

11. lekce:

Obecné zásady zahájení - slabý bod f7 (f2)



V této lekci se naučíme:

- Tři části šachové partie jsou ZAHÁJENÍ, STŘEDNÍ HRA a KONCOVKA!
 - Začátek šachové partie je ZAHÁJENÍ!
 - Tři zásady zahájení:
 - 1) Bojovat o střed!
 - 2) Vyvinout figurky!
 - 3) Udělat rošádu!
 - Nejslabší místo v základním postavení je bod f7 (u bílého f2)!
 - Jakou zásadu zahájení hráč porušil?



Pod každý diagram napište, o kterou část šachové partie se jedná.
V každé části partie se hraje podle trochu jiných zásad!



Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**zahájení**.....

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**střední hra**.....

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**koncovka**.....

V zahájení rozvíjíme síly pro další boj. Ve střední hře tvrdě bojujeme.
A v koncovce sklízíme, co jsme v předchozích částech partie zaseli.

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**zahájení**.....

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**koncovka**.....

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**střední hra**.....

Zahájení, střední hra, nebo koncovka?



.....**zahájení**.....

Pod obrázek napište, jaká je první důležitá zásada zahájení.



boj o střed

Pod každý diagram napište, jaký tah byste podle této zásady zahráli.

Bílý na tahu



d4

Bílý na tahu



e4

Pod každý diagram napište, jakým tahem byste bojovali o střed.
Kdo vládne středu šachovnice, vládne většinou celé šachovnici!

Černý na tahu



d5

Černý na tahu



e5

Bílý na tahu



d4

Bílý na tahu



d4

Pod obrázek napište, jaká je druhá důležitá zásada zahájení.



vývin figur

Pod každý diagram napište, jaký tah byste podle této zásady zahráli.

Bílý na tahu



Jc3

Bílý na tahu



Sg5

Pod každý diagram napište, jaký vývinový tah byste zahráli.
Vstávat, figurky! A hurá do boje!!!

Černý na tahu



Jc6

Černý na tahu



Sg4

Bílý na tahu



Jbxd2

Bílý na tahu



Sb5

Pod obrázek napište, jaká je třetí důležitá zásada zahájení.



bezpečí krále

Pod každý diagram napište, jaký tah byste podle této zásady zahráli.

Bílý na tahu



0-0

Bílý na tahu



0-0

Pod každý diagram napište, jakým tahem schováte krále do bezpečí. Krále ukryjeme na klidné místo, aby mohl z bezpečí velet své armádě.

Černý na tahu



0-0

Černý na tahu



0-0-0

Bílý na tahu



0-0-0

Bílý na tahu



0-0

Pod každý diagram napište, jak můžeme zaútočit na soupeřova krále.
 Ve všech pozicích využijeme slabý bod f7 nebo f7.



Bílý na tahu



Dxf7#

Bílý na tahu



1.Sxh6 gxh6 2.Dxf7#

Černý na tahu



1...Sxf2+ 2.Kf1 Jg3#

Pod každý diagram napište, jak zabráníme útoku na slabiny f2 nebo f7.
 V zahájení jsou to nejslabší místa v pozici - musíme na ně dávat pozor!

Bílý na tahu



Jf3

Bílý na tahu



Df3

Černý na tahu



g6, Df6

Černý na tahu



O-O

Pod každý diagram napište, který hráč a jakou zásadu porušil.
Zanedbat boj o střed, vývin figur nebo rošádu se v zahájení nevyplácí!



Kdo a jakou zásadu porušil?



bílý: vývin figur

Kdo a jakou zásadu porušil?



černý: bezpečí krále

Kdo a jakou zásadu porušil?



černý: boj o střed

12. lekce:

Dvojí úder



V této lekci se naučíme:

- Nejčastější způsob, jak získat materiál, je DVOJÍ ÚDER!
 - Dvojí úder na krále a další figuru!
 - Dvojí úder na dvě silnější figury!
 - Dvojí úder s využitím hrozby matu!
- Zahrajeme si šachovou hru s veselými poníky!



Pod každý diagram napište, jakým tahem můžeme dát vidličku.
 Při všech těchto vidličkách využijeme útok na soupeřova krále.

Bílý na tahu



.....
Je6+

Bílý na tahu



.....
De4+

Černý na tahu



.....
Sc5+

Černý na tahu



.....
Vg4+

Pod každý diagram napište, jakým tahem můžeme dát vidličku.
 Král je nejdůležitější figura - a proto je také nejzranitelnější!

Bílý na tahu



e6+

Bílý na tahu



Je6+



Černý na tahu



Da5+

Pod každý diagram napište, jakým tahem můžeme dát vidličku.
 Nejlépe se útočí na nechráněné figury - jsou jako jídlo na talíři.



Bílý na tahu



Vd6

Černý na tahu



De4

Černý na tahu



Kg6

Pod každý diagram napište, jakým tahem můžeme dát vidličku.
 Dobře se útočí i na silnější figury, protože mají velkou cenu.

Bílý na tahu



f5

Bílý na tahu



Jd5

Černý na tahu



Jxc2

Černý na tahu



Sc2

Pod každý diagram napište, jaký tah byste zahráli.
 Ve všech diagramech využijeme hrozby matu a napadení figur.



Bílý na tahu



Dd4

Černý na tahu



Dg3

Černý na tahu



Vf6

Napište, jaký tah byste zahráli. Můžete napsat i odpověď soupeře a také svůj druhý tah - takovému zápisu říkáme VARIANTA.

Bílý na tahu



Dh5

Bílý na tahu



Sf3

Černý na tahu



Je4

Černý na tahu



Dd5

Najděte a napište, jak díky různým vidličkám něco získáme.
 Vytvořit jednu hrozbu je silné, ale vytvořit dvě najednou je silnější!



Bílý na tahu



Dh5+

Černý na tahu



b5

Černý na tahu



Sxd3+

Najděte a napište, jak díky různým vidličkám něco získáme.
Vidlička je užitečná pomůcka nejen v jídelně, ale i na šachovnici!

Bílý na tahu



.....
De4

Bílý na tahu



.....
1.Vxg8+ Kxg8 2.Je7+

Černý na tahu



.....
Jc2+, Jxf3+



Mistrovství světa poníků

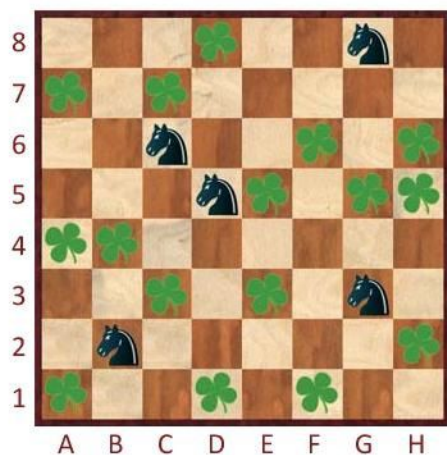
Ti nejkrásnější a nejšikovnější poníci z celého světa se sešli na velkém a slavném mistrovství v pojídání čtyřlístků.

Na každém mistrovském hřišti je 6 poníků a 16 čtyřlístků.

Vyhrává ten poník, který ze svého místa útočí na nejvíce čtyřlístků!

Kategorie černých poníků

Který jezdec napadá nejvíce čtyřlístků a na kolik čtyřlístků útočí?



1. místo: **Jd5, 5 čtyřlístků**

Kategorie bílých poníků

Který jezdec napadá nejvíce čtyřlístků a na kolik čtyřlístků útočí?



1. místo: **Jf5, 5 čtyřlístků**



13. lekce: ■ ■ ■

Odtažný šach, dvojitý šach



V této lekci se naučíme:

- Když figurka odkryje šachující figurku, je to **ODTAŽNÝ ŠACH!**
 - Zisk materiálu pomocí odtažného šachu!
 - Když dvě figurky najednou zaútočí na soupeřova krále, je to **DVOJITÝ ŠACH!**
- Po dvojitém šachu musí soupeřův král ustoupit!
- Mat 2. tahem s využitím dvojitého šachu!



Najděte a napište odtažný šach, který nám přinese největší zisk.
Zaútočíme na co nejsilnější figuru soupeře.



Bílý na tahu



1.Sd5+ Ke7 2.Sxa2

Bílý na tahu



1.Jc6+ Se7 2.Jxd8

Černý na tahu



1...d4+ 2.Kg3 dxc3

Najděte a napište další materiální zisky pomocí odtažného šachu. Zatímco se soupeřův král bude třást strachem, budeme mít čas řídit!

Bílý na tahu



1.Je4+ Kxb2 2.Jxg5

Černý na tahu



1...Vc2+ 2.Kg1 Vxc7

Bílý na tahu



1.Kd4+ Kg2 2.Kxc5

Černý na tahu



1...Sd4+ 2.Kg3 Sxa7

Se šachem odkryjte linii k útoku na soupeřovu figuru a získejte ji.
Uvolnění cesty vlastním figurám je nebezpečný způsob útoku.



Bílý na tahu



1.Sc3+ Kf7 2.Vxd6

Bílý na tahu



1.Jh6+ Kh8 2.Dxd7

Černý na tahu



1...Vd3+ 2.cxd3 Sxh2

Se šachem odkryjte linii k útoku na soupeřovu figuru a získejte ji.
Šach nám dává čas na sebrání soupeřovy figury.

Bílý na tahu



1.Sb5+ Sd7

2.Sxd7+ Kxd7 3.Dxd4

Černý na tahu



1...Sc5+ 2.Kh1 Vxa2

Bílý na tahu



1.e6+ Sxe6 2.Dxa5

Černý na tahu



1...Sxh2+ 2.Kxh2 Dxd5

Najděte a napište všechny dvojité šachy, které můžeme dát.
Po dvojitém šachu musí soupeřův král ustoupit.



Bílý na tahu



...Sxa5++, Se5++...

Bílý na tahu



...Jd6++, Jxf6++...

Černý na tahu



...Ve1++, Vh4++...

Najděte a napište všechny dvojité šachy, které můžeme dát.
Soupeřův král nemá žádnou radost, že ho šachují dvě figury zároveň!

Bílý na tahu



...Jxe5++, Jxh8++

Černý na tahu



...Je2++, Jf3++

Bílý na tahu



...Va3++, Vxe7++

Černý na tahu



...gxf2++, gxh2++

Dejte mat 2. tahem s využitím dvojitého šachu.
První tah bude dvojitý šach, druhý tah bude mat.



Bílý na tahu



1.Jf8++ Kh8 2.Dh7#

Bílý na tahu



1.Jg5++ Kh8 2.Vh7#

Černý na tahu



1...Sc3++ 2.Kf1 Ve1#

Dejte mat 2. tahem s využitím dvojitého šachu.
Dobře si rozmyslete, který dvojitý šach nám k matu pomůže nejlépe.

Bílý na tahu



1.Sg5++ Kc7 2.Sd8#

Černý na tahu



1...Jg3++ 2.Kf2 Jxh1#

Bílý na tahu



1.Jf7++ Kg8 2.Jxh6#

Černý na tahu



1...Vd1++ 2.Kh2 Vh1#

Dejte mat 2. tahem s využitím dvojitého šachu.
 Dvojitý šach je v ruce šikovného bojovníka nebezpečná zbraň!

Bílý na tahu



Černý na tahu



1.gxh6++ Kg8 2.Vh8#

1...Sb1++ 2.Kxb1 Db2#

Bílý na tahu



Černý na tahu



1.Jf5++ Ke8 2.Jxg7#

1...Vf2++ 2.Kh1 Vh2#

14. lekce:

Kombinace, mat na poslední řadě



V této lekci se naučíme:

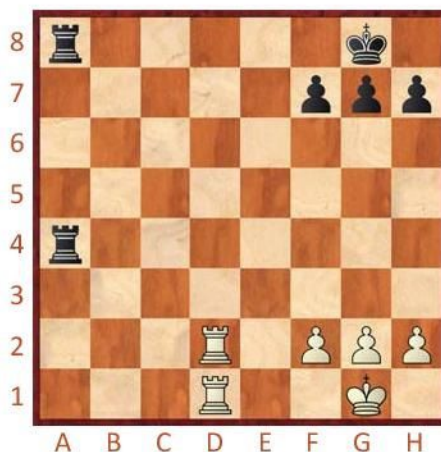
- Mat na poslední řadě!
- Zisk materiálu s využitím slabé poslední řady!
- Procvičíme si kombinace s využitím slabé poslední řady!
- Zahrajeme si šachovou hru s věží!



Najděte a napište, jak můžeme v těchto pozicích dát mat 2. tahem.
Všimněte si, jak nám při matování pomáhají soupeřovi pěšci.



Bílý na tahu



1.Vd8+ Vxd8 2.Vxd8#

Bílý na tahu



1.Vxe8+ Vxe8 2.Vxe8#

Černý na tahu



1...Dd1+ 2.Sxd1 Vxd1#

Najděte a napište, jak můžeme v těchto pozicích dát mat 2. tahem.
Soupeřův král na poslední řadě je uvězněn mezi vlastními zdi!

Bílý na tahu



1.Ve8+ Vxe8 2.Vxe8#

Bílý na tahu



1.Se6+ Kh8 2.Vxf8#

Černý na tahu



1...Vd1+ 2.Jxd1 Vf1#

Černý na tahu



1...Vh1+ 2.Kxh1 Vf1#

S využitím hrozby matu na poslední řadě získajte materiál.
Soupeřovy figury musí bránit mat a nestíhají chránit své kamarády.



Bílý na tahu



1.Vb3 Sf6?

2.Vb8+ Sd8 3.Vxd8#

Bílý na tahu



1.Dxc7 Vxc7? 2.Vd8#

Černý na tahu

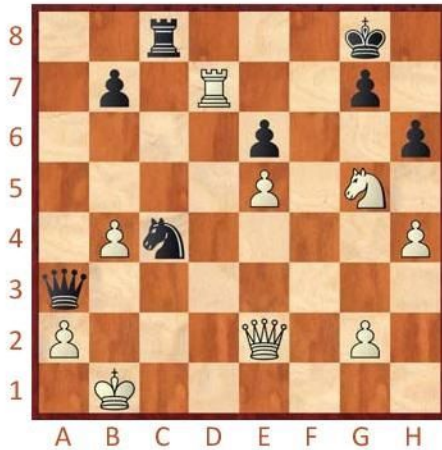


1...Dxd4

2.Vxd4? Vc1+ 3.Vd1 Vxd1#

S využitím hrozby matu na poslední řadě získajte materiál.
A tak kvůli starostem o krále - má celé království namále!

Bílý na tahu



1.Dxc4 Vxc4? 2.Vd8#

Bílý na tahu



1.Dxd5 cxd5? 2.Vc8#

Černý na tahu



1...Dxd7
2.Vxd7? Ve1+ 3.Vd1 Vxd1#

Černý na tahu



1...Sd5+ 2.Dxd5? Ve1#

V dalších diagramech dejte mat, anebo získejte materiální výhodu.
 Při využívání slabosti poslední řady se snažíme odstranit její obránce.



Bílý na tahu



1.Dd8+ Vxd8

2.Vxd8+ Vxd8 3.Vxd8#

Bílý na tahu



1.Je7+ Kh8

2.Vf8+ Vxf8 3.Vxf8#

Černý na tahu



1...Dxe2

2.Vxe2 Vd1+ 3.Ve1 Vxe1#

V dalších diagramech dejte mat, anebo získejte materiální výhodu.
 Jako první hledejte nejútočnější tahy - šachy a brání!

Bílý na tahu



1.Dxd6 Dxd6?
 2.Vxe8+ Df8 3.Vxf8#

Bílý na tahu



1.Dxf7+ Vxf7 2.Vd8#

Černý na tahu



1...Ve1+ 2.Sxe1 Vxe1#

Černý na tahu



1...Jf2+
 2.Vxf2? Ve1+ 3.Vf1 Vxf1#

Věžka na kluzišti

Naše věžka se rozhodla,
že se naučí bruslit!

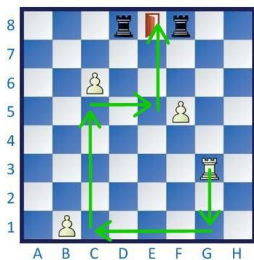
Pilně trénovala a bruslení jí šlo,
ale nedokázala se naučit brzdit.
Proto umí zastavit jen tehdy,
když narazí do mantinelu
nebo do překážky.

Dokážete pro věžku najít
cestu k východu z kluzišť?
Jako překážky můžete použít
své kamarády bílé pěšce
a jako mantinel kraj šachovnice.



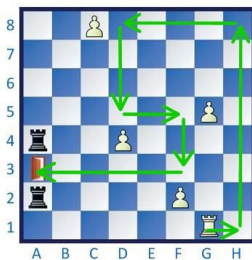
A ještě jeden bruslařský úkol
pro naši šikovnou věžku!

Vyznačte cestu věžky na pole e8!



Za kolik tahů? ... **5 tahů** ...

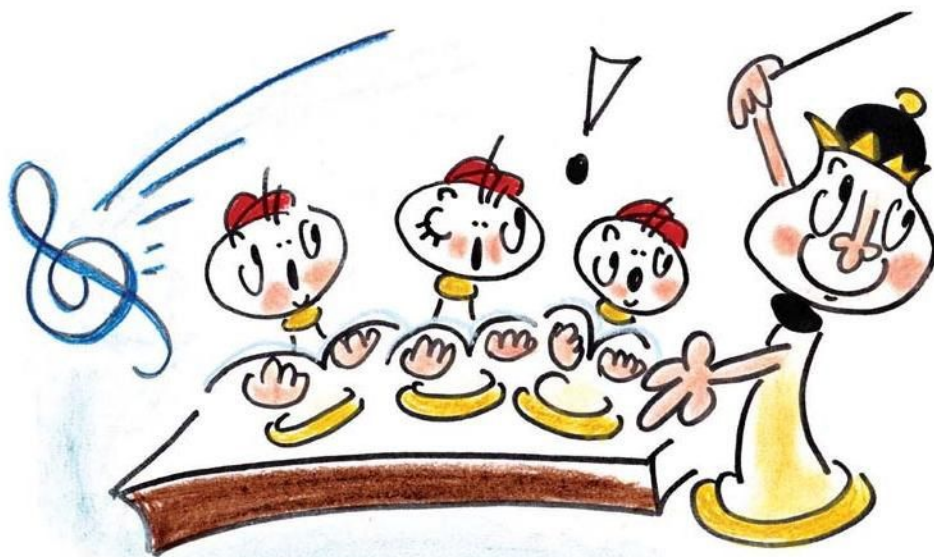
Vyznačte cestu věžky na pole a3!



Za kolik tahů? ... **7 tahů** ...

15. lekce: ■ ■ ■

Úvod do pěšcových koncovek - - pravidlo čtverce



V této lekci se naučíme:

- Závěrečná část šachové partie je KONCOVKA!
- Koncovky, ve kterých jsou kromě králů jen pěšci, se nazývají PĚŠCOVÉ KONCOVKY!
 - Ukážeme si různé druhy pěšců!
 - Pravidlo čtverce!
- Zahrajeme si šachovou hru s pěšci!



Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
V koncovce není hlavní, kolik pěšců máme, ale který dojde dřív do dámy!



Bílý na tahu



g7 1-0

Černý na tahu



h3 0-1

Černý na tahu



f3 0-1

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Pan král celou partii odpočíval za pecí a nyní má síly na rozdávání!

Bílý na tahu



Kf6 1-0

Černý na tahu



Kf4 0-1

Bílý na tahu



Kd5 1-0

Černý na tahu



Kc3 0-1

Zakroužkujte pěšce podle zadání pod diagramy. Pěšec může být: volný, vzdálený volný, krytý volný, izolovaný, opožděný, dvojpěšec.



“Chceme dojít do dámy!”



Zakroužkujte
všechny VOLNÉ PĚŠCE!

“Jsem nejvzdálenější průzkumník!”



Zakroužkujte
VZDÁLENÉHO VOLNÉHO PĚŠCE!

“Jsme volní a chrání nás kamarádi!”



Zakroužkujte
všechny KRYTÉ VOLNÉ PĚŠCE!

Zakroužkujte správné pěšce podle zadání pod diagramy.
Každý pěšec má své vlastnosti a své jméno, které bychom měli znát.

“Jsme tak osamělí!”



Zakroužkujte
všechny IZOLOVANÉ PĚŠCE!

“Zůstali jsme trochu pozadu!”



Zakroužkujte
všechny OPOŽDĚNÉ PĚŠCE!

“Stojíme za sebou!”



Zakroužkujte
všechny DVOJPĚŠCE!

“Jsme nejvíc nebezpeční!”



Zakroužkujte
dva nejnebezpečnější pěšce!

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Pravidlo čtverce nám pomůže zjistit, jestli pěšec uteče, anebo padne!



Bílý na tahu



.....
Ke3 1/2

Bílý na tahu



.....
Kf5 0-1

Černý na tahu



.....
Kg5 1/2

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Můžeme bojovat o výhru, nebo o remízu. Někdy se to podaří, někdy ne.

Bílý na tahu



f6 1-0

Černý na tahu



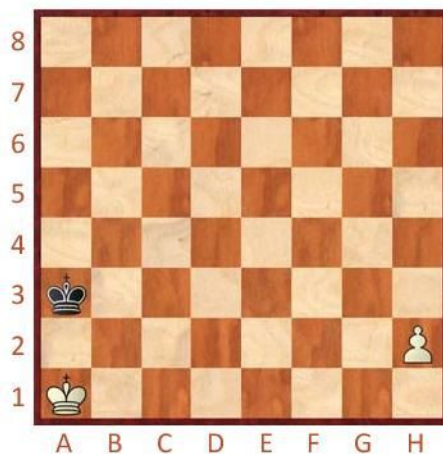
c3 1/2

Bílý na tahu



Kc3 1/2

Černý na tahu



Kb4 1-0

Běžecké závody pěšců

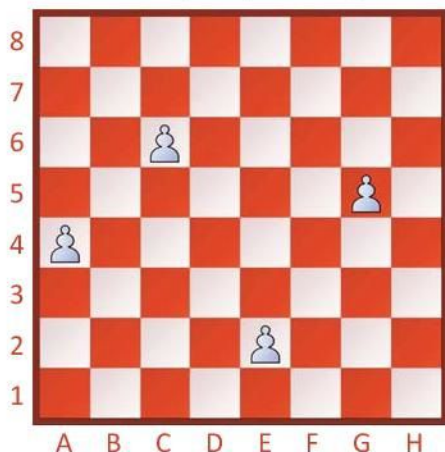


Pěšci jsou velmi schopní a vytrvalí maratonští běžci.

V naší hře se pěšci rozhodli dát si mezi sebou závod. Zastihli jsme je v cílové rovince a naším úkolem je spočítat, za kolik tahů se dostanou do cíle!

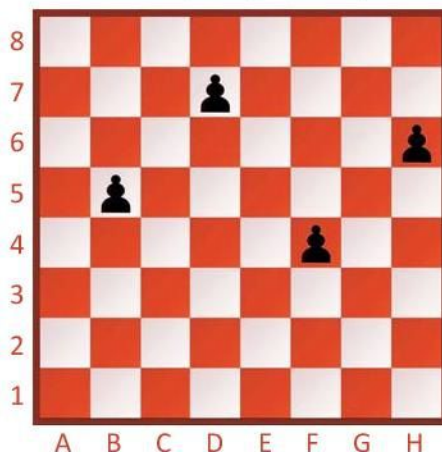
Nezapomeňte, že někdy pěšci mohou jít o dvě pole najednou!

Za kolik tahů doběhnou pěšci na svá pole proměny?



a4: 4 tahy c6: 2 tahy
e2: 5 tahů g5: 3 tahy

Za kolik tahů doběhnou pěšci na svá pole proměny?



b5: 4 tahy d7: 5 tahů
f4: 3 tahy h6: 5 tahů

16. lekce:

Pěšcové koncovky -

- opozice, kritická pole, diagonála



V této lekci se naučíme:

- Různé druhy OPOZICE: blízká, vzdálená a šikmá!
- Koncovka král a pěšec proti samotnému králi!
 - Kritická pole pěšců na své polovině, na soupeřově polovině a krajních pěšců!
- Kouzla královských soubojů - PAST a BODYČEK!
 - Zahrajeme si šachovou hru s králem!



Řešte úkoly s opozicí podle zadání pod každým diagramem.
 Opozice je v koncovkách důležitou zbraní, která nám často pomůže.

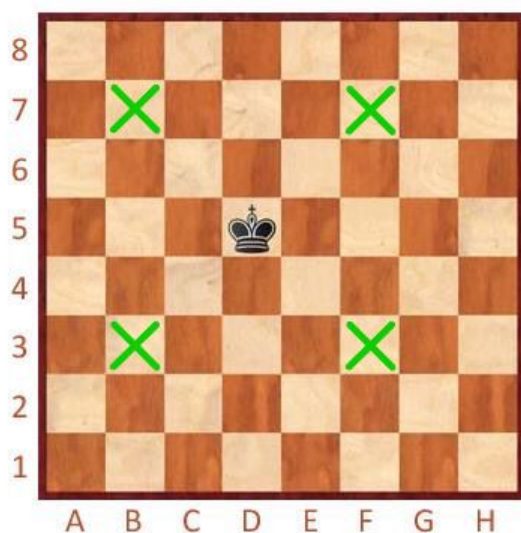


BLÍZKÁ OPOZICE



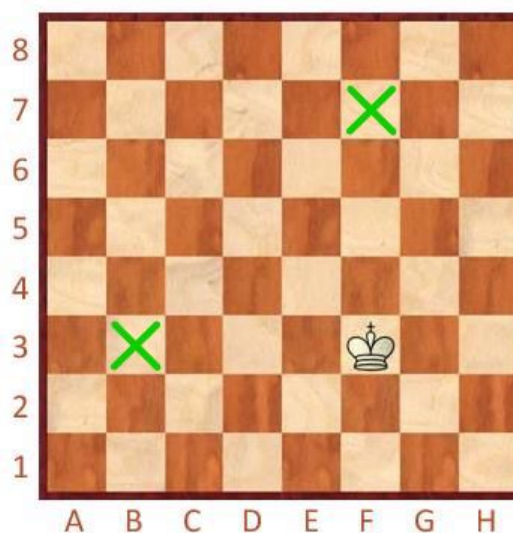
Udělejte křížek na každé pole,
 na kterém by mohl stát soupeřův král,
 aby vznikla blízká opozice.

ŠIKMÁ OPOZICE



Udělejte křížek na každé pole,
 na kterém by mohl stát soupeřův král,
 aby vznikla šikmá opozice.

VZDÁLENÁ OPOZICE



Udělejte křížek na každé pole,
 na kterém by mohl stát soupeřův král,
 aby vznikla vzdálená opozice.

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Důležité je pravidlo o vstupu pěšce na předposlední řadu!

Bílý na tahu



f7 1-0

Bílý na tahu



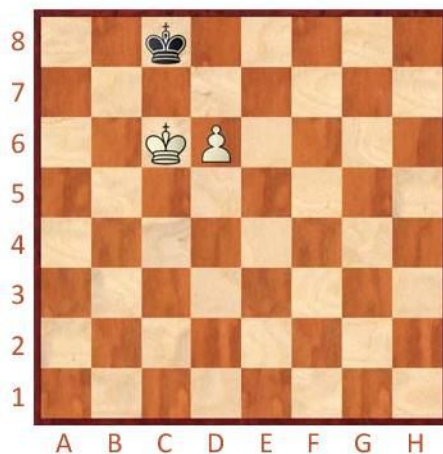
Ke1 1/2

Černý na tahu



b2+ 1/2

Černý na tahu



Kd8 1-0

Napište, jak máme pokračovat, abychom udrželi remízu.
 Ve všech diagramech máme udržení remízy ve svých rukou.



Bílý na tahu



Kd2 1/2

Bílý na tahu



Ke2 1/2

Černý na tahu



Ke8 1/2

Napište, jak máme pokračovat, abychom dotáhli partii k vítězství.
Ve všech diagramech je dosažení vítězství v našich silách.



Bílý na tahu



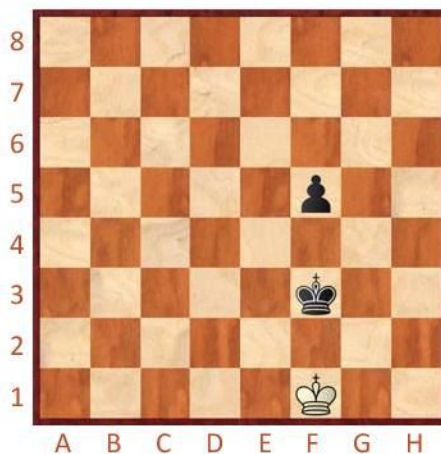
Kf7 1-0

Bílý na tahu



Kc5 1-0

Černý na tahu



f4 0-1

Na každém diagramu označte pomocí křížků kritická pole pěšců.
Pod diagramy pak napište, co byste zahráli a jak partie dopadnou.

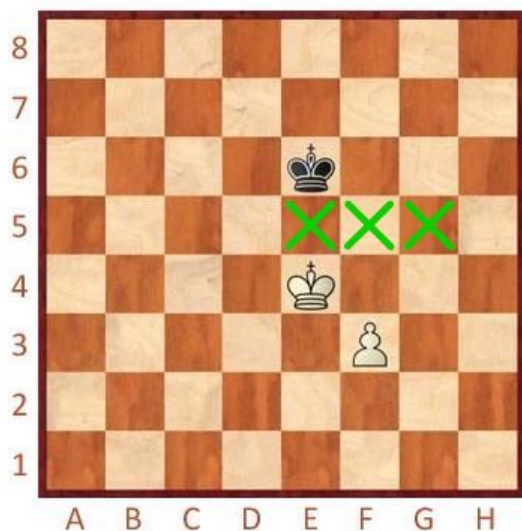


Bílý na tahu



Kb3 1-0

Bílý na tahu



Kf4 1/2

Černý na tahu



Kg4 0-1

Na každém diagramu označte pomocí křížků kritická pole pěšců.
Pod diagramy pak napište, co byste zahráli a jak partie dopadnou.

Bílý na tahu



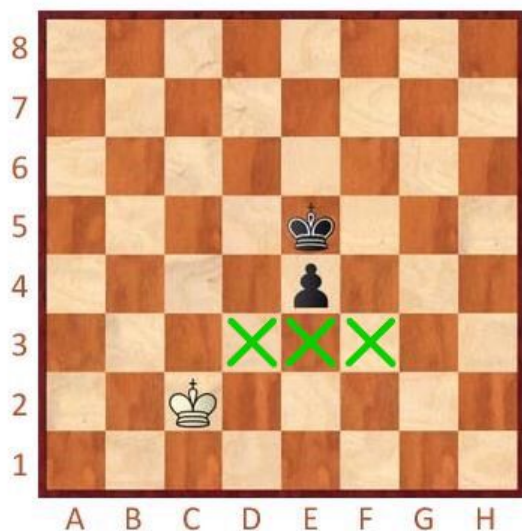
Kc5 1-0

Bílý na tahu



Kb2 1/2

Černý na tahu



Kf4 0-1

Černý na tahu



Kg8 1-0

Na každém diagramu označte pomocí křížků kritická pole pěšců.
Pod diagramy pak napište, co byste zahráli a jak partie dopadnou.



Bílý na tahu



.....
Kg7 1-0

Bílý na tahu



.....
Kf1 1/2

Černý na tahu



.....
Kc3 0-1

Na každém diagramu označte pomocí křížků kritická pole pěšců.
Pod diagramy pak napište, co byste zahráli a jak partie dopadnou.

Bílý na tahu



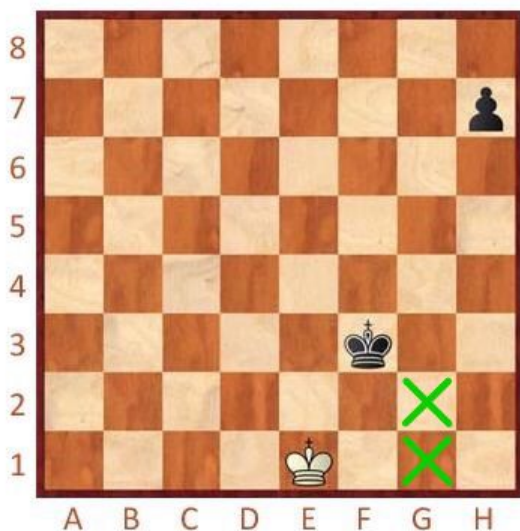
Kc4 1-0

Bílý na tahu



Kf6 1-0

Černý na tahu



Kg2 0-1

Černý na tahu



Kd7 1/2

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
 Vyhraje ten, kdo zavede soupeřova krále do pastičky.



Bílý na tahu



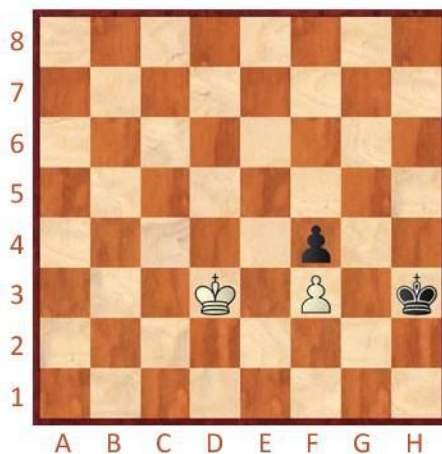
cokoliv, 0-1

Bílý na tahu



Kf6 1-0

Černý na tahu



Kg2 0-1

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
 Králové se mohou pohybovat šikmo a dát si pořádný hokejový bodyček!



Bílý na tahu



Kxh7 1-0

Bílý na tahu



Kd3 1/2

Černý na tahu



Kf3 0-1

Král houbařů

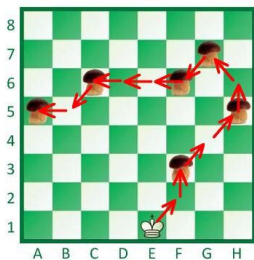


Králové jsou sice trošku pomalí, ale někdy dokážou být pořádně šikovní a vynalézaví.

Své schopnosti mohou naši králové dokázat i v lese - při sbírání hub.

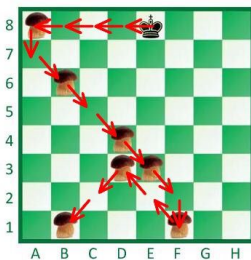
A protože je dáma v kuchyni už nedočkává, aby houbovou pochoutku stihla připravit k večeři, budou se králové snažit posbírat všechny houby co nejdřív.

Vyznačte, jakou nejkratší cestou dokážete posbírat všechny houby!



Za kolik tahů? ...**12 tahů**...

Vyznačte, jakou nejkratší cestou dokážete posbírat všechny houby!



Za kolik tahů? ...**15 tahů**...