

# ŘEŠENÍ PŘÍKLADŮ

## Šachová cvičebnice, 3. díl (11. - 16. lekce)

V tomto materiálu najdete řešení příkladů a cvičení z Šachové cvičebnice, 3. dílu. Úkoly ve cvičebnicích doplňují základní materiál Metodická příručka pro učitele a trenéry šachu (autor P. Herejk). Dalším doplňujícím materiálem je Sběrka šachových úloh (P. Herejk), ve které najdete řadu dalších příkladů na procvičení dané látky. Celá série výukových materiálů (Metodika, Sběrka úloh, Šachové cvičebnice) je oficiálním materiálem Šachového svazu České republiky pro výuku v šachových kroužcích i ve vyučovacím předmětu v rámci projektu Šachy do škol <http://www.sachydoskol.cz/>.

### Obsah 3. dílu Šachové cvičebnice:

<b>11. lekce: Obecné zásady zahájení - slabý bod f7 (f2)</b>	<b>strany 1 - 12</b>
Úvodní stránka lekce	1
Poznávání tří částí šachové partie	2 - 3
1. zásada zahájení - boj o střed	4 - 5
2. zásada zahájení - vývin figur	6 - 7
3. zásada zahájení - král do bezpečí	8 - 9
Využití slabiny f7 (f2)	10
Obrana slabiny f7 (f2)	11
Kterou zásadu hráč porušil?	12
<b>12. lekce: Dvojitý úder</b>	<b>strany 13 - 22</b>
Úvodní stránka lekce	13
Dvojitý úder - útok na krále a další figuru	14 - 15
Dvojitý úder - útok na silnější nebo nechráněné figury	16 - 17
Dvojitý úder - s využitím hrozby matu	18 - 19
Dvojitý úder - procvičování různých situací	20 - 21
Šachová hra Mistrovství světa poníků	22
<b>13. lekce: Odtažený šach, dvojitý šach</b>	<b>strany 23 - 32</b>
Úvodní stránka lekce	23
Odtažený šach se ziskem materiálu	24 - 25
Odtažený útok se šachem	26 - 27
Nacházení všech dvojitých šachů	28 - 29
Mat 2. tahem s využitím dvojitého šachu	30 - 31



<b>14. lekce: Kombinace, mat na poslední řadě</b>	<b>strany 33 - 40</b>
Úvodní stránka lekce	33
Mat 2. tahem na poslední řadě	34 - 35
Získ materiálu s využitím slabé poslední řady	36 - 37
Procvičování využití slabé poslední řady	38 - 39
Šachová hra Věžka na kluzišti	40
<b>15. lekce: Úvod do pěšcových koncovek - pravidlo čtverce</b>	<b>strany 41 - 48</b>
Úvodní stránka lekce	41
Význam proměny pěšce v dámu	42
Význam aktivity krále v koncovce	43
Různé typy pěšců	44 - 45
Pravidlo čtverce	46 - 47
Šachová hra Běžecké závody pěšců	48
<b>16. lekce: Pěšcové koncovky - opozice, kritická pole, diagonála</b>	<b>strany 49 - 60</b>
Úvodní stránka lekce	49
Opozice - blízká, vzdálená a šikmá	50
Pravidlo vstupu pěšce na předposlední řadu	51
Král a pěšec proti králi v remízové situaci	52
Král a pěšec proti králi ve výherní situaci	53
Kritická pole - pěšec na vlastní polovině	54
Kritická pole - pěšec na soupeřově polovině	55
Kritická pole - krajní pěšec	56
Kritická pole - procvičování různých pěšců	57
Nevýhoda tahu	58
Pohyb krále po diagonále	59
Šachová hra Král houbařů	60

## Řešení příkladů z 3. dílu Šachové cvičebnice a komentáře k jednotlivým tématům:

### strana 1

**Úvodní stránka 11. lekce.** V této lekci se věnujeme **základům hry v zahájení a hlavním zásadám zahájení**. Děti mají nejdříve za úkol rozeznávat tři části šachové partie (zahájení, střední hra, koncovka) a podle pozic na diagramech určit, o kterou z těchto částí se jedná. Poté se postupně věnujeme zásadám zahájení - nejdříve hledáme tahy bojující o střed (zpravidla obsazení středu pěšci), pak tahy vyvíjející lehké figury (jezdce a střelce) a nakonec tahy zajišťující bezpečí krále (vybrat správnou rošádu podobně jako v 7. lekci). V základním postavení je nejslabším místem bílého **pole f2** (u černého pole **f7**), které je chráněné pouze králem. Právě proto na tomto poli bývají v zahájení nejtvrdí útoky - procvičíme si jak samotné útočení, tak i obranu polí f2 / f7. V závěru lekce ještě procvičujeme zásady zahájení - v trojici diagramů děti určují, který hráč a jakou zásadu zahájení porušil. Zásady zahájení šachistu provázejí v jeho partiích celý život, proto je důležité je dobře pochopit a procvičit. A obecně je důležité naučit se pracovat se šachovými zásadami (nejen těmi v zahájení) a dokázat je správně použít ve svých partiích.

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 11. lekce na stranách 49 - 52.

Ve Sbírce šachových úloh je 11. lekce na stranách 30 - 34.

### strana 2

- diagram vpravo nahoře:           **zahájení**
- diagram vlevo dole:           **střední hra**
- diagram vpravo dole:           **koncovka**

### strana 3

- diagram vlevo nahoře:           **zahájení**
- diagram vpravo nahoře:       **koncovka**
- diagram vlevo dole:           **střední hra**
- diagram vpravo dole:           **zahájení**

### strana 4

- úkol pod obrázkem:           **boj o střed**
- diagram vlevo dole:           **d4**
- diagram vpravo dole:       **e4**

### strana 5

- diagram vlevo nahoře:       **d5**
- diagram vpravo nahoře:      **e5**
- diagram vlevo dole:       **d4**
- diagram vpravo dole:       **d4**

## strana 6

- úkol pod obrázkem:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

### vývin figur

**Jc3** (navíc kryje napadeného pěšce e4)  
**Sg5** (navíc váže černého jezdce f6)

## strana 7

- diagram vlevo nahoře:
- diagram vpravo nahoře:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

**Jc6** (navíc vyvíjí jezdce s tempem, protože napadá bílou dámu)  
**Sg4** (navíc váže bílého jezdce f3)  
**Jbxd2** (bere střelce a zároveň vyvíjí figuru)  
**Sb5** (navíc váže černou dámu a tím ji získá)

## strana 8

- úkol pod obrázkem:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

### bezpečí krále

**0-0**  
**0-0**

## strana 9

- diagram vlevo nahoře:
- diagram vpravo nahoře:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

**0-0**  
**0-0-0** (malá rošáda na rozbořené královské křídlo by nebyla zdaleka tak bezpečná)  
**0-0-0** (je ještě lepší, než malá rošáda, protože věž se dostává na volný sloupec d a rovnou váže černého střelce d7)  
**0-0** (navíc ruší vazbu jezdce c3, čímž napadá černou dámu)

## strana 10

- diagram vpravo nahoře:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

**Dxf7#**  
**1.Sxh6** (odstranění bránícího jezdce) **gxf6 2.Dxf7#**  
**1...Sxf2+ 2.Kf1 Jg3#**

## strana 11

- diagram vlevo nahoře:
- diagram vpravo nahoře:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

**Jf3** (navíc vyvíjíme jezdce)  
**Df3**  
**g6** (nebo i Df6)  
**0-0** (kryjeme pěšce f7 a navíc uvádíme krále do bezpečí)

## strana 12

- diagram vpravo nahoře:
- diagram vlevo dole:
- diagram vpravo dole:

**bílý** porušil zásadu **vývin figur** (jezdec b1 a střelec c1 jsou nevyvinuti)  
**černý** porušil zásadu **bezpečí krále** (černý král je v problémech a protože je v šachu, nemůže ani udělat rošádu)  
**černý** porušil zásadu **boj o střed** (pěšci d5 a e5 vytvářejí mohutný bílý střed, který výrazně omezuje soupeřovy figury)

### strana 13

**Úvodní stránka 12. lekce.** V této lekci se dostáváme k **základům taktiky** (kombinační hry). Začínáme od nejčastějšího způsobu, jak můžeme získat materiál - **dvojím úderem**. Při dvojím úderu neboli vidličce útočíme na dvě či více (vícenásobný úder) figur soupeře, který pak nemůže zachránit všechny ohrožené figury najednou. Postupně se podíváme na dvojí úder na krále a další figuru (tedy se šachem), na dvě silnější figury (za které svoji útočící figuru rádi vyměníme) a nakonec dvojí úder s hrozbou matu. V závěru lekce si v šachové hře "Mistrovství světa poníků" procvičíme vícenásobné údery jezdcem. Dvojí údery se v partiích často opakují a je důležité je dobře procvičit - množství procvičovacích diagramů je vhodné doplnit i z dalších zdrojů.

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 12. lekce na stranách 53 - 56.

Ve Sbírce šachových úloh je 12. lekce na stranách 35 - 38.

### strana 14

- diagram vlevo nahoře: **Je6+**
- diagram vpravo nahoře: **De4+**
- diagram vlevo dole: **Sc5+**
- diagram vpravo dole: **Vg4+**

### strana 15

- diagram vlevo nahoře: **e6+**
- diagram vpravo nahoře: **Je6+** (černý pěšec d7 je ve vazbě)
- diagram vpravo dole: **Da5+**

### strana 16

- diagram vpravo nahoře: **Vd6**
- diagram vlevo dole: **De4**
- diagram vpravo dole: **Kg6**

### strana 17

- diagram vlevo nahoře: **f5**
- diagram vpravo nahoře: **Jd5**
- diagram vlevo dole: **Jxc2**
- diagram vpravo dole: **Sc2**

### strana 18

- diagram vpravo nahoře: **Dd4** (napadá střelce c4 a hrozí Dxc7#)
- diagram vlevo dole: **Dg3** (napadá jezdce b3 a hrozí Dh2#)
- diagram vpravo dole: **Vf6** (napadá jezdce d6 a hrozí Vh6#)

### strana 19

- diagram vlevo nahoře: **Dh5** (napadá střelce e5 a hrozí Dxc7#)
- diagram vpravo nahoře: **Sf3** (napadá věž g2 a hrozí Sxc6#)
- diagram vlevo dole: **Je4** (napadá dámu c5 a hrozí Jf2#)
- diagram vpravo dole: **Dd5** (napadá věž h1 a hrozí Dxa2#)

### strana 20

- diagram vpravo nahoře: **Dh5+**
- diagram vlevo dole: **b5**
- diagram vpravo dole: **Sxd3+**

### strana 21

- diagram vlevo nahoře: **De4** (napadá věž a8 a hrozí Dxd7#)
- diagram vpravo nahoře: **1.Vxg8+** (nebylo by dobré 1.Je7 pro Vxd8) **Kxg8 2.Je7+**
- diagram vlevo dole: správně jsou obě možnosti dvojího úderu: **Jc2+** i **Jxf3+** (která vidlička je ale lepší? nejlepší jsou obě!! nejlépe zahrajeme 1...Jxf3+ 2.Ke2 Jxg1+ 3.Ke1 Jf3+ 4.Ke2 Jd4+ 5.Ke1 Jc2+)

### strana 22

- diagram vpravo nahoře: **poník f5** - útočí na 5 čtyřlístků
- diagram vlevo dole: **poník d5** - útočí na 5 čtyřlístků

### strana 23

**Úvodní stránka 13. lekce.** V této lekci pokračujeme v **základních kombinačních obratech** a zaměřujeme se na různé způsoby odtahu (**odtažný šach, odtažné napadení se šachem, dvojitý šach**). Děti nejprve hledají odtažné šachy (odkrytí šachující figury) se ziskem materiálu, potom odtažné útoky se šachem (šachující figura odkrývá útok na soupeřovu figuru) rovněž s materiálním ziskem. Potom se věnujeme dvojitým šachům (dvě figury zároveň útočí na soupeřova krále, ten musí ustoupit - sebrání ani představení není při dvojitém šachu možné). Nejprve děti hledají všechny možné dvojitě šachy, potom pomocí dvojitých šachů dávají maty 2. tahem. V této lekci je důležitý postun od jednotahových matů k dvoutahovým.

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 13. lekce na stranách 57 - 63.

Ve Sbírce šachových úloh je 13. lekce na stranách 39 - 42.

### strana 24

- diagram vpravo nahoře: **1.Sd5+** a dále například Ke7 2.Sxa2
- diagram vlevo dole: **1.Jc6+** a dále například Se7 2.Jxd8
- diagram vpravo dole: **1...d4+** a dále například 2.Kg3 dxc3

### strana 25

- diagram vlevo nahoře: **1.Je4+ Kxb2 2.Jxg5**
- diagram vpravo nahoře: **1...Vc2+ 2.Kg1 Vxc7**
- diagram vlevo dole: **1.Kd4+** a dále například **Kg2 2.Kxc5**
- diagram vpravo dole: **1...Sd4+** a dále například **2.Kg3 Sxa7**

### strana 26

- diagram vpravo nahoře: **1.Sc3+** a dále například **Kf7 2.Vxd6**
- diagram vlevo dole: **1.Jh6+ Kh8 2.Dxd7**
- diagram vpravo dole: **1...Vd3+ 2.cxd3 Sxh2**

### strana 27

- diagram vlevo nahoře: **1.Sb5+ Sd7 2.Sxd7+ Kxd7 3.Dxd4**
- diagram vpravo nahoře: **1...Sc5+ a dále například 2.Kh1 Vxa2**
- diagram vlevo dole: **1.e6+ a dále například Sxe6 2.Dxa5**
- diagram vpravo dole: **1...Sxh2+ a dále například 2.Kxh2 Dxd5**

### strana 28

- diagram vpravo nahoře: **Sxa5++, Se5++** (cílem cvičení je najít a napsat oba tyto dvojité šachy, navíc si můžeme - čistě nepovinně a jen pro zajímavost - říct i který je lepší: 1.Se5++ získává dámu, například Kd7 2.Sxh2; podobně jen nepovinně i u následujících diagramů, tyto úvahy jsou výrazně obtížnější a uvádíme je pouze pro zajímavost a zajímavou šachovou inspiraci)
- diagram vlevo dole: **Jd6++, Jxf6++** (lepší z nich je 1.Jd6++ Kd8 2.Jf7+ Kd8 3.Ve8+ Sxe8 4.Vd8#)
- diagram vpravo dole: **Ve1++, Vh4++** (lepší z nich je 1...Vh4++ 2.Kg1 Vh1#)

### strana 29

- diagram vlevo nahoře: **Jxe5++, Jxh8++** (lepší z nich je 1.Jxe5++ a nyní po každém ústupu černého krále přijde 2.Df7#)
- diagram vpravo nahoře: **Je2++, Jf3++** (lepší z nich je 1...Je2++ 2.Kh1 Jxg3+ 3.hxg3 hxg6+ 4.Dh5 Vxh5#)
- diagram vlevo dole: **Va3++, Vxe7++** (lepší z nich je 1.Vxe7++ a po každém ústupu černého krále přijde 2.Da7#)
- diagram vpravo dole: **gxf2++, gxh2++** (lepší z nich je 1...gxf2++ a nyní buď 2.Kxf2 Sh4+ 3.Kf3 Dg4#, anebo 2.Kh1 Dg2+ 3.Sxg2 Sxg2#)

### strana 30

- diagram vpravo nahoře: **1.Jf8++ Kh8 2.Dh7#**
- diagram vlevo dole: **1.Jg5++ Kh8 2.Vh7#**
- diagram vpravo dole: **1...Sc3++ 2.Kf1 Ve1#**

### strana 31

- diagram vlevo nahoře: **1.Sg5++** a nyní buď **1...Kc7 2.Sd8#**, anebo **1...Ke8 2.Vd8#**
- diagram vpravo nahoře: **1...Jg3++ 2.Kf2 Jxh1#**
- diagram vlevo dole: **1.Jf7++ Kg8 2.Jxh6#**
- diagram vpravo dole: **1...Vd1++** (ale ne 1...Vh5++ 2.Kg1 Vh1+ 3.Kf2 a žádný mat nebude) **2.Kh2 Vh1#**

### strana 32

- diagram vlevo nahoře: **1.gxh6++ Kg8 2.Vh8#**
- diagram vpravo nahoře: **1...Sb1++ a nyní buď 2.Kxb1 Db2#, anebo 2.Kb3 Dc2#**
- diagram vlevo dole: **1.Jf5++ Ke8 2.Jxg7#**
- diagram vpravo dole: **1...Vf2++ 2.Kh1 Vh2#**

### strana 33

**Úvodní stránka 14. lekce.** V této lekci se dostáváme k dalšímu typu kombinací, v němž vystupují v hlavních rolích věže - **kombinace s využitím slabosti poslední řady** (u bílého slabá první řada, u černého slabá osmá řada). Děti nejprve hledají jednoduché dvoutahové maty, potom s využitím hrozby matu na poslední řadě získávají materiál. Nejčastěji u toho využívají skutečnosti, že figura, která brání mat na poslední řadě, nemůže zároveň účinně chránit jinou figuru. V závěru lekce si v šachové hře "Věžka na kluzišti" procvičíme manévrovací schopnosti věže. Ačkoliv se v této veselé hře věž pohybuje jinak, než skutečná šachová věž (na našem kluzišti se zastavuje pouze o překážky nebo o okraj šachovnice), jedná se o užitečná procvičení pohybu po sloupcích a řadách.

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 14. lekce na stranách 64 - 67.

Ve Sbírce šachových úloh je 14. lekce na stranách 43 - 46.

### strana 34

- diagram vpravo nahoře: **1.Vd8+ Vxd8 2.Vxd8#**
- diagram vlevo dole: **1.Vxe8+ Vxe8 2.Vxe8#**
- diagram vpravo dole: **1...Dd1+ 2.Sxd1 Vxd1#**

### strana 35

- diagram vlevo nahoře: **1.Ve8+ Vxe8 2.Vxe8#**
- diagram vpravo nahoře: **1.Se6+ Kh8 2.Vxf8#**
- diagram vlevo dole: **1...Vd1+ 2.Jxd1 Vf1#**
- diagram vpravo dole: **1...Vh1+ 2.Kxh1 Vf1#**

### strana 36

- diagram vpravo nahoře: **1.Vb3** (napadá střelce b2 a hrozí 2.Vb8#)
- diagram vlevo dole: **1.Dxc7** a černý nemůže **Vxc7** pro **2.Vd8#**
- diagram vpravo dole: **1...Dxd4** a bílý nemůže **2.Vxd4** pro **Vc1+ 3.Vd1 Vxd1#**

### strana 37

- diagram vlevo nahoře: **1.Dxc4** a černý nemůže **Vxc4** pro **2.Vd8#**
- diagram vpravo nahoře: **1.Dxd5** a černý nemůže **cxd5** pro **2.Vc8#**
- diagram vlevo dole: **1...Dxd7** a bílý nemůže **2.Vxd7** pro **Ve1+ 3.Vd1 Vxd1#**
- diagram vpravo dole: **1...Sd5+** a bílý nemůže **2.Dxd5** pro **Ve1#**



### strana 38

- diagram vpravo nahoře: **1.Dd8+ Vxd8 2.Vxd8+ Vxd8 3.Vxd8#**
- diagram vlevo dole: **1.Je7+ Kh8 2.Vf8+ Vxf8 3.Vxf8#**
- diagram vpravo dole: **1...Dxe2** a bílý nemůže **2.Vxe2** pro **Vd1+ 3.Ve1 Vxe1#**

### strana 39

- diagram vlevo nahoře: **1.Dxd6** a černý nemůže **Dxd6** pro **2.Vxe8+ Df8 3.Vxf8#**
- diagram vpravo nahoře: **1.Dxf7+ Vxf7 2.Vd8#** (černá věž na f7 je nyní ve vazbě)
- diagram vlevo dole: **1...Ve1+ 2.Sxe1 Vxe1#**
- diagram vpravo dole: **1...Jf2+** a bílý nemůže **2.Vxf2** pro **Ve1+ 3.Vf1 Vxf1#**, takže po **2.Kg1 Jxg4** černý získává dámu

### strana 40

- diagram vlevo dole: **5 tahů**, věž bude klouzat přes **g1, c1, c5, e5, e8**
- diagram vpravo dole: **7 tahů**, věž bude klouzat přes **h1, h8, d8, d5, f5, f3, a3**

### strana 41

**Úvodní stránka 15. lekce.** V této lekci se setkáváme se **základem šachových koncovek** - závěrečné části šachové partie. Nejdříve se děti seznámí se dvěma důležitými rysy koncovek: snahou proměnit si své pěšce v dámu a odvahou králů, kteří se v dosavadním průběhu partie schovávali v bezpečí a v koncovce se z nich stávají odvážné útočné figury. Dále se podíváme na různé typy pěšců - každý z nich má jiné vlastnosti. Pak už se naučíme **pravidlo čtverce**, které nám pomáhá určit, kdy král chytí soupeřova volného pěšce a kdy mu naopak volný pěšec unikne a promění se v dámu. V závěru lekce si v šachové hře "Běžecké závody pěšců" procvičíme cestu pěšců na jejich pole proměny.

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 15. lekce na stranách 68 - 70.

Ve Sbírce šachových úloh je 15. lekce na stranách 47 - 51.

### strana 42

- diagram vpravo nahoře: **g7 1 - 0** (bílý vyhraje)
- diagram vlevo dole: **h3 0 - 1** (černý vyhraje), protože po **1...h3 2.a6 h2 3.a7 h1-D** nově postavená černá dáma kryje pole a8, na kterém se chtěl proměnit v dámu bílý pěšec
- diagram vpravo dole: **f3 0 -1**, protože po **1...f3 2.h6 f2 3.h7 f1-D+** si černý postaví dámu se šachem, čímž získá čas na chycení bílého pěšce h7

### strana 43

- diagram vlevo nahoře: **Kf6 1 - 0** (bílý král vysbírání soupeřovy pěšce)
- diagram vpravo nahoře: **Kf4 0 - 1** (černý král rychle sebere pěšce f3 a g-pěšec se brzy promění v dámu)
- diagram vlevo dole: **Kd5 1 - 0** (bílý král vysbírání soupeřovy pěšce)
- diagram vpravo dole: **Kc3 0 -1** (černý král vysbírání soupeřovy pěšce)

#### strana 44

- diagram vpravo nahoře: volní pěšci jsou **a2, g5, h5**
- diagram vlevo dole: vzdálený volný pěšec je **h4**
- diagram vpravo dole: krytí volní pěšci jsou **b5, d5, f5**

#### strana 45

- diagram vlevo nahoře: izolovaní pěšci jsou **b7, d4, e6, g2**
- diagram vpravo nahoře: opoždění pěšci jsou **a3, c6, e5**
- diagram vlevo dole: dvojpedšci jsou **b6+b7, f2+f3, h5+h7**
- diagram vpravo dole: dva nejnebezpečnější pěšci jsou **b6** a **h3**, protože jsou nejbliže svým polím proměny

#### strana 46

- diagram vpravo nahoře: **Ke3 1/2** (remíza), bílý král je ve čtverci pěšce g3 a stihne ho vzít
- diagram vlevo dole: **Kf5 0 - 1**, bílý král není ve čtverci pěšce a5 a ten tedy projde až na pole proměny, kde se promění v dámu
- diagram vpravo dole: **Kg5 1/2**

#### strana 47

- diagram vlevo nahoře: **f6 1 - 0**
- diagram vpravo nahoře: **c3 1/2**
- diagram vlevo dole: **Kc3 1/2**
- diagram vpravo dole: **Kb4 1 - 0**, protože bílý pěšec po 1...Kb4 postoupí o dvě pole vpřed tahem 2.h4 a černý král se už nedostane do čtverce

#### strana 48

- diagram vlevo dole: pěšec a4: **4 tahy**  
pěšec c6: **2 tahy**  
pěšec e2: **5 tahů** (v prvním tahu půjde o 2 pole vpřed)  
pěšec g5: **3 tahy**
- diagram vpravo dole: pěšec b5: **4 tahy**  
pěšec d7: **5 tahů** (v prvním tahu půjde o dvě pole vpřed)  
pěšec f4: **3 tahy**  
pěšec h6: **5 tahů**

## strana 49

**Úvodní stránka 16. lekce.** V této lekci děti získají přehled o dalších základech koncovek. Nejdříve si procvičí různé druhy **opozice** (blízkou, vzdálenou a šikmou), potom pravidlo o vstupu pěšce na předposlední řadu v koncovce král a pěšec proti králi (pokud pěšec vstoupí na předposlední řadu se šachem, skončí partie remízou patem; pokud pěšec vstoupí na předposlední řadu bez šachu, podaří se nám ho proměnit v dámu. Potom si děti procvičí koncovku král a pěšec proti králi v remízové a ve výherní situaci a boj o **kritická pole** (pokud je král silnější strany obsadí, podaří se mu prosadit pěšce do dámy a zvítězí) u různých typů pěšců (pěšec na vlastní polovině, pěšec na soupeřově polovině a krajní pěšec). Potom si procvičíme **nevýhodu tahu** (past) a **pohyb krále po diagonále** (bodyček) a na závěr lekce si v šachové hře "Král houbařů" procvičíme manévrovací schopnosti krále (v návaznosti na šachovou hru "Sběratel cenných předmětů" z 8. lekce).

V Metodické příručce pro učitele a trenéry šachu je 16. lekce na stranách 71 - 76.

Ve Sbírce šachových úloh je 16. lekce na stranách 52 - 55.

## strana 50

- diagram vpravo nahoře: **c5, e3, e7, g5**
- diagram vlevo dole: **b3, b7, f3, f7**
- diagram vpravo dole: **b3, f7**

## strana 51

- diagram vlevo nahoře: **f7 1 - 0** (pěšec vstupuje na sedmou řadu bez šachu, bílý tedy vyhraje)
- diagram vpravo nahoře: **Ke1 1/2** (po 1.Ke1 f2+ pěšec vstupuje na druhou řadu se šachem, bude tedy remíza)
- diagram vlevo dole: **b2+ 1/2**
- diagram vpravo dole: **Kd8 1 - 0**

## strana 52

- diagram vpravo nahoře: **Kd2** (král jde do opozice) **1/2**
- diagram vlevo dole: **Ke2** (král jde pod pěšce) **1/2**
- diagram vpravo dole: **Ke8** (král se připravuje na opozici - 1...Ke8 2.Kf6 Kf8) **1/2**

## strana 53

- diagram vpravo nahoře: **Kf7** (král připravuje "chodník do dámy" pro svého pěšce) **1 - 0**
- diagram vlevo dole: **Kc5** (král jde do opozice) **1 - 0**
- diagram vpravo dole: **f4** (tahem pěšcem získává černý opozici - bílý král musí svému soupeři uvolnit cestu vpřed) **0 - 1**

#### strana 54

- diagram vpravo nahoře: KP (kritická pole) jsou **b4, c4, d4; Kb3 1 - 0** (po 1.Kb3 Kc5 2.Kc3 Kd5 3.Kb4 bílý král obsadí KP)
- diagram vlevo dole: KP jsou **e5, f5, g5; Kf4 1/2** (černý král bude stále chodit do opozice a nedovolí bílému obsadit kritická pole, například 1.Kf4 Kf6 2.Kg4 Kg6 3.Kf4 Kf6 4.Ke4 Ke6)
- diagram vpravo dole: KP jsou **f4, g4, h4; Kg4 0 - 1** (po 1...Kg4 2.Kf2 Kh3 černý král obsadí KP)

#### strana 55

- diagram vlevo nahoře: KP jsou **c6, d6, e6; Kc5 1 - 0** (po 1.Kc5 Ke7 2.Kc6 bílý král obsadí KP)
- diagram vpravo nahoře: KP jsou **a3, b3, c3; Kb2 1/2** (černému králi se nepodaří obsadit KP)
- diagram vlevo dole: KP jsou **d3, e3, f3; Kf4 0 - 1** (po 1...Kf4 2.Kd2 Kf3 černý král obsadí KP, ale nesmí hrát 1...Kd4 2.Kd2 a partie by skončila remízou)
- diagram vpravo dole: KP jsou **f6, g6, h6; Kg8 1 - 0** (bílý král už obsadil KP, černému tedy nepomůže ani opozice)

#### strana 56

- diagram vpravo nahoře: KP jsou **g7, g8; Kg7 1 - 0** (bílý pěšec h bezpečně projde až na pole proměny)
- diagram vlevo dole: KP jsou **g1, g2; Kf1 1/2** (černému králi se nepodaří obsadit KP, například 1.Kf1 Kh2 2.Kf2 h4 3.Kf1 h3 4.Kf2 Kh1 5.Kf1 h2 6.Kf2 pat)
- diagram vpravo dole: KP jsou **b1, b2; Kc3 0 - 1** (po 1...Kc3 2.Kd1 Kb2 černý král obsadí KP)

#### strana 57

- diagram vlevo nahoře: KP jsou **a5, b5, c5; Kc4 1 - 0** (po 1.Kc4 Kb6 2.Kb4 Kc6 3.Ka5 bílý král obsadí KP)
- diagram vpravo nahoře: KP jsou **d6, e6, f6; Kf6 1 - 0** (svým prvním tahem bílý král obsadil KP)
- diagram vlevo dole: KP jsou **g1, g2; Kg2 0 - 1** (svým prvním tahem černý král obsadil KP)
- diagram vpravo dole: KP jsou **b5, c5, d5; Kd7 1/2** (tahem 1...Kd7 černý král vstupuje do vzdálené opozice, která se po 2.Kc4 Kc6, anebo 2.Kd4 Kd6 změnil v blízkou opozici; díky opozici černý král nedovolí soupeři obsadit KP)

### strana 58

- diagram vpravo nahoře: jakýkoliv tah, například **Ka3 0 - 1** (černý získá pěšce c3 a tím zároveň i KP svého pěšce)
- diagram vlevo dole: **Kf6 1 - 0** (černý je v nevýhodě tahu a jakmile ustoupí svým králem, bílý získá pěšce e6 a s ním i KP svého pěšce)
- diagram vpravo dole: **Kg2 0 - 1** (tahem 1...Kg2 černý získá pěšce f3: například 2.Ke4 Kg3 a bílý je v nevýhodě tahu, anebo 2.Ke2 Kg3 a bílý je opět v nevýhodě tahu; v prvním tahu černý nesmí zahrát 1...Kg3, protože po 2.Ke4 by dosáhl výhry bílý!)

### strana 59

- diagram vpravo nahoře: **Kxh7 1 - 0** (po 1.Kxh7 Kf6 černý tahem 2.Kg8 obsadí KP a po Kg6 3.h7 projde bílý pěšec až na své pole proměny)
- diagram vlevo dole: **Kd3 1/2** (po 1.Kd3 Kxa2 2.Kc2 bílý král zavřel černého pod pěšcem a už ho nepustí na KP b1, b2)
- diagram vpravo dole: **Kf3 0 - 1** (dává "bodyček" bílému králi a po 1...Kf3 2.Ke5 Kg2 3.Kf4 Kxh2 4.Kf3 Kg1 5.Kg3 h2 černý vyhraje; chybou by bylo 1...Kf2, po kterém by se bílý král mohl rychleji přiblížit 2.Kf4 a po Kg2 3.Ke3 Kxh2 4.Kf2 je černý král uzavřen, nepodaří se mu získat KP g1, g2)

### strana 60

- diagram vlevo dole: **12 tahů**, král půjde po trase **f2, f3, g4, h5, g6, g7, f6, e6, d6, c6, b5, a5** (na některých místech může být cesta krále mírně odlišná)
- diagram vpravo dole: **15 tahů**, král půjde po trase **d7, c6, b7, a8, b7, b6, c5, d4, e3, f2, f1, e2, d3, c2, b1** (na některých místech může být cesta krále mírně odlišná)

