

Šachové minimum

Stanislav Hoferek



Pôvod obrázku: <http://www.flickr.com/photos/dlkinney/357134468/in/photostream>

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Siedme (2013)	000111

Obsah

Šachové minimum.....	1
Slovo na úvod.....	3
Šachová trivia.....	3
Šachovnica.....	4
Prehľad figúr.....	5
Prehľad figúr v tabuľke.....	6
Cieľ hry.....	6
Kráľ (King).....	7
Dáma (Queen).....	8
Veža (Rook).....	9
Jazdec (Knight).....	10
Strelec (Bishop).....	11
Pešiak (Pawn).....	12
Základy hrania.....	13
Slovník pojmov.....	15
Aktívna a pasívna figúra.....	15
Blunder.....	15
Dvojpešiak a trojpešiak.....	15
Blitz.....	15
Branie mimochodom (En passant).....	15
ELO (alebo Elo).....	16
Garde.....	16
Holand'an.....	16
Krytie figúr.....	16
Mat alebo šach-mat.....	16
Materiál.....	16
Matovanie.....	17
Mincový šach.....	17
Obet'.....	17
Opakovanie ťahov.....	17
Opozícia.....	17
Otvorenie.....	17
Partiár.....	18
Pat (Stalemate).....	18
Rošáda (Castling).....	18
Simultánný šach (simultánka).....	18
Šach.....	18
Šach 960 (Fischerov šach).....	18
Šuster mat (alebo rýchly mat či rýchla smrť).....	18
Väzba.....	19
Vidlička.....	19
Vyčkávací ťah.....	19
Vývin figúr.....	19
Zjednodušenie pozície.....	19
Zóna kontroly.....	19
10 častých otázok ohľadne šachu.....	20
Niekoľko rád ku každej hre.....	22
Zhodnotenie pozície.....	23
Diagramy (mat druhým ťahom).....	24

Predstaviť šach niekomu, kto s ním nemá žiadne skúsenosti, nie je náročné. Oveľa ťažšie je však naučiť hrať šach ako umenie. A práve tým šach je. Niekedy sa uvádza, že šach je šport či relax, občas sa prirovnáva k vojnám, kde našťastie nikto nezomiera a ak vie niekto hrať túto hru naozaj dobre, ide o umenie porovnateľné s akýmkoľvek iným. Ťahať štetcom je podobné ako ťahať šachovým jazdcom či strelcom a pridať jednotlivé tóny môže byť ako získavať súperove figúry a postupovať v matovaní.

História šachu je preberaná na rôznych miestach. Hra pre dvoch, no niekedy až pre štyroch hráčov, pochádza z Indie. Rovnako ako každá iná hra, aj šachová hra sa menila postupom storočí a dostala sa tak k bežným ľuďom, ako aj ku kráľom. Hrať šach znamená používať strategické myslenie, počítat možnosti dopredu a v pravý čas sa rozhodnúť. Šachovnica je miesto konfliktov, kde je na ťahu raz jeden a raz druhý. Dve armády stoja proti sebe a víťazom je ten, kto ich lepšie usporiada a využije špecifiká každej figúry.

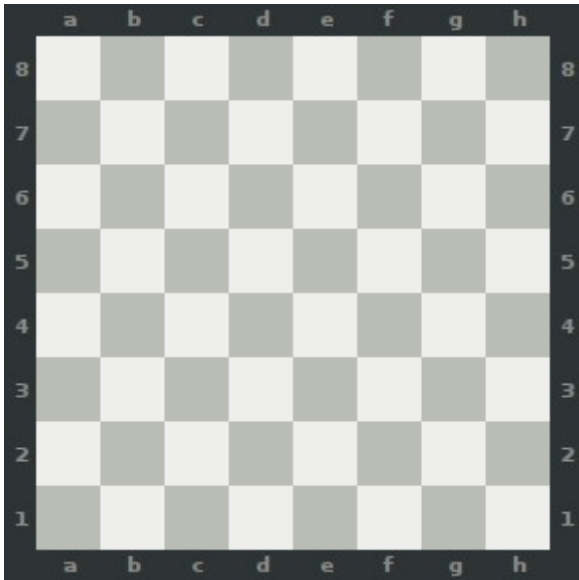
Táto kniha bola vytvorená v Greenie knižnici. V mieste, kde je čoraz viac kníh úplne zadarmo. Ak sa páčila, navštívte prosím stránku Greenie knižnice (Google je určite pozná) a môžete na ňu odporučiť svojich priateľov, budeme len radi.

Šachová trivia

- Moderný šach hrajú dvaja hráči
- Biely hráč začína partiu
- Prvý ťah môže urobiť iba pešiak alebo jazdec
- Hráči sa striedajú, nikto nemôže ťahať dvakrát alebo preskočiť ťah
- Niekedy sa šachy delia na otvorenie, strednú hru a koncovku
- Partia často končí matom – dostať súperovho kráľa do napadnutia (šachu), z ktorého nemôže vystúpiť
- Ten, kto má menej figúr, by mal obmedziť vymieňanie
- Úlohou otvorenia je dostať figúry na čo najlepšie miesta na šachovnici
- Každá figúra môže podporovať iné figúry, či pri nesprávnom postavení brániť v rozvoji
- Šach je logická hra, v ktorej víťazí ten, čo si svoje ťahy lepšie premyslí

Šachovnica

Na to, aby sa dal hrať šach, je potrebné vlastniť šachové figúrky a samozrejme miesto, po ktorom sa tieto figúrky pohybujú, tzv. šachovnicu. Šachovnica je štvorec, ktorý má 64 farebných polí. Vyzerá nejakou nasledovne:




Každé pole na šachovnici má svoju farbu a pozíciu, ktorá je jasne definovaná pomocou riadkov (čísla 1-8) a stĺpcov (A-H). Napríklad políčko A1 je vždy čierne a na začiatku partie je obsadené vežou bieleho hráča. V šachu sa jednotlivé figúry vyhadzujú vyhadzovaním, kde sa jedna figúra dostane na rovnaké pole. Ak napríklad biela dáma pôjde na pole C5, kde je v tej chvíli čierny pešiak, dáma zaujme jeho miesto a pešiak odchádza z hry, stavia sa mimo šachovnice.


Na začiatku partie sa poukladajú figúry tak, že sa prvé dva riadky zaplnia bielymi figúrami a posledné dva čiernymi. Riadok bližšie k stredu šachovnice (druhý a siedmy) sa zaplní pešikmi, vzdialenejšie riadky ostatnými figúrami v nasledovnom poradí: Veže do rohov, vedľa nich jazdci, nasledujú strelci a vedľa nich dvojica dáma a kráľ. Dáma vždy drží farbu, takže biela dáma je vždy na bielom poli (D1) a čierna na čiernom (D8). Kráľ je teda vždy na opačnej farbe.


Pri súťažnom šachu sa často používajú tiež šachové hodiny. Toto zariadenie má pridelený čas pre každého hráča a to, ktorému hráčovi ubieha čas, prepínajú hráči po skončení svojho ťahu.


Prehľad figúr


Každá z armád má spolu 16 figúr. Niektoré sú jedinečné, iné sa opakujú a odlišujú sa od seba hlavne na základe pohybu a svojej hodnoty. Najlepšie a zároveň najcennejšie figúry sú mimoriadne silné hlavne vtedy, keď majú dostatok priestoru. Aj preto je začiatok práve s nimi ťažký a väčšinou sa neodporúča. Rozdelenie figúr vyzerá nasledovne:


Kráľ je základná figúra, pomalá a zraniteľná, ktorú sa snaží dať každý hráč do bezpečia. V koncovej hre, keď je na obidvoch stranách nedostatok figúr, je mimoriadne dôležitá v držaní pozície a podporovaní vlastných jednotiek. Pohybuje sa o jedno políčko na každú stranu a ak je táto figúrka napadnutá, musí s tým urýchlene niečo robiť. 

Dáma je najdrahšia a zároveň najsilnejšia figúrka. Dokáže sa pohybovať ohromnou rýchlosťou a dokáže spolu s akoukoľvek figúrou urobiť veľmi silný útok na súperovho kráľa a ostatné figúry. Je veľmi cenná a tak je nutné snažiť sa o to, aby o ňu hráč zbytočne neprišiel. Pohybuje sa po stĺpcoch, riadkoch a diagonálach o akúkoľvek vzdialenosť. 






Veža je druhá najdrahšia, spolu s dámou sa označuje ako ťažká figúra. Veže sú dve a ich sila je ešte zvýšená vtedy, keď tieto dve figúry spolupracujú. Dokážu sa rýchlo presúvať, ale len ak majú dostatok priestoru. 

Jazdec je ľahká figúra, zameraná na pohyb, ktorý by sa dal popísať písmenom L. Jazdec dokáže prekvapiť širokou škálou použití. Dokáže brániť pešiakov, prispievať k útoku na kráľa či urobiť veľmi efektívnu vidličku na dve iné figúry, napríklad na kráľa a vežu. Pohybuje sa skokmi v tvare písmena L, pričom môže ako jediná figúra prekračovať svoje či nepriateľské figúry. 

Strelec je ľahká figúra, ktorá je dôležitá v útoku a kontrole dôležitých polí. Často sa používa na výmenu za inú figúru a jej silu ovplyvňuje hlavne usporiadanie pešiakov. Pohybuje sa šikmo po diagonálach na neobmedzenú vzdialenosť. 

Pešiak je jednoduchá figúra s nízkou hodnotou, ale množstvom vlastností. Pešiakov má každá strana až osem a môžu sa kryť navzájom a spoločne útočiť. Pohybuje sa o jedno políčko dopredu, prvý pohyb môže urobiť o dva polia. Vyhadzuje došikma a ak sa dostane na poslednú radu, môže sa vymeniť za inú figúru (najčastejšie dámu). 

Prehľad figúr v tabuľke

Figúra	Hodnota	Vzhľad	Hlavná funkcia	Pohyb	Špecifiká
Kráľ King	-		Hlavná figúra, cieľ nepriateľského útoku	1 políčko na akýkoľvek smer, 2 políčka pri rošáde	Šach a mat, rošáda, nemôže vstúpiť do šachu
Dáma Queen	9		Rýchla útočná figúra, cieľ nepriateľského útoku	Ľubovoľná vzdialenosť, ľubovoľný smer (riadky/stĺpce i šikmé diagonály)	
Veža Rook	6		Rýchla útočná figúra, kontrola stĺpcov a riadkov	Ľubovoľná vzdialenosť, riadky a stĺpce	Rošáda
Jazdec Knight	3		Taktická figúra, kontrola stredu šachovnice	Do písmena L, maximálne 8 polí (minimálne 2)	Preskakovanie iných figúr, môže prejsť len z bieleho na čierne a z čierneho na biele pole
Strelec Bishop	3		Taktická figúra, kontrola diagonál a obmedzovanie pohybu súpera	Ľubovoľná vzdialenosť, diagonály (uhlopriečky)	Nemôže prejsť z bieleho na čierne pole a naopak
Pešiak Pawn	1		Základná častica obranného múru, podpora iných figúr	Pohyb o 1 políčko dopredu, na začiatku môže aj 2 políčka, vyhadzovanie do šikma, En passant	Branie mimochodom, premenenie na inú figúru, zrýchlený prvý pohyb, vyhadzovanie do šikma

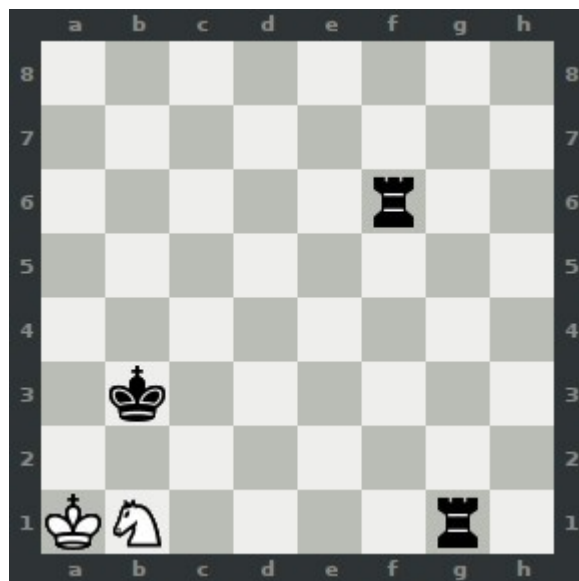
Cieľ hry

Hra končí zmatovaním jedného z hráčov, uplynutím herného času na šachových hodinách (ak sa používajú), vzdaním sa jedného z hráčov alebo dohodnutím sa na remíze. Ďalšie možnosti sú vynútené remízy, a to formou patu, nedostatočného materiálu alebo opakovania ťahov.

Najbežnejší herný scenár je postupný rozvoj pešiakov a hlavných figúr, následne výmeny figúr spojené s útokom a zapojenie ťažkých figúr. K tomu samozrejme využívanie chýb súpera a pripravenie dobrého útoku.

Obrázok: Biely hráč má menej figúr a menej výhodnú pozíciu ako čierny. Nemá možnosť vyhrať partiu, a tak sa pokúša o remízu. Čierny má obrovskú výhodu a môže ľahko zvíťaziť.

V tomto prípade rozhoduje to, kto je na ťahu. Biely stojí v pate, nemôže pohnúť žiadnou figúrou a ak je na ťahu, práve dosiahol remízu. Ak je ťah na čiernom, môže dať mat minimálne dvomi spôsobmi.



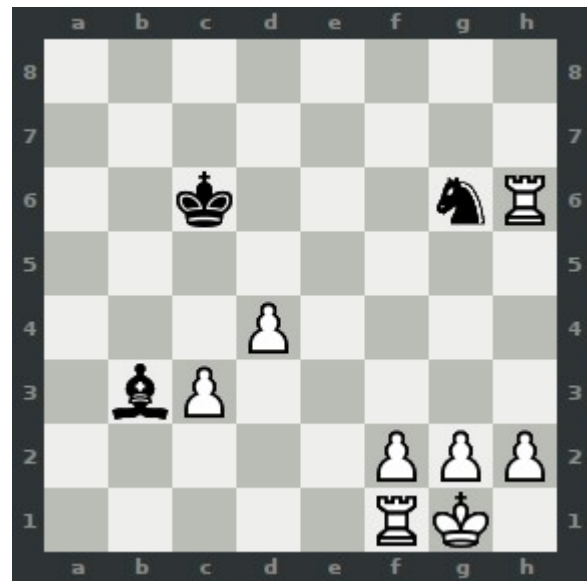
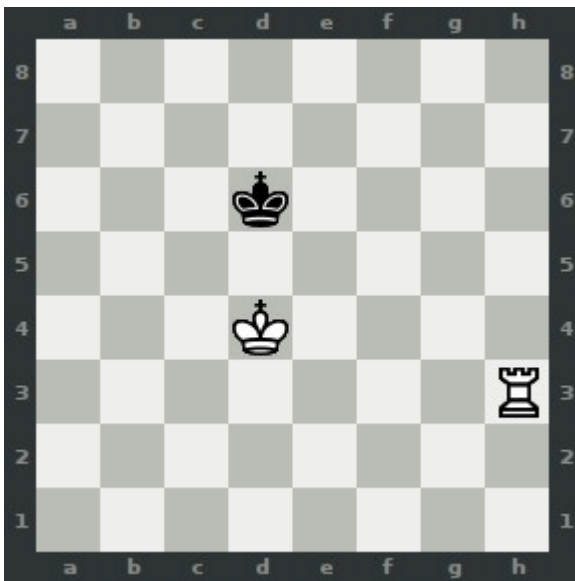


Pozícia na začiatku partie: Biely kráľ na E1, čierny kráľ na E8

Kráľ je cieľ. Cieľ všetkých útokov. Ak sa dostane kráľ do problémov, celá armáda je v probléme. V šachu nie je dôležité vyhádzať súperovi čo najviac figúr, ale zmatovanie kráľa, teda dosiahnutie, aby bol napadnutý, no zároveň aby nemohol proti tomu nič urobiť. On ani žiadna iná figúra. Zmatovať kráľa je náročné, pretože sa bude protihráč akýmkoľvek spôsobom snažiť zmarit' útok na neho. Ak je napadnutý (šach), musí hráč urobiť jednu z nasledovných akcií:

1. Vyhodiť figúru, ktorá ohrozuje kráľa. Inou figúrou alebo kráľom samotným.
2. Zakryť šach inou figúrou, teda postaviť ju medzi kráľa a útočiacu figúru.
3. Pohnúť kráľom na miesto, ktoré nie je kontrolované figúrami súpera.

V hre šach sa často spomínajú pojmy ako šach, mat a pat. Šach je napadnutie kráľa, ktoré nie je smrteľné. A kráľ sa môže z napadnutia dostať. Počet šachov neovplyvňuje výsledok. Mat je špeciálny typ šachu, z ktorého nemôže kráľ uniknúť a končí partiu. Pat je situácia, keď je kráľ posledná figúra, ktorá sa môže hýbať, ale nemá kam (hra končí remízou).



Obrázok 1: Biely a čierny kráľ sú v tzv. Opozícii. Môžu sa pohnúť o jedno políčko na akýkoľvek smer, s výnimkou polí priamo medzi nimi. Ak je biely hráč na ťahu, môže s pomocou kráľa a veže dať čiernemu kráľovi mat.

Obrázok 2: Biely kráľ je v bezpečí po tzv. rošáde, zatiaľ čo čierny kráľ je vo veľmi zlej situácii. Ak je na rade čierny hráč, nemôže odísť s jazdcom, pretože by bol kráľ v šachu. Musí teda najskôr pohnúť kráľom zo šiesteho radu, zobrať bielu vežu (nedá sa) alebo chrániť svojho jazdca strelcom. Túto partiu pravdepodobne vyhrá biely bez akýchkoľvek problémov.

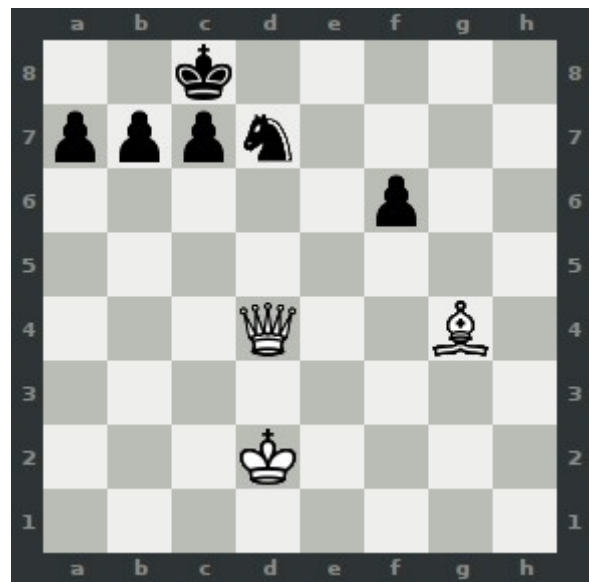
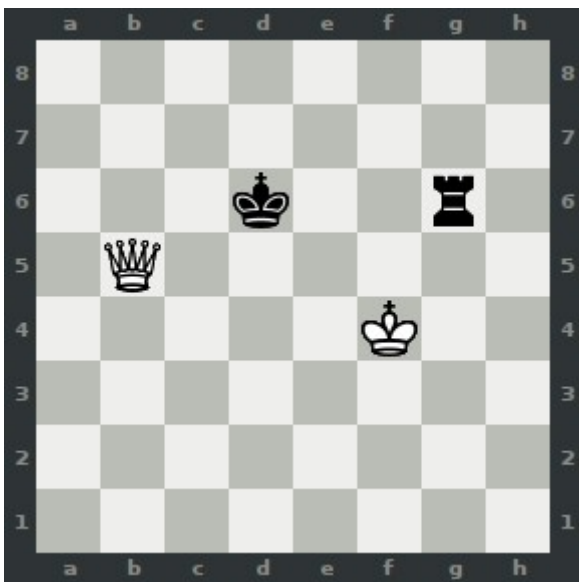


Pozícia na začiatku partie: Biela dáma na D1, čierna dáma na D8

Ak by sa dala dáma k niečomu prirovnať, bolo by to pravdepodobne k švajčiarskemu armádnemu nožu. Dáma dokáže na šachovnici takmer čokoľvek a zastaviť ju je veľmi náročné. Ak sa v partii vymenia dámy, urobí sa veľké zjednodušenie partie, okreše sa veľa možností.

Dáma sa pohybuje akýmkoľvek smerom. Zvládne to isté, čo veža i strelec. Aj preto je ohodnotená až deviatimi bodmi. Najlepší spôsob, ako ju využiť, je postaviť ju na dobré pole, odkiaľ môže ohrozovať viac miest v súperovej obrane – a pridať k nej niektorú ďalšiu figúru, čo zvýši jej efektívnosť.

Súper sa veľmi často snaží vymeniť dámu za inú figúru. Obetovať ľahkú figúru alebo aj dve ľahké figúry sa oplatí a ak je dáma napadnutá, často nie je iná možnosť ako utekať. Aj preto je často nevhodné používať dámu úplne na začiatku partie, pretože jej napádaním sa vyvinú (dostanú do hry) súperove figúry. Najčastejšie sa dáma začne aktívne používať až vtedy, keď je kráľ v bezpečí a väčšina ostatných figúr kontroluje dôležité polia šachovnice.



Obrázok 1: Ak je biely na ťahu, môže zobrať vežu, na základe slabého umiestnenia kráľa. Ak by bola veža napadnutá tak, že by sa dáma presunula na pole B5 alebo E8, presunula by sa jednoducho na iné miesto. Ak je ale napadnutý kráľ a musí sa uhnúť, dáma môže brať zadarmo. Správne ťahy sú momentálne až 3: A6, B6 a D3.

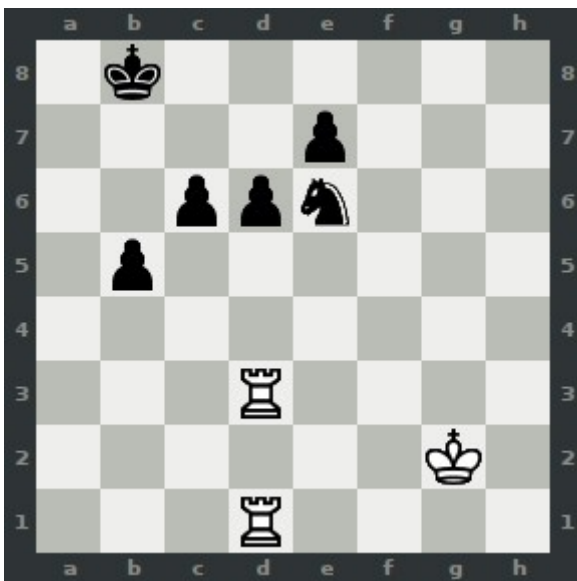
Obrázok 2: Vďaka pomoci ďalšej figúry (Biely strelec) môže dáma vyhodiť jazdca a po vynútenom posune kráľa na B8 dáva mat na D8 alebo E8. Zároveň môže dáma zobrať pešiaka, pretože je chránený len jazdcom, ktorý musí ostať stáť na mieste a kryť kráľa.



Pozícia na začiatku partie: Biele veže na A1 a H1, čierne veže na A8 a H8

Veža by sa dala prirovnať k športovým autám s nízkym podvozkom. Na rovinku blesk, ale do zvlneného a komplikovaného terénu s množstvom otáčok... žiadna sláva. Veža sa môže pohybovať po stĺpcoch a riadkoch, teda doprava, doľava, hore a dole. V koncovke je stredobodom pozornosti. Podobne ako dáma, i veža je na začiatku príliš ťažkopádna na to, aby hrala veľké divadlo. Teda skôr ťažkopádnejšia, pretože dáma sa z prípadných problémov ľahko dostane.

Dobrý spôsob, ako používať vežu, je obsadenie voľných stĺpcov. Ak sa rozbije pešiaková štruktúra, prichádza ten pravý čas práve pre vežu. Najčastejšie po tom, čo úvodné rozostavenie opustia strelci a jazdci. Veža sa môže do aktívnej hry dostať bežným posunom, po koncovom riadku, postupom pešiakov v jej blízkosti (zvlášť v prvých ťahoch to nie je dobrý nápad) alebo tzv. Rošádou, čiže vymenením kráľa a veže. Rošáda prebieha tak, že ak sa nepohol kráľ a vybraná veža, môžu si vymeniť svoje pole pôsobnosti. Rošáda môže byť veľká alebo malá, podľa toho, či sa robí so vzdialenejšou alebo bližšou vežou. Pred rošádou nemôže byť žiadna figúra napadnutá a musí byť medzi nimi prázdny priestor. Kráľ sa pohne o 2 políčka smerom k veži (stĺpec C alebo G) a tá sa postaví hneď za kráľa, čiže na stĺpec D alebo F.



Obrázok 1: Bieleho dvojica zdvojených veží je silná. Aby mohli efektívne zaútočiť, musia sa v tomto prípade rozdeliť a začať jednotlivo likvidovať pešiakov a jazdca, ktorý môže narobiť problémy. Kvôli možnej vidličke na kráľa a vežu (na poli F4) musí hrať biely tak, aby zmaril túto snahu. Vhodné ťahy sú veža na E3 (napadnutie jazdca a možné zabratie pešiaka) a veža na F1 (ochrana pred vidličkou, možné šachovanie).

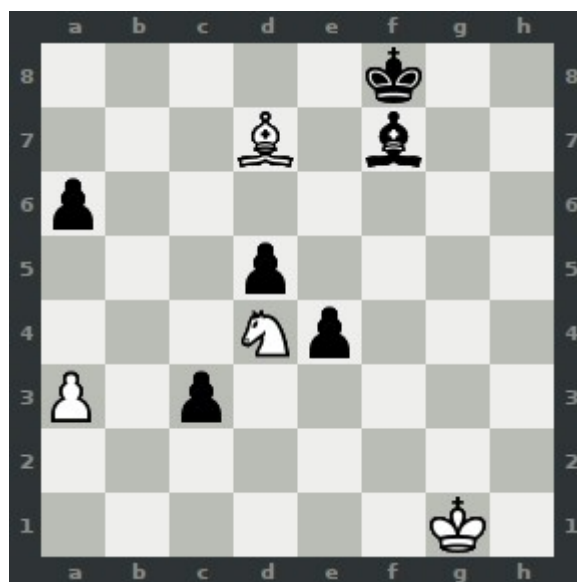
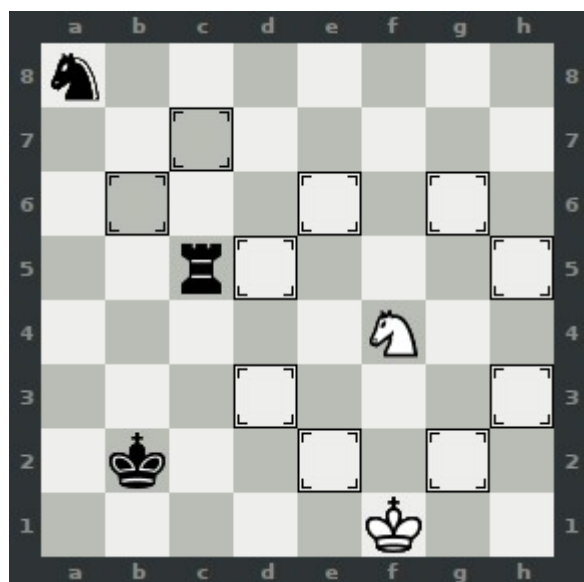
Obrázok 2: Dve veže na E stĺpci. Ak by biely zobral čiernu vežu, protihráč by ju jednoducho nahradil svojou druhou vežou a stal by sa pánom stĺpca.



Pozícia na začiatku partie: Bieli jazdci na B1 a G1, čierni jazdci na B8 a G8

Jazdec, alebo často i keď nesprávne kôň, je špecialista. Žiadny rádový vojak, skôr niekto nepredvídateľný, kto dokáže prísť, niečo urobiť a zmiznúť skôr, ako mu niekto poriadne zlikviduje kopýtka. Sila jazdca závisí hlavne od jeho umiestnenia. Kým niekedy kontroluje stred šachovnice, napadá zraniteľné miesta súpera a podporuje útočiace figúry, inokedy len na kraji šachovnice stojí, či sa niečo začne diať. Jazdec má rovnaké bodové ohodnotenie ako strelce, a tak sa tieto dve figúry často vymieňajú. Väčšinou v snahe vymeniť neaktívneho jazdca alebo strelca za aktívne zapojeného jazdca. Pohyb jazdca je do písmena L a môže napadať akúkoľvek inú figúru bez toho, aby ho mohla priamo vyhodiť.

Ďalšia zaujímavosť pohybu je to, že ak akákoľvek figúra (okrem iného jazdca) napadne jazdca, nie je iná možnosť ako útek. Nemôže ju vyhodiť. A pretože môžu aj jednoduché pohyby pešiacom vyháňať jazdca, je vhodné použiť ho do diery či oka v súperovom rade pešiakov.



Obrázok 1: Biely hráč má nepríjemnú pozíciu. Má menej materiálu a tak môže len dúfať v to, že sa mu podarí zremizovať. Má našťastie veľmi aktívneho jazdca v strede šachovnice, ktorý môže skočiť na jedno z ôsmich polí, kým čierny jazdec iba na dva. Ak sa biely jazdec presunie na pole D3, urobí tzv. vidličku. Napadne dve figúry tak, že sa jedna z nich, obvykle tá cennejšia, môže dostať do bezpečia, kým iná nie. V tomto prípade je ukázané dobré a úplne nevhodné použitie jazdca. Partia skončí remízou, pretože len s pomocou kráľa a jazdca nie je možné dať protihráčovi mat.

Obrázok 2: Veľmi silný jazdec v strede šachovnice kontroluje hru, ničí akékoľvek snahy pešiakov na útok a získava čas pre bieleho kráľa, aby sa mohol priblížiť. Zároveň môže spomaliť prichádzajúceho čierneho kráľa. Čierny hráč by sa tohto jazdca rád zbavil, ale kým je na čiernom poli, je prakticky nezraniteľný, pretože kráľ ani pešiaci nemajú v tomto prípade šancu a bielopoľný strelce mu nemôže ublížiť. Túto partiu vyhrá pravdepodobne biely, zvlášť preto, že môže donútiť čierneho k výmene strelcov alebo jazdca za strelca v akomkoľvek okamihu.

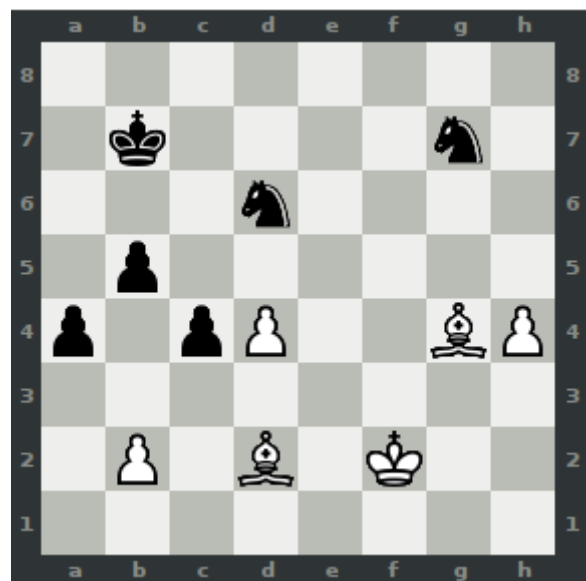


Pozícia na začiatku partie: Bieli strelci na C1 a F1, čierni jazdci na C8 a F8

Spoločne s jazdcom sa strelec označuje ako ľahká figúra. Pohybuje sa po diagonálach (uhlopriečkach) a tak sa nikdy nemôže dostať z bieleho na čierne pole a naopak. Nie je ťažké použiť ju na útok i obranu, a to hneď na začiatku partie. Napriek tomu, že sa niekedy podobá na pešiaka, skutočných podobností je málo. Dobrý strelec je podobne ako jazdec niekde, kde môže kontrolovať množstvo polí – teda neďaleko od stredu šachovnice. Ak je však v blízkosti rohu, môže z obrovskej diaľky podporovať iné figúry.

Strelec sa niekedy nazýva „menič“. Je totiž bežné vymeniť ho (alebo sa o to pokúsiť) za inú figúru, ktorá drží súperovu pozíciu pohromade. Vymeniť strelca za iného strelca či jazdca sa niekedy naozaj opláti. Zaujímavá dualita je však v tom, že v koncovke je dvojica strelcov o niečo silnejšia ako dvojica jazdcov.

Nejedna partia sa značne zmení, ak sa jednému z hráčov podarí vymeniť strelca za vežu. Práve v porovnaní s vežou je strelec slabý. Sila strelca proti pešiakom je veľmi rozdielna v každej situácii. Len strelec alebo dáma môže likvidovať pešiakov, ktoré sa kryjú navzájom, ak sa k nim podarí dostať zozadu. V tomto je však dáma oveľa lepšia. Dvojicou strelcov a kráľom sa dá aj zmatovať, ale je to úloha nesmierne náročná a jednoducho to treba vedieť. Ak má hlavne v koncovke súper strelca na bielom poli, snažte sa držať čo najviac figúr na čiernych poliach.



Obrázok 1: Dvojica strelcov, ktoré má k dispozícii čierny, vytvára veľké nebezpečenstvo pre bieleho hráča. Kým biely musí riešiť svoju obranu, čierny môže postupne nasadzovať ďalšie figúry do útoku na bieleho kráľa. Pozícia je pre obidvoch hráčov vyrovnaná a ak chce biely zvíťaziť, má len dve možnosti – zastaviť útok bieleho, alebo urobiť vlastný útok na čierneho kráľa, hlavne pešiakmi s pomocou ostatných figúr.

Obrázok 2: Rozdiel medzi strelcom a jazdcom sa začína ukazovať v koncovke. Strelec sa dokáže pohybovať na viac polí ako jazdec, ak je na šachovnici minimum figúr. Rozdiel však môže čierny hráč znížiť, ak sa mu podarí vymeniť ľahké figúry.

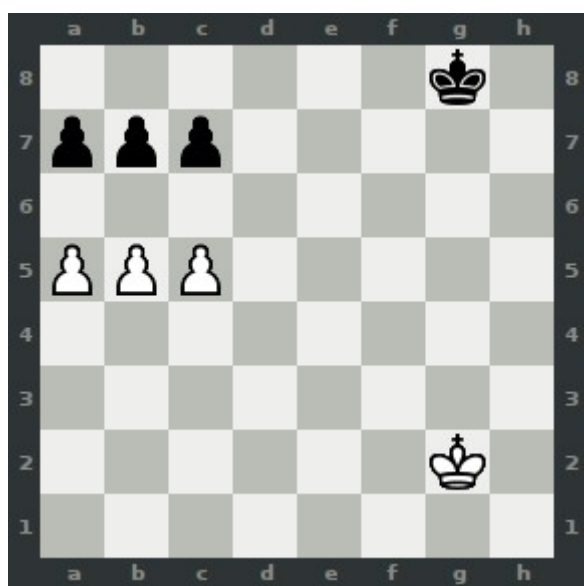


Pozícia na začiatku partie: Bieli pešiaci na celom druhom rade, čierni pešiaci na celom siedmom rade.

Dobrého veľa nenarastie, aspoň tak sa hovorí. A práve nenápadný pešiak vie občas naozaj prekvapiť. Znie až trochu vtipne, že sa niekedy podarí pri koncovke s dvomi dámami zmatovať súpera pešiakom. Okrem toho slúžia pešiaci ako obranný val, dokážu urobiť vidličku a ak začne utekať v koncovke, znamená to takmer istú výhru. Obyčajne sa pešiak pohybuje o jedno políčko a to len smerom dopredu. Výnimka je začiatok partie, keď sa môže pohnúť o dve políčka. Ďalšie špecifikum je branie iných figúr. Pešiak sa síce bežne pohybuje priamo dopredu, ale brať môže len do šikma. Znamená to možnosť kryť pešiaka pešiakom a vytvárať silné obranné postavenie, ktoré môžu brániť ľahké figúry, ako jazdec alebo strelca.

Šachová partia často končí matom, no pešiak samotný dáva mat iba málokedy. Ak sa ale dostane na poslednú radu, môže sa vymeniť za akúkoľvek inú figúru (samozrejme okrem kráľa). Logicky ide najčastejšie o dámu (možno 95% prípadov) a druhá najbežnejšia možnosť je jazdec.

Správne pohyby pešiakov sú veľmi dôležité na začiatku. Umožňujú rozvinúť strelcov a nebránia jazdcem v postupe. Najčastejší prvý ťah je pešiak na E4, pretože umožňuje vyvinúť strelca a (ak treba) dámu.



Obrázok 1: Známa pozícia, v ktorej za cenu obetí dvoch pešiakov postaví biely hráč dámu a následne môže likvidovať jedného pešiaka za druhým a matovať kráľa. Biely má výhodu, pretože je bližšie od časti šachovnice, na ktorú sa snaží dostať. Prvý krok je postup prvým pešiakom a súper nemá inú možnosť ako zobrať. Následne stačí postúpiť o ďalšie políčko s pešiakom z tej rady, odkiaľ čierny pešiak neodišiel. Čierny musí brať a biely môže pokračovať. Z 3vs3 je 1vs3, ale v nasledujúcich ťahoch sa pešiak premieňa na dámu.

Obrázok 2: Biely má výbornú možnosť urobiť vidličku priamo pešiakom. Napriek tomu, že pri tejto vidličke príde o obidvoch pešiakov a dostane súperovho kráľa bližšie k centru šachovnice, čierny príde o strelca. Ak by bol na ťahu čierny, môže vyhodiť jazdcem podporného pešiaka. Samotný pešiak môže dať vidličku len na dve veže, dvoch jazdcov alebo nejakú kombináciu jazdcov a veží. Častá vidlička pešiakom je na nepozorného jazdca a strelca pri prechode z otvorenia do strednej hry.



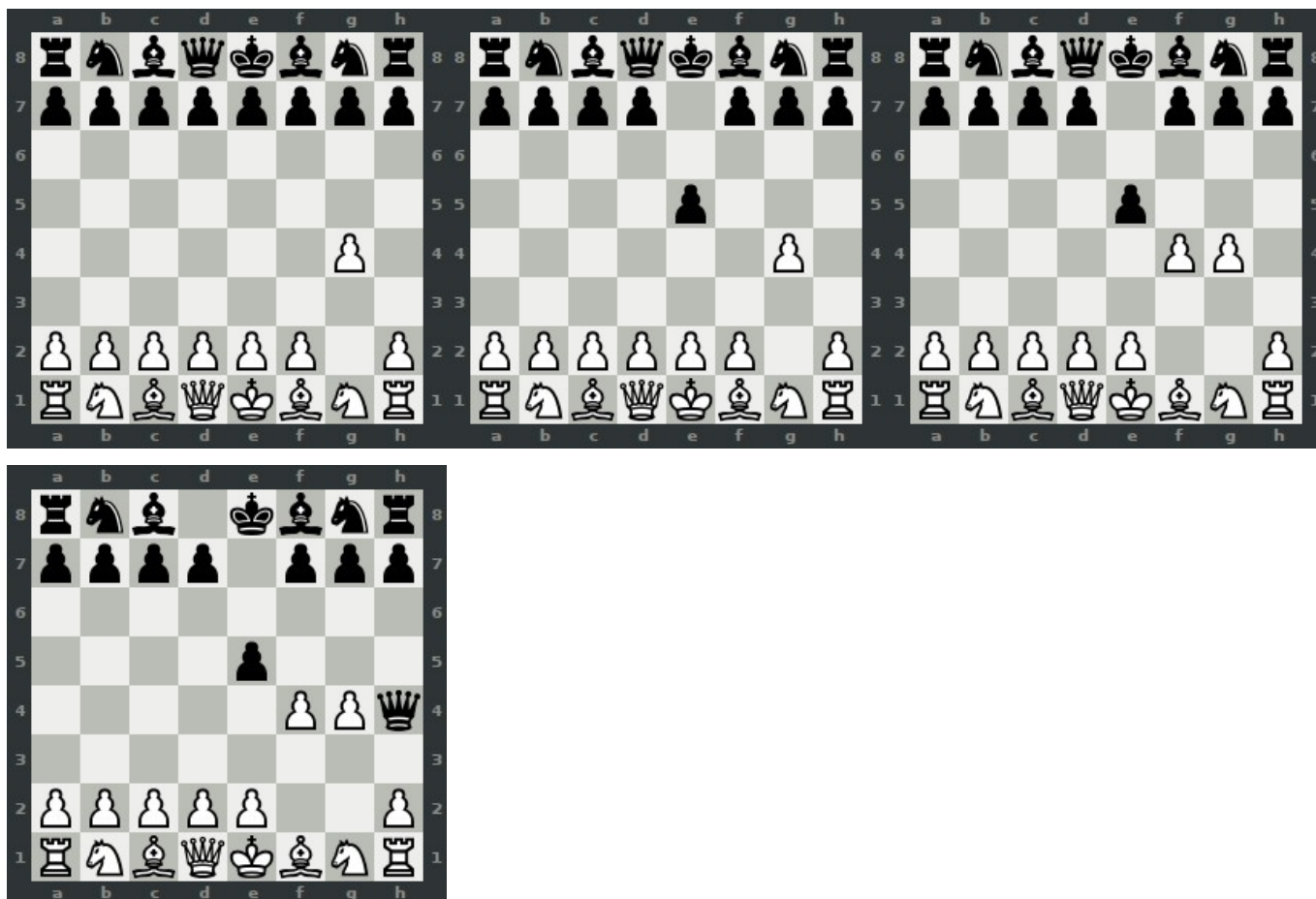
Príkladná partia na predchádzajúcej strane ukazuje šachové schopnosti dvoch odlišných hráčov. Zatiaľ čo biely hráč hrá klasické ťahy, ktoré sú dobre preverené a často používané v partiách, čierny hráč robí úplne zbytočné chyby.

V šiestom obrázku, alebo ak chceme byť správny – v treťom ťahu za čierneho – sa presúva čierny strelce na D6. Kým úmysel nie je zlý, pokryť svojho pešiaka, problém nastáva pri množstve použiteľných figúr v partii. Je to trochu irónia, že strelca zablokoval práve strelce. Aj keď sa dá čierny strelce na bielom poli rozvinúť na opačnej strane, proti bieleho rozostaveniu figúr veľa nezmôže. Taktiež je zabrzdnený inak veľmi dôležitý pešiak, ktorý sa dá práve v podobnej situácii použiť.

Desiaty obrázok, 5. ťah čierneho, je pešiakom na H6. Zbytočný ťah na odplašenie figúry, ktorá chce aj tak ujsť a narobiť množstvo škody. Lepšie by bolo napríklad pohnutie dámou. Čo v ďalšom rade aj robí. Výsledkom je ešte horšie postavenie čierneho figúr. Tieto dva ťahy spôsobili nasledovné problémy:

- Strata ťažkej figúry
- Neschopnosť chytiť utekajúceho jazdca. Môže teda prísť, zobrať vežu a znovu utiecť
- Veľmi zlé postavenie strelcov, dámy a kráľa, ktorý navyše nemôže urobiť malú rošádu
- Oproti bielemu nižšie množstvo priestoru, môže rozohrávať voľné figúry (na čo má lepšie podmienky)

Kým prvá partia nekončí matom, iba výrazne lepšou pozíciou bieleho hráča, druhá mat obsahuje. A ešte aký! Toto je najrýchlejší možný mat, priamo v druhom ťahu. Aby bol možný, musí biely urobiť veľmi netypické ťahy. Proti šach-matu dámou sa nedá brániť, pretože jedinou možnou ochranou sú pešiaci.



Aktívna a pasívna figúra

Aktívnou figúrou sa myslí tá, ktorá je pre hráča zároveň užitočná a pohyblivá. Kým sú všetky figúry v základnom postavení, sú zaradom pasívne a aby mohli aktívne hrať, musia sa presunúť na vhodnejšia polia. Dobrým príkladom aktívnej figúry je jazdec v strede šachovnice, ktorý môže ísť na maximálne až 8 polí a môže sa rýchlo priblížiť tak k vlastnému kráľovi, ak je treba posilniť obranu, alebo spolu s inými figúrami do útoku.

Blunder

Výrazná chyba, prehrávajúci ťah. V partiári sa označuje otáznikmi.

Dvojpešiak a trojpešiak

Dvojpešiak je výraz pre dvoch pešiakov rovnakého hráča na rovnakom stĺpci. Je to pozícia, pri ktorej sa pešiaci nemôžu navzájom kryť a často sa stávajú ľahkou obeťou. Taktiež umožňujú rýchly prechod ťažkých figúr (dáma a veža) hráča i protihráča. Dvojpešiak často vzniká pri výmene figúr, napríklad strelca za jazdca. Trojpešiak je extrémny prípad, keď sú na rovnakom stĺpci až traja (teoreticky môže byť ešte viac) pešiaci. Skúsení hráči sa snažia zbaviť dvojpešiakov na základe ďalšej výmeny figúr.

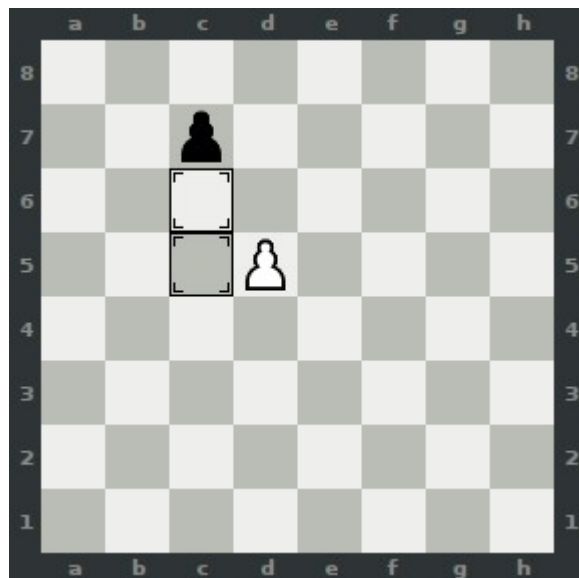
Blitz

Pojem blitz alebo blitzka či bleskovka sa používa na šach s použitím šachových hodín na relatívne krátke partie. Súťažne sa môže hrať napríklad na 10 alebo 15 minút, ale hlavne po internete je možné hrať aj na šíale tempo, napríklad jednu alebo dve minúty. V bleskovom šachu nie je pozícia a počet figúr všetko a bežná je výhra na čas.

Branie mimochodom (En passant)

Špeciálny pohyb pešiaka. Pri špecifickom postavení sa môže použiť branie mimochodom. Pešiak berie súperovho pešiaka, ktorý robí svoju prvú akciu a preskakuje o dva políčka. Protihráč môže vyhodit' pešiaka tak, ako keby sa išlo len o jedno políčko.

Obrázok: Ak sa čierny rozhodne skočiť o 2 políčka z C7 na C5, biely pešiak ho vyhodí pohybom na C6. Je to jediný spôsob, kedy sa vyhadzuje jedna figúra tak, že sa iná nedostane priamo na jej políčko.



ELO (alebo Elo)

Hodnotenie úspešnosti a výkonnosti šachistu. Ide o číslo, ktoré sa zvyšuje a znižuje účinkovaním na veľkých šachových turnajoch. Zjednodušenie by sa mohlo povedať, že ide o niečo ako šachovú IQ hodnotu.

Garde

Napadnutie dámy inou figúrou. Dnes sa nehovorí a nijako špeciálne nezapisuje.

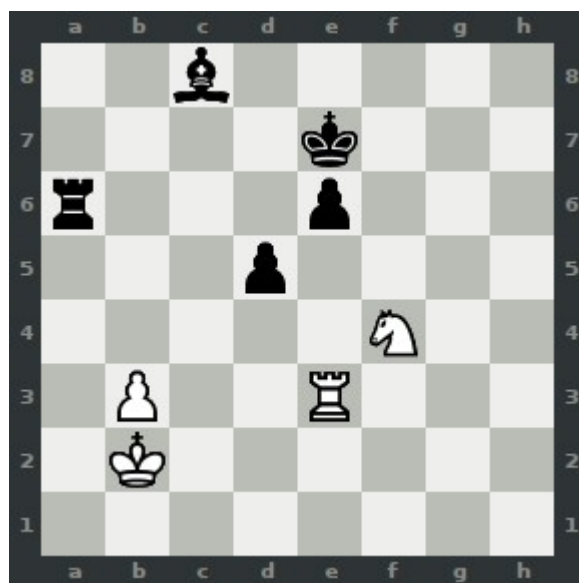
Holand'an

Špeciálny typ šachu na dvoch šachovniciach so štyrmi hráčmi. Vyhodené figúry môže dať jeden člen tímu tomu druhému. Hrajú dva tímy, v každom je jeden biely a jeden čierny. Ak biely hráč vyhodí čiernu dámu, jeho spojenec ju môže dosadiť kdekoľvek na svoju šachovnicu, len nie do matu.

Krytie figúr

V šachu je každá figúra potencionálny cieľ a výmena figúr je úplne bežná. Samozrejme sa aj pri výmene robia často chyby, priamo až hrúbky. Hlavne, ak sa nepodarí dobre kryť všetky figúry. Krytie znamená hlavne to, že ak sa figúra jedného hráča rozhodne vziať figúrou protihráča, môže pri tom sama zahynúť, byť vyhodená.

Na obrázku je jazdec, ktorý ohrozuje dvoch pešiakov. Ak zoberie na E6, zbytočne sa vymení za pešiaka, lebo útok je 2x a obrana až 3x. Ak ale zoberie pešiaka na D5, nebude môcť byť vyhodенý, lebo tento pešiak je chránený len jednou figúrou, ktorá je vo väzbe s kráľom a nemôže sa pohnúť z miesta.



Mat alebo šach-mat

Koniec partie zmatovaním súperovho kráľa. Mat (alebo šachmat) znamená, že súper nemôže urobiť vôbec nič. Jeho kráľ je napadnutý, nemôže nikde ustúpiť, vyhodíť útočiacu figúru alebo postaviť do cesty niektorú vlastnú figúru. Ak je možné urobiť niektorú z týchto akcií, nejde o mat.

Materiál

Pojem materiál znamená všetky figúry, ktoré hráč má. Na to, aby sa mohla hra vyhrať napríklad na čas, musí mať hráč dostatočný materiál na to, aby mohol zmatovať nepriateľského kráľa. Dostatočný materiál je dáma, veža, dvojica strelcov alebo strelec a jazdec. Dvomi jazdcami sa nedá dať mat, tak ako ani jedným strelcom. Ak hráč vyhrá na čas, ale nemá dostatočný materiál, výsledkom je vynútená remíza.

Matovanie

Používanie figúr na ukončenie partie tým, že dajú súperovmu kráľu mat. Matovanie je často posledná fáza hry, kde má jeden z hráčov výraznú výhodu oproti protihráčovi. Najčastejšie matovanie je s pomocou dámy a inej figúry.

Mincový šach

Špeciálny typ šachu, v ktorom sa na pole E4 kladie minca, ktorá sa posúva rovnako ako figúry v hre. Nie sú dovolené tie ťahy, kde by sa minca dostala mimo šachovnice. Tento typ šachu nie je pre začiatočníkov.

Obet'

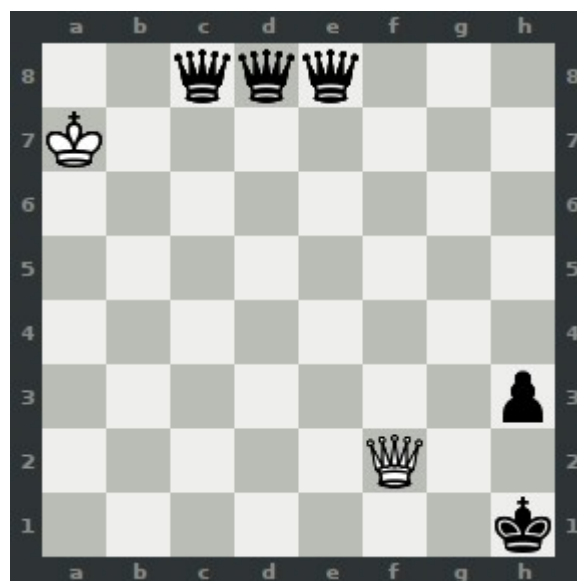
Obetovanie figúry je často potrebné na prelomenie súperovej obrany, ako súčasť náročnejšieho matu či akcie s cieľom získať drahšiu figúru. Niekedy je nutné za súpera prijať obeť, hlavne ak niektorá figúra napadá kráľa tak, že nemá inú možnosť, len brať. Ľudský (nie počítačový) hráči často využívajú ponúknutie obety s tým, že menej skúsený hráč figúru (na prvý pohľad) zadarmo zoberie bez veľkého premýšľania. V šachových diagramoch sa často namiesto bežného postupu využíva obeť niektorej figúry, niekedy aj dámy.

Opakovanie ťahov

Vynútená remíza opakovaním ťahov je často zle pochopená. Ide o fakt, že sa na obidvoch stranách opakujú ťahy jednou figúrou, napríklad neprestajné šachovanie dámou tak, že sa môže neustále skákať len medzi dvomi políčkami. Vzniká vtedy, ak si hráč (v tomto prípade s dámou) praje remízu.

Opakovanie ťahov neznamená robiť to, čo súper. Vývoj figúr v otvorení či hýbanie kráľom k centru diania nemajú s nanútenou remízou nič spoločné.

Biely má oveľa horšiu pozíciu, ale je na ťahu. Neustálym skákaním medzi F1 a F2 si vynúti remízu.



Opozícia

Pozícia, v ktorej stoja kráľi vedľa seba a je medzi nimi len riadok alebo stĺpec. Znemožňuje priblíženie sa kráľom. Nutné pri matovaní vežou a kráľom. Výhodné je, ak do opozície vlezie ten, kto je matovaný a nie ten, kto matuje. Len čo sa matovaný do opozície dostane, veža ho donúti na ďalší ústup, až kým nepríde mat.

Otvorenie

Každá partia začína nejakým druhom otvorenia. Tých je v súčasnosti nespočítateľné množstvo. Úlohou otvorenia je zabrať čo najviac plochy pre svoje figúry a postaviť svoje figúry na čo najvhodnejšie miesta.

Partiár

Zápisník ťahov, do ktorého píšu hráči na niektorých súťažiach. Pravidlá písania sú nasledovné:

1. Každý ťah dámou sa začína na D, kráľom na K atď. Pri pešiakoch sa nepíše písmeno. Príklad: Jc3
2. Branie sa píše s písmenom X, ak dáma berie A1, zápis je DxA1. Šach sa značí s + na konci.
3. Ak môžu brať jeden cieľ dve figúry, napríklad dve veže, je potrebné zapísať, o ktorú ide. Ak sa použije veža z A stĺpca, zápis je VaxE1

Pat (Stalemate)

Remíza, dosiahnutá nemožnosťou súpera potiahnuť. Často sa stáva, ak má súper len kráľa a ten zároveň nie je napadnutý, ale ak by sa pohol kdekoľvek, vstúpil by do šachu.

Rošáda (Castling)

Špeciálna schopnosť kráľa a veže. Kráľ sa môže s vežou vymeniť. Urobí to tak, že s pohne o dva políčka k veži a veža sa postaví za neho, bližšie k stredu šachovnice. Aby to bolo možné, musí byť:

1. Kráľ mimo napadnutia (šach) a to ani na začiatku, ani po skončení rošády
2. Voľné miesto medzi kráľom a vežou a kráľom ani vežou sa nesmelo dovtedy pohybovať

Dôvodom rošády je presunutie kráľa do bezpečia od rôznych hrozieb a zapojenie veže do hry.

Simultánný šach (simultánka)

Jeden silný hráč (napríklad nejaký veľmajster) hrá na viac partiách proti bežným hráčom.

Šach

Napadnutie kráľa niektorou figúrou. Ak je zahlásený šach, hráč sa z neho musí dostať.

Šach 960 (Fischerov šach)

Veľmi špecifická hra, pri ktorej sú síce pešiaci na rovnakých miestach, ale všetky ostatné figúry sú rozostavené náhodne. Pozícia bieleho a čierneho je rovnaká (alebo odlišná, ak sa tak dohodne). V tomto druhu šachu sa používa rošáda trochu iným spôsobom a každý hráč má strelca na bielom i čiernom poli. Taktiež má kráľ jednu vežu naľavo a jednu napravo. Ostatné pravidlá sú rovnaké. Fisherov šach podporuje kreativitu a znižuje význam učiť sa konkrétne otvorenia.

Šuster mat (alebo rýchly mat či rýchla smrť)

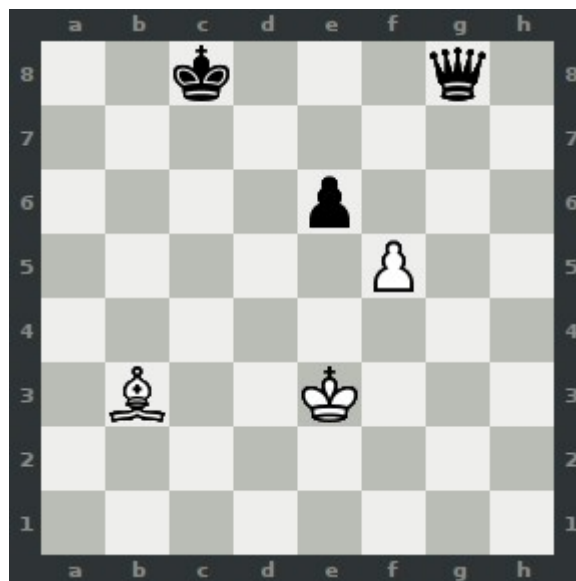
Rýchle ukončenie partie, väčšinou do 6 ťahov. Ide o metódy, proti ktorým sa dá ľahko brániť, ak samozrejme hráč ovláda obranu. Dobrý náznak, že sa súper pokúša o rýchly mat, je skoré použitie dámy.

Väzba

Veľmi nevýhodná pozícia pre toho, na koho je väzba určená. Znemožňuje sa pohyb niektorej figúry, pretože by pohyb znamenal veľký problém pre inú, často veľmi cennú figúru za ním. Najlepší spôsob, ako sa vyhnúť väzbe, je dostať cennú figúru do bezpečia.

Vidlička

Napadnutie dvoch, alebo niekedy aj viac figúr jednou figúrou. Pri vidličke môže súper pohnúť len jednou z napadnutých figúr, alebo urobiť pre neho nevýhodnú výmenu, napríklad dámu za strelca. Na obrázku vzniká bránim pešiaka strelcom vidlička na dve cenné figúry. Ak by bol na ťahu čierny, okamžite by dostal svoju dámu na pole G3 a spôsobil by väzbu kráľa a strelca. Po šachu by rýchlo zobral dámou strelca a vyhral by partiu.



Vyčkávací ťah

Niekedy používaný ťah v koncovke. Hlavne pri presadzovaní pešiaka v hlbokkej koncovke sa môže stať, že sa jeden z hráčov chce zdržať ťahu, aby mohol urobiť svoj ťah protihráč. Dokáže sa to urobiť cez tzv. trojťah, trojuholník alebo vyčkávací ťah kráľom.

Vývin figúr

Každá figúra je dobrá vtedy, ak má dostatok miesta na svoje pôsobenie. Na poslednej rade sa však veľa robiť nedá. Práve premiestňovanie figúr zo zadnej rady bližšie k stredu šachovnice je vývin figúr. Často sa považuje vývin za dokončený vtedy, keď pôvodné umiestnenie opustili ľahké figúry (strelci a jazdci) a je kráľ v bezpečí urobením rošády. Urobiť dobre vývin figúr je veľmi dôležité, inak dôjde k prečísleniu. Nie je ľahké zachraňovať situáciu dvomi alebo tromi figúrami, ak ich súperov aktívne používa šesť.

Zjednodušenie pozície

Pod týmto pojmom sa myslí zníženie počtu figúr, hlavne klasickými neutrálnymi výmenami. Partia môže byť výrazne zjednodušená už po vymenení dvoch figúr od každého hráča. Pri rýchlom vymieňaní je dôležité mať pokryté slabiny, inak môže súper docieľiť pre neho veľmi výhodnú pozíciu. Často sa stáva že ten, kto má viac materiálu, má záujem o výmeny figúr, kým prehrávajúci hráč nie.

Zóna kontroly

Používané v šachu i rôznych iných strategických hrách. Figúra má svoju zónu kontroly, kde sa nemôže dostať iná figúra, ak nechce byť vyhodená. Dobrý príklad je tzv. opozícia, keď jeden kráľ znemožňuje priblížiť sa k druhému kráľovi.

10 častých otázok ohľadne šachu

Q: Aký je rozdiel medzi šachistami začiatočnými a medzi profesionálmi?

Kým začiatočník rozmýšľa nad ťahom a po jeho odtiahnutí nad ďalším ťahom, profesionál berie partiu ako celok. Začiatočník napríklad vidí, že pohyb strelcom na E3 presunie svoju figúru na miesto, kde môže niečo urobiť. Profesionál ju tam presunie napríklad preto, lebo bude za niekoľko ťahov dôležitou súčasťou plánovaného útoku na kráľa. Je to rozdiel v komplexnosti i v počte ťahov, ktoré sa budú hrať dopredu. Viac ťahov dopredu počíta ten, kto má so šachovou hrou dostatok skúseností a bez problémov obetuje niektorú figúru na to, aby zlepšil svoje celkové postavenie.

Q: Čo je viac, jazdec alebo strelec?

Nedá sa len tak povedať, ktorá figúra je lepšia, ktorá je viac. Bodovo sú na tom rovnako a niekedy sa viac hodí jazdec a inokedy strelec. Strelec je výborný vtedy, keď je menej figúr na šachovnici. Môže utekať všetkými smermi. Jazdec sa zas dokáže dostať cez pešiakové formácie a dávať rôzne vidličky. Kombinácia jazdca a strelca je fajn. Osobne preferujem jazdcov, pretože dobrý jazdec robí zázraky. Strelec je zase veľmi dobrý v dvojici. Nezavadzajú si, rýchlo sa pohybujú a môžu sa za čokoľvek vymeniť. Znie to asi zvláštne, ale často vyhráva partiu to, že sa vám podarí vymeniť jazdca alebo strelca za súperovu vežu.

Q: Je rošáda nutná?

Rošáda má dve veľké výhody. Umožňuje dostať kráľa do relatívneho bezpečia, ďalej od stredu šachovnice a mimo dosahu nepriateľských veží, ktoré môže súper použiť na zosilnenie svojho vplyvu na centrum, ako aj posilniť útok. Rošáda je najjednoduchšia možnosť, ako zdvojiť veže. V svojej podstate je teda veľmi výhodná, no sú partie, kde sa neoplatí alebo kde sa namiesto rošády ťahajú úplne iné ťahy. Je to hlavne vtedy, keď sa podarí odraziť pokus o rýchly mat na začiatku partie, alebo keď sa pohybuje pešiakmi viac, ako pri bežnej, otvorenejšej partii.

Q: Koľko je otvorení šachovej partie?

V prvom ťahu je za bieleho až 20 možností, na čo môže čierny potiahnuť niečo z 20 možností. Ak sa to vykrátí, tak je to 400 možných kombinácií pred tým, ako biely urobí druhý ťah. Nie všetky ťahy majú logiku, ale je medzi nimi veľa takých, ktoré ústia do niektorého otvorenia. Otvorení je teda veľmi veľa a tie najčastejšie začínajú rozvojom ľahkých figúr.

Q: Na čo je dobré študovať partie?

Každý robí chyby a je vždy dobré pozrieť sa na to, ako sa im dá vyhnúť. Alebo ako možno malú chybu súpera čo najlepšie využiť. Možno sa aj vy ocitnete v rovnakom postavení alebo veľmi podobnom a môžete dobre naplánovať svoj útok a obranu. Niekedy sa v partiách ukazujú ukázkové otvorenia či rôzne kombinácie. Niektoré šachové partie vošli do dejín a rôzne netypické pozície sú pomenované práve po šachistoch, ktorí zahrli daný ťah v niektorom turnaji.

Q: Je čierny vždy znevýhodnený?

Čierny nezačína a tak je ako keby o jeden ťah pozadu oproti bielemu. Je to veľmi malý rozdiel, pri hraní začiatovníkov len málo podstatný. Biely má odpoveď na všetko, čo čierny vymyslí a naopak. Niekedy je to pre čierneho dokonca výhoda. Štatisticky častejšie vyhráva biely a tak sa hrávajú dôležité šachové súboje na viac ako jednu partiu, kde si môže každý hráč zahrať aj za bielych, aj za čiernych. U profesionálnejších partii sa čierny často snaží dohnať náskok bieleho pred začatím vlastného silného útoku, alebo volí rozostavenie figúr, v ktorom sa viac zakopáva (menej sa menia figúry, silný dôraz na rozostavenie pešiakov). V takom postavení je často málo dôležité to, kto je aktuálne na rade. V turnajoch typu každý s každým alebo na napríklad 9 kôl sa žrebuje farba figúr, aby sa nestalo, že niekto hráva hlavne s bielymi a niekto iný hlavne s čiernymi.

Q: Dá sa hrať šach online?

Áno, na internete je množstvo šachových serveroch a programov. Je možné hrať korešpondenčný šach (môže byť aj niekoľko dní na ťah) alebo tzv. blitz (bleskový) šach. Ten je niekedy na polhodinu, alebo aj na jednu alebo dve minúty.

Q: Koľko trvá jedna partia?

V závislosti od nastavenia hodín alebo ak sa nehra na čas tak podľa chuti. Bežná partia, ktorá je len tak, s priateľom, je dohraná za 2-10 minút. Súťažne môže byť hra napríklad na 2 či aj 4 hodiny pre každého, takže dokopy štyri až osem hodín.

Q: Aké varianty šachu existujú?

Variant je hneď niekoľko. Od bežných šachov je tu napríklad veselý alkoholický šach (kto vyhodí figúrku, ktorá slúži tiež ako malý pohár, ten ju musí vypiť), Fisherov šach (pešiaky a za ním náhodne vylosované poradie figúr), mincový šach (minca sa pohybuje presne tak, ako sa pohybujú figúry. Nesmie sa dostať mimo šachovnice a tak sú niektoré ťahy nemožné) alebo napríklad žeravý šach. V žeravom šachu sa nesnažíte vyhrať zmatovaním súpera, ale zbavením sa všetkých figúr.

Q: Súvisí šach nejako s modernými počítačovými hrami?

Prakticky každá stratégia je čiastočne ako šachy. Najpodobnejšie sú takzvané turn-based, čiže ťahové. Medzi najznámejšie patrí Heroes of Might and Magic, Battle for Wesnoth alebo Civilizácia. Jeden hráč pohne svojimi jednotkami a potom nasleduje ďalší hráč a dookola sa striedajú. V šachu i v rôznych hrách, ktoré s nim súvisia, sú odlišné jednotky. Víťazstvo v takmer každej strategickej hre je o správnom výbere jednotiek aj s ohľadom na to, čo proti vám pripraví súper. A čo je hlavné, myslieť pred každým krokom, pretože urobiť hlúposť v tej nesprávnej chvíli môže znamenať definitívnu porážku.

1. Bez kráľa v bezpečí sa len veľmi ťažko plánuje dobrý útok. Navyše sa rošádou dostane veža viac do hry.
2. Najskôr pozrieť, čo vymyslel súper. Ako svojim ťahom zmenil pozíciu? Ako môže na to nadväzovať? Skôr, ako bude neskoro. Tiež je možné, že svojim ťahom pokazil vašu útočnú snahu a je treba nový plán skôr, ako sa bude pokračovať.
3. Kontrola centra šachovnice (stredné 4 políčka, niekedy sa o centre hovorí ako o stredných 16 políčkach) je dôležitá. Kto kontroluje centrum, ten môže dobre používať jazdcov, veže atď.
4. Využívať vidličky a pri útoku využívať slabosť nepriateľského kráľa je vždy dobrá taktika. Napríklad napadnúť kráľa tak, aby svojim ústupom umožnil výmenu vašej lacnej figúry za drahšiu súperovu figúru.
5. Vežu na voľný stĺpec čo najskôr, tu bude najviac efektívna.
6. Veže sú užitočné, keď sú zdvojené. Taktiež je často dobré zdvojiť jazdcov a dámu s niektorou figúrou.
7. Najdôležitejší bod – je dôležité, kto má viac figúr, ale je dôležitejšie, kto má viac figúr v hre. Jazdec alebo strelec v strede je lepší ako veža na druhom konci šachovnice za pešiakmi.
8. Meniť figúry je veľmi výhodné vtedy, keď vyhrávate. Čím menej figúr, o to bude výhra rýchlejšia. Ak prehrávate, vymieňajte rovnocenné figúry čo najmenej. Vymieňať dobre postavenú figúru nie je často veľmi dobrý nápad.
9. Vymeniť figúry tak, aby musel súper kvôli tomu pohnúť kráľom a prišiel o možnosť rošády môže byť veľmi dobrá taktika. Zvlášť, keď vy získate čas na rozvoj ďalšej figúry.
10. Nepoužívať dámu príliš skoro. Jej napádaním si súper rozvinie ľahké figúry, kým vy musíte stále ustupovať.
11. V hrách na čas nezabudnite rozmýšľať na čas súpera. Počas toho, ako bude vymýšľať svoj plán, môžete vymyslieť vlastný.
12. Zlým otvorením sa môže pokaziť celá hra. Preto je dobré niektoré otvorenia naštudovať.
13. Ak má súper silného strelca, ktorý kontroluje čierne polia, môže byť dobrý nápad presúvať svoje figúry na biele polia.
14. Niekedy sa oplatí vymieňať ľahké figúry len kvôli tomu, aby sa súperovi urobili dvojpešiaci. Ak je ľahká figúra chránená aj inou figúrou, len málokto sa rozhodne vytvoriť si dvojpešiaka.
15. Strelci môžu opustiť úvodné rozostavenie dvomi smermi. Nielen cez pešiakov pred kráľom a dámou.

Zhodnotenie pozície

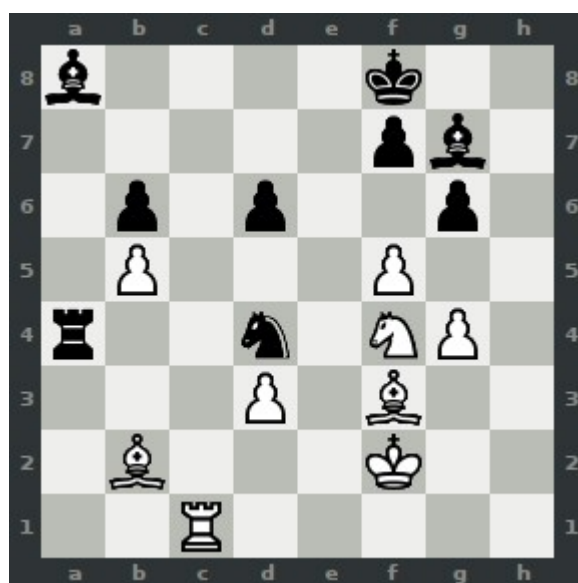
Jedna z požiadaviek na šachistu je vedieť pozrieť sa na partiu a zhodnotiť ju. Zistiť, kto stojí lepšie, čo všetko môže urobiť každý z hráčov a tak podobne. Väčšinou to vôbec nie je náročné. Treba však pozrieť hlavne na nasledovné:

1. Počet a hodnota figúr. Chýbajúca veža alebo iná figúra, či pešiak za strelca, to urobí väčšinou veľa.
2. Čas, ak sa hrá súťažne a používajú sa hodiny. V posledných sekundách sa neťahajú tie najlepšie ťahy.
3. Útočiacie figúry, väzby, možné vidličky a iné hrozby, postavenie kráľov, možné výmeny
4. Celkové rozostavenie figúr – či sú jazdci skutočne efektívni, ako sú rozostavení pešiaci a podobne
5. Kto je aktuálne na ťahu, posledné urobené ťahy

Ťažko povedať, či by takáto pozícia skutočne vznikla.

Podme ale na hodnotenie:

1. Vyrovnaný počet figúr. Armáda bieleho a čierneho je rovnaká a žiadny pešiak nemá možnosť v najbližších ťahoch premeniť sa na dámu.
2. Nehrá sa na čas, preskakuje sa
3. Biely kráľ je v nebezpečenstve, že sa dostane s čiernopolným strelcom do väzby. Biely hrozí braním jazdca na D4 (2x kryté), strelca na A8 (1x kryté) a pešiaka na G6 (1x kryté). Čierny hrozí braním strelca na F3 (1x kryté) a následným braním strelca B2 (nekryté). Veže obidvoch hráčov sa môžu vhodne presunúť, biela veža na C8+ a čierna na A2.



4. Hráči majú aktívne všetky ľahké figúry a majú možnosť ovplyvňovať stred partie, rovnako ako veže. Pešiaci nepredstavujú výraznú hrozbu a vždy proti nim stoja pešiaci súpera.
5. Biely je na ťahu, čo môže byť naozaj dôležité v týchto partiách. Najvhodnejší ťah je pokúsenie sa o získanie strelca na A8, na čo treba pridať do útoku ďalšiu figúru, v tomto prípade vežu (a dať pri tom šach). Podľa počítačového softvéru je to jediný dobrý ťah (hodnotenie cca +4). Nasledujúcich 5 ťahov:
1: Vc8+, Ke7; 2: Vxa8, Vxa8; 3: SxA8, xf5; 4: xf5, Jxf5; 5: Jd5+, kd8

Pozícia ďalej pokračuje ďalším výmenám a k presadeniu pešiaka, ktorý je teraz na B5. Vyhrá biely.

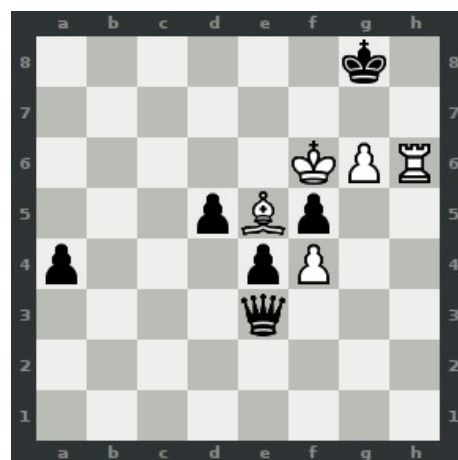
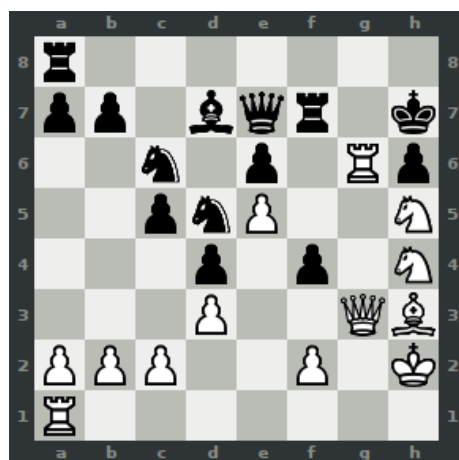
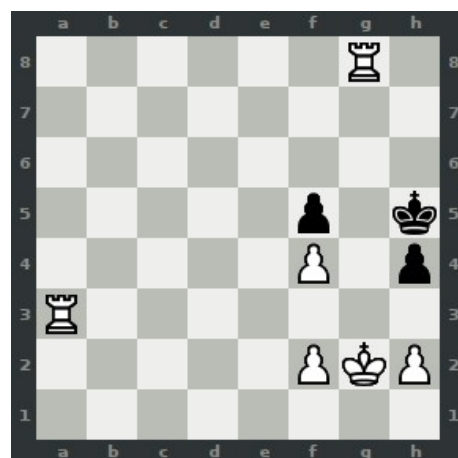
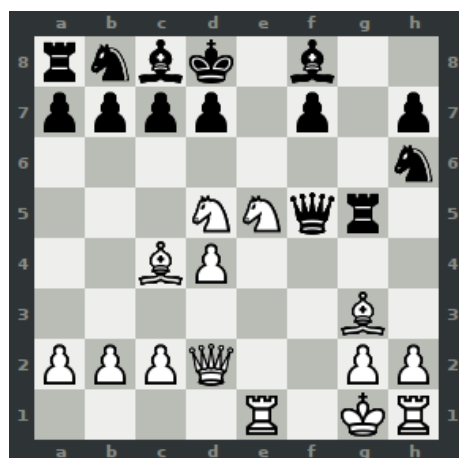
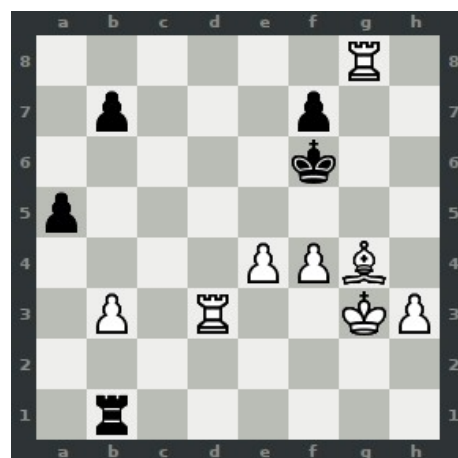
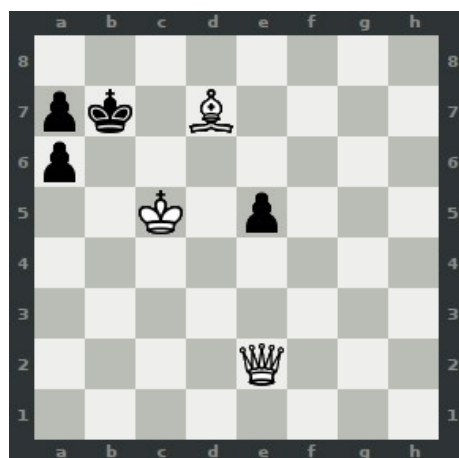
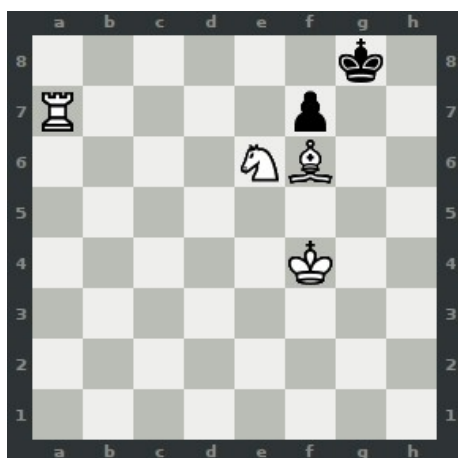
Ak by bol na ťahu čierny, pozícia by sa vyvíjala pravdepodobne veľmi odlišne. Počítačový softvér hodnotí postavenie ako -0,5, teda malú výhodu u čierneho. Nasledujúcich 5 ťahov:

- 1: Sxf3; 2: Sxb4, Vxd4; 3: Kxf3, xf5; 4: Vc8+, Ke7; 5: xf5, d5; 6: Vc6

Výsledkom je vyrovnaná partia, kde ani jeden hráč nemá výhodu.

Diagramy (mat druhým ťahom)

V nasledovných diagramoch je na rade vždy biely hráč. Podarí sa vám zmatovať čierneho kráľa? Dobrý spôsob, ako riešiť tieto úlohy, je prezrieť si v prvom rade všetky polia, na ktoré sa môže čierny kráľ dostať. Vhodnými ťahmi sa jeho pohyblivosť dostane na nulu.



Tu končí táto príručka. Ak sa páči, prezrite si aj ďalšie knihy na [Greenie knižnici](#). Sú väčšinou zadarmo.