Útok na krále ve středu šachovnice

V každé partii je nutné se starat o bezpečí vlastního krále. Pokud otálíme s rošádou a král zůstává ve středu šachovnice, poskytuje soupeři možnost útoku po středních sloupcích, popřípadě na bod f7 (f2). K zadržení krále ve středu šachovnice neváhá útočící strana užít obětí pěšců k získání náskoku ve vývinu, otevření sloupců apod. Útok na krále ve středu šachovnice si ukážeme na následujících případech:

1. **Anderssen,A - Kieseritzky,L,** Londýn 1851

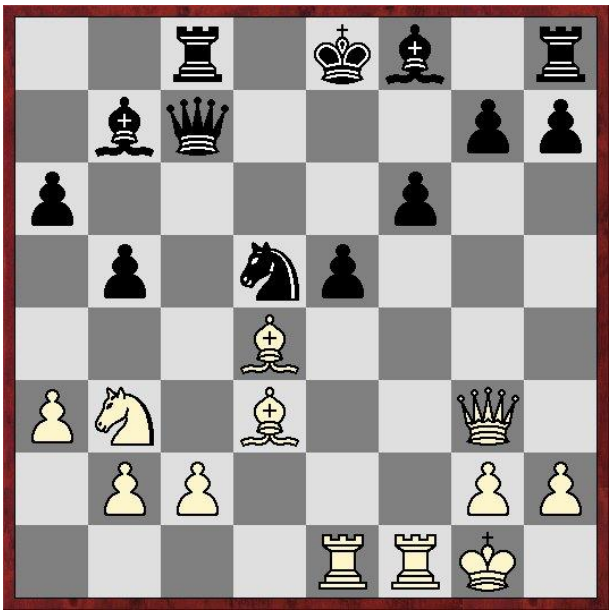
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sc4 Dh4+ 4.Kf1 b5 5.Sxb5 Jf6 6.Jf3 Dh6 7.d3 Jh5 8.Jh4 Dg5 9.Jf5 c6 10.g4 Jf6 11.Vg1 cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Jg8 (jinak černý po 15.Sxf4 ztrácí dámu) **15.Sxf4 Df6 16.Jc3 Sc5 17.Jd5!?** (bílý je vyhraný i po jednoduchém 17.d4 Sxd4 18.Jd5) **17...Dxb2 18.Sd6! Dxa1+ 19.Ke2 Sxg1?** (nutné bylo 19...Db2) **20.e5 Ja6** (zde již následuje efektní závěr) **21.Jxg7+ Kd8**

22.Df6+! Jxf6 23.Se7# 1–0 - bílý během partie postupně obětovat dva pěšce, figuru, obě věže a nakonec i dámu. Zbývající tři figury však postačí na matování krále zadrženého v centru šachovnice. Partie je nazývána nesmrtelnou partií.

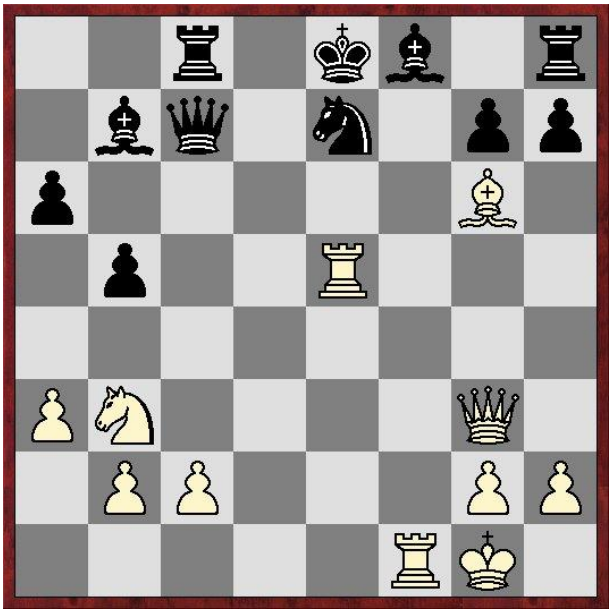
A nyní dva příklady ze současné turnajové praxe:

2. **Pokorný – Vorobyov**, Plzeň, 2012

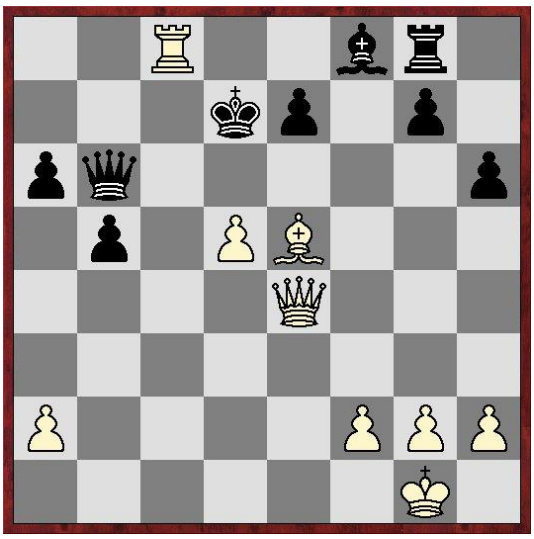
1. e4 c5 2. Jf3 a6 3. Jc3 e6 4. d4 cxd4 5.Jxd4 b5 6. Sd3 Db6 7. Jb3 Jc6 8. Se3 Dc7 9. f4 d6 10. O-O Jf6 11. Df3 Sb7 12.Dg3 Vc8 13. a3 e5 14. Jd5 (oběť pěšce a otevření linie proti králi v centru šachovnice) **Jxd5 15. exd5 Je7 16. fxe5 dxe5 17. Vae1** (lepsi bylo 17.Nc5 Nxd5 18. Nxb7 Nxe3 19. Qxe3 Qxb7 20. Qxe5+) **17... Jxd5 18. Sd4 f6**



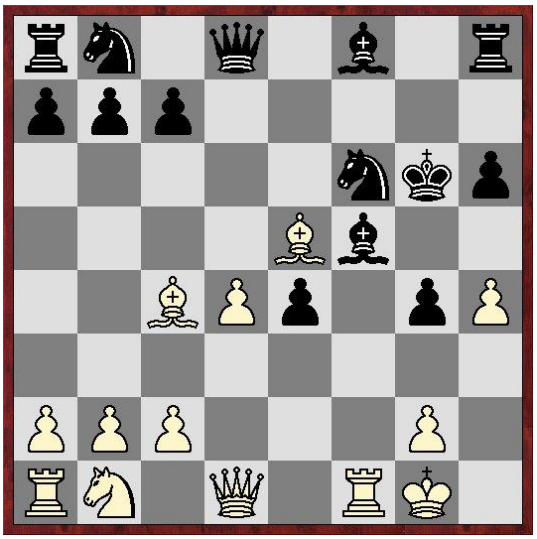
19. Sxe5 (druhá oběť, oběť střelce) **fxe5 20. Vxe5+ Je7** (zde stálo za úvahu 20... Kd8) **21. Sg6+** (oběť druhého střelce rychle ukončí partii}



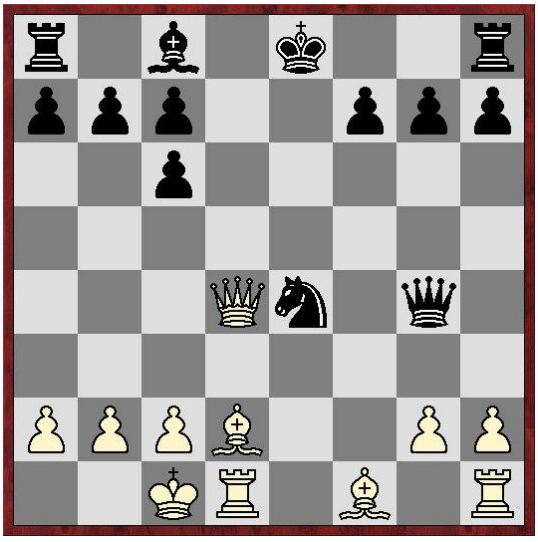
hxg6 22. Dxg6+ Kd7 23. Vd1+ Sd5 (završení skvělého výkonu bílého) **24. Vdxd5+ Jxd5 25. De6+ 1-0**



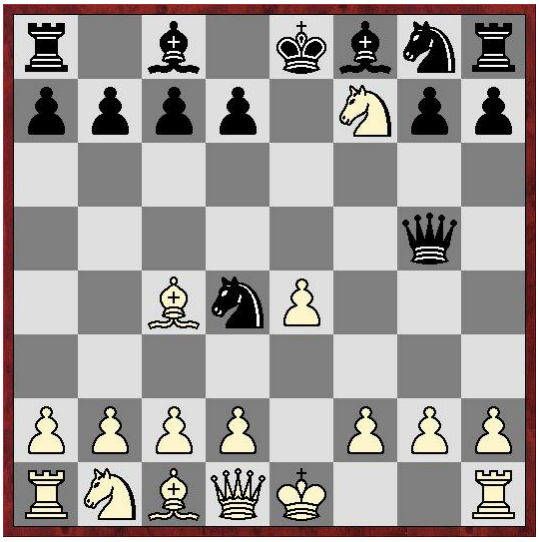
+-



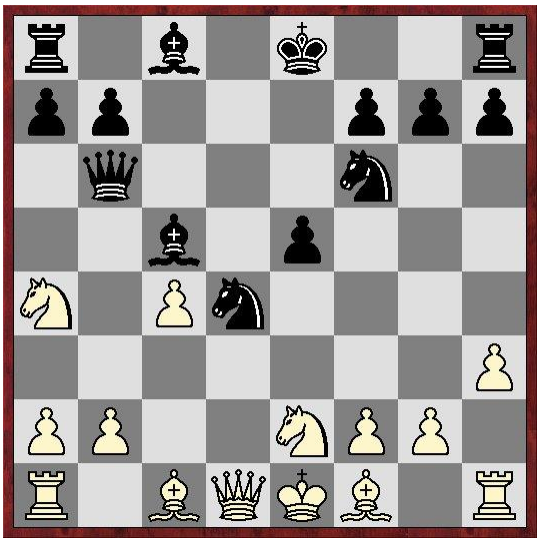
+-



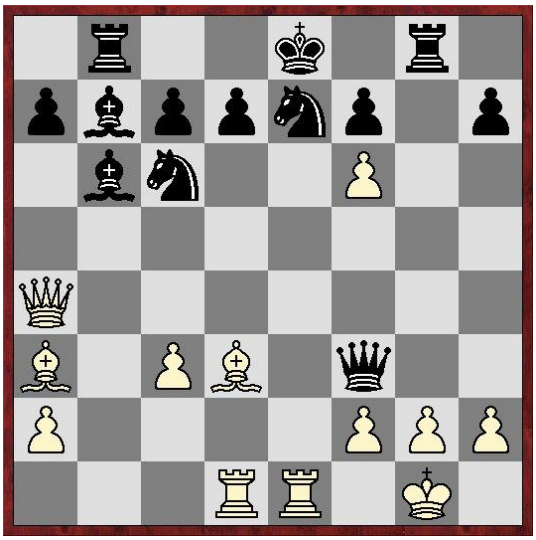
+-



-+



-+



+-

Mat druhým tahem (BNT):

Mat třetím tahem (BNT):

Najdi nejlepší pokračování za bílého: