadu.

6. 9 - 4 19 – 23
7.4 – 15

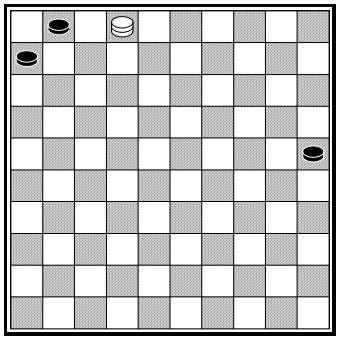
s napadením zezadu (32 – 37 15 – 10 +) nebo s blokováním (23 – 28 15 – 42 +) v dalším tahu.
Bílá dáma procestovala celou desku (4 – 15 – 42 – 26 – 3 – 9 – 4 – 15) a vrátila se na výchozí pole!



Aby vyhrál, musí bílý včasně obětovat kámen.

1.10 – 5 25 – 30
2.5 – 23! 30 – 35
3.26 – 21 27 x 16
4.23 – 12!

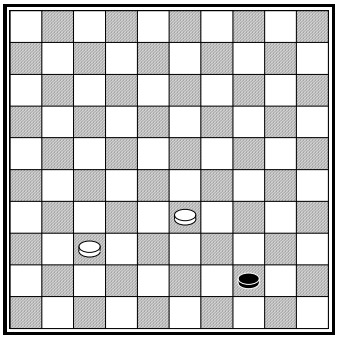
Kameny 16 a 35 jsou zablokovány („vidlice“).



Guerra (*černý na tahu*)

To je proslulá koncovka, která byla známa již na desce 8 x 8. Ta menší deska se používala do 17. století. Guerra to je španělský autor, jenž byl první, kdo tu koncovku zveřejnil. Existují dvě varianty, v kterých musí bílý zablokovat vidlicí obě černé kameny.

1) 1… 1 – 7 2.2 x 16 25 – 30 3.16 – 43 30 – 35 4.43 – 49 6 – 11 5.49 – 44 11 – 16 6.44 – 49 s blokováním vidlicí.
2) 1… 6 – 11 2.2 x 16 25 – 30 3.16 – 43 30 – 35 4.43 – 34 1 – 6 5.34 – 7 s blokováním vidlicí také.



To je pozice z partie. Bílý udělal chybu, když všechny kameny umístil na stejné diagonále.

1.33 – 28?

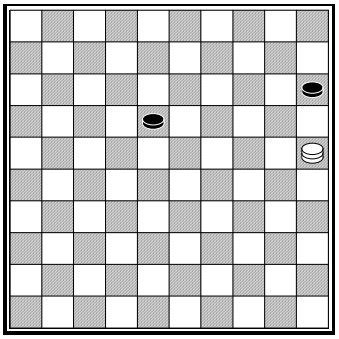
Měl by zahrát 33 – 29 nebo 37 - 31, aby nebyly kameny pohromadě.

1… 44 – 50!
2.28 – 23 50 – 22!

Kameny jsou udržovány na hlavní diagonále.

3.23 – 19 22 – 9
4.37 – 32 9 – 36
5.32 – 28 36 – 31!

Výhra, jak jsme to viděli dřív.



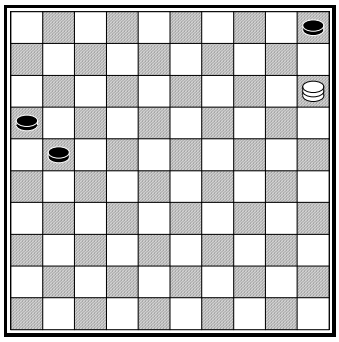
1.25 – 39 15 - 20

1… 18 – 23 2.38 – 33 +

2.39 – 25! 20 – 24
3.25 – 9 18 - 23
4.9 – 13 24 – 29
5.13 – 9!

Černé kameny jsou pohromadě. Černý provádí tah, jenž mu dovoluje zaútočit na soupeřovy kameny zezadu.

5… 29 – 33
6. 9 – 14 23 – 29
7.14 – 20 29 – 34
8.20 x 38



Zde bílá dáma bere 3 kameny.

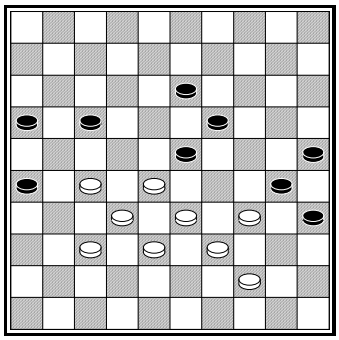
1.15 – 4 21 – 26
2. 4 – 15 26 – 31

Po 2… 16 – 21 3.15 – 4 jsou všechny kameny zablokovány. Po 3… 26 – 31 4.4 x 36 5 – 10 5.36 – 41 10 – 15 6.41 – 32 21 – 26 7.32 – 37 15 – 20 8.37 – 42 20 – 25 9.42 – 48 je černý zablokován vidlicí.

3.15 – 42 31 – 36
4.42 - 37

Udržování hlavní diagonály je vyhrávající strategie, protože kámen 5 není aktivní.

Cvičení 34.1

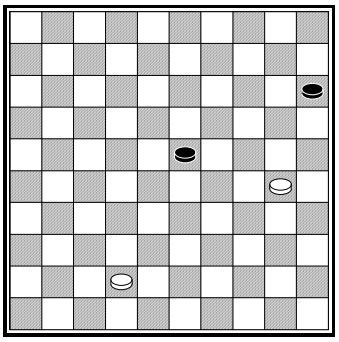


V partii byly provedeny tahy:

1.33 – 29 26 – 31?

Zjistěte, jak bílý vyhrál pomocí kombinace, jež způsobila situaci dáma proti dvěma kamenům!

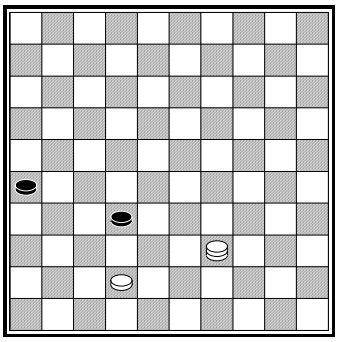
V předchozích příkladech bílá dáma musela všechno dělat sama. Nyní se podíváme na metody výhry dámou působící spolu s jedním nebo více kamenů.



1.30 – 24 15 – 20
2.24 x 15 23 – 29
3.15 – 10 29 – 34
4.10 – 4!

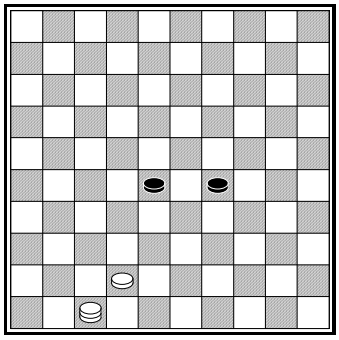
Nyní kámen 42 pomáhá dámě.

34 – 39
5.4 – 22 39 – 43
6.42 – 38 43 x 32
7.22 – 33 32 – 37
8.44 – 47



Cvičení 34.2

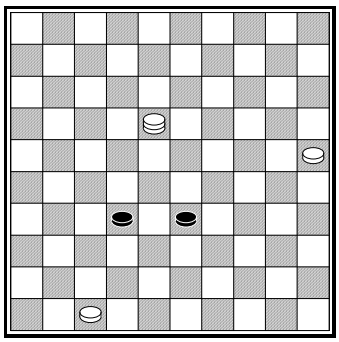
Zjistěte, jak bílý vyhraje pomocí kamene 42.



V koncovce je napadení zezadu nebezpečnou zbraní.

1.47 – 41! 28 – 33
2.41 – 36! 33 – 39
3.36 – 18 29 – 33
4.18 – 22

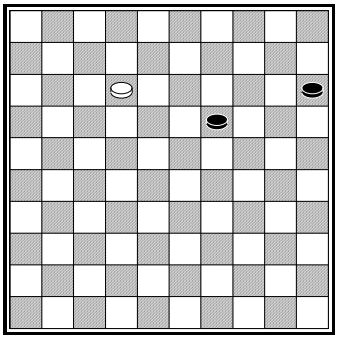
Dáma a kámen 42 perfektně spolupůsobí, když zastavují postup černých kamenů!



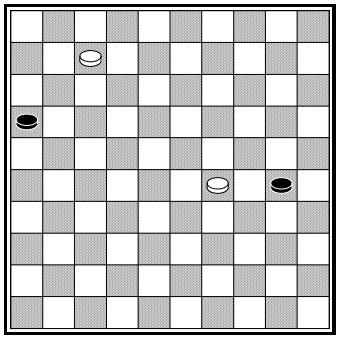
Bílý uvažoval 20 minut, ale vyhrávající pokračování nenašel. Nevěděl, jak je to důležité útočit na kameny zezadu. Uvažoval jen o tazích obdobných 18 – 34? nebo 18 – 31?.

1.18 – 12!

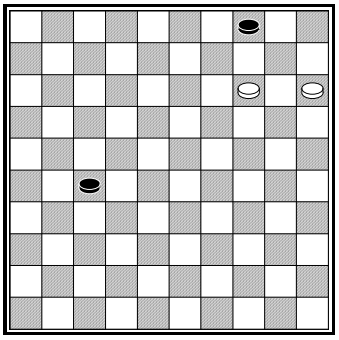
Bílý může také zahrát 1.18 – 7. Podstata věcí spočívá v tom, že po 29 – 33 bílý zastaví postup soupeřových kamenů pomocí 12 – 21 32 – 37 21 – 49 +.
Může to udělat i bez kamene 25!



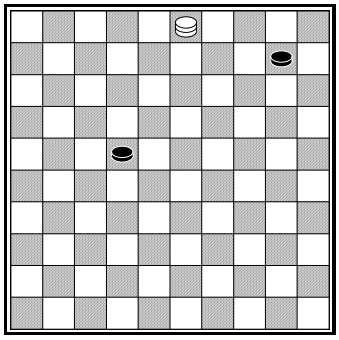
34.1



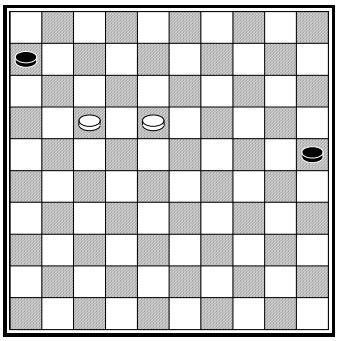
34.5



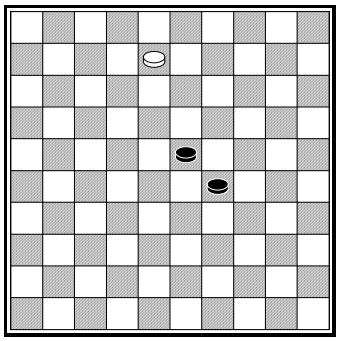
34.2



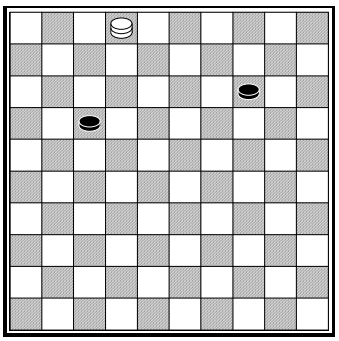
34.6



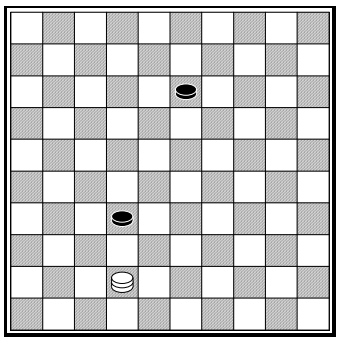
34.3



34.7

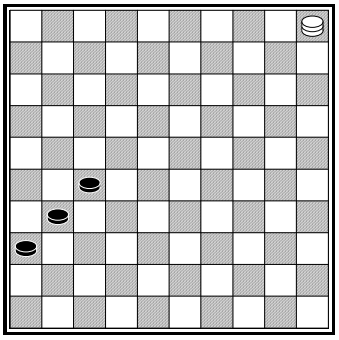


34.4



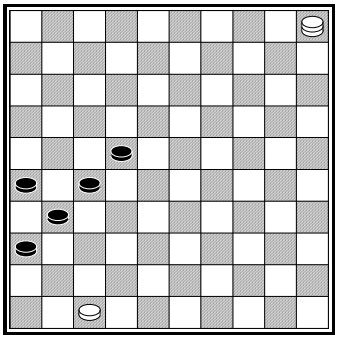
34.8

35. Hlavní diagonála

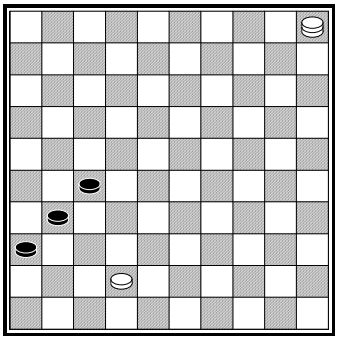


Bílý potřebuje další kámen, aby tuto koncovku vyhrál.
Pokud je na tahu černý, může remizovat pomocí 27 – 32 5 x 26 36 – 41 =.
Pokud je na tahu bílý, nemůže remízu odvrátit (5 – 46 31 – 37 =).

Kámen 47 velice pomáhá.

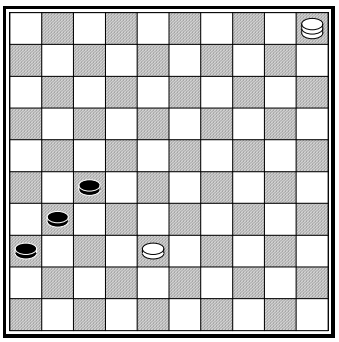


1.5 – 41! 27 – 32
2.41 x 17 31 – 37
3.17 – 28 36 – 41
4.47 x 36 37 – 42
5.28 – 37 42 x 31
6.36 x 27



Pomocí kamene 42 výhra je snadná.

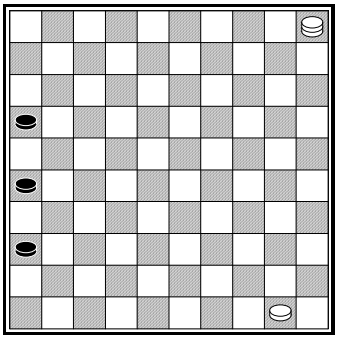
1… 27 – 32
2.5 x 26 36 – 41
3.42 – 37 41 x 32
4.26 – 42



Bílý může zaútočit na kámen 32, protože černý nemá volné tempo, aby vypudil bílou dámu z hlavní diagonály.

1. 5 – 32!

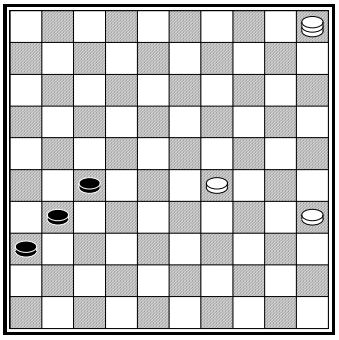
Po 31 – 37 nebo 36 – 41 bílý zahraje 32 x 46 +.



Bílý kámen stihne právě včas, aby dámě pomohl.

1.50 – 44 16 – 21
2.44 – 39 21 – 27
3.39 – 33 26 – 31
4.33 – 28!

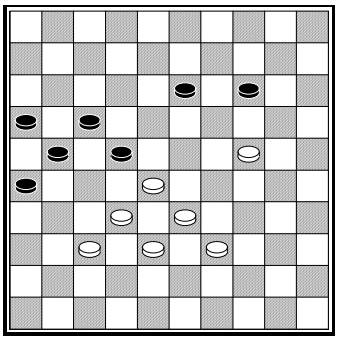
Po 31 – 37 nebo 36 – 41 bílý zahraje 28 – 22! 27 x 18 5 x 46, čím zmenší počet černých kamenů do dvou.



Někdy můžete dovolit soupeři, aby získal dámu, a poté ji chytit.

1.29 – 24! 27 – 32
2. 5 x 26 36 – 41
3.26 – 12!

Po 3… 41 – 46 následuje 4.12 – 23 +, zatímco po 3… 41 – 47 následuje 4.12 – 29! 47 – 36 5.29 – 18 +.
Můžete se přesvědčit sami, že 3.26 - 42 je vyhrávající tah také.



Bílý vyhrál partii, když se dostal do koncovky, kde kontroluje hlavní diagonálu.

1.39 – 34! 22 – 27
2.24 – 20 14 x 25
3.34 – 30 25 x 34
4.33 – 29 34 x 23
5.28 x 8 17 – 22

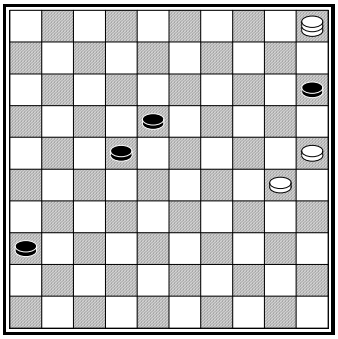
Po 5… 27 – 31 6.8 – 3! 31 x 33 7.32 -27 21 x 32 8.3 x 24 26 – 31 9.24 – 19 +.

6. 8 - 3 27 – 31

Bílý může vyhrát dvěma různými způsoby. Ukážeme je oba.

1) 7.32 – 28 22 x 42 (Po 31 x 33 8.28 x 17 21 x 12 9.3 x 39 následuje 39 – 28 +.) 8.37 x 48 31 – 36 (Po 31 – 37 bude kámen 37 přeskočen v důsledku tahu 3 – 14.) 9.3 – 14 31 – 36 10.48 – 42 26 – 31 11.14 – 46 atd. +
2) 7.3 – 17 31 x 33 8.17 x 39 26 – 31 9.39 – 28 31 – 36 10.28 – 5 21 – 26 11.32 – 27! 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.5 – 23! 21 – 27 14.23 – 1! 27 x 18 15.1 x 23 +

V 2. variantě je také možné zahrát: 10.28 – 23 21 – 26 11.32 – 27 26 – 31 12.27 – 22 16 – 21 13.23 – 1! 21 – 26 14.1 – 23 +



Bílý vyhrál, protože použil některé způsoby chycení dámy. Po 1.30 – 24? černý zmůže remizovat, pokud zahraje 15 – 20! 24 x 15 18 – 23 5 x 17 36 – 41 =.

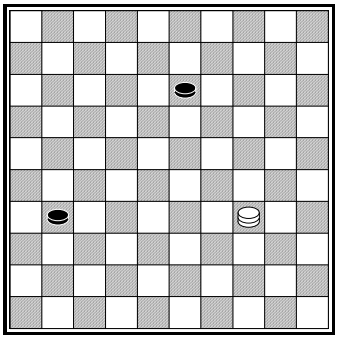
1.5 – 19! 22 – 27

V případě 1… 18 – 23 2.19 x 17! jak po 2… 36 – 41 17 – 28! +, tak i po 2… 15 – 20 3.25 x 14 36 – 41 4.30 – 24! 41 – 46 (41 – 47 17 – 3 +) 5.24 – 19! následuje 17 – 28 + [prohra].

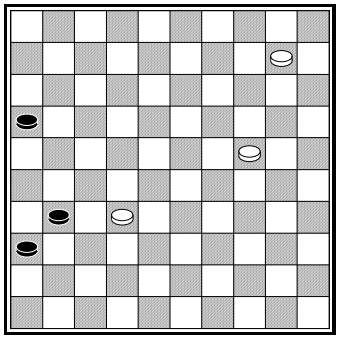
2.30 – 24 27 - 31

Po 2… 18 – 23 3.19 x 21 15 – 20 4.25 x 14 36 – 41 vyhraje buď 5.21 – 17 nebo 5.21 – 8 (41 – 46 6.8 – 13).

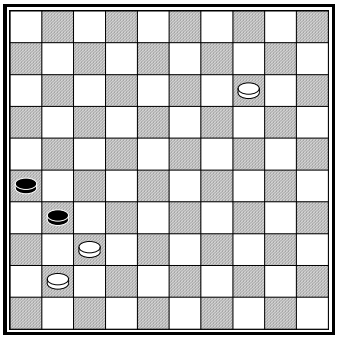
3.19 – 32 18 – 22
4.32 – 46 22 – 27
5.25 – 20! 31 – 37
6.46 x 21 36 – 41
7.21 – 32 41 – 47
8.32 – 10 15 x 4
9.20 – 15 47 x 20
10.15 x 24



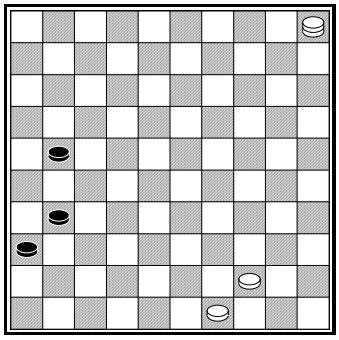
35.1



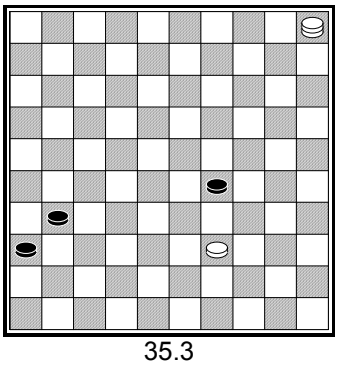
35.5



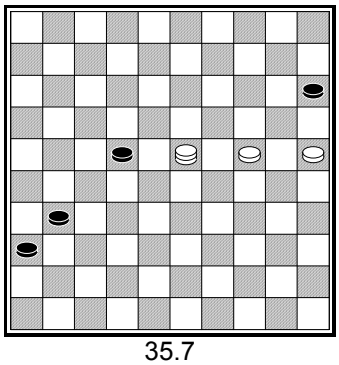
35.2



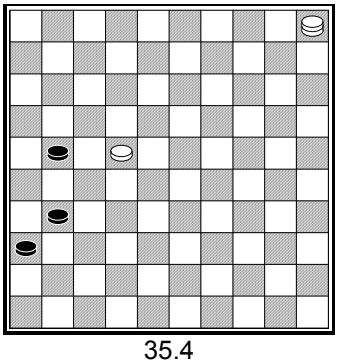
35.6



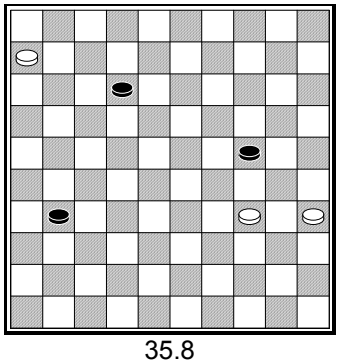
35.3



35.7

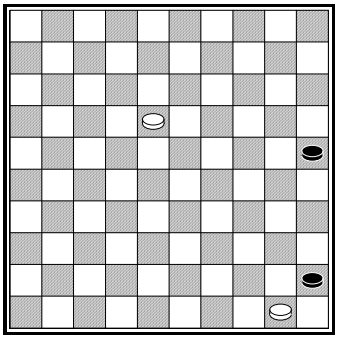


35.4



35.8

36. Dvojník



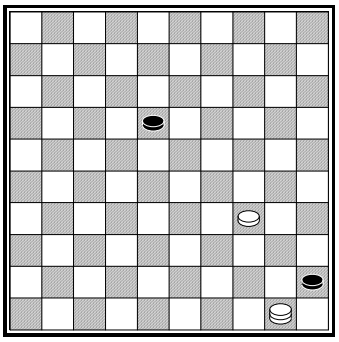
V koncovce diagonály 6/45 a 1/50 hrají zvláštní roli. Francouzsky se jmenují ***trictrac***. *En trictrac* znamená „vzájemně směrované“. Na dvojníku jsou možné mnohé triky.

1.18 – 12 25 – 30
2.12 - 7 30 – 34
3.7 – 1 34 – 39

Po 3… 34 – 40 4.1 – 6 40 – 44 5.50 x 39 44 – 50 6.39 – 33 je černá dáma chycena.

4.50 – 44! 39 x 50
5.1 - 6

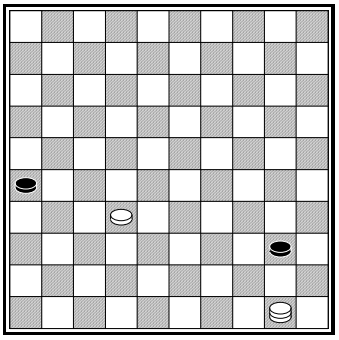
Černý musí zahrát svou dámou, načež bílý skočí na pole 50 a vyhraje.



Kontrola bílého nad diagonálami dvojníka zajišťuje výhru.

1.34 – 29 18 – 22
2.50 x 6 45 – 50
3.29 – 23

Po 50 – 45 4.6 – 1 je černá dáma chycena.



Bílý musí ztratit tempo, aby se dostal do vyhrávající pozice.

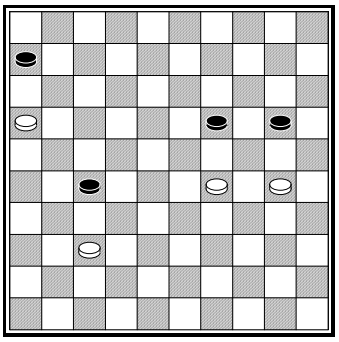
1.50 – 39! 40 – 45

1… 26 – 31 2.32 – 27 31 x 22 4.39 x 6 40 – 45 6.6 – 50 +

2.39 – 6!

Bílý táhne na pole 6 právě včas.

2… 26 – 31 3.32 – 27 31 x 22 4.6 x 50 + nebo
2… 45 – 50 3.32 – 28 atd. +



V partii bíly udělal chybu, když dovolil černému provést tah s přilepením a zajistit si výhru v proslulé koncovce.

1.30 - 25?

Bílý by prostě mohl remizovat: 1.30 – 24 19 x 30 2.29 – 23 =.

1… 27 – 31
2.25 x 23 31 x 42
3.23 – 19 42 – 47
4.29 – 23 47 – 41

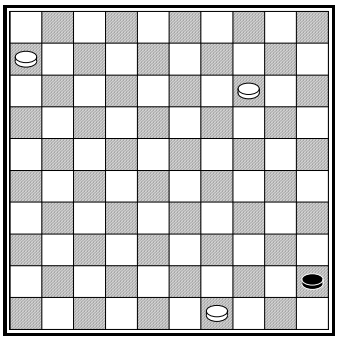
Bílé kameny jsou zablokovány.

5.23 – 18 41 x 14
6.18 – 12 14 – 19!

Měli byste si tuto proslulou koncovku pamatovat! Je velice užitečná.

7.12 – 7 19 – 23!

8… 7 – 1 23 – 45 +
8… 7 – 2 23 - 7 +



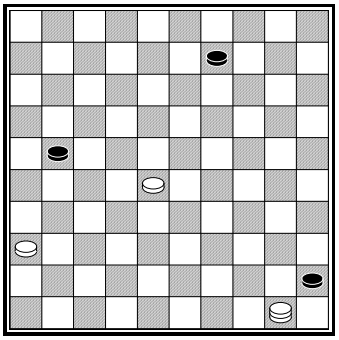
Kameny 6 a 49 umožňují bílému kontrolovat diagonály dvojníka. Jiný kámen se přemístí do dvojníka také.

1.14 – 9! 45 – 50
2. 9 – 3 50 – 45

Je to povinné kvůli hrozbě 3 – 17 +.

3.6 – 1 45 – 50
4.3 – 12 50 – 28
5.49 – 44! 28 x 50
6.1 – 6

Vidíme roli kamene 49, jenž zajišťuje návrat černé dámy na konečné pole dvojníka.



Užitečná koncovka.

1.36 – 31 9 – 14

Černý se musí vyhnout opozici po 9 – 13 2.28 – 23 +.

2.28 – 23 14 – 20
3.23 – 19 20 – 25
4.19 – 13 25 – 30
5.13 - 8 30 – 34

Nyní černý hrozí sérií tahů 34 – 39 50 x 26 45 – 50.

6.31 – 26!!

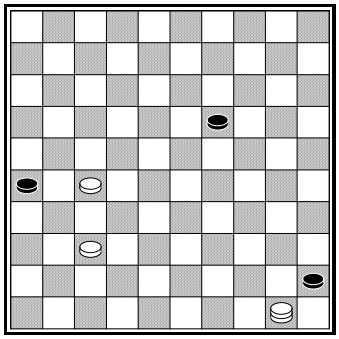
Po 6… 34 – 39 následuje 7.50 x 6 45 – 50 8.26 x 17 +.
6… 21 – 27 7.26 – 21 27 x 16 8.8 – 3 +

6… 34 – 40
7.26 x 17 40 – 44
8.50 x 22 45 – 50
9.8 – 2!

Dáma na poli 2 pomůže přemístit černou dámu na konečné pole dvojníka.

9… 50 – 45
10.22 – 50 45 – 23
11.2 – 7! 23 x 1
12.50 - 45

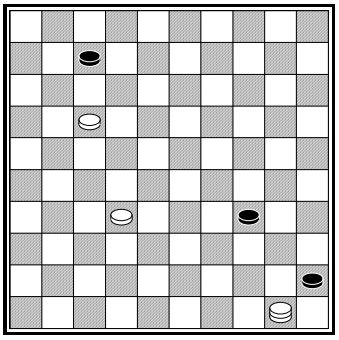
Na dvojníku se černý ocitne v pasti.



V partii bílý zahrál 37 – 32? a černý se vzdal! Ve skutečnosti 1.37 – 32 19 – 23! vede k remíze. Bílý již žádné vyhovující tempo nemá. Po 2.50 – 6 následuje 26 – 31 3.27 x 36 45 – 50 =.

1.50 – 6!

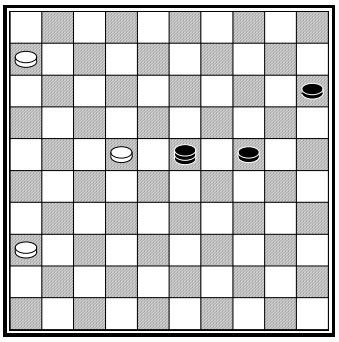
Bílý musí jen táhnout svou dámou nahoru a dolů. Po 26 – 31 vždy může zahrát 37 x 26, aby chytil dámu, jež vznikne na poli 50.



V partii bílý zahrál 1.32 – 27? a po 34 - 39 2.50 x 33 7 – 12 3.17 x 8 45 – 50 partie skončila nerozhodně.

1.32 – 28! 34 – 39
2.50 x 33 7 – 12
3.17 x 8 45 – 50
4. 8 – 2 50 – 45
5.33 – 50 45 – 34
6.2 – 7! 34 x 1
7.50 - 45

Cvičení 36.1 Jak bílý může vyhrát po 1.32 – 28 34 – 40 ?



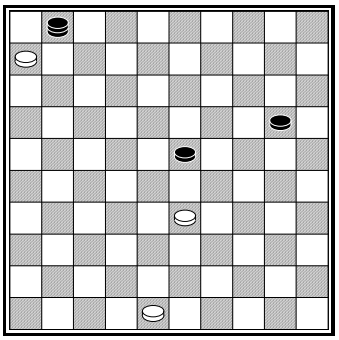
Černé kameny 15 a 24 jsou připraveny chytit budoucí soupeřovu dámu na poli 1.

1… 23 – 1?

Nyní by mohl bílý vynutit remízu: 1.36 – 31 1 – 45 2.31 – 26 45 – 1 3.22 – 17! 1 - 45 4.6 - 1! Bílý může využit kameny 17 a 26 pro chycení soupeřovy dámy! Aby se vyhnul tomuto triku, černý by měl hrát jinak.

1… 23 – 45!

Po 1.36 – 31 45 – 1 2.31 – 26 1 – 45 3.22 – 17 se černý vrátí na pole 1, aby zastavil trik.



V partii, sehrané v mistrovství světa dívek, bílý zahrál

1.48 – 43?

Bílý musí hrát 1.48 – 42 20 – 24 2.42 – 37 24 – 30 3.37 – 32 30 – 35 a nyní:

1) 4.33 – 28? 23 – 29 a máme pozici, jež dostaneme v partii.
2) 4.32 – 28! 23 x 32 5.33 – 29 =

1… 20 – 24
2.43 – 38 24 – 30?

2.43 – 39 je prohrávající tah. Po 2.43 – 38 černý musí zahrát 2… 23 – 29! 3.33 – 28 24 – 30! 4.28 – 22 (nebo 4.38 – 32 30 – 35 5.28 – 22 35 – 40 s pozicí v partii) 29 – 33! Důležitá změna! 6.38 x 28 1 x 45 a vyhraje bílý: 7.22 – 17 45 – 1 8.17 – 11 1 – 45 +

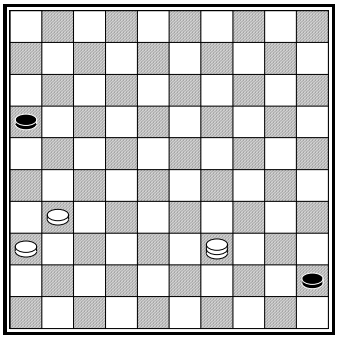
3.38 – 32 30 – 35
4.33 – 28?

Bílý přehlédl variantu 4.32 – 28 23 x 32 5.33 – 29 =

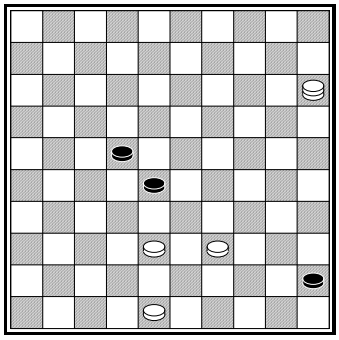
4… 23 – 29
5.28 – 22 35 – 40
6.22 – 18 1 x 37
7. 6 – 1 37 – 23!
8.1 – 6 23 – 1!
9.1 – 28 40 – 44!
10.28 x 50 1 – 6

Krásná koncovka!

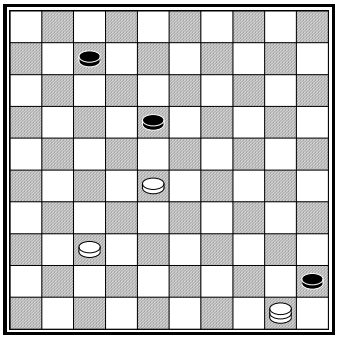
36.6 Kalmakov – Schwarzman, mistrovství světa 2001
Bílý přehlédl vyhrávající tah.



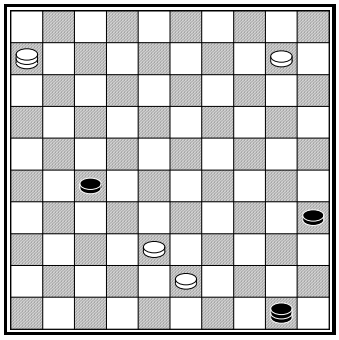
36.1



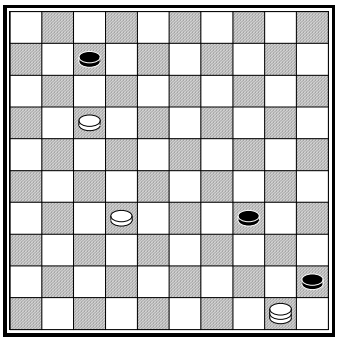
36.5



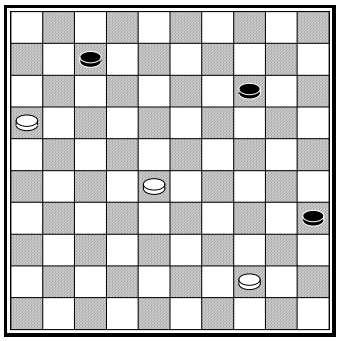
36.2



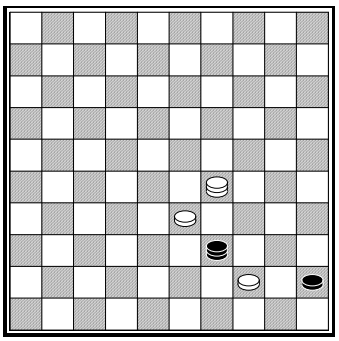
36.6



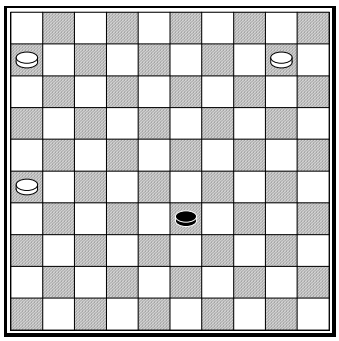
36.3



36.7

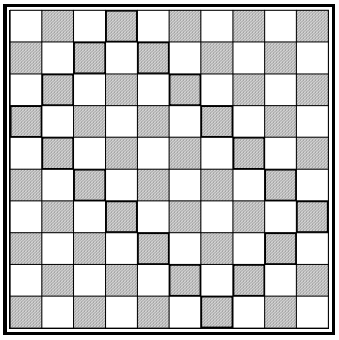


36.4



36.8

37. Kvadranty desky

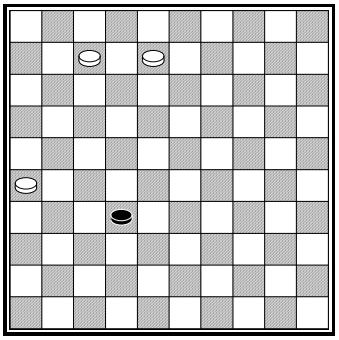


Deska je rozdělena na 5 kvadrantů. Mají tvar obdélníka. V diagramu je znázorněn kvadrant 2 – 25 – 49 – 16.

Deska se skládá z 5 kvadrantů:

- Hlavní diagonála (10 x 1)
- Dvojník (9 x 2)
- 4/15/47/36 (8 x 3)
- 2/35/49/16 (7 x 4)
- 3/25/48/26 (6 x 5)

Když hrajete koncovku, často je velice užitečné uvažovat o kvadranty.



Dva bílé kameny jsou v kvadrantu 2/35/49/16.
Jak uvidíme, kámen 26 má svou funkci v kvadrantu také. V kvadrantu 2/35/49/16 bílý chce donutit soupeře k chybě,

1.8 – 2! 32 – 38

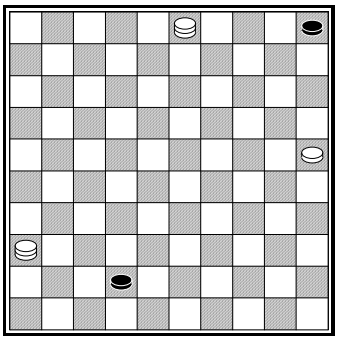
Černý nemůže táhnout na pole 37 kvůli 32 – 37 2. 2 – 19 37 – 42 3.19 – 37! 42 x31 4.26 x 37 +.

2.2 – 19 38 – 43
3.7 – 2! 43 – 49

Bílý umístil do kvadrantu druhou dámu.

Nyní pomocí kamene 26 chytí černou dámu.

4.19 – 35 49 – 32
5.26 – 21! 32 x 16
6.35 - 49



Většinou musíte uvažovat, jak hrát ve dvou kvadrantech. Zde černý získá dámu na poli 47 nebo 48.

1.3 – 20!

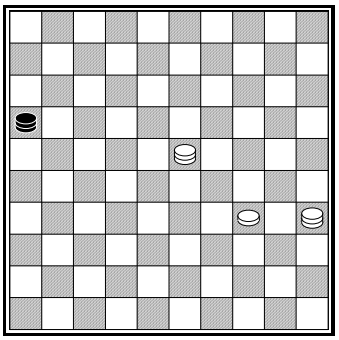
Bílý má v kvadrantu 4/15/47/36 dvě dámy. Po 1… 42 – 47 2.20 – 15 5 – 10 3.15 x 4 47 – 33 bílý zablokuje soupeře: 4.25 – 20 33 x 15 5.36 – 47 +.

1… 42 – 48

Nyní pomocí kamene 25 musí bílý vytvořit pozici pro chycení soupeřovy dámy. Musí uvažovat o tahy 20 – 29 a 36 – 18 najednou.

2.36 – 18!

Pohyby černého jsou omezeny kvadrantem 3/25/48/26. Po 48 - 26 bílý chytí soupeřovu dámu pomocí 3.20 – 42! 26 x 48 4.18 – 34 48 x 30 5.25 x 34 +



Hra probíhá ve dvou kvadrantech, a to v kvadrantu 2/35/49/16 a na dvojníku.

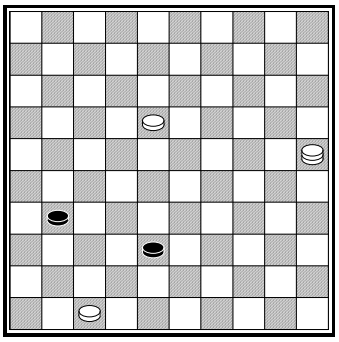
1.35 – 49! 16 - 11

Po 1… 16 – 2 je dáma chycena pomocí 2.34 – 30 2 x 35 2.23 – 40 +.

2.23 - 1!

Velice důležitý tah v koncovkách takového druhu. Dáma na poli 49 hlídá dvojník. Pokud černý zůstane na dvojníku, bíly zahraje 49 – 44 a 1 – 6 +. Takže musí černý dvojník opustit.

2… 11 - 16
3.34 – 29 16 - 2
3.49 – 35 2 - 16
4.1 - 7 16 x 2
5.29 - 24 2 x 30
6.35 x 24



Uvažovat o případné soupeřovy tahy to je chytrý nápad. Bílý chce táhnout 31 – 37 a poté má dvě možnosti, jak získat dámu (nemůže zahrát 37 – 42 kvůli 25 – 48):

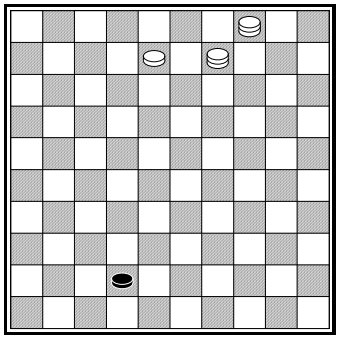
1) 37 – 41 47 x 36 37 – 42
2) 38 – 42 47 x 38 37 - 41

To je logické získat druhou dámu na poli 4, protože potřebujete dámu v kvadrantu 4/15/47/36.

1.18 – 13 31 – 37
2.13 – 9 37 – 41

2… 38 – 42 3.47 x 38 37 – 41 4.25 – 14! 41 – 47 5.9 – 3! +

3.47 x 36 38 – 42
4.25 – 48 42 – 47
5.9 – 4 47 – 33
6.48 – 42 33 x 47
7.4 – 15



V koncovkách tři dámy proti jedné Vám naléhavě doporučujeme si dávat pozor na kvadranty! Táhnout jedinou dámou do kvadrantu, kde jsou soupeřovy dámy, to je nebezpečné.

V příštím tahu černý táhne do kvadrantu 4/15/47/36 nebo 3/25/48/26, Proto bílý rozmístí dvě dámy v každém kvadrantu!

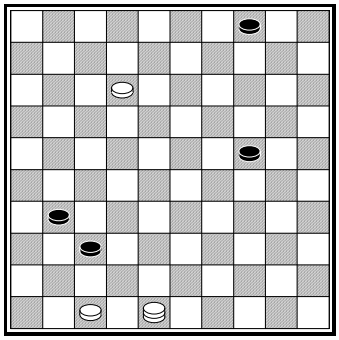
1.8 - 3!

Dáma na poli 9 je aktivní v obou kvadrantech.

1… 42 – 47

1… 42 – 48 2.9 – 25 48 – 37 3.4 – 31 48 x 26 4.25 – 48 +

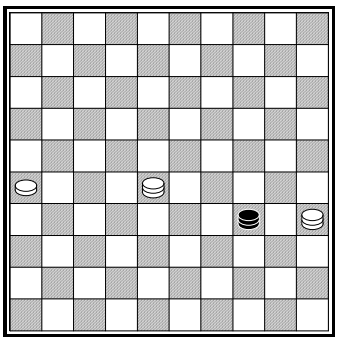
2.9 – 36 47 – 33
3.3 – 20 33 x 15
4.36 – 47



Velmi zajímavá pozice z partie. Bílý si musí zjistit plán černého. 24 – 30 48 x 25 31 – 36 35 – 14 37 – 42 47 x 38 4 – 9 14 x 3 36 – 41. Ta informace pomůže vyřešit, zda musí zahrát 12 – 7 nebo 12 – 8. V partii bílý to přehlédl a lehkovážně zahrál 12 – 7, čím způsobil remízu.

1.12 – 8! 24 – 30
2.48 x 25 31 – 36
3.25 – 14 37 – 42
4.47 x 38 4 – 9
5.14 x 3 36 – 41
6.3 – 14!

Podstata koncovky spočívá v tom, že po tahu 41 – 47 je černá dáma chycena pomocí 8 – 3 +.



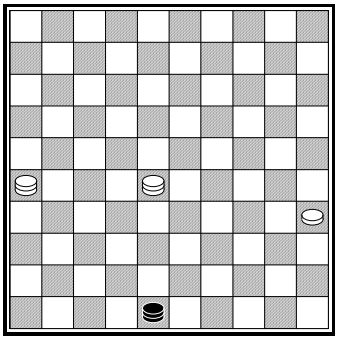
Pozice je remízová, ale černý se nebránil dobře.

1… 34 – 43?

Černá dáma je ve stejném kvadrantu jako bílá dáma na poli 35.

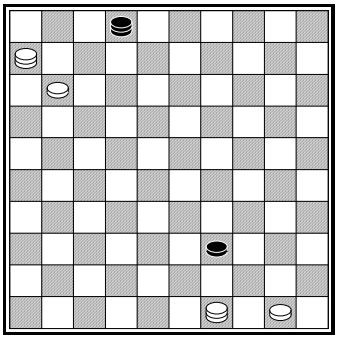
2.35 – 49!

Dáma je každopádně chycena. Po 43 – 16 bílý zahraje 28 – 32 +. Po 43 – 25 následuje 49 – 43! 25 x 43 28 – 37 +.



Cvičení 37.1

Černý na tahu. Jak má zahrát?



V této pozici z partie by mohl bílý krásně vyhrát. Zda se, že pozice je remízová, protože bílý ztratí kámen 11. Může však udržovat soupeřovu dámu v kvadrantu 2/35/49/16.

1.50 – 45! 2 x 16
2.6 x 44 16 – 2
3.44 – 39!

s hrozbou 39 – 30 45 – 40.

3… 2 - 16 4.45 – 40!

Kámen 45 se táhne na pole 29!

4…. 16 – 7
5.39 – 34 7 - 11

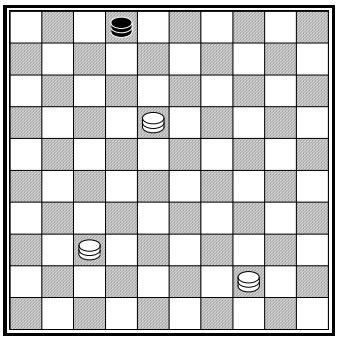
Získá kontrolu nad dvojníkem. Bílý hrozí zahrát 49 - 44 1 - 6 +.
Pokud černý zahraje 5… 7 – 16, nejrychlejší způsob výhry je zahrát 6.49 – 44! (s hrozbou 34 – 43 16 x 49 40 – 35 +) 16 – 2 7.34 – 30 2 x 35 8.44 – 49 +.

6. 34 – 1! 11 - 2
7.40 – 34! 2 – 16
8.34 – 29 16 – 2
9.49 – 35

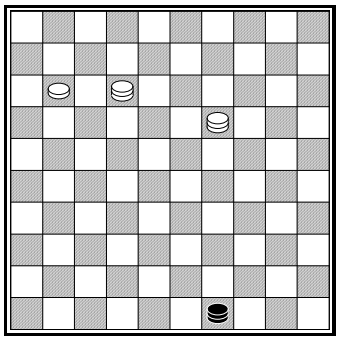
Cvičení 37.2

Ukažte, jak pomocí stejné strategie bílý vyhraje po tahu černého 2… 16 – 7.

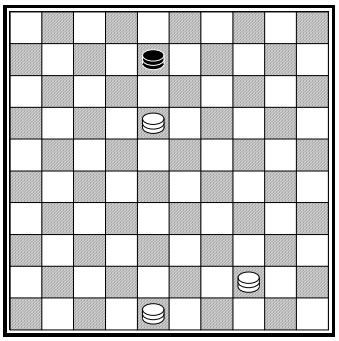
37.1 až 37.8 Koncovku vyhraje bílý. Dávejte si pozor na kvadranty!



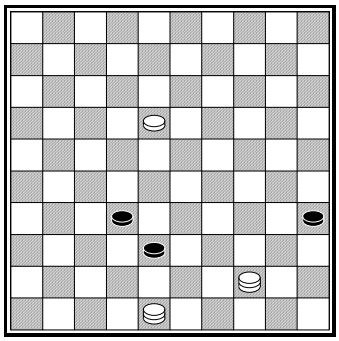
37.1



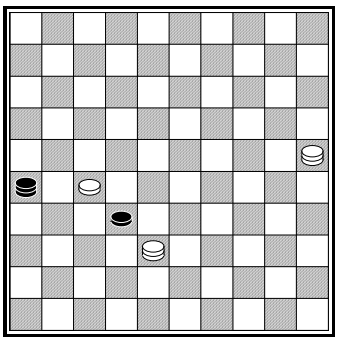
37.5



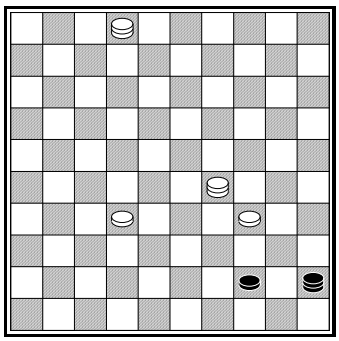
37.2



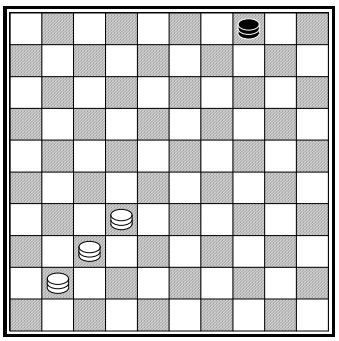
37.6



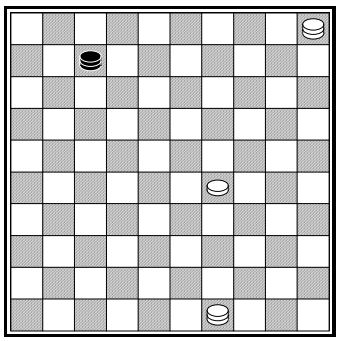
37.3



37.7



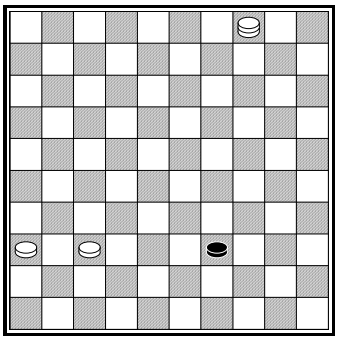
37.4



37.8

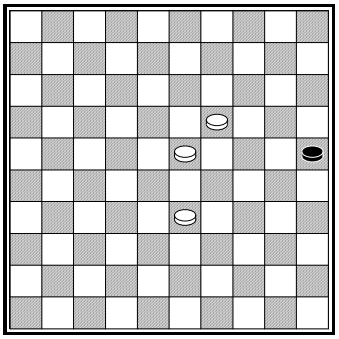
38. Vynucený chyták dámy

Někdy soupeř získá dámu, ale můžete ji hned chytit. Takovou situaci nazýváme **chyták dámy**.



1.4 – 27 39 – 44
2.37 – 32

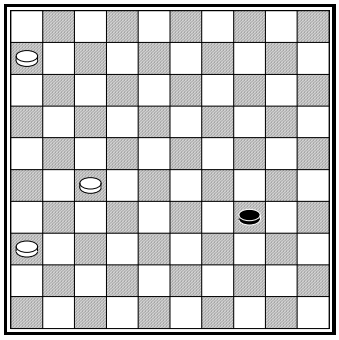
Černá dáma je v chytáku. Po 44 – 49 ji bílý chytá tahem 27 – 16 +. Po 44 – 50 je dáma chycena pomocí 32 – 28 50 x 31 36 x 27.



Bílý může chytit budoucí dámu jen na poli 50, takže musí zabránit tahu černého na pole 49.

1.19 – 13 25 – 30
2.13 – 8 30 – 34
3.8 – 2 34 – 40
4.2 – 35! 40 – 45
5.35 – 19 45 – 50
6.23 – 5 50 x 19
7.5 x 23

Pro chycení soupeřovy dámy potřebujete dvě věci. Musíte nasměrovat soupeřův kámen do příslušného pole a připravit tam chyták.



Bílý chce, aby černý táhl na pole 44. Musí zabránit tahu černého na pole 48. Připravuje chyták, aby schytal jeho dámu na poli 49 nebo 50.

1.6 – 1 34 – 39
2.1 – 29!

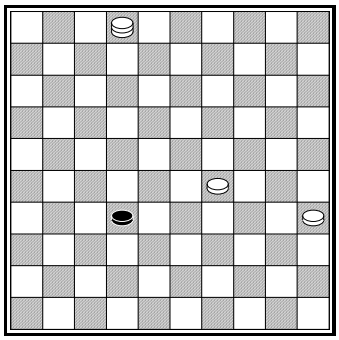
což zabraňuje tahu černého na pole 43 kvůli 29 – 38! 43 x 21 36 – 31 s opozicí.

2… 39 – 44
3.29 – 38 44 – 49

Chyták byl připraven pro pole 50 (38 – 33), ale pokud černý táhne na pole 49, chycení dámy se odloží o jeden tah. Je to velmi důležité si pamatovat na následující situaci!

4.38 – 32!!

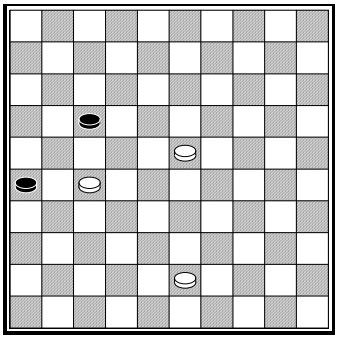
V dalším tahu je černá dáma chycena. Například: 49 – 35 5.32 – 19 +.



Obdobná situace. Černý je nasměrován na pole 41. Poté černá dáma je chycena chytákem.

1.2 – 16 32 – 37
2.16 – 38 37 – 41
3.29 – 24 41 – 47
4.33 – 29

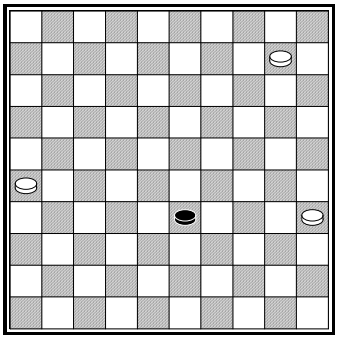
A v příštím tahu je dáma chycena.



Obvykle pronikáte do dámy kamenem nejbližším do dámové řady (získáváte dámu). Není to vždy ten nejlepší postup. V tomto případě se musíte soustředit na tom, jak vytvořit správný chyták.

1.43 – 38! 17 – 21
2.27 x 16 26 – 31
3.16 – 11 31 – 36
4.11 – 7 36 – 41
5.7 – 2!

Po 5… 41 – 46 6.2 – 19 v příštím tahu bílý chytí dámu tahem 19 – 5.
Po 5… 41 – 47 je dáma chycena tahem 6.23 – 19 +.



To je velmi užitečná koncovka. Vyskytla minimálně v 5 oficiálních partiích nahraných do databázi Turbo Dambase. V 3 z 5 případů bílý chybně zahrál 10 – 5?, což způsobilo remízu.

1.10 – 4! 33 – 38

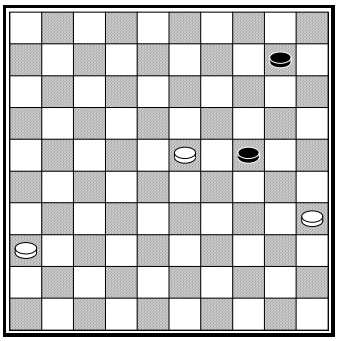
1… 33 – 39 2.4 – 22 39 – 43 3.22 – 28
s perfektním chytákem.

2.4 – 10! 38 - 43

Bílý ztrácí tempo, aby se v správný čas dostal do potřebné pozice. Černý nemůže táhnout na pole 42 kvůli 10 – 37 +.

3.10 - 28

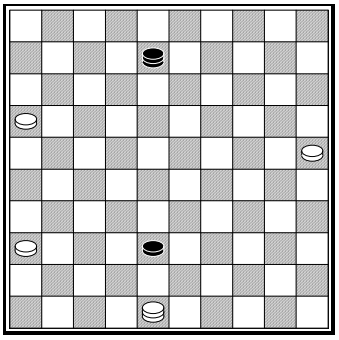
Chyták je připraven.



V této pozice z partie mladý Ajnur Šajbakov nespěchal získat dámu pomocí kamene 23, nýbrž provedl vyhrávající tah.

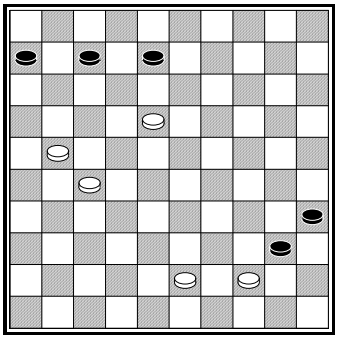
1.36 – 31! 10 – 14
2.31 - 26! 14 – 19
3.23 x 14 24 – 29
4.14 – 10 29 – 33
5.10 – 5??

Bílý byl příliš netrpělivý. Než zahrál, musel analyzovat koncovku do konce. Černému se podařilo remizovat, protože se po 33 – 39! 6.5 – 28 39 – 43 bílý dostal do správné pozice v nevhodný čas!



Černý byl na tahu a chtěl vynutit remízu, ale byl netrpělivý. Než táhl na pole 26, musel se dočkat, až provede soupeř tah kamenem 16 nebo 25. Po okamžitém tahu na pole 26 černý narazil na chyták.

1… 8 – 26?
2.36 – 31! 26 x 37
3.48 x 31 38 – 43
4.31 – 18!



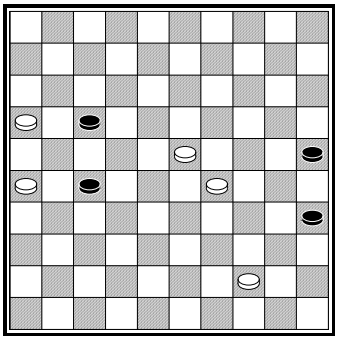
Bílý byl v časové tísni. Neměl dost času, aby si všechno pečlivě spočítal, a zkusil si to odhadnout.

1.18 – 13?

Měl zahrát 1.44 – 39 40 – 45 2.21 – 17 s tahy s přilepením po 45 – 50.

2… 40 x 38
2.13 x 11 6 x 26

Nyní měl čas na výpočty, ale bylo pozdě. Vrazí do chytáku.
3.27 – 22 38 – 42 4.22 – 18 42 – 47 5.18 – 13 (5.18 – 12 47 – 29 6.12 – 8 29 – 33 +) 47 – 20 6.13 – 8 20 – 33! +



Bílý (J.P. Drost) si všechno dobře spočítal a vyhrál koncovku krásným způsobem:

1.16 – 11! 17 x 6
2.26 – 21 27 x 16
3.23 – 19 16 – 21
4.19 – 14 21 – 27
5.14 – 10

Po 5… 27 – 32 6.10 – 5 32 – 38 7.29 – 24 černý není schopen odvrátit hrozbu 24 – 20 +. Proto musí obětovat dva kameny.

5… 35 – 40
6.44 x 35 25 – 30
7.35 x 24 27 – 32
8.10 – 4 32 – 37

Formace 24/29 bílému pomáhá. Po 32 – 38 by byla výměna kamene: 4 – 27 38 – 42 27 – 38 42 x 33 29 x 38 +.

9.4 – 27 6 – 11

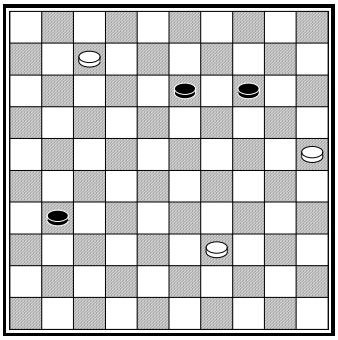
9… 37 – 41 10.27 – 32 +

10.27 – 38 11 – 17
11.38 – 47 17 – 22
12.24 – 20 22 – 28
13.20 – 15 28 – 32
15.15 – 10 37 – 41

15… 37 – 42 16.47 x 33 37 – 41 17.33 – 47 41 – 46 18.10 – 5 +.
Bílý by také mohl zahrát 15.29 – 24 37 – 41 16.47 x 36 32 – 38 17.36 – 31 38 – 43 18.16 – 49 43 – 49 19.48 – 43 +.

16.47 x 36 32 – 38
17.36 – 27 38 – 42
18.27 – 38 42 x 24

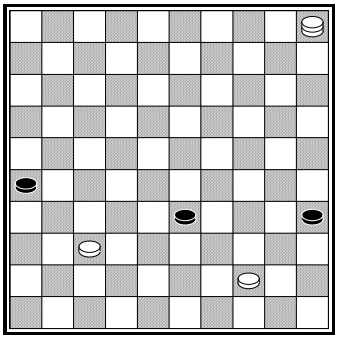
Černý partii vzdal.



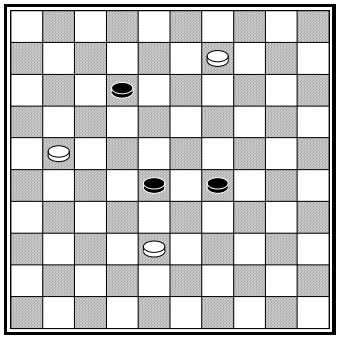
Bílý by mohl vynutit hru s chytákem:

1.7 – 2! 14 – 19
2.25 – 20 19 – 24
3.2 x 30 31 – 37
3.20 – 15!

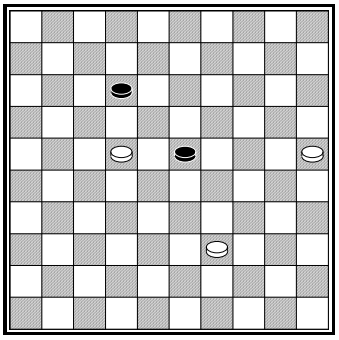
Po 37 – 41 následuje 4.30 – 19.
Po 37 – 42 následuje 4.39 – 34 +.



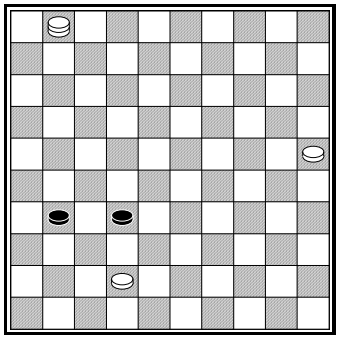
38.1



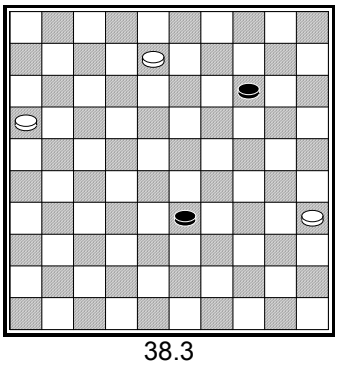
38.5



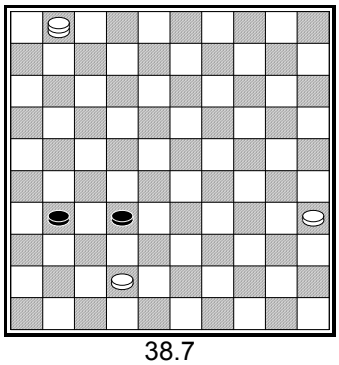
38.2



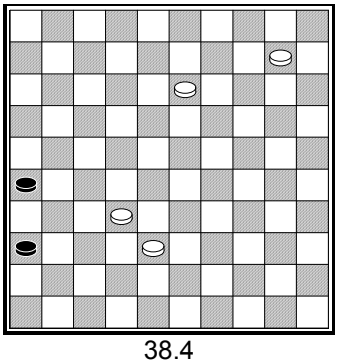
38.6



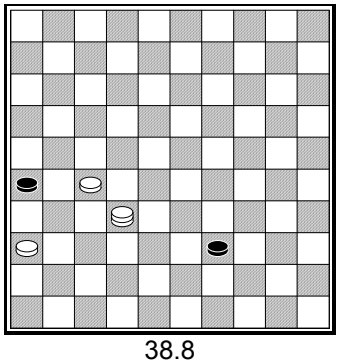
38.3



38.7



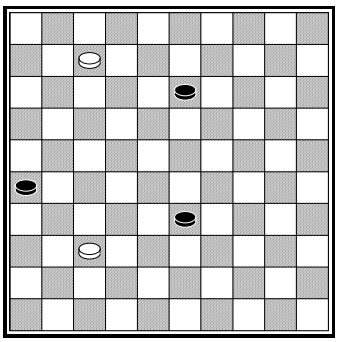
38.4



38.8

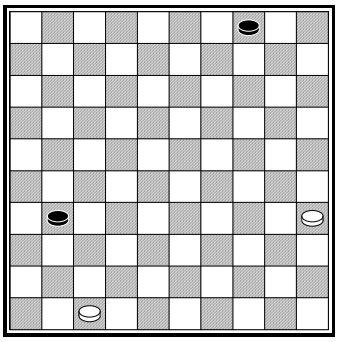
39. Taktika v koncovkách

V kombinacích, jež se provádí v koncovkách, důležitou roli hrají forcingy a oběti.



Bílý útočí na oba černé kameny a ukončuje partii drobnou kombinací.

1.7 – 2! 13 – 18
2.2 – 11 33 – 38
3.11 – 7 18 – 22
4.7 – 16! 26 – 31
5.37 x 26 38 – 42
6.16 – 27! 22 x 31
7.26 x 48



Každému hráči zůstaly jen dva kameny, ale bílý stejně vyhraje pomocí kombinací!

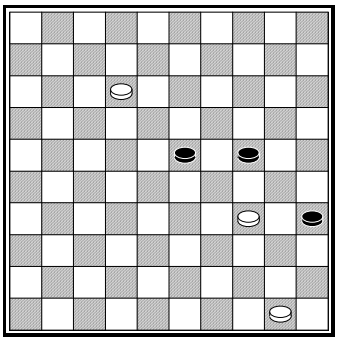
1.35 – 30 4 – 9

Černý se musí vyhnout opozici (4 – 10 47 – 41 B+).

2.30 – 24 9 – 13
3.24 – 20 13 – 19
4.20 – 15 19 – 23
5.15 – 10 23 – 29
6.10 – 5 29 – 34

Po 6… 29 – 33 bílý hraje 7.5 – 37 31 x 42 8.47 x 29. Nyní může tuto taktickou příležitost vynutit.

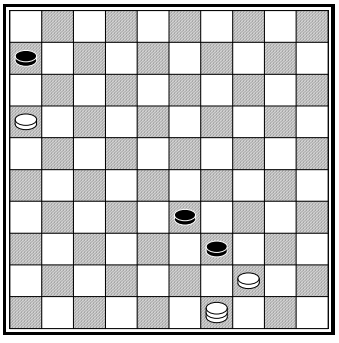
7.5 – 23 34 – 39
8.23 – 28 39 – 43
9.28 – 37 31 x 42
10.47 x 49



1.12 – 7 23 – 28
2. 7 - 1

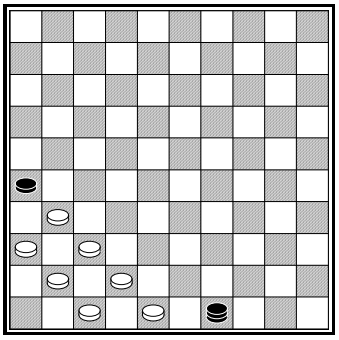
Černý nemůže pokračovat tahem 2… 28 – 32 kvůli úderu 3.34 – 29 24 x 33 4.1 – 40 35 x 44 5.50 x 37 +.
Po 2… 24 – 30 3.34 x 25 28 – 32 bílý vyhraje pomocí 4.1 – 23 32 – 38 5.23 – 29 38 – 43 6.29 – 40 35 x 44 7.50 x 48 +.

2… 35 – 40
3.34 x 45 28 – 32
4.1 – 23 32 – 38
5.23 – 37 38 – 43
6.37 – 48 43 – 49
7.48 – 30! 24 x 35
8.50 – 44 49 x 40
9.45 x 34



1.44 – 40 39 – 44
2.49 – 21! 44 x 35
3.21 – 17 33 – 38
4.16 – 11!

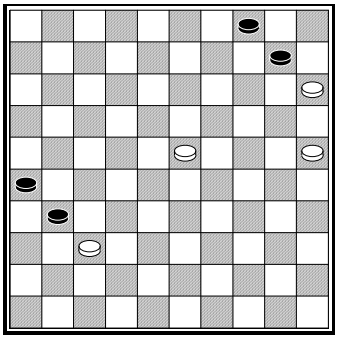
Bílý chce použít pro úder kámen 16, zatímco černý nemůže kámen obětovat!



Zdá se, že pozice bílého je prohrávající. Všechny jeho kameny jsou pozadu diagonály 16/49 kontrolované černou dámou.
To je ale překvapení! Bílý může soupeřovu dámu zablokovat!

1.31 – 27! 49 x 16
2.37 – 32 16 x 49
3.42 – 38 49 x 46
4.36 – 31 26 x 37
5.47 – 41 37 – 42
6.48 x 37

Černá dáma se dusí...

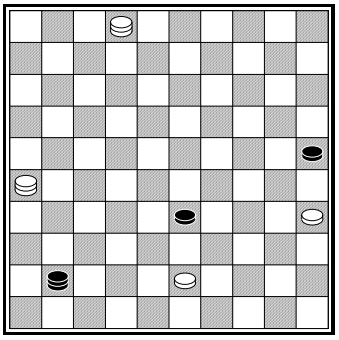


Bíly by mohl tahem 1.37 – 32 remizovat. ale myslel si, že zmůže vynutit remízu rychleji.

1.23 – 19 31 x 42
2.25 – 20?

Černý uviděl klasickou vazbu pro ukončení partie.

2… 42 – 48
3.20 – 14 48 – 25!
4.14 x 5 25 – 14
5.19 x 10 26 – 31



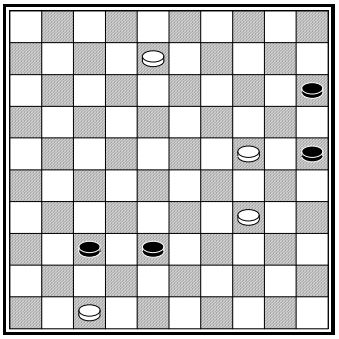
1.26 - 42

Zdá se, že nyní může černý vynutit remízu, ale bílý připravil trik.

1… 41 – 32 2.42 x 20!

což vytváří volné tempo pro chycení černé dámy.

2… 32 x 49
3.2 – 7 25 x 14
4.7 – 44 49 x 40
5.35 x 44

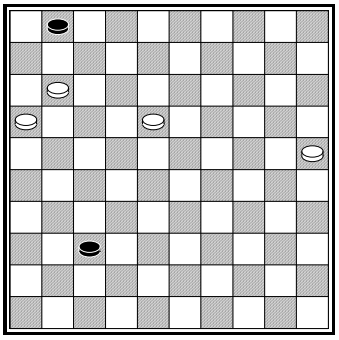


Bílý provádí kombinaci s výběrem černým způsobu braní.

1.47 – 42! 38 x 47

Po 1… 37 x 48 následuje 2.8 – 2 atd. +

2.8 – 3 47 x 20
3.34 – 30 25 x 34
4.3 x 26



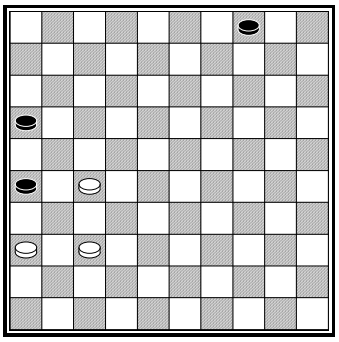
V této kompozici (Leo Springer) bílý chytá soupeřovu dámu neobvyklým způsobem.

1.18 – 12 37 – 42
2.11 – 7 42 – 48
3. 7 – 2 48 – 26

Černý chce zmenšit počet bílých kamenů do třech, aby remizoval. Nyní bílý soupeře oklame.

4.16 – 11! 26 x 3
5.11 – 7! 1 x 12
6.2 - 19

Kámen 12 blokuje vlastní dámu. V dalším tahu je černá dáma chycena.

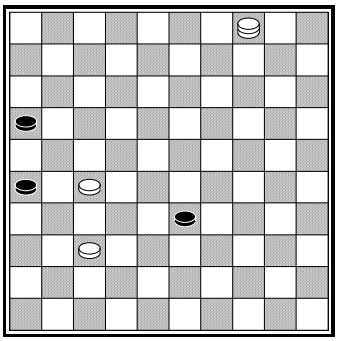


To je proslulá kompozice A. Molimarda. Pro výhru v této koncovce bílý používá velice užitečné triky.

1.36 – 31!

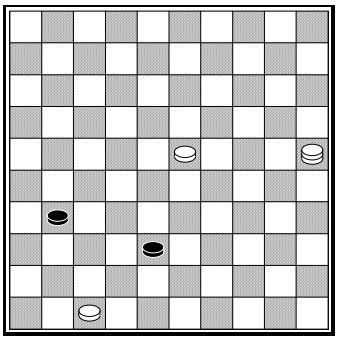
Pokud bílý bude spěchat a zahraje 1.27 – 22? 16 – 21 2.22 – 18 21 – 27 3.18 – 12 26 – 31 37 x 26 27 – 32, skončí partie nerozhodně.

1… 4 - 9
2.27 – 22 9 – 13
3.31 – 27 13 – 19
4.22 – 18 19 – 24
5.18 – 13 24 – 29
6.13 – 9 29 – 33
7. 9 – 4



Bílý hrozí kombinací 37 – 31 26 x 37 27 – 21 16 x 27 4 x 15, takže musí černý přinést oběť

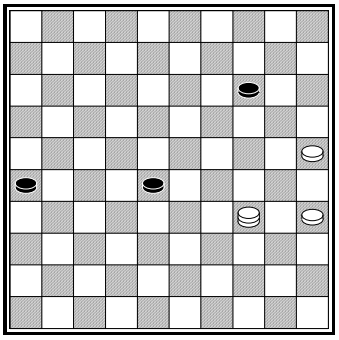
1) 7… 16 – 21 8.27 x 16 33 – 39 9.4 – 22 39 – 43 10.22 – 31 a je v chytáku.+
2) 7… 26 – 31 8.37 x 26 16 – 21 (Jinak bílý zahraje 26 – 21 s hrozbou 27 – 22 +.) 9.27 x 16 33 – 38 (33 – 39 4 – 22 39 – 43 22 – 31 +) 10.4 – 10 38 – 43 (38 – 42 10 – 37 +) 11.10 – 32 +.



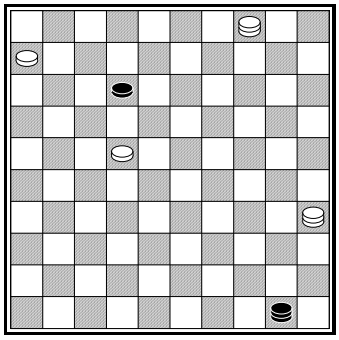
Tato partie vypadá jako nerozhodná, ale bílý připravil hezký trik.

1.25 – 30! 31 – 37
2.47 – 41! 37 x 46
3.30 – 19

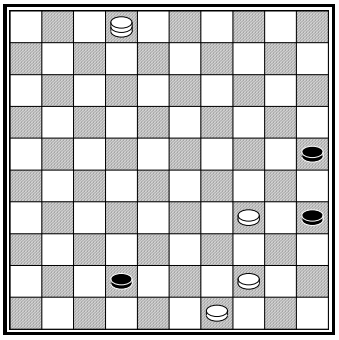
Proti 23 – 5 + žádný vyhovující tah není.



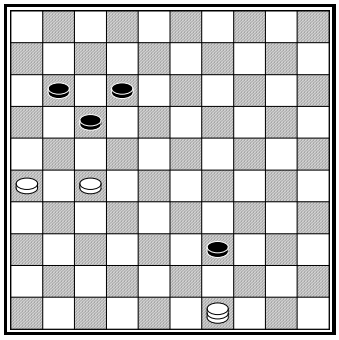
39.1



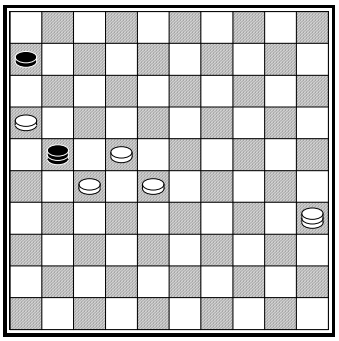
39.5



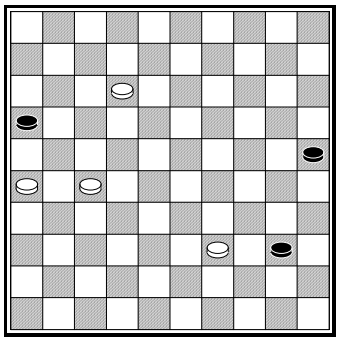
39.2



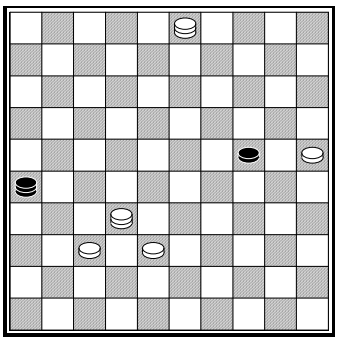
39.6



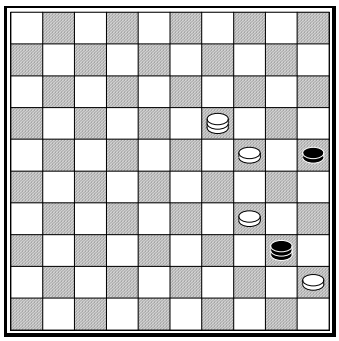
39.3



39.7



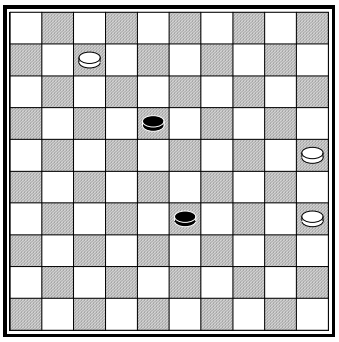
39.4



39.8

40. Užitečné koncovky

Ukážeme Vám pěkné koncovky, jež vznikají v partiích.



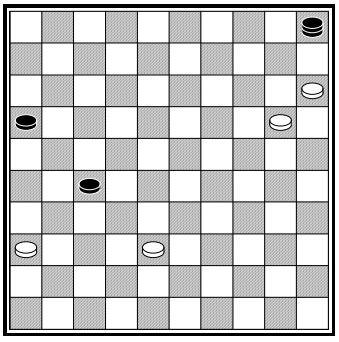
G. Heerema – M. de Jong

Bílý přehlédl možnost chytáku.

1.7 – 1! 18 – 22
2.1 – 6 22 – 28
3.25 – 20 28 – 32
4.6 x 39 32 – 37
5.35 – 30 37 – 42

Po 5… 37 – 41 následuje 6.39 – 28 41 – 47 7.20 – 15 47 – 36 8.28 – 41 36 x 47 9.30 – 24 +.

6.39 – 28! 42 – 48
7.28 – 14 48 x 30
8.14 – 3 +



Mironov – Čižov

1.38 - 33

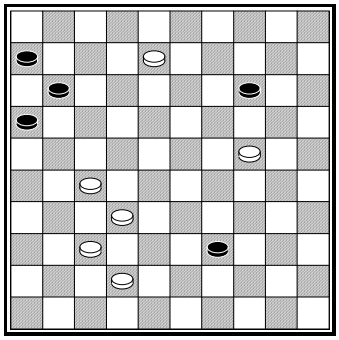
1.20 – 14 5 x 43 2.15 – 10 se trestá sérií tahů 43 – 32 3.10 – 4 16 – 21 4.4 x 31 21 – 26 +.

1… 16 - 21 2.33 - 29?
Uvidět možnost remíze nebylo to snadné. 2.36 – 31! 27 x 36 3.33 – 29 21 – 27 4.29 – 24 a žádný chyták pro bílého již černý nezmůže připravit. Mohl by vyhrát, jen kdyby byl na tahu bílý.

2… 21 - 26! 3.29 - 24

Po 3.20 – 14 5 x 34 4.36 – 31 (15 – 10 34 – 23 +) 26 x 37 5.15 – 10 následuje 6.34 – 43! a je bílý v chytáku.

Cvičení 40.1 Jak černý vyhrál v této pozice?



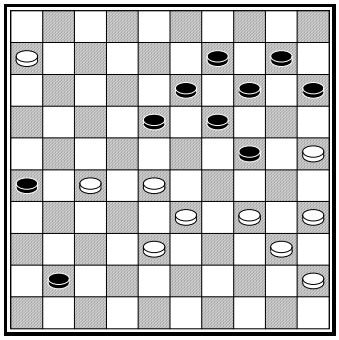
H. Meijer – V. Ščogolev

Aby koncovku vyhrál, potřebuje bílý provést pár kombinací.

1.8 – 3 39 – 44
2.3 x 20!!

Po 2.3 x 25 by se černý prohře vyhnul. Po 3 x 20 má 3 varianty, ty jsou prohrávající kvůli kombinaci.

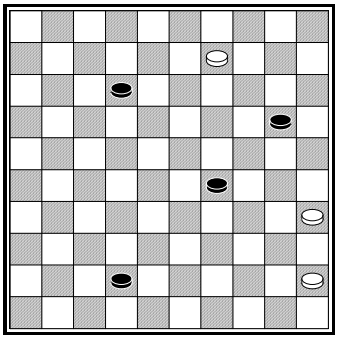
1) 2… 44 – 50 3.27 – 22 50 x 17 4.32 – 28 17 x 47 5.20 – 15 47 x 20 15 x 47 +
2) 2… 44 – 49 3.32 – 28 49 x 21 4.37 – 32 21 x 47 5.20 – 15 +
3) 2… 11 – 17 3.27 – 21 16 x 47 4.20 – 15 47 x 20 5.15 x 50 +.



Baba Sy – Agafonov

Černý útočil tahem 18 – 23? a tím dal soupeři volné tempo. Bílý provedl krásnou kombinaci!

1… 18 – 23
2. 27 - 21 23 x 43
3. 6 - 1 26 x 17
4.25 - 20 14 x 25
5.35 - 30 24 x 44
6.34 - 30 25 x 34
7.1 x 46



C. van Leeuwen – Ščogolev

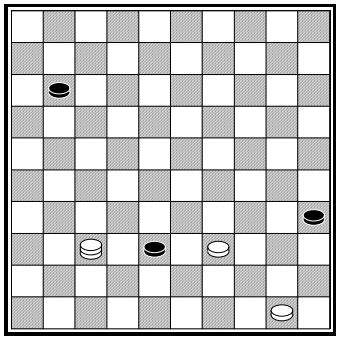
Bílý si myslel, že zmůže vynutit remízu, pokud zaútočí na kameny 12 a 20.

1.9 – 3?

Uvažoval jenom o tahy s předním černým kamenem 42.

1… 20 – 25!
2.3 x 48 29 – 34
3.48 x 30 25 x 34

Nepříjemné překvapení…



H. Jansen – A. Abidin

Bílý by mohl vyhrát krásným způsobem, ale to přehlédl a myslel si, že partie skončí nerozhodně.

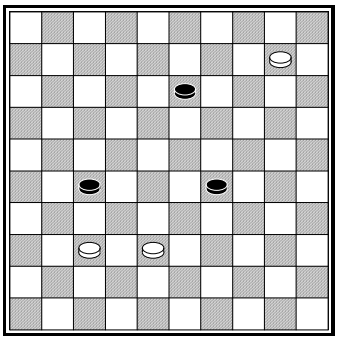
1.39 – 33! 38 x 29
2.37 – 42 29 - 34
3.42 – 48 34 – 40
4.48 – 42!!

Tím bílý předběhl soupeřově oběti 40 – 44 50 x 39 35 – 40 (jenž by způsobila remízu), protože by pak následovalo 39 – 34 40 x 29 42 x 15 +.

4… 11 – 17
5.42 – 38 40 – 45

Po 5… 17 – 22 bílý bere kámen 40 pomocí 6.38 – 33! 22 – 27 7.50 – 45 +.
Nyní má černý kámen na poli 45. Bílý musí zajistit kontrolu nad polem 49, protože po soupeřovu tahu 35 – 40 musí táhnout dámou na pole 49.

6.38 – 27! 35 – 40
7.27 - 49

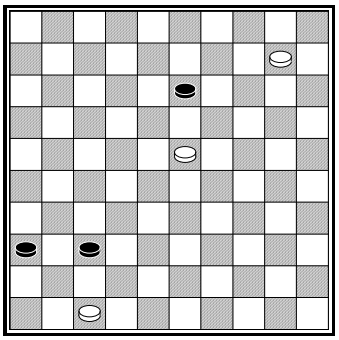


W. Leijenaar – J. Oost

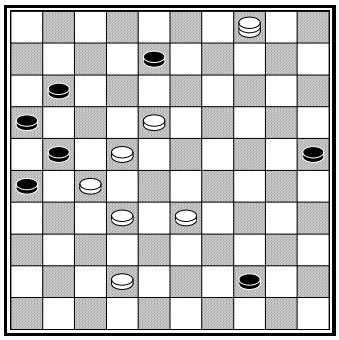
Bílý nevyhraje tahem 1.10 – 4? kvůli soupeřovu tahu s přilepením 27 – 32! =.
V partii bílý zahrál 1.10 – 5, načež černý by mohl zareagovat 1… 29 – 34 2.5 – 28 27 – 32! 3.38 x 27 13 – 19 4.32 x 14 34 – 39 =.

1. 38 – 32! 27 x 38
2.10 - 4

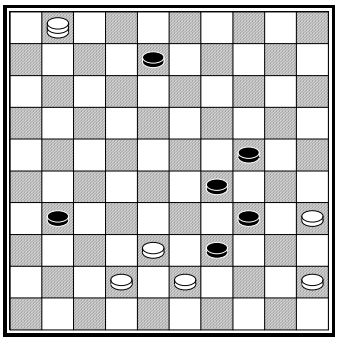
Řešením je oběť! 2… 13 – 19 3.4 – 27 dává bílému snadnou výhru.



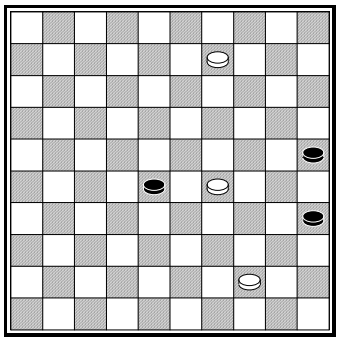
40.1



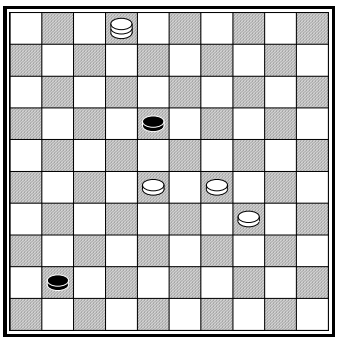
40.5



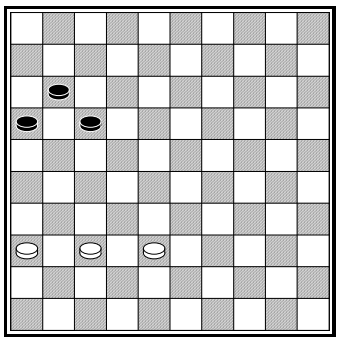
40.2



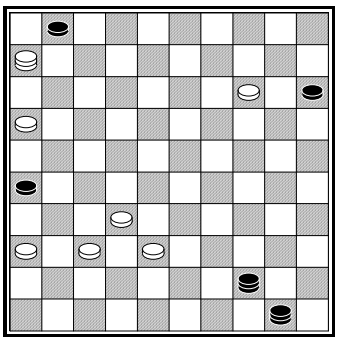
40.6



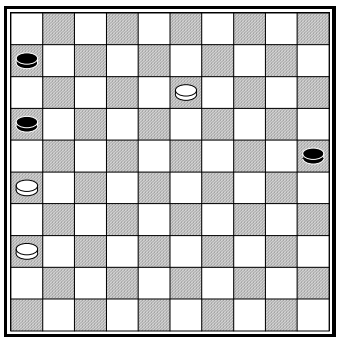
40.3



40.7



40.4



40.8

Řešení. Lekce 31 až 40

Lekce 31. Další vazby

C 31.1 27 – 22 18 x 27 34 – 30 25 x 34 35 – 30 24 x 44 33 x 24 19 x 30 49 x 7

C 31.2 27 – 21 16 x 27 33 – 28 22 x 44 31 x 22 18 x 27 43 – 39 44 x 33 38 x 16

C 31.3 26 – 21 16 x 27 32 x 21 17 x 26 28 x 17 12 x 21 35 – 30 24 x 35 29 – 24 20 x 29 34 x 5

C 31.4 38 – 33 21 x 32 33 – 29 23 x 34 39 x 30 25 x 34 24 – 20 15 x 24 43 – 38 32 x 43 48 x 6

C 31.5 35 – 30 24 x 35 37 – 31 26 x 37 47 – 41 37 x 46 29 – 24 46 x 30 34 x 5

C 31.6 29 – 24 20 x 29 25 – 20 14 x 25 27 – 21 16 x 27 38 – 32 27 x 40 45 x 5

C 31.7 36 – 31 26 x 30 40 – 34 24 x 42 34 x 5

C 31.8 30 – 24 20 x 29 39 – 34 29 x 49 31 – 26 49 x 21 26 x 10

Lekce 32. Koncovky

Cvičení 32.1 Pole 34

Cvičení 32.2 Pole 3

Cvičení 32.3 4 – 13! ; 2 - 24? 14 – 20 24 x 15 41 – 47

Cvičení 32.4 36 – 31 13 x 36 35 – 30 25 x 34 45 x 23

Lekce 33. Opozice

33.1 32 – 28 23 x 32 42 – 38 32 x 43 49 x 38

33.2 38 – 33 27 – 32 43 – 39 32 – 38 42 – 37 38 x 29 37 - 32

33.3 41 – 37 12 – 18 37 – 32 18 – 23 32 – 28 23 x 32 31 – 27 32 x 21 26 x 17

33.4 48 – 42 32 – 38 29 – 23 38 x 18 42 – 38
33.5 44 – 40 24 – 29 40 – 35 29 – 34 35 x 24 34 – 40 39 – 34 40 x 20 43 – 39 20 – 24 39 - 34

33.6 48 – 43 25 – 30 43 – 39 16 – 21 38 – 32

33.7 38 – 32 30 – 35 39 – 33! 29 x 27 40 – 34

33.8 50 – 45 14 – 19 44 – 39 19 – 24 39 – 34 35 – 40 34 – 30 24 x 35 45 x 34

Lekce 34. Dáma proti kamenům

Cvičení 34.1 33 – 29 26 – 31 29 x 9 31 x 31 44 – 40 35 x 33 32 – 28 30 x 39 9 – 3 33 x 22 3 x 27 25 – 30 27 – 43 30 – 35 43 – 49 +

Cvičení 34.2 39 – 48 26 – 31 48 – 43 32 – 37 43 – 48 37 – 41 42 – 37 41 x 32 48 x 26 32 – 38 26 – 48 +

34.1 12 – 7 19 – 23 7 – 1 23 – 28 1 – 29 32 – 38 29 – 42 atd. +

34.2 14 – 9 4 x 13 15 – 10 13 – 19 10 – 4 27 – 32 4 – 10 +

34.3 18 – 12 25 – 30 12 – 7 30 – 34 7 – 1 (nebo nejprve 17 – 11) 34 – 39 17 – 11 6 x 17 1 – 6 +

34.4 2 – 8 17 – 22 8 – 13 (Tah 8 – 3 je vyhrávající také.) 22 – 28 13 – 24 28 – 32 24 – 42 14 – 19 42 – 15 +

34.5 7 – 1 16 – 21 (30 – 35 29 – 24 16 – 21 1 – 18 atd. +) 1 – 12 21 – 27 (21 – 26 12 – 18 30 – 35 29 – 24 +) 12 – 18 27 – 32 29 – 24! 30 x 19 18 – 4 +

34.6 3 – 21 10 – 14 (10 – 15 21 – 38 22 – 28 38 – 24 28 – 32 24 – 42 +; 22 – 28 21 – 38 10 – 14 38 – 15 28 – 32 15 – 42 14 – 19 42 – 15 19 – 23 15 – 20 +) 21 – 38 14 – 19 38 – 15 22 – 27 15 - 4

34.7 9 – 3 29 – 34 (29 – 33 3 – 14 23 – 29 14 – 20 29 – 34 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40 – 45 33 – 50; 23 – 28 3 – 14 28 – 33 14 – 20 +) 3 – 14 23 – 29 14 – 20 29 – 33 20 x 38 34 – 40 38 – 33 40 – 45 33 – 50

34.8 42 – 15 13 – 18 15 – 4 18 – 23 4 – 15 +

Lekce 35. Hlavní diagonála

35.1 34 – 48 31 – 36 48 – 37 +

35.2 14 – 10 31 x 42 41 – 37 42 x 31 10 – 5 +

35.3 5 – 32 +

35.4 5 – 23 21 – 27 23 – 1 27 x 18 1 x 23 +

35.5 10 – 4 16 – 21 4 – 10 21 – 26 10 – 4 +

35.6 44 – 39 21 – 27 39 – 33 27 – 32 5 x 26 36 – 41 26 – 37 41 x 32 28 – 23 32 x 23 48 – 43 +

35.7 23 – 46 22 – 27 (31 – 37 46 x 17 15 – 20 25 x 14 36 – 41 17 – 8 +) 25 – 20 31 – 37 46 x 21 36 – 41 21 – 32 41 – 47 32 – 10 15 x 4 30 – 25 47 x 30 35 x 24 +

35.8 35 – 30 (6 – 1? 24 – 30 =) 24 x 35 6 – 1 12 – 17 1 – 23 +

Lekce 36. Dvojník

Cvičení 36.1 28 – 22 40 – 44 50 x 28 7 – 12 17 x 8 45 - 50 8 – 2 50 – 45 28 – 50 45 – 23 2 – 7 23 x 1 50 – 45 +

36.1 39 – 33 (nebo jiný vyčkávací tah: 39 – 28 nebo 29 – 44) 16 – 21 (45 – 50 31 – 27 +) 28 – 50 21 – 26 31 – 27 26 – 31 50 – 6 31 x 22 6 x 50

36.2 37 – 32 7 – 11 (7 – 12 32 – 27 12 – 17 28 – 23 18 x 29 50 x 6 +) 28 – 23 18 x 29 50 x 6 atd. +

36.3 32 – 28 34 – 39 50 x 33 7 – 12 17 x 8 45 – 50 7 – 2 50 – 45 33 – 50 45 – 23 2 – 7 23 x 1 50 – 45 +

36.4 33 – 28 39 x 6 (39 x 50 29 – 33 +) 29 – 1 6 x 50 1 – 6 +

36.5 38 – 33 28 – 32 33 – 28 22 x 44 15 – 38 32 x 43 48 x 50

36.6 10 – 4 35 – 40 4 x 36 40 – 44 43 – 39 44 x 42 36 – 22 50 x 17 6 x 47

36.7 28 – 22 14 – 19 22 – 17 19 – 23 17 – 11 23 – 29 11 x 2 29 – 33 2 – 24 33 – 39 (35 – 40 24 x 38 40 x 49 38 – 27 +) 44 x 33 35 – 40 24 – 13 40 – 44 13 – 22 +

36.8 10 – 5 33 – 39 (33 – 38 5 – 32 38 x 27 26 – 21 27 x 16 6 – 1 +) 5 – 32 39 – 44 32 – 49 44 – 50 26 – 21 50 – 45 21 – 17 45 – 23 49 – 40 23 x 45 6 – 1 +

Lekce 37. Kvadranty desky

Cvičení 37.1 Správný tah je 48 – 34! Chybné jsou 1… 48 – 43? 2.26 – 48 43 – 16 3.48 – 43 16 x 49 4.28 – 44 + a 1… 48 – 25? 2.26 – 3 25 – 43 3.35 – 30 43 x 25 4.28 – 14 +

Cvičení 37.2 3.44 – 39 7 – 16 4.45 – 40 16 – 7 39 – 34 7 – 11 34 – 1 16 – 2 40 – 34 2 – 16 34 – 29 +

37.1 44 – 35 2 – 16 18 – 7 16 x 2 37 – 14 +

37.2 44 – 49 hrozí jak tahem 48 – 30 18 – 40 +, tak i 49 – 21 18 – 31 +

37.3 38 – 29 32 x 21 29 – 12 +

37.4 41 – 36 4 – 15 32 – 27 15 – 47 27 – 4 47 – 29 37 – 42 39 x 47 4 – 15 +

37.5 19-2 49-44 11-6 44-49 2-16 49-35 6-1 35-44 1-6 44-35 16-2 35-49 12-21 6-11 +

37.6 18 – 12 32 – 37 48 x 26 35 – 40 44 x 35 38 – 43 12 – 8 a nyní: 1) 43 – 48 8 – 3 48 – 39 35 – 30 39 x 25 26 – 48 nebo 2) 43 – 49 8 – 2 49 – 38 26 – 21 38 x 16 35 – 49

37.7 2 – 11 45 – 50 11 – 16 44 – 49 (50 – 45 29 – 33 +) 29 – 1 49 x 27 16 x 49 50 – 28 49 – 44 28 x 50 1 – 6 +

37.8 5 – 23 7 – 11 29 – 1 11 – 16 29 – 23 16 – 2 49 – 35 2 – 16 1 – 7 16 x 2 23 – 19 +

Lekce 38. Chyták dámy

38.1 5 – 23 26 – 31 37 x 26 33 – 38 23 – 19 (nebo někam jinam na hlavní diagonále) 35 – 40 (38 – 43 44 – 39 43 x 34 19 – 28 atd. +) 44 x 35 38 – 43 19 – 28 +

38.2 25 – 20 12 – 17 22 x 11 23 – 28 20 – 15 28 – 32 11 – 7 32 – 37 7 – 2 37 – 42 (37 – 41 2 – 19) 2 – 30 +

38.3 8 – 3 14 – 19 3 – 21 33 – 39 21 – 49 19 – 23 16 – 11 23 – 28 11 – 6 28 – 32 49 x 27 (nebo 49 x 21) 39 – 44 27 – 22 +

38.4 13 – 9 36 – 41 9 – 4 41 – 47 4 – 36 47 x 4 32 – 27 +

38.5 9 – 3 12 – 17 21 x 12 29 – 33 (29 – 34 3 – 25 34 – 40 25 – 39 s výhrou na dvojníku) 38 x 29 28 – 32 3 – 25 32 – 37 12 – 8 37 – 42 (37 – 41 25 – 14 +) 8 – 3 42 – 48 (42 – 47 25 – 14 +) 3 – 26 +

38.6 1 – 34 32 – 38 (32 – 37 34 – 48 37 – 41 42 – 37 +) 42 x 33 31 – 37 34 – 23 37 – 42 23 – 29 +

38.7 1 – 23 31 – 37 42 x 31 32 – 38 31 – 26 38 – 43 23 – 28 +

38.8 32 – 38 39 – 44 (26 – 31 38 – 33 39x28 27 – 22 28 x 17 36 x 27) 38 – 49 44 – 50 49 – 44 +

Lekce 39. Taktika v koncovkách

39.1 25 – 20 14 x 25 35 – 30 +

39.2 34 – 30 35 x 24 2 x 30 25 x 34 44 – 39 34 x 43 49 x 47

39.3 16 – 11 21 x 5 (21 x 23 35 – 40 +) 35 – 19 6 x 28 19 x 46

39.4 3 – 20 26 x 29 32 – 19 24 x 15 19 – 24 29 x 20 25 x 14

39.5 35 – 8 50 x 17 4 – 22 17 x 50 8 x 17 +

39.6 26 – 21 17 x 26 27 – 21 26 x 17 49 – 16 +

39.7 39 – 34 40 x 29 26 – 21 29 – 34 12 – 7 34 – 40 7 – 1 40 – 45 1- 6 25 – 30 6 – 50 30 – 34 50 – 6 34 – 40 6 – 50 +

39.8 34 – 30 25 x 34 19 - 2

Lekce 40. Užitečné koncovky

Cvičení 40.1 3… 26 – 31 4.20 – 14 5 x 30 15 – 10 30 – 19 10 – 4 19 – 41 36 x 47 31 – 36 4 x 31 36 x 27

40.1 23 – 18 13 x 22 10 – 5 36 – 41 47 x 36 37 – 42 5 – 37 42 x 31 36 x 18

40.2 45 – 40 39 x 37 35 – 30 24 x 44 28 – 33 29 x 38 1 x 41 +

40.3 34 – 30 41 – 47 28 – 22 47 x 35 22 x 13 35 x 8 2 x 13

40.4 32 – 28 44 x 22 6 x 44 50 x 31 36 x 27 (ztracená příležitost v partii Čižov – Ba)

40.5 18 – 13 8 x 19 32 – 28 21 x 23 33 – 28 23 x 32 22 – 17 11 x 22 4 x 13 + (ztracená příležitost v partii Dibman – Presman)

40.6 29 – 23 28 x 19 9 – 3 19 – 23 3 – 12! 23 – 28 12 – 21 28 – 33 21 – 43 +

40.7 38 – 32 17 – 22 (16 – 21 32 – 28 21 – 26 36 – 31 17 – 21 28 – 23 11 – 17 23 – 18 +) 37 – 31 11 – 17 (22 - 28 32 x 23 16 – 21 23 – 18 11 – 17 18 – 13 17 – 22 13 – 8 22 – 28 8 – 2 28 – 33 2 – 11 33 – 38 11 – 16 +) 31 – 26 16 – 21 36 – 31 21 – 27 32 x 12 22 – 28 12 – 7 28 – 33 7 – 1 (nebo 7 – 2) 33 – 39 (33 – 38 1 – 29 38 – 43 29 – 38 43 x 32 31 – 27 +) 1 – 6 39 – 43 26 – 21 +

40.8 13 – 8 25 – 30 8 – 2 30 – 34 2 – 35 34 – 39 35 – 49 6 – 11 36 – 31 11 – 17 31 – 27 16 – 21 27 x 16 17 – 22 26 – 21 22 – 28 16 – 11 28 – 33 11 – 6 39 – 44 49 x 40 33 – 38 40 – 49 38 – 42 21 – 17 + (ztracená příležitost v partii Zimmerman – Balédent v roce 1899)

