

Bludný čtverec

S. Veselovskij, mistr

Vzpomínám si jak mne kdysi velmi překvapil komentář M.Botvinnika k partii Bondarevskij-Liliental. Černý získal při materiální rovnováze silný útok a vypadalo to, že dá každou chvíli mat. Co ale napsal Botvinnik? : „Černý nyní mobilizoval všechny síly k útoku. Vycházejíc z toho, že pro koncovku má lepší pěšcové postavení, má černý všechny předpoklady pro vítězství a to i v případě, že z útoku nic nezíská.“

To je podle mne velmi cenné doporučení pro jakéhokoliv praktického šachistu. Hru je třeba vést tak, abychom v případě, že útok zklame nemuseli odcházet od „rozbitého koryta“

A skutečně zkušený šachista hrající partii nikdy nezapomíná přemýšlet o budoucí koncovce, tj, neocenuje pouze pozici v daný okamžik hranou, ale snaží se ocenit i budoucí koncovku. Nezřídka musíme prozkoumat možný přechod do pěšcové koncovky. Pokud jsou totiž na desce figury, není výběr pokračování příliš omezen

pěšcová koncovka se ale vyvíjí forsírovaně (vynuceně). Bylo by však velkou chybou se domnívat, že pěšcovky lze lehce pochopit. Hle, co o nich píše **velmistr J.Averbach** – „*Chci obrátit pozornost na zajímavou vlastnost pěšcovek. Když rozebírám příklady z praxe, udivuji se množství chyb, které dělají hráči úrovně mistrů či dokonce velmistrů v koncovkách, které jsou na první pohled velmi jednoduché. Klamavá jednoduchost - tak se dá nejjednodušeji charakterizovat tato základní koncovka. Udivující...za vnější prostotou pěšcovky se často skrývá neobyčejná hlubina.*“

Jak se ale naučit hrát pěšcovky s minimem chyb? Domnívám se, že nám může hodně pomoci znalost základních pravidel a příkladů věnovaných jmenovitě pěšcovce. Například pravidlo čtverce, vytváření vzdáleného volného pěšce, krytého volného pěšce, pěšcový průraz atd.

V této stati budeme zkoumat jedno z nich, které se nazývá „**pravidlo bludného čtverce**“.

Umožňuje nám rychle určit, jsou-li izolovaní pěšci schopni bez pomoci svého krále dojít do dámy.

Bludný čtverec představuje obecně speciální čtverec dvou izolovaných pěšců, nacházejících se na jedné řadě. Při tom je strana čtverce rovna počtu políček mezi nimi včetně polí pěšců.

Například v pozici, kde leží bílí pěšci na b3-e3 tvoří bloudící čtverec pole b3-e3-e6-b6 o straně čtyři. Při posunu pěšců změní čtverec svojí polohu. Například pěšci na 4 řadě určí plochu b4-e4-e7-b7. Odtud název.

Šachový analytik

A.Studeneckij ve své době napsal: „*Jestliže se čtverec dvou rozdělených a samostatně postupujících volných pěšců dotýká kraje desky nebo ji dokonce přesahuje, nemůže zabránit nepřátelský král jejich přeměně na dámu.*“

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	(
7	+	♞	+	+	'				
6	+	+	+	+	&				
5	+	P	+	♝	+	%			
4	+	+	+	+	\$				
3	+	+	+	+	#				
2	+	+	+	+	"				
1	+	+	+	+	K!				
	x	a	b	c	d	e	f	g	h
	y								

1. Pěšci dojdou do dámy bez ohledu na tom, kdo je na

tahu. **1...Kb6 2.e6 Kc7 3.e7 Kd7 4.b6** a jeden pěšec unikne.

Jak bude probíhat boj, jestliže bludný čtverec ještě nedostihl okraje šachovnice ?

V tom případě pěšci samozřejmě neprojdou a musí se řešit pouze otázka, zda se mohou ubránit napadení nepřátelským králem. Rozhodující je zde postavení pěšců.

Jestliže je strana čtverce rovna třem (pěšci a5 a c5, král na b7) se mohou pěšci na sebe spoolehnout.

1...Kc6 2.a6

Černý je nucen odstoupit –Kc7 a manévrovat na polích c7 a c6 a nepřipustit tak další postup pěšců.

Je-li ale strana čtverce – čtyři, pěšci padnou.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	(
7	+	+	+	+	+	'			
6	♞	+	+	+	+	&			
5	+	+	+	+	+	%			
4	P	+	♝	+	+	\$			
3	+	+	+	+	+	#			
2	+	+	+	+	+	"			
1	+	+	+	+	+	K!			
	x	a	b	c	d	e	f	g	h
	y								

2. Pěšci padnou bez ohledu na to, kdo je na tahu. **1...Ka5 2.d5 Kb6! 3.d6 Kc6 4.a5 K:d6 5.a6 Kc6** a král se dostal do čtverce posledního pěšce.

Jestliže je strana bludného čtverce rovna pěti nestačí král pěšce zničit.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	(
7	+		+	+	+				'
6	+		+	+	+				&
5	+	♞		+	+				%
4	+		+	+	+				\$
3	♞			♞					#
2	+		+	+	+				"
1	+		+	+	+	K			!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

3. Černý musí manévrovat králem na polích c5,c4,c3. Odklon by znamenal, že jeden pěšec dostihne osmou řadu.

Musíme si ale uvědomit, že o výsledku boje rozhodne celkové rozložení sil na šachovnici. Nestačí tedy znát jen pravidlo o čtverci.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	(
7	+		+	+	+				'
6	+		+	+	+				&
5	♞	♞		+	+				%
4	+	♞		+	+				\$
3	+		+	+		♞			#
2	+		+	+	+	K	♞		"
1	+		+	+	+				!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

4. **1.Kh1 Kc5 2.Kg2 Kc6** atd. Remis

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+	+	+				(
7	+		+	+	+				'
6	+		+	+	+				&
5	+	♞		+	+				%
4	♞		+	+	+				\$
3	+	♞		+		♞			#
2	+		+	+	+	K	♞		"
1	+		+	+	+				!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

5. V tomto případě černý uspěje, protože pěšec „a“ je málo postouplý.

1.Kh1 Kc4 2.Kg2 Kd3! 3.a5 Ke2 4.a6 h1D 5.Kh1 Kf2 a bílý dostane mat.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+	+	+				(
7	+		+	+		♞			'
6	♞		+	+	♞				&
5	+		+	+	+	♞			%
4	+	K		+	+				\$
3	+		+	+	+				#
2	+		+	+	+				"
1	+		+	+	+				!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

6. Zde bílý docílí remízu. **1.Kc5 Kf6 2.Kc6 e5** (snaha získat bludný čtverec dotýkající se strany šachovnice je odražena.) **3.Kd5 a5 4.g7 K:g7**

5.K:e5 a bílý je ve čtverci pěšce a5.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	(
7	+	+	+	+	+	♞	P	'	
6	+	+	+	+	+	P	+	&	
5	♞	+	♞	+	+	%			
4	+	+	+	+	+	\$			
3	+	♞	+	+	+	#			
2	+	+	+	+	+	"			
1	+	+	+	+	+	!			
	x	a	b	c	d	e	f	g	h

7. V předcházejícím případě nemohli pěšci černého samostatně dojít do dámy, výhru ale bílý neměl. Zde černí pěšci projdou, ale to nepomůže.

1.Kc4 a4 (1...e4 nemění situaci) **2.Kd5 a3 3.Ke6 a2 4.h8D K:h8 5.Kf7 a1D 6.g7** a bílý matuje.

Poučitelně vyhrává bílý v následujícím příkladě, nezávisle na právu tahu.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	K	+	(
7	+	+	+	+	+	P	'		
6	♞	+	+	♞	+	P	&		
5	+	+	+	+	+	%			
4	+	K	+	+	+	\$			
3	+	+	+	+	+	#			
2	+	+	+	+	+	"			
1	+	+	+	+	+	!			
	x	a	b	c	d	e	f	g	h

8. 1.Kc5 Kf7 2.Kc6 Kg8 3.Kb6! (k cíli nevede okamžité 3.Kd6, pro 3...Kf7 a bílý král se musí vrátit a sloupec „c“) **3...e5 4.Kc5! a5 5.Kd5 a4 6.Ke6 a3 7.Kf6 a2 8.Kg6 a1D 9.h7X.**

Můžeme si udělat závěr o tom, že výsledek v podobných pozicích závisí na schopnosti krále podržet své spojené pěšce.

Nyní je na čase prozkoumat, jak může pravidlo bludného čtverce pomoci v konkrétních situacích.

9. Aronin –Smyslov (Moskva 1951)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	+	+	+	+	(
7	+	+	+	+	+	'			
6	+	+	+	+	+	♞	&		
5	+	♞	♞	+	+	%			
4	♞	+	P	+	♞	P	\$		
3	+	P	+	K	+	P	#		
2	P	+	+	+	+	"			
1	+	+	+	+	+	!			
	x	a	b	c	d	e	f	g	h

V této pozici se hráči dohodli na remíze. Proč nezahrál bílý **1.Kc4?** Ukazuje se, že v tomto případě by prohrál kvůli pro něj špatnému bludnému čtverci.

1...f5 2.Kd3 (2.ef e4 a král musí opustit čtverec pěšce e4, protože jinak postup pěšců „f“ a „h“ vede k likvidaci.) **2...f4 3.gf**

ef 4.Ke2 Kh5 5.e5 Kg6 a pěšci „h“ a „e“ padají.

10. Štolz-Nimcovič

(Berlín 1928)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		+		+		+		'
6	+		+		+		+		&
5	+	P	+		kn	p	+		%
4	P	+		p	+		p	+	\$
3	+		+		P				#
2	+		kn		+		+		"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

1...f4 2.gf Kd6! Černí pěšci vytváří čtverec d4-g4-g1-d1, dosahující k první řadě, což znamená, že jsou schopni samostatné proměny. Je též pravda, že bílí pěšci vytvářejí podobný čtverec, přičemž jeho vrchní strana bude ležet také za hranicemi desky. Ve svém postupu však zaostanou za pěšci soupeře. Znovu zdůrazňuji, že tato pravidla pouze pomáhají v obecném ocenění situace, její konkrétní řešení závisí na postavení kamenů na desce.

V daném případě černý lehce vyhrál : **3.a3 g3 4.a6 Kc7! 5.Ke2 d3** (šlo i g2) **6.K:d3 g2 7.Ke4 g1D** a bílý brzo vzdal.

11. Vochl-Solomon

(Austrálie 1985)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		+		kn	p	+		'
6	+		+		+		+		&
5	+		+		p	p	+	p	%
4	+		P		+	P		\$	
3	+		+		P	P		#	
2	+		+		kn		+	"	
1	+		+		+		+	!	
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

1.d5! Je špatné 1.de Ke6 2.f4 Kd5 3.Ke3 Kc4 a bez ohledu na plus pěšce nemůže bílý vyhrát. Nyní se mu podaří vytvořit bludný čtverec . **1...e4** (nepomáhá ani 1...Kd6 2.g4 fg 3.fg K:d5 4.gh Ke6 5.h6 Kf6 6.h5 a vznikne zuzwang) **2.g4.** Černý vzdal, po 2...fg 3.fg hg 4.h5 jednoho pěšce neudrží

12. Beljavskij-Jusupov

(Minsk 1987)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		+		kn		+		'
6	r	+		+		+		+	&
5	+		P	R	+	p	+		%
4	+		P		+		p		\$
3	+		+		p		+		#
2	+		+		+		+		"
1	+		+		+		kn		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Pozice bílého je beznadějná.
 Na **1.V:f5** přichází **1...Vg6!**
2.Kf1 (2.Kh2 e2 3.Ve5 Ve6)
2...Vf6 3.V:f6 K:f6 a izolovaní
 pěšci jsou silnější než spojení.

Praxe ukazuje, že
 nerespektování pravidla bludného
 čtverce může vést k značným
 nepříjemnostem.

13. Stahlberg-Tartakower (Paříž 1934)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+	+		+		+	(
7	p	p	+		+		p		'
6	+		+	k	+	P	+		&
5	+		+	p	+		+		%
4	+	P	P		+		+		\$
3	+		+	+		+		+	#
2	+		+	K	+		P		"
1	+		+	+		+		+	!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Bílý zahrál **1.c4** Černý
 odpověděl **1...dc?** , což po **2.h4**
 vedlo k vzniku bludného čtverce
 d4-h4-h8-d8, dotýkajícího se kraje
 desky. Tartakower se snažil získat
 protihru na dámském křídle po
2...a5 3.h5 a4. Nejrychleji nyní
 ukončovalo boj **4.h6 gh 5.d5 Kf6**
6.d6 a3 7.d7 Ke7 8.g7.

Vraťme se k výchozí pozici. Po
1...Kf6 2.cd K:g6 již lehce
 vítězil...černý!

14. Tajmanov-Botvinnik (Moskva 1953)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+	r	+		+	♞	(
7	+		+		+		+	p	'
6	+		+	r	+		+		&
5	+		+	p	p		+		%
4		p	p	P		+		P	\$
3	+		+		+		+		#
2	P	+		+	R	P		+	"
1	♞		+		R		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Po 1.de! d4 2.Ve4 by bílý
 podle analýz měl šance na remízu.
 Tajmanov se ale domníval, že
 v pěšcovce dosáhne remis
 snadněji...

Následovalo **1.V:e5 V:e5**
2.V:e5. Také zde zasluhuje
 přednost 2.de i když výměna
 jednoho páru věží je výhodná
 černému. Bílý byl ale natolik
 přesvědčen o remíze, že ji nabídl i
 zde.

2...V:e5 3.de d4 (černý
 vytvoří bludný čtverec se stranou
 tři) **4.e6 Kg7 5.f4 Kf6 6.f5 d3**
7.Kb2 h5 bílý vzdal. Po 8.Kb1 b3
 9.ab cb 10.Kc1 Ke7 prohraje pro
 zuzwang / =nevýhoda tahu /.

Hrozbou vytvořit bludný
 čtverec mohl remízovat černý
 v následující ukázce:

15. Karpov-Sokolov
(Linares 1987)

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		+		+		♞	p	'
6	♞		+	k	+	p	+		&
5	+	♞		+		+			%
4	P	+	K	+	P	P		+	\$
3	+		+		+				#
2	+		+		+			P	"
1	+		+		+				!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

V partii po 1...J:e4? 2.Kb5 Jc5 3.Sf8 utrpěl černý porážku. Správné bylo **1...J:a4**. Je zřejmé, že se Sokolovovi nelíbila koncovka po **2.Sd4 Kd6 3.Kb5 Jc5 4.S:c5 bc**. Například **5.h3** (5.h4 h6 6.Kc4 Kc6 7.e5 h5—remíza) 5...h6 6.h4 h5 7.Kc4 Kc6 8.e5 a bílý vyhraje. Neočekávanou obětí pěšce **5...g5!** ale černý docílí remízu. **6.fg Ke5**. 6.f5? h5 vede k vytvoření bludného čtverce o straně šest a prohře bílého.

Diagramy pro studium :

Před vámi jsou pozice k této lekci. V pozicích 1 a 2 docílí bílý na tahu remízu, v pozicích 3 a 4 vyhraje. (po 4 bodech)

1.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+	k	+		+		+		(
7	+		+	p	+		+		'
6	P	+		+		+		+	&
5	P	p	+		+		+		%
4	+		+		+		+		\$
3	+		+	♞		+			#
2	+		+		+		+		"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

2.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		♞		+		(
7	+		+	p	+		+		'
6	+		+		+		p		&
5	+		+		+	K	+		%
4	+		+		+		+		\$
3	+		+		+		+		#
2	+		+		P		+		"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

3.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		p		+		+		'
6	+		+		+		+		&
5	+		+		+		+		%
4	+		+		P		♞		\$
3	p		+		+		+		#
2	+		+		+		P		"
1	+		♞		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

4.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+	k		+		+			'
6	+	P	p		+		p		&
5	+	P		+		+			%
4	+		+		+		+		\$
3	+		+		+	K		+	#
2	+		+		+		+		"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

Další diagramy ke studiu.

Pokud není řečeno jinak,
začíná bílý. Hráč na tahu vyhraje.

5.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+	p		+	p		+	k	'
6	+		+		k		+		&
5	+		+	q		P			%
4	+		+		+		+		\$
3	+		+		+		+		#
2	+		p	Q		+		+	"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

6.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		+		+		(
7	+		+	K		+		+	'
6	k		+	P		+		+	&
5	+		+	p		+		+	%
4	+		+		+		+		\$
3	p		+		+		+		#
2	p		+	N		+		+	"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

7.

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	+		+		t		k		(
7	p		+	r		+		+	'
6	p		+	q		+		+	&
5	+		+	l		v		+	%
4	+		R		p		+		\$
3	P		v	Q	p	P		+	#
2	P		+	P		+	L	P	"
1	+		+				R	K	!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

8. ČNT remis

X	A	B	C	D	E	F	G	H	Y
8	R		+		+		+		(
7	+		+		+		+		'
6	P		+		+		+		&
5	+		+		+		p	p	%
4	+		+		+		k		\$
3	+		+		+	P		+	#
2	t		+		+	P	k		"
1	+		+		+		+		!
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

9.ČNT

XABCDEFGHIY
 8 + t + k + (
 7p + pp + '
 6 + + + p v &
 5+ + + + %
 4 + + + QP\$
 3PqP + + #
 2 P + + + "
 1+ K + N + R !
 x a b c d e f g h y

10.ČNT

XABCDEFGHIY
 8 + + t k (
 7+ p + t p'
 6 + p + p + &
 5p n P p P R P %
 4 + + P + + \$
 3+ + W K + #
 2P + q + L + + "
 1+ + + R !
 x a b c d e f g h y

11.ČNT

XABCDEFGHIY
 8 + k + r + r + (
 7+ p + q + + p'
 6 + l v p + + &
 5+ p + P p + %
 4 + + P + \$
 3+ + + Q + #
 2P + + + P "
 1+ R R + + K !
 x a b c d e f g h y

12.

XABCDEFGHIY
 8 + l + k + n t (
 7R + + p p p '
 6 + P v p + + &
 5+ p + + %
 4 + + + + \$
 3+ + P P + #
 2 + k + P P "
 1+ r + + N R !
 x a b c d e f g h y

©Z časopisu Šachmaty 11/87
 Přeložil a upravil Dr.J.Brom.