

# 1. lekce

Obvykle bývá zvykem začínat definicemi, ale jsem přesvědčen, že všichni v podstatě dobře znáte historii, pravidla i charakteristické rysy šachové hry, a proto mi dovolíte přejít takřkajíc „k jádru věci“. Šachy byly prezentovány, či lépe řečeno chybně prezentovány, jen jako hra, tedy jako něco, co nemůže dobře sloužit vážnému účelu, ale bylo vytvořeno jen pro zábavu ve volném čase. Pokud by šachy byly jenom hrou, nikdy by nepřežily všechny těžké zkoušky, jimž byly vystaveny během dlouhé doby své existence. Někteří zapálení nadšenci oslavovali šachy jako vědu a umění. Ano, šachy jsou jedno i druhé, ale zdá se, že jejich hlavním charakteristickým rysem je to, z čehož má lidský intelekt největší potěšení, a to je boj. Nicméně se nejedná o boj, který dráždí nervy drsných povah, kde se prolévá krev a kde rány zanechávají na tělech bojujících viditelné stopy, ale je to boj, v němž zcela vládne vědecký, umělecký a čistě duševní prvek. Z tohoto úhlu pohledu je šachová partie harmonickým celkem, jehož náčrt se vám pokusím nastínit v této sérii přednášek.

K šachové hře patří šachovnice rozdělená na 64 stejných čtverců a dva tábory vojsk (pěšci a figury). To znamená, že máme velkou výhodu oproti vojevůdci, který velí armádě, protože víme, kde najít nepřítele, a známe sílu, kterou má k dispozici. A máme příjemnou jistotu, že alespoň ve vztahu k velikosti armády jsme se soupeřem vyrovnání. Nicméně i přes to bude náš první krok zcela stejný jako první krok vrchního velitele armády. Především musíme mobilizovat své síly, aby byly připraveny k akci, a je třeba se pokusit ovládnout důležité cesty a body, které ještě nikdo neobsadil. Jak uvidíme dále, tyto akce obecně nevyžadují více než šest tahů. Pokud to neuděláme, využije náš soupeř výhodu, kterou jsme mu poskytli, zaútočí na nějaký náš životně důležitý bod dříve, než budeme moci shromáždit své síly, a bitva skončí.

Dovolte mi nyní pro ilustraci mých tezí obrátit pozornost k několika krátkým známým partiím, na nichž jsou jasně vidět chyby a trest, který za ně přichází.

## 1. e4 e5 2. Jf3 d6 3. Sc4 h6

S výjimkou posledního tahu, hrál černý dosud velmi dobře. Otevřel si linie pro střelce a nyní měl vyvést svého dámského jezdce na c6. Místo toho se bojí nějakého předčasného útoku a bez jakékoliv potřeby dělá tah, který nezvyšuje sílu žádné z jeho figur.

## 4. Jc3 Sg4

To je chyba. Nejdříve je třeba vyvíjet jezdce, a teprve pak střelce.

## 5. Jxe5 Sxd1 6. Sxf7+ Ke7 7. Jd5#

A zde je další variace na stejnou skladbu:

## 1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 Jc6

Černý zjevně věří v princip rychlého vývinu figur, a aby získal čas, dokonce pohrdá bráním bílého pěšce e4.

**4. Jxc6 dxc6 5. d3 Sc5 6. Sg5**

To je chyba. Bílý se musel bránit proti hrozbě Jf6-g4 tahem 6. Se2. Nyní dojde ke katastrofě.

**6... Jxe4 7. Sxd8 Sxf2+ 8. Ke2 Sg4#**

A jiná varianta:

**1. e4 e5 2. f4 exf4**

Bílý obětuje pěšce s úmyslem urychlení vývinu. Nyní se ale nebudeme zabývat otázkou, zda je to odůvodněné nebo ne.

**3. Sc4 Dh4+ 4. Kf1 d5**

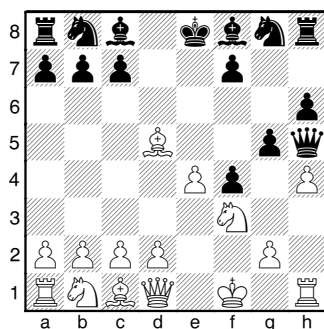
To je vynikající tah. Černý také obětuje pěšce, aby si tak usnadnil vývin figur.

**5. Sxd5 g5 6. Jf3 Dh5 7. h4**

To je dobrý tah, díky němuž vstupuje do hry věž bílého. Nicméně, útok na černé pěšce je nyní jen zdánlivý, protože jak bílý jezdec, tak i věžový pěšec jsou ve vazbě.

**7... h6**

Černý musel vyvinout nějakou figuru, v tomto případě střelce f8 na g7. Toto opomenutí ho bude stát partii.



**8. Sxf7+ Dxf7**

Nejde 8... Kxf7 kvůli 9. Je5+.

**9. Je5 Dg7 10. Dh5+ Ke7 11. Jg6+ Kd8 12. Jxh8 Dxh8 13. hxc5**

Nyní má bílý věž a dva pěšce s lepší pozicí proti dvěma lehkým figurám, zatímco všechny černé figury jsou dosud nevyvinuty a černý král je v nebezpečí. Proto by byl mezi přibližně stejně silnými hráči výsledek partie již rozhodnut ve prospěch bílého.

Nyní mi dovoluňte přejít k tahům, které se často vyskytují v tzv. zavřených hrách.

**1. e4 e6 2. d4 d5 3. Jc3 Jf6 4. Sg5 Se7**

Černý měl nejdříve vyměnit pěšce a až pak vyvinout střelce na e7. Tak by dosáhl nedobytného postavení.

**5. Sxf6 Sxf6 6. Jf3 0-0**

Nebylo nutné, aby černý rošoval tak brzo. Jeho první starostí mělo být vyvinutí dámského křídla. Např. 6... dxe4 7. Jxe4 Jd7 8. Sd3 b6 9. 0-0 Sb7 by bylo, pokud ne nejlepším, pak v každém případě zcela bezpečným způsobem vývinu.

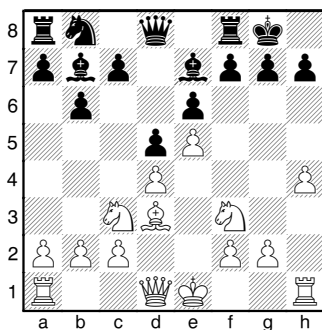
**7. Sd3 b6 8. e5 Se7 9. h4**

Bílý se důsledně snaží vést útok proti královskému křídlu černého.

Figury černého na dámském křídle mají pro aktuální místo boje tak malý význam, že jeho postavení je již vážně ohroženo.

**9... Sb7**

Jediným relativně bezpečným tahem by bylo 9... Sa6.



**10. Sxh7+ Kxh7 11. Jg5+ Kg6**

Pokud by černý místo toho hrál 11... Kg8, následovalo by 12. Dh5 Sxg5 13. hxg5 f6 14. g6 a matu nejde zabránit.

**12. Je2 Sxg5 13. hxg5 f5**

Po 13... Dxc5 by přišlo 14. Jf4+ Kf5 15. Dd3+ Kg4 16. Dh3+ Kxf4 17. Df3#.

**14. gxf6 Kf7 15. Jf4 Vh8**

Tím se černý brání tahu Vh1-h7. Ale tato obrana je fiktivní a krutý nepřítel mu nedá ani na okamžik pokoj.

**16. Dg4! Vxh1+ 17. Kd2 gxf6**

Co může černý dělat? Po 17... Vh7 by následovalo 18. Dxe6+ Kf8 19. Jg6#.

**18. Dg6+ Ke7 19. Dg7+ Ke8 20. Dg8+ Ke7 21. Dxe6+ Kf8**

Bílý nejdříve vyžene krále černého na nejnebezpečnější místo a pak již bude následovat konečný úder.

## 22. Vxh1 Kg7 23. Vh7+ Kxh7 24. Df7+ Kh8 25. Jg6#

Pokud se znovu kriticky podíváme na těch několik variant, které jsme výše viděli, měli bychom si všimnout jedné důležité skutečnosti. Jedná se o fakt, že poražená strana má převážnou část své armády v takových pozicích, kde se vůbec neúčastní řešení rozhodujících problémů. Tato armáda by mohla se stejným úspěchem stát někde úplně jinde než na šachovnici. Domnívám se, že podle mých praktických zkušeností a podle objasněných faktů mohu formulovat pravidla ohledně vývinu figur takto:

1. Na začátku hry (v zahájení) netahejte jinými pěšci než královským a dámským.

2. Na začátku partie (v zahájení) netahejte dvakrát stejnou figurou, ale okamžitě ji postavte na správné místo.

[Ve své praxi jsem vždy zjišťoval, že nejsilnější pozicí pro jezdce je třetí řada – f3, c3, f6, c6 – kde působí skvěle. Pro královského střelce je jeho nejlepší pozice na jeho původní diagonále (f1-a6 a f8-a3), a pokud by mu nehrozila výměna, pak na c4 a c5.]

3. Vyvíjejte jezdce před vývinem střelců, a to zejména pokud jde o dámského střelce.

4. Nesvazujte královského jezdce soupeře (tahy Sc1-g5 a Sc8-g4) dříve, než jeho král rošoval.

Pokud jde o pravidlo č. 1, zjistíte, že je někdy, a to zejména ve hře dámského pěšce, lepší táhnout o dvě pole pěšcem „c“ dříve, než ho zablokujete dámským jezdcem. Ovšem to je jediná výjimka, kdy je oprávněné porušit výše uvedená pravidla. Takže vidíte, že podle již vyloženého vyžaduje celá mobilizace šest tahů: dva na vývin pěšců, dva na jezdce a dva na střelce. Nicméně může se vám stát, že na začátku partie (během zahájení) budete nuceni ztratit nějaký čas na výměnu pěšců nebo figur, nebo bude třeba hrát jeden nebo dva obranné tahy, ale skutečná práce, která se týká mobilizace, může být dokončena za pouhých šest tahů tomu věnovaných.

## Dodatek

Pokud budeme sami hrát, proti těmto pravidlům, můžeme soupeře donutit, aby proti nim hrál i on. Je ovšem otázkou, zda je možné si takový luxus dovolit a zda nás to i přes nejlepší hru nepřivede do špatné pozice. V královském gambitu po tazích **1. e4 e5** bílý hraje **2. f4**, čímž se od těchto pravidel odchyľuje. Černý ale může bez ohledu na to pokračovat systematicky ve vývinu tahem **2... d5 3. exd5**. Je pravda, že v tomto případě musí tahem **3... e4** hrát pěšcem (také proti pravidlům), ale za to se mu podaří chopit se iniciativy.

I v dámském gambitu po **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 Jf6** hrává bílý často ještě před rošádou Sc1-g5, aby tohoto střelce neuzavřel tahem e2-e3. Bílý pak tahem e2-e3 zaujme velmi silné postavení, ale výhodu u něj nevidíme a naopak černému se při správné hře podaří během několika tahů dosáhnout plného vyrovnání hry.

V poslední době se stalo módním tzv. „fianchettování“ střelců, tj. jejich vývin na g2, g7, b2, b7. Je možné, že nebude snadné hrát proti takovému systému, ale i zde nám mohou posloužit výše uvedená pravidla. Jako příklad uvedu následující posloupnost tahů: **1. Jf3 d5 2. c4 c6** (to je obrana i útok) **3. b3 Jf6 4. Sb2 Sf5 5. g3 e6 6. Sg2 Jbd7 7. 0-0 Sd6 8. d3 e5** a černý stojí dobře. Vzhledem k tomu, že hrál c7-c6, určil tím jezdcí k vývinu pole d7, a proto přednostně vyvinul střelce na f5 ještě před vývinem jezdce. A tak je možné pro objasnění přidat k pravidlům následující vysvětlení: Nejdůležitější pole v zahájení jsou centrální pole e4, e5, d4, d5 a nejslabšími jsou f2, c2, f7 a c7. Kdo na těchto polích dosáhne převahu, stojí v zahájení lépe. Vše ostatní je věcí střední hry a koncovky, které by obecně měly být logickým důsledkem zahájení.

Výše uvedené úvahy ponechávají otevřenou otázku, jak odchylky od pravidel trestat. Rozebrat zde tento problém vyčerpávajícím způsobem by bylo z metodického hlediska nesprávné. Několik rad bylo uvedeno výše a to by mělo zatím stačit. Metodický rozbor tohoto problému bude následovat v kapitolách věnovaných strategii útoku a obrany.

# Obsah

Laskerův Zdravý rozum.....	3
Předmluva k ruskému vydání.....	4
Předmluva k 1. vydání .....	6
1. lekce .....	7
Dodatek .....	10
2. lekce .....	12
Dodatek .....	15
3. lekce .....	16
Dodatek .....	21
4. lekce .....	22
5. lekce .....	28
6. lekce .....	32
7. a 8. lekce .....	37
9. lekce .....	53
10., 11. a 12. lekce .....	63
Příklady aktivní síly krále .....	64
Příklady pasivní síly krále.....	68
Příklady síly volných pěšců.....	69
Příklady na zugzwang .....	73
Pat.....	77
Srovnání síly figur a polí v koncovce .....	78
Příkladně hrané koncovky.....	81
Doslov.....	88
Dodatek.....	91
7. a 8. lekce.....	91
10., 11. a 12. lekce .....	92
Obsah .....	95