

OPAKOVANIE:

- prečo si máme pamätať niektoré jednoduché vzory vo vežových koncovkách? /ich riešenie je zložité.../
- našli ste vlastné vzory, ktoré sme si neukazovali na minulej hodine?

KONCOVKY VEŽA PROTI PEŠIAKU:

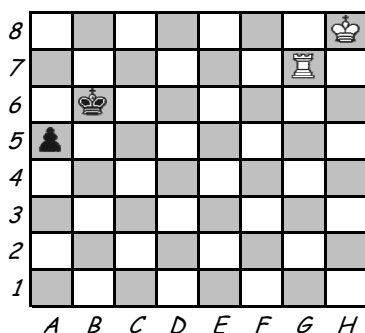
Zdalo by sa, že veža ľahko vyhrá nad pešiakom, pretože je oveľa silnejšia (5:1). Lenže pešiak sa môže premeniť na dámu a potom sa pomer síl obráti. Rovnako existuje mnoho patových postupov a tiež remízy pri premenení pešiaka na jazdca. V podstate sa jedná o vzory, ale sú tak časté, že dostali aj meno, ktoré charakterizuje postup riešenia danej pozície.

Niektoré si teraz ukážeme:

ODREZANIE KRÁĽA NA 5. RADE

postup, ako silnejšia strana vyhrá, ak nemôže do boja zasiahnuť jej kráľ a súperov kráľ je za pešiakom, ktorý neprekročil polovicu šachovnice:

BNT



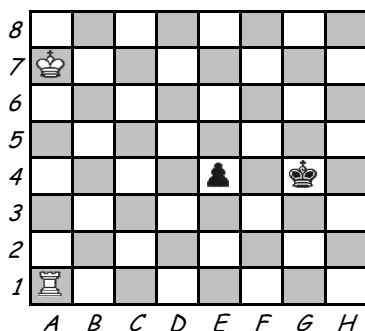
R 1.Vg5 a4 2.Kg7 a3 3.Vg3 a2 4.Va3 ...

(ak je na ťahu čierny a potiahne Kb5, je to remíza)
(vyskúšajte)

ROZŠÍRENÝ ŠTVOREC

známe pravidlo o štvorci z pešakových koncoviek rozšírime o toľko políčok, o koľko ich je kráľ slabšej strany vzdialený od poľa, z ktorého kontroluje pole premeny vlastného pešiaka. Pokiaľ kráľ silnejšej strany vstúpi do tohto štvorca, vyhrá.

BNT

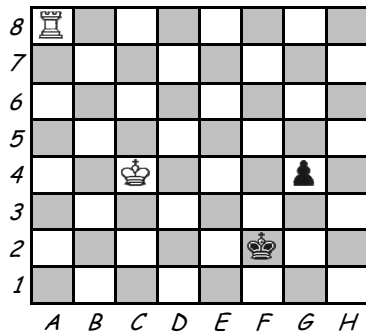
R 1.Kb6 (vstúpil do rozšíreného štvorca + 2. Čierny kráľ je od poľa f2, odkiaľ kontroluje e1, vzdialený na dva kroky)
1... e3 2.Kc5 e2 3.Kd4 Kf3 4.Kd3 Kf2 5.Kd2 ...

(vyskúšajte rôzne varianty)

ZÍSKANIE TEMPA MEDZIŠACHOM

silnejšia strana sa snaží získať tempá ťachovaním na vedľajšom stĺpci, ako je pešiak slabšej strany. Tempo sa získa po odstápení kráľa na druhý stĺpec, alebo pod pešiaka, ktorý sa tak nemôže posunúť bližšie k polu premeny. Po získaní tempa sa priblíži kráľ silnejšej strany

BNT



R 1.Vf8+ Ke2 2.Vg8 Kf3

(po dvoch ťahoch je biela veža umiestnená výhodnejšie ako bola a čierny kráľ nie je v lepšej pozícii)

3.Kd3 g3 4.Vf8+ Kg2

(ďalšie tempo, teraz už čierny musí ustúpiť za pešiaka a biely kráľ sa priblíže ešte viac)

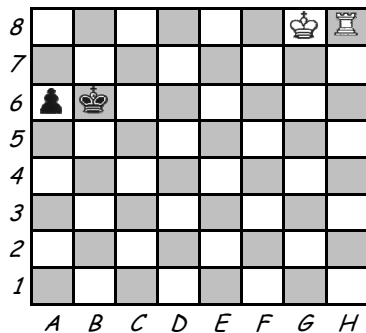
5.Ke2

(dostal sa k pešiakovi a dobyje ho)

DIŠTANC

kráľ slabšej strany nepripustí súperovho kráľa k vlastnému pešiakovi (krajnému) a tým udrží remízu. Čierny nepustí bieleho na "c", stále sa drží na krok od istenia pešiaka

ČNT



R 1... Kc5!

(po 1...a5? 2.Vh5 a biely vyhrá odrezaním kráľa na 5. rade, po 1...Kb5? 2.Kf7 a5 3.Ke6 a4 4.Kd5 Kb4 5.Kd4 a3 6.Vb8+ Ka4 7.Kc4 ... zaženie kráľa za svojho pešiaka na krajný stĺpec a pod hrozbou matu ho dobyje)

2.Kf7 a5

stále je v dosahu pešiaka a nepripustí bieleho kráľa na stĺpec c, nedovolí mu, aby ho zahnal na okraj

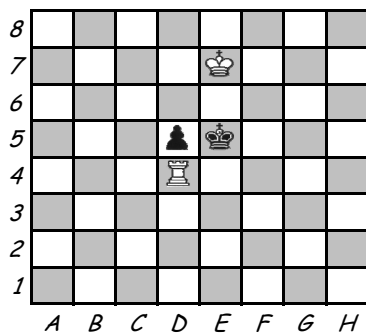
(vyskúšajte)

ČIERNY NEPUSTÍ BIELEHO NA "C"

ZUGZWANG

silnejšia strana drží opozíciu pomocou záložných ťahov vežou, aby vo vhodnej dobe využila príležitosť obísť pešiaka z jednej či druhej strany a priblížením kráľa ho dobyť

BNT



R 1.Vd2! d4 (nechce pustiť bieleho kráľa z opozície)

2.Vd1! (zugzwang) Kd5 3.Kd7! (najvýhodnejšie pole) Kc4

4.Ke6 ...

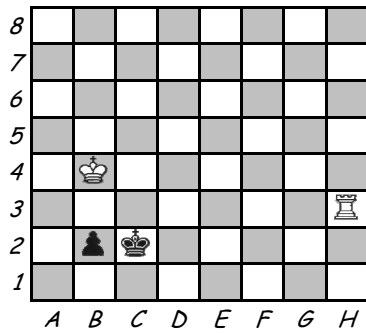
(po 1.Vd1 d4 už nemá možnosť hýbať vežou, aby získal zugzwang, pretože čierny môže získať tempo jej napadnutím)

(rozhodne si to vyskúšajte!)

REMÍZA PO PREMENE NA JAZDCA

silnejšia strana sa snaží hrozbou matu zabrániť premene pešiaka, ale slabšia strana si postaví jazdca so šachom a remízuje

BNT

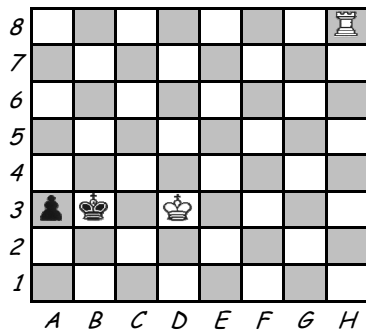


R 1.Vh2+ Kc1 2.Kc3 b1J+ 3.Kd3 Ja3 4.Va2 Jb1 ... REMIZA

PAT

slabšia strana sa snaží o pat v rohu, ak sa kráľ silnejšej strany priblíži, pešák je na predposlednej rade a veža na predposlednom stĺpci

BNT



R 1... Kb2 (nie a2, nemôže sa za neho schovať a v rohu nemá ani premenu na jazdca)

2.Vb8+ Kc1 3.Va8 Kb2 4.Kd2 a2 5.Vb8+ Ka1

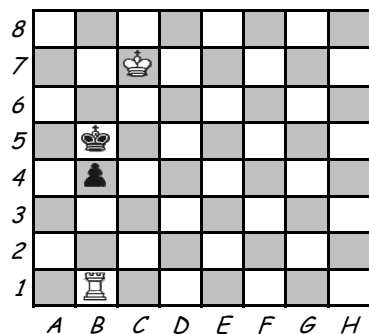
Ak sa biely priblíži kráľom, je pat, ak odíde s vežou, nepustí kráľa a hrozí premenou.

ODPORÚČANIE:

Z + P - tieto pozície nie sú zložité, ale nepočítajte s tým, že si ich zapamätáte tu, na hodine. Zopakujte si ich niekoľkokrát doma, dnes, zajtra i o týždeň

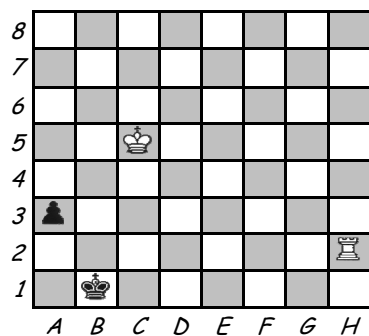
- prosím urobte si poctivo DÚ, pretože obsahuje niektoré vzorové pozície, ktoré sa nezmestili do lekcie

BNT



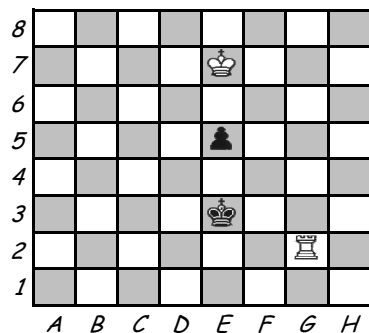
2 Pripomína vám to niečo?

BNT



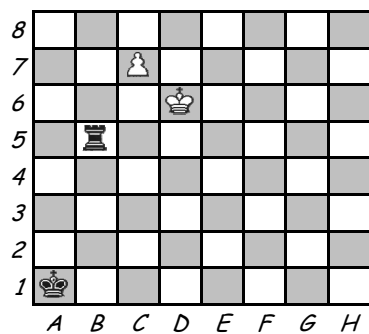
2 Biely ráta s matovými hrozbami, čierny s premenou na ...
Kto má pravdu?

BNT



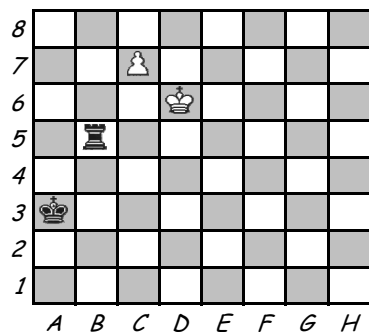
4 Použite naučené pravidlá /vzory/ na výhru!

ČNT



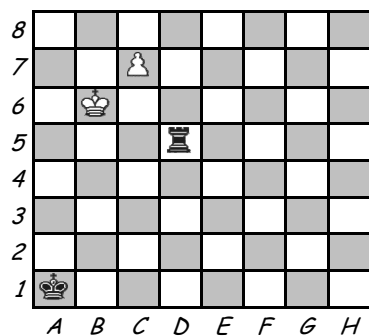
4 Múže toto čierny vyhrať, alebo remizovať?
Ukážte celý postup!

ČNT



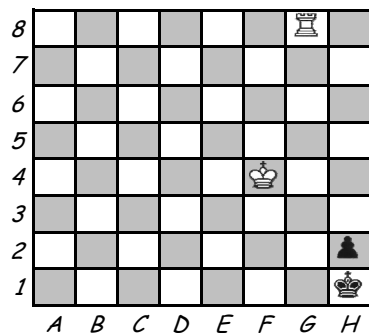
- 5 Může toto čierny vyhrať, alebo remizovať?
Ukážte celý postup!

ČNT



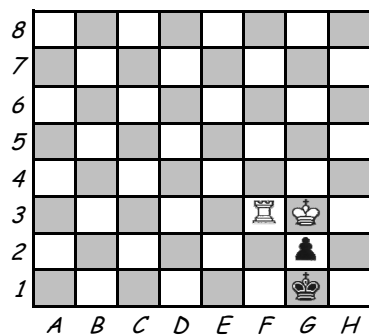
- 5 Dá sa tu použiť rovnaký postup ako v predchádzajúcej pozícii?

BNT



- 3 Pokúste sa vyhrať!

BNT



- 4 Dá sa toto vyhrať?
Je dobrý ťah Vf2?