



JAMES EADE
AL LAWRENCE

ŠACHY

AKTUALIZOVANÉ
A ROZŠÍŘENÉ
VYDÁNÍ

JAK POCHOPIT HRU
POMOCÍ ILUSTROVANÝCH SCHÉMÁT

VHODNÉ PRO
VŠECHNY VĚKOVÉ
KATEGORIE HRÁČŮ



ŠACHY





ŠACHY

Jak pochopit hru
pomocí ilustrovaných schémat

James Eade
Al Lawrence

sloart

© 2004 Quarto Publishing
Czech edition © 2005, 2019 Nakladatelství Slovart, s. r. o.
Translation © 2005 Petr Hřebíček, 2018 Vladimír Golombek

Všechna práva vyhrazena

Z anglického originálu
The Chess Player Bible (Quarto Publishing, Austrálie, 2004)
přeložil Petr Hřebíček
Vydalo Nakladatelství Slovart, s. r. o., v Praze roku 2005, 2019
Odpovědná redaktorka Jitka Pixová
Editor Jan Heller, Jan Pavel

Zalomení Alias Press, s. r. o., Bratislava
Vytisknuto v Číně

ISBN 978-80-7529-639-9
10 9 8 7 6 5 4

www.slovart.cz

Cena uvedená na obálce je nezávazným
doporučením pro konečné prodejce.



Obsah

Úvod **6**
Jak používat tuto knihu **9**

KAPITOLA 1

ZAČÍNÁME **10**
Šachovnice **10**
Figury **12**
Šach a mat **18**
Pat a mat **20**
Prvky hry **27**
Neobvyklé tahy **31**
Ověřující otázky I **34**

KAPITOLA 2

PRINCIPY ZAHÁJENÍ **38**
Tradiční zásady zahájení **38**
Moderní zásady zahájení **44**
Ověřující otázky II **52**

KAPITOLA 3

DRUHY ZAHÁJENÍ **56**
Otevřené hry **56**
Polootevřené hry **68**
Zavřené hry **75**

Boční zahájení **87**
Ověřující otázky III **89**

KAPITOLA 4

MATOVÉ OBRAZCE **92**
Ověřující otázky IV **104**

KAPITOLA 5

POSTAVENÍ FIGUR V CENTRU
A NA KRÍDLECH **108**
Centrum **108**
Křídla **113**
Ověřující otázky V **116**

KAPITOLA 6

TAKTIKA **118**
Základy taktiky **118**
Obět **126**
Kombinace **132**
Ověřující otázky VI **140**

KAPITOLA 7

POZIČNÍ MOTIVY **144**
Ověřující otázky VII **156**

KAPITOLA 8

PĚŠCI **160**
Pěšcové formace **160**

Silní a slabí pěšci **176**
Ověřující otázky VIII **188**

KAPITOLA 9

KONCOVÁ HRA **192**
Aktivní král **192**
Pěšcové koncovky **194**
Koncovky těžkých
figur **202**
Věžové koncovky **215**
Střelcové koncovky **230**
Jezdcové koncovky **239**
Koncovka střelce proti
jezdci **245**
Výměna **250**
Ověřující otázky IX **256**
Jak zvítězit v šachové
partii **260**

KAPITOLA 10

PROPOJOVÁNÍ
POZNATKŮ POMOCÍ
ANALÝZY HRY **262**

Slovníček **280**
Šachy po internetu **284**
Seznam literatury **285**
Rejstřík **286**

ÚVOD

Šachy jsou ilustrovanou příručkou o základech šachové hry a o šachové terminologii. Tento průvodce je sestaven takovým způsobem, aby v něm našel zálibní ten, kdo sice nikdy předtím o zakoupení šachové knihy neuvažoval, ale kdo přitom šachy rád hraje. Obsahuje vše, co potřebujete znát k tomu, abyste hráli a vyhráli.

O šachách bylo napsáno více knih než o kterékoli jiné hře. Leckdo se tedy může právem divit, k čemu je třeba knihy další. Téměř všechny šachové knihy jsou ovšem vysoce odborné a jsou věnovány pouze vážným zájemcům o tuto hru. Převážná většina šachistů takových knih sotva využije.

Dokonce i knihy určené začátečníkům používají šachovou notaci často již od prvních stran a od čtenáře pak následně očekávají plynulé čtení textu. Tento přístup sice usnadňuje práci autorovi, ovšem nováčka či pouze příležitostného

hráče může přímo odradit. Také *Šachy* používají do určité míry notaci, ale rozhodně se o ni neopírají.

Pojetí této knihy je orientováno mnohem více vizuálně. Zásady a pojmy jsou zobrazeny názorně, grafiky je využito k upozornění čtenáře na klíčové prvky koncepce hry. Pokud jste v četbě došli až sem, přečetli jste právě více textu, než objevíte na kterékoli jiné stránce této knihy.

Většina z nás se učí hrát šachy od někoho jiného, obvykle od rodiče či jiného příbuzného. Zpravidla o nich



předpokládáme, že vědí, o čem mluví, ovšem nemusí tomu tak být. Celá řada šachistů má požitek ze hry, která se sice šachům podobá, ovšem s jistými zvláštnostmi, jež z ní nečiní více než jen jakýsi místní folklor.

Oddíl „Začínáme“ poskytuje základní znalosti o tom, jak se figury pohybují a co představuje šach a mat. Nastihuje zvláštní pravidla, jež nelze uplatňovat všeobecně. Pochopitelně je možné těšit se ze hry bez znalosti všech pravidel – jinak by nebylo tolika víkendových hráčů golfu! –, domnívám se však, že požitek ze hry může být ještě zvýšen, jestliže hrajeme správně.

Co je obsaženo v názvu? Šachová terminologie je používána a zneužívána častěji než samotná pravidla. Jde o tajemné téma, jež přivádí do rozpaku i vysloužilé hráče. Jednou jsem během přestávky mezi dvěma koly

každoročně konaného turnaje

US Open odpočíval u bazénu.

Dal jsem se do řeči s jedním z účastníků turnaje. Přiznal jsem mu, že se těžko bráním proti 1. e4. Nedělejte si žádné starosti, pokud netušíte, co se pod tím skrývá.

Okamžitě mi doporučil hrát královskou indickou obranu, což je sice hezké, ale královská indická obrana se hraje proti 1. d4 a ne proti 1. e4.

Když se může v terminologii splést dlouholetý šachový veterán, může se to stát komukoli. Do knihy je začleněn slovníček, aby měl čtenář v některých pojmech od začátku jasno, ovšem ze zkušenosti vím, že lidé na cestě za pochopením potřebují často více než jen pouhé vymezení pojmů. Tato kniha nejen vysvětluje šachovou terminologii, ale



současně ji i názorně zobrazuje. Protože kniha pracuje již od začátku s náročnou odbornou terminologií, začátečníkům doporučuji, aby slovníček co nejdříve využívali.

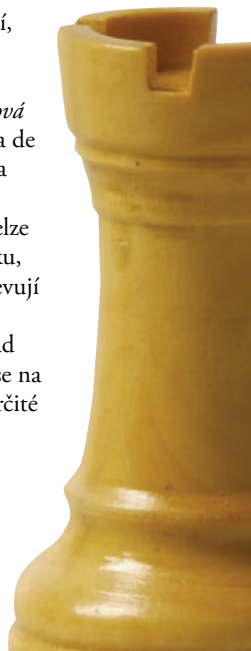
Můžete dámě říkat královna a jezdcem můžete nazývat koněm, aniž byste ztratili potěšení ze hry, avšak v některých kruzích tak na sebe můžete upozornit nechtěným způsobem. Šachová hra má dlouhou historii a specifickou kulturu, již se vyplatí ctít.

Šachy jsou mezinárodní hra, což může vyvolat zmatek v otázce názvoslovných konvencí. V oddíle „Druhy zahájení“ jsou jednotlivá šachová zahájení seřazena podle názvů používaných ve Spojených státech. Mějte na paměti, že zahájení označené v Spojených státech pojmem *Ruy Lopezova hra* je v Evropě známé pod názvem *Španělská hra* a že podobných nesrovnalostí je celá řada.

V knize Přestože kniha nabízí seznam řady zahájení, jejich výčet zdaleka není vyčerpávající. Ani známou encyklopedii *Moderní šachová zahájení* od velmistra Nicka de Firmiana nelze považovat za kompletní. Existuje prostě příliš mnoho variant, jež nelze zahrnout do jediného svazku, přičemž každoročně se objevují varianty nové.

Jednu ze šachových záhad představuje skutečnost, že se na šachovnici často objevují určité předem nastavené obrazce, přestože hra může v kterémkoli okamžiku zásadně změnit směr.

Oddíl „Matové obrazce“ vám pomůže odhalit ty



nejběžnější. Jakmile se je naučíte rozeznávat, můžete být až překvapeni, jak často se tato schémata budou vyskytovat ve vašich vlastních partiích.



Také taktické motivy patří mezi opakující se šachové obrazce.

Taktický motiv známý pod označením *vazba* se například objevuje téměř v každé partii. Klíčem k poznání tohoto motivu je opakování.

Zásadní význam má v šachové hře rovněž způsob uspořádání pěšců. Také zde hraje významnou roli schopnost rozeznat daný obrazec. Oddíl „Pěšci“ se zabývá několika příklady nejčastěji se vyskytujících uspořádání, které vám pomohou řídit vaši hru.

Poslední část knihy je věnována závěrečné etapě šachové partie neboli koncovce. Snížení počtu figur neznamená vždy zjednodušení hry! Tato část hry je až záłudně spletitá a je obtížné ji zvládnout. Pochopení koncovek však představuje nemalou část znalosti celé šachové hry. Dokonce první tahy v zahájení mohou mít následky, jež se dostanou ke slovu až v koncovce.

Do tohoto přepracovaného vydání, které redigoval Al Lawrence, byly na konec každé kapitoly zařazeny „Ověřující otázky“, na nichž si můžete přezkoušet vědomosti získané na předcházejících stranách a připravit se na techniky, které se budete učit. Je zde také článek „Jak zvítězit v šachové partii“ k rychlému použití, díky němuž dosáhnete okamžitého zlepšení, a kapitola „Propojování poznatků pomocí analýzy hry“, v nichž budete provedeni významnými šachovými partiemi a seznámeni s tahy v partiích nejvlivnějších hráčů.

Tuto knihu není třeba číst postupně, neboť jednotlivé kapitoly jsou na sobě navzájem nezávislé. V případě, že se s šachovou hrou teprve seznamujete, pak si rozhodně nechte dostatek času na prostudování kapitoly „Začínáme“, v opačném případě tuto kapitolu přeskočte a vyberte si téma, které vás zajímá. Určitě však pamatujte na to, na co někteří profesionální hráči často zapomínají: šachy byly stvořeny pro zábavu! Dobře se bavte.



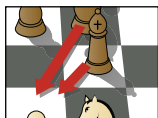
JAMES EADE



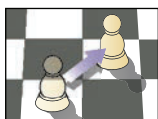
Jak používat tuto knihu

Šachové pojmy jsou v této knize zobrazeny názorně. Základní metody jsou vysvětleny níže. Kapitola „Začínáme“ na straně 10 vám napoví více o jednotlivých používaných symbolech a také o šachové notaci.

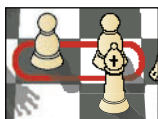
Šachovnice



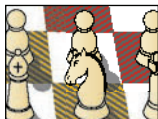
Červená šipka Přímé či nepřímé napadení soupeřovy figury nebo více figur.



Zdvojený obraz Znázorňuje přechod figury z jednoho pole na druhé.



Červené seskupení Vztahuje se k více než jedné figurě.



Zvýraznění Upoutává pozornost na jedno či více popisovaných polí. Jakmile je třeba pole odlišit od polí vyšrafovaných červeně, používá se ke zvýraznění žluté barvy. Zvýraznění může znázorňovat také soubor polí kontrolovaných určitou figurou.

Šachová notace

× Naznačuje brání figury.

+ Šach

Mat


0-0 Krátká rošáda
– na královském křídle

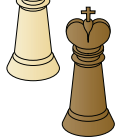
0-0-0 Dlouhá rošáda
– na dámském křídle


... Naznačuje skutečnost, že následující tah je proveden černým.

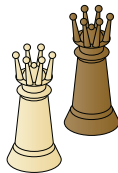
e.p. En passant – z franc. tzv. brání mimočodem, poz. překl.


Figury

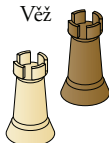
 nebo K: Král




 nebo D:
Dáma




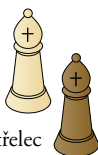
 nebo V:
Věž



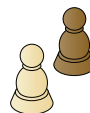
 nebo J: Jezdec



 nebo S: Střelec



Jakmile před tahem není uveden žádný symbol, jde o tah pěšce.

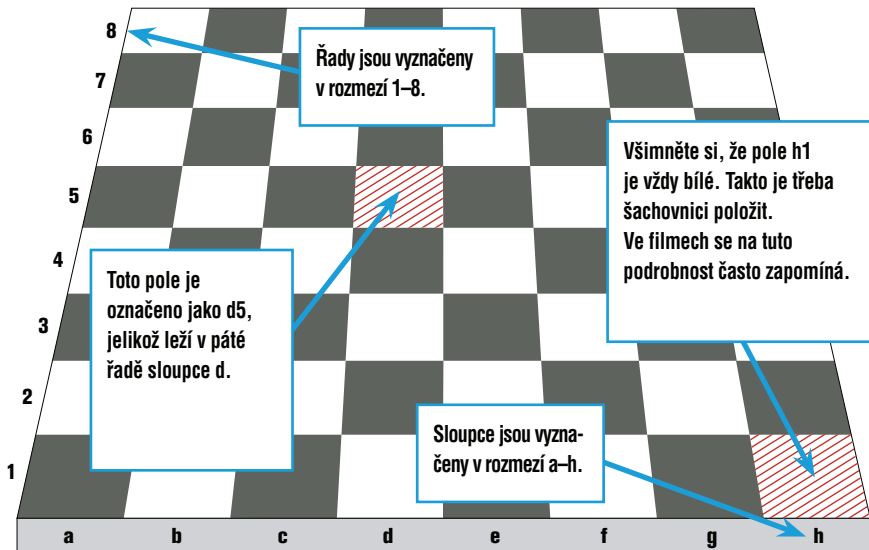


Kapitola 1: ZAČÍNÁME

Hrát šachy se dokáže naučit každý sám trpělivým studiem pravidel hry. Dříve než začnete hrát, si pozorně přečtěte následující kapitolu, abyste zdolali šachové základy.

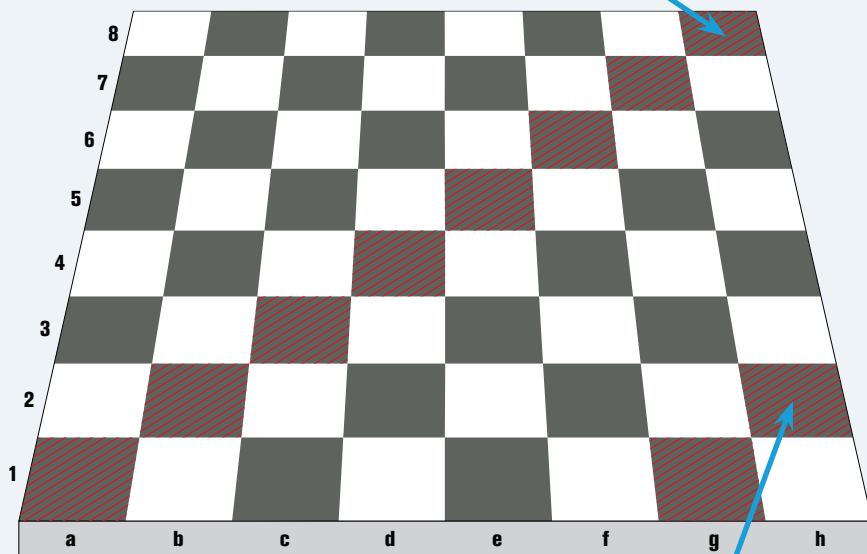
Šachovnice

Přestože šachovnice může vypadat pustě, jakmile se na ní nenacházejí žádné figury, je přímo nabitá informacemi. Je rozdělena do sloupců, řad a diagonál. Každé pole má své jedinečné označení, jež je vymezeno sloupcem a řadou. Souřadnice jsou vyznačeny po okraji diagramu.



Diagonály Také diagonály jsou význačnou součástí šachovnice, přestože k označení polí se využívá pouze sloupců a řad. Kdyby neexistovaly diagonály, střelci by se ani nemohli pohybovat!


Diagonály se vyznačují od nejnižší řady po nejvyšší. Tato diagonála se označuje jako a1–8.




Toto je jedna z nejkratších diagonál, označuje se jako g1–h2. Mezi nejdůležitější patří obvykle ty diagonály, které protínají centrum. Jednak proto, že jsou nejdelší, a kromě toho také proto, že se v centru šachovnice odehrává během partie nejvíce dění.

Figury

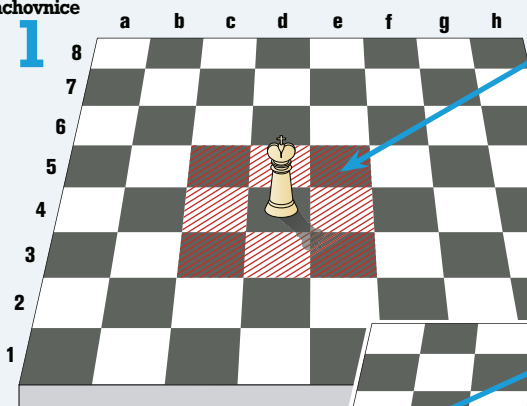
Různé figury mají různou hodnotu. Naučit se účinně koordinovat jejich tahy je jednou z nejjednodušších úloh šachové hry. V této knize používáme pro identifikaci figur písmena i symboly.

Král Král se sice pohybuje velmi pomalu, zato je však nejcennější figurou. Jakmile ztratíte krále, prohráváte partii. Král se může pohybovat v kterémkoli směru vždy jen o jedno pole  viz též *Šach a mat* na straně 18 a *rošáda* na straně 33.

Král může vstoupit na kterékoli z vyznačených polí. Jakmile by vstoupil na pole e5, byl by tah zapsán jako Ke5. K označení krále se používá písmeno K nebo .

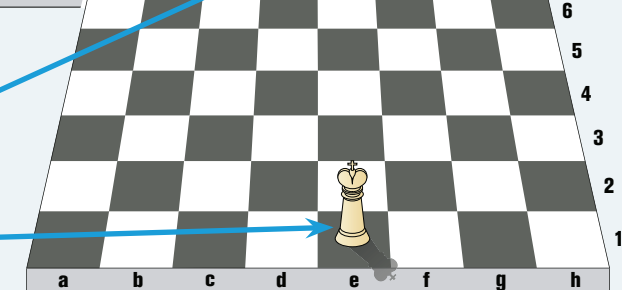
Šachovnice

1



Černý král je na začátku partie postaven na e8.

Bílý král je na začátku partie postaven na e1.



Šachovnice

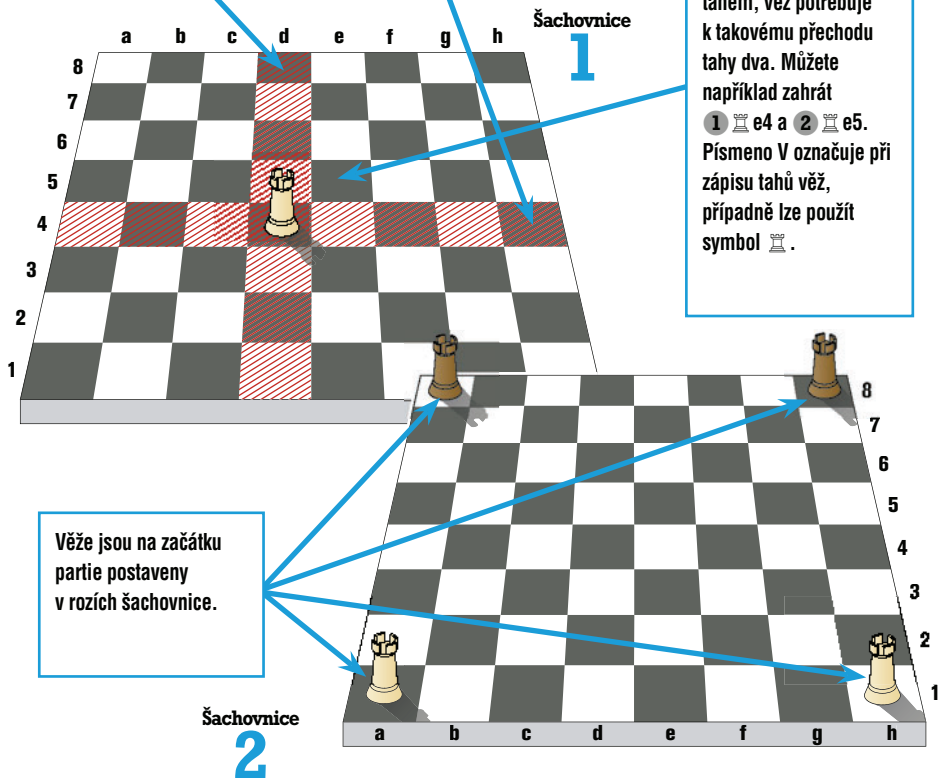
2

Věž Věž je silná figura, vyšší hodnotu má už jen dáma. Může se pohybovat po neobsazených polích po délce celé řady či sloupce
• viz též *rošáda* na straně 33.

Tato věž se může pohybovat po celém d-sloupci.

Tato věž se může pohybovat po celé délce čtvrté řady.

Věž se nemůže pohybovat diagonálně. Přestože král se může z pole e5 na pole d4 přesunout jediným tahem, věž potřebuje k takovému přechodu tahy dva. Můžete například zahrát
1 ♖e4 a 2 ♜e5.
Písmeno V označuje při zápisu tahů věž, případně lze použít symbol ♖.



Střelec Střelec není tak silnou figurou jako věž. Pokud je umístěn ve středu šachovnice, ovládá přibližně tolik prostoru jako věž, svou sílu však ztrácí, jakmile se posune směrem dál od centra. Jeho působení je omezeno pouze na diagonály, střelec se nepohybuje horizontálně či vertikálně. Kromě toho nesmí během hry opustit barvu pole, na němž stojí na začátku partie.

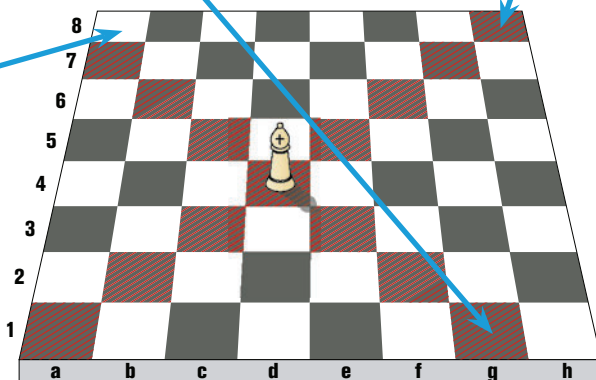
Pole a8 má jinou barvu než pole d4, které je tímto střelcem obsazeno. Proto se na pole a8 tento střelec nikdy nedostane. Písmeno S označuje při zápisu tahu střelce, v tištěné podobě se používá symbol ♗.

Tento střelec se může pohybovat kdekoli po diagonále g1–a7.

Tento střelec se může pohybovat kdekoli po diagonále a1–h8.

Šachovnice

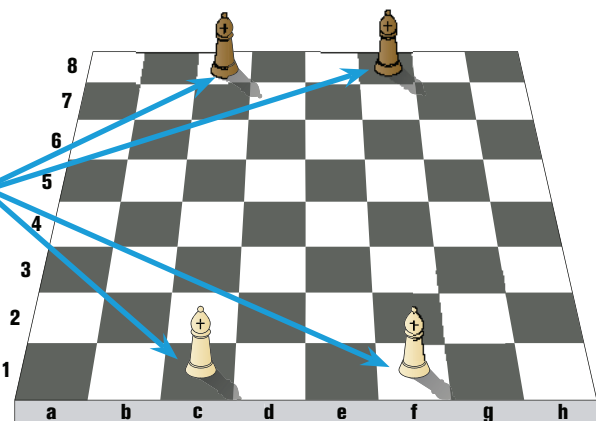
1



Takto jsou střelci rozestaveni na počátku partie.

Šachovnice

2



Dáma Dáma je nejsilnější figurou na šachovnici, spojuje tahy věže a střelce. Může se pohybovat po neomezeném počtu neobsazených polí, a to vertikálně, horizontálně i diagonálně. Dáma je příliš cenná figura na to, abychom se jí během partie snadno vzdali. Při napadení je třeba ji chránit. Pokud ztratíte dámu, neprohráváte partii, avšak vaše bojeschopnost je tak značně oslabena.

I tato dáma se může pohybovat jako věž po celé délce d-sloupce a čtvrté řady.

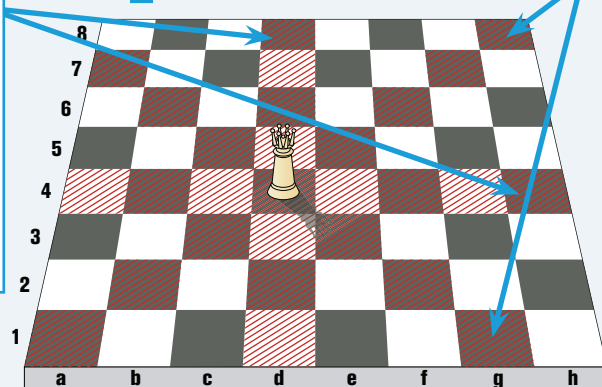
K označení dámy se používá písmeno D. Tah dámy na pole a1 by byl zapsán jako

1 Da1 a vytištěn jako 1 ♔ a1.

Tato dáma se může tak jako střelec pohybovat po celé délce diagonál g1-a7 a a1-h8.

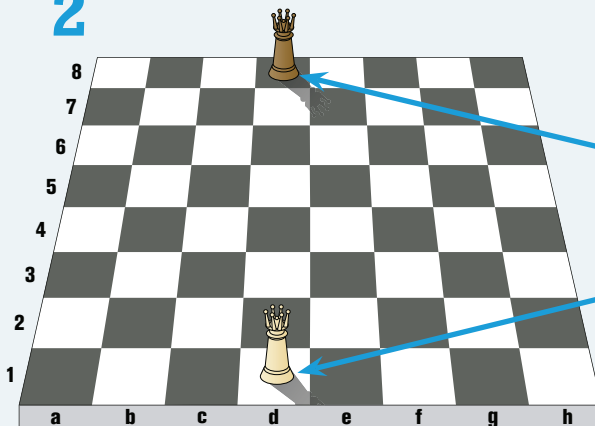
Šachovnice

1



Šachovnice

2



Černá dáma stojí na počátku partie na poli d8.

Bílá dáma stojí na počátku partie na poli d1.

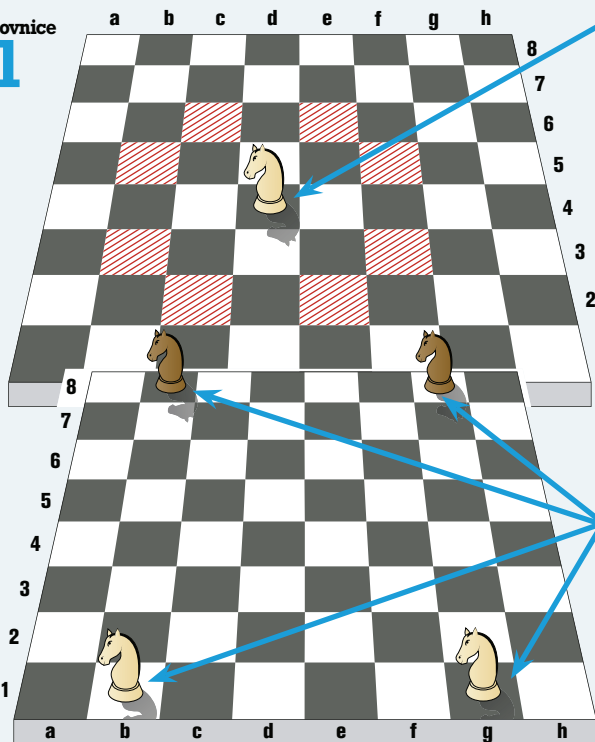
Jezdec Nejobtížnější je vysvětlit tah jezdce. Lze použít pravidlo jedna–dvě, což znamená, že posune-li se jezdec o jedno pole směrem horizontálním, potřebuje se k dokončení svého tahu posunout ještě o dvě pole směrem vertikálním. Stejně tak platí, že posune-li se jezdec o jedno pole směrem vertikálním, potřebuje se k dokončení svého tahu posunout ještě o dvě pole směrem horizontálním. Pokud je cílové pole neobsazeno, může na ně jezdec vstoupit. Jezdec je jedinou figurou, která je při svém tahu schopna přeskočit figury jiné.

U jezdce je důležitá také barva pole. Pohybuje se mezi různobarevnými poli. Jakmile stojí na poli bílé barvy, může se posunout pouze na pole černé barvy a obráceně.

Tento jezdec stojí na černém poli d4 a může vstoupit jen na některé z vyznačených polí bílé barvy. Jedním z možných tahů je ① ♞e6. K zápisu tahů jezdce používáme písmeno J.

Šachovnice

1



Takto jsou jezdci rozestaveni na počátku partie.

Šachovnice

2

Pěšec Pěšec je v šachu základní jednotkou síly. Jde sice o nejslabší, ovšem zato hned v několika ohledech jedinečnou figuru. Jako jediná figura na šachovnici se nemůže pohybovat zpět. Ze svého základního postavení se může posunout o jedno či dvě pole směrem dopředu, jakmile však opustí své základní postavení, smí postoupit pouze o jedno pole dopředu. Kromě toho bere soupeřovu figuru jiným způsobem, než se pohybuje. Žádná jiná figura toto právo nemá.

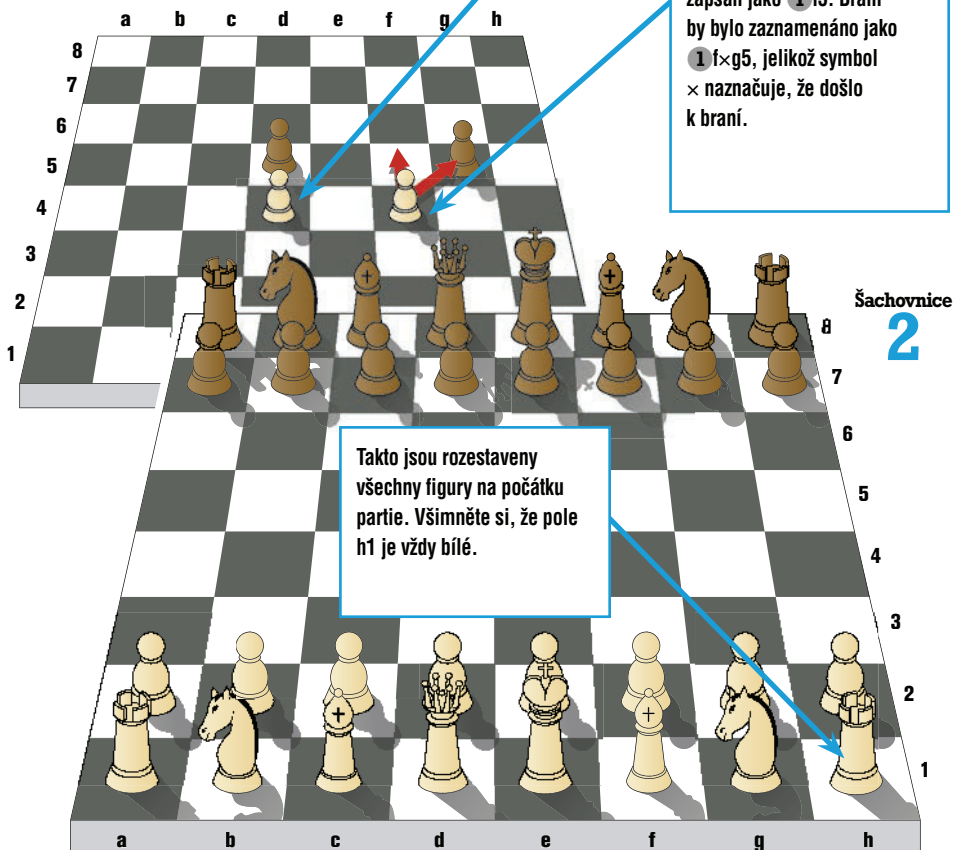
Pěšec se může posunout dopředu, pokud před ním nestojí žádná jiná figura, ovšem soupeřovy figury bere diagonálně.

► Prostudujte si rovněž pojmy *en passant* na straně 31 a *proměna pěšce* na straně 32.

Šachovnice

1

Ani pěšec na poli d4, ani pěšec na poli d5 se nemůže posunout.



Jakmile je bílý na tahu, může svého pěšce posunout na pole f5 anebo sebrat černého pěšce na g5. Při zápisu tahů pěšce vyznačujeme pouze cílové pole pohybu pěšce. Pokud by tedy bílý postoupil pěšcem z pole f4 na pole f5, byl by tah zapsán jako 1 f5. Brání by bylo zaznamenáno jako 1 f×g5, jelikož symbol × naznačuje, že došlo k brání.

Šachovnice

2

Takto jsou rozestaveny všechny figury na počátku partie. Všimněte si, že pole h1 je vždy bílé.

Šach a mat

Šach neznamená totéž co mat. Mnozí začátečníci dávají šach při každé příležitosti, ale zkušení hráči vědí, že šach se může někdy vymstít. Zato mat nikdy.

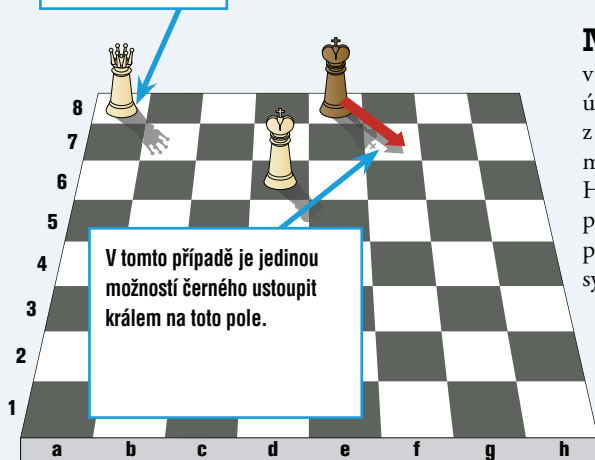
Černý má šach, neboť bílá dáma napadá černého krále.

Šach Šach představuje útok na soupeřova krále. Jakmile soupeřova figura napadá vašeho krále, máte šach. Rozlišujeme tři možné způsoby, jak na šach reagovat. Můžeme:

1. sebrat soupeřovu šachující figuru,
2. postavit mezi krále a šachující figuru některou ze svých vlastních figur,
3. ustoupit králem na bezpečné místo.

V šachové notaci používáme pro označení šachu symbol +.

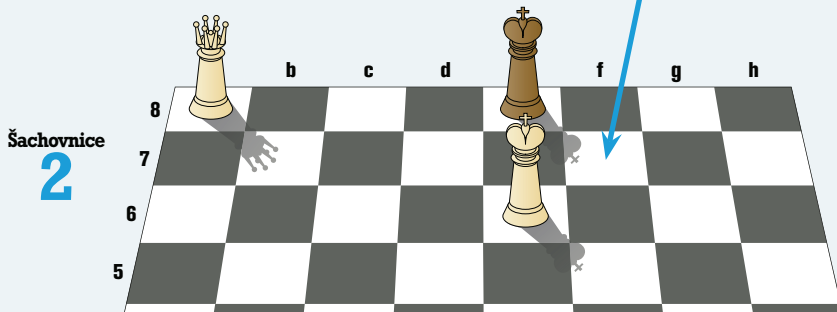
Mat Jakmile stojí váš král v šachu a vy nemáte možnost úniku prostřednictvím kterékoli z výše zmíněných metod, máte mat. Mat znamená konec partie. Hráč, který dostane mat, prohrává. V šachové notaci používáme k označení matu symbol #.



Šachovnice

1

V tomto případě hlídá bílý král pole f7 stejně jako případná úniková pole d7 či e7. Černý nemá k dispozici žádné bezpečné pole – je v matu.



Remíza Remíza je konečný výsledek partie, který neurčuje vítěze. Partie může skončit remízou hned několika způsoby, z nichž nejobvyklejší je vzájemná dohoda mezi soupeři. Mezi remízové motivy patří také pat – viz *Pat a mat* na straně 20. Na turnajích se uplatňují dodatečná pravidla, která vynucují remízu bez ohledu na to, zda o ni oba hráči stojí či ne. Pokud se stejná pozice potřeptí opakuje, může být partie prohlášena za remízu. Jestliže je odehráno padesát tahů, aniž by došlo k pohybu či brání pěšce, může být partie rovněž prohlášena za remízu. Remízu si můžete u rozhodčího vyžádat také v případě, že váš soupeř nemá dostatek materiálu k vynucení matu – král a jezdec nemohou například dát mat samotnému králi.

Jedinou obranou černého je neustále bílého krále šachovat. Bílý nemá možnost těmto šachům uniknout – partie končí remízou. Tomuto případu se říká věčný šach.

Bílý hrozí matem na g7.

