



1.?

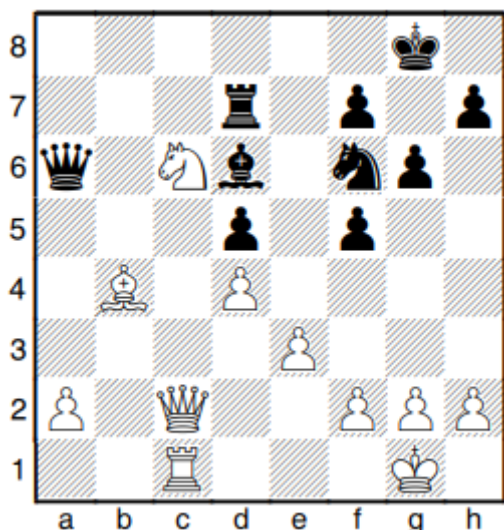
Maroczy,G - Marco,G, Monte Carlo, 1902

1.**Va2** věž patří za pěšce... 1...**Vb3** 2.**a6 Vb8** 3.**a7 Va8**
 4.**Va6!** Zamezuje manévr krále Kf6-f5 4...**f6** 5.**Kf3 Kg6** 6.**Ke4**
c4 7.**Kd4 Kf5** 8.**Kxc4 Kg4** [8...Kxf4 9.Vxf6+ Ke5 10.Va6 s
 lehkou výhrou; 8...Ke4 9.Kc5 f5 10.Va4+ také s lehkou
 výhrou] 9.**Kb5 f5** 10.**Va4 Vxa7** černý se chápe jediné
 protišance, obětovat věž za pěšce a pokusit se prosadit
 svého pěšce 56.**Vxa7 Kxf4** 57.**Kc4 Ke3** 58.**Ve7+ 1-0**

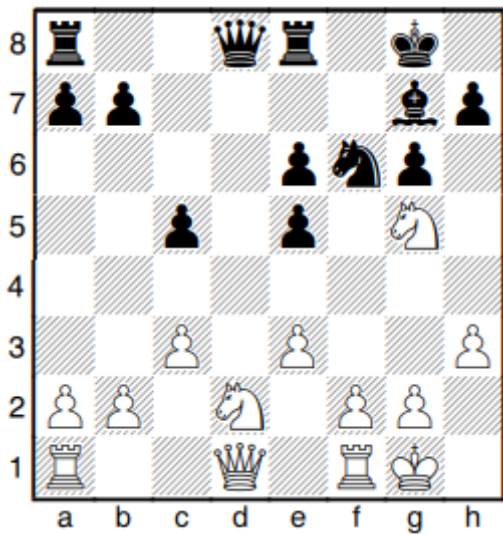


1.?

1.**Kc4 Kg2** 2.**Kc5!** důležitá přesnost - bílý král z pole c5
 ještě stačí zdržet postup černého f-pěšce po oběti věže
 [2.Kb5? z tohoto pole již nepomůže... 2...Vxa7 3.Vxa7
 Kxf2=] 2...**Vc8+** [2...Vxa7 3.Vxa7 Kxf2 4.Kd4 Ke2 5.Va2+
 Ke1 6.Ke3+-] 3.**Kb6 Ve8** 4.**Kc6 Kf1** 5.**Kb7 Ve7+** 6.**Kb6**
Ve8 [6...Ve6+ 7.Kc5 Ve8 8.a8D Vxa8 9.Vxa8 Kxf2
 10.Kd4+-] 7.**Vc2 Kg2** 8.**Kb7 Ve7+** 9.**Kb8 Ve8+** 10.**Vc8** a
 bílý vyhraje



ALJECHIN – KOSTIČ BLED, 1931 27. Jb8! Tento tah vynucuje
 výměnu dam a jedné lehké figury. 27. ... Sxb8 28. Dc8+ Dxc8
 29. Vxc8+ Kg7 30. Sf8+ Kh8 31. Vxb8 Kromě pěšce navíc má
 bílý ve vzniklé koncovce i poziční výhodu – lepší pěšcovou
 strukturu a také bílý střelec převyšuje černého jezdce. 31. ...
 h5 32. Sd6+ Kh7 33. Se5 Jg8 34. h4 f6 35. Sf4 Va7 36. Vb5 Jh6
 O něco obtížnější by byl úkol bílého po 36. ...Vxa2, nicméně po
 37. Vxd5 je bílá pozice vyhraná taky. 37. a4 Jf7 38. a5 Jd8 39.
 Sb8 Vd7 40. a6 Jc6 41. Vb6 Jxb8 42. Vxb8 Kh6 Vynuceno
 hrozbou přechodu do pěšcové koncovky. 43. Vb7 Vd6 44. a7
 Va6 45. f4 Va2 46. Kf1 g5 47. g3 A černý se vzdal, neboť bílý
 zvítězí pochodem svého krále po trase f1-b1-b8. 1-0



špatné koncovky, most, přechod do koncovky

ALJECHIN – EUWE LONDÝN, 1922 V pozici na diagramu má černý špatnou pěšcovou strukturu a špatného střelce. Proto bílý přistupuje ke zjednodušení a přechází do koncovky: 1. Jde4! Jxe4 2. Dxd8 Vexd8 3. Jxe4 b6 4. Vfd1 Kf8 5. Kf1 Špatné bylo 5. Jg5? Ke7 6. Jxh7 Sh6 7. h4 e4! a černý má šance na remízu. 5. ... Ke7 6. c4! h6 7. Ke2 Vxd1 8. Vxd1 Vb8 Beznadějná je pro černého koncovka po 8. ... Vd8 9. Vxd8 Kxd8 10. g4 h5 11. g5. Bílý převede krále na e4, poté jezdce na d3. Tímto vynutí Kd6, načež zahraje f2–f4 a po e5xf4 dobere jezdce a získá pěšce g6. 9. Vd3 Sh8? Úpornější bylo 9. ... Sf8. 10. a4! Vc8 10. ... a5 11. Vb3 +– 11. Vb3 Kd7 12. a5 Kc6 12. ... bxa5 13. Vb 5 +– 13. axb6 axb6 14. Va3 Sg7 15. Va7 Vc7 16. Va8 Ve7 17. Vc8+ Kd7 18. Vg8 Kc6 19. h4 Kc7 20. g4 Kc6 21. Kd3 Vd7+ 22. Kc3 Vf7 23. b3 Kc7 24. Kd3 Vd7+ 25. Ke2 Vf7 26. Jc3! Ve7 27. g5 hxg5 28. hxg5 Kc6 29. Kd3 Vd7+ 30. Ke4 Vc7 31. Jb5 Ve7 32. f3 Kd7 32. ... Kb7 33. Jd6+ Kc6 34. Je8 +– 33. Vb8 Kc6 34. Vc8+ Kd7 35. Vc7+ Kd8 36. Vc6 Vb7 37. Vxe6 1–0

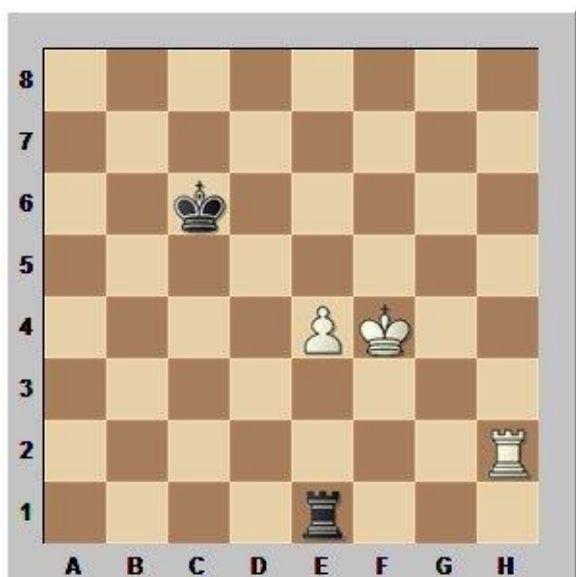


1.?

V pozici diagramu lehce zjistíme, že tah **1.Kf7** nevede k cíli, o čemž se lehce přesvědčíme: **1.Kf7? Vf2+ 2.Ke6 Ve2+ 3.Kd6 Vd2+ 4.Ke5 Ve2+** a černý šachuje tak dlouho, dokud se král nevzdálí od pěšce, nebo se nevrátí na e8.

Problém vyřeší "postavení mostu": **1.Vg4 Vd2 2.Kf7 Vf2+ 3.Ke6 Ve2+ 4.Kf6 Vf2+** (4...Ve1 5.Vg5 a 6.Ve5 se stejným výsledkem jako v hlavní variantě) **5.Ke5 Ve2+ 6.Ve4** a bílý postaví dámu.

1.?



1.Vd2!! důležité "odříznutí" krále **1...Vf1+ 2.Kg5 Vg1+ 3.Kf5 Vf1+ 4.Ke6 Ve1 5.e5 Kc7 6.Kf6 Vf1+ 7.Ke7 Ve1 8.Vc2+** krále odtlačíme ještě dále **8...Kb7 9.e6 Ve3 10.Kd7 Vd3+ 11.Ke8 Ve3 12.e7 Vf3** a postavíme most **13.Vc4!** atd.