

23. lekce: ■ ■ ■

Kombinace na rozrušení obrany



V této lekci se naučíme:

- Dobře chráněné rošádové postavení!
 - Odstranění bránící figury!
 - Rozbití pěšcového krytu krále!
- Procvičíme si rozrušení obrany!
 - Zahrajeme si šachovou hru
Dobývání tajemného hradu!



Zakroužkujte, jestli mají bílý a černý dobře chráněné rošády.
Král má rád bezpečný úkryt za neporušenou hradbou svých pěšců.



Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

Černý

ANO NE

ANO NE

Zakroužkujte, jestli mají bílý a černý dobře chráněné rošády.
Rošádové postavení by měly strážit i další figury.

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Mají hráči dobře chráněné rošády?



Bílý

ANO NE

Černý

ANO NE

Dejte mat 2. tahem s využitím odstranění bránící figury.
Odstranit figuru, která brání soupeřova krále, je klíč k úspěchu.



Bílý na tahu



1.Jxf6+ Dxf6 2.Dxh7#

Bílý na tahu



1.Dxc8+ Sxc8 2.Ve8#

Černý na tahu



1...Dxe4+ 2.Vxe4 Sf3#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí odstranění bránící figury.
 Za figuru bránící matu rádi obětujeme i figuru větší hodnoty.

Bílý na tahu



1.Dxf8+ Dxf8 2.Vxh7#

Bílý na tahu



1.Vxf6+ Kxf6 2.Dxd7

Černý na tahu



1...Vxe3 2.Vxe3 Dg2#

Černý na tahu



1...Df3
 2.Df1 Vh1+ 3.Sxh1 Vxh1#

Dejte mat 2. tahem s využitím rozbití pěšcového krytu krále.
Pěšci pro svého krále znamenají zdi jeho paláce.



Bílý na tahu



1.Dxh7+ Kxh7 2.Vh5#

Bílý na tahu



1.Dxh6+ gxh6 2.Se5#

Černý na tahu



1...Vxh2+ 2.Kxh2 Dh4#

Dejte mat 2. tahem s využitím rozbití pěšcového krytu krále.
Když králi rozbijeme jeho příbytek, snáze na něj potom zaútočíme.

Bílý na tahu



1.Dxg6 hxg6 2.Vh1#

Bílý na tahu



1.Dxh5+ gxh5
2.g6+ fxg6 3.fxg6#

Černý na tahu



1...Jf3+ 2.gxf3 Vxf1#

Černý na tahu



1...Dxf3
2.gxf3 Sh3+ 3.Kg1 Ve1#

Dejte mat 2. tahem s využitím různých způsobů rozrušení obrany.
Pro obranu i pro útok je nejdůležitější dobrá spolupráce figur.



Bílý na tahu



1.Vxf8+ Kxf8 2.Dd8#

Bílý na tahu



1.Vxh7+ Kxh7 2.Vh1#

Černý na tahu



1...Dxe4+ 2.dxe4 Sc4#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí rozrušení obrany.
Šikovní útočník bere v úvahu všechny obranné možnosti soupeře.

Bílý na tahu



1.Dxh6+ Sxh6 2.Vxh6#

Bílý na tahu



1.Dxd4+ cxd4 2.Sf6#

Černý na tahu



1...Dxh4+ 2.gxh4 Vh3#

Černý na tahu



**1...Vxh2+ 2.Kxh2 Dh4+
3.Kg1 Sd4+ 4.Kf1 Df2#**

Dobývání tajemného hradu

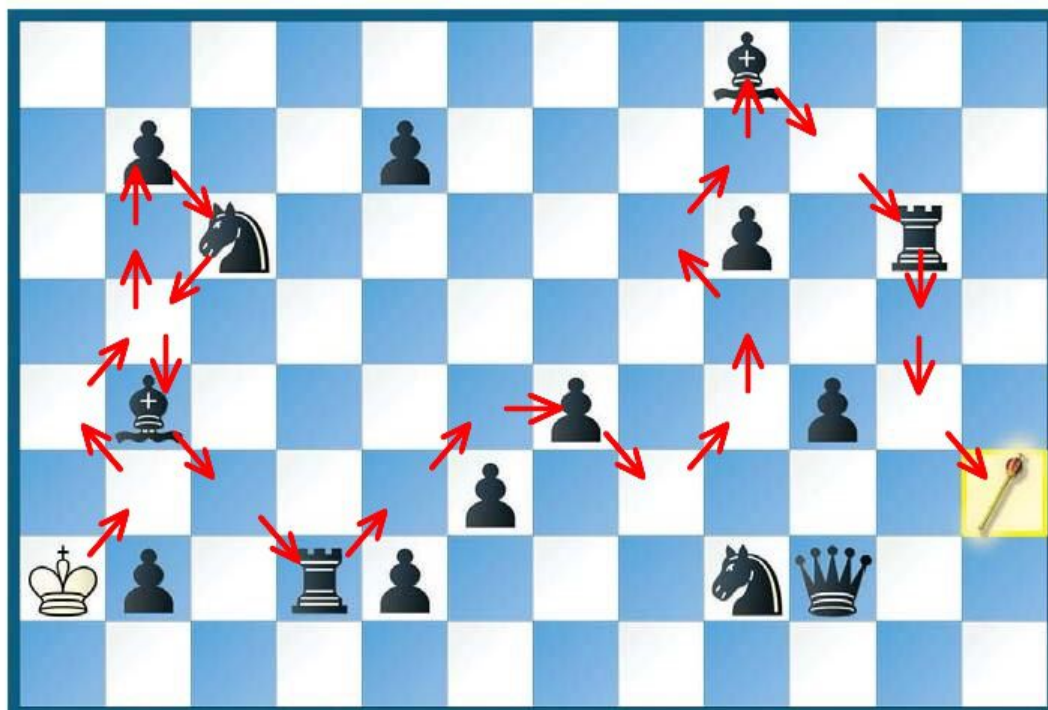


Společně s naším králem jsme vstoupili do tajemného hradu, plného zakletých bojovníků.

Dojděte králem pro kouzelné žezlo!
Cestu označte pomocí křížků.

Cestou nesmíte vstoupit na žádné napadené pole, ale můžete brát černé figurky.

Sebráním černých figur získáte další prostor pro svého krále.



24. lekce: ■ ■ ■

Kombinace na překrytí a dobytí pole



V této lekci se naučíme:

- Obranná součinnost figur!
- Překrytí linie!
- Dobytí pole!
- Zahrajeme si šachovou hru Nejdůležitější pole!



Na každém diagramu zakroužkujte figuru, která nám brání dát mat.
 Figura, která brání matu, je králův nejužitečnější pomocník.



Bílý na tahu



..... jezdec f6

Bílý na tahu



..... dáma d7

Černý na tahu



..... dáma d1

Na každém diagramu zakroužkujte figuru, která nám brání dát mat.
Při útoku obránce překryjeme, odlákáme či odstraníme!

Bílý na tahu



..... jezdec f6

Černý na tahu



..... věž f2

Bílý na tahu



..... dáma b6

Černý na tahu



..... dáma g3

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí překrytí bránící figury.
Překryjeme výhled bránící figuře a potom úspěšně zaútočíme!



Bílý na tahu



1.c7+ Sxc7 2.Dxa7#

Bílý na tahu



1.Se5+ Kg8 2.Dxe6+

Černý na tahu



1...Ve2 2.Jxe2 Dxc2#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí překrytí bránící figury.
 Za překrytí bránící figury rádi i něco obětujeme.

Bílý na tahu



1.Ve7 Sxe7 2.Dh7#

Černý na tahu



1...Vc8+ 2.Jc3 Jb3#

Bílý na tahu



1.Jf6+ Jxf6 2.Dh8#

Černý na tahu



1...Vh5 2.Sxh5 Dxh2#

Dejte mat 2. tahem s využitím dobytí pole.
 O pole, ze kterého můžeme zasadit rozhodující úder, tvrdě bojujeme.



Bílý na tahu



1.Df7+ Sxf7 2.Vxf7#

Bílý na tahu



1.Sa6+ Dxa6 2.Dc7#

Černý na tahu



1...Jc2+ 2.Vxc2 Vb1#

Dejte mat nebo získejte materiál pomocí dobytí pole.
Jediné pole je často důležitější, než ostatní pole dohromady.

Bílý na tahu



1.Dh8+ Sxh8 2.Vxh8#

Černý na tahu



1...Vg1+ 2.Vxg1 Jxf2#

Bílý na tahu



1.Dxh7+ Jxh7
2.Sxh7+ Kh8 3.Jg6#

Černý na tahu



1...Sg1
2.Kxg1 Jf3+ 3.Kg2 Dh2#

Dejte mat 2. tahem s využitím překrytí linie nebo dobytí pole.
Při útoku využíváme slabiny v okolí soupeřova krále.



Bílý na tahu



1.Ve8+ Vxe8 2.Vxe8#

Bílý na tahu



1.Ve8+ Dxe8 2.Dxf6#

Černý na tahu



1...Se3+ 2.Dxe3 Vf1#

Dejte mat nebo získejte materiál překrytím linie či dobytím pole.
Rádi narušujeme souhru mezi bránícími figurami.

Bílý na tahu



1.Vg6 fxg6
2.Vxh6+ gxh6 3.Dxh6#

Černý na tahu



1...Ve2
2.Dxe2 Dd4+ 3.Df2 Dxf2#

Bílý na tahu



1.e6 De7
2.Df7+ Dxf7 3.Dxf7#

Černý na tahu



1...Se1
2.Vxe1 Dxf1+ 3.Vxf1 Vxf1#

Nejdůležitější pole



Některá pole na šachovnici jsou důležitější než jiná!

V našich dvou diagramech máme za úkol bojovat o pole s hromádkou zlata.

Umístěte uvedené figury tak, abyste označená pole napadali vícekrát než soupeř.

Figury můžete stavět i na napadená pole!

Domalujte do diagramu bílé figury:
1 věž a 1 jezdec



Domalujte do diagramu bílé figury:
1 dámu, 1 střelce a 1 pěšce



25. lekce: ■ ■ ■

Šachové úlohy, léčky



V této lekci se naučíme:

- Kouzlo šachových úloh - maty 2. tahem!
- Šachové léčky a pasti - potrestejte chybu soupeře!
 - Všimněte si léčky dřív, než do ní spadnete!
- Zahrajeme si šachovou hru Kam umístíte krále?



Pod úlohami je napsaný správný úvodní tah, vedoucí k matu 2. tahem.
Najděte matovou odpověď na všechny možnosti soupeře!

Bílý na tahu



Bílý na tahu



Správný úvodní tah je **1.Db8!!**

Správný úvodní tah je **1.Dh2!!**

Hlavní možnosti černého:

Všechny možnosti černého:

1... Vxb8 **2.Vc8#**

1... c4 **2.Sxd4#** 1... d3 **2.Db2#**

1... Vf8 **2.Vh4#**

1... d5 **2.Ve6#** 1... e2 **2.Dxe2#**

1... Ve8 **2.Dxe8#**

1... e6 **2.Jf7#** 1... f3 **2.g4#**

1... Kf8 **2.Dxd8#**

1... f5 **2.Dh8#** 1... g4 **2.gxf4#**

1... f5 **2.Dxd8#**

1... fxg3 **2.Dxg3#**

Pod úlohami je napsaný správný úvodní tah, vedoucí k matu 2. tahem.
Najděte hlavní možnosti soupeře a na každou z nich mat.

Bílý na tahu



Bílý na tahu



Správný úvodní tah je **1.Df5!!**

Správný úvodní tah je **1.De5!!**

Hlavní možnosti černého:

Všechny možnosti černého:

1... **Vxf5** 2. **Vh8#**

1... **Kxd8** 2. **Db8#**

1... **Sxf5** 2. **Vh4#**

1... **Kxf8** 2. **Dh8#**

Líbily se vám ukázky šachových úloh?

ANO

NE

V šachových úlohách je vždy jen jedna cesta ke správnému řešení.
Žádný jiný úvodní tah si neumí poradit se všemi možnostmi soupeře!

Pod každý diagram napište, proč bílý nemůže zahrát uvedený tah. Uvedeným tahem by bílý spadl do léčky a černý by ho potrestal. Jak?



Jak by černý potrestal tah **1.Dxd6** ?



1...Vb1+ 2.Ke2 Vc2#

Jak by černý potrestal tah **1.Jb5** ?



1...Db6+ 2.Sf2 Dxb5

Jak by černý potrestal tah **1.Dxa7** ?



Sd4

Pod každý diagram napište, proč černý nemůže zahrát uvedený tah. Uvedeným tahem by černý spadl do léčky a bílý by ho potrestal. Jak?

Jak by bílý potrestal tah 1...Jxe4 ?



2.Da4+ a pak 3.Dxe4

Jak by bílý potrestal tah 1...Sg3 ?



2.Dxf7+ Vxf7 3.Ve8#

Jak by bílý potrestal tah 1...Jxd4 ?



2.Jxd4 Dxd4 3.Sb5+ Sd7
4.Sxd7+ Kxd7 5.Dxd4

Jak by bílý potrestal tah 1...Jg4 ?



2.Dxg7+ Kxg7
3.Jf5++ Kg8 4.Jxe7#

Pod každý diagram napište, jestli bílému doporučíte uvedený tah.
Doložte svůj názor variantou!

Doporučíte bílému tah **1.Dxe5** ?



..... **Ne, kvůli 1...Ve8**

Doporučíte bílému tah **1.Dxd5** ?



..... **Ne, kvůli 1...Sxh2+**

Doporučíte bílému tah **1.Dxf6** ?



..... **Ne, kvůli 1...Dh4+**

Doporučíte bílému tah **1.Vxc7** ?



..... **Ne, kvůli 1...Da5**

Pod každý diagram napište, jestli černému doporučíte uvedený tah.
Doložte svůj názor variantou!

Doporučíte černému tah **1...Vxf6** ?



Ne, kvůli

2.Vxh6+ gxh6 3.Dg8#

Doporučíte černému tah **1...Kxf5** ?



Ne, kvůli

2.Vxe5+ Kxg4 3.f3#

Doporučíte černému tah **1...Jxe4** ?



Ne, kvůli 2.De6+ fxe6

3.Sh5+ g6 4.Sxg6#



Kam umístíte krále?



Na obou našich diagramech máme jednoduchý úkol - dát soupeřovu králi mat 1. tahem!

Ale má to jeden háček - soupeřův král se nám někam zatoulal a na šachovnici chybí.

Abychom mu mohli dát mat, musíme ho nejdřív domalovat na vhodné pole, na kterém ho pak můžeme zmatovat.

Bílý na tahu

Domalujte černého krále a napište mat 1. tahem



De5#

Černý na tahu

Domalujte bílého krále a napište mat 1. tahem



Sd2#

26. lekce: ■ ■ ■

Hlavní zásady zahájení

- útok na krále ve středu šachovnice



V této lekci se naučíme:

- Vývin figur, boj o střed a bezpečí krále!
 - Netahat jenom pěšci!
 - Všechny figury si chtějí zahrát!
- Dobře vážit útoky před dokončením vývinu!
 - Útok na krále ve středu šachovnice!
 - Procvičíme si zásady zahájení!



Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
V zahájení rychle vyvíjíme figury, zejména jezdce a střelce!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.De2 **1.Sg5** 1.Sb5+

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.a4 **1.Jbd2** 1.Ve1

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Ja5 1...Jd5 **1...Sb7**

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
Kdo ovládne střed šachovnice, vládne většinou celé šachovnici!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.d3 1.d4 1.Sb2

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Se2 1.De2+ 1.d4

Který tah byste **černému** doporučili?



1...d6 1...h6 1...d5

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili. Abychom mohli útočit, musíme nejdřív přivést do bezpečí svého krále!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Jc3 1.c4 **1.0-0**

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.0-0 1.d5 1.e5

Který tah byste **černému** doporučili?



1...0-0 1...e5 **1...0-0-0**

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
V zahájení nesmíme ztrácet čas zbytečnými tahy pěšci!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.0-0 1.f3 1.h3

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.f3 1.Se3 1.Jd2

Který tah byste **černému** doporučili?



1...a6 1...Sd7 1...h6

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
Všechny figury se chtějí zapojit do boje!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Ja4 1.Ve1 **1.Sf4**

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Jeg5 **1.Sg5** 1.Jxd4

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Ja5 1...h6 **1...Sg4**

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
Útok před dokončením vývinu většinou nemá dostatečnou sílu!



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Sg5 1.Jd5 1.Jg5

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Dh5 1.Jc3 1.d5

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Dh4 1...Jc5 1...Jc6

Potrestejte krále zapomenutého v centru - dejte mat 2. tahem!
 Když má soupeř krále v centru, snažíme se na něj otevřít sloupce.



Bílý na tahu



1.Sf7+ Ke7 2.De6#

Bílý na tahu



1.Jf7+ Kd7 2.Se6#

Černý na tahu



1...Dd1+ 2.Sxd1 Ve1#

Potrestejte krále zapomenutého v centru - dejte mat 2. tahem!
Zapomenutý král je snadný terč našich útoků.

Bílý na tahu



Černý na tahu



1.Dxe6+ fxe6 2.Sg6#

1...Jxc2+ 2.Vxc2 Vd1#

Bílý na tahu



Černý na tahu



1.Jxe5+ dxe5 2.De6#

1...Vxe2+ 2.Dxe2 Vxe2#

Útokem na krále v centru dejte mat nebo získejte materiál.
 Když je pod útokem král, trpí s ním celé jeho království.

Bílý na tahu



1.Sd6 Dxd6 2.Ve8#

Černý na tahu



1...Df1+
 2.Kxf1 Sd3++ 3.Ke1 Vf1#

Bílý na tahu



1.Vxe5+ fxe5
 2.Dd8+ Jxd8 3.Vxd8#

Černý na tahu



1...Vxe3+
 2.fxe3 Sg3+ 3.hxg3 Dxg3#

Útokem na krále v centru dejte mat nebo získejte materiál.
Někdy vede úspěšný útok "jen" k materiálnímu zisku.

Bílý na tahu



1.Vd8+ Kxd8 2.Dxe4

Černý na tahu



**1...Sxf2+
2.Dxf2 Jd3+ a pak 3...Jxf2**

Bílý na tahu



1.Jxe5 dxe5 2.Dd8#



Procvičování zásad zahájení

Na předchozích stránkách jsme si společně procvičili šest důležitých zásad zahájení.

Všechny tyto zásady máte napsané níže, akorát se nám z nich zatoulala některá písmenka.

Doplňte písmenka do vět (vždy jedno písmenko na jednu čárku) tak, aby celé naše zásady dávaly smysl a zněly hezky!



1. Lehké figury chtějí rychly vyvin!

2. Nejdůležitější misto na šachovnici je strěd!

3. Král potřebuje bezpečí!

4. Nehrát zbytečné tahy pěšci!

5. Všechny figury si chtějí zahrát!

6. Neúočit před dokončením vyvinu!

27. lekce: ■ ■ ■

Útok na krále při stejných i různých rošádách



V této lekci se naučíme:

- Útok na krále při stejných rošádách!
- Útok na krále při různých rošádách!
- Šachová hra Rychlejší vyhraje!



Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
 Při **stejných rošádách** většinou útočíme spíše figurami než pěšci.



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Jg5 1.h4 **1.Jf6**

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Dh5 **1.Sxh7+** 1.Se2

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Jxe6 1...Vg4 **1...Jxh3+**

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
 Klíčem k úspěchu je zapojení co největšího počtu útočníků!

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Vd2 1.Dd2 **1.Vg3**

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Jg6+ 1.Je6 1.Db1

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Jg6 **1...Dh3** 1...Dg4

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Vxd1 1...Dd6 **1...Da3**

Najděte cestu k výhře - k matu nebo k zisku materiálu.
Zaměřujeme se na slabiny soupeře - na ně útočíme!



Bílý na tahu



1.Dh7+ Jxh7
2.Sxh7+ Kh8 3.Jg6#

Bílý na tahu



...1.Jc6+ Kc8 2.Je7+...

Černý na tahu



1...Dh2+
2.Kf1 Dh1+ 3.Ke2 Dxd2#

Najděte cestu k výhře - k matu nebo k zisku materiálu.
Pokud vede útok k matu, rádi obětuje i materiál.

Bílý na tahu



1.Dxh5 gxh5 2.Sh7#

Bílý na tahu



1.Vxd7 Dxd7
2.Df6+ Kg8 3.Jh6#

Černý na tahu



1...Vxf3 2.gxf3 Dh3
a pak 3...Dg2#

Černý na tahu



1...Sg2 2.Kxg2 Dh2#

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
 Při různých rošádách většinou útočí každý hráč na jednom křídle.



Který tah byste **bílému** doporučili?



1.bxc3 1.Dh6 1.Sxe7

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Sxe7 1.bxa4 1.hxg6

Který tah byste **černému** doporučili?



1...Jxf3+ 1...Jexg4 1...Jxd5

Pod každým diagramem zakroužkujte tah, který byste doporučili.
Hlavní je rychlost útoku - proto hrajeme přímočaře a rázně!

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Dd4 1.Jxg7 **1.Vxg7+**

Který tah byste **bílému** doporučili?



1.Dxf8+ 1.Dxh7+ 1.Dc1

Který tah byste **černému** doporučili?



1...h5 1...e5 **1...b4**

Který tah byste **černému** doporučili?



1...a3 **1...axb3** 1...gxh6

Najděte cestu k výhře - k matu nebo k zisku materiálu.
Do útoku při různých rošádách se rádi zapojují i pěšci.



Bílý na tahu



1.Dxh7+ Kxh7 2.hxg6#

Bílý na tahu



...1.g6 Dxd4 2.Vh8#

Černý na tahu



1...Dg3+ 2.Vxg3 hxg3#

Najděte cestu k výhře - k matu nebo k zisku materiálu.
Otevřené sloupce na soupeřova krále jsou velkou výhodou.

Bílý na tahu



1.Vh8+ Kxh8
2.Dh1+ Kg8 3.Dh7#

Bílý na tahu



1.Dxa7+ Kxa7
2.Sc8+ Dxa1 3.Vxa1#

Černý na tahu



1...Dh2+ 2.Kxh2 Jf3++
3.Kh1 Vh8#

Černý na tahu



1...Vh4 2.Dxh4 Dxc3+
3.bxc3 Sxa3#

Rychlejší vyhraje



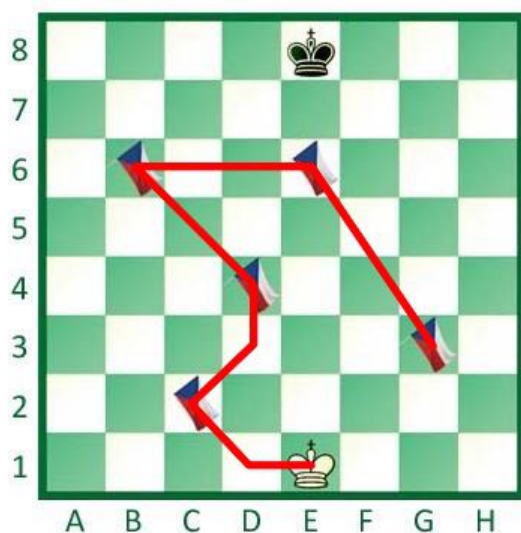
Bílé a černé figury se potkaly na cvičišti a budou spolu závodit! Nejdříve králové, potom věže.

Na obou našich diagramech mají figury za úkol oběhnout všechny vlaječky.

Na každou vlaječku se stačí postavit a zase můžete jít dál. Na kameny se vstoupit nesmí.

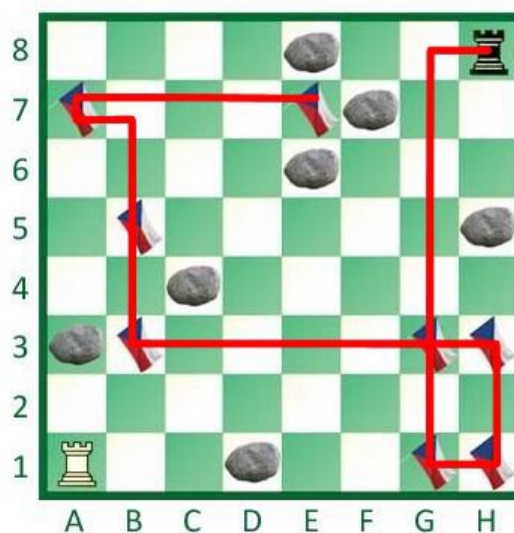
Kdo bude rychlejší a za kolik tahů stihne oběhnout všechny vlaječky?

Závod králů



bílý, 12 tahů

Závod věží

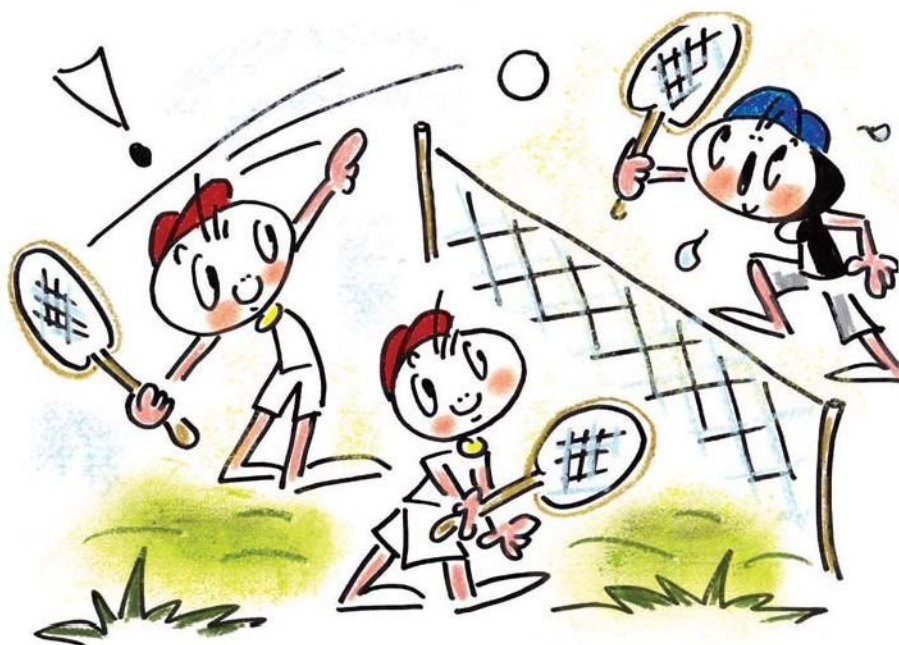


černý, 10 tahů

28. lekce:

Pěšcové koncovky

- uplatnění pěšcové převahy



V této lekci se naučíme:

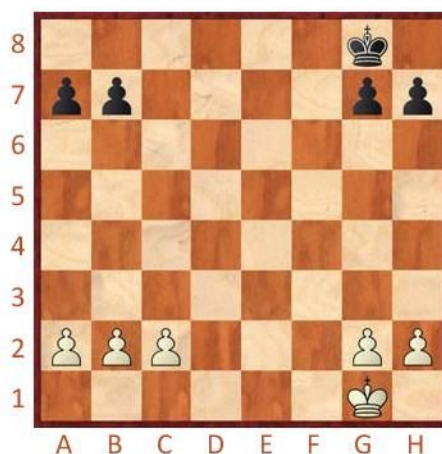
- Pěšcová převaha!
- Centralizace krále!
- Vytvoření volného pěšce!
- Kandidátem vpřed!
- Hrát pozorně až do konce!
- Zahrajeme si šachovou hru Pěšcové souboje!



Pod každý diagram napište, jaký tah byste zahráli.
Nejdřív centralizace krále, potom vytvoření volného pěšce!



Bílý na tahu



Kf2

Bílý na tahu



Ke3

Černý na tahu



Kd7

Pod každý diagram napište, jaký tah byste zahráli.
Postupujeme na tom křídle, kde máme pěšcovou převahu!

Bílý na tahu



b4

Černý na tahu



g5

Bílý na tahu



c4

Černý na tahu



f5

Pod každý diagram napište, jaký tah byste zahráli.
Při vytváření volného pěšce jdeme vždy kandidátem vpřed!



Bílý na tahu



b4

Bílý na tahu



a3

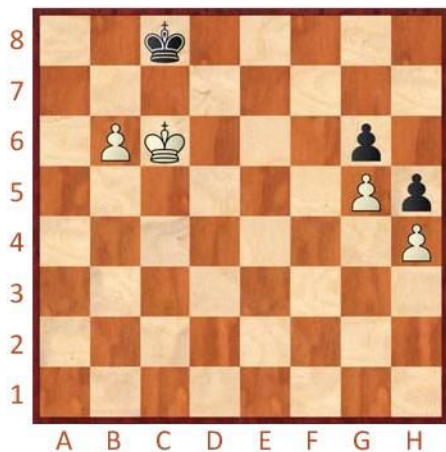
Černý na tahu



h5

Pod každý diagram napište, jaký tah byste zahráli.
Někdy volného pěšce opustíme a jdeme vzít pěšce na druhém křídle.

Bílý na tahu



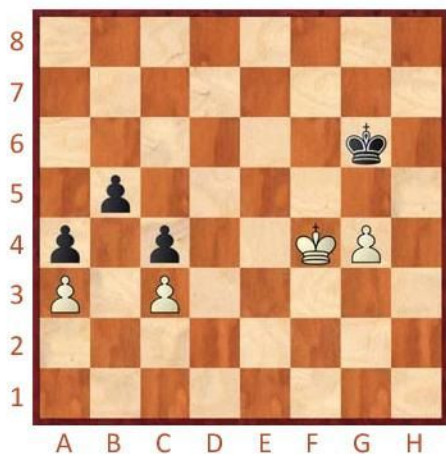
Kd6

Černý na tahu



Kf3

Bílý na tahu



Ke4

Černý na tahu



Ke4

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
I při velké převaze musíme být pozorní až do konce!

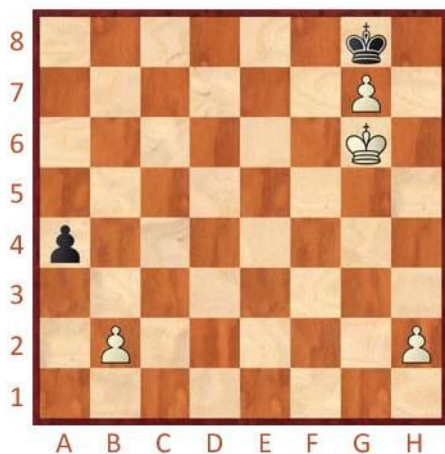


Bílý na tahu



Kb6 1-0

Bílý na tahu



Kf6 1-0

Černý na tahu



Kd4 0-1

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Někdy může i slabší armáda vybojovat remízu, nebo dokonce výhru!

Bílý na tahu



Kf2 1/2

Černý na tahu



Ka6 1/2

Bílý na tahu



Kg2 1/2

Černý na tahu



a4 0-1

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
 Pěšce navíc je někdy možné obětovat za jinou důležitou výhodu.



Bílý na tahu



b8-D+ 1-0

Bílý na tahu



Kb8 1-0

Černý na tahu



f2 0-1

Pod každý diagram napište, co byste zahráli a jak partie dopadne.
Převaha může spočívat v počtu pěšců, v jejich síle nebo aktivním králi.

Bílý na tahu



.....
h6 1-0

Černý na tahu



.....
h3 0-1

Bílý na tahu



.....
Kg5 1-0

Černý na tahu



.....
Kg5 0-1

Pěšcové souboje



Hráči se ve svých tazích střídají.
Vyznačte pomocí křížků tahy,
které byste za oba hráče hráli.

Pěšci jsou velmi stateční šermíři!
Na našich malých diagrámcích
se snaží probjovat na druhý konec
šachovnice - na pole proměny.

A jsou pozice, ve kterých není
právě výhodné být na tahu
- nevýhoda tahu může rozhodnout.

Komu se podaří dojít pěšcem
až na své pole proměny
nebo soupeři sebrat
všechny jeho bojovníky?

1. souboj
Bílý na tahu



..... bílý

2. souboj
Černý na tahu



..... černý

3. souboj
Bílý na tahu



..... bílý

4. souboj
Černý na tahu



..... černý