



Siegbert Tarrasch

(1862 – 1934)

Vedení hry

- **O třech faktorech šachové hry**

Obsah šachové hry je určen třemi faktory. Jsou to materiál, prostor a čas. Materiál – to jsou bojové síly, které má šachista k dispozici, představované šachovými figurami. Prostor – to je šachovnice, na které musí figury vzájemně spolupracovat. Čas – to jsou soupeři střídavě prováděné tahy, využití práva nebo splnění povinnosti přemístit figury. Každý z těchto faktorů se může měnit na jiný: čas může být proměněn v prostor nebo materiál a naopak. Lze obětovat materiál (například pěšce), za účelem zisku tempa nebo otevření sloupce, tedy ovládnutí prostoru. K výhře pěšce nejčastěji dochází za cenu ztráty jednoho nebo několika temp, tedy ztráty času a tím se čas mění v materiál.

- **O plánu hry**

Když je plán jasný, lze partii snadno chápat a hrát. To bývá téměř vždy, pokud je k dispozici přesný plán: ten slouží jako vodící nit, pomáhající vytyčovat správný kurz v labyrintech kombinací.

Šachista musí mít nevyčerpatelnou zásobu stále nových plánů a záměrů, bez ohledu na to, podařil-li se mu poslední nich splnit nebo ne.

- **O tempech**

Při důsledné hře jednou získaná tempa nemizí – transformují se v zisk prostoru nebo materiálu.

- **O ztrátě času**

Podobně, jako ve válce může být ovoce vítězství ztraceno v důsledku nedostatečně energického postupu, tak také šachista často nemůže ztrácet ani jeden tah, pokud chce zdolat svého soupeře ...

- **O hledání správného tahu**

Každou pozici je třeba zkoumat jako zadání, v němž je nezbytné nalézt správný tah, vyplývající z postavení, a téměř vždycky jediný.

Nejtěžší v šachovém boji je vybrat z několika tahů, zdajících se být stejně silnými, ten nejsilnější.

- **O srovnání útoku a materiální převaha**

Dlouhodobý útok je lepší než malá převaha.

- **O hře v horších pozicích**

V horší pozici je třeba vyhybat se každému, byť sebenepatrnějšímu oslabení pozice.

- **O dobře rozehrané partii**

Rozlišovacím prostředkem dobře rozehrané partie je ta okolnost, že připouští drobné nepřesnosti. Jde o to, že pokud díky jejímu správnému rozehrání bylo dosaženo velké poziční převahy, tak materiální ztráta v tom případě nemá velký význam; pozice stále zůstává dostatečně silnou!

Zahájení

- **O ovládnutí centra**

Ten, kdo ovládá centrum, diktuje charakter hry. Dobré je vše, co napomáhá tomu, aby soupeř odevzdal centrum.

Úspěch a veškerý cíl úvodní přestřelky je určen ovládnutím centra.

- **O hře v zahájení**

Umění hry v zahájení spočívá v tom, aby figury, zprvu zavřené, mohly začít působit, aby se co nejmenším počtem tahů pěšci uvolnily vlastní figury a byly uvedeny na výhodná pole, a to co nejrychleji. Každé tempo je třeba plně využít pro vývin, každým tahem je třeba jít kupředu. Přitom je nejlepší vyvíjet figury v souladu s jejich hodnotou – nejprve pěšce (alespoň jeden pěšec), pak lehké figury (obecně je účelnější vyvíjet nejdříve jezdce – tak řečeno, pro průzkum terénu) a nakonec – těžké. Hra je více či méně vyvinutá, když po nezbytných tazích pěšci jsou vyvinuty lehké figury a udělána (krátká) rošáda. Přitom, samozřejmě, je třeba brát v úvahu všechny napadení a hrozby soupeře a využít všech jeho chyb.

V zahájení je třeba se snažit vytvořit si dobrou pozici, a ne se honit za materiálními výhodami.

Ztrácet v zahájení čas nikoliv na vývin svých sil, ale na sbírání pěšců, odporuje všem pravidlům teorie.

Za ideálního stavu je třeba spojovat napadení s vývinem a taktéž obranu s vývinem.

- **O gambitech**

Při hře bílými není vhodné odevzdat prvotní právo útoku za iluzorní užitek zisku pěšce. Je třeba vždy udržovat iniciativu, dle možností odmítat soupeřova „podkopnutí“ v podobě gambitů! Naopak, při hře černými, je vhodné nabízet gambity, aby soupeř přišel o útok. Někdy bývá dokonce nezbytné obětovat pěšce, aby nebylo možné nejsilnější pokračování ze strany soupeře. Lepší je mít dobrou pozici, než materiální převahu. Někdy je vhodné mít v zahájení o pěšce méně, ale velmi podezřelý užitek je mít pěšce navíc za cenu horší pozice a zaostání ve vývinu.

V gambitové hře (jak při obraně, tak také v útoku) je nezbytné co nejdůkladněji využívat každé tempo pro vývin a pro útok (nebo protiútok) a proto dělat nejjedovatější tahy, nedávaje soupeři možnost vydechnout, nebo mu alespoň působit obtíže.

Pokud se v gambitu nesnaží o rychlý vývin, ale o dobrání pěšce, je to mnohdy smutný příznak.

- **O rošádě**

Protože po postupu centrálních pěšců není král v centru vhodně umístěný, zpravidla jej pokud možno, co nejrychleji ukrýváme před nebezpečím za využití rošády. Ztráta rošády je obvykle velmi nevýhodná. Nejčastěji se vyskytuje malá rošáda. Dlouhá rošáda je účinnější,

když věž rovnou zasahuje do hry po otevřeném sloupci „d“ nebo když je třeba napadat pěšci soupeřovu pozici krátké rošády, - v tom případě je výhodné umístit svého krále na opačném křídle.

Jeden ze záporů opoždění rošády – schází spolupráce mezi věžemi.

- **O dámě v zahájení**

Dáma, vysoce předčívající silou ostatní figury, se nemá uvádět do hry příliš brzy, protože mnohem slabší soupeřovy figury ji snadno zaženou zpátky se ziskem drahocenných temp. Pochybné je použít ji pro zisk pěšce v raném stádiu partie (zejména je nebezpečné bránit takového lákadla, jako pěšec „b“). Nejlepší je s ní v zahájení udělat pouze jeden tah, když je uvedena na pole, kde není vystavena žádným hrozbám – přímým, ani nepřímým. Zvláště nebezpečné je postavit ji na sloupec soupeřovy věže, dokonce i když na tomto sloupci jsou mezi nimi ještě figury. Ideální je, pokud dáma směřuje tam, kde je již rozvinutý figurový útok, aby jej zakončila matem.

- **O střelci v zahájení**

Střelec může být ze všech figur nejnanežněji vystaven nebezpečí zavření nebo chycení soupeřovými pěšci. Střelce často zavírají nebo tísni z vlastní dobré vůle. To je špatně. Nejlepší je vyvíjet střelce v zahájení takovým způsobem, aby podle možností kontroloval dvě diagonály.

- **O prostoru v zahájení**

Ve výchozím postavení se každá ze stran nachází všeho všudy na dvou řadách, fakticky kontroluje čtyři řady. Protivníci realizují tuto kontrolu tak prvními tahy postupují pěšci, za nimi také figury na pole, nacházejících se na těchto řadách, neboť ovládnutí prostoru zajišťuje svobodnou a pohodlnou hru. Ovládnutí pouze tří řad, vznikající při slabém rozehrání zahájení, přenechává soupeři převahu.

- **O hře černými v zahájení**

Hrající černými, který je stále o jedno tempo pozadu, se musí důrazně snažit o to, aby se této nevýhody zabavil, nalézaje rovnocenné odvetné tahy, které směřují na nastolení rovnováhy v materiálu, prostoru a času. Méně vhodné tahy, tím více překážející vývinu, posouvají partii na hranici porážky.

- **O boji o centrum v zahájení**

V zahájení se lze omezit pouze na výhodný vývin figur.

Nicméně s hlavním cílem – co nerychlejším vývinem figur – lze sloučit úkol ovládnutí centra, obsadiv jej jedním nebo dvěma pěšci, protože hlavní boj v zahájení i střední hře, pokud nepřejdou věci k útoku na krále, se odehrává v centru. Je výhodné mít v centru alespoň jednoho pěšce. Proto se v zahájení snažíme donutit soupeře k výměnám jeho centrálních pěšců, přitom si uchovat alespoň jednoho svého.

Výměna centrálního pěšce bez důvodu a bez výhody je chybná, protože vede ke ztrátě pozic v centru a ponechává soupeři převahu díky jeho zbylému centrálnímu pěšci. Přitom se také ztrácí prostor; centrální pěšec zaujímá strategický bod na hranici, rozdělující vojska obou stran, a vzdávat se jej bez boje nelze.

Nicméně odevzdání centra je možné, pokud se ihned poté podaří jej znovu ovládnout.

Střední hra: obecné principy

- **O krále ve střední hře**

Ve střední hře, kdy je na šachovnici mnoho figur, vykonává král pasivní roli, spočívající v obraně vlastního pěšcového krytu.

- **O útoku na slabé body**

Je třeba útočit tam, kde je soupeř slabý, a my sami silní; silné body ve svém táboře a slabé v soupeřově je třeba zaujímat vlastními figurami, současně bránice zaujmout je soupeři.

- **O realizace materiální převahy**

Je užitečné prostřednictvím řady výměn zjednodušit postavení a převést hru do koncovky, neboť v něm je projevuje materiální převaha mnohem výrazněji. Ale na druhé straně, nezřídka dává dosažené materiální převaha možnost obnovení a zesílení útoku. V těchto případech je správné, konec konců, hledat rozhodnutí partie ve střední hře a nezjednodušovat postavení. Skutečností dosažení materiální převahy je partie (za jinak stejných podmínek) již rozhodnuta, a proto nemá smyslu vystavovat její průběh risku.

- **O centru**

Odevzdávat soupeři bezdůvodně centrum je ve většině případů nevýhodné.

Střední hra: útok

- **O postupu pěšce „h“ na 6. řadu**

I když je daleko postoupený pěšec také slabý pro koncovku, ale před koncovkou bohové vytvořili střední hru a v ní je takový pěšec neustálou hrozbou pro bránícího se. Významně zesiluje a podporuje matový útok, zvláště pak tehdy, když má útočník střelce na otevřené diagonále, díky postoupení pěšce „g“ (soupeřova).

Střední hra: obrana

- **O možnosti protiútoků**

Často se stává: v tom okamžiku, kdy se zkoncentrovaná energie napětí proměňuje v živou sílu postupu, když se poziciční převaha přeměňuje v materiálovou převahu, nastává krize, při níž šachista, stojící strategicky na prohru, dostává možnost přejít do protiútoků a takticky přehrát svého soupeře.

- **O hře na vyrovnání**

Pokud, jak se často stává, se zahájení ukázalo být nevýhodným, a ty z něj vyjdeš s horší pozicí, tak je třeba vynaložit veškeré úsilí na to, aby se pozice vyrovnala.

S opožděným pěšcem je třeba pokusit se postoupit vpřed, a hlavně, snažit se možná nejrychleji vyvinout všechny ještě nevyvinuté figury. Rovněž je třeba pozorně sledovat rozmístění vlastních figur a podle možností je převádět na pozice lepší. Pokud jezdec stojí na okraji šachovnice, tak je třeba jakmile k tomu dá soupeř čas, převést jej na lepší pozici.

Koncovka

- **O pěšcích v koncovce**

V koncovce je třeba se k pěšcům chovat ostražitě.

- **O králi v koncovce**

Svou skutečnou sílu, převyšující sílu lehkých figur, projevuje král v koncovce, kde – při příslušné opatrnosti – může vniknout hluboko do nepřátelského tábora, aby zabránil postupu soupeřových pěšců, nebo je získal, nebo podpořit vlastní pěšce na cestě k proměně na dámu.

- **O střelci v koncovce**

V koncovce střelec lépe než jezdec, zadržuje soupeřovy pěšce.

- **O věžích i volných pěšcích**

Měj svou věž za volnými pěšci, ať vlastními, nebo soupeřovými.

- **O tazích pěšcové minority**

Nemá se bez vynucení nebo výhody tahat pěšci, kteří jsou v minoritě, neboť to pouze usnadňuje soupeři vytvoření volného pěšce.

Kombinace a oběti

- **O obětech**

Oběť figury nebo pěšce není téměř nikdy nezbytnou podmínkou správného, a tak řečeno, normálního útoku. Oběť pro získání a udržení útoku je nezbytná pouze v těch případech, kdy se v předchozím průběhu útoku došlo k chybě.

- **O kombinacích**

V dobře založené partii vyplývají samy od sebe z obecného průběhu událostí, jsou výsledkem využití soupeřových chyb nebo postupného nahromadění dosažených výhod.

Strategie: hra pěšci

- **O tazích pěšci**

Ničím nelze tak zásadně narušit pozici, jako postupem pěšců, zejména za polovinu šachovnice.

Jakýkoliv tah pěšcem oslabuje pozici. Proto nelze po rošádě bez příčiny tahat těmi pěšci, kteří kryjí krále, zvláště pokud se zde očekává útok.

- **O síle a slabosti pěšců**

Pěšci jsou nejsilnější v centru, na okraji šachovnice se jejich význam zmenšuje. Proto v případech, kdy existuje volba, má se brát pěšcem ke středu. Ve stádiu zahájení má postupovat pouze tolik pěšců, kolik je zapotřebí pro vývin figur, neboť každý tah pěšcem oslabuje pozici. Nepromyšlený tah pěšcem může snadno zbořit pozici i ve střední hře.

- **O opožděných pěšcích**

Opoždění pěšci na sloupcích, otevřených ze soupeřovy strany, jsou velkým nedostatkem pozice; přitom vznikají slabé body, kam vnikají soupeřovy figury, které pak není možné zahnat.

- **O slabosti izolovaného pěšce**

Slabý je pouze v případech, kdy nemůže být krytý střelcem, ale ani to ne vždy. Nicméně se má jak se patří pokrýt. Soupeřova převaha spočívá v tom, že před izolovaným pěšcem získává „silný bod“, který nemůže být napaden pěšcem. Tento bod může napevno zaujmout figurou, obvykle jezdcem, který tam bude výhodně umístěn.

Pokud, jak často bývá, lze výměnou za izolovaného pěšce získat převahu v čase nebo prostoru, je taková operace výhodná a stává se důležitým okamžikem pro vytvoření útoku. Pokud má náskok ve vývinu soupeř, není izolování pěšce výhodné.

- **O izolovaném dvojpěšci**

Co se týká izolovaného dvojpěšce, tak je možné se s ním smířit, když máme útok, který je sám od sebe převahou, vyrovnávající nevýhody, spojené s existencí takových pěšců. V obraně takoví pěšci představují nevýhodnější objekty pro napadání.

- **O srovnání tří pěšců a figury**

Tři pěšci jsou pouze v řídkých případech kompenzací za figuru, zvláště za střelce. Bývá to za první, tehdy, když jsou dostatečně daleko postouplí a za druhé – pokud je pozice jejich tábora lepší.

Strategie: hra figurami

- **O jezdcí v útoku a obraně**

Jezdec je zvláště výhodný pro útok a musí být využit pro vniknutí do nepřátelského tábora – pouze ne v samotném zahájení. Prvým tahem se uvádí na 3. (6.) řadu a nahlíží na soupeřovu pozici; na centrálním poli e5 (e4), pokrytý pěšcem, vytváří silný forpost. Na okraji šachovnice kontroluje příliš málo polí. Pro obranu jednoho bodu je méně uzpůsobený než střelec, zato lépe chrání celý úsek šachovnice.

- **O rozestavení figur**

V mezích majícího prostoru je třeba rozestavit figury tak, aby působily jak v útoku, tak i v obraně a pokud možno tak, aby nemohly být napadány, to znamená zaujímalily pevné pozice.

Účelné využití prostoru, tedy účelné rozestavení svých sil je nejdůležitější v celé šachové partii, v některých případech je dokonce důležitější než početní převaha. Velmi často vede k výhře získání rozhodující pozicní převahy prostřednictvím oběti materiálu – vítězství ducha nad hmotou.

- **O jezdcí silnějším střelce**

Jezdec je silnější střelce tehdy, když stojí v centru (mezi sloupci „c“ a „f“), je krytý pěšcem a nemůže být napaden žádným soupeřovým pěšcem. V takových případech je roven téměř věži, neboť ovládá téměř veškeré pole střetu. Ve většině ostatních případů je střelec silnější jezdec.

- **O střelci, krytém pěšcem**

Střelec, krytý pěšcem, představuje nepřístupnou pevnost.

- **O střelci a pěšci**

Střelec je velmi silný v obraně; je-li podpořen pěšcem a dává ji zpětnou podporu, vytváří mohutnou překážku.

O aktivitě střelce

Při bělopolném střelci je lépe stavět pěšce na černá pole, aby neomezovali jeho působnost.

- **O špatné figuře**

Pokud stojí jedna figura špatně, tak ve většině případů je celá hra špatná.

Strategie: výměna

- **O výměnách v útoku a obraně**

Útok a obrana nejsou rovnocenné: útok je již převaha, neboť vytváří tlak na soupeře, nebo podle vojenské terminologie diktuje mu podmínky. Proto výměna rovnocenných figur ulehčuje obranu.

Ve stísněném postavení soupeře se musí útočící strana vyhýbat výměnám, uvolňujícím soupeřovu hru.

Strategie: pozice rovnováhy

- **O hře ve vyrovnaných pozicích**

V tom případě, pokud zahájení vedlo k úplnému vyrovnání pozice, je nezbytné pochopit, že vyhrát vyrovnané postavení je velmi obtížné a že tvrdohlavostí jej lze snadno prohrát. Proto se v podobných případech doporučuje hrát zvláště opatrně a nevytvářet ve vlastní pozici slabiny, zvláště se vyhýbat nepromyšleným tahům pěšci, které se velmi často ukazují jako osudné. Nicméně, ve střední hře, zejména když se hra blíží ke koncovce, je užitečné udělat po rošádě králi únik. Volba uvolněného pole se při tom určuje postavením útočících soupeřových figur, zvláště střelců. Pokud, například, soupeř, hrající černými, má střelce na b7, tak únik pro krále provedeme tahem h2-h3; pokud místo střelce na b7 má černý střelce na d6, tak zasluhuje přednost (pokud tomu samozřejmě nic nebrání) tah g2-g3.

Vyrovnaná pozice, nicméně, ještě zdaleka neznamená nevyhnutelnou remízu. Je nezbytné aktivně pokračovat ve hře; velmi často silnější soupeř i ve vyrovnané pozici dosáhne převahy. Stačí udělat v nějakém okamžiku slabý, nebo obecně řečeno, ne nejsilnější tah. Pokud to není hrubá chyba, ale prostě malá nepřesnost, mistrovi to může postačovat, aby narušil rovnováhu ve svůj prospěch.

Strategie: otevřené sloupce, poslední a předposlední řada

- **O věži na 7. řadě**

Věž je nejúčinnější na otevřeném sloupci. Velmi výhodné bývá její vniknutí na sedmou (druhou) řadu s napadením jak pěšců, tak také soupeřova krále.

Zdvojení věži na 7. (2.) řadě je pro soupeře téměř vždy smrtelné.

Filosofie šachu, přístup ke hře

- **O způsobu rozvoje síly hry**

Pro rozvoj síly hry je velmi důležité studovat partie mistrů. Ale tyto musí být doprovázeny detailními a správnými vysvětlivkami.

- **O tazích ve špatné pozici**

Ve špatné pozici se zdají všechny tahy špatné.

- **O hrozbě**

Hrozba je silnější než její provedení.

- **O dobré hře**

Nestačí být dobrým hráčem, je třeba také dobře hrát.

- **O důkazech**

Dokonce ani v šachu nelze ve všech případech všechno dokázat.