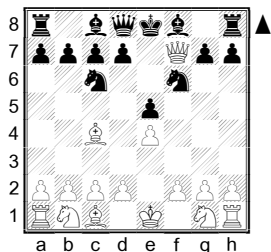


Léčka 1

Přehlídku katastrof musíme začít oblíbeným přepadem s partií začátečníků – šustrmatem:

1. e4 e5 2. Dh5 Jc6 3. Sc4 Jf6?? 4. Dxf7#

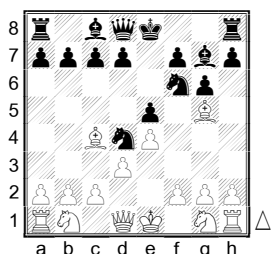


Správný postup

Zkušenější hráč pokusy bílého snadno odrazí (3...g6, 4...Jf6) a předčasně vyvinutá dáma je pak dobrým terčem pro napadání lehkými figurami.

1. e4 e5 2. Dh5 Jc6 3. Sc4 g6 4. Df3 Jf6 5. d3 Sg7 6. Sg5 Jd4 7. Dd1 d6 8. Jf3 Sg4 9. h3 Sxf3 10. gxf3 Dd7 11. Jc3 a6 12. Sxf6 Sxf6 13. Jd5 Sg7 14. c3 Je6 15. Db3 b5 16. Jb6 cxb6 17. Sxe6 Dxe6 18. Dxe6+ fxe6 19. O-O-O O-O 20. d4 Vxf3 21. dxe5 Sxe5 22. Vhe1 Vxf2 23. h4 Vh2 24. Vd3 Vxh4 25. c4 bxc4 26. Vd2 Sf4 27. b3 Sxd2+ 28. Kxd2 cxb3 29. axb3 Vf8 30. Vd1 Vxe4 31. Kc1 Vc8+ 32. Kb1 Ve2 33. Ka1 Vcc2

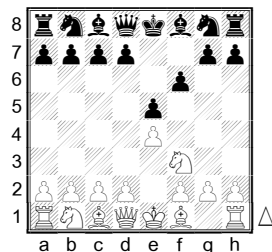
0-1, Golson F - Pontoni Me, Flint (USA) 1994



Léčka 2

Damianova obrana – chybné krytí pěšce ve 2.tahu umožňuje typickou oběť mající za cíl vyvolat soupeřova krále.

1. e4 e5 2. Jf3 f6?



3. Jxe5 fxe5? 4. Dh5+ Ke7 5. Dxe5+ Kf7 6. Sc4+ Kg6? 7. Df5+ Kh6 8. d4+ g5 9. h4 Kg7 10. Df7+ Kh6 11. hgx5# 1-0, Sojka Bernard (FRA) 2109 - Santy J, Bethune (France) 1998

Zlepšení za černého

Trochu lepší je za nepřijímat oběť jezce a zahrát 3...De7, černý pak stojí jen „hůře“:

1. e4 e5 2. Jf3 f6? 3. Jxe5 De7 4. Jf3 d5 5. d3 dxe4 6. dxe4 Dxe4+ 7. Se2 Jc6 8. O-O Sd7 9. Jc3 Dg6 10. Je5 Jxe5 11. Sh5 O-O-O 12. Sxg6 hxg6 13. De2 Sd6 14. Je4 Jf3+ 15. gxf3 Sxh2+ 16. Kg2 Sh3+ 17. Kh1 Se5 18. De1 Sg4+ 19. Kg1 Sxf3 20. Jg3 Je7 21. De3 Sc6 22. Dxa7

1/2-1/2, Schiffers Emanuel - Chigorin Mikhail I (RUS) 2620, Berlin (Germany) 1897

Protiléčka

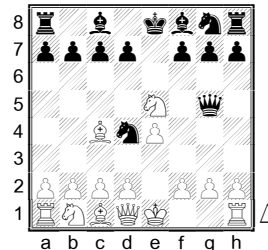
Ve variantě je i mina nastražená na bílého, v následující partii si černý nechal vyšachovat věž po 5...g6, aby pak na h8 zavřel bílou dámu. Bílý pak musí hrát přesně a vydobýt dáme cestu zpět (8.Sg5!).

Ale i po její ztrátě se rozhodně nemusel vzdávat – měl za ní totiž dostatek materiálu.

1. e4 e5 2. Jf3 f6 3. Jxe5 fxe5 4. Dh5+ g6 5. Dxe5+ De7 6. Dxh8 Jf6 7. d3 d5 8. Sh6 [8. Sg5 Jbd7 9. Jc3 c6 10. h4 Kf7 11. h5 gxh5 12. Se2+- Sg7 13. Sxh5+ Jxh5 14. Dxc8 Vxc8 15. Sxe7 Jf4 16. Sd6] 8... Jbd7 9. Sxf8 Jxf8 10. Jc3 Se6 11. e5 Jh5 12. g4 O-O-O 13. gxh5 Jd7 (14. Dxd8+ Kxd8 15. d4±) 0-1 ??, Petroff Alexander D (RUS) 2520 - Sokolov, St. Petersburg (Russia) 1807

Léčka 3

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sc4 Jd4?! 4. Jxe5 [4. Jxd4 exd4 5. d3] 4... Dg5



5. Jxf7? Dxd2 6. Vf1 Dxe4+ 7. Se2 Jf3# [5. Jf3? Dxd2 6. Jxd4 Dxh1+ 7. Sf1 Dxe4+]]

Správný postup bílého

Výpad 3... Jd4 prostě musí být chybný – černý nevyvíjí figuru a předčasně útočí. Dobré je za bílého jezce vyměnit 4. Jxd4 exd4 5. d3 a stojí dobře. Může však také pokračovat ve variantě až do 5. tahu a pak sám zahájit útok spojený s obětí jezce e5:

[5. Sxf7+! Ke7 6. O-O! Dxe5 7. Sxg8 Vxg8 8. f4 Dc5 9. c3 Je2+ 10. Kh1 Jxc1 11. d4 Db5 12. Dxc1 b6 13. f5 Sa6 14. Dg5+ Kd6 15. Ja3 Da5 16. b4 Dxa3 17. f6 Sc4 18. b5 gxf6 19. Dxf6+ Se6 20. e5+ Kd5 21. Df3+ Kc4 22. De2+ Kd5 23. c4+ Kxd4 24. Vf4+ Kc5 25. Vb1 Vxg2 26. Kxg2 Dh3+ 27. Kg1 Dg4+ 28. Vxg4 Sxg4 29. Dxd4 Sh6

1-0, Koh Julian Faizal - Mohd Rosli Yaacob, Malaysia 1996; 5. Jf3 Dxd2 6. Jxd4 Dxh1+ 7. Sf1 Dxe4+]]

Léčka 4

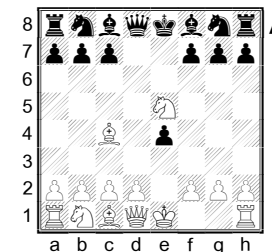
Známý Légalův mat, černý je nalákán na tučnou kořist (dámu).

1. e4 e5 2. Jf3 d6 3. Sc4 Sg4 4. Jc3 h6? 5. Jxe5 Sxd1? [5... dxe5 6. Dxd4 Jf6 7. De2±] 6. Sxf7+ Ke7 7. Jd5#

Léčka 5

Středním protigambitem (2...d5) se černý snaží již ve druhém tahu převzít iniciativu. Když se v zahájení setkáte s neznámým a nečekaným tahem je dobré mít se velmi na pozoru. I zde je skryta nebezpečná léčka.

1. e4 e5 2. Jf3 d5 3. Jxe5 dxe4 4. Sc4



4... Dg5 5. Jxf7?

Bílý nemůže odolat a dává vidličku. Na tuto chybu však právě černý čeká.

5... Dxd2 6. Vf1 Sg4 7. f3? exf3 8. Jxh8?? Se7

0-1, Baburin-Goldberg

Správný postup

I přes hrubou chybu na konci (8.Jxh8) stál již bílý špatně. Možné je v úvodu nebrat 3.Jxe5 ale pokračovat 3. exd5 e4 4. De2! De7 5. Jd4.

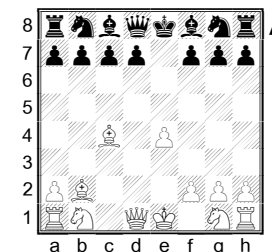
Zajímavou možností je vyhnání černého krále:

1. e4 e5 2. Jf3 d5 3. Jxe5 dxe4 4. Sc4 Dg5 5. Sxf7+ [5. Jxf7?] Ke7 6. d4 Dxd2 7. Vf1 Sh3 8. Sc4±

Léčka 6

V severním gambitu obětuje bílý hned dva pěšce, aby dosáhl rychlého vývinu.

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. c3!? dxc3 [3... d5 4. exd5 Dxd5 5. cxd4 Jc6 6. Jf3 Sg4 7. Se2 Sb4+ 8. Jc3=] 4. Sc4 cxb2 5. Sxb2



Kritická situace, zdánlivě černému zatím nic vážného nehrozí, pokud však bude hamižně opatřovat získané pěšce, může se rychle dostat do beznadějněho postavení.

Správné je materiál vrátit a rychle rozvinout své síly (5...d5!):

5... Sb4+?! [5... d5 6. Sxd5 Jf6 7. Sxf7+

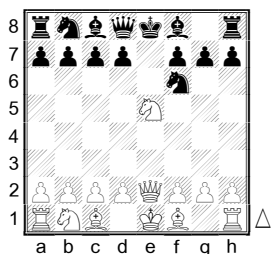
Kxf7 8. Dxd8 Sb4+ 9. Dd2 Sxd2+ 10. Jxd2 Ve8=] 6. Jc3 Jf6 7. Jge2 Jxe4?! [7... d5 8. exd5 O-O 9. Db3 Dd6] 8. O-O Jxc3?! [8... Jf6 9. Db3 Se7 10. Sxf7+] 9. Jxc3 O-O?! [9... Dh4 10. Ve1+ Kd8 11. Sxf7 Vf8 12. Ve4 Df6 13. Vxb4 Dxf7 14. Dd2] 10. Jd5 Se7?? [10... Dh4 11. Jxc7 Dxc4 12. Jxa8 b6 13. Df3] 11. Jxe7+ Dxe7 12. Dg4 g6 13. Dd4

a proti matu na g7 již není obrana, pěšec f7 je totiž ve vazbě.

Léčka 7

Typická chyba v ruské hře:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 Jxe4? 4. De2 Jf6??



5. Jc6+!

se získá dáma.

Malé zlepšení

Jezdcem černý uhnout nesmí, možné je zahrát 4...De7 a pak ztraceného jezdce dobýt zpět (5...d6), ale dokonalé to není:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 Jxe4? 4. De2 De7 5. Dxe4 d6 6. d4 dxe5 7. dxe5 Jc6 8. Sb5 Sd7 9. O-O O-O±
Správný postup

Nejdříve je třeba odehnat bílého jezdce a pak teprve brát 4... Jxe4...

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 d6 4. Jf3 Jxe4 5. De2 De7 6. d3 Jf6 7. Sg5 Dxe2+ 8. Sxe2 Se7=

Léčka 8

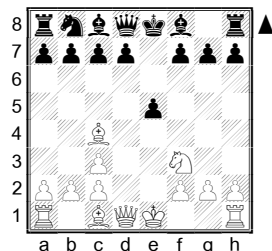
Ještě jedna fintička v ruské:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Jxe5 Jc6?! 4. Jxc6 dxc6 5. d3 Sc5 6. Sg5? [6. Se2 Se6 7. O-O±] 6... Jxe4! 7. Sxd8 Sxf2+ 8. Ke2 Sg4#

Léčka 9

Nebezpečný gambit v ruské hře, při neznanosti černý rychle prohraje:

1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Sc4 Jxe4 4. Jc3 Jxc3 5. dxc3



Opět velká převaha ve vývinu za pěšce:

5... d6? 6. Jxe5! De7

[6... dxe5? 7. Sxf7+ 7... Ke7 8. Sg5+] 7. Sxf7+ Kd8 8. O-O Dxe5 9. Ve1 Df6 [9... Db5 10. a4 Df5 11. Ve8+ Kd7 12. Se6+ Kxe8 13. Sxf5 Sxf5 14. De2+ Se7 (14... Kd8 15. Sg5+ Kd7 16. Db5+ +-)] 15. Sg5±] 10. Ve8+ Kd7 11. Dg4+ Kc6 12. Sd5+! Kxd5 13. De4+ Kc5 14. Se3+ Kb5 15. a4+ Ka6 16. Dc4+ Ka5 17. b4#

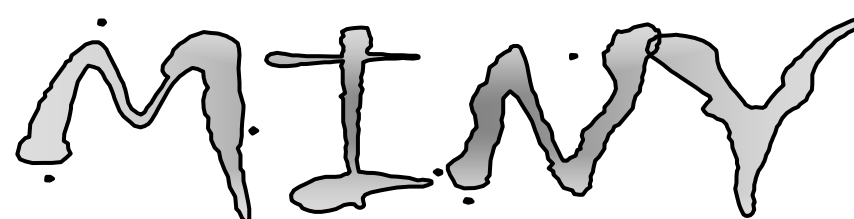
Správný postup

Překvapivé je, že v této variantě černý musí pěšce e5 kryt jinak nevhodným tahem 5...f6! Ale ani pak není úloha obránce zcela snadná:

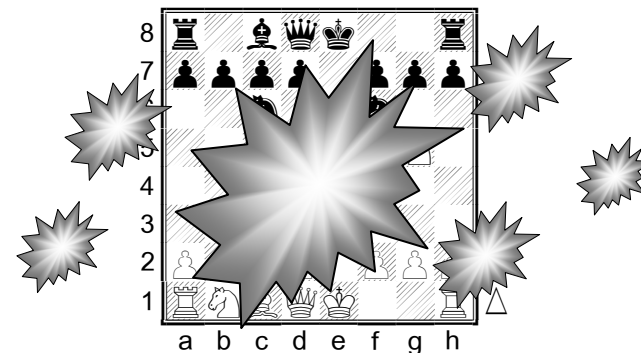
1. e4 e5 2. Jf3 Jf6 3. Sc4 Jxe4 4. Jc3 Jxc3 5. dxc3 f6 6. O-O Jc6 7. Jh4 Je7? [7... g6 8. f4 f5 9. Jf3 e4 10. Jg5 Sc5+ 11. Kh1 De7] 8. Sd3 g6 [8... d6 9. Dh5+ g6 10. Jxg6 Jxg6 11. Sxg6+ hxg6 12. Dxd8] 9. f4 Sg7 10. fxe5 fxe5 11. Sg5 c6 12. Jf5!! gxf5 13. Dh5+ Kf8 14. Vxf5+

1-0, Saburov Mirzo (TJK) - Lutze, 1906 (protože 14... Jxf5 15. Sxd8)

Zdroje: Alster Ladislav: *Miniaturní šachové partie, databáze Chess Assistant 7.1*
Pavel Kopta, Praha 2005
Šachový oddíl TJ Sokol Kobylisy
www.sachkobylyisy.com



aneb jak (ne)prohrát v zahájení část 1



Zahájení je úvodní část šachové partie, v níž obě strany rychle mobilizují své figury, a obvykle na něj navazuje střední hra - hlavní část partie kdy hráči vedou útok nebo obranu nebo manévrují. Jsou však partie, které se střední hry nedočkají. Partie končící do 25.tahů označujeme jako „miniatury“.

K prohře v zahájení .tahů obvykle vedou prohřešky proti „zahajovacím zásadám“, tedy zanedbávání vývinu nebo boje o střed. V otevřených hrách (po 1.e4 e5) však existuje také mnoho léček v nichž hra podle obecných principů nestačí a je nutné znát správný postup, jinak snadno naletíme.

Pro začátečníky jsou otevřené hry „zaminovaným terénem“, kdy jim chybí „orientační mapa“. Následující výběr je tak určen nejen k pobavení ale i k poučení.

V partiích jsou použity následující šachové zkratky:

- ! silný, správný tah
- !! překvapivý tah
- ? slabý tah - chyba
- ?? hrubá chyba
- !/? zajímavý tah
- ?! sporný tah
- # mat (na konec tahu)
- ± malá výhoda bílého
- ∓ malá výhoda černého
- ± velká výhoda bílého
- ∓ velká výhoda černého
- + bílý vyhraje
- + černý vyhraje
- ∞ nejasné postavení