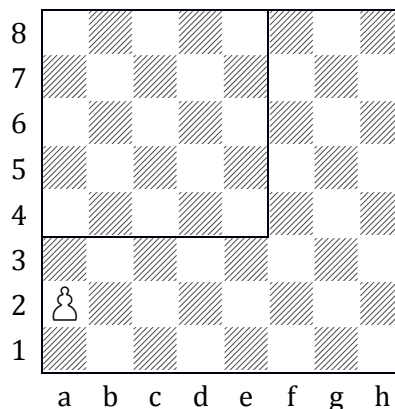
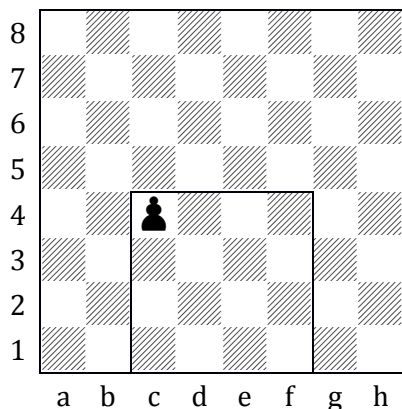


Král a pěšec proti králi

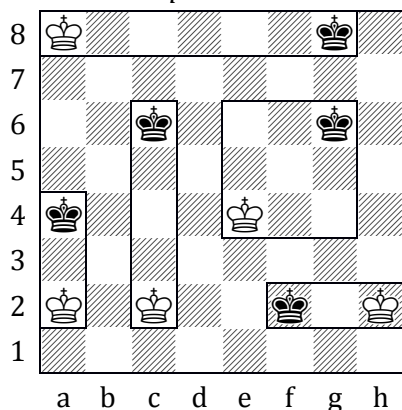
Máme-li krále a jednoho pěšce proti samotnému králi, nabízí se nám otázka, může-li král slabší strany soupeřova pěšce zastavit a partii remizovat či ne? Nemusíme však každou pozici složitě počítat, známe-li pravidlo čtverce, opozici a kritická pole pěšce, víme správnou odpověď hned.

Pravidlo čtverce

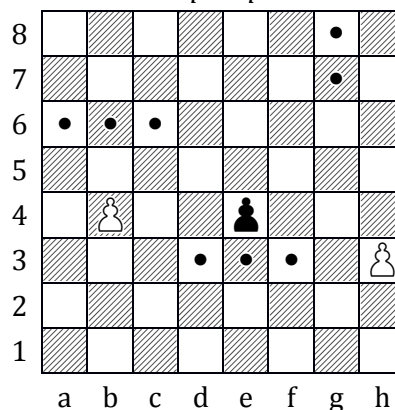


Pravidlo čtverce nám říká, že **může-li vstoupit král slabší strany do čtverce pěšce, potom tohoto pěšce zastaví**. Nemůže-li král vstoupit do tohoto čtverce, pěšec projde na pole proměny. Čtverec je ohraničen polem, na kterém pěšec stojí a polem proměny. Stojí-li pěšec v základním postavení, pak tento čtverec začíná 2 pole před pěšcem – tedy na 4. řadě u bílého či 5. řadě u černého pěšce, jelikož pěšec smí ze základního postavení postoupit prvním tahem o dvě pole.

Opozice



Kritická pole pěšce



Opozice je důležitá nejen v pěšcových koncovkách, dobře si ji tedy zapamatujeme. Jde o **postavení králů proti sobě na polích stejné barvy tak, že mezi nimi je vždy lichý počet polí**. Kdo v takovémto postavení není na tahu, drží opozici a má většinou i rozhodující převahu. Výjimku tvoří pouze pozice, v které může pěšec vstoupit na 2. či 7. řadu bez šachu – potom vyhrává silnější strana vždy.

Kritická pole pěšce jsou pole před pěšcem, která když silnější strana obsadí svým králem, tak pěšec již snadno projde na pole proměny. Kritická pole pěšce tvoří:

- pro krajní (věžové) pěšce – 2 pole na sloupci „b“ či „g“ – {b1, b2}, {b7, b8}, {g1, g2}, {g7, g8},
- pro ostatní pěšce – 3 pole v řadě před pěšcem – pole na sloupci před pěšcem a jedno pole z každé strany na sousedním sloupci, které dále ještě rozlišujeme podle toho, kde pěšec stojí:
 - je-li pěšec **na vlastní polovině šachovnice**, jsou to pole **na 2. řadě před pěšcem**,
 - je-li pěšec **za vlastní polovinou šachovnice**, jsou to pole **na řadě před pěšcem**.