

Šachy, hra králů

Šachy



Obr. 1 Běžný vzhled šachových kamenů: zleva král, dáma, střelec, věž, jezdec, pěšec

Šachy nebo **šach** (z perského *šáh*, panovník) jsou klasická desková hra pro dva hráče, v soutěžní podobě zároveň považovaná za odvětví sportu. Představuje střetnutí dvou nepřátelských armád. Komu se podaří zneškodnit nepřátelského krále (dát mu mat), vítězí.

Vznikla v 15. století v jižní Evropě úpravou perské hry šatrandž, následníka staré indické hry čaturanga. Šachy se hrají na šachovnici, čtvercové desce rozdělené na 8×8 polí střídavě černých a bílých. Každý hráč má na počátku hry celkem šestnáct kamenů šesti druhů: krále, dámu, po dvou věžích, střelcích a jezdcích a osm pěšců. Hráči, označovaní jako „bílý“ a „černý“ podle barvy kamenů, kterými hrají, střídavě provádějí tahy, tedy přesuny kamenů po šachovnici. Cílem hry je mat, takové napadení soupeřova krále, které nelze odvrátit. Šachy neobsahují prvek náhody, partii rozhodují schopnosti a znalosti hráčů.

Důležitou složkou šachu je šachová teorie, která má dnes charakter vědy. Kompoziční šach rozvíjí umělecký aspekt šachů. Výuka a hraní šachů se doporučuje jako způsob, jak zlepšit kvalitu myšlení a rozvinout příznivé charakterové vlastnosti. Šachy jsou jednou z nejpopulárnějších her světa, kterou hrají miliony lidí jak neformálně pro zábavu, tak i v soutěžní, sportovní podobě. Šachové zápasy a turnaje se organizují od počátků této hry a šachový sportovní život se výrazně rozvíjí od poslední čtvrtiny 19. století. První oficiální mistr světa v šachu, Wilhelm Steinitz, svůj titul vybojoval v roce 1886; jeho dnešním následovníkem je norský šachový velmistr Magnus Carlsen. Nejlepší současný český šachista je David Navara, šachistka Kateřina Němcová.

Ve druhé polovině 20. století začaly být v šachu používány počítače; v počátcích jejich vývoje se vytvoření šachového programu považovalo za dobrý test schopnosti počítačů napodobit lidské myšlení. Zpočátku nedokonalé programy se postupně zlepšovaly a roku 1997 vyhrál speciální šachový počítač firmy IBM zápas proti mistru světa Garrimu Kasparovovi. Počítače v roli sekundantů a rozsáhlé databáze partií a pozic umožnily také zlepšení přípravy šachistů; značné popularitě se těší i hraní šachů po internetu.

Terminologie a pravidla

Šachové figury

Kameny	Počet v sadě	Zkratka	Symbol
král	1	K	 
dáma	1	D	 
věž	2	V	 
střelec	2	S	 
jezdec	2	J	 
pěšec	8	P	 

Šachovou soupravu tvoří *šachovnice* a dvě sady kamenů – bílých a černých. Šachovnice je čtvercová deska o velikosti 8×8 polí, střídavě tmavých (označovaných jako černá pole) a světlých (bílá pole), která během hry leží mezi hráči na stole tak, že každý má v rohu po své pravé ruce bílé pole.

Obsahuje-li šachovnice označení sloupců (A-H) a řad (1-8) používané při zápisu partie (šachové notaci), je základní (výchozí) postavení bílých figur na 1 a 2 řadě, černých pak na 7. a 8. řadě.

Před začátkem hry (*šachové partie*) se určí, který z hráčů bude hrát bílými kameny. Tento hráč se označuje jako *bílý* a jeho soupeř jako *černý*. Kameny se postaví do *výchozího (základního) postavení*. Bílý partii zahájí, a poté se hráči v tazích pravidelně střídají, nikdo se svého tahu nemůže vzdát. Tah každého hráče sestává z přesunutí jednoho kamene v souladu s pravidly (výjimkou je rošáda, při které se současně přesune král i věž). Žádným tahem se nesmí kámen přesunout na pole, na kterém již je jiný kámen stejné barvy. Tah na pole s kamenem soupeře se nazývá *braní*; soupeřův kámen je takovým tahem odstraněn ze šachovnice.

Každý druh kamenů se pohybuje jiným způsobem; všechny s výjimkou jezdce se posouvají přímoú čarou (po řadách, sloupcích nebo diagonálách) tak, že nesmějí žádný jiný kámen „přeskočit“.

Král se pohybuje o jedno pole v libovolném směru, přímo i po diagonále. Druhým způsobem tahu krále je tzv. *rošáda*: pokud se král a některá z věží ještě nepohnuli, král se přemístí o dvě pole směrem k věži a věž přes krále na pole, které král právě přešel. Všechna mezilehlá pole musejí být volná, král nesmí stát před rošádou v šachu a nesmí přejít přes pole ohrožené soupeřem. Žádným svým tahem se král nesmí dostat na ohrožené pole, tj. na pole, na které by se v příštím tahu mohl přesunout soupeřův kámen a tím krále brát.

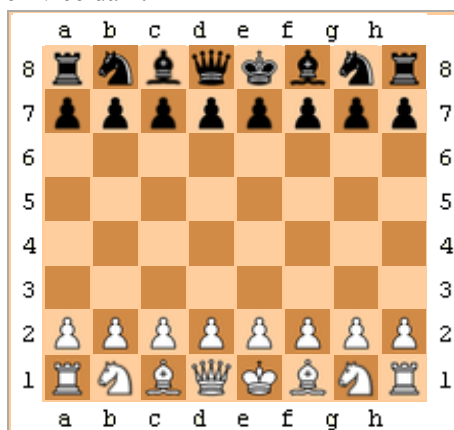
Dáma se pohybuje po sloupcích, řadách nebo diagonálách o libovolný počet polí.

Věž se pohybuje po řadách a sloupcích.

Střelec se pohybuje po diagonálách. Jelikož ty mají na šachovnici stejnou barvu, střelec nikdy nezmění barvu pole, na kterém stojí; proto se hovoří o střelci *bělopolném* nebo *černopolném*.

Jezdec se pohybuje skoky ve tvaru písmene **L** (dvě pole rovně a jedno stranou, respektive jedno rovně a dvě stranou) bez ohledu na to, stojí-li na mezilehlých polích nějaké kameny. Jezdec tak při každém skoku změni barvu pole, na kterém stojí: z bílého pole se dostane vždy na černé a naopak.

Pěšec se může posunout o jedno pole vpřed, pokud je toto pole neobsazené (ze základního postavení se může posunout i o dvě pole vpřed, pokud jsou obě prázdná). Nebo může brát soupeřův kámen, který je na úhlopříčně sousedícím poli před pěšcem. Pokud pěšec ohrožuje pole, které soupeřův pěšec přeskočil tím, že z úvodní pozice postoupil o dvě pole, pak ho může tento pěšec vzít, jako by soupeř postoupil pouze o jedno pole. Tento tah, nazývaný *braní mimochodem* (nebo *en passant*), lze uskutečnit jen bezprostředně poté, co soupeř svým pěšcem takto táhl. Pěšec, který postoupil na poslední pole desky (osmou, resp. první řadu), je ve stejném tahu odstraněn z desky a nahrazen na tomto poli dámou, věží, střelcem nebo jezdcem podle okamžité volby hráče (tzv. *proměna*). Působnost proměněného kamene je okamžitá, tzn. může například dát šach nebo se účastnit matování. Díky této proměně může mít hráč dvě i více dam.



Obr. 2 Výchozí (základní) postavení

Králové, dámy, věže, střelci a jezdci se označují slovem *figury*. Pojmem *těžké figury* se rozumí dámy a věže, zatímco jezdci a střelci se nazývají *lehké figury*.

Hodnota figur: pěšec 1 bod, jezdec 3 body, střelec 3 body, věž 5 bodů, dáma 10 bodů, král 0 bodů.

Pokud hráč nějakým tahem napadne soupeřova krále, tzn. táhne tak, že by příštím tahem mohl krále brát, říkáme, že soupeřovi dal *šach*. Pokud taková situace nastane, soupeř je povinen hrát tak, aby tuto hrozbu odvrátil. Pokud však neexistuje žádný takový tah, který by hrozbu braní krále odvrátil, znamená to *mat*, konec hry, vítězství hráče, který takto soupeřova krále napadl. Hra končí vítězstvím také v případě, že se druhý hráč vzdá. Nerozhodný výsledek, remíza, může nastat dohodou hráčů (jeden remízu nabídne a druhý ji přijme), a dále v situaci patu (hráč není v šachu, ale nemá k dispozici žádný dovolený tah), trojím opakováním stejné pozice, redukcí počtu kamenů tak, že zbylými kameny už nelze dosáhnout matu, a konečně jestliže oba hráči provedli 50 po sobě následujících tahů, aniž by přitom sebrali kámen soupeře nebo táhli pěšcem.

V soutěžním šachu je hra limitována *časem*, pro jehož měření se používají šachové hodiny. Ty každému z hráčů měří čas samostatně v době, kdy je na tahu a přemýšlí. Hráč, který překročil stanovený čas, partii prohrává, pokud soupeř v té době ještě čas nepřekročil a má na šachovnici dostatek sil umožňujících dát soupeři mat při nejhorší možné soupeřově hře. Časy na soutěžní partii obvykle bývají v řádu hodin, existuje však i takzvaný *rapid šach* (15 až 60 minut na partii pro každého hráče) a *bleskový šach* (méně než 15 minut na partii pro jednoho hráče, typicky 5 minut).



Obr. 3 Dva králové a dvě dámy z šachových figurek z ostrova Lewis, 12. stol., Britské muzeum

Zvláštním odvětvím je korespondenční šach, který se hraje na dálku za pomoci pošty, telegrafu nebo e-mailu. Hráčům se přiděluje na tah čas v řádu dní, mohou používat literaturu, počítač i rady přátel.

Kompoziční šach (též *umělecký šach*, *problémový šach* či *skladebný šach*) spočívá v tvorbě *šachových kompozic* (též šachových problémů či skladeb), což jsou uměle vytvořené pozice, k nimž patří určité zadání (např. „bílý táhne a dá mat ve třech tazích“). Skládání šachových problémů je považováno za umění, které se řídí řadou pravidel. V některých úlohách se vyskytují atypické figury, případně nestandardní zadání nebo nestandardní doplňková pravidla apod. Takové úlohy jsou souhrnně označovány jako *exošach* (dříve též

„pohádkový šach“). Kompoziční šach je zároveň i sportovním odvětvím, soutěžit lze jak ve skládání úloh, tak i v jejich řešení.

Oficiální pravidla schvaluje a vydává Mezinárodní šachová federace (FIDE). Kromě těchto obvyklých šachů existuje i řada šachu podobných her s odlišnými pravidly, takzvané šachové varianty.

Dějiny

Předchůdci

Za kolébku šachů se prohlašuje několik různých zemí. V současnosti se prapůvod šachové hry nejčastěji klade do Indie, protože arabské, perské i turecké označení šachů je odvozeno ze sanskrtského čaturanga, tj. „čtyři součásti vojska,“ pěchota, jízda, sloni a válečné vozy, předobrazy dnešních šachových pěšců, jezdců, střelců a věží.



Obr. 4 Křesťan a Arab hrají šatrandž

V Persii, kde byla hra modifikována a přejmenována na šatrandž, nalézáme první zmínku o ní kolem roku 600 n. l. Nejstarší doložené šachové figurky jsou ze 7. století. Kolem roku 800 se hra dostala do Číny a je tam s pozměněnými pravidly hrána pod názvem siang-čchi (též „čínské šachy“). Poté, co Persie byla v polovině sedmého století dobyta muslimy, rozšířil se šatrandž do celého muslimského světa. Do Evropy se počínaje devátým stoletím hra začala dostávat jak z jihu přes muslimské země, tak z východu přes Rusko. Kolem roku 1000 zde již byla všeobecně známa. Nejstarší evropský šachový text, latinská báseň *Versus de scachis*, je datována kolem roku 997 (šatrandži se tehdy říkalo také šachy – pozdější změna pravidel na moderní šachy neznamenala změnu jména). Někdy v téže době také vznikla dnešní šachovnice, tedy zvyk zabarvovat pole hrací desky střídavě tmavou a světlou barvou. Na Pyrenejském poloostrově, kam hru přinesli Maurové v desátém století, vznikl ve 13. století pod vládou Alfonse X. Moudrého slavný rukopis *Libro de los juegos (Kniha her)*, který vedle vrhcábů a kostek popisuje i šatrandž.

Jiná teorie klade vznik šachu do Číny 2. stol. př. n. l. a tvrdí, že západní šach se vyvinul ze siang-čchi nebo nějakého předchůdce této hry.

Počátky moderní hry (1450–1850)

Některé kameny v šatrandži měly mnohem omezenější možnosti pohybu než mají jejich moderní nástupci. *Alfil*, předchůdce střelce, skákal pouze o dvě pole po diagonále a předchůdce dámy *vezír* se pohyboval o

jedno pole diagonálně. Pěšci neměli právo dvojkroku z výchozího postavení a na poslední řadě se směli proměnit pouze ve vezíry, tedy velice slabé figury. Byly i jiné odlišnosti, například neexistovala rošáda.

Kolem roku 1200 se tato pravidla v Itálii a Španělsku začala měnit, až kolem roku 1475 po několika velkých změnách hra dostala v zásadě tu podobu, v jaké je známá dnes. Nejnápadnější změnou byla podstatně zvýšená bojová schopnost dámy, královny, a proto se tehdy našemu šachu říkalo na odlišení od šatrandže „královniny šachy“ nebo „šach šílené královny“. Nová pravidla se rychle rozšířila po celém Západě. V zásadě se už shodovala s dnešními pravidly vyjma některých ustanovení o konci hry a patu, která se lišila od místa k místu a byla ustálena až počátkem 19. století.



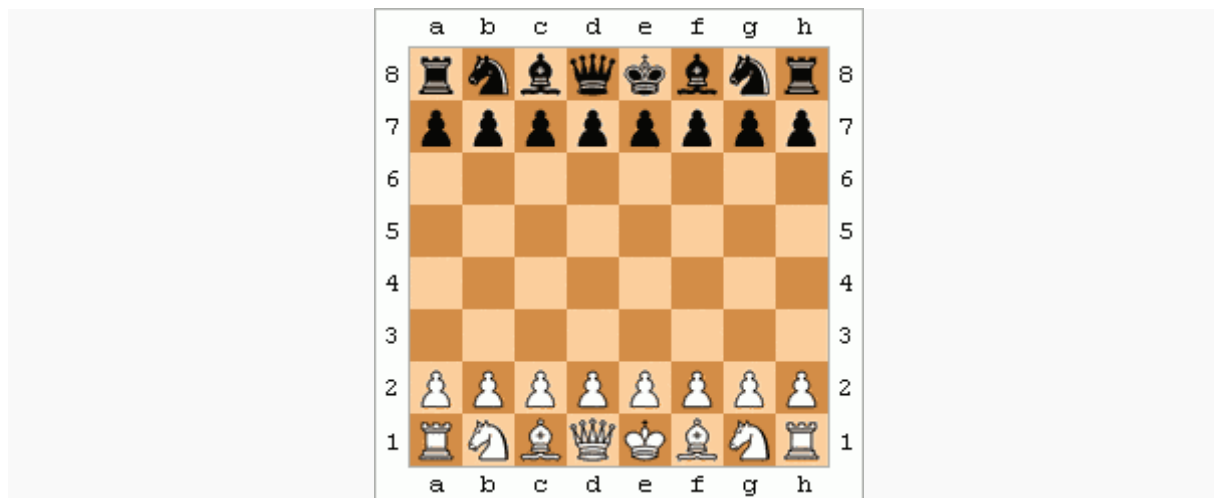
Obr. 5 François-André Danican Philidor, francouzský šachový mistr 18. století

V té době také začal rozvoj rané šachové teorie. Nejstarší dochovaná tištěná šachová kniha, *Repetición de amores y arte de ajedrez* (*Opakování lásky a umění hry v šachy*) španělského kněze Luise Ramireze de Luceny, vyšla v Salamance roku 1497. Lucena a další mistři 16. a 17. století jako Portugalec Pedro Damiano, Italové Giovanni Leonardo Di Bona, Giulio Cesare Polerio a Gioacchino Greco nebo španělský biskup Ruy López de Segura vytvořili základy teorie zahájení jako italská hra, královský gambit a španělská hra a začali analyzovat jednoduché koncovky.

V 18. století se těžiště evropského šachového života přesunulo z jihoevropských zemí do Francie. Dva nejdůležitější francouzští šachoví mistři byli hudební skladatel François-André Danican Philidor, který objevil důležitost pěsců pro šachovou strategii, a později Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais, vítěz slavné série zápasů s nejsilnějším britským mistrem té doby, Alexanderem McDonnellem z Irska, konané roku 1834. Centry šachového života té doby byly kavárny ve velkých evropských městech jako *Café de la Régence* v Paříži a *Simpson's Divan* v Londýně.

Během 19. století se rychle rozvíjela organizace šachového života. Vzniklo množství šachových klubů, knih a časopisů. Konaly se korespondenční zápasy mezi jednotlivými kluby, například roku 1824 hrál londýnský šachový klub proti edinburskému. Šachové problémy se staly pravidelnou součástí periodik 19. století; mezi jejich významné tvůrce se v té době počítali například Bernhard Horwitz, Josef Kling a Sam Loyd. Roku 1843 vyšlo první z mnoha vydání nejstaršího souhrnného manuálu šachové teorie, *Handbuch des Schachspiels* (*Příručka hry šachové*), který vytvořili němečtí šachoví mistři Paul Rudolf von Bilguer a Tassilo von Heydebrand und der Lasa.

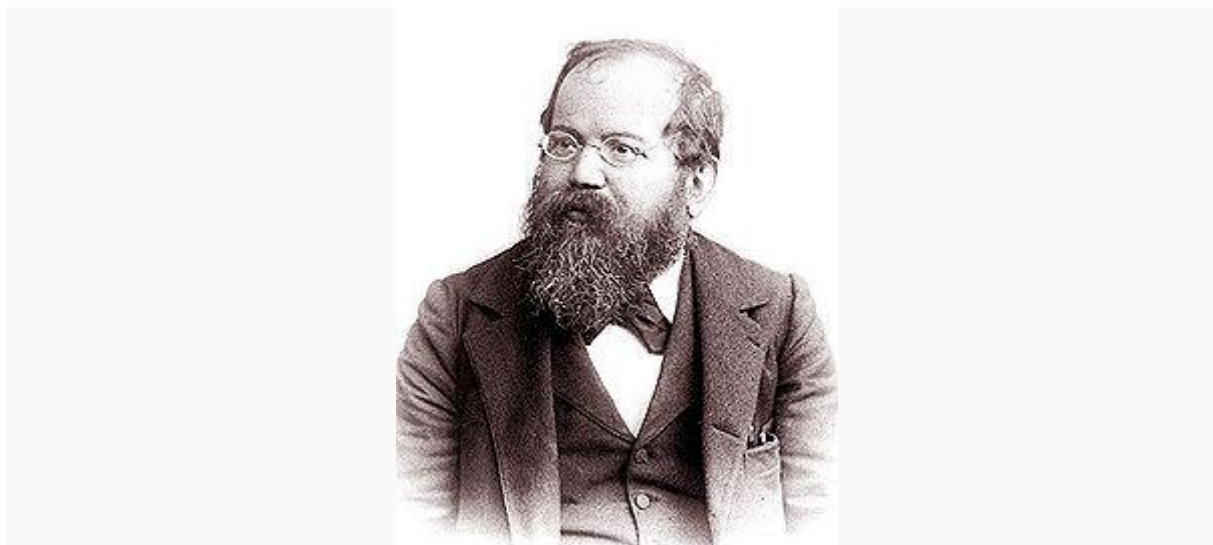
Zrození sportu (1850–1945)



Obr. 6 „Nesmrtelná partie“, Anderssen-Kieseritzky, 1851

První moderní šachový turnaj se konal v Londýně roku 1851 a překvapivě jej vyhrál do té doby málo známý Němec Adolf Anderssen. Anderssen byl oslavován jako nejlepší šachista své doby a jeho líbivý, energický – ale z dnešního hlediska strategicky mělký – útočný styl byl hojně napodobován. Jiskřivé kombinace, jaké obsahuje Anderssenova *Nesmrtelná partie* nebo Morphyho *Operní hra* – obě krátké přátelské partie s mnoha oběťmi – byly považovány za nejvyšší možný vrchol šachového umění.

Hlubší vhled do povahy šachu přišel se dvěma mladšími hráči. Američan Paul Morphy, výjimečné šachové zázračné dítě, během své krátké kariéry mezi roky 1857 a 1863 zvítězil nad všemi důležitými konkurenty včetně Andersseny. Morphyho úspěch byl založen na kombinaci skvělého útočného umění a zdravé strategie; intuitivně chápal, jak má správně připravit útok. Tuto metodu později znovuobjevil a popsal jiný silný mistr a teoretik, pražský rodák Wilhelm Steinitz.



Obr. 7 Wilhelm Steinitz, první mistr světa v šachu

Vedle svých teoretických úspěchů Steinitz založil i další důležitou tradici: jeho triumf v zápase s vůdčím německým mistrem Johannesem Zukertortem roku 1886 se považuje za první oficiální mistrovství světa v šachu a Steinitz za prvního mistra světa. O korunu Steinitze připravil roku 1894 mnohem mladší hráč, německý matematik Emanuel Lasker, který si pak titul udržel 27 let.

„Zázračné dítě z Kuby“, José Raúl Capablanca (mistr světa 1921–1927), který ukončil dominanci německy hovořících šachových mistrů, upřednostňoval jednoduché pozice a koncovky; během osmi let do roku 1924 ho nikdo nedokázal porazit ve vážné partii. Jeho nástupcem byl rusko-francouzský velmistr Alexandr Aljechin, silný útočný hráč, který zemřel roku 1946 jako jediný mistr světa, jenž si titul zachoval až do smrti. Ztratil ho ovšem na krátkou dobu dvou let 1935–1937 ve prospěch Nizozemce Maxe Euweho, v odvjetném zápase ovšem Euweho porazil a titul získal zpět.

Mezi světovými válkami prošla šachová teorie revolucí takzvaného hypermodernismu, zastávaného mistry jako Aaron Nimcovič či Richard Réti. Hypermodernisté popírali jednoduché principy klasické Steinitzovy a Tarraschovy poziční školy: namísto přímého obsazování centra šachovnice pěšci doporučovali bojovat o centrum spíše pomocí jeho napadání figurami z dálky, což umožní snáze zaútočit proti soupeřovým pěšcům v centru.

Od konce 19. století rychle rostl počet každoročně konaných mistrovských turnajů a zápasů. Roku 1914 ruský car Mikuláš II. poprvé formálně udělil titul šachový *velmistr*, a sice pěti finalistům turnaje v Petrohradě (Lasker, Capablanca, Aljechin, Tarrasch a Marshall). Na tuto tradici později navázala *Mezinárodní šachová federace* (Fédération Internationale des Échecs, zkratka FIDE), založená roku 1924 v Paříži. Roku 1927 byl založen titul *mistryně světa* výhradně pro ženy: jeho první držitelkou se stala česko-anglická šachistka Věra Menčíková.



Obr. 8 José Raúl Capablanca (vlevo) a Emanuel Lasker roku 1925

Po roce 1945

Po smrti Aljechina určil nového mistra světa roku 1948 turnaj elitních šachistů organizovaný mezinárodní šachovou federací FIDE, která od té doby zápolení o titul mistra světa řídila. Vítěz Michail Botvinnik zahájil éru sovětské převahy v šachovém světě. Až do zániku Sovětského svazu se mistrem světa stal pouze jediný nesovětský šachista, Američan Robert J. Fischer (v letech 1972–1975).

Předválečný neformální systém bojů znamenal, že sám mistr světa rozhodoval, s kým bude hrát, a vyzyvatel byl nucen zajistit organizační náklady a cenový fond. FIDE vytvořila nový systém kvalifikačních turnajů a zápasů. Nejsilnější šachisté světa byli nasazeni do *mezipásmových turnajů*, kde se střetli s vítězi *pásmových turnajů*. Ti, kdo se umístili na předních místech v mezipásmových turnajích, pak postoupili do *turnaje kandidátů*, což býval nejdříve dvoukolový turnaj každý s každým, později řada zápasů hraných vylučovacím systémem. Vítěz turnaje kandidátů pak získal právo vyzvat mistra světa k zápasu o titul. Pokud byl mistr světa poražen, míval zprvu právo odvetu o rok později. Celý systém fungoval s tříročním cyklem.

Botvinnik se účastnil zápasů o titul mistra světa 15 let; v letech 1951 a 1954 ho obhájil. Roku 1957 ho porazil Vasilij Smyslov, ale Botvinnik titul za rok v odvetě získal zpět. Roku 1960 zvítězil lotyšský génus Michail Tal, fenomenální taktik a útočník. Botvinnik však Tala o rok později v odvetě opět zdolal.

Poté FIDE právo odvety zrušila a příští mistr světa, Armén Tigran Petrosjan, génus obrany a silný poziční hráč, se udržel po dva cykly, 1963–1969. Jeho nástupce, Rus Boris Spasskij (mistr světa 1969–1972) byl univerzálním šachistou schopným vítězit jak čistě pozičně, tak i pomocí ostrého taktického stylu.

Na mistrovství světa v roce 1972 vystoupil první nesovětský finalista od konce války, Američan Robert J. Fischer, který rozdrtil své oponenty v turnaji kandidátů neslýchaným rozdílem a jasně vyhrál i titul mistra světa. Roku 1975 však Fischer odmítl obhajovat titul proti vyzyvateli, mladému sovětskému velmistru Anatoliji Karpovovi, protože FIDE nesplnila jeho požadavky, a tak byl Karpov prohlášen mistrem světa bez boje. Svůj titul Karpov dvakrát obhájil proti Viktoru Korčnému a až do poloviny 80. let dominoval šachovému životu sérií skvělých turnajových vítězství.

Karpovovu nadvládu nakonec skončil roku 1985 mladý Kavkazan Garri Kasparov. Karpov a Kasparov mezi roky 1984 a 1990 svedli celkem pět zápasů o titul, ale Karpov už ztracený titul nikdy nezískal zpět. Kasparov pak byl nejúspěšnějším světovým šachistou až do ukončení své závodní kariéry v roce 2005; je držitelem rekordu jak ve výšce ratingu Elo, tak v počtu období, kdy byl jedničkou světového žebříčku.



Obr. 9 Současný mistr světa Viswanathan Anand

Roku 1993 se Kasparov a Nigel Short rozešli s FIDE, zorganizovali svůj vlastní zápas a založili konkurenční *Asociaci šachových profesionálů* (Professional Chess Association, zkratka PCA). Až do roku 2006

pak existovali paralelně dva mistři světa a dva šampionáty. *Mistr světa PCA* (či „klasický“ mistr světa), pokračovatel steinitzovské tradice, v níž mistr světa hraje s vyzyvatelem zápas (řadu mnoha šachových partií), a *mistr světa FIDE*, který svůj titul získával v rámci nového formátu turnajů. Kasparov ztratil svůj klasický titul roku 2000, kdy ho v zápase porazil Rus Vladimir Kramnik.

Ke sjednocení obou titulů došlo roku 2006, kdy Kramnik v zápase konaném pod záštitou FIDE porazil tehdejšího mistra světa FIDE Veselina Topalova a stal se jediným a nezpochybnovaným mistrem světa v šachu. V září roku 2007 se jeho nástupcem stal Ind Viswanathan Anand, vítěz turnaje osmi hráčů v Mexiku.

Současný (od roku 2013) mistr světa je Nor Magnus Carlsen.

České a československé území

První zmínka o šachu na českém území je v latinsky psané *svatovojtěšské legendě* z poloviny 12. stol., prvním česky psaným dílem o šachu jsou Štítného *Kniežky o šašiech*, které zachycují tehdejší znalosti o dějinách šachu a vysvětlují tahy jednotlivých figur a jejich symboliku.

Mezi české panovníky, kteří rádi hráli šachy, patří Přemysl Otakar I., Jan Lucemburský, Jiří z Poděbrad a Vladislav Jagellonský. Velmi dobrým šachistou byl i Tomáš Garrigue Masaryk (známý je jeho zápas na tři vítězství s Lvem Nikolajevičem Tolstým, v němž Masaryk zvítězil 3 : 1). K velkým obdivovatelům šachové hry patřil také Jan Amos Komenský, s oblibou ji hrával též jeho přítel malíř Rembrandt van Rijn.

Moderní šachový život na českém území vznikl v polovině 19. století, nejdříve šachová skladba; úloháři zde v 80. letech 19. století vytvořili takzvanou *českou školu úlohovou*, stylově odlišnou od *staroněmecké školy*. Prvním šachovým spolkem byl pražský *Prager Schachklub* (1867), první sjezd šachistů se konal roku 1872 v Praze a první významnější český klub, *Český spolek šachovní*, vznikl roku 1884, kdy také na krátkou dobu začal vycházet první český šachový časopis *Šach-Mat*. Nejlepším českým šachistou před první světovou válkou byl Oldřich Duras, který byl později jmenován jako první Čech velmistrem. *Ústřední jednota českých šachistů*, zprvu sdružující pět klubů s 200 členy, vznikla roku 1905. Velké mezinárodní turnaje se začaly v českých zemích pořádat v první dekádě 20. století (Karlovy Vary 1907 a 1911, Praha 1908).

V samostatné ČSR se šachový život dále rozvíjel. Byla uspořádána řada velkých turnajů, Československo reprezentovali například Richard Réti nebo Salo Flohr. *Ústřední jednota českých šachistů* se roku 1924 stala zakládajícím členem Mezinárodní šachové federace FIDE. Československé družstvo vyhrálo první, ještě neoficiální šachovou olympiádu v Paříži 1924, druhé místo na olympiádě získalo v letech 1933 a 1982, třetí bylo roku 1931, kdy se olympiáda konala v Praze v paláci U Nováků. Věra Menčíková se stala první a dlouholetou ženskou mistryní světa. Od roku 1927 vychází časopis *Československý šach* (za války pod jménem *Šach*).

Druhá světová válka a následné převzetí moci komunisty sice neznamenala pro šachy úplnou katastrofu, i nadále se konalo mnoho zajímavých turnajů a zápasů a český šach si udržoval vysokou úroveň. Přesto však mnozí šachisté zahynuli následkem války (Věra Menčíková), byli zavražděni nacisty (Karel Treybal) nebo

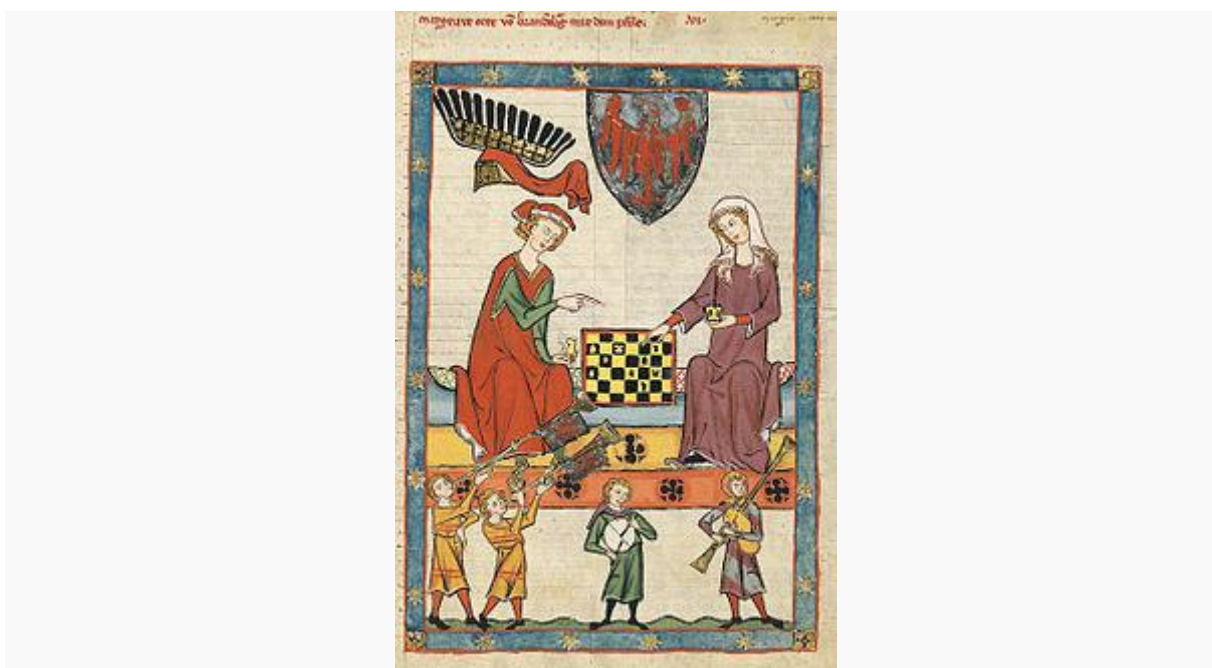
emigrovali (Luděk Pachman, Vlastimil Hort). Po válce československé družstvo dvakrát vybojovalo titul vysokoškolských mistrů světa (1954 a 1963) a čeští korespondenční šachisté dvakrát vyhráli svoji šachovou olympiádu (1955 a 1968). Miroslav Filip se dvakrát účastnil turnaje kandidátů o titul mistra světa.

V současnosti řídí český šachový život Šachový svaz České republiky. Nejsilnějším českým šachistou je David Navara, který byl na jaře 2007 čtrnáctým hráčem světového žebříčku.

Místo v kultuře

Středověk

Šachy a jejich pomalejší předchůdce šatrandž (kterému se tehdy ovšem v Evropě říkalo rovněž šachy) byly ve středověku a renesanci součástí šlechtické kultury; byly používány pro výuku válečné strategie a nazývány „královskou hrou“. Mezi šlechtou byly považovány za jedno ze sedmera umění, které by měl ovládnout každý dospívající rytíř (vedle plavání, veršování, jízdy na koni, střelby z kuše, šermu a lovu). Nádherné šachové soupravy používané aristokracií té doby jsou většinou už ztraceny, ale některé ze zbývajících kusů, jako jsou *Šachové figurky z ostrova Lewis* z 12. století, vykazují vysokou uměleckou hodnotu.



Obr. 10 Šlechtici při šachové hře, Německo, asi 1320

Zároveň byly v té době šachy často používány jako základna kázání o morálce. Příkladem je *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludo scacchorum* (*Kniha lidských mravů a povinností šlechty neboli o hře v šachy*), sepsaná italským dominikánem Jacobem de Cessolis kolem roku 1300. Tato populární práce byla přeložena či adaptována do mnoha jazyků a poprvé vydána tiskem již roku 1473 v Utrechtu. Mimo jiné ovlivnila Tomáše Štítného ze Štítného, který na jejím půdorysu napsal své *Kniežky o šašiech*. Cessolis a jeho následovníci používají šachové figurky jako metafory pro různé vrstvy lidské společnosti a odvozují jejich povinnosti z pravidel šachové hry nebo z vizuální podoby figur.

Na druhou stranu však mnohde politické a náboženské autority šachy zakazovaly jako projev nemravnosti či hráčské vášně. Například Jan Hus prý šachy hrával v mládí, později se ale stal jejich odpůrcem, neboť se domníval, že se tím promarní spousta času, který by člověk mohl strávit v trpělivé práci nebo modlitbách;

rovněž mu vadilo, že šachy mohou vyvolat špatné pocity vůči protivníkovi. Hraní šachu, ale především karetních her, kritizoval také Petr Chelčický.

Ve středověku byly šachy známy i v kruzích kleriků, studentů a obchodníků, a vstoupily tak do tehdejší lidové kultury. Příkladem je 209. píseň sbírky *Carmina Burana* ze 13. století, začínající jmény šachových figur *Roch, pedites, regina...*

Odedávna se šachové prvky používají pro svou dekorativnost také ve výtvarném a užitém umění. Příkladem může být šachovaná orlice na moravském zemském znaku. O všeobecné oblibě šachů ve středověku svědčí také fakt, že už v 15. století přešel výraz *šachovaný* jako vzor látky do soukenické terminologie. Slovo *šašek* vzniklo právě jako označení muže, nosícího pestře šachované oblečení.

Moderní



Obr. 11 Hráči šachu, Honoré Daumier, 1863

Osvícenství se šachy jeví především jako způsob, jak rozvíjet sebe sama. Benjamin Franklin napsal v článku *The Morals of Chess* (*Morálka šachů*, 1750):

Šachová hra není pouze zábavou zahalečů; její pomocí lze získat nebo posílit několik velmi cenných schopností mysli, které se pak stanou návyky použitelnými při každé příležitosti. Vždyť život je druh šachů, v němž často máme získávat body, soupeřit proti konkurentům a protivníkům a v němž nastává široká škála dobrých i špatných událostí, jež jsou do jisté míry následky lidské prozíravosti nebo jejího nedostatku. Hraním šachů se tedy můžeme naučit:

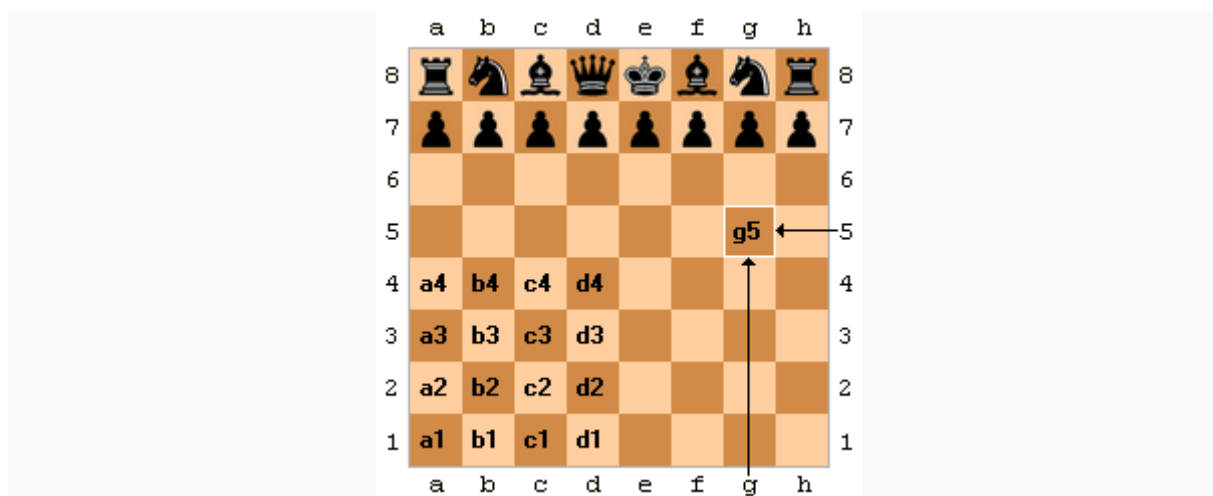
1. *Předvídavosti, jež hledí do blízké budoucnosti a zvažuje následky, jaké může přinést nějaká akce...*
2. *Pozornosti, jež zkoumá celou šachovnici čili scénu akce: vzájemný poměr několika figur a jejich situaci...*
3. *Opatrnosti, nevykonávat tahy zbrkle...*

S podobnými nadějemi se šachům dnes učí děti ve školách celého světa a používají se v armádách jako mentální trénink pro kadety a důstojníky.

Šachy navíc jsou často zobrazovány v umění, například jako metafora boje dvou stran, jako symbol chladné logiky anebo – v duchu středověkých moralistů – jako alegorie života společnosti. Významná díla, v nichž šach hraje klíčovou roli, sahají od *Za zrcadlem* Lewise Carrola až po *Královskou hru* Stefana Zweiga či *Lužinovu obranu* Vladimira Nabokova (který skládal šachové úlohy a v knize *Poems and Problems* je kombinoval se svými básněmi). *Sedmá pečeť* Ingmara Bergmana proslula existenciální metaforou rytíře hrajícího šachy se smrtí.

Šachy se často vyskytují i v populární kultuře. Například Harry Potter J. K. Rowlingové hraje *čarodějné šachy*, zatímco hrdinové seriálu *Star Trek* dávají přednost *třídimenzionálním šachům* a šachy s počítačem hraje i kosmonaut letící k Jupiteru v Kubrickově filmu *2001: Vesmírná odysea*.

Šachová notace



Obr. 12 Algebraická šachová notace: název pole se skládá z názvu sloupce a názvu řady

V minulosti se používalo několik způsobů, jak zaznamenávat průběh šachové hry, dnes se však používá téměř výhradně (krátká) *algebraická šachová notace*, kterou v Evropě rozšířil syrský šachový teoretik Philipp Stamma v 18. století. Pole na šachovnici se v ní označují průsečíkem *sloupce* (označovaného písmeny *a* až *h*) a *řady* (označované čísly 1 až 8).

Popis jednoho tahu sestává z pořadového čísla tahu, označení typu kamene, kterým bylo taženo, a pole, na které bylo taženo. Tahy se číslují od jedničky tak, že stejné číslo označuje tah bílého i následující tah černého. Pole, ze kterého kámen táhl, se neuvádí. Pouze v případě, že by ho nebylo možné jednoznačně určit, se za označením druhu kamene napíše označení výchozího sloupce nebo řady. Figury se značí počátečním písmenem: **K** je král, **D** dáma, **V** věž, **S** střílec a **J** jezdec. U pěšců se však označení nepíše, pouze pokud je např. v komentáři či popisu pozice potřeba označit pěšce, používá se malé písmeno **p**. Místo počátečních písem lze používat i grafické symboly figur.

Při brání se mezi označení figury a cílové pole vkládá symbol **x**; bere-li pěšec, namísto označení figury se použije označení sloupce, na kterém pěšec stál před bráním. Rošáda se značí symbolem **0-0** (tzv. *malá rošáda*, rošáda s věží h1 nebo h8) nebo **0-0-0** (tzv. *velká rošáda*, rošáda s věží a1 nebo a8). Při brání mimochodem se jako cílové pole použije to, na které se pěšec skutečně přesunul; za tah lze připsat *e. p.* (*en passant*). Pokud tah šachuje soupeřova krále, přidává se za něj symbol **+**. Pokud je tah matem, používá se symbol **++** nebo **#**. Proměna pěšce se označuje tak, že se za pole proměny přepíše zkratka figury, na niž se pěšec proměnil, např. d8D. Nabídka remízy se někdy označuje symbolem **=**. Výsledek partie se zapisuje jako **1-0** (vyhrál bílý), **½-½** (remíza), **0-1** (vyhrál černý) nebo ***** (neznámý či neurčený).

Zápis smí obsahovat i komentáře, často vyjadřované zavedenými značkami a symboly. Nejčastěji jsou používány značky: **!** pro silný tah, **!!** pro velice silný tah, **?** pro slabý tah, **??** pro hrubou chybu, **?!** pro pochybný nebo **!?** pro překvapivý, ale riskantní tah apod. Hráč zaznamenávající svoji turnajovou partii ovšem

nesmí komentáře k tahům připisovat během hry. Pravidla pro zápis partie a používání notace jsou součástí oficiálních pravidel FIDE.

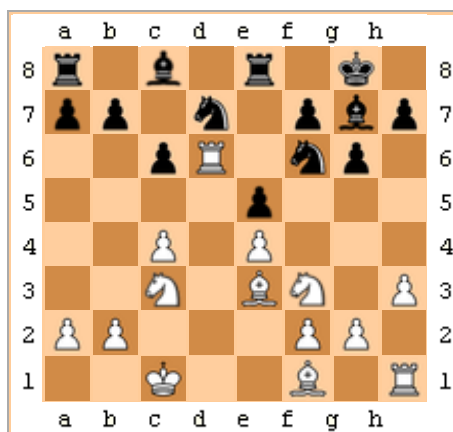
Příklad zápisu jednoduché léčky zvané ovčácký mat:

1. e4 e5
2. Dh5?! Jc6
3. Sc4 Jf6??
4. Dxf7# 1-0

Strategie a taktika

Šachová strategie znamená stanovování a dosahování dlouhodobých cílů během partie – například jak umístit jednotlivé kameny – zatímco taktika se soustřeďuje na bezprostřední manévry. Obě stránky šachového myšlení však nelze od sebe zcela oddělit, protože strategických cílů se většinou dosahuje pomocí taktických manévru a naopak taktické příležitosti jsou připravovány předchozí správnou strategií hry.

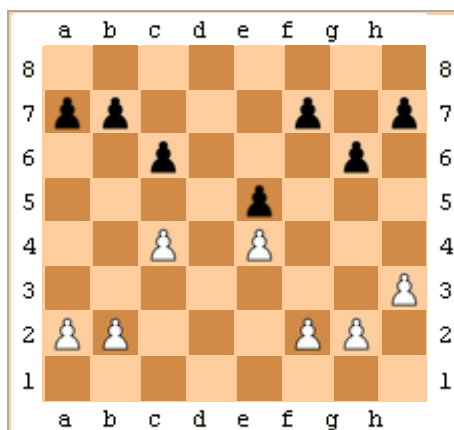
Na základě odlišných strategických a taktických charakteristik se šachová partie dělí do tří fází: *zahájení*, obvykle prvních 10 až 25 tahů, během něhož hráči rozestavují své armády a připravují scénu následující bitvy; *střední hra*, rozvinutá fáze partie; a *koncovka*, kdy již zmizela většina kamenů ze šachovnice a králové se aktivně zapojují do zápasu.



Obr. 13 Šachová pozice (Tarrasch–Euwe, 1922)...

Principy strategie

Šachová strategie se zabývá hodnocením šachových pozic a stanovováním cílů a dlouhodobých plánů budoucí hry. Hodnotu pozice určuje hodnota kamenů na šachovnici, pěšcová struktura pozice, bezpečnost králů, ovládání prostoru šachovnice a zejména ovládání klíčových polí a skupin polí (např. diagonál, otevřených sloupců, černých či bílých polí).



Obr. 14 ...a její pěšcová struktura („Rauzerova formace“)

Nejzákladnějším úkolem je spočítat celkovou hodnotu kamenů na obou stranách. Bodové hodnoty jsou založeny na zkušenosti; obvykle se pěšci počítají po jednom bodu, střelci a jezdcí po třech bodech, věže po pěti bodech (rozdíl hodnot mezi věží a střelcem či jezdcem se označuje jako *kvalita*) a dámy kolem devíti bodů. Hodnota krále je sice absolutní, protože s jeho pádem končí partie, ale pro koncovku se jeho bojová hodnota rovná zhruba čtyřem bodům. Tyto základní body se pak modifikují dalšími faktory, jako je *umístění kamenů* (například postoupivší pěšci jsou obvykle cennější než pěšci ve výchozím postavení), *koordinace mezi kameny* (například dvojice střelců koordinuje obvykle lépe než dvojice střelec a jezdec) či *typ pozice* (jezdci jsou obecně lepší v uzavřených pozicích s mnoha pěšci, zatímco střelci se lépe uplatní v otevřených pozicích).

Dalším důležitým faktorem při hodnocení šachové pozice je její *pěšcová struktura* (někdy zvaná *pěšcová kostra*), čili konfigurace pěšců na šachovnici. Protože pěšci jsou nejméně pohyblivé kameny, je pěšcová struktura poměrně stabilní a výrazně předurčuje strategickou povahu pozice. Slabiny v pěšcové struktuře, jako jsou *izolovaní pěšci* (bez pěšců vlastní barvy na sousedních sloupcích), *zdvojení pěšci* (dva pěšci stejné barvy na jednom slupci) nebo *opoždění pěšci* (zaostávající za ostatními pěšci na sousedních sloupcích), bývají obvykle dlouhodobé nebo dokonce trvalé povahy. Proto je třeba se jejich vytvoření bránit, pokud nejsou kompenzovány jinou výhodou, například možností zahájit útok.

Principy taktiky



Obr. 15 Taktická úloha z Lucenovy knihy z roku 1497

Šachová taktika se obvykle soustřeďuje na krátkodobé akce – tak krátkodobé, že mohou být předem propočítány lidským hráčem nebo počítačem. Hloubka kalkulace přitom ovšem závisí na hráčových schopnostech nebo rychlosti procesoru, ale také na charakteru pozice: v klidných pozicích s mnoha možnostmi na obou stranách není hlubší kalkulace možná, zatímco „taktické“ pozice s omezeným počtem vynucených („forsírovaných“) variant umožňují propočítávat velmi dlouhé posloupnosti tahů.

Prosté jedno tahové či dvou tahové taktické akce, jako hrozby, výměny materiálu, dvojité útoky atd., mohou být kombinovány do složitějších *variant*, taktických manévřů, často z jedné či obou stran vynucených. Teoretici popsali mnoho elementárních taktických metod a typických manévřů, například *vazbu* (omezení pohybu soupeřova kamene tak, že jeho odtah by znamenal ohrožení jiného soupeřova kamene), *vidličky* (*dvojitý úder*, kdy jedna figura vytváří současně dvě hrozby, přičemž nelze odvrátit obě zároveň), *oběť* (tah, kterým hráč soupeři vědomě nabízí možnost získat materiální výhodu, přičemž chce za obětovaný materiál získat výhodu jiného druhu, například útok) a jiné.

Vynucená varianta spojená s obětí a obvykle vyústějící v hmatatelný zisk se nazývá *kombinace*. Zajímavé a překvapivé kombinace – jako je ta z Nesmrtelné partie – jsou vnímány jako krásné a jsou předmětem studia a obdivu šachistů. Hledání kombinací je také běžným typem šachové úlohy zaměřené na rozvoj schopností hráče.

Soutěžní hra

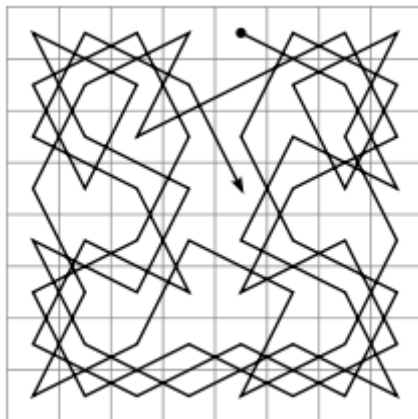
Na světě zná pravidla šachů odhadem 605 milionů lidí, z nichž 7,5 milionů je členy národních šachových federací, existujících ve 160 zemích světa. Šachy tak patří mezi nejpobulárnější sporty vřbec.

Soudobý řach je organizovaný sport s mezinárodními i národními soutěžemi jednotlivců i družstev, amatérskými i profesionálními. Větřina zemí má své národní řachové organizace jako například řachový svaz České republiky, a ty sdružuje Mezinárodní řachová federace (FIDE). FIDE mimo jiné schvaluje oficiální pravidla řachu, udržuje mezinárodní řebříčky hráčů, uděluje mezinárodní řachové tituly, garantuje mistrovství světa v řachu a řachové olympiády.

Pro sestavování řebříčků hráčů se v řachu používá takzvaný rating Elo, jehož autorem byl Arpad Elo. Jde o statistický systém vycházející z předpokladu, že výsledek partie je náhodná veličina závislá na poměru sil mezi soupeři. Elo navrhl způsob, jak z výsledků partií v turnajích zpětně odhadnout sílu hráčů, a jeho systém byl roku 1960 přijat řachovou federací USA. Protože byl spravedlivější a přesnější než dosavadní systémy, rychle se rozšířil a roku 1970 ho začala využívat FIDE. Dnes je používán i pro jiné sporty než řachy.

Nejlepší řachistům uděluje Mezinárodní řachová federace doživotní *tituly*. Nejprestižnějším titulem je *mezinárodní velmistr* (zkráceně velmistr, VM nebo podle angličtiny IGM či GM, *International Grandmaster*), udělovaný hráčům, kteří dosáhli potřebného počtu vynikajících výkonů v mezinárodních turnajích (tzv. „splnili normy“) a navíc dosáhli ratingu Elo alespoň 2500. Dalšími tituly s méně náročnými podmínkami jsou *mezinárodní mistr*, *mistr FIDE* a *kandidát mistra*. Existují i paralelní ženské tituly, například *ženská mezinárodní velmistryně* (WGM). Národní řachové federace navíc mohou svým členům udělovat i další čestné tituly a výkonnostní třídy podle místních zvyklostí. V České republice jsou to: mistr / mistryně – kandidát mistra / kandidátka mistryně – I. výkonnostní třída (VT) – II. VT – III. VT – IV. VT.

Matematika a počítače



Obr. 16 Jezdcova procházka, úloha, kterou se zabývali například Euler, de Moivre a Vandermonde

Šachy jsou zajímavé i z hlediska matematiky. Už stovky let jsou známy mnohé kombinatorické a topologické problémy s nimi spojené. Ernst Zermelo je v roce 1913 použil jako oporu své teorie herních strategií, která je považována za jednu z předchůdkyň moderní teorie her.

Počet přípustných pozic v šachu se odhaduje mezi 1043 a 1050, přičemž složitost herního stromu je přibližně 10123, hodnota označovaná jako Shannonovo číslo. V typické herní pozici je k dispozici třicet až čtyřicet možných tahů, ale také nemusí existovat žádné (v případě patu nebo matu) a maximálně jich může být až 218.

Nejdůležitějším matematickým problémem šachu bylo vytvořit algoritmus hrající šachy. Idea stroje hrajícího šachy vznikla už v 18. století; kolem roku 1769 se proslavil automat hrající šachy zvaný *Tu-rek*, který však byl později odhalen jako podvod. Vážné pokusy založené na automatizační technice jako *El Ajedrecista* byly příliš složité a omezené, než aby mohly být užitečné.

Od vzniku digitálních počítačů v padesátých letech 20. století vytvářeli šachoví nadšenci a vědci stále dokonalejší šachové programy a šachové stroje. Průlomový článek o počítačovém šachu *Programming a Computer for Playing Chess (Programování počítačů hrajících šachy)* uveřejnil v roce 1950 Claude Shannon. Píše v něm:

Je ideální začít se šachovým strojem, protože (1) problém je jasně definován jak co do povolených operací (tahy), tak co do konečného cíle (mat); (2) není ani tak jednoduchý aby byl triviální, ani příliš složitý pro uspokojivé řešení; (3) obecně se má za to, že šachy vyžadují pro dobrou hru „myšlení“; řešení tohoto problému nás buď donutí připustit existenci mechanizovaného myšlení anebo dále ome-

zit náš koncept „myšlení“; (4) diskrétní struktura šachu dobře odpovídá digitální povaze moderních počítačů.



Obr. 17 Šachový počítač z roku 1992

Americká *Asociace pro výpočetní techniku* (Association for Computing Machinery, ACM) pořádala v září 1970 první velký šachový turnaj pro počítače, v němž zvítězil *CHESS 3.0*, šachový program z Northwestern University. Zatímco nejdříve byly šachové programy považovány za pouhé kuriozity, nyní jsou nejlepší z nich, například *Rybka* nebo *Hydra*, mimořádně silnými hráči. Už v roce 1997 prohrál Garri Kasparov, tehdy první hráč světového šachového žebříčku, zápas proti šachovému počítači firmy IBM, neformálně nazývanému *Deep Blue*. Z hlediska teorie umělé inteligence však jsou šachové programy relativně jednoduché: v zásadě prozkoumávají obrovské počty potenciálních budoucích tahů obou hráčů a na vznikající pozice aplikují vhodnou ohodnocovací funkci (pomocí algoritmu mini-max).

Počítače se svými obrovskými databázemi mistrovských partií a mimořádnou analytickou schopností dnes pomáhají lidským hráčům se šachy učit a připravovat se na zápasy. Internetové šachové servery umožňují lidem nacházet partnery z celého světa a hrát s nimi. Přítomnost počítačů a moderních komunikačních prostředků také nastolila nebezpečí podvádění během hry, analogické dopingů v jiných sportech. Známým příkladem byla kontroverze během mistrovství světa 2006, kdy bylo vysloveno podezření, že jeden z hráčů používá nedovolenou elektronickou podporu na toaletě.

Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Šachy>

Obsah

Šachy	2
Terminologie a pravidla	3
Dějiny	7
Předchůdci	7
Počátky moderní hry (1450–1850)	7
Zrození sportu (1850–1945)	9
Po roce 1945	10
České a československé území	12
Místo v kultuře	14
Středověk	14
Moderní	15
Šachová notace	17
Strategie a taktika	19
Principy strategie	19
Principy taktiky	21
Soutěžní hra	22
Matematika a počítače	23
Seznam obrázků	26

Seznam obrázků

Obr. 1	Běžný vzhled šachových kamenů: zleva král, dáma, střelec, věž, jezdec, pěšec	2
Obr. 2	Výchozí (základní) postavení	4
Obr. 3	Dva králové a dvě dámy z šachových figurek z ostrova Lewis, 12. stol., Britské muzeum....	5
Obr. 4	Křesťan a Arab hrají šatrandž.....	7
Obr. 5	François-André Danican Philidor, francouzský šachový mistr 18. století	8
Obr. 6	„Nesmrtelná partie“, Anderssen-Kieseritzky, 1851	9
Obr. 7	Wilhelm Steinitz, první mistr světa v šachu.....	9
Obr. 8	José Raúl Capablanca (vlevo) a Emanuel Lasker roku 1925	10
Obr. 9	Současný mistr světa Viswanathan Anand.....	11
Obr. 10	Šlechtici při šachové hře, Německo, asi 1320.....	14
Obr. 11	Hráči šachu, Honoré Daumier, 1863	15
Obr. 12	Algebraická šachová notace: název pole se skládá z názvu sloupce a názvu řady.....	17
Obr. 13	Šachová pozice (Tarrasch–Euwe, 1922)... ..	19
Obr. 14	...a její pěšcová struktura („Rauzerova formace“).....	20
Obr. 15	Taktická úloha z Lucenovy knihy z roku 1497	21
Obr. 16	Jezdcova procházka, úloha, kterou se zabývali například Euler, de Moivre a Vandermonde 23	
Obr. 17	Šachový počítač z roku 1992.....	24