

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.

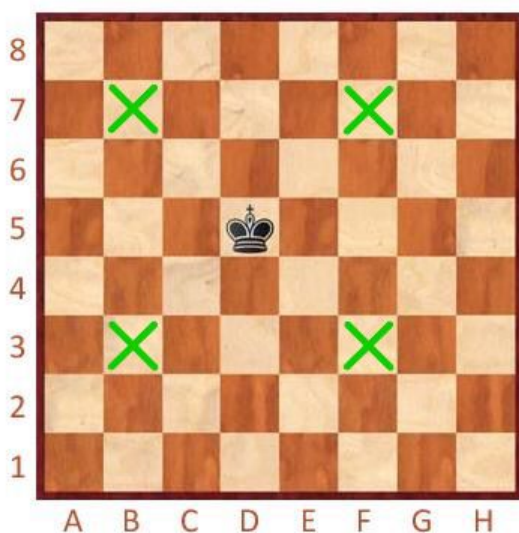


BLÍZKÁ OPOZICE



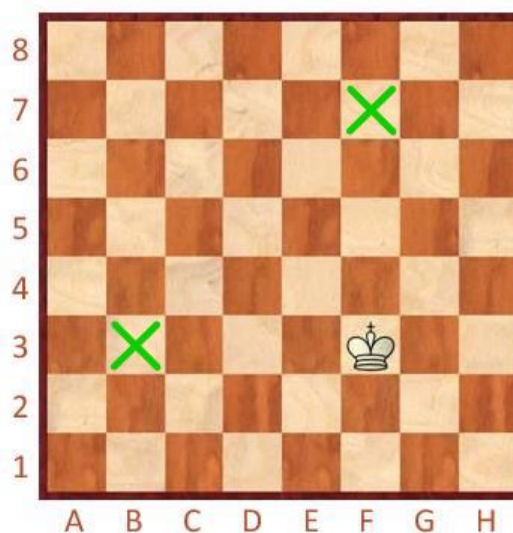
Udělejte křížek na každé pole,
 na kterém by mohl stát soupeřův král,
 aby vznikla blízká opozice.

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



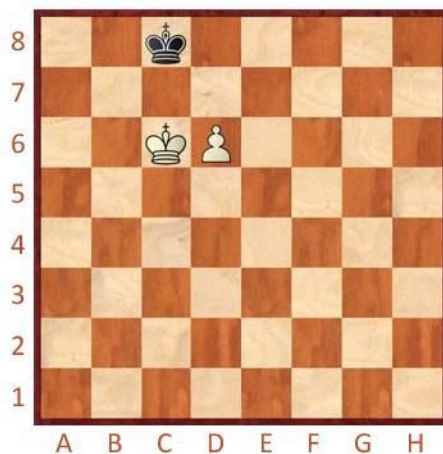
Ke1 1/2

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



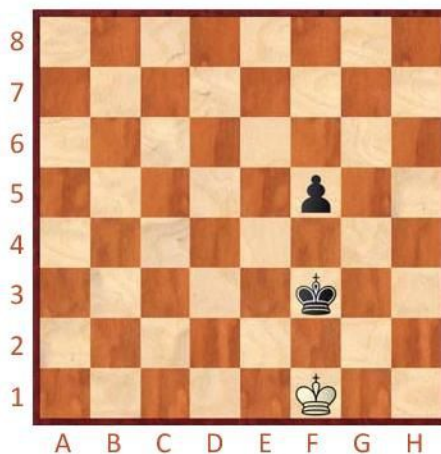
Kf7 1-0

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.

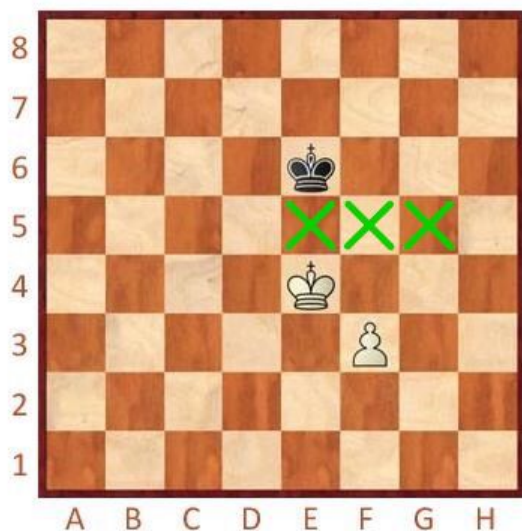


Bílý na tahu



Kb3 1-0

Bílý na tahu



Kf4 1/2

Černý na tahu



Kg4 0-1

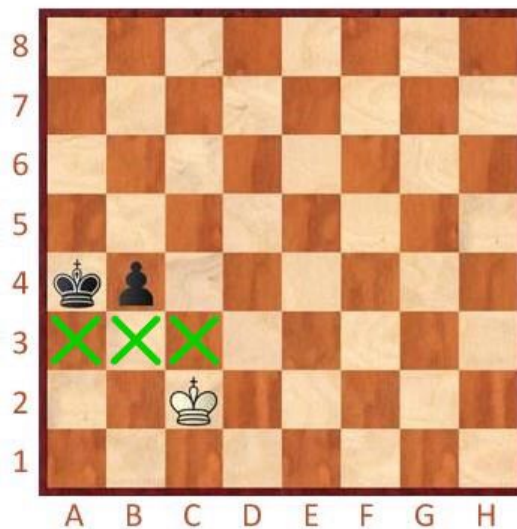
Na každém diagramu označte pomocí křížků kritická pole pěšců.
Pod diagramy pak napište, co byste zahráli a jak partie dopadnou.

Bílý na tahu



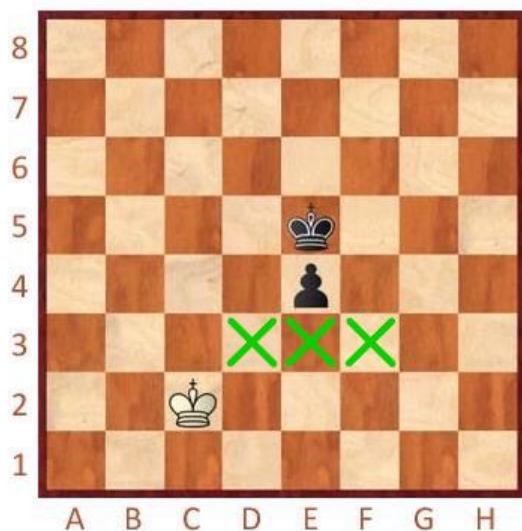
Kc5 1-0

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.

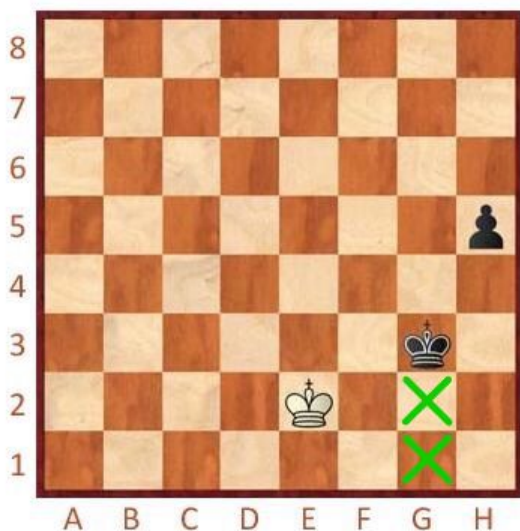


Bílý na tahu



.....
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



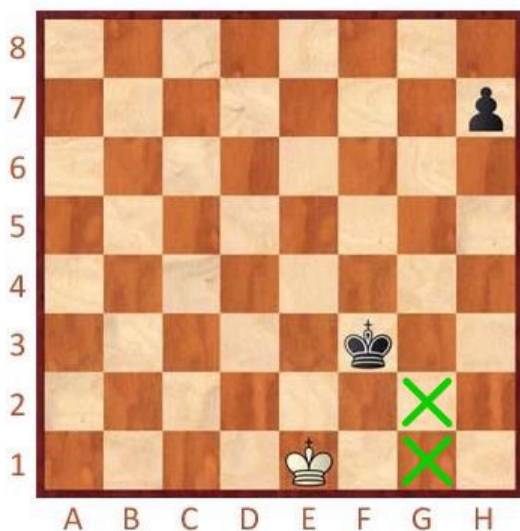
Kc4 1-0

Bílý na tahu



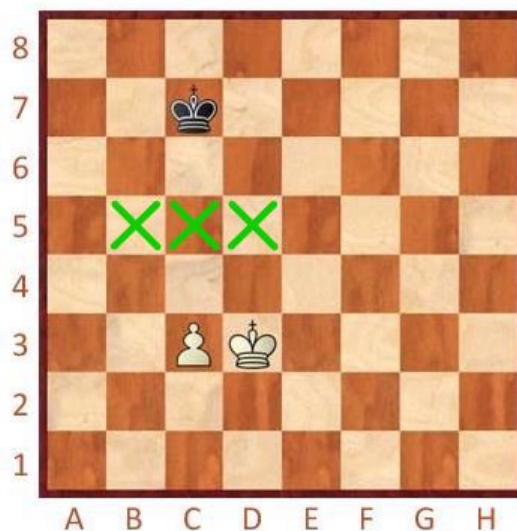
Kf6 1-0

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



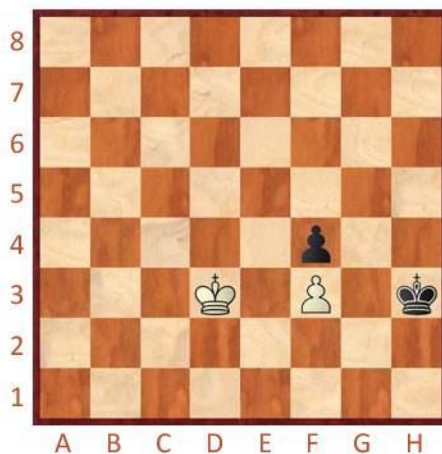
cokoliv, 0-1

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

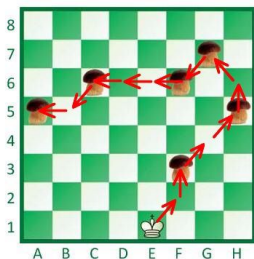


Králové jsou sice trošku pomalí, ale někdy dokážou být pořádně šikovní a vynalézaví.

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

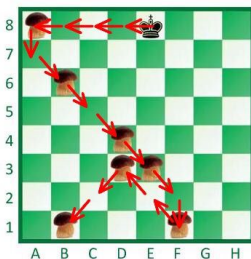
A protože je dáma v kuchyni už nedočkává, aby houbovou pochoutku stihla připravit k večeři, budou se králové snažit posbírat všechny houby co nejdřív.

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**...