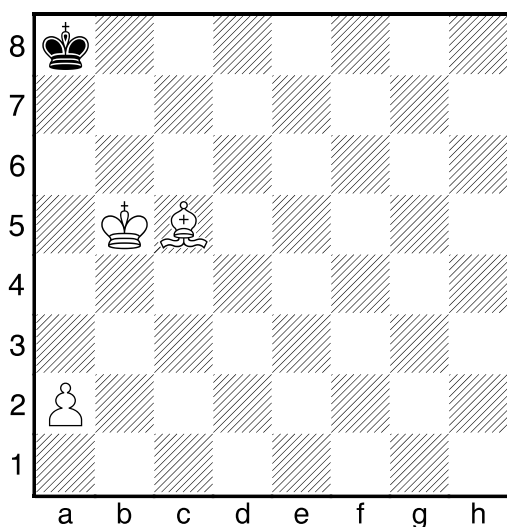


FALEŠNÝ STŘELEC

S pojmem „falešný střelec“ nebo také „špatný roh“ se každý šachista seznámí poměrně záhy. Zpravidla se tomu stane tak, že mu rutinovanější soupeř v ohrožené pozici převede koncovku do situace obdobné následujícímu diagramu, a pak se posmívá jeho marným pokusům o dobytí této pevnosti. Falešným střelcem (převod nejspíš z němčiny – „der falsese Laufer“) se tady rozumí špatný střelec, který při věžovém pěšci nemá pod kontrolou pole proměny pěšce, a tudíž mu ani velká materiální převaha nepomůže k výhře.

Diagram č. 1

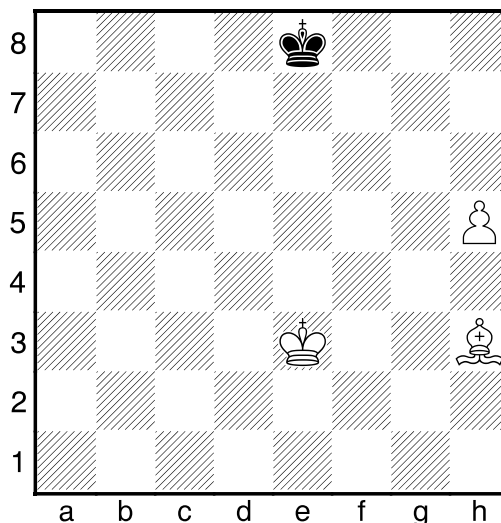


Za určitých okolností se slabší straně nemusí její plán zdařit:

Viz diagram č. 2

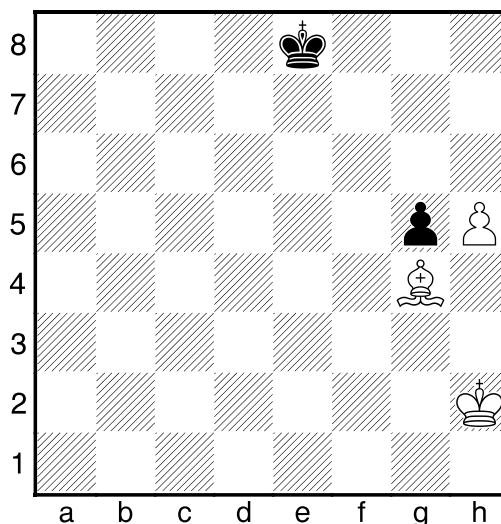
1. Se6 Ke7 Nebo 1. ... Kf8 2. h6 a závora sklapla – zapamatujte si tento motiv! **2. h6! Kf6 3. Sf5!! Kf7 4. Sh7 Kf6 5. Kf4 Kf7 6. Kg5 Kf8 7. Kf6 a bílý vyhraje.** Je ovšem jasné, že mechanismus funguje jen proto, že bílý král je dostatečně blízko, takže po 4. Sh7 Kf6 může zabránit hrozbě 5. ... Kg5.

Diagram č. 2



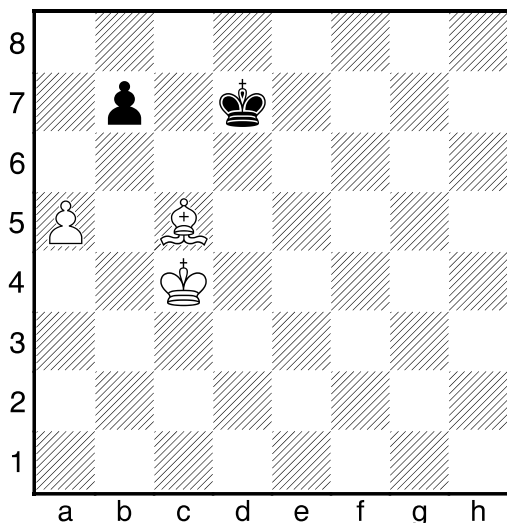
Dosažení remízy může bránící se straně zkomplikovat i přítomnost jednoho či více pěšců, a to bude jednou z hlavních náplní tohoto článku. Na dalším diagramu vidíme nejjednodušší takovou situaci.

Diagram č. 3



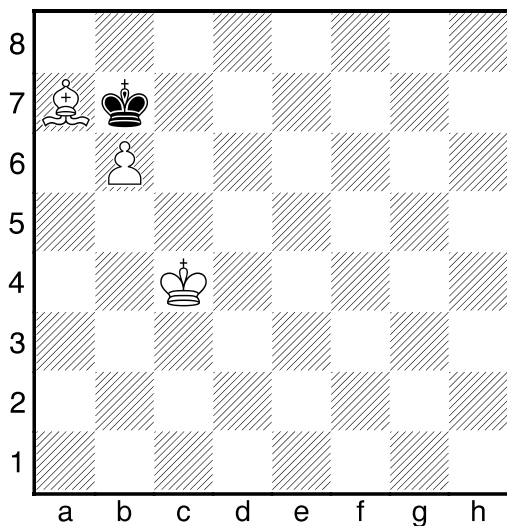
Srovnej s předchozím diagramem. Řešení je shodné: Po 4. ... Kf6 se ukazuje, nakolik je pro černého škodlivý pěšec na g5. Bez něj by totiž hrozba 5. Kg5 vynutila ústup střelce a opakování tahů. Nyní však po 5. Kg3 bílý snadno vyhraje.

Diagram č. 4



Bez pěšce b7 by černý snadno remizoval. Zde se mu však podaří škodlivého pěšce včas zbavit: **1. ... Kc7** 1. ... Kc8? 2. Sd6! +- **2. Sa7!** Nebo 2. Kb5 Kb8 3. Kb6 Ka8 4. Kc7 b6 = **2. ... b5+!** Ne však 2. ... b6?? 3. a6 +- **3. axb6+ Kb7 =**

Diagram č. 5

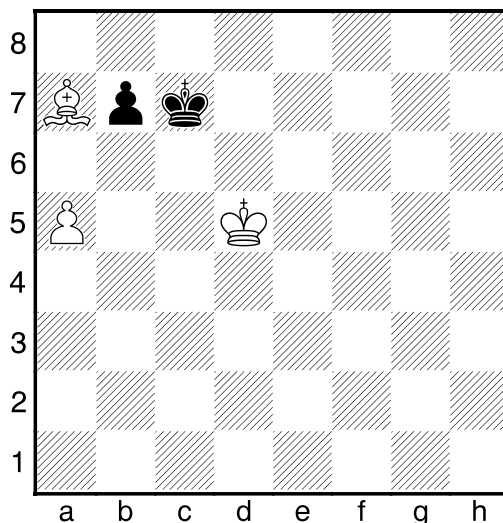


I tato pevnost je nedobytná – zapamatujte si!

Autora předchozí studie zřejmě inspiroval závěr partie Paulsen – Metger, Norimberk 1888.

Viz diagram č. 6

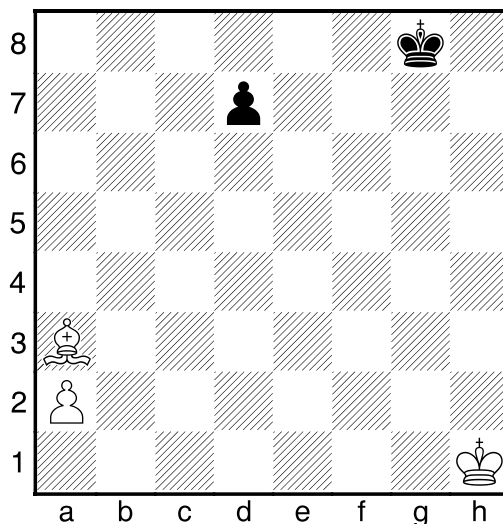
Diagram č. 6



1. Kc4? Je jasné, že bílý se musí snažit zabránit soupeři v tom, aby se zbavil škodlivého pěšce. Proto: 1. Kd4 Kc6 2. Sb6 Kd6 3. Kc4 Kc6 4. Kb4 Kd7 5. Kc5 Kc8 6. Sa7 Kc7 7. Kb5 Kd7 8. Sb8 Kc8 9. Sf4 a bílý vyhraje. **1. ... b5+!** **2. axb6+ Kb7** **3. Kb5 Ka8** **4. Sb8 Kxb8** **5. Kc6 Kc8 1/2**

Škodlivý pěšec zabraňuje černému uspět i v následující Durasově studii:

Diagram č. 7

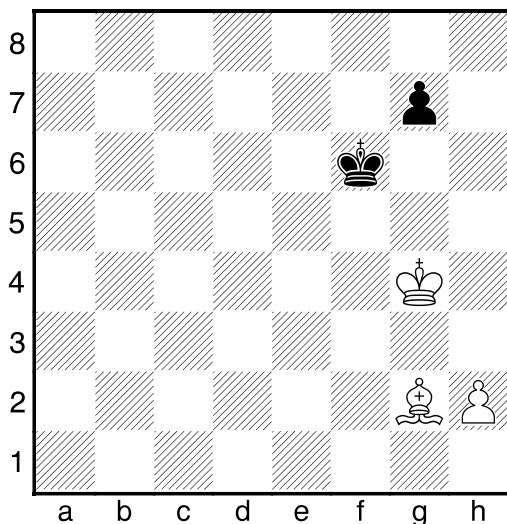


1. Sb4!! Proč právě sem? **1. ... Kf7** **2. a4 Ke6** 2. ... Ke8 3. a5 Kd8 4. Sd6! Kc8 5. a6 +- závora! **3. a5 Kd5** **4. a6 Kc6** **5. Sa5!** Bílý odřízl černému králi cestu k a8, nyní

svým králem sebere černého pěšce a vyhraje. (Bez d-pěšce by černý samozřejmě zremizoval – dokažte!)

Podstatně složitější je dosažení výhry ve studii pana Koška.

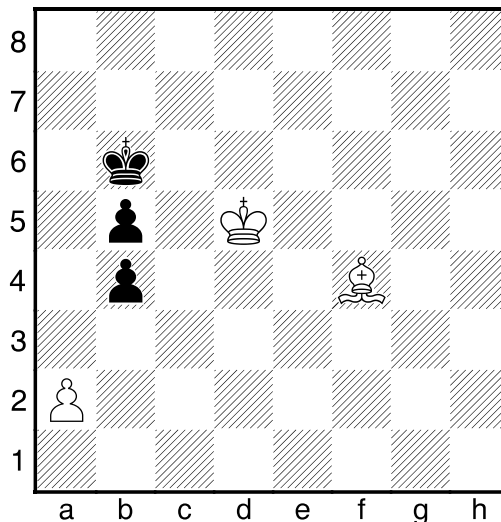
Diagram č. 8



Černý hrozí remizovat tahy 1. ... g6 a 2. ... Kg7. **1. Kh5!** Jediný tah bránící uvedenému plánu. **1. ... g5** nebo 1. ... Kf7 2. Sd5+ Kf6 3. Sg8 g5 (3. ... Kf5 4. Sh7+ Kf6 5. Sg6 Ke7 6. Kg5 Kf8 7. Sh7 +-) 4. Kh6 Kf5 5. h3 Kf6 (5. ... g4 6. Se6+!) 6. Sd5 Kf5 7. Kg7! Ke5 8. Kg6 Kf4 9. Se6 +- **2. Kh6 g4** Tímto tahem ztěžuje černý bílému uplatnění převahy. Nyní musí bílý získat černého pěšce a zároveň nepustit černého krále na h8. Když 2. ... Kf5 3. h3 Kf6 4. Sd5 Kf5 5. Kg7 **3. Se4 Kf7** Slabší je 3. ... Ke5 4. Kg5! Ke6 5. Kg6 Ke5 6. Sb7 Kf4 7. Kf6 g3 8. h3 +- **4. Sh7!** Zajímavým patem by se zachránil černý ve variantě 4. Kh7 Kf6 5. Sd5 Kg5 6. Kg7 Kh4 7. Sg2 Kg5 8. Kh7 Kh4 9. Kg6 g3!! 10. h3 **4. ... Kf6** nebo 4. ... Ke6 5. Sg8+ Kf6 6. Sd5 Ke5 7. Sb7 Kf5 8. Sc6 Kf4 9. Kg6 g3 10. h4; 4. ... Kf8 5. Kg6 Ke7 6. Sg8 Kd6 7. Kf6 s dalším 8. Se6. **5. Sg6 Ke6 6. Se8 Ke7 7. Sc6 Kf8 8. Sd5 Ke7 9. Kg7 Kd6 10. Sb7 Ke5 11. Kg6 Ke6 12. Sc8+ +-**

V další části se budeme zabývat pozicemi, ve kterých má slabší strana na jezdcovém sloupci dvojpěšce. Klasickým příkladem je studie Klinga a Hortwize:

Diagram č. 9



Při povrchním hodnocení by se mohlo zdát, že remíza je neodvratná, protože černému králi nelze zabránit v cestě do remízového rohu. Skutečně – pro bílého nemá žádný smysl ihned likvidovat černé pěšce, protože bez nich je pozice remízová. Naopak, právě na jejich existenci založí bílý svůj plán, který spočívá v zapatování černého krále a vynucení postupu b3, po kterém se bílý pěšec přesune na b-sloupec a remízové kouzlo mi-zí. **1. Sd2!** Chybné by bylo 1. Kd6? Ka5 2. Kc5 Ka4 3. Sc1 b3 4. a3 Ka5 5. Sb2 Ka4 = **1. ... Kc7** úplně špatné je samozřejmě 1. ... Ka5? 2. a3; po jiných tazích by bílý vyhrál následovně:

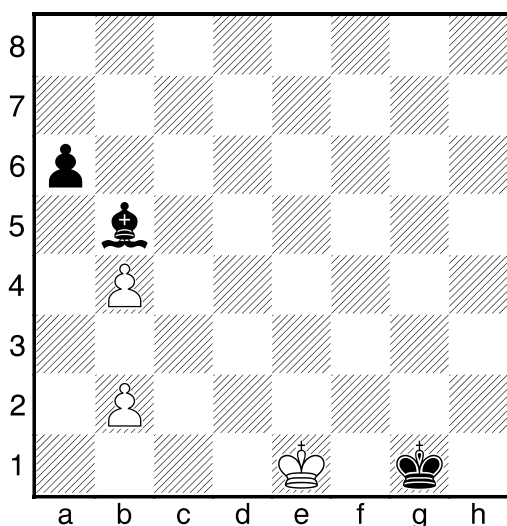
1. ... Ka6 2. Kc6 Ka7 3. Se3+ Kb8 4. Sb6 Ka8 5. Kc7! b3 6. axb3 b4 Právě přítomnost tohoto pěšce černého zahubí! 7. Sa5 +-; 1. ... Kb7 2. Kd6 Kb6 3. Se1 Kb7 4. Sh4! Kb6 5. Sd8+ Kb7 6. Sc7 Ka8 7. Kc6 Ka7 8. Sd8 Ka8 9. Kb6 Kb8 10. Sc7+ Kc8 11. Kc6 +-; **2. Sg5 Kd7** Černý se snaží zabránit plánu, který bílý použil v poslední variantě. **3. Kc5 Kc7 4. Sh4 Kd7 5. Kb6 Kd6 6. Sg3+ Kd7**

Černý se nenechal zapatovat, ale „zaplatil“ za to tím, že byl vytěsněn ze „svého“ rohu.
7. Kxb5! Teprve teď je možno pustit se do likvidace černých pěšců – viz minulý příklad! **7. ... Kc8 8. Kc6 Kd8 9. Kb7 Kd7 10. Se1 Kd6 11. Sxb4+ +-**

Následují dvě ukázky z moderní velmistrovské praxe, první dokonce na nejvyšší úrovni.

SHORT – KASPAROV
 BĚLEHRAD 1989

Diagram č. 10



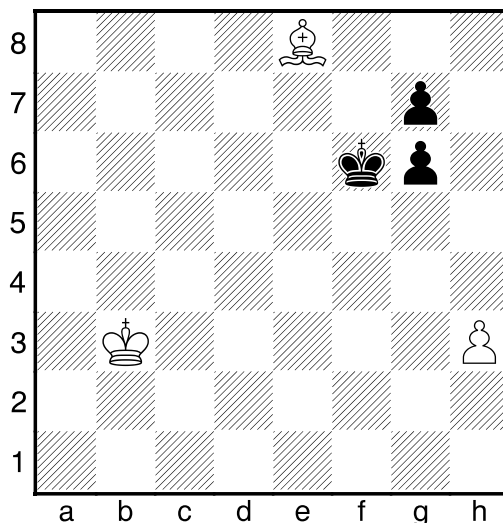
Plán výhry je analogický jako v předcházející studii. **1. ... Kg2 2. Kd1 Kf3 3. Kd2 Ke4 4. Kc3 Ke3 5. Kc2 Ke2 6. Kc1** nebo **6. Kc3 Sd3 7. Kb3 Kd2 8. Ka3 Kc2 9. Ka2 Sc4+ 10. b3 Sb5 11. Ka1 Kc1 12. Ka2 Sd3 –+ 6. ... Sd3 7. b3 Ke1 8. Kb2 Kd2 9. Ka1 Kc2 10. Ka2 Kc1 0–1**

DAUTOV – SERMEK
 DRÁŽDANY, 1998

Viz diagram č. 11

A opět stejná metoda: **1. Kc4 Kg5 2. Kd5 Kh6 3. Ke6 Kh7 4. Kf7 Kh8 5. Kf8 Kh7 6. Sf7 Kh8 7. Sg8! g5 8. Se6!** Přesnost až do konce, výhru vypouštělo **8. Kf7?? g4! 9. hxg4 g5** s remízou. 1–0

Diagram č. 11

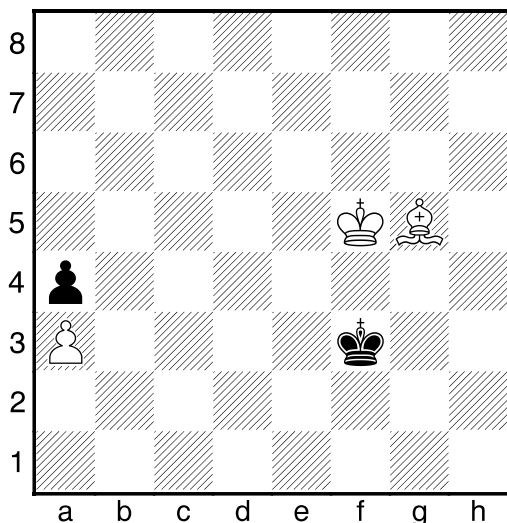


Nyní přejdeme k dalšímu typu koncovek, které v této oblasti patří k nejobtížnějším jak po stránce hodnocení, tak i po stránce techniky rozehrávání. Jde o postavení s blokovánými krajními pěšci – viz následující diagram. Úkol bílého je nadmíru těžký – vzít králem pěšce a zároveň nepustit černého krále do rohu. Pozicemi tohoto typu se zabýval sovětský teoretik V. Rauzer. Dospěl k závěru, že výhra bílého je možná tehdy, pokud se černý král nenachází v zóně ohraničené poli a8-a7-d4-e5-f4-h6-h8. Jak uvidíme dále, pravidlo má své výjimky. Především však postavení černého krále v remízové zóně samo o sobě nemůže garantovat remis, pokud se po sebrání pěšce a4 nedostane do rohu a8. J. Averbach proto doplnil Rauzerovo pravidlo takto: Při postavení bílého střelce na diagonále h2-b8 musí černý král manévrovat tak, aby se mu podařilo dostat na d7 v okamžiku, kdy bílý král napadne černého pěšce z pole b5. Nyní se podívejme, jak zmíněná pravidla fungují v praxi:

Viz diagram č. 12

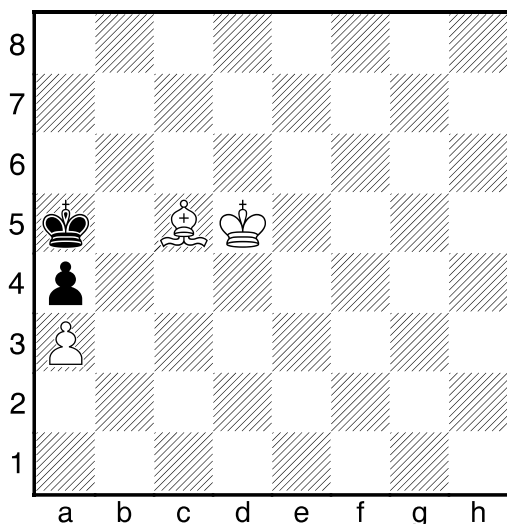
Bílý na tahu zabrání soupeřovu králi vstoupit do remízové zóny. **1. Sf4!** Tento druh opozice je důležitým taktickým prostředkem

Diagram č. 12



ve všech podobných koncovkách – černý král je odtlačen o řadu níže. **1. ... Kg2!** Nejhouževnatější tah, po 1. ... Kf2 2. Ke4 Kg2 3. Kd3 Kf3 4. Sh2 Kg4 5. Kc4 Kf5 6. Kb5 Ke6 přichází černý král pozdě. **2. Kg4!** Dřív než se přiblíží k pěšci, musí bílý soupeřova krále odklonit co nejdál. Uspěchané 2. Ke4? Kh3 3. Kd4 Kg4 4. Sh2 Kf5 5. Kc4 Ke6 6. Kb5 Kd7 k cíli nevede. **2. ... Kf2 3. Sc1 Ke2 3. ... Kg2 4. Se3 Kh1 5. Kf3 Kh2 6. Sf2 Kh3 7. Se1 Kh2 8. Kg4 Kg2 9. Sg3 Kg1 10. Kf3 +- atd. 4. Kf4** a nyní má černý tři možné obranné plány: **A) 4. ... Kf2 B) 4. ... Kd3 5. Se3! Kc4 6. Ke5 Kb3 7. Sc5 Kc4 8. Kd6 Kb5 9. Kd5 Ka5**

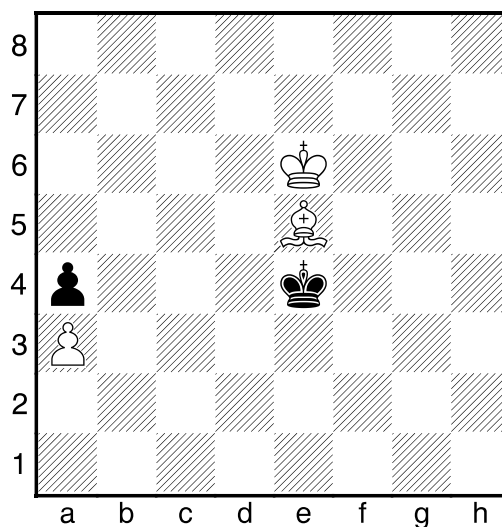
Diagram č. 13



10. Kc6 Ka6 11. Sg1 Ka5 12. Kb7 Kb5 13. Sb6! A tlačíme černého krále dolů! **13. ... Kc4 14. Kc6 Kb3 15. Sc5 Kc4 16. Sd6 Kd4 17. Kb5 Kd5 18. Sh2 Ke6 19. Kxa4 Kd7** Pozdě – viz Averbachovo pravidlo. **20. Kb5 +- C) 4. ... Kd1 5. Se3 Kc2 6. Ke5!** Chybou by bylo 6. Ke4? Kb3 7. Sc5 Kc4 8. Se3 Kb3 9. Sc1 Kc4 = **6. ... Kb3 7. Sc5 Kc4 8. Kd6** A dál už to známe +- **5. Se3+ Kg2 6. Kg4 Kh2 7. Sf4+ Kg2 8. Sg3 Kg1 9. Kf3 Kh1 10. Sb8 Kg1** Vzhledem k nedostatku prostoru (okraj šachovnice!) nemůže černý uskutečnit obchvatný manévr. To je základ plánu bílého. **11. Ke3 Kg2 12. Kd3 Kf3 13. Kc4 Ke4 14. Kb5 Kd5 15. Sh2! +-**

Další variací na dané téma je:

Diagram č. 14

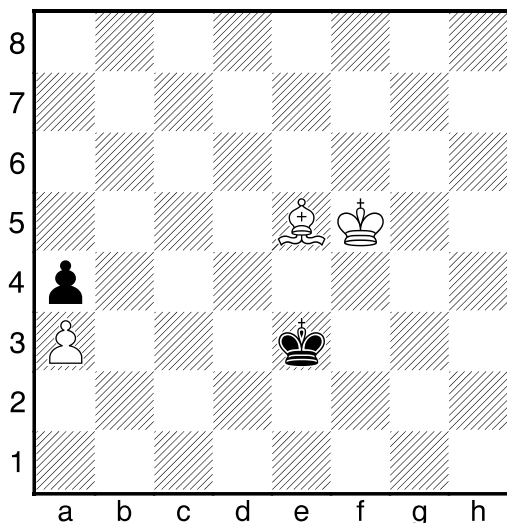


Bílý na tahu by vyhrál následovně: 1. Sh2 Kd4 (černý král vstoupil do remízové zóny, ale bude z ní nemilosrdně vytlačen) 2. Kd6 Kc4 3. Kc6 Kb3 4. Sd6 Kc4 5. Sc5 +- . Při tahu černého **1. ... Kf3!** Černý se pokouší o obejití zprava. **2. Kf5 Ke3**

Viz diagram č. 15

Najdete vyhrávající tah bílého? **3. Sb2!!** Jedině tak. **3. ... Kd3 4. Ke5 Ke3 4. ... Kc4 5. Sd4 Kb3 6. Sc5 Kc4 7. Kd6** už známe. **5. Sc1+ Kf3 5. ... Kd3 6. Kd5 Kc2 7. Kc4 +-**

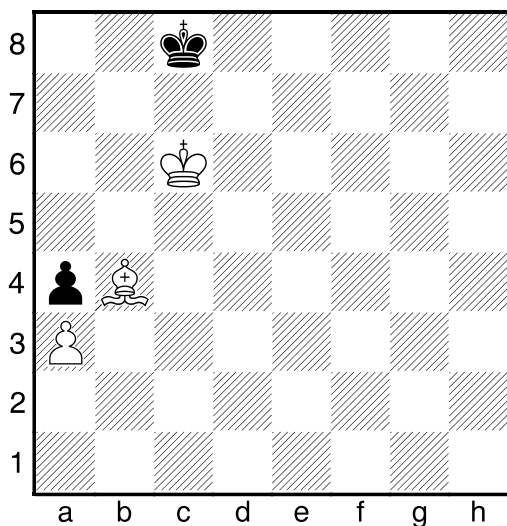
Diagram č. 15



6. Kf5 Kg3 7. Sg5 Kf3 8. Sf4 atd. – viz předchozí ukázka.

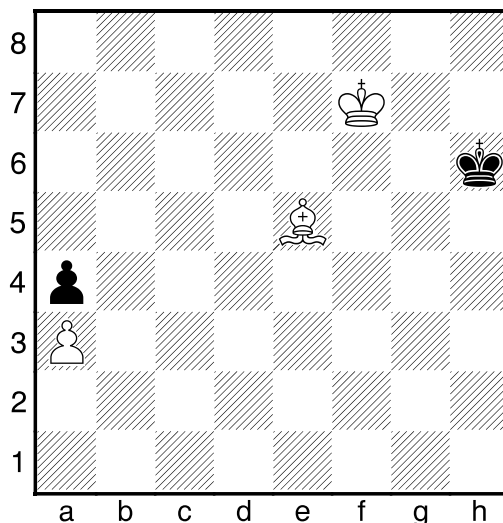
Na zakončení rozboru tohoto typu pozic si ukážeme marnost pokusů bílého o výhru, pokud se černý král správně pohybuje v remízové zóně.

Diagram č. 16



1. Sd6 Kd8 2. Kb7 Kd7 3. Sc7 Ke6 4. Kc6 Ke7 5. Sb6 Ke6 6. Sc5 Ke5 7. Sf8 Ke6 Černý samozřejmě udělá nejlépe, když se bude držet v hloubce remízové zóny. Neprohrává ani 7. ... Kd4, ale po 8. Sg7 musí černý správně ustoupit 8. ... Ke4! **8. Sd6 Kf7 9. Kd7 Kf6 10. Sh2 Kf7 11. Se5 Kg6**

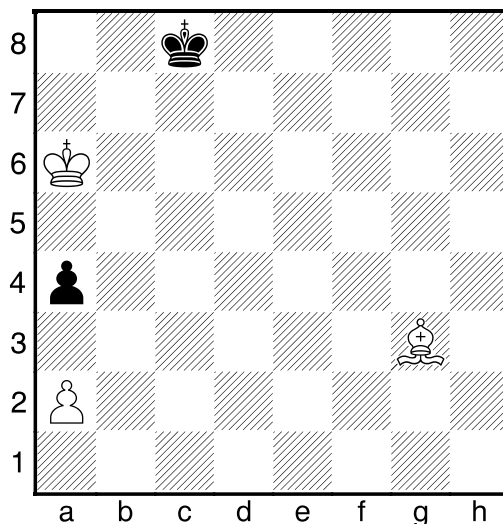
Diagram č. 17



12. Ke6 Kh7 13. Kf7 Kh6 Bílý odtlačil černého krále až na okraj šachovnice, ale co dál? **14. Sg7+ Kh7 15. Kf8 Kg6 16. Kg8 Kf5 17. Kf7 Kg5 18. Sf8 Kf5 19. Se7 Ke5 20. Ke8 Ke6! 21. Sf8 Kf6 22. Sb4 Kg7** = a bílý ničeho nedosáhne.

Jaký vliv na hodnocení pozice by měla skutečnost, že bílý pěšec se nachází na a2 místo na a3?

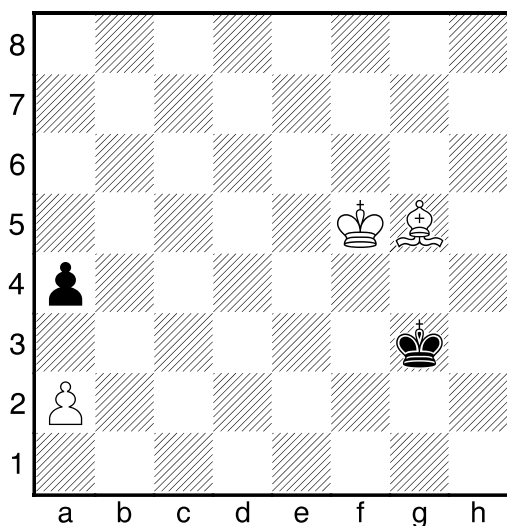
Diagram č. 18



Správná odpověď je, že rozhodující! Bílý má totiž navíc k dispozici jeden důležitý taktický prostředek – hrozbu po zapatování černého krále vynutit postup pěšce na a3 (černé

pole) a pak už snadno vyhraje, když sebere tohoto pěšce střelcem. **1. Kb6 Kd7 2. Kb7 Kd8** Nebo 2. ... Ke7 3. Kc6 Kd8 4. Sd6 Ke8 5. Kc7 Kf7 6. Kd7 atd. **3. Kc6! Ke7! 4. Sc7 Ke6 5. Sd6 Kf5 6. Kd7 Kf6 7. Sa3 Ke5 8. Se7 Kf5 9. Kd6 Kg6 10. Ke6 Kg7 11. Sd8 Kg6** Rychleji prohrává 11. ... Kf8 12. Sf6 Kg8 13. Ke7 i 11. ... Kg8 12. Kf6 Kf8 13. Se7+ se zapatováním černého krále. **12. Sf6 Kh6! 13. Kf7 Kh5 14. Se7 Kg4 15. Ke6 Kf4 16. Sf6 Kg4 17. Ke5 Kh5 18. Kf5 Kh6 19. Sb2 Kh7 20. Kf6 Kh6 21. Sc1+ Kh5 22. Kf5 Kh4 23. Sf4 Kh3 24. Sg5 Kg3** A teď, když je černý král vytlačen ze zóny,

Diagram č. 19



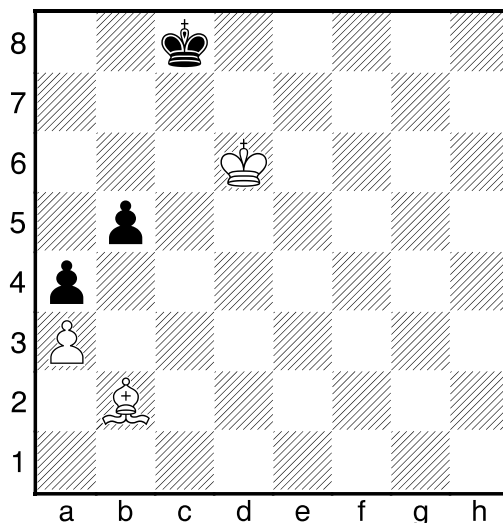
25. a3! +-

Na závěr našeho povídání o „falešném střelci“ rozebereme ještě jednu pozici, která by se na první pohled (a na základě předchozích poznatků) mohla zdát vyhranou. Situace je však složitější.

Viz diagram č. 20

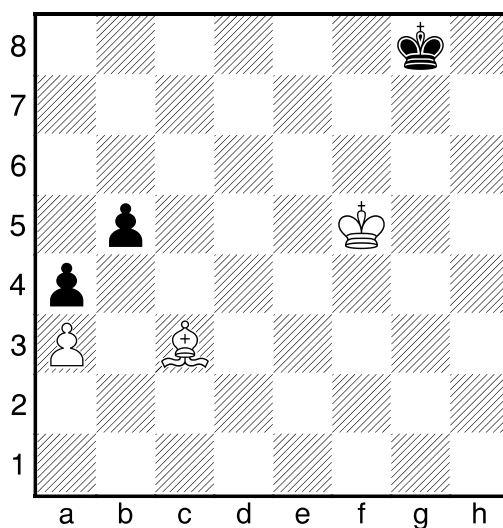
Skutečnost je taková, že bílý vyhraje (celkem bez problémů), když je na tahu: **1. Sf6! Kb7 2. Sd8 Kc8 3. Sb6 Kb7 4. Kc5 Kc8 5. Kc6 Kb8 6. Sd8 Ka8 7. Kb6 Kb8 8. Sc7 Kc8 9. Kc6 b4 10. axb4 +-** Pokud je ovšem na tahu černý, může se přesnou obranou

Diagram č. 20



zachránit. Zajímavé je, že v tomto případě smrt zapatováním přináší jindy spásný roh a8, a proto musí černý král utíkat na opačnou stranu: **1. ... Kd8 2. Sf6+ Ke8! 3. Se7** Bílý začíná odtěšňovat soupeřova krále podle předchozích vzorů s tím, že má i zde k dispozici prostředek zapatování. K cíli by nevedlo přímočaré 3. Kc6 Kf7 4. Se5 Ke6 5. Sh2 Ke7 6. Kxb5 Kd7 se známou remízou. **3. ... Kf7 4. Kd7 Kg6 5. Ke6 Kg7 6. Sh4 Kg8 7. Ke7 Kg7 8. Sf6+ Kg6 9. Ke6 Kh6 10. Kf5 Kh7 11. Sc3 Kg8**

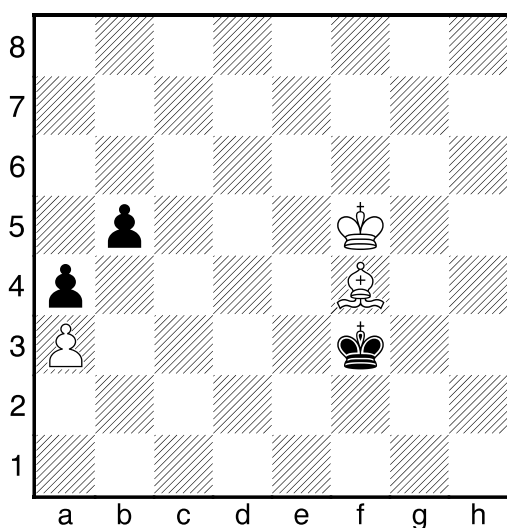
Diagram č. 21



12. Ke6 Důležitý moment. Bílý se mohl pokusit tahem 12. Kf6 hnát černého krále

zpátky do rohu a8. 12. ... Kf8! (*nejde totiž 12. ... Kh7?* 13. Sd2! Kg8 14. Sh6 Kh7 15. Sg7 Kg8 16. Kg6 +-) 13. Sb4+ Ke8 14. Ke6 Kd8 15. Sd6 Kc8 16. Ke7 Kb7 17. Kd7 a mohlo by se zdát, že bílý je u cíle, ale není to pravda – 17. ... b4! 18. axb4 Kb6 a bílý střelec na vše nestačí. **12. ... Kf8 13. Sf6 Kg8 14. Ke7 Kh7 15. Kf7 Kh6 16. Se7 Kh5 17. Kf6 Kg4 18. Sd6 Kf3 19. Kf5 Ke3 20. Sc5+ Kf3!** Prohrálo by 20. ... Kd3? 21. Ke5 Kc4 22. Kd6 Kb3 23. Kc6 Kc4 24. Sd6 Kd4 25. Kxb5 Kd5 26. Sh2 Ke6 27. Kxa4 +- **21. Sd4 Kg3 22. Se3 Kf3 23. Sf4**

Diagram č. 22

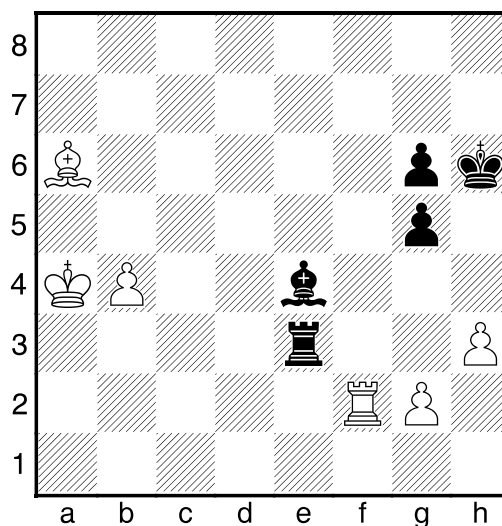


Jak už víme, je tato pozice bez pěšce b5 pro černého prohraná, zde ho však zachrání motiv b5-b4. **23. ... Kg2 24. Kg4** 24. Ke4 Kh3! 25. Kd4 Kg4 26. Sh2 Kf5 = **24. ... Kf2 25. Sc1 Ke2 26. Kf4 Kd3 27. Ke5 Kc4 28. Sd2** Bez pěšce b5 by vyhrávalo 28. Se3, zde však bílý musí bránit postupu b4. **28. ... b4!** Bránil, ale nezabránil! Nyní po 29. Sxb4 Kb5 dosáhne černý král včas do rohu a8, po 29. axb4 a3 zachrání černého protihrá s pěšcem a. Myslíte si, že se některá z koncovek, kterými jsme se zabývali v tomto článku, těžko může vyskytnout ve vaší praxi? To je hluboký omyl, vždyť zde byly uvedeny i partiové ukázky. Existuje obecné povědo-

mí, že pozice s krajním pěšcem a „falešným střelcem“ jsou vždy remízové. V tom je ovšem veliké nebezpečí, anebo naopak vaše šance, když si pozorně prostudujete tento článek, pochopíte základní motivy a osvojíte si odpovídající technické prostředky. Pak můžete své soupeře občas nepříjemně překvapit, že zdánlivě „tutová“ remíza ve skutečnosti žádnou remízou není.

A na úplný závěr ještě jedna zajímavá příhoda z letošního „supervelmistrovského“ turnaje v Linares (23. 2.–10. 3. 2002). Hned ve 2. kole vznikla v partii Adams – Ponomarjov tato koncovka:

Diagram č. 23

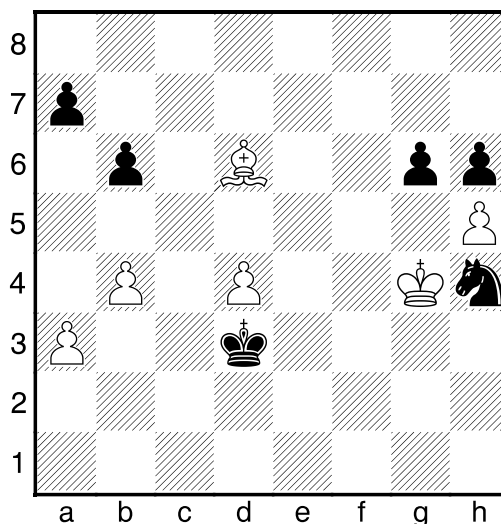


Adams zahrál 47. Sf1 a po dalších 30 tazích nakonec svého mladého soupeře – aktuálního mistra světa – udolal. Ian Rogers popisuje v Šach - infu č. 5/2002, jak spokojený Adams večerel po partii se svou přítelkyní a sekundantem Emmsem, když se k jejich stolu přiblížil Kasparov: „Víte, že jste mohl hrát 47. Ve2!? Dostal byste se do koncovky střelce s pěšcem h proti dvěma pěšcům na g sloupci. Přesně takovou koncovku jsem vyhrál s Nigelem Shortem v Bělehradě 1989. Nigel byl tehdy velmi překvapen, že to šlo vyhrát.“ (My už samozřejmě překvapeni nejsme). Koncovka, o níž Kasparov hovo-

řil, by vznikla po **1. Ve2!? Vxe2** 1. ... Sc6+ 2. b5! Vxe2 3. bxc6 Vc2 4. Kb5 vede k podobné koncovce, protože 4. ... g4 5. hxg4 Kg5 6. Kb6 Kxg4 7. c7 Kg3 8. Sb7 černého také nezachrání. **2. Sxe2 Sxg2 3. Sg4 Kg7 4. b5 Kf6 5. b6 Ke7 6. Kb5 Kd6 7. Ka6 Ke7 8. b7 Sxb7+ 9. Kxb7** Závěr je již znám ze zmiňované partie. Adams prý Kasparovovu poznámku nijak příliš nekomentoval, spíš byl šťastný, že i jeho tah vedl k výhře, i když její dotažení trvalo déle. Zůstává otázkou, zda Adams Kasparovovu koncovku prostě neznal, nebo ho nenapadlo, že by do ní mohl přejít. Nejpravděpodobnější vysvětlení asi bude, že viděl bezpečnou, i když pomalou cestu k výhře, a tak jiný způsob uplatnění převahy nehledal. V tomto případě by tedy i event. neznalost výsledek partie neovlivnila, v řadě jiných situací jsou však znalosti konkrétních koncovek nanejvýš užitečné, potřebné a často rozhodující.

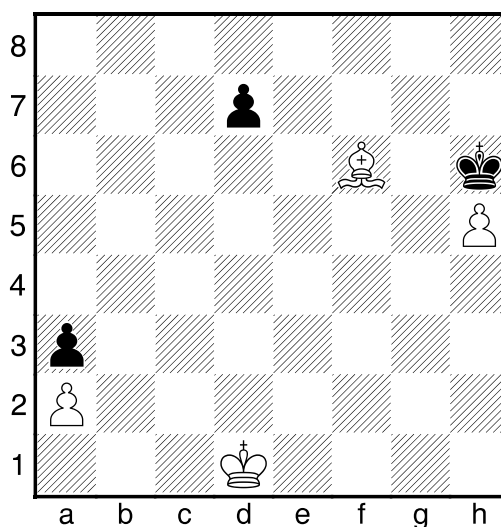
Pokud jste vše prostudovali a máte ještě energii, dovoluji si připojit čtyři příklady k procvičení a dále pět remízových pozic k zapamatování.

*Příklad č. 1 – ČNT
(Po 62. tahu bílého)*



Před vámi je pozice ze zápasu o titul mistra světa, otázka zní – může se černý zachránit? Pokud ano, jak? Doplňující otázka pro znalce šachové historie – v kterém zápase se tato partie hrála a jak dopadla?

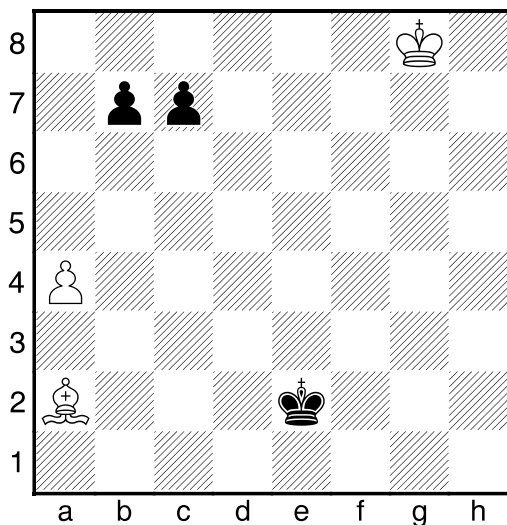
Příklad č. 2 – BNT



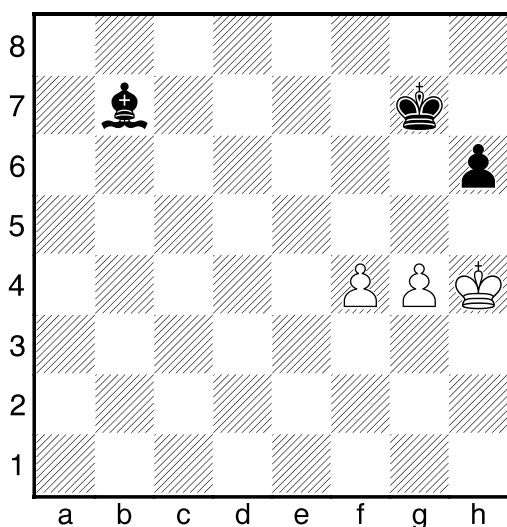
Najděte dvě cesty k výhře.

Jako zákusek si můžete dát dvě pozice se správným střelcem!

Příklad č. 3 – BNT



Příklad č. 4 – ČNT



Dokázat výhru černého v této pozici není vůbec jednoduché, zkuste stanovit plán!

ŘEŠENÍ:

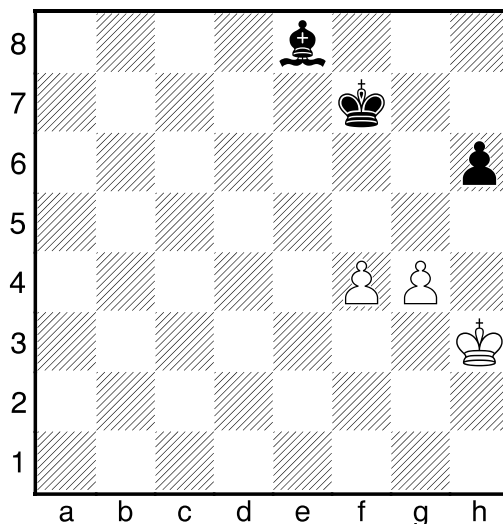
Příklad č. 1: 63. ... gxh5+ 64. Kxh4 Kxd4 65. Sb8 a5 66. Sd6 Kc4 67. Kxh5 a4 68. Kxh6 Kb3 69. b5 Kc4 70. Kg5 Kxb5 71. Kf5 Ka6 72. Ke6 Ka7 73. Kd7 Kb7 74. Se7 Ka7 75. Kc7 Ka8 76. Sd6 Ka7 77. Kc8 Ka6 78. Kb8 b5 79. Sb4 Kb6 80. Kc8 Kc6 81. Kd8 Kd5 82. Ke7 Ke5 83. Kf7 Kd5 84. Kf6 Kd4 85. Ke6 Ke4

86. Sf8 Kd4 87. Kd6 Ke4 88. Sg7 Kf4 89. Ke6 Kf3 90. Ke5 Kg4 91. Sf6 Kh5 92. Kf5 Kh6 93. Sd4 Kh7 94. Kf6 Kh6 95. Se3+ Kh5 96. Kf5 Kh4 97. Sd2 Kg3 98. Sg5 Kf3 99. Sf4 Kg2 100. Sd6 Kf3 101. Sh2 Kg2 102. Sc7 Kf3 103. Sd6 Ke3 104. Ke5 Kf3 105. Kd5 Kg4 106. Kc5 Kf5 107. Kxb5 Ke6 108. Kc6 Kf6 109. Kd7 Kg7 110. Se7 Kg8 111. Ke6 Kg7 112. Sc5 Kg8 113. Kf6 Kh7 114. Kf7 Kh8 115. Sd4+ Kh7 116. Sb2 Kh6 117. Kg8 Kg6 118. Sg7 Kf5 119. Kf7 Kg5 120. Sb2 Kh6 121. Sc1+ Kh7 122. Sd2 Kh8 123. Sc3+ Kh7 124. Sg7 1/2

Příklad č. 2: 1. Sb2! nebo 1. Se7 d6! 2. Sxd6 Kxh5 3. Kc2 (3. Sxa3? Kg6 =) 3. ... Kg6 4. Kc3 Kf7 5. Kc4 Ke8 6. Kc5 Kd8 7. Kc6 Kc8 8. Se5 Kd8 9. Sf4 Kc8 10. Sd6 Kd8 11. Sxa3 +– **1. ... Kxh5** 1. ... axb2 2. Kc2 +– **2. Sxa3 Kg6 3. Sb4!** A dále jako v Durasově studii.

Příklad č. 3: Řešení je v podstatě dvoutahové: 1 Sd5 c6 2. Se4!! Zkuste si to zdůvodnit!

Příklad č. 4: 1. ... Sf3 2. Kg3 Sc6! Plán je následující: postavit střelce na e8 a králem obejít bílé pěšce, ovšem je nutné počítat s protihrou soupeře. **3. Kh4 Se8 4. Kg3** Natažení pěšců bílého nespasí: 4. g5 h5 5. f5 Kh7 zugzwang! 6. Kg3 Sa4 7. Kh4 Sd1 8. Kg3 Sg4 9. Kh4 Kg7 10. f6+ Kg6 11. Kg3 Se6 12. Kh4 Sf7 –+ **4. ... Kf7 5. Kh3!**



Dokážete vysvětlit poslední tah bílého?
 Samozřejmě – pole h4 a e6 jsou „zamínovaná“ po 5. Kh4?! Ke6! bílý rychle prohrává **5. ... Ke7!** Nešlo totiž 5. ... Ke6? 6. Kh4! a nevýhoda tahu maří úsilí černého. 6. ... Kd5 (nebo 6. ... Sf7 7. Kg3 Ke7 8. Kh4! Kf8 9. g5 h5 10. f5 Kg7 11. g6 = Sxg6) 7. g5 h5 8. f5 = **6. Kg3 Kd6! 7. Kh4 Ke6! 8. Kg3 Kd5** –+

REMÍZOVÉ POZICE K ZAPAMATOVÁNÍ

