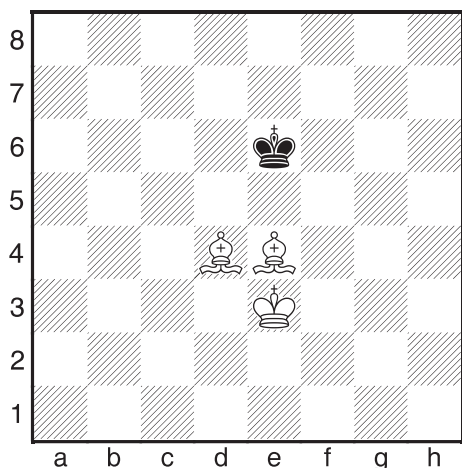


XIII. MAT V KONCOVCE

Mat dvěma střelci

Matování dvěma střelci patří k základním šachovým dovednostem, navíc kromě síly dvojice střelců je také důkazem nutnosti souhry figur v šachové partii.

Diagram č. 432 – BNT

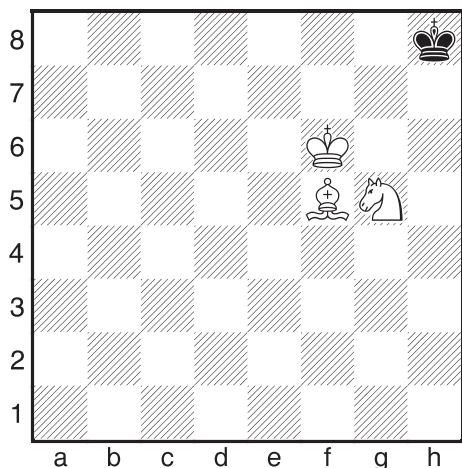


1. Kf4 Kd6 2. Kf5 Ke7 3. Sc5+ Kd7 4. Kf6 Kc7 5. Sd5 Kc8 6. Ke7 Kb8 7. Kd6 Pozor na pat! 7. Kd7 = 7. ... Kc8 8. Sb6 Kb8 9. Kc6 Kc8 10. Se6+ Kb8 11. Sc5 Ka8 12. Kb6 Kb8 13. Sd6+ Ka8 14. Sd5#

Mat střelcem a jezdcem

Matování střelcem a jezdcem je obtížnější, i na něm lze dobře demonstrovat princip souhry figur.

Diagram č. 433* – BNT



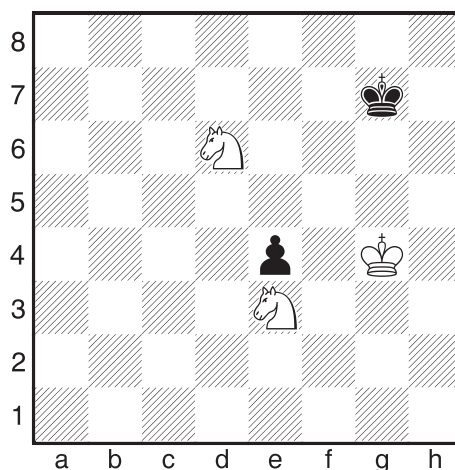
Zatlačit krále slabší strany na kraj šachovnice není problém. Nyní se však nachází v rohu, kde mu nemůžeme dát mat (matovat bude střelec!). Je proto třeba umět ho zahnat do toho správného rohu.

1. Jf7+ Kg8 2. Se4 Tempo. 2. ... Kf8 3. Sh7 Ke8 4. Je5! Kd8 4. ... Kf8 urychluje porážku – 5. Jd7+ +- 5. Ke6 Kc7 6. Jd7 Kc6 Jediná kritická pozice této koncovky. 7. Sd3! Černý král neunikne. 7. ... Kc7 7. ... Kb7 8. Kd6 8. Se4 Kd8 9. Kd6 Ke8 10. Sg6+ Kd8 11. Sh5 tempo 11. ... Kc8 12. Jc5! Kd8 13. Jb7+ Kc8 14. Kc6 Kb8 15. Sg4 Ka7 16. Kc7 Ka6 17. Se2+ Ka7 18. Jd6 Ka8 19. Sb5 Opět tempo 19. ... Ka7 20. Jc8+ Ka8 21. Sc6# Všimněte si manévru bílého jezdce ve tvaru W – Jf7–e5–d7–c5–b7.

Mat dvěma jezdci

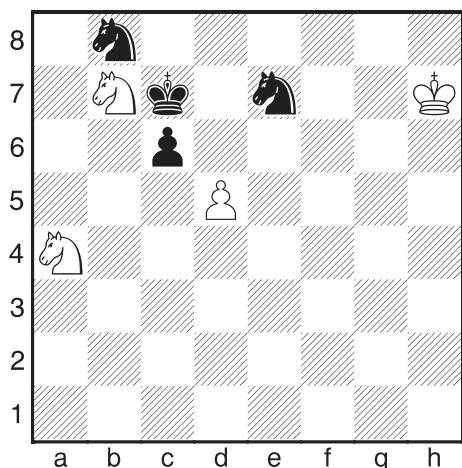
Je všeobecně známo, že dva jezdci samotného krále nezmatují. Pokud má ale slabší strana pěšce (alespoň tři řady od pole proměny) a podaří se ho jezdcem zablokovat, jsou šance na výhru zcela reálné.

Diagram č. 434* – BNT



1. Kg5 Kh7 2. Jdf5 Kg8 3. Kf6! Kf8 3. ... Kh7 4. Kf7 Kh8 5. Jg4! e3 6. Jf6 e2 7. Je7 e1D 8. Jg6# 4. Jg7! Kg8 5. Je6 Kh7 6. Kg5 Kh8 7. Kh6! Kg8 8. Kg6 Kh8 9. Jf8 Kg8 10. Jh7 Kh8 11. Jg4! e3 12. Jgf6 e2 13. Jg5 e1D 14. Jf7#

Diagram č. 435 – BNT

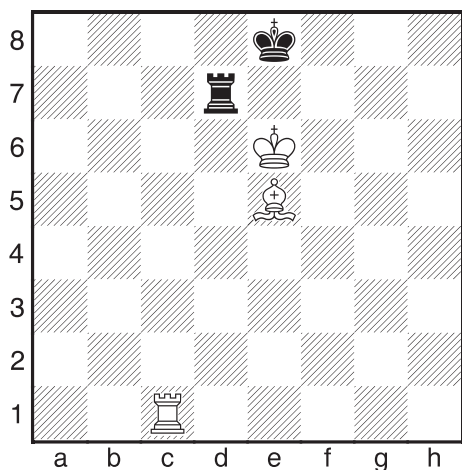


1. d6+ Kd7 1. ... Kc8 2. Jb6+ Kxb7 3. dxe7
2. Jac5+ Ke8 3. d7+! Jxd7 4. Jd6+ Kd8
5. Je6# Pěkný matový obrázek.

Věž a střelec proti věži

Rovněž tento typ koncovky je spíš remízový, ale následující pozice je vyhraná:

Diagram č. 436* – BNT



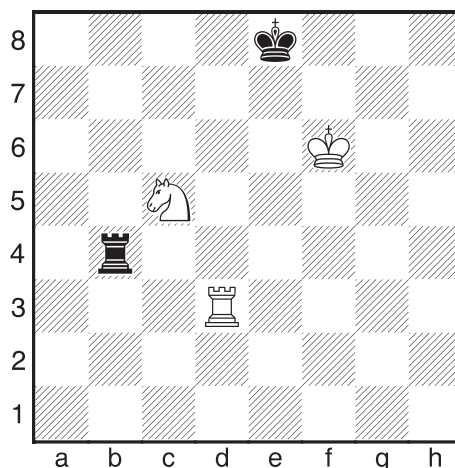
1. Vc8+ Nejprve musí bílý vytlačit soupeřovu věž ze 7. řady. 1. Sf6?? Ve7+! = 1. ... Vd8
2. Vc7 Vd2! Zde stojí černá věž nejlépe. 3. Vb7 Vd1 4. Vg7 Vf1 4. ... Kf8 5. Vh7 Vg1 6. Vc7 Kg8 7. Vc8+ Kh7 8. Vh8+ Kg6 9. Vg8+ +- 5. Sg3! Vf3! Nejlepší, ale také nedosta-
tečné. 5. ... Kf8 6. Vg4 Ke8 7. Vb4 Vd1 8. Sh4! Kf8 9. Vg4 +- 6. Sd6 Ve3+ 7. Se5 Vf3
8. Ve7+! Kf8 8. ... Kd8 9. Vb7 +- černá věž
nemůže na c3! 9. Vc7 Kg8 10. Vg7+ Kf8 11.

Vg4 Ke8 11. ... Ve3 12. Vh4! opět černá věž
nemůže na g3! 12. Sf4! Kf8 13. Sd6+ Ke8
14. Vg8+ Vf8 15. Vxf8#

Věž a jezdec proti věži

Věž by měla proti věži s jezdcem držet re-
mízu, ale s králem na kraji šachovnice můžou
nastat velké problémy.

Diagram č. 437 – BNT

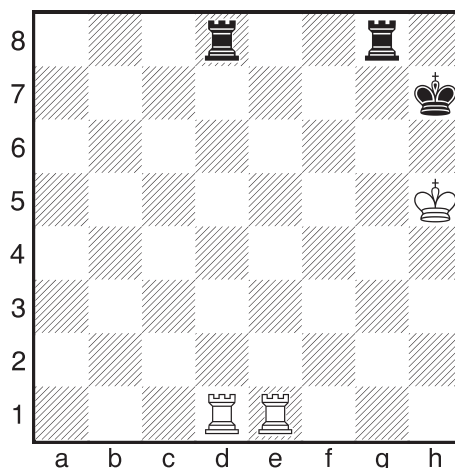


Černá věž je postavena nevhodně, protože
nemůže zabránit souhře bílých figur.

1. Je6 Vb8 2. Vd1! Vyčkávací tah nutí
černou věž zaujmout prohrávající pole. 2. ...
Vc8 3. Jg7+ Kf8 4. Vg1! Vc6+ 4. ... Kg8 5.
Je6+ Kh7 6. Kf7 Kh6 7. Vh1# 5. Je6+ Ke8
6. Vg8+ Kd7 7. Vd8#

Jiný materiál

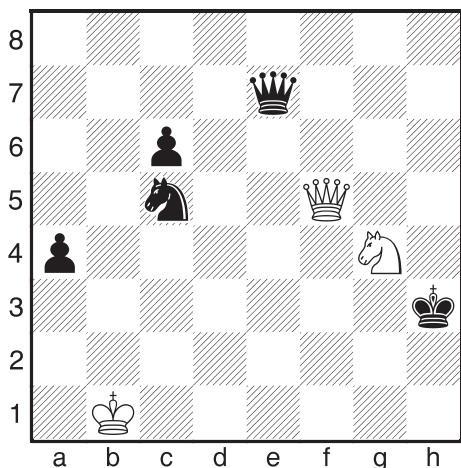
Diagram č. 438 – BNT



Dvě věže přímo vyzývají k matování!

1. Ve7+ Kh8 2. Kh6! Vge8 3. Vdd7! Ať žije 7. řada! **3. ... Va8 3. ... Kg8 4. Vg7+ Kh8 5. Vh7+ Kg8 6. Vdg7+ Kf8 7. Vh8# 4. Vh7+ Kg8 5. Vdg7+ Kf8 6. Vh8#**

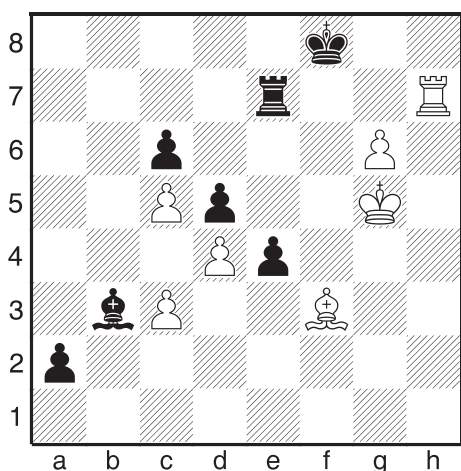
Diagram č. 439* – BNT



Rovněž dáma s jezdcem tvoří velice často smrtící tandem.

1. Je3+! Kg3 2. Dg4+ Kf2 3. Df4+ Ke2 4. Df1+! Kd2 4. ... Kxe3 5. Del+ +- 5. Dd1+ Kc3 6. Dc2+ Kb4 7. Db2+ Jb3 A co teď? 7. ... Ka5 8. Jc4+ Ka6 9. Db6# 8. Da3+!! Kxa3 9. Jc2#

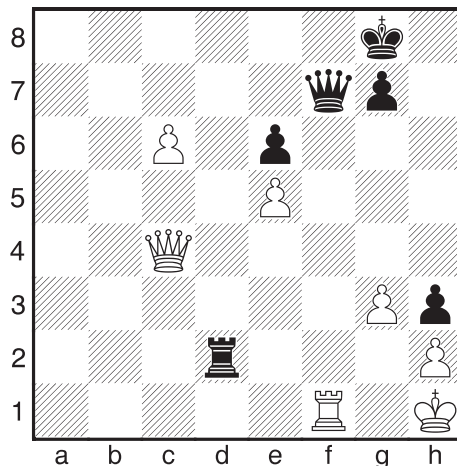
Diagram č. 440 – BNT



1. Kf6! Vytváří matové hrozby. **1. ... Ve6+ 2. Kxe6 a1D 3. Kf6 Kg8 4. Sg4! Df1+ 5. Sf5** Hrozí Vc7. **5. ... Df4 5. ... Df2 6. Vh2! Df4 7. g7 +- 6. Vh3! Sc4 7. g7 Dxf5+ Aby**

zabránil matu musí odevzdat dámu. **8. Kxf5 Kxg7 9. Vg3+ Kf7 10. Vg6 Sb5 11. Ve6 Sa4 12. Ke5 Sb5 13. Kd6 Sa4 14. Ve5 Sb5 15. c4! +-**

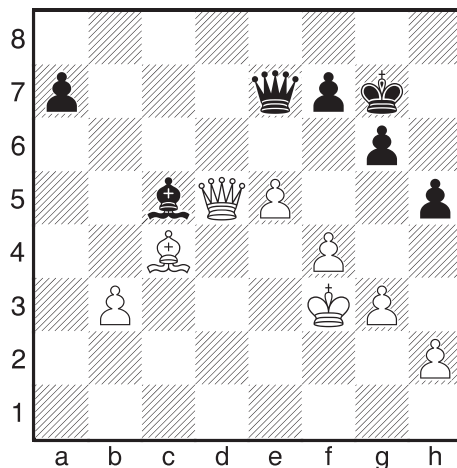
Diagram č. 441 – ČNT



Bílý má volného pěšce, ale slabý král rozhoduje.

1. ... Vd1! 2. Kg1 Da7+ 2. ... Df3? 3. Dxe6+ 3. Kh1 Da2!! -+

Diagram č. 442* – BNT



1. h3 Zahajuje pěšcový útok na krále. **1. ... Sb6 2. g4 hxg4+ 3. hxg4 Sc7 4. g5!! Sb6 5. Ke2!** Uvolňuje cestu dámě na h1. **5. ... Kg8 6. De4! Kf8 7. Dh1 Dd7 8. Dh8+ Ke7 9. Df6+ Kf8 10. e6** A je rozhodnuto. **10. ... Db7 11. Sd5 Da6+ 12. Ke1 Sa5+ 13. Kf2 Db6+ 14. Kf3 Dc7 15. e7+! Ke8 16. Sxf7+ 1-0**

Cvičné příklady

Diagram č. 443 – BNT

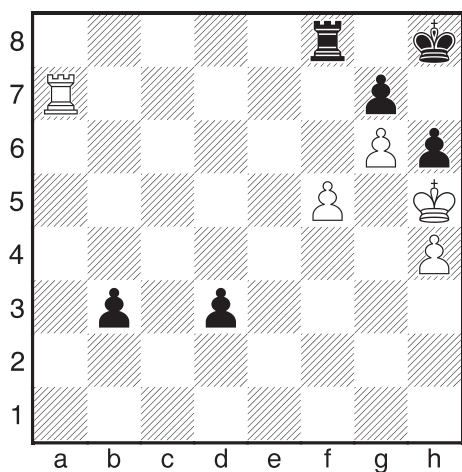


Diagram č. 446 – BNT

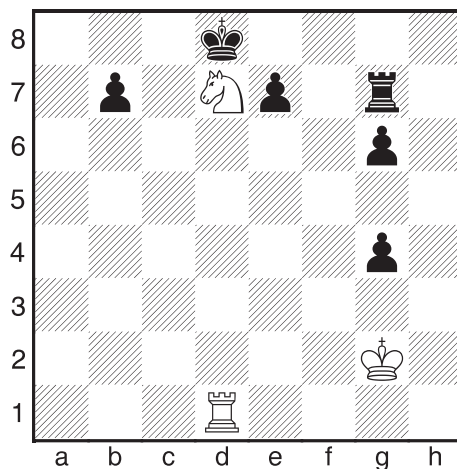


Diagram č. 444 – BNT

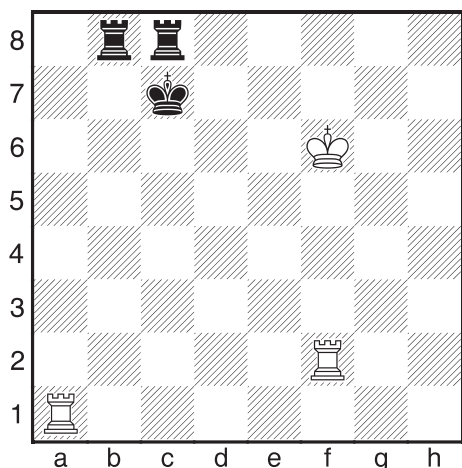


Diagram č. 447* – BNT

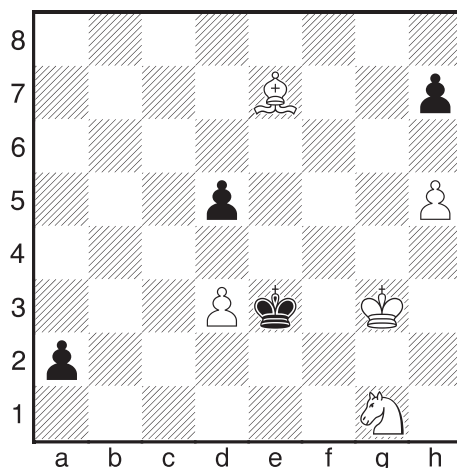


Diagram č. 445 – BNT

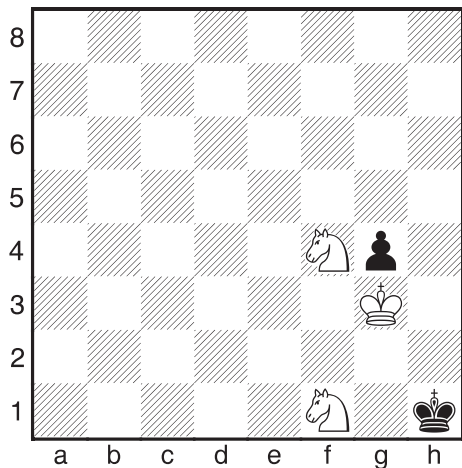


Diagram č. 448* – BNT

