

## Tvůrčí šach

Není snadné definovat, co vlastně šachy jsou a do jaké kategorie lidské činnosti patří. Coby duševní sport spojují v sobě elementy umění i vědy. Označení věda může být příliš obecným popisem, rád bych je proto zúžil konstatováním, že pro mě jsou šachy především logickým a někdy dokonce matematickým cvičením. Přesto se často v šachové partii stává, že je velmi obtížné najít matematické (či prostě jen logické) řešení. Pak se objevují tvůrčí myšlenky a na šachovnici se dějí zázraky. Šachové nápady bývají přirovnávány k tvůrčímu přístupu v umění, ale s tím moc nesouhlasím. Šachy mají striktní pravidla – nemůžete si je pozměňovat a vymyslet vlastní, nemůžete rozšířit šachový svět za 64 polí. Přesto však stále můžete s těmi omezenými prostředky objevovat zajímavé a netušené možnosti nejrůznějších pozic, a pak uvidíte tak nezvyklé a nečekané kombinace, že možná zapomenete, že pohyb šachových figur má tak jednoznačná a přísná pravidla. Estetický prožitek se stává silným a vy podlehnete iluzi o nekonečném světě umění. Než se zase vrátíte zpátky do probíhajících partie na 64 polích.

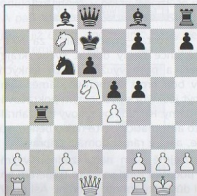
Za své profesionální kariéry jsem vymyslel hodně zajímavých kombinací a nových tahů, na které mohu být pyšný. Myslím, že obecně mohu rozlišit mezi dvěma typy šachových nápadů:

1. Nové myšlenky naleznete při přípravě na budoucí partie. Příprava může být cílená buď na konkrétního soupeře, nebo jen obecným pokusem zlepšit své šachové schopnosti. To je nejběžnější tvůrčí přístup, na přípravu máte klid a dost času. Někdy se na domácích nápadech podílí více lidí, třeba když věnujete pozornost tahu navrženému sekundantem, nebo i počítačem.
2. Nápady při partii. Když hrajete turnajovou partii, vaše hodiny tikají a jste nuceni vybrat si tah podle obecných znalostí šachové hry a podle vašeho způsobu logického myšlení. Nicméně občas se musíte pustit za tyto dva rámce myšlení, opustit známé a naučené cesty a pokusit se uvažovat méně racionálně. Někdy nemůžete všechno dopočítat až do konce a musíte se prostě spolehnout na intuici. A tehdy se občas objeví brilantní (a přitom matematicky správné!) řešení dané pozice.

Ze své praxe si pamatuji na dva mimořádné příklady obou druhů nápadů. Náhodou jsem v obou partiích měl stejného soupeře, Bulhara Veselina Topalova, který je nejen jedním z nejlepších světových velmistrů, ale také velmi bojovný a vynalézavý šachista.

Příběh, který vám budu vyprávět, má své kořeny na počátku roku 2000, kdy jsem se doma připravoval na jeden z nejdůležitějších turnajů své kariéry. Hrál se o tři týdny později ve španělském městečku Linaresu. Věděl jsem, že někteří z mých soupeřů mohou proti mně hrát Svěšnikovovu výstavbu v sicilské. Abych je mohl překvapit, připravil jsem si jednu velmi starou a velmi ostrou variantu, která byla ve vrcholném šachu v devadesátých letech dvacátého století zcela zapomenuta. Během studia tohoto

prastarého pokračování jsem dospěl k následující kritické pozici:



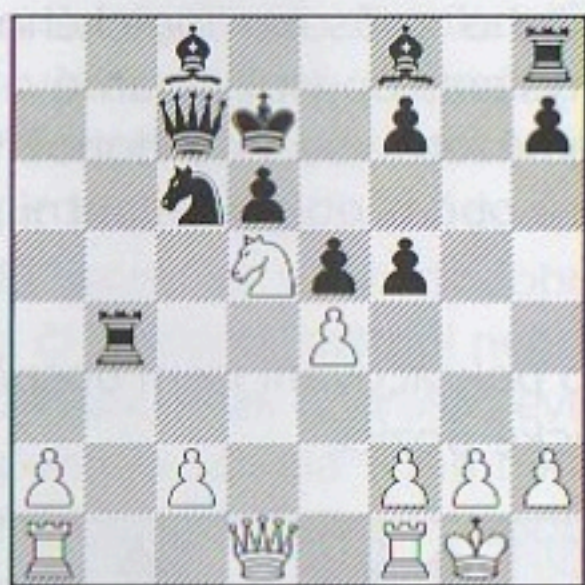
Každý vidí, že černý má materiální převahu (dva střelce za jednoho jezdce), ale





Veselin Topalov

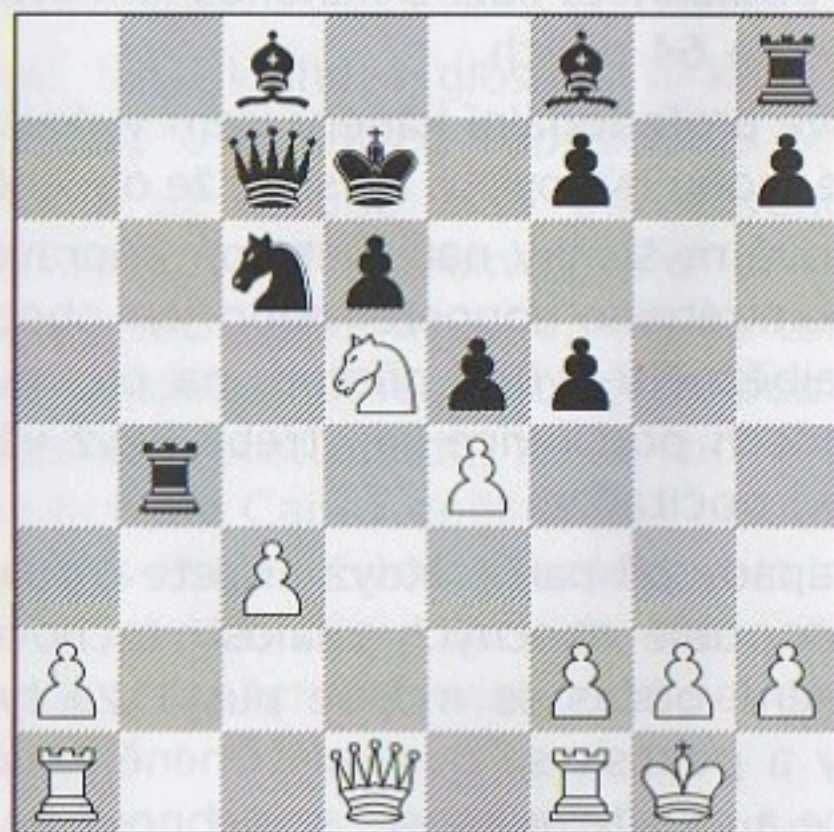
bílý má na oplátku docela slibné útočné vyhlídky (dáma hrozí černému králi). Pozice to nebyla vůbec nová, když jsem ji studoval, bylo jedno z možných pokračování černého, které mě znepokojovalo **15...Dxc7**.



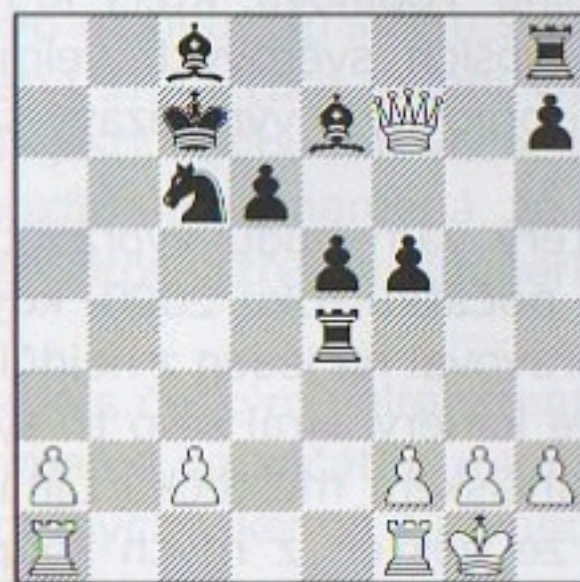
Idea je prostá – obětí dámy za dva bílé jezdce chce černý dostat svého krále do bezpečí a poté využít síly tří lehkých figur v boji proti soupeřově dámě. Nyní se zdá být jediným smysluplným pokračováním vzetí dámy. Kdekdo by takový tah zahrál naprosto automaticky, a to nejen během vážné partie, ale i v rámci domácí přípravy.

Samozřejmě jsem nebyl žádnou výjimkou a od počátku jsem se svým trenérem analyzoval důsledky tohoto dobrání. Asi po třech hodinách práce jsem se vzdal a rezignoval na celou variantu, neboť se mi zdálo, že ve všech variantách černý stojí dobře.

Všechno podstatné se pak seběhlo během oběda. Šli jsme s trenérem do kuchyně připravit si něco k jídlu. Nalili jsme si trochu piva a třebaže jsem se už uvolnil a odpočíval, stále jsem o pozici přemýšlel. A najednou – stačilo jedno malé pivo – jsem pochopil, že bílý nemusí sebrat dámu! Pozice ukryvala i jiné možnosti. Práce na předčasně pohřbené variantě tak začala s novým impulsem nanovo. O rok a půl později, nikoliv za tři týdny, jak jsem původně plánoval (takový už je někdy osud objevů z domácích laboratoří) jsem mohl konečně vyzkoušet tento nápad v turnajové praxi. Idea, která mě napadla s pomocí malého piva, byla **16.c3!!**

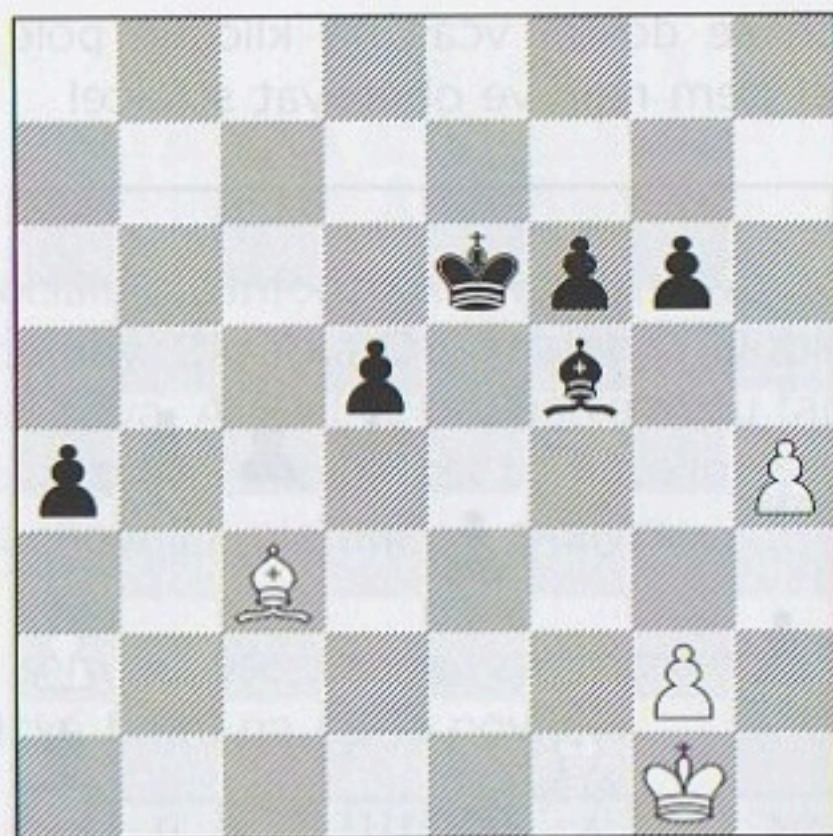
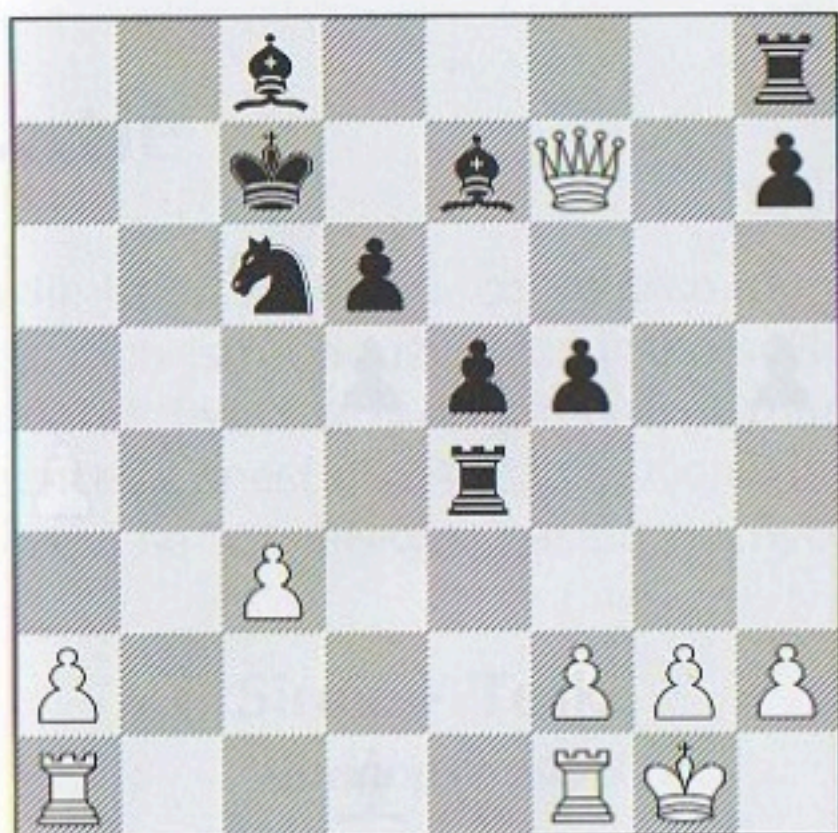


Ne sebrat dámu, ale napadnout věž! Před touto partií se hrávalo výhradně **16.Jxc7 Kxc7 17.Dh5 Vxe4 18.Dxf7+ Se7**. Na tuto pozici chci upozornit. Důvod brzy uvidíte.



Naše partie s Topalovem však pokračovala **16.c3!! Vxe4 Po 16...Db7** by si bílý otevřel sloupec „c“ **17.cxb4 fxe4** s dalším **18.Vc1** a zničujícím útokem. **17.Dh5 Kd8 18.Jxc7 Kxc7 19.Dxf7+ Se7**





Právě tuto pozici měl bílý na mysli. Protože se černý nechtěl v posledních dvou tazích vzdát věže (což by přineslo bílému silný útok), byl bílý nakonec donucen sebrat dámu na c7. Ale pokud porovnáte vzniklou pozici s pozicí na předcházejícím diagramu, vidíte, že je rozdíl v umístění pěšce „c“ – nyní stojí už na c3, místo na c2. Tato zdánlivá drobnost však stačila k tomu, abych partii dovedl do vítězného konce. Pěšec c3 totiž kontroluje důležité pole d4. Překvapivá idea tedy funguje!

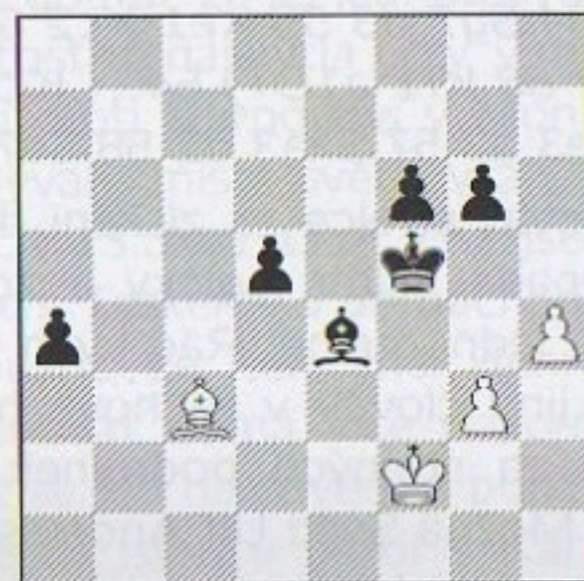
Jak jsem již zmínil, většina šachových skvostů bývá zrozena doma v poklidné atmosféře. Při turnaji bývá šachista mnohem více soustředěn, jeho nervy jsou napjaté a on občas zahraje zcela automaticky. Obecně bývají výsledkem domácí přípravy novinky v zahájení, později se hráči snaží využít svých obecných šachových schopností a znalostí. Pak hledají buď skutečně nejlepší tah odpovídající dané pozici, anebo prostě nějaké praktické řešení daného problému. Vždy záleží na komplikovanosti pozice a množství času na přemýšlení, který hráči ještě zbývá. Navíc obvykle může volit mezi dvěma přístupy k řešení pozice: buď uplatnit strategický plán, nebo jednoduše mechanicky propočítávat varianty.

V partii, kterou vám chci ukázat nyní (Topalov – Širov, Linares 1998), jsem měl štěstí, že v kritické pozici jsem měl dostatek času na přemýšlení. Nuže, pozice vypadá celkem jednoduše, neboť na šachovnici zbývají kromě králů a pěšců pouze dvě lehké figury.

Jednoduchost však může být zavádějící. Zjistil jsem, že každé běžné pokračování vede pouze k remíze, jak často v koncovce různobarevných střelců bývá. Měl jsem však dva pěšce navíc a cítil jsem, že v pozici musí být nějaká skrytá možnost výhry. Znovu jsem tedy propočítával nejrůznější varianty. Jenže marnost nad marnost, všechno končilo remízou. Bílý jednoduše dojde králem na e3, a tím zabrání černému získat celý bod. Váhal jsem, jestli dalšího hledání už nemám nechat – hodiny tikaly.

Věřím, že skutečně tvůrčím způsobem začnete myslet, až když zvládnete propojit odlišné části vašich zkušeností a vnímání, když se vám občas podaří spojit i motivy, které spolu zdánlivě nesouvisí. Jste-li tlačeni časem, je někdy nutné místo logického propočtu variant pozici pouze odhadnout, rozhoduje tušení, že v postavení může něco být. A pak se nápad dostaví. **47...Sh3!!**

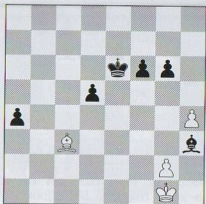
Jak jsem již uvedl, „normální“ cesty vedou pouze k remíze – např. 47.Se4 48.g3 Kf5 49.Kf2



Černý král se nemůže dostat na pole e4 a bílý král obsadí pole e3.



Abych se dostal včas na klíčové pole e4, musel jsem nejprve obětovat střelce!



**48.gxh3** Po 48.Kf2 Kf5 49.Ke3 Sxg2 by bílý ztratil dalšího pěšce, a tím by byla partie vyřízena. **48.Kf5 49.Kf2 Ke4** Černý dosáhl svého cíle a Topalov musel po několika tazích partii vzdát, neboť král pomůže pěšcům v postupu na pole proměny.



Například: 50.Sxf6 d4 51.Se7 Kd3 52.Sc5 (52.Sa3 Kc2 53.Sb4 d3 54.Ke3 a3 55.Sxa3 d2 56.Se7 d1D) 52...Kc4 53.Sf8 Kb3 54.Ke2 (54.Sg7 d3 55.Ke1 Kc2 56.Sh6 a3 57.Sf4 a2 58.Kf1 a1D+) 54...Kc2 55.Sb4 d3+ 56.Ke3 a3 57.Sxa3 d2 58.Se7 d1D.

Idea obětovat střelce za získání důležitého tempa vypadá velmi logicky a zdá se, že nalézt ji je jednoduché. Rád bych si myslel, že žádný jiný člověk v šachové historii by tento tah za stejných podmínek nenašel, ale kdoví. Možná Švéd Ulf Andersson by byl schopen zvednout hrozenou rukavici.

Neblouzním. Následující ukázka vám ukáže, proč jsem zmínil Ulfa Anderssona.



V průběhu partie s Topalovem jsem si vzpomněl na tuto pozici. Hrál jsem ji o sedm let dříve proti Ulfu Andersonovi a stal jsem se obětí úžasné myšlenky. Švédský velmistr obětoval střelce: **44...Sxh4! 45.Kxh4 Kf5 46.Kg3 Ke4 47.Kf2 Kd3**



Černý centralizovaný král a jeho pěšci zcela dominují. Brzy jsem se musel vzdát.

Sedm let je dlouhá doba, a to nemluví jen o lidské paměti. Můj tah Sh3 sice připomíná Anderssonův Sxh4, ale pozice byly odlišné a navíc nešlo o zcela stejnou ideu, neboť Topalov neměl na h3 pěšce, zatímco já na h4 ano.

Přesto však moje schopnost asociativního myšlení a velké soustředění (vždy nezbytné pro dobrý výkon v šachu) přinesly ovoce.

Závěr z uvedených dvou příkladů mé velmistrovské praxe je jednoduchý: v šachu – stejně jako v jiných oborech lidské činnosti – se potřebujete dostat až za hranice svého vědění (a čím více toho víte, tím dále se můžete dostat!), a to je přesně ten okamžik, kdy začnete myslet tvůrčím způsobem.