



Andrew Soltis

# 500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ

 GRADA



Andrew Soltis

# 500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ



Grada Publishing

*Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy  
Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být  
reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího  
písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude trestně stíháno.*

**Andrew Soltis**

---

# 500 ŠACHOVÝCH OTÁZEK A ODPOVĚDÍ

---

**Pro všechny šachisty**

Přeloženo z anglického originálu knihy Andrewa Soltise *500 Chess Questions Answered*, vydaného v roce 2021 nakladatelstvím B.T. Batsford Ltd., UK.

Copyright © B.T. Batsford, 2021

Text copyright © Andrew Soltis, 2021

First published in Great Britain in 2021 by B.T. Batsford, an imprint of B.T. Batsford Holdings Limited, 43 Great Ormond Street, London WC1N 3HZ  
All rights reserved.

Vydala Grada Publishing, a.s.

U Průhonu 22, Praha 7

obchod@grada.cz, www.grada.cz

tel.: +420 234 264 401

jako svou 8724. publikaci

Přeložil Karel Kopička

Odpovědný redaktor Petr Somogyi

Grafická úprava a sazba Eva Hradiláková

Počet stran 256

První vydání, Praha 2023

Tisk Iva Vodáková – Durabo

Czech edition © Grada Publishing, a.s., 2023

*Názvy produktů, firem apod. použité v knize mohou být ochrannými známkami  
nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.*

ISBN 978–80–271–6742–5 (pdf)

ISBN 978–80–271–3606–3 (print)

# OBSAH

Předmluva .....	7
První kapitola <b>Talent</b> .....	9
Druhá kapitola <b>Materiál</b> .....	16
Třetí kapitola <b>Volba tahu</b> .....	28
Čtvrtá kapitola <b>Taktika</b> .....	40
Pátá kapitola <b>Chyby</b> .....	49
Šestá kapitola <b>Studium</b> .....	61
Sedmá kapitola <b>Hodnocení pozice</b> .....	76
Osmá kapitola <b>Výměny</b> .....	87
Devátá kapitola <b>Zahájení</b> .....	94
Desátá kapitola <b>Pěšci</b> .....	113
Jedenáctá kapitola <b>Propočet</b> .....	123
Dvanáctá kapitola <b>Oběti</b> .....	131
Třináctá kapitola <b>Koncovky</b> .....	138
Čtrnáctá kapitola <b>Zakončení partií</b> .....	162
Patnáctá kapitola <b>Obrana</b> .....	165
Šestnáctá kapitola <b>Styl</b> .....	174
Sedmnáctá kapitola <b>Pravidla</b> .....	183
Osmnáctá kapitola <b>Jak vyhrát vyhranou partii</b> .....	193
Devatenáctá kapitola <b>Trénink</b> .....	199
Dvacátá kapitola <b>Technické pojmy</b> .....	207
Dvacátá první kapitola <b>Strategie</b> .....	214
Dvacátá druhá kapitola <b>Praktické rady</b> .....	222
Dvacátá třetí kapitola <b>Turnaje</b> .....	227
Dvacátá čtvrtá kapitola <b>Osobní koeficienty a tituly</b> .....	236
Dvacátá pátá kapitola <b>Různé</b> .....	241
Rejstřík .....	247
Rejstřík zahájení .....	254



## PŘEDMLUVA

Tato kniha je určena lidem, kteří zjistili, jak těžké je zlepšit se v šachu. Více studují, ale současně přicházejí na to, že toho musí nastudovat ještě mnohem víc.

Procházejí webové stránky a blogy, listují knihami a sledují videa. U každé otázky, na niž najdou odpověď, se však vynoří řada dalších otázek, které zůstanou nezodpovězené. Pokusil jsem se v této knize na nejčastěji kladené dotazy odpovědět. Nejprve však několik rad.

Nesnažte se toho najednou zvládnout příliš mnoho. Tucet otázek najednou může být obtížné vstřebat. Šachové myšlenky vyžadují určitý čas, než je přijmete za své.

Máte-li zrovna volnou chvíli, můžete tuto knihu otevřít na jakékoliv stránce. Zlepšovat se budete po malých krůčcích. Dopřejte si tyto malé krůčky.

Pro mnoho otázek a odpovědí nebudete potřebovat šachovnici a figury ani počítač. I v případě otázek doprovázených diagramem a analýzou tahů může být přínosné přečíst si napřed text a vrátit se k problému později, až budete mít čas o něm znovu popřemýšlet a bude vám jasnější, jaký mají jednotlivé tahy význam.

Nakonec bych rád poděkoval své ženě Marcy a dalším, kteří mi s touto knihou pomáhali: konkrétně Andrásovi, Debře, Kevinovi a Lubošovi.

**Andrew Soltis**  
*New York, 2021*



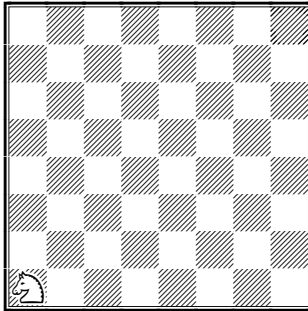


# Talent

## 1. Potřebuji pro šachy přirozený talent?

Ne – a existují i určité pochybnosti, že nějaký šachový talent vůbec existuje.

Vyskytla se řada pokusů jej najít, výsledky jsou však neprůkazné. Nejznámější testy šachových schopností zřejmě provedl český vědec Pavel Černý, který ve své vlasti zkoumal mladé hráče.



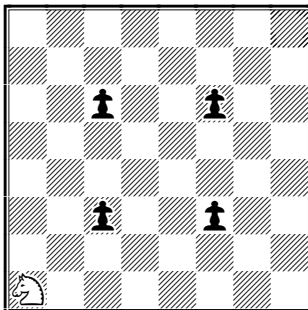
*Cesta jezdce na b1*

Nejprve požádal hráče, aby zjistil, jak se dostat jezdce na pole b1 nejmenším počtem tahů. To bylo poměrně snadné.

Poté chtěl, aby dostali jezdce z b1 na c1. Test pokračoval tím, že hráči měli přejít na d1, pak na e1 a tak dále, až na h1.

Když byli hotovi s první řadou, měl jezdec dojít na a2, pak b2, c2 a na všechna pole druhé řady. Následovala pole třetí řady a tak dále, dokud se jezdec nedostal až na h8. Hráči to měli vždy provést co nejrychleji.

Černý vypracoval ještě druhou, náročnější verzi svého testu. Přidal na šachovnici čtyři černé pěšce.



*Cesta jezdce na h8*

Jezdec měl provést stejný úkol, aniž by sebral nějakého pěšce nebo se dostal na pole, kde byl jej mohl nějaký pěšec sebrat.

Zkušenější hráči mohou tento druhý úkol vyřešit za méně než deset minut.

## **2. Znamená to tedy, že jsem talentovaný, když to zvládnou rychle?**

---

Nejen to. Je to sporné.

Jeden ze zkoumaných hráčů, Luboš Kaválek, provedl druhý úkol za méně než čtyři minuty. Později se z něj stal velmistr, sám však označil Černého pokus za „hloupý test“.

Jasnější se však zdá být jiná věc: když tento test provedete podruhé a dosáhnete lepšího výsledku než poprvé, máte talent *šachy studovat*.

Potvrzuje to dávné přesvědčení šachových trenérů: nejlepším kritériem schopností je, jak dokážete vstřebat to, co studujete, a pak to použít.

Lothar Schmid, velmistr a mistr světa v korespondenčním šachu, řekl: „Můžete říci, že máte talent, pokud pochopíte, co je slabé pole a co skutečně znamená vývin. Pokud mladý hráč tyto věci pochopí rychle, pak má talent.“

## **3. Co zázračné šachové děti? Ty se určitě rodíš s talentem.**

---

Jeden maďarský psycholog nevěřil, že existuje přirozený šachový talent, a uvědomil si, že existuje způsob, jak to dokázat: udělat ze svých dětí zázračné děti.

Po prostudování životopisů stovek velkých myslitelů došel k závěru, že to nebyli rození géniové, ale že v mládí intenzivně studovali určitý konkrétní obor.

Tento psycholog, László Polgár, se rozhodl vyzkoušet to se svými třemi malými dcerami. Staly se nejznámějšími zázračnými holčičkami v historii šachu.

A mimochodem, pojem „zázračné šachové dítě“ je zastaralý.

Je jasné, že když se stal Bobby Fischer ve svých patnácti letech velmistrem, bylo to něco mimořádného. Od té doby, co se to před více než třemi generacemi povedlo Fischerovi, ale získalo velmistrovský titul více než čtyřicet hráčů v ještě mladším věku. „Zázračné šachové dítě“ už není nic výjimečného.

## **4. Musíte být chytří, abyste hráli dobře šachy?**

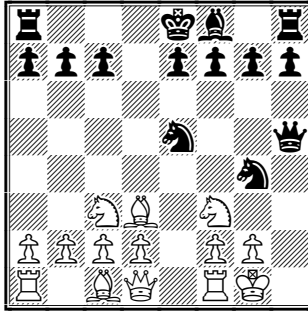
---

Existují velmi dobří hráči, jejichž IQ je normální. A najdou se velmi chytří lidé, kteří hrají šachy hrozně. Billa Gatese zmatil Magnus Carlsen za 12 vteřin.

## Gates – Carlsen

Londýn 2014

1.e4 ♖c6 2.♗f3 d5 3.♙d3 ♘f6 4.exd5 ♚xd5 5.♗c3 ♚h5 6.0-0 ♙g4 7.h3?  
♘e5?! 8.hxg4 ♗fxg4



*Bílý na tahu*

Šachový mistr světa blufuje a hrozí miliardáři matem: 9... ♗xf3+ a 10... ♚h2.

Gates zde mohl vyhrát tahem 9. ♚e1!, partie však skončila tahy **9. ♗xe5?? ♚h2 mat.**

Někteří velcí hráči projevovali skvělé schopnosti dávno předtím, než se naučili hrát šachy. Budoucí mistr světa Michail Tal dokázal již v pěti letech násobit trojmístná čísla, mnoho dalších mistrů ale v dětství žádné zvláštní nadání neprojevovalo.

### 5. Jaké rysy osobnosti z někoho udělají dobrého šachistu?

---

Mistři často říkají, že je to schopnost se soustředit a pracovat, a také silná vůle.

Když začnete hrát v turnajích, jsou cenné další dvě vlastnosti – sebedůvěra a poctivost.

Existuje však jedna vlastnost, která je nezbytná, abyste mohli začít.

### 6. Co to je?

---

Zvídavost.

Extrémní příklad se objevil na začátku televizního seriálu *Dámský gambit*. Některým divákům připadlo divné, že hlavní hrdinka Beth Harmonová je natolik posedlá šachem, že nemůže spát. Místo toho si na stropě svého pokoje představovala šachové figurky.

Zmíněný maďarský psycholog László Polgár vzpomíná, jak jednou v noci našel svou dceru Sofii (Zsófi) v koupelně s rozsvíceným světlem a šachovnicí v klíně. Jedna pozice ji tak přitahovala, že jí zvídavost nedala spát.

„Sofie, nech už ty figury být,“ řekl.

„Ale tati, ony nenechají být mě!“ odpověděla.

Abyste hráli dobře, nemusíte mít v sobě až takovou zvědavost, která vás nenechá spát. Potřebujete však být natolik zvědaví, abyste se stále učili.

## **7. Jak se slučuje sebedůvěra s poctivostí?**

---

Sebedůvěru potřebujete, abyste překonali pochybnosti, když volíte určitý tah. Poctiví potřebujete být sami k sobě, abyste poznali své šachové slabiny, když děláte špatné tahy. Pak je můžete opravit.

## **8. Nezmínil jste paměť. Je toho v šachu hodně, co si musíte pamatovat?**

---

Ano, a je to velmi důležité – když doufáte, že se stanete mistrem světa. Když se však chcete stát jen dobrým hráčem, paměť není zase tak důležitá.

Bude třeba, abyste si pamatovali několik tahů v zahájení, některé obecné principy pro střední hru a několik základní pozic v koncovkách.

V minulosti však bylo několik velkých hráčů, kteří měli špatnou paměť. Richard Réti, jeden z největších šachových myslitelů 20. století, byl notoricky zapomětlivý a pravidelně někde nechával svou aktovku.

Vishy Anand, jeden z mistrů světa v 21. století, řekl, že mu paměť pomáhala na počátku šachové kariéry, protože ji využíval k tomu, aby uspěl u školních testů, aniž by se příliš připravoval doma. Ušetřilo mu to čas, který mohl věnovat šachu.

## **9. Může pomoci čistě mechanické učení?**

---

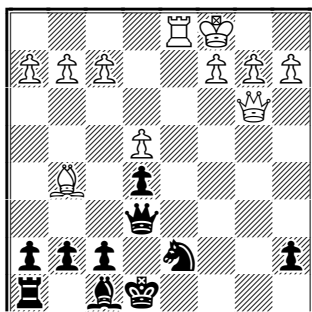
Mistři říkají, že ne. Přesto však tráví před partií celé hodiny učení se desítek tahů v zahájení z paměti.

Pomáhá mechanické učení určitých šachových materiálů. Můžete se naučit některé základní pozice v koncovkách – stejně jako jste se naučili násobilku.

Jsou však určité hranice toho, co jste schopni udržet v paměti.

Existují mladí hráči, kteří se z paměti naučili desítky taktických obrátů. Dokázali vyřešit pozice typu „bílý táhne a vyhraje“.

Přesto však pozici plně neporozuměli. Když jim byla předložena stejná pozice s otočenou šachovnicí, nebyli schopni výhru najít.



*Bílý táhne a vyhraje*

Na diagramu je závěr jedné z nejznámějších partií v historii, kterou sehrála bílými americká hvězda Paul Morphy. Obvykle se však uvádí s bílými figurami dole a černými nahoře.

Hráč, který ji je schopen vyřešit v původní formě a nikoliv v této podobě, ztratil učením se nazpaměť spoustu času. (Morphy partii zakončil tahy 16. ♖b8+! ♜xb8 17. ♚d8 mat.)

### **10. Jak dlouho potrvá, než se stanu dobrým hráčem?**

---

Budete-li se vážně věnovat šachu dva měsíce a studovat vždy, kdykoliv na to budete mít prostor, dokážete porazit soupeře, který vůbec nestuduje.

### **11. Jak dlouho potrvá, než se stanu velmi dobrým hráčem?**

---

Stát se velmi dobrým hráčem trvá celá léta. Stejně jako být schopen mluvit plyně mandarínskou čínštinou, zahrát Chopinův klavírní koncert nebo uplatnit nějakou jinou obtížnou dovednost.

Uvádím velmi hrubý odhad: obvykle trvá hráči sedm nebo osm let, než dosáhne zhruba 90 procent svého šachového potenciálu.

Magnus Carlsen se naučil tahat figurami ve věku pěti let. Hru začal studovat, až když měl před sebou určitý cíl – porazit svou starší sestru. Když se však začal hře vážně věnovat, dosáhl síly velmistra během osmi let.

### **12. Čeho mohu dosáhnout, když začnu s šachem později?**

---

Šachy je nejsnazší studovat, když jste mladý, vaše mysl je tvárná a máte spoustu volného času, který můžete trávit u šachovnice.

Psycholog Anders Ericsson při vysvětlování své teorie, že lidé mohou zvládnout určitý předmět po minimálně 10 000 hodinách „dobrovolné praxe“, zmínil sestry Polgárovoy. Není pravděpodobné, že byste měli později v životě k dispozici tolik hodin a mohli jste tak účinně studovat.

Přesto se začalo mnoho skvělých hráčů (a ještě více těch, kteří se stali „jen“ dobrými hráči) zabývat šachem později než sestry Polgárový. Akiba Rubinstein nevěděl až do svých čtrnácti let ani to, jak figury táhnou, Leonid Štejn se stal mistrem až ve svých čtyřiaadvaceti letech, přesto oba nakonec patřili k uchazečům o titul mistra světa.

### 13. Může být pozdější start u šachu přínosný?

Ano, existuje menší pravděpodobnost vyhoření.

Jsou mladíci, kteří se naučili hrát v šesti letech a o čtyři roky později sklízeli ceny ve školních soutěžích. Nikdy se však nedostali dál, než kam dospěli v deseti letech, a o pár let později šachu zanechali.

Pozdější start vám může také umožnit udržet si déle šachové nadšení.

„Čím dříve začnete, tím rychleji ztratíte zájem nebo ambice,“ řekl Lajos Portisch. Ten dostal první šachovou soupravu ve dvanácti letech, o šest let později hrál přebor své země a více než dalších třicet let se pak držel ve světové špičce.

### 14. Má dobrý hráč nějaké jiné dobré vlastnosti, které nejsou tak zřejmé?

Ano, schopnost přenést se přes porážku. Než se stanete dobrým hráčem, utrpíte stovky porážek. Nesmíte se jimi nechat odradit.

Sunil Weeramantry byl již zkušeným šachovým trenérem, když naučil hrát i své dva syny. Vzpomíná, jak jeho mladší syn, budoucí hvězda Hikaru Nakamura, reagoval po následující partii.

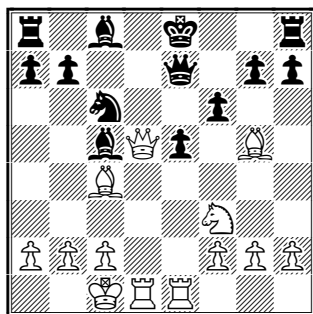
#### Becerra – Nakamura

Šachová liga USA 2009

1.e4 c5 2. ♖f3 ♗f6 3.e5 ♗d5 4. ♖c3 e6 5. ♗xd5 exd5 6.d4 ♖c6 7.dxc5 ♞xc5 8. ♞xd5 d6 9. ♞c4 ♚e7? 10. ♞g5! f6 11.0-0-0!

Nyní je to velmi špatné 11...fxg5 12.exd6, stejně jako 11... ♗xe5 12. ♗xe5 dxe5 13. ♞b5+.

Hra pokračovala 11...dxe5 12. ♚he1.



Černý na tahu

Takhle vypadá velký náskok ve vývinu. Díky němu vznikly následující hrozby:  
13. ♖xe5! ♗xe5 14. ♝xe5! ♜xe5 15. ♞d8 mat.

Černý viděl, že po 12...fxg5 13. ♖xe5! prohraje. Lepší nebude ani 12... ♗e6 13. ♞xe6 ♞xe6 14. ♗xe6 fxg5 15. ♖xe5. Rozhodl se partii vzdát.

„Myslíte, že ho to rozhodilo?“ vzpomíná Weeramantry. „Jenom se smál a řekl, že se to už nestane.“

Ne z každé své partie se něco naučíte. Největší význam mají asi takové partie, po kterých si řeknete „už se to nestane“. Poznatky z těchto partií jsou jedním z prvků skutečného šachového talentu.

# ***Materiál***

## **15. Co je to „materiál“ a proč mu tak říkáme?**

---

Označují se tak figury a pěšci. Slovo jsme pravděpodobně převzali z francouzského *matériel*, což znamená mimo jiné vojenskou výzbroj a výstroj.

Podobně jako u řady jiných technických pojmů se jedná o trochu neobratný překlad, používá se však v takovém měřítku, že ho už není možné změnit.

## **16. Kdy má materiální výhoda největší význam?**

---

V koncovce. Tam může k výhře stačit jediný pěšec navíc.

V zahájení je to však jen malý, potenciální faktor. V dalším průběhu partie význam materiální výhody postupně roste.

## **17. V každé příručce pro začátečníky jsem viděl tabulku s číselnými hodnotami figur. Je to důležité?**

---

Velmi důležité – když jste začátečník.

Snáze to pochopíte, pokud o ní budete uvažovat jako o tabulce *výměnných* hodnot. Je to jednoduchý způsob jak zjistit, představuje-li výměna jedné figury za druhou výhodnou, nevýhodnou nebo vyváženou transakci.

Tabulka obvykle uvádí, že dáma má hodnotu deseti bodů, věž pěti, jezdec nebo střelec tří a pěšec jednoho bodu.

Je to užitečné pro začátečníka, který váhá, zda si může například dovolit vyměnit svého střelce za jezdce. Skutečná hodnota určité figury však závisí na tom, zda tato figura může působit tak, jak by měla.

Střelec, který nemůže působit jako střelec (protože je značně omezen v pohybu) nedosahuje síly jezdce. Někdy se mu posměšně říká „velký pěšec“.

## **18. Dáma se může pohybovat jako věž i jako střelec. Proč je cennější než tyto dvě figury dohromady?**

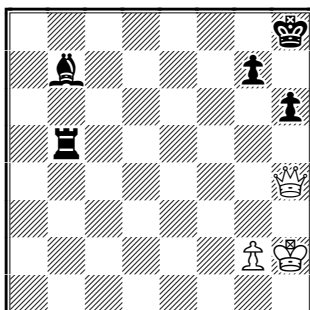
---

To je pro začátečníka jedna z prvních obtížných otázek. Pro hodnocení materiálu existují dva protichůdné způsoby.



První spočívá v posouzení schopnosti dané figury provádět úkoly samostatně.

Většina taktiky je založena na současném útoku na dva cíle. Pro provádění takzvaného dvojího úderu je dáma mnohem vhodnější než jakákoliv jiná figura.



*Bílý na tahu vyhraje*

Bílý může po tazích **1. ♖d8+** **2. ♖d3+** a **3. ♖xb5** získat věž.

Dáma provedla tahy tří různých figur. První tah odpovídal tahu černopolného střelce, druhý tah tahu věže a třetí bělopolného střelce.

Kdyby však byl v pozici na diagramu na tahu černý, nemohla by vyhrát žádná ze stran.

## **19. Proč?**

---

Je to kvůli druhému způsobu hodnocení materiálu.

Pokud dvě nebo více figur vzájemně spolupracují, jejich hodnota roste. Součet je pak vyšší než u samostatných částí.

Černý může zahrát **1... ♜g5!** a hrozit ... ♜xg2+ nebo ... ♞xg2.

Bílý může bod g2 pokrýt tahem 2.g3. Nemůže však vyhrát, protože černé figury spolupracují i v obraně, jedna kryje druhou: je to remíza.

## **20. Jak často bych měl v průběhu partie zohledňovat výše uvedenou tabulku?**

---

Pokud již nejste začátečník, tak velmi zřídka.

Když získáte zkušenosti, budou potenciální výměny (například dámy za dvě věže) uloženy ve vašem vědomí jako abeceda.

Tabulku již nebudete potřebovat, protože jiné výměny jsou poměrně vzácné. I když sehraje několik tisíc partií, nebudete například pravděpodobně nikdy potřebovat vědět, že hodnota věže odpovídá pěti pěšcům.

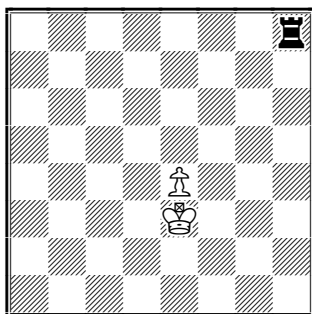
## 21. Vím, že krále nelze vyměnit. Jakou má však sílu?

---

Vyšší, než si většina hráčů myslí. Jedno z tajemství dobrých hráčů koncovek spočívá v pochopení, že útočná síla krále se blíží útočné síle věže.

Král a věž jsou „v koncovce přirozenými nepřáteli“, řekl virtuóz koncovek Robert Burger.

Věž může volného pěšce zastavit jen tehdy, je-li podporován pouze lehkou figurou. Je-li však pěšec blízko krále, musí věž hrát pro jeho zastavení přesně.



Černý na tahu

Bílý by dosáhl pokroku postupem pěšce, například po 1... ♖h4 2. ♔d4 s myšlenkou 3. ♕d5 a 4.e5.

Tahem 1... ♜e8! tomu však černý zabrání: 2. ♕d4 ♜d8+ 3. ♕c4 ♜e8! 4. ♕d5 ♜d8+. Soupeření krále a věže má svá specifika a má význam pouze v koncovkách.

## 22. Existují nějaká „nejlepší“ pole pro figury?

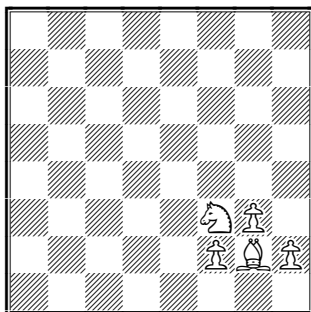
---

Ne pole, ale oblasti šachovnice.

Nejdůležitější pole jsou obvykle v centru šachovnice. Protože jezdec je figura s krátkým dosahem, jsou pro něj nejlepší pole uprostřed nebo poblíž středu šachovnice.

Věž a střelec jsou „dlouhonohé“ figury. Vzhledem k přirozenému šachovému principu působí nejlépe poblíž okrajů šachovnice: čím je figura silnější, tím větší hrozí nebezpečí, že ji sebere slabší figura.

V důsledku toho věže jen zřídka obsazují středová pole dříve než v koncovce. Střelci nejlépe působí z pole poblíž okraje. Znáмым příkladem je ♗g2 bílého po tazích 1. ♜f3 a 2.g3.



*Dobrá formace*

Všimněte si, jak dobře jsou chráněny bílé figury a pěšci, které přitom kontrolují středová pole: d4 a e5 jezdcem, e3 pěšcem f2 a e4 a d5 střelcem po odtahu jezdce.

Zbývá nám posoudit dámu, figuru s dlouhým dosahem, a krále, figuru s krátkým akčním rádiem. Obě obvykle dobře stojí v centru, jsou však natolik cenné, že se od centra drží z bezpečnostních důvodů dále, dokud nepřejde partie do koncovky.

### **23. Mění se během partie hodnota figur?**

---

Podobné hodnocení představuje další z velmi obtížných úkolů. Jejich *výměnná hodnota* se příliš nemění, roste nebo klesá však jejich *útočná síla*.

Jezdec je nejsilnější v zahájení a je to jediná figura, jejíž síla klesá. Věže a střelci nabývají na síle, protože postupně z šachovnice mizí pěšci, kteří je omezují v pohybu.

V šachu existuje spousta rčení, jedním z nich je: „Budoucnost patří tomu, kdo má střelce.“

### **24. Kdy nastane tato budoucnost?**

---

Počítačová analýza tisíců partií ukázala, že jezdec je lepší než střelec, pokud mají obě strany po pěti nebo více pěšcích.

Je to samozřejmě zjednodušení a ne něco, co si máte zapamatovat. Vyplatí se však vědět, že síla střelce v průběhu partie roste.

Totéž platí pro věž. Ta hraje v zahájení jen vedlejší roli, ve střední hře se zapojuje do hry a v typické koncovce přebírá hlavní úlohu.

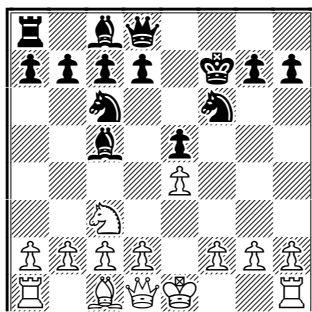
### **25. Co to pro mě znamená?**

---

Nejlepší poznatek zní: věž má svou tabulkovou hodnotu pouze tehdy, když může hrát jako věž.

Bez otevřených sloupců, jež může využívat, nemusí mít věž ani sílu lehké figury. Nováčkové to často zjistí v partiích, které začínají například tahy **1.e4 e5 2. f3 c6 3. c4 c5 4. c3 f6**.

Mohou postupovat chybně: 5. g5 0-0 6. xf7? xf7 7. xf7+ xf7.



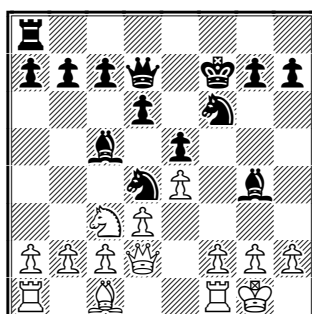
*Bílý na tahu*

Podle tabulky je materiál vyrovnaný.

Bílému schází střelec (tři body) a jezdec (také tři body). To je dohromady šest bodů, stejná hodnota jako sebraná černá věž (pět bodů) a pěšec (jeden bod).

Věž bílého se však ještě nějakou dobu nebude moci zapojit do hry, zatímco černé lehké figury ano – například po **8.d3 d6 9.0-0 g4!**

Partie může brzy skončit po **10. e1? d4!** s hrozbou ... xc2. Po dalším **11. d2 d7** vznikne pozice na diagramu.



*Bílý na tahu*

Díky dvěma lehkým figurám navíc může černý vyhrát: **12.b3 h6 13. b2? f3+! 14.gxf3 xf3** a mat po ... g4 nebo ... h3-g2.

## 26. Víím, že silnější figury dobře sbírají ty soupeřovy.

Existuje ještě něco, co dělají zvlášt' dobře?

Jsou skvělé při omezování pohybu.

Podívejme se na příklad rozhodující malé materiální výhody. Klíčem je omezení působnosti jezdce.