A-16356

Sundeksemplar
26.III.42

PAUL KERES

MALE-KOOL

I



PAUL KERES

MALEKOOL

I osa

Algõpetus ja avanguteooria I

RK
„PEDAGOOGILINE KIRJANDUS"
TARTU, 1947

Bibliotheca
Universitatis
Tartuensis
1947: 0291

12628
A-16356

Sissejuhatus.

Pärast sõja lõppu on toimunud mitmeid tugevaid rahvusvahelisi maleturniire, kus parimate lääne malemeistrite kõrval võistlesid ka mitmed nõukogude maletajad. Mainitagu siinkohal raadiomatše NSVL ja USA ning Suur-Britannia meeskondade vahel, NSVL-USA ja Moskva-Praha matši, turniire Groningenis, Helsingis jm., mis andsid nõukogude maletajaile suurepäraseid võite ja tõstsid nad maailmas esimeste hulka. Lõpliku tunnustuse nõukogude maletasemele andis käesoleval suvel Rahvusvaheline Maleliit (FIDE), määrates kuue maailmameistri-kandidaadi hulka tervelt kolm NSVL esindajat.

Meie maletase on teiste NSVL vabariikidega võrreldes alles suhteliselt madal, mispärast selle tõstmiseks on maletajaskonnal vaja rakendada kõik jõud. Esmajoones on vaja suurendada teadmusi maleteoreetilisel alal, eriti avangute ja lõppmängude osas. Käesolev raamat ongi mõeldud abistajaks selle raske ülesande täitmisel.

Materjali suure ulatuse tõttu on raamat jaotatud mitmesse ossa. Esimene köide sisaldab algõpetuse kõrval analüüse lahtiste avangute kohta. Siin on käsitletud kahe-, kolme- ja neljaratsu-, itaalia, ungari, šoti ja hispaania avangut ning Evans'i gambiiti, kuna järgmistes köidetes analüüsitakse ülejäänud lahtisi, poolkinnisi ja kinnisi avanguid. Nendest uurimustest leiab maletaja avanguteooria kohta üldiselt kõik, mis on praktiliseks maletamiseks vajalik.

Käesoleva köite sisu on jaotatud kahte suurde peaossa: algõpetus ja avanguteooria. Algõpetuse osas tutvustatakse maletajaid

enne avanguteooria juurde asumist veel elementaarsete lõppmängudega, kus üksikute malendite mõjupiirkonnad on selgeimini nähtavad. Alles pärast teatavate kogemuste saavutamist erinevate seisude hindamisel võib õppiv maletaja asuda keerulise avanguteooria uurimisele.

Tähtsama ja kogukama osa raamatu sisust moodustavad muidugi avanguteoreetilised uurimused, mis leiavad väga laiaulatuslikku käsitlemist. Siin on toodud mitte ainult tähtsamad variandid erinevaist avanguist, vaid üldse kõik väärtuslik praegusest avanguteooriast. Seetõttu saab maletaja käesoleva teosega käsiraamatu, kust ta võib leida selgitusi kõikide kasutatavate avanguvariantide kohta.

Avanguteoreetilise materjali käsitluses on kasutatud uuelaadset süsteemi, mille sihiks on anda üksikute mänguviiside kohta võimalikult põhjalikke selgitusi. Selleks on loobutud tavalisest kuivast variantide loetelust umbes partiide kommenteerimisega sarnase selgitusmeetodi kasuks. Analüüsides on peaaegu iga käigu juurde toodud selgitavaid kriitilisi märkmeid, kõrvalvariante, praktilisi näiteid jne., mis koos paljude diagrammidega aitavad elustada avanguteoreetilise analüüsi tavalist kuiva pilti ja kergendavad arusaamist üksikuist variantidest.

Tähtsamate variantide kohta on raamatu lõpus toodud konspektiivne ülevaade, mis võimaldab tekstist kergesti leida otsitavaid mänguviise. Uuritavate variantide lõpul on tavaliselt toodud juhendeid meistripartiide leidmiseks, kus neid variante on praktiliselt kasutatud. Seetõttu võib maletaja uuritavaid variante jälgida ka kaugemale avangu piiridest.

Raamatu koostamisel on kasutatud peamiselt järgmisi allikaid: G. Löwenfisch, „Sovremennõi debjut", R. Fine, „Modern Chess Openings", M. Euwe, „Theorie der Schaakopeningen", S. Tartakover, „Die hypermoderne Schachpartie", ja P. R. Bilguer, „Handbuch des Schachspiels".

Tartu, oktoober 1946. *Paul Keres.*

I. Malemängu ajaloost

Malemäng on üks praegusaja kultuursemaid mänge, mis on levinud kõikjale ja leidnud üldist tunnustust mängude kuningana; ta on raskeim ja keerulisim senini leiutatud mängudest, mispärast mitmed soovitavad hakata malemängu nimetama mitte enam lihtsalt mänguks, vaid juba omaette teaduseks. On ka tõsi, et malemängu tuntakse praegusajal juba niivõrd põhjalikult, et selle õppimist ei saa enam kõrvutada mõne mängu õppimisega. Üksikute malemängufaaside kohta on teostatud pikki ja laiaulatuslikke uurimusi, mis moodustavad üldist tunnustust leidnud nn. maleteooria. Kirjutused maleteooria kohta täidavad teatavasti mitmeid pakse köiteid ja nendega tutvumiseks on vaja süstemaatilist uurimistööd, nagu mõne teaduse tundmaõppimiseks.

Tekib tahtmatult küsimus, kes on leiutanud säärase keerulise ja äärmiselt raske mängu. Kas on malemäng mõne üksiku geniaalse aju produkt, või moodustab ta kollektiivsete uurimuste põhjal viimistletud ühisloomingu? Või oli malemäng oma algkujul koguni üpris lihtsam ja on alles sajanditepikkusel arenguteel muudetud sääraseks keeruliseks mänguks, nagu me teda praegu tunneme? Kõikide nende küsimuste kohta pole päris kindlaid vastuseid üldse leitud, vaid on mitmesuguste ajalooliste andmete põhjal ainult koostatud eri teooriaid. Ühega neist, mida peetakse üldiselt kõige tõenäolisemaks, tutvume allpool.

Malemängu leiutamise kohta on mitmesuguseid oletusi, kuid ajalooliselt päris kindlad andmed puuduvad. Pole võimalik

täie kindlusega määrata isegi male sünnimaad ega -aega, veel vähem selle leiutaja isikut. Mitmesugused märkmed juhivad aga oletusele, et malemäng on leiutatud VI sajandil Indias; juba siis mängiti 8×8-ruudulisel malelaual samade malenditega ja samas algrivistuses nagu praeguseski males. Muidugi on olemas veelgi vanemaid malega sarnase mängu ürgvorme, aga neist pole võimalik järeldada, et need kuuluvad tingimata just praeguse male eelkäijate hulka. Esimene mäng, mis on malega väga sarnane ja mida seepärast päris julgesti võime lugeda malemängu eelkäijaks, on Vana-Indias laialdaselt levinud mäng „tšaturanga". Malemängu hälliks loetakse seepärast Indiat, kust ta pärslaste ja araablaste juurde edasi rändas ja viimaste kaudu hiljem kandus ka Euroopasse.

Tšaturanga omas aga praeguse malega võrreldes suuri erinevusi, olgugi et malelaud ja malendid ning viimaste algasetus olid samad. Mitme malendi käimisviis oli aga praeguse malega võrreldes täiesti erinev, samuti olid ka mõned malendite nimetused teissugused. Tšaturangas oli tähtsaimaks malendiks kuningas, mille käiguvõimalused olid samad, mis praegugi; ka ratsu oli samaväärne praeguse ratsuga. Lipp seevastu oli, vastupidi praegusele malele, tšaturangas nõrgim malend, olles võimeline liikuma ainult ühe välja võrra piki diagonaale. Oda võis samuti liikuda ainult piki diagonaale, kuid juba kahe välja võrra korraga. Vanker liikus piki horisontaale ja vertikaale, kuid, samuti nagu oda, ainult kahe välja võrra korraga. Etturi kaksiksammu veel ei tuntud, vaid ta võis käia ainult otsejoones ühe välja võrra edasi.

Tšaturanga üheks suurimaks puuduseks oli laialdase tegevusraadiusega malendite puudumine. Kui praeguses males on sääraseiks malendeiks lipp, vanker ja oda, siis tšaturangas oli nende malendite liikumisvõimalus väga piiratud ja kauge mõjupiirkonnaga malendeid polnud üldse olemas. Sellest tingituna oli ka vastase kuninga matistamine äärmiselt raske ülesanne ja polnud paljudel juhtumeil üldse võimalik. Selle pahe kompenseerimiseks oli aga tšaturangas võimalik võita partiid veel teisiti — kas vastase patti asetamisega või kõikide vastase malen-

dite hävitamisega (välja arvatud kuningas). Neist võiduvõimalustest viimast praegune male üldse enam ei tunne, kuna seevastu pati puhul loetakse partii viigiks.

Pärslased võtsid tšaturanga üle samal kujul, nagu eespool kirjeldatud, kuid araablased tegid mängus juba mõningaid parandusi, muutes vankri käigu sarnaseks praeguse male omaga ja andes etturile õiguse löömiseks kõrvale. Etturi kaksiksammu algseisust ei tundnud aga veel ka araablased. Nad nimetasid oma malemängu šatrandš'iks.

Araablaste male valitses Euroopas umbes X sajandi paiku, olles siis saavutanud oma kulminatsioonipunkti. Araablased viisid šatrandši esialgu arvatavasti Hispaaniasse, ühenduses selle vallutamisega VIII sajandil, kust see levis edasi mujale Euroopasse. Nii leiame XI sajandil tõendeid malemängu levimisest Itaalias ja Saksamaal, XII sajandil aga ka juba Inglis- ja Prantsusmaal. Mitmesugused andmed näitavad, et malemäng oli suuremas osas Euroopast tuntud juba XI sajandil, isegi enne ristisõdu.

Šatrandš püsis võrdlemisi kaua muutumatuna. Alles XIII sajandil tegi Lombardia munk Jacobus de Cessolis malendite käimisviisis mõningaid parandusi, andes ühtlasi välja raamatu, milles leidus muu seas ka maleõpetus. Säärast sammu õigustas malemängu suur populaarsus tol ajal, sest maletamisoskus kuulus koguni daamide üldhariduse hulka. Cessolis'e parandused polnud aga eriti olulised ega muutnud palju šatrandši ilmet. Ainult etturile anti õigus kaksiksammuks algseisust. Olulisemaid parandusi tehti 1475. a. Hispaanias, kus muudeti ka lipu ja oda käigud samasuguseks, nagu need on praeguses males. Arvatavasti loodi sel ajal ka löömine *„en passant"* ehk „mööda minnes". Vangerdus toodi mängu veelgi hiljem, kuid täpset aega pole teada.

Sellest võib järeldada, et malemäng tema praegusel kujul võis olla lõplikult välja kujunenud umbes XVI sajandi keskpaiku. Oleks aga ekslik arvata, et see uuendatud malemäng leidis kohe laialdast pooldamist; just vastupidi: vanamoelise male eest võitlejaid leidus küll ja küll. Võitlus mõlemate male-

vormide vahel kestis väga kaua ja alles XIX sajandil, seega ainult umbes 100 aastat tagasi, sai male praegusel kujul täieliku eluõiguse ja üldise tunnustuse.

Lõpuks veel paar sõna uue, reformeeritud male meistreist ja nende uurimustest ning saavutustest. Veel enne, kui malemäng praegusel kujul oli leidnud üldtunnustuse, oli suurel hulgal asjasthuvitatuid, kes selle mängu kallal töötasid, teda lähemalt uurisid ja kes lõpuks lõid aluse praegusele maleteooriale. Iga üksiku uurija teeneil pole ruumipuudusel võimalik peatuda, aga võib nimetada ainult nimesid nagu Ruy Lopez, Selenus, Salvio, Greco, Cunningham, Bertin, Stamma, Philidor, del Rio, Lolli, Ponziani, Allgaier, Sarratt, Lewis, Walker, Macdonnell, Staunton, St. Amant jt., kel kõigil on suuri teeneid malemängu arendamisel selle praegusel kujul.

Alates möödunud sajandi keskpaigast korraldatakse malemeistrite omavahelise paremuse selgitamiseks korrapäraselt suuremaid võistlusi ehk turniire, kuhu koondatakse võimalikult kõik momendi malesuurused. Senini on tähtsamaid turniire mängitud kokku umbes paarsada. Lähemalt nendel peatuda pole materjali piiratuse tõttu võimalik. Kes aga on veidikegi jälginud malesündmusi, see peaks olema tuttav nimedega nagu Morphy, Anderssen, Steinitz, Tšigorin, Tarrasch, Lasker, Pillsbury, Duras, Schlechter, Janowski, Maróczy, Marshall, Rubinstein, Teichmann, Capablanca, Aljechin, Spielmann, Vidmar, Bogoljubov, Réti, Nimzovitš, Tartakover, Euwe, Flohr, Lilienthal, Botvinnik, Reshevsky, Fine, Keres, Smõslov jt. Igaüks neist nimedest kuulub või on kuulunud maailma maleparemikku ja on andnud malemaailmale hulga huvitavaid ning väärtuslikke partiisid, mille alusel osutus võimalikuks eriti avanguteooriat tunduvalt laiendada ja seal tehtud uurimusi põhjalikumaks muuta. Matše maailmameistri tiitlile mängitakse alates 1866. a. ja selle tiitli on võitnud järjekorras Steinitz, Lasker, Capablanca, Aljechin, Euwe ja Aljechin.

II. Malemängu algõpetus

Enne kui asuda malemängu tegelikule õppimisele, peame endale looma kujutluse sellest, millega meil edaspidi tuleb oma ülesande täitmisel tegelda. **Seepärast defineerime esmajoones malepartii mõiste. Malepartii on kahe isiku võistlus 64-väljalisel malelaual kummalgi poolel 16 malendiga üldiste määruste alusel.** Võistlusväljaks on **malelaud,** võistlusvahendeiks aga **malendid.** Et üldse saada kujutlust malemängust ja selle võistlusmeetodeist, selleks on muidugi vaja kõige enne tutvuda nii malelauaga kui ka üksikute malenditega.

1. Malelaud.

Malelaud kujutab endast suurt, umbes 40 kuni 44 cm pikkuse küljega ruutu, mis on jaotatud 64 vähemaks omavahel võrdseks ruuduks. Neid väikesi ruute nimetatakse malelaua **väljadeks** ehk **väljakuiks.** Parema ülevaate saamiseks on malelaua väljad värvitud vaheldumisi heledaks ja tumedaks, tavaliselt valgeks ja pruuniks. Üldiselt nimetatakse malelaua heledaid välju valgeteks ja tumedaid mustadeks. Ülevaatliku pildi malelauast annab meile diagramm 1.

Mängu alguseks asetatakse malelaud maletajate vahele nii, et kummalegi maletajale jääks vasakule alla must nurgaväli. Diagramm 1 näitab meile ka malelaua õiget asetust.

Nagu ülaltoodust näeme, pole malelaud iseenesest mingi keeruline võistlusväljak, vaid lihtsaim 8×8-ruuduline väli, mille

valmistamine ei tekita mingeid raskusi. Keerulisemaks muutub olukord malendite puhul, kuid sellest edaspidi.



Diagramm 1.

Tavaliselt on vajadus mängitud partiide kirjalikuks ülesmärkimiseks. Selleks otstarbeks on malelaua üksikutele väljadele antud puhtmatemaatilised erinimetused, mis on täiesti selged ja ülevaatlikud. Nende nimetuste loomiseks jaotatakse malelaud 8 **horisontaaliks** ehk **reaks** ja 8 **vertikaaliks** ehk **liiniks,** mis on muidugi omavahel võrdsed ja koosnevad igaüks 8 väljast. Read tähistatakse numbritega 1 kuni 8, suunaga alt üles, liinid aga tähtedega a kuni h, suunaga vasakult paremale. Suunad arvestatakse selle maletaja asukoha järgi, kel on partiis õigus avakäiguks, ehk teiste sõnadega — valged malendid. On selge, et iga malelauaväli asetseb korraga nii ühel real kui ka ühel liinil, ja nimelt nende lõikepunktis. Tähistanud kõik malelaua read ja liinid tähtede ning numbritega, olemegi igale malelaua väljale saavutanud automaatselt erinimetuse. **Liini tähe ja rea numbri kombinatsioon ongi nende lõikepunktis asetseva välja nimetus,** mis leiame esitatuna kõik diagrammil 2.

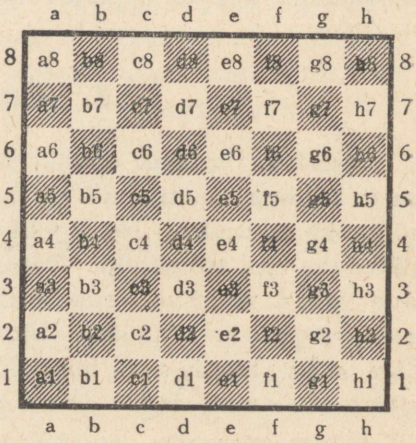


Diagramm 2.

Silmitsedes malelauda veidi tähelepanelikumalt, märkame peale ridade ja liinide veel korrapärast ühendust kõikide valgete, samuti ka kõikide mustade väljade vahel. **Säärast ühes**

kindlas suunas võetud korrapärast valgete või mustade väljade kogumikku nimetatakse diagonaaliks. Kui kõik malelaua read (1., 5., 7. jne.) ja liinid (a, d, g jne.) on oma mõõtmeilt võrdsed, siis diagonaalidel võime otsekohe märgata suuri erinevusi. Nii näiteks sisaldab diagonaal a1—h8 (kõik mustad väljad: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 ja h8) 8 välja, samuti nagu diagonaal h1—a8; seevastu koosneb diagonaal a2—b1 ainult 2, diagonaal e1—h4 aga 4 väljast, jne.

Märgitava partii üldise kirjelduse kergendamiseks on malelaua teatud väljade kogumikele antud veel oma erinimetused, mida võib jälgida diagrammil 2. Kui tõmmata piir 4. ja 5. rea vahele, jaguneb malelaud kaheks võrdseks osaks — **valge ja musta laagriks;** kui tõmmata piir d- ja e-liini vahele, jaguneb malelaud jällegi kaheks võrdseks osaks, **lipu- ja kuningatiivaks.** Seejuures asetseb liputiib valgete malendite juhist vasakul ja kuningatiib paremal. Liputiiva osa valge laagris nimetame valge liputiivaks, osa musta laagris aga musta liputiivaks. Täpselt samuti määrame ka valge ja musta kuningatiiva.

Kõiki malelaua äärtel, s. o. a- ja h-liinil või 1. ja 8. real asetsevaid välju nimetame **ääreväljadeks,** malelaua nurkades asetsevaid äärevälju aga **nurgaväljadeks** (a1, h1, h8 ja a8). Nelja malelaua keskpaigas asetsevat välja, nimelt d4, e4, d5 ja e5, nimetame **tsentraalväljadeks** ehk lihtsalt **tsentriks.** Kõneldes laiendatud tsentrist, mõtleme seejuures tsentraalvälju koos 12 nende kõrval asetseva väljaga.

Seega oleme tutvunud kõikide malelaua juures esinevate eriterminitega ja asume nüüd edasi malendite juurde. Õppijail on aga soovitatav enne põhjalikult tutvuda ülaltoodud nimetustega, sest vastasel korral võib tekkida asjatuid raskusi arusaamisega edaspidisest.

2. Malendid.

Eespooltoodust teame juba, et partii alguses on kummalgi maletajal 16 vastastikku täiesti võrdset malendit, mis üksteisest eraldamise lihtsustamiseks on värvitud tavaliselt valgeks ja mustaks. Malendid moodustavad endast võistlusvahendid ja malepartii võidab see, kes neid oskab malelaual paremini juhtida. Seepärast on edukaks maletamiseks tingimata vajalik põhjalikult tutvuda üksikute malenditega, nende tugevusega, käimisviisiga jne. Mainisime juba, et mängu alguseks saab kumbki pool 16 malendit, üks valged ja teine mustad; nimetame seepärast ka edaspidi valgete malendite juhti lihtsalt **valgeks** ja mustade juhti **mustaks.**

Malepartiis esinevad järgmised malendid:



kokku 16 malendit kokku 16 malendit

Poole kõigist malenditest moodustavad seega etturid. **Viguriteks,** mõnel pool ka **taguriteks,** nimetatakse tavaliselt odasid ja ratsusid, kuna kuninga, lipu ja vankri jaoks pole loodud erinimetust. Sageli tarvitatakse küll ka nende malendite kohta nimetust „vigur", aga enamasti mõeldakse selle nimetusega siiski oda või ratsut. Seevastu sobib nimetus „tagur" kõikidele malenditele peale etturite, järelikult kõikidele algseisus etturite taga seisvatele malenditele.

Malepartii alustamiseks asetatakse kõige enne malelaud õigesti maletajate vahele ja asutakse siis loosimisele, kumb

maletajaist saab valged, kumb mustad malendid. Kui mängitakse järjest rohkem kui üks partii, siis värvid iga partii juures tavaliselt vahelduvad. **Õigus avakäiguks on alati maletajal, kel on valged malendid.**

Loosimise järel asetatakse malendid malelauale nii, nagu on näidatud diagrammil 3. Vaadeldes malendite algseisu, märkame, et kõik etturid on asetatud korrapäraselt 2. ja 7. reale, kuna ülejäänud malendid asetsevad etturite rivi taga mõlemal tiival sümmeetriliselt. Nurgaväljadele asetatakse vankrid, nende kõrvale ratsud, siis odad ning lõpuks kuningas ja lipp. Kuninga ja lipu asukohta on kerge meeles pidada, **sest valge lipp asetseb valgel ja must lipp mustal väljal, kuningad aga vastupidi.**

Kui oleme malelaua ja malendid õigesti kohale asetanud, nagu seda näitab meile diagramm 3, siis võime asuda mängimisele. **Avakäigu teeb, nagu juba tähendatud, valge.** Käigu sooritamiseks võtab valge ühe oma malendeist ja asetab selle mõnele teisele väljale. Selle järel on sunnitud käima must, seega käiakse vaheldumisi. Maletaja on kohustatud oma käigu sooritama teatud aja jooksul, vastasel korral ta kaotab partii (vt. peatükki 8). Malepartiis ei saa seega kunagi tekkida juhtumit, et üks maletajaist kas loobub käigu tegemisest või teeb kaks käiku järjest. Käike sooritatakse vaheldumisi seni, kuni üks maletajaist on partii võitnud.

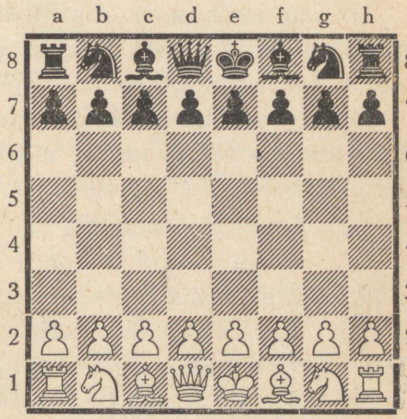


Diagramm 3.

3. Partii märkimine.

Partiide ülesmärkimise vajadust on mainitud juba malelaua kirjelduse puhul, kus ühtlasi leiame ka malelaua üksikute väljade erinimetused (vt. diagrammi 2). Seda vajadust eriti põhjendada on vist üleliigne, sest kuidas võiksime muidu anda kirjalikke selgitusi üksikute malendite või malepartiide kohta. Kuidas võiksime muidu jäädvustada partiisid, mida mängivad omavahel meistrid ja millest algajail on võimalik väga palju õppida? Teoreetiliselt oleks see ju võimalik iga tehtud käigu järel diagrammi tuues, aga see meetod on ilmsesti ebaratsionaalne. Praegu üldiselt tarvitatav märkimisviis on seevastu võrdlemisi lihtne ja täiesti ülevaatlik.

Kogu malepartii ülestähendamiseks on vajalik kirjutada kõik valge ja musta käigud partiis tehtud järjekorras, lisades neile veel mängijate nimed ja partii mängimise aja ning koha. Et kogu partii koosneb üksikutest käikudest, siis on küllaldane, kui tutvume ainult nende märkimisega. Käigu terviklikuks märkimiseks on vaja kirjutada järjekorras järgmised andmed:

1. Käigu järjenumber (1., 2., 3. jne.).
2. Käigu teinud malendi algtäht (K, L, V, O, R), kusjuures etturi käigu puhul jäetakse algtäht E kirjutamata.
3. Väli, kus seisis käigu teinud malend, ja väli, kuhu ta läks. Tavalise käigu puhul ühendatakse nende kahe välja nimetused mõttekriipsuga (—), mõne vastase malendi löömise puhul aga kooloniga (:).

Kui need kolm nimetust toodud järjekorras üles märkida, siis on malelaual tehtud käik täieliku selgusega kirja pandud. Partiis kuuluvad valge ja musta käik koos ühe ja sama numbri alla, mispärast musta käigu ülestähendamisel jäetakse tavaliselt käigu järjenumber märkimata.

Ülaltoodu selgitamiseks paar lühikest näidet käikude märkimisest. Oletame, et valge tegi diagrammseisus 3 avakäiguks kuningaetturiga kaks sammu; selle käigu märgime 1. e2—e4. Kui must vastab sellele sümmeetriliselt, tehes oma kuningaetturiga samuti kaks sammu, siis märgime selle käigu juba ilma järje-

numbrita, lihtsalt e7—e5. Kui valge aga otsustab mängu avada oma kuningaratsu käiguga oda liinile, siis märgime 1. Rg1—f3, jne. Löömise puhul kasutatakse mõttekriipsu asemel koolonit; nii näiteks selgitame ülestähendust 17. Oc1:g5 järgnevalt: valge oda, mis seisis väljal c1, lõi 17. käigul ühe väljal g5 seisva musta malendi. Kui tehtud käiguga tulistatakse ühtlasi vastase kuningat, siis lisatakse käigule lõppu veel plussmärk (+). Lõpuks on soovitatav veel tähele panna, et heale käigule lisatakse lõppu hüüumärk (!), halvale käigule või veale aga küsimärk (?).

Ruumi kokkuhoiuks kasutatakse sageli ka lühendatud märkimisviisi, mis koosneb järgnevaist märkmeist:

1. Käigu järjenumber.
2. Malendi algtäht.
3. Välja nimetus, kuhu malend käis.

Tavalise käigu puhul märgitakse kõik need andmed üksteise järele ilma igasuguse vahemärgita, ainult löömise puhul kasutatakse ka siin koolonit. Koolon asetatakse kas malendi ja välja nimetuse vahele või päris käigu lõppu. Teised siin tarvitatavad märgid tähendavad sama, mis tavaliseski märkimisviisis. Näiteks kirjutatakse käik 1. e2—e4 lühendatult 1. e4, või käik 17. Oc1:g5 lühidalt kas 17. O:g5 või ka 17. Og5:.

Lühendatud märkimisviis on ruumi kokkuhoiu võimaldamise tõttu laialt tarvitusel, aga selguse suhtes jääb see tavalisest märkimisviisist loomulikult kaugele maha. Lühikese märkimisviisi puhul tuleb eriti tähele panna, et märgitavale väljale ei saaks käia veel mõni teine samanimeline omamalend. Kui näiteks on märgitud käik 21. Vd3, aga kui sinna saavad käia valge mõlemad vankrid, asetsedes näiteks väljadel d1 ja a3, siis on tehtud käik puudulikult üles tähendatud. Säärasel juhul tuleb veel lisada, kumb vankreist käis väljale d3, kas 21. Vdd3 või 21. Vad3. Kui mainitud näite puhul valge vankrid asuksid aga mõlemad d-liinil, näiteks väljadel d1 ja d6, siis tuleb käigu täiesti selgeks muutmiseks märkida kas 21. V1d3 või 21. V6d3. Sama olukord võib tekkida ka ratsude puhul, mispärast lühikese märkimisviisi korral peab olema eriti tähelepanelik, et partii järelemängimisel ei tekiks asjatuid tülikaid segadusi.

4. Malendite löömine.

Malepartiis on tavaliste käikude kõrval võimalik ka vastase malendeid lüüa. Kui mõni vastase malend on sattunud mõne omamalendi tulejoonele, siis võib maletaja soovi korral selle vastase malendi lüüa. Selleks eemaldab ta lihtsalt vastase malendi malelaualt ja asetab lööva omamalendi samale väljale, kus seisis eemaldatud vastase malend. Kõik malendid võivad lüüa nende tulejoontel asetsevaid vastase malendeid, kusjuures tulejoone all mõistame väljade kogumikku, kuhu malend saab käia. **Seega malendid löövad täpselt samuti, nagu nad käivad.** Erandi moodustavad ainult etturid, millede löömisviis erineb täiesti käimisviisist, aga sellest lähemalt peatükis 7 malendite käimisviisi kirjeldamisel.

Õppijate tähelepanu tuleb juhtida veel sellele, et males puudub tules seisvate vastase malendite löömise sundus. Seega pole maletaja sunnitud mõne omamalendi tulejoonel asetsevat vastase malendit lööma, vaid võib enne kaaluda, kas see löömine on talle kasulik või kahjulik. Viimasel juhul jätab ta loomulikult vastase malendi löömata. Iga maletaja on enese huvides kohustatud hoolega vaatama, kas pärast mõne vastase malendi löömist järgnevate käikude jooksul ei lähe kaotsi mõni väärtuslikum omamalend. Säärasel juhul oleks löömine muidugi ilmsesti kahjulik ja sellest tuleb loobuda.

Kui maletaja lööb mõne vastase malendi ja kaotab järgnevate käikude jooksul tagasi sama väärtusega omamalendi, siis on teostatud **vahetus;** kaotab aga maletaja seejuures tagasi kas väärtuslikuma või vähem väärtusliku omamalendi või koguni üldse mitte ühtki omamalendit, siis nimetatakse seda vastavalt kaotatud omamalendi väärtusele kas materjali võiduks või materjali kaotuseks. Loomulikult on materjali võit maletajale üldiselt kasulik, materjali kaotus aga kahjulik. Seepärast peab hoiduma vahetamast väärtuslikumaid malendeid vastase nõrgemate vastu, sest sellega seotud materjali kaotus viib tavaliselt hiljem ka partii kaotusele. Kui aga maletaja teadlikult teostab operatsiooni, mis viib materjali kaotusele, kuid saavutab see-eest teisi

kaalukamaid paremusi, siis nimetatakse seda **kahinguks** ehk **ohvriks.** Nagu hiljem näeme, moodustavad igasugused kahingud vägagi olulise osa malepartiist, aidates ühtlasi otsustavalt kaasa viimase välise ilu tõstmiseks.

5. Malepartii võit.

Kummagi maletaja ülesandeks on oma malendite võimalikult osava juhtimisega kindlustada endale malepartii võit. Maletaja tugevus seisabki just osavuses juhtida oma malendeid nii, et vastane on sunnitud kas kannatama „materiaalset kahju" või koguni loovutama oma tähtsaima malendi, kuninga. Kuninga kaotus on aga võrdne partii kaotusega. Malepartiid on seega võimalik võita kahel viisil, nimelt:

1. Otsene võit vastase kuninga matistamise tõttu. Malepartii loetakse maletajale võidetuks siis, kui tal õnnestub vastase kuningat tulistada nii, et see ei suuda tulest pääseda ei omal jõul ega ka järelejäänud omamalendite abiga. Säärasel juhul loetakse kuningas **matistatuks** ehk **kaostatuks** ja partii võidetuks matistajale. Mativõit on muidugi ideaalne moodus partii lõpetamiseks, aga praktiliselt on seda partiis väga raske saavutada, sest vastasel on palju teisi malendeid, mida ta saab kasutada oma kuninga kaitseks. Et iga maletaja juba partii alguses on teadlik tema kuningat edaspidi ähvardavatest ohtudest, siis on ta nende vältimiseks nõus loovutama ükskõik millise muu materjali, et aga päästa oma kuningat. Seepärast suuremas osas partiidest ei esine mativõit, vaid allpool vaadeldav teine võimalus.

2. Kaudne võit vastase kaitsejõudude otsustava nõrgestamise tõttu. Loomulikult lõpeksid ka kõik säärased partiid ükskord mativõiduga, aga tavaliselt nõrgem pool alistub varem, veendudes, et ta pärast materjali kaotust ei suuda oma kuningat vastase ülekaalukate jõudude rünnaku vastu kestvalt kaitsta.

Võib aga veel tekkida juhtum, et partii kestel ei suuda kumbki maletajaist matistada vastase kuningat, samuti mitte saavutada võiduks küllaldast materiaalset ülekaalu. Säärasel juhul

lõpeb partii otsustamatult ehk **viigiga.** Viigi puhul pole loomulikult kumbki pool võitnud ja partii eest antakse kummalegi võrdselt pool punkti; seevastu annab võit ühe ja kaotus null punkti. Hiljem näeme, et partii võib jääda viiki ka veel teisiti kui vastastikusel kokkuleppel võiduks mitteküllaldase materjali tõttu, nimelt patiga, kestva tulega või seisu kolmekordse kordumisega. Neid võimalusi selgitatakse lähemalt peatükis 8 malemängu üldiste määruste all.

6. Malendite väärtus.

Varematest osadest on juba selgunud, et mitte kõik malendid pole oma väärtuselt võrdsed, vaid et ühed on tugevamad ja teised nõrgemad. Kõneldes malendite väärtusest, peame tingimata vahet tegema nende **absoluutse** ja **relatiivse** väärtuse vahel, mis alati ei tarvitse sugugi olla võrdsed. Kui malendi absoluutne väärtus on alati sama ja oleneb ainult tema käimisviisi iseloomust, siis määrab malendi relatiivse väärtuse suurelt osalt malelaual esinev seis, mistõttu samade malendite relatiivne väärtus on, olenevalt seisust, sageli väga erinev. Võib tekkida seise, kus tugeva malendi relatiivne väärtus on väiksem kui nõrgima malendi, etturi oma. Siit selgub ka, et üksikute malendite absoluutseid väärtusi võime ette kindlaks määrata, relatiivseid aga mitte kunagi.

Üksikute malendite absoluutsed väärtused on umbes järgnevad (aluseks on võetud etturi absoluutne väärtus 1): ettur 1, ratsu 3, oda $3^1/_2$, vanker 5, lipp $9^1/_2$. Seejuures peetagu veel kord meeles, et **malendite absoluutne väärtus on määratud ainult nende käimisviisist oleneva mõjupiirkonna järgi, kusjuures malelaual olev positsioon ei avalda sellele mingisugust mõju.** Malendite absoluutset väärtust peame tundma nende vahetamisel, sest vastasel korral võib maletaja end ebasoodsa vahetusega asjatult materiaalselt kahjustada. Kuigi malendite absoluutne ja relatiivne väärtus on sisuliselt täiesti erinevad mõisted, on nad tavaliselt praktilises partiis peaaegu võrdsed, sest olu-

kordi, kus näiteks vanker oleks nõrgem odast või ratsust, tekib praktikas ainult väga harva.

Palju tähtsam kui malendite absoluutne väärtus on praktilise mängu seisukohalt nende **relatiivne väärtus, mis sõltub oluliselt malelaual olevast positsioonist** ega lase end seetõttu lähemalt ette kindlaks määrata. Kuigi, nagu juba mainitud, malendite absoluutne ja relatiivne väärtus tavaliselt umbes ühtivad, juhtub partiides siiski sageli seise, kus mõningad malendid ei saa oma mõju arendada maksimaalselt, vaid ainult osaliselt, harva koguni üldse mitte. Sääraste nn. „halvasti seisvate" malendite juures tuleb eriti tähele panna nende relatiivset väärtust, mis on tunduvalt väiksem nende tavalisest absoluutsest väärtusest. Muidugi võib siin tekkida olukordi, et mõni „halvasti seisev" tugev malend omab väiksema relatiivse väärtuse kui mõni „hästi seisev" nõrgem malend. Sääraseid olukordi esineb harva suure tugevusvahega malenditel, kuid seevastu väga sageli oda ja ratsu puhul. Sellest tingituna tuleb igasuguseid üldisi juhiseid, mis peavad oda ratsust tugevamaks või ümberpöördult, võtta väga ettevaatlikult ja neid alati kohandada malelaual oleva seisuga. Tingituna oma ülekaalukast absoluutsest väärtusest, $3^1/_2$ ratsu 3 vastu, on oda küll suuremal osal juhtumeist ratsust märksa tugevam, aga seda mitte alati. Seepärast pole mingis seisus korraga sugugi kerge öelda, kas seal tuleb eelistada oda või ratsut, ja üldse esineb oskus õigesti hinnata üksikute malendite relatiivseid väärtusi ainult vilunud maletajatel. See oskus ja vilumus võivad maletaja esimesel pilgul viia täiesti üllatavana näivate kombinatsioonide avastamisele, mis aga hiljem osutuvad õigeks just mõnede vastase malendite „halva seisu" tõttu. Lõpuks pandagu veel tähele, et malendite absoluutsed ja relatiivsed väärtused lähenevad üksteisele seda enam, mida lihtsamaks ja lahtisemaks muutub seis; positsioonides, kus on vahetatud juba suur osa malendeid, eriti ettureid, muutuvad need väärtused tavaliselt umbes võrdseks.

Mainisime juba varem, et malendi väärtus oleneb tema mõjupiirkonnast. Kogemused näitavad, et iga malend avaldab seisule kahelaadset mõju, nimelt:

1. **Sulgemis- ehk blokeerimisvõime,** kusjuures malend seal, kus ta asetseb, suleb välja teistele omamalenditele või vähendab nende mõjupiirkonda.

2. **Ründamisvõime,** mis avaldub malendi asukohalt väljuvates tulejoontes.

Malendite ründamisvõimet kasutatakse, nagu juba nimigi näitab, vastase ründamiseks või teiste omamalendite kaitsmiseks, kuna seevastu nende sulgemisvõime on vajalik rohkem enesekaitseks, vastase rünnakute tõrjumiseks. Malendite ründamisvõime on nende omanikule alati kasulik, aga sedasama ei saa väita nende sulgemisvõime kohta; viimane võib olla sageli vägagi kahjulik, piirates märgatavalt teiste omamalendite mõjupiirkonda. Hiljem leiame küllaldaselt näiteid selle väite tõestamiseks.

Lõpuks veel paar terminit, mida kasutatakse ühenduses malendite mõjupiirkonna mõistega. **Tulistatuks** ehk **rünnatuks** nimetatakse vastase malendi, **kaitstuks** aga omamalendi tulejoonel asetsevat omamalendit. Nagu hiljem näeme, on tulistamine ja kaitsmine tavalisemaid ja tarvitatumaid tegevusi malepartiis.

7. Malendite käimisviis.

Olles eelmistes peatükkides tutvunud malelauaga ja malenditega, malepartii lõppsihiga ja mitmesuguste võimalustega selle saavutamiseks, asume nüüd üksikute malendite käiguvõimaluste tundmaõppimisele. Loomulikult peab õppija endale käesolevas peatükis toodud juhised täiesti selgeks tegema, sest eksimused üksikute malendite käimisviisis muudavad igasuguse plaanikindla maletamise võimatuks. Kui maletajal pole malemängu elementaarseimad põhiteadmised täiesti selged, siis pole tal ka lootusi saada korralikuks maletajaks või saavutada mingisugust edu. Alustame tähtsaima malendiga, kuningaga.

a) Kuningas.

Enne kui õpime lähemalt tundma kuninga käimisviisi, veel paar sõna malepartii kohta üldiselt. Iga malepartii, mis ei lõpe

ühe poole kiire mativõiduga, koosneb tavaliselt kolmest osast: avang, keskmäng ja lõppmäng. **Avangus püüab iga maletaja viia oma malendid algseisust võimalikult kiiresti soodsatele positsioonidele, keskmängus saavutada kas materiaalse või positsioonilise ülekaalu, kusjuures selle ülekaalu realiseerimine võiduks kuulub lõppmängu valdkonda.**

Kuningas tähtsaima malendina peab avangu ja keskmängu jooksul, kus malelaual on veel palju malendeid, loomulikult jääma tagaplaanile, teiste malendite kaitse alla, ega astu neis partii faasides peaaegu kunagi aktiivselt tegevusse. Suure hulga tugevate malendite võitluses võiks aktiivselt sekkalööv kuningas muidugi kergesti langeda või tuleks tema kimbatusest päästmiseks loovutada materjali, mis aga mõlemal juhul viiks partii kaotusele. **Seepärast viidagu avangus kuningas varjule teiste omamalendite taha, kasutades viimaste sulgemisvõimet kuninga kaitseks.** Omamalendite taha varjule jääb kuningas tavaliselt ka keskmängu jooksul. Kui aga malelaual on vahetatud juba suurem osa malendeist, eriti lipud, ja on saabunud lõppmäng, siis on tulnud ka kuningale aeg võitlusse astumiseks. Seejuures on märkimisväärne, et kuningas on väga paljudel juhtumitel oma tugevuse poolest just tähtsaim malend lõppmängus.

Kui kuningas on matistatud, siis on ka partii lõppenud. Seepärast on iga maletaja suurimaks ülesandeks hoolitseda oma kuninga julgeoleku eest. Kui kuningas on sattunud mõne vastase malendi tule alla, siis on mängija kohustatud tema sealt eemaldama esimeses järjekorras, arvestamata seejuures tekkida võivaid materiaalseid kaotusi. Kui aga kuninga päästmine tule alt pole võimalik, siis on kuningas matistatud ja partii kaotatud.

Kuninga käimisviis on iseenesest väga lihtne ja kergesti meelespeetav. **Kuningas võib nimelt käia igale tema asukoha naaberväljale, ükskõik kas horisontaal-, vertikaal- või diagonaalsuunas.** Muidugi võib kuningas ühele neist väljadest käia ainult siis, kui see väli on vaba teistest omamalenditest ega asetse mõne vastase malendi tule all; asetseb aga sellel väljal mõni vastase malend, siis on selle löömine loomulikult võimalik, juhul,

kui see on kaitsmata. Kuningas valitseb seega malelaua keskel kaheksat naabervälja ja muidugi ka seda, kus ta asetseb ise. Lähemalt selgitab olukorda diagramm 4.

Seisus vasakul all võib valge Kc3 käia igale kaheksale naabervälja, mis märkisime diagrammil punktidega. Näeme, et need väljad on vabad (b2, b3, b4, c2, c4, d2, d3 ja d4), s. o. vastase malendite poolt tulistamata ja omamalendite poolt sulgemata. Seisus paremal all aga on valge Kh1 liikumisvabadus juba palju väiksem, sest ta valitseb ainult 3 välja, nimelt g1, g2 ja h2. Seejuures võib valge kuningas loomulikult lüüa musta Rg2. Et kuninga tugevus ilmneb peamiselt alles lõppmängus, siis järeldame ülaltoodust, et **lõppmängus on soovitatav kuningale suurema relatiivse väärtuse andmiseks liikuda temaga lähemale tsentrile.** Nagu hiljem näeme, on see printsiip tähtis eriti lihtsates lõppmängudes, kusjuures vilumatud maletajad, seda juhist unustades, kaotavad sageli täiesti võrdseid lõppmänge.

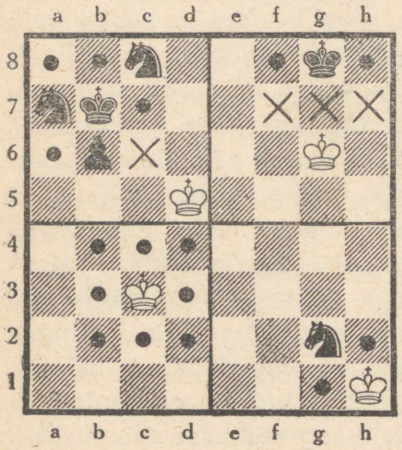


Diagramm 4.

Diagrammil 4 vasakul ülal toodud seisus omab must Kb7 ainult 4 vaba välja, kuhu ta võib käia, nimelt a6, a8, b8 ja c7. Seevastu on väljad a7 ja c8 võetud mustade ratsude, b6 musta etturi ja c6 valge kuninga poolt. Seisus paremal ülal aga on musta kuninga liikumisvabadus juba õige tublisti kitsendatud. Tal on ainult 2 vaba välja, f8 ja h8, kuna väljad f7, g7 ja h7 on võetud valge kuninga poolt. Siit näeme, et ääreseisud on kuningale eriti kardetavad ja võimaldavad, nagu edaspidi näeme, sageli kiiret matistamist.

Partii lõppmängu osas, eriti lihtsamate lõppmängude puhul, on väga oluline mitte ainult ühe kuninga seis omaette, vaid eriti

just mõlemate kuningate vastastikune positsioon. Vaatleme näiteks diagrammil 4 paremal ülal toodud kuningate seisu Kg6 ja Kg8. Leiame kolm välja, mis on korraga tulistatud mõlema kuninga poolt, nimelt f7, g7 ja h7. Need väljad on diagrammil tähistatud ristidega. Loomulikult ei tohi kumbki kuningas käia ühelegi neist väljadest. **Säärast kuningate seisu samal horisontaalil või vertikaalil, kus mõlemad kontrollivad sama kolme välja, nimetatakse opositsiooniks.** Opositsioon on väga tähtis tegur kuningate omavahelises võitluses läbimurde forsseerimiseks vastase laagrisse. Päris lihtsates lõppmängudes tekib sageli seise, kus peale kuningate pole teisi malendeid üldse võimalik liigutada, seejuures oma seisu otsustavalt kahjustamata, ja kus partii tulemus oleneb sellest, kas ühel pooltest õnnestub oma kuningaga edasi tungida vastase laagrisse või mitte. Säärasel juhul otsustab partii saatuse tavaliselt opositsioon. Maletaja, kes on loonud kuningate opositsiooni ja seega käigusunduse viinud üle vastasele, on, malekeeles öeldud, võitnud opositsiooni. Et opositsiooni võitja saab aga kergesti sundida oma kuninga edasitungi vastase laagrisse, selles pole samuti raske veenduda. Võttes ülalmainitud seisu, Kg6 ja Kg8, musta käigul olles, näeme, et valge on võitnud opositsiooni ja pääseb oma kuningaga igal juhul edasi 8. reale, näiteks: 1. ... Kg8—f8 2. Kg6—h7 ühes 3. Kh7—h8, või ka 1. ... Kg8—h8 2. Kg6—f7 ühes 3. Kf7—f8.

Samal diagrammil vasakul ülal toodud seisus leiame mõlemad kuningad ühel diagonaalil nii, et nad kontrollivad korraga ainult ühte välja, c6. Säärast kuningate seisu nimetame **kaldopositsiooniks.** Kaldopositsioonil on praktiliselt umbes sama tähtsus nagu tavaliselgi opositsioonil, nimelt kuningale läbimurde võimaldamine vastase laagrisse. Seejuures on sageli enne vaja üle minna tavalisele opositsioonile. Kõrvaldame ülalmainitud seisust seekordse uurimuse jaoks üleliigsed malendid Ra7, Rc8 ja Eb6 ja oletame, et valge kuningas oma järgnevate manöövrite jooksul ei tohi ületada d-liini. Näitame, et valge kuningas suudab alati edasi tungida 8. reale, olles selles seisus võitnud kaldopositsiooni. Kui must mängib 1. ... Kb7—c8, siis

mängib valge 2. Kd5—c6 ja võidab seega opositsiooni, mis aga teatavasti kindlustab tema kuningale edasitungi kas b7 või d7 kaudu. Mängib must aga 1. ... Kb7—b8, siis jätkab valge 2. Kd5—d6!, võites uuesti kaldopositsiooni ja pärast 2. ... Kb8—c8 3. Kd6—c6 ka tavalise opositsiooni. Katsetab aga must lõpuks 1. ... Kb7—c7, siis võidab valge käiguga 2. Kd5—c5! tavalise opositsiooni ja tungib järgneval käigul edasi kas b6 või d6 kaudu, näiteks: 2. ... Kc7—b7 3. Kc5—d6 Kb7—c8 4. Kd6—c6 jne.

Ülaltoodud näitest selgub ka, et kuninga edasiviimine on võimalik ainult siis, kui maletaja rangelt jälgib opositsiooni nõudeid. Nii näiteks võiks valge pärast 1. ... Kb7—b8 õige käigu 2. Kd5—d6! asemel rikkuda kõik käiguga 2. Kd5—c6?, millele must vastaks 2. ... Kb8—c8!. Nüüd oleks must võitnud opositsiooni ja kõik valge katsed kuningaga 8. reale pääseda jääksid tulemusteta, milles igaüks võib katsetamise teel veenduda. Neid ridu lugedes peetagu aga meeles, et kõik siintoodud selgitused on esitatud ainult opositsiooni seisukohalt lähtudes, sest muidu oleks mõttetus ainult kahe kuninga malelaual olles kõnelda headest või halbadest käikudest.

Säärast opositsiooni nagu Kg6 ja Kg8 nimetatakse veel **lähisopositsiooniks,** sest kuningad asetsevad siin teineteisele suurimas võimalikus läheduses. Selle kõrval esineb veel mitmesuguseid **kaugopositsioone,** mis tekivad siis, kui kuningad asetsevad kas samal horisontaalil, vertikaalil või diagonaalil nii, et nende vahele jääb paaritu arv välju. Kaugopositsioon on tavaliselt palju keerulisem ja raskemini arvestatav kui lähisopositsioon, kuid oma tähtuselt mitte sugugi väiksem. Nii näiteks on seisus Ke2 ja Ke6 musta käigul olles valge võitnud kaugopositsiooni, kuid selle tähtusest ja kasutamisest siis, kui asume raskemate etturi-lõppmängude uurimisele.

b) Vanker.

Vankri käimisviis on niisama kergesti meelespeetav nagu kuningagi oma; vanker valitseb ridu ja liine. **Vanker võib lii-**

kuda vabal real või liinil igas suunas suvalises ulatuses, mida selgitab lähemalt diagrammseis 5.

Valge vanker f4 võib käia diagrammil 5 punktidega märgitud väljadele, samuti võib ta ka lüüa musta Eb4. Valge vankri tules seisab ka valge Ef5, olles seega kaitstud. Üle oma tuleliinidel asetsevate oma- või vastase malendite vankri mõjupiirkond aga enam ei ulatu, mispärast valge Vf4 ei saa käia väljadele a4, f6, f7 või f8. Must Vb6 võib käia igale väljale 6. real, b-liinil aga ainult väljadele b5, b7 ja b8, sest allapoole tulemast takistab teda must Eb4. Nagu kergesti näha, pole tühjal malelaual vankri asukoht oluline, sest ta valitseb kõikjalt võrdselt 14 välja. Seepärast asetatakse vankreid väga harva tsentrisse, jättes selle vabaks teistele malenditele.

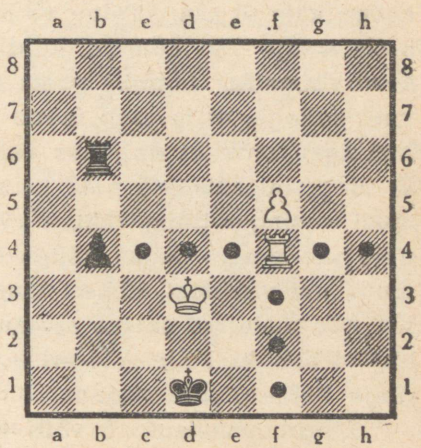


Diagramm 5.

Partiis tuuakse vankrid tavaliselt võitlusväljale alles lõppmängus, aga sageli võtavad nad ka juba keskmängus võitlusest aktiivselt osa. Seda juhtub enamasti siis, kui on juba vahetatud mõningaid ettureid, nii et vankreil on kasutada vabu liine. Algajaile pole igatahes soovitatav vankritega võitlusväljale ilmuda liiga varajases partii staadiumis, sest siis võib vastane neid kergesti oma viguritega rünnata ja seega võita kallist aega; halvemal juhul võib varakult mängu toodud vanker koguni kaotsi minna. **Vankri käimisviisi iseloom tingib igatahes vankrite võimalikult kiiret viimist vabadele liinidele, millega nad saavutavad suurema relatiivse väärtuse.** Nimetatud printsiibi tähtsus ilmneb eriti selgesti just vankri-lõppmängudes.

Siirdume nüüd veel kord tagasi diagrammseisu 5 juurde. Oletame, et selles seisus on valge käigul ja et ta mängib Vf4—

f1+. Nüüd on must kuningas tules ja ta peab püüdma sellest pääseda, milleks esmajoones vaatame, kas mustale kuningale on veel jäänud mõni vaba väli. On selge, et pärast käike Kd1—e1 või Kd1—c1 jääks must kuningas edasi valge vankri tulle, kuid ka käigud Kd1—c2, Kd1—d2 või Kd1—e2 pole võimalikud, sest väljad c2, d2 ja e2 on võetud valge kuninga poolt. Must kuningas seega käia ei saa. Teine võimalus kuninga päästmiseks tulest oleks valge Vf1 löömine, kuid diagrammseisus 5 pole see ilmsesti võimalik. Lõpuks võiks must oma kuninga tulest päästa veel sellega, et ta toob mõne omamalendi väljale e1, millega kuninga asukoht d1 jääks valge vankri tulepiirkonnast välja. Et diagrammseisus 5 pole ka seda võimalust olemas, siis on must kuningas pärast käiku Vf4—f1+ matistatud ja partii valgele võidetud. Selles näites õppisime tundma üht lihtsamaist matistamisviisidest, nimelt kuninga ja vankriga kuninga vastu. Kui aga mainitud seisus asetame näiteks musta Vb6 väljale e6, siis ei annaks käik Vf4—f1+ veel matti, sest must võib käiguga Ve6—e1 tuld varjata.

Diagrammseisus 5 võib valge käigul olles veel ka lüüa musta Eb4, sest see asetseb valge vankri tulejoonel. Vaatame nüüd, mis võivad olla selle löömise tulemused. Käiguga Vf4 : b4 võidab valge küll etturi, kuid ühtlasi satub tema vanker musta vankri tulle, sest Eb4 oli musta vankri poolt kaitstud. Must vastab Vb6 : b4 ja me näeme, et valge on löömisega b4 teinud halva käigu, kaotades vankri etturi vastu. Saavutatud materiaalse ülekaalu tõttu võidaks must aga ka partii. Seepärast oldagu vastase iga malendi löömisega ettevaatlik ja vaadatagu, et pärast löömist ei läheks kaotsi mõni väärtuslikum omamalend.

c) Oda.

Oda valitseb malemängus diagonaale ja tema käimisviis on, samuti nagu kuninga ja vankrigi oma, väga lihtne. **Oda võib liikuda vabal diagonaalil igas suunas suvalises ulatuses, kuid ei tohi seejuures, samuti nagu vankergi, hüpata üle omadest ega**

vastase malenditest. Võimalik on aga muidugi teel asetsevate vastase malendite löömine. Oda käike selgitab diagramm 6.

Et malelaual on kahte värvi diagonaale, siis on ka odad jaotatud, nimelt üks valgete ja teine mustade diagonaalide jaoks. Diagrammseisus 6 võib valge Od5 käia igale punktiga, valge Ob8 aga igale ristiga märgitud väljale. Kui vankri asukoht tühjal malelaual polnud tema relatiivse väärtuse suhtes oluline, sest vanker valitses kõikjalt võrdselt 14 välja, siis odaga on lugu teisiti. Tsentris asetsev Od5 valitseb 13 välja, äärel asetsev Ob8 aga ainult 7 välja. Siit näeme, et tsentraliseeritud oda mõjupiirkond on äärel asetseva oda omast peaaegu kaks korda ulatuslikum, mispärast odasid on soovitatav asetada võimalikult tsentri piirkonda, seda aga enamasti alles lõppmängus, sest keskmängus võib vastane tsentraliseeritud oda kergesti kas vahetada või sundida seda etturitega rünnates taganema. Odasid on seepärast keskmänguks soodsam asetada nii, et nad asetseksid vabadel diagonaalidel, võimaluse korral tsentrit läbivatel, kust nad avaldavad survet tsentraalväljadele ja on valmis seal soodsal momendil vallutama tähtsaid punkte.

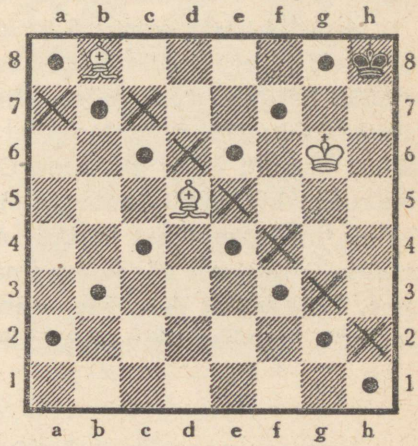


Diagramm 6.

Võrreldes oda ja vankri väärtust nende käimisviisi iseloomu järgi, märkame otsekohe vankri suurt ülekaalu. See ei avaldu mitte tema maksimaalses ründamisvõimes, kus vankril on 14 väljaga oda 13 vastu ainult minimaalne ülekaal, vaid eriti malelaua üldises valitsemises. Nimelt ei saa näiteks mustadel väljadel liikuv oda kunagi vahetada oma „värvi", s. o. minna üle valgetele diagonaalidele, kuna seevastu vankri puhul on see kergesti võimalik. Seega võib oda malelaual saavutada

ainult 32 välja, ja nimelt neid, mis on tema diagonaalide värvi. Ülejäänud 32 välja valitseb teine oda. Sellest selgub ka alguses veidi imelikuna tunduv tõde, et kaks oda on ühest rohkem kui kaks korda tugevamad. Kui oda ja ratsu tugevusvahekorras võib sageli tekkida lahkarvamusi, siis kaks oda on kahest ratsust paaegu alati märgatavalt tugevamad.

Kui diagrammseisus 6 käik on valgel, siis võib ta mängida Ob8—e5+; et must kuningas seejärel on matistatud, selles võib igaüks kergesti veenduda. Oletame aga, et selles seisus on musta käik; must kuningas ei saa käia g7 või h7 valge Kg6 tõttu, samuti mitte g8 valge Od5 tõttu. Seega oleks tekkinud olukord, kus must kuningas ei seisa tules, aga ei saa teha ka ühtki määrusepärasi käiku; samuti pole võimalik käia teiste malenditega, sest käesolevas näites pole mustal neid üldse olemas. **Malekeeles öeldakse säärases olukorras, et must on patis, ja partii loetakse lõppenuks viigiga.**

d) Lipp.

Lipp on tugevaim malend malemängus. Ta omab vankri ja oda käimisviisi kokku, mida õppisime tundma eespool. **Lipp võib seega liikuda nii vabadel ridadel ja liinidel kui ka vabadel diagonaalidel igas suunas suvalises ulatuses, aga ei tohi seejuures hüpata üle omade ega vastase malendite.** Selgituseks diagramm 7.

Tsentraalväljal asetsev valge Ld5 valitseb 27 välja, mis kaugelt ületab nii vankri kui ka oda maksimaalse mõjupiirkonna. Lipu mõjupiirkond väheneb tema eemaldamisega tsentrist, ja malelaua nurgas valitseb lipp ainult veel 21 välja. Lipp kuulub, samuti nagu kuningas ja vanker, nn. „raskete kahurite" hulka, mis tavaliselt tuuakse võitlusväljale alles siis, kui kerged vigurid on oma lahingud juba ära pidanud. Seepärast pandagu tähele malemängus valitsevat printsiipi: püüda avangus esmajoones arendada, s. o. asetada võimalikult soodsatele positsioonidele just ettureid ja vigureid ja alles hiljem mõelda vankrite ja lipu kaasatõmbamisele. Liiga varakult lippu mängu tuues pole küll eriti vaja karta selle kaotsiminekut, sest lipp tuge-

vaima malendina suudab end peaaegu alati edukalt kaitsta, vaid just asjatut ajakaotust. Vastane võib oma viguritega lippu rünnates võita kallist aega oma malendite kiireks arendamiseks, mis aga moodustab ühe liigi positsioonilistest paremustest. Seepärast loobutakse sageli isegi materiaalsest kasust, kui selle saavutamine on seotud liiga varajaste lipurännakutega või muud liiki ajakaotusega, mida vastane võiks kasutada oma arengu soodustamiseks.

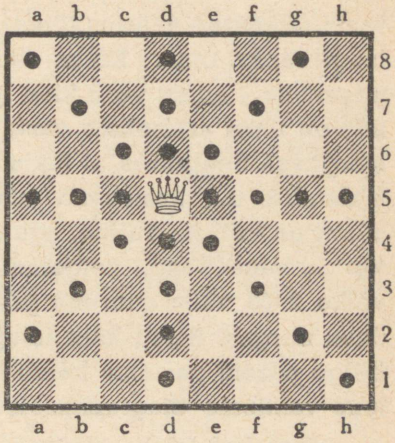


Diagramm 7.

Lipp tugevaima malendina vajab maletajalt loomulikult erilist hoolitsust, et ta kogemata kaotsi ei läheks, sest säärasel juhul võidaks vastane oma materiaalse ülekaalu tõttu. Muidugi on võimalik mõnel juhul lippu vahetada ka nõrgemate malendite vastu, kui neid saab vastutasuks küllaldasel hulgal või kui maletaja saavutab seega teist liiki paremusi. Nii näiteks hinnatakse vahetuse puhul üldiselt lippu nõrgemaks kahest odast pluss ratsust, või kahest vankrist, samuti ka vankrist pluss odast ja ratsust, kuid umbes samaväärseks kahe ratsu pluss odaga, või vankri pluss oda ja kahe etturiga. Neid vahetusväärtusi võib kergeimini arvestada üksikute malendite absoluutsete väärtuste järgi, mis tõime peatükis 6.

Lippude vahetusele järgneb tavaliselt lõppmäng, mispärast paljud maletajad sellest meelsasti hoiduvad, eriti siis, kui vastane oma mängutugevuselt on veidi nõrgem. Lipp oma suure mõjupiirkonnaga moodustab peaaegu alati partiis esinevate keeruliste kombinatsioonide tuuma, mispärast ta on ülikardetav matirünnakute teostamisel. Niipalju on igatahes selge, et lipuvahetusega kaotab partii suure osa oma kombinatsioonivõimalustest.

e) Ratsu.

Ratsu on malendeist kõige keerulisema käimisviisiga, mida lühidalt on väga raske defineerida. Kuigi ratsu oma absoluutselt väärtuselt on veidi nõrgem odast, võib mõnes positsioonis tema relatiivne väärtus tõusta üllatavalt kõrgeks, ületades sageli isegi vankri oma. Kõike seda võlgneb ratsu oma erilisele käimisviisile. **Ratsu võib käia igale omamalendeist vabale väljale, mis on tema asukohale vastasvärvi ja asetseb sellest kahe välja kaugusel.** Seejuures ei takista ratsu hüpet ei omad ega vastase malendid, mis asetsevad ratsu asukoha naaberväljadel. Definitsioon on küll keeruline, aga seda on ka ratsu käik ise; kes soovib matemaatiliselt selgemat vormelit, see moodustagu eraldi väike 2×3 välja suurune püstkülik nii, et ratsu asetseks selle ühes nurgas. Ratsu käik toimub siis piki püstküliku diagonaali. Kõige parem on ratsu käiku siiski selgitada näidete varal, milleks vaatleme diagrammseisu 8.

Must Re5 võib käia kaheksale punktiga tähistatud väljale, nimelt d3, c4, c6, d7, f7, g6, g4 ja f3, valge Ra1 aga ainult kahele ristiga tähistatud väljale, nimelt b3 ja c2. Võime kergesti veenduda, et kõik need väljad asetsevad ratsu asukohast kahe välja kaugusel ja on sellele vastasvärvi. Tahtes rakendada püstküliku juhist, võime musta Re5 jaoks säärase moodustada näiteks väljadest e5, e6, e7, f7, f6 ja f5. See koosneb kuuest väljast, ratsu asetseb ühes nurgas, ja käik toimub piki diagonaali teise nurka, nimelt Re5—f7.

Näeme, et ratsu teel asetsevad malendid, Kd6, Ec5 ja Ee4, ei takista teda käimast ühelegi eespool nimetatud 8 väljast, vaid ratsu e5 võib neist lihtsalt üle hüpata. See omadus muudab ratsu ainulaadseks teiste malendite hulgas ja annab talle nende suhtes teatava üleoleku. Seejuures on veel väga tähtis asjaolu, et ratsu võib tulistada vastase kuningat, lippu, vankrit, oda või etturit, ilma et ta ise oleks tulistatava malendi poolt ähvardatud. Ratsu võib seega rahulikult neid malendeid rünnata, olles seejuures ise kaitsmata; ainult vaenlase ratsut rünnates peab ratsu olema teiste malendite poolt kaitstud. Nimetatud põhjusel on

ratsu eriti mõjuv vigur rünnakute teostamisel vastase positsioonile.

Diagrammseisust 8 näeme selgesti, et mustal väljal seisev ratsu saab käia ainult valgetele väljadele ja ümberpöördult; samuti märkame tsentraliseeritud ratsu suurt üleolekut oma äärel või nurgas asetseva kolleegi suhtes. Tsentris asetsev ratsu valitseb 8 välja, äärel asetseva ratsu puhul aga kõigub see arv 2—4 vahel. **Sellest järeldub, et ratsud tuleb asetada võimalikult tsentrisse, mitte aga ääreväljadele.** Sama nõue on küll ka maksev veel suure osa teiste malendite suhtes, kuid ratsude aeglase edasiliikumise tõttu on nende hoidmine tsentri lähikonnas eriti tähtis.

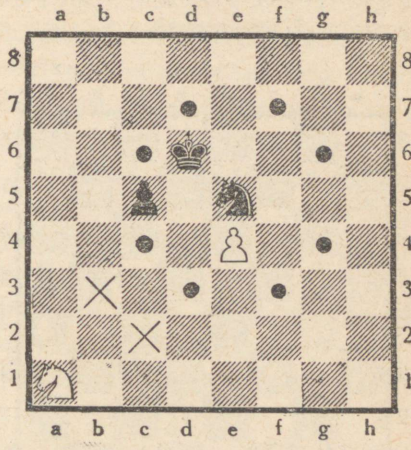


Diagramm 8.

Ratsu omab malepartiis peatähtsuse keskmängus, kus ta oma omapärase käimisviisi tõttu on väga kardetav igasuguste rünnakute puhul. Eriti kardetav on ratsu lipule ja vankritele, sest ta võib neid korraga tulistada, olles ise seejuures väljaspool viimaste mõjupiirkonda. Kui ratsul õnnestub niimoodi korraga tulistada kahte vastase väärtuslikku malendit, siis on materiaalne võit kindlustatud. Seepärast on algajail soovitatav eriti hästi tutvuda ratsu käimisviisiga, et vältida hiljem partiis võimalikke üllatusi. Pool naljatooniline lause ütleb: „Kel ratsu käimisviis selge, see oskab juba maletada!"

f) Ettur.

Ettur on malemängus nõrgim malend, kuid omab relatiivselt väga suure tähtsuse. **Ettur võib käia piki liini ainult ühe välja võrra edasi, mitte aga tagasi või küljele.** Erandi moo-

dustavad ainult algseisus, s. o. vastavalt 2. või 7. real seisvad etturid. Neil ettureil on võimalus mängija soovi kohaselt käia edasi kas ühe, nagu üldiselt, või ka kahe välja võrra. Selle õiguse andmine algseisus olevale etturile on tingitud soovist võimaldada avangus vigureile võimalikult kiire areng. Selgituseks diagrammseis 9.

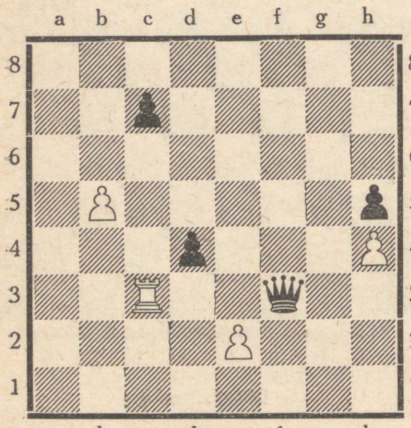


Diagramm 9.

Valge Eb5 võib käia ainult ühe välja võrra edasi, nimelt b5—b6. Seevastu on valgel Ee2 valik suurem: ta võib mängija soovi kohaselt edasi liikuda kas ühe või kahe välja võrra, kas e2—e3 või e2—e4. Samuti ka mustad etturid: Ed4 saab käia ainult d4—d3, algseisus olev Ec7 võib aga valida kas c7—c6 või ka c7—c5.

Ettur on väga omapärane malend seetõttu, et ta lööb teisiti kui ta käib. **Ettur ei saa lüüa vastase malendit, mis seisab tema ees asetseval väljal, vaid ainult seda, mis seisab ühel diagonaalsuunas tema ees asetsevaist naaberväljadest.** Ettur lööb seega piki diagonaali, kuid ainult oma liikumissuunas ühe välja võrra kõrvale. Nii näiteks võib diagrammseisus 9 valge Ee2 lüüa musta Lf3, samuti ka must Ed4 valge Vc3, mitte aga valge Eh4 musta Eh5 või ümberpöördult. Viimatimainitud etturipaar on huvitav veel selle poolest, et neist kumbki ei saa ei käia ega ka lüüa ühtki vastase malendit; säärast etturipaari nimetatakse seepärast kinnistatud etturipaariks ehk lihtsalt **kinnistatud etturiteks.**

Nagu tavalise etturkäigu puhul oli erandiks etturi kaksiksamm algseisust, nii on etturil olemas ka erandlik löömisviis. **Kui algseisus asetsev ettur teeb kaksiksammu ja läbib seejuures vastase etturi tule all seisva välja, siis võib vastane kaksiksammu teinud etturi lüüa nii, nagu oleks see ettur teinud mitte**

kaksiksammu, vaid käinud ainult ühe välja võrra edasi. Säärast löömist nimetatakse *„en passant"* ehk löömiseks **„mööda minnes".**

Selgituseks näide diagrammseisust 9. Valge käigul olles võib käia e2—e4, kusjuures see ettur läbib musta Ed4 tule all seisva välja e3. Mustal on nüüd järgmisel käigul õigus lüüa valget Ee4, eemaldades selle malelaualt ja asetades Ed4 väljale e3. Seega toimub löömine tegelikult nii, nagu oleks valge mänginud mitte e2—e4, vaid e2—e3 ja must löönud selle etturi d4 : e3. Sama juhtum tekib siis, kui must käigul olles mängib c7—c5. See ettur läbib kaksiksammuga valge Eb5 kontrolli all seisva välja c6 ja valgel on õigus järgneval käigul lüüa b5 : c6. **Siinjuures pandagu aga tähele, et kui löömine** *„en passant"* **ei toimu kohe pärast etturi kaksiksammu, siis kaotab mängija õiguse seda teha hiljem.** Muuseas ei sega löömist *„en passant"*, näiteks mõni valge või must malend väljal d3 variandis e2—e4 d4 : e3.

Olles tutvunud ka löömisega *„en passant"*, pole me siiski veel lõpul etturi omapärasustega. Oletame, et ettur liigub edasi ja jõuab lõpuks välja vastavalt kas 8. või 1. reale, sinna, kus algseisus asetsesid vastase vigurid. Et ettur tagasi käia ei saa, ees aga enam välju pole, siis muutuks ta viimasele reale jõudnuna lihtsalt surnud malendiks ilma igasuguse mõjupiirkonnata. Säärase olukorra vältimiseks on **etturile antud õigus pärast jõudmist viimasele reale muutuda maletaja valiku järgi mõneks teiseks viguriks, kas lipuks, vankriks, odaks või ratsuks.** Etturi moondamine teiseks kuningaks pole aga lubatud. Seejuures pole oluline, kas etturit lipuks moondades on maletajal lipp malelaual alles või mitte, samuti nagu see pole oluline ka teiste malendite puhul. Teoreetiliselt on seega võimalik luua seise, kus maletajal on korraga malelaual kas 9 lippu, 10 vankrit, 10 oda või 10 ratsut, kuigi tegelikult sääraseid suuri numbreid tavaliselt ei saavutata. Lippude suhtes on senini rekordiks juhtum, kus mõlemal poolel oli malelaual korraga kokku 5 lippu.

Võtame näiteks valge etturi b7. Käies b7—b8 võib ta moonduda kas valgeks lipuks, vankriks, odaks või ratsuks. Tava-

liselt moondatakse viimasele reale jõudnud etturid lipuks, sest on ju lipp tugevaim malend, kuid mõnikord harva esineb ka juhtumeid, kus seis nõuab etturi moondamist mõneks teiseks viguriks. Partii märkimisel kirjutatakse etturi moondumise puhul käigu järele veel malendi algtäht, milleks ettur moondus. Nii näiteks tähendab käik e7—e8L: valge Ee7 käis e8 ja moondus seal lipuks, või f2:g1R+: must Ef2 lõi ühe g1 seisva valge malendi ja moondus ratsuks, tulistades ühtlasi valget kuningat.

Seega oleme tutvunud kõikide etturi käimis- ja löömisviisidega, mida algaja peab täpselt tähele panema. Otsekohe on selge, et oma vägagi piiratud mõjupiirkonna ja aeglase edasiliikumisega ei saa ettur olla kuigi oluline jõud rünnakul, vaid et tema tähtsus tõuseb alles lõppmängus, kus ettureil on avaramaid võimalusi viimasele reale pääsemiseks. Avangus viiakse etturid edasi võimalikult kiiresti umbes kuni keskjooneni, vabastades seega diagonaalid lipule ja odadele, millega on võimaldatud nende malendite kiire arendamine. Keskmängus on üldiselt soovitatav püüda ettureid edasi nihutada võimalikult kaugele vastase laagrisse, kus nad esiteks piiravad vastase malendite tegevusvabadust ja teiseks asetsevad lõppmänguks lähemal viimasele reale. Seejuures peab mängija muidugi arvestama seda, et kaugele ettenihutatud etturid ei muutuks nõrkusteks ega läheks kaotsi. Oskus sääraste ettenihutatud etturite tugevust või nõrkust õigesti hinnata kuulub heade maletajate omaduste hulka ja võib esineda ainult pärast teatud vilumuse saavutamist. Ei tohi kunagi unustada, et etturitega saab liikuda ainult edasi, aga mitte kunagi tagasi, mis tingib nende edasinihutamisel alati teatud ettevaatust. Kui ebaõnnestunud käiku mõne viguriga on ajakaotuse arvel võimalik tagasi võtta, tuues selle viguri järgneval käigul endisele väljale tagasi, siis etturkäigud on igavesed — ebaõnnestunud etturkäigu parandamine on võimalik alles järgmises partiis.

Etturi tähtsaim ülesanne malepartiis pole tema väikese mõjupiirkonna tõttu mitte rünnak, vaid just kaitse. Etturitega tuleb kaitsta eriti oma kuningat, andes seega teistele malenditele rohkem vabadust vastase ründamiseks. Aga ka rünnakul

ei saa me läbi päris ilma etturite abita. Võtame näiteks rünnaku vastase kuningale, mis asetseb etturiterivi kaitse taga. Kui alustame rünnakut sääraselt kaitstud kuningale ainult vigurite tega, siis on selle õnnestumiseks lootusi ainult mõningail eriti soodsail juhtumeil, sest vastane suudab end tavaliselt küllaldaselt kaitsta. Seepärast tuleb säärasel juhul enne vigurite rünnakut saata ette etturid ja purustada nendega vastase etturitest kaitseliin ja alles siis saata vigurid otsesele rünnakule. Muidugi on sageli võimalik rünnakul võita ka etturite abita, aga siis peab vastase positsioonis olema teiselaadseid nõrkusi.

Võtame tavalise keskmängu, kus tsentriettureid pole vahetatud, ehk, teiste sõnadega, mis pole veel muutunud lahtiseks. Seda vaadeldes saame uue kujutluse etturite tähtsusest malepartiis, nimelt kinnistatud etturipaaride ja tervete etturkettide loomise näol. **Õige etturseisu valimine tsentris ja õigete kinnistatud etturseisude loomine on malepartiis üks tähtsamaid ülesandeid, aga ühtlasi ka üks raskemaid.** Etturid moodustavad positsiooni põhistruktuuri, seega ka positsioonmängu aluse, sest edaspidine vigurite asetus on tingitud peamiselt maletaja poolt valitud etturseisust. Ei tohi kunagi unustada, et etturseisust tingitud nõrkusi pole tavaliselt võimalik parandada, mispärast nad moodustavad positsioonis kestva nõrkuse. Sellest etturite tähtsast ülesandest aga hiljem, kui asume avanguteooria vaatlemisele.

g) Vangerdus.

Pärast kõikide malendite käimisviisiga tutvumist peame veel vaatlema üht erilist käiku, nimelt vangerdust, mis tegelikult on küll kuninga ja vankri kaksikkäik. **Vangerduse puhul käib kuningas kahe välja võrra kas vasakule või paremale ja vanker tõstetakse temast üle kuninga naaberväljale.** Diagrammseisus 10 on näha positsioon enne ja pärast vangerdust. Vangerdada võib seega nii kuninga- kui ka liputiivale, kuid seejuures peavad olema täidetud järgmised kolm nõuet, milleta vangerdamine pole lubatud:

1. Kuningas ja vanker peavad asetsema algseisus ega tohi partiis olla veel ühtki käiku teinud.

2. Kuningas ei tohi seista tules.

3. Pärast vangerdust ei tohi kuningas ega vanker seista mõne vastase malendi tule all.

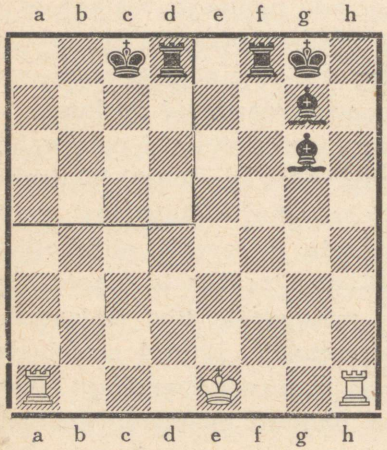


Diagramm 10.

Vangerdust kuningatiivale nimetatakse lühikeseks, liputiivale aga pikaks vangerduseks. Kui üks ülaltoodud kolmest tingimusest pole täidetud, siis pole ka vangerdamine lubatud. Küll võib aga vangerdada siis, kui enne vangerdust vanker seisab mõne vastase malendi tules, samuti ka siis, kui pika vangerduse puhul väli b1 (mustal vastavalt b8) seisab vastase malendi kontrolli all. Diagrammseisus 10 on toodud valge malendite seis enne vangerdust, samuti ka seis pärast musta pikka vangerdust ülal vasakul ja seis pärast musta lühikest vangerdust ülal paremal.

Diagrammseisus 10 võib valge käigul olles pikalt vangerdada, olgugi et väljad a1 ja b1 on musta odade tules (seejuures tuleb tähele panna, et malelaua ülemine vasakpoolne veerand on eraldatud, mispärast must Vd8 ei mõju kaasa kuni väljani d1). Lühike vangerdus pole aga valgel võimalik, sest pärast selle sooritamist seisaks valge vanker musta Vf8 tules. Kui diagrammseisus oleks näiteks veel must lipp e7, siis ei saaks valge üldse vangerdada, sest tema kuningas seisaks tules. Partiide märkimisel tähistatakse lühikest vangerdust 0—0 ja pikka 0—0—0.

8. Malemängu määrused.

Kui maletaja on juba tutvunud malelauaga, malenditega ja nende käimisviisiga, siis pole sellest veel küllalt määrustepäraseks maletamiseks. Pikaajalise praktilise katsetamise tulemusena on välja töötatud üldised määrused, mille järgi partiid tuleb mängida. Need määrused, mis on kehtivad samasugustena peaaegu kõikides maades, on eriti vajalikud turniirimaletajaile. Allpool on nimetatud määrused toodud täielikena.

1. Partiide tühistamine.

1. Mängitud partii kuulutatakse tühistatuks, kui mängu alguseks malelaud või malendid valesti üles seatakse.

2. Kui partii kestel malendite seis või nende arv malelaual kehtivate määruste vastaselt muutub, siis tuleb partii mängida uuesti sellest seisust alates, kus toimus muudatus. Kui nimetatud seisu ei suudeta taastada, tuleb kogu partii mängida uuesti.

2. Käikude sooritamine.

1. Käik loetakse sooritatuks siis, kui on lõpetatud üks järgnevaist tegevustest:

a) malend on asetatud ühelt väljalt teisele ja käest vabastatud;

b) löömise puhul vastase malend on malelaualt eemaldatud ja omamalend käest vabastatud;

c) vangerduse korral vanker on käest vabastatud;

d) etturi moondumisel uus malend on asetatud malelauale.

3. Malendite korrastamine.

1. Maletaja võib käigul olles korrastada ühte või mitut omamalendit, kui ta sellest vastasele varem teatab. Tavaliselt kasutatakse selleks prantsuskeelset väljendit *„j'adoube"*.

2. Vastase malendite korrastamine pole lubatud, vaid seda peab tegema maletaja nõudmisel vastane ise.

3. Kui malendid on kogemata segamini tõugatud, tuleb kellad otsekohe seisma panna ja turniiri juhi abiga endine seis taastada. Kui hiljem selgub, et seis on taastatud valesti, tuleb partii õigest seisust alates mängida uuesti.

4. Puudutatud malendid.

Kui maletaja käigul olles

a) puudutab mõnda omamalendit, siis peab ta sellega käima;

b) puudutab mõnda vastase malendit, siis peab ta selle lööma;

c) puudutab ühte oma- ja ühte vastase malendit, siis peab viimase lööma puudutatud omamalendiga. Kui löömine pole võimalik, siis peab maletaja vastase valikul kas tegema puudutatud omamalendiga mõne teise käigu või lööma puudutatud vastase malendi mõne teise omamalendiga. Kui ükski punktides a, b ja c mainitud käikudest pole võimalik, jääb tehtud viga karistamata ja mängija võib teha suvalise käigu;

d) puudutab mitut omamalendit, siis peab ta vastase valikul ühega neist käima;

e) puudutab mitut vastase malendit, siis peab ta vastase valikul ühe neist lööma.

5. Viigilised partiid.

Malepartii loetakse lõppenuks viigiga, kui

a) üks maletajaist on patis;

b) maletaja tõestab, et ta saab vastase kuningat kestvalt tulistada;

c) partiis tekib sama seis kolmandat korda sama maletaja käigul olles. Seejuures ei tehta vahet kahe vankri, kahe ratsu ega kahe viguri vahel, millest üks on tekkinud etturi moondumisest. Viiki peab üks maletajaist nõudma kohe pärast seisu

tekkimist kolmandat korda; see õigus kaob, kui nimetatud seisu mängitakse edasi;

d) mõlemad maletajad nõustuvad vastastikusel kokkuleppel viigiga;

e) üks maletajaist tõestab, et viimase 50 käigu kestel pole kummagi kuningat matistatud, löödud ühtki malendit ega tehtud ühtki etturkäiku. Nõudmine peab toimuma kohe pärast 50. käigu möödumist, edaspidi selleks enam kummalgi maletajal õigust ei ole.

6. Määrusevastased käigud.

Kui maletaja teeb määrusevastase käigu, mida tema vastane märkab enne mõne omamalendi puudutamist, tuleb määrusevastane käik tühistada ja toimida järgnevalt:

a) kui ei toimunud löömist, peab maletaja puudutatud malendiga tegema määrusepärase käigu;

b) löömise puhul peab maletaja vastase valikul kas puudutatud vastase malendi määrusepäraselt lööma või tegema puudutatud omamalendiga mõne teise käigu;

c) kui määrusevastane käik suletakse partii katkestamisel salakäiguna ümbrikku ja tehtud viga pole võimalik turniiri juhi kaudu täieliku kindlusega selgitada, siis loetakse partii eksijale kaotatuks;

d) kui partii kestel märgatakse parandamata jäänud määrusevastast käiku, siis tuleb see parandada ja partii mängida sellest seisust uuesti. Kui nimetatud seisu ei suudeta taastada, tühistatakse partii.

7. Karistused.

1. Maletaja kaotab õiguse karistuse nõudmiseks, kui ta pärast vastase eksimust juba on puudutanud mõnda omamalendit.

2. Karistuskäiguks ei või olla kunagi vangerdus.

3. Enne karistuskäigu tegemist tuleb taastada seis, mis oli malelaual enne määrusevastast käiku.

8. Sunniviisiline partii kaotamine.

Partii loetakse maletajale kaotatuks, kui ta

a) tahtlikult ajab ümber malelaua või malendid;

b) keeldub katkestatud partiid turniirides ettenähtud tavalise tähtaja jooksul edasi mängimast;

c) keeldub täitmast mõnda vastase määrusepärast nõudmist;

d) keeldub partii kestel täitmast määrusi või turniiri juhi korraldusi;

e) ületab ettenähtud mõtlemisaja, ükskõik, kas partii juures või sellest eemal olles.

9. Kellade kasutamine.

1. Mängus kontrollajaga tuleb tegutseda järgnevalt:

a) maletaja peab tegema esimese 2 tunni jooksul vähemalt 30, iga järgneva tunni jooksul vähemalt 15 käiku;

b) neid arve võib muuta turniiri määruste järgi;

c) maletaja ei tohi, välja arvatud käesolevates määrustes toodud erandid, enne käigu sooritamist oma kella seisma panna;

d) kaebuste korral paneb turniiri juht mõlemad kellad seisma ja paneb need uuesti käiku alles pärast oma otsuse langetamist.

2. Kui üks maletajaist ületab partiis mõtlemisaja, on turniiri juht kohustatud partii sellele maletajale igal juhul kaotatuks tunnistama, isegi siis, kui vastane või teised maletajad seda ei nõua.

3. Kui maletaja, ise käigul olles, laseb käia vastase kella, siis ei tohi pealtvaatajad sellele tähelepanu juhtides maletajaid segada. Õigus selleks on ainult turniiri juhil.

4. Kui maletaja õigeks ajaks kohale ei ilmu, siis pannakse tema kell turniiri juhi poolt käiku; aeg kuni tema ilmumiseni arvestatakse aga tavaliseks mõtlemisajaks.

5. Kui maletaja ilma tungiva põhjuseta rohkem kui ühe tunni võrra hilineb, loetakse partii temale kaotatuks; hilinevad aga mõlemad maletajad rohkem kui ühe tunni võrra, loetakse partii kaotatuks mõlemaile.

10. Partiide katkestamine.

1. Partii katkestamisel peab käigul olev maletaja oma salakäigu üles kirjutama.

2. Maletaja peab salakäigu üles kirjutama isiklikult ja selle suletud ümbrikus turniiri juhile andma. Kella võib seisma panna alles pärast salakäiguga ümbriku sulgemist.

3. Partii katkestatud olemise ajal pole selle ümbriku avamine mitte kellelegi lubatud.

4. Partii katkestamisel peavad maletajad hoolitsema selle eest, et ümbrikule märgitaks partii õige seis ja mõlemapoolsed mõtlemisajad.

5. Katkestusseisu edasimängimisel peab salakäigu teinud maletaja vastane üles seadma katkestusseisu, õiendama kellad, avama ümbriku, tegema malelaual ümbrikus leiduva salakäigu ja panema siis käiku oma kella.

6. Ümbrikku salakäiguga ei tohi avada, kui maletajat, kes salakäigule peab vastama, pole kohal. Sel juhul pannakse tema kell käiku turniiri juhi poolt, kuid ümbrik salakäiguga avatakse alles pärast selle maletaja ilmumist.

7. Kui pole võimalik taastada katkestusseisu või tarvitatud mõtlemisaegu, siis kuulub partii tühistamisele.

8. Kui katkestusseis on taastatud valesti, tuleb partii õigest katkestusseisust alates mängida uuesti. Kui õiget katkestusseisu ei suudeta taastada, tühistatakse partii.

11. Partiid etteandmisega.

1. Kui kokkuleppe kohaselt mängitakse suurem arv partiisid, võib maletaja oma nõrgemale vastasele näiteks igas partiis avakäigu ette anda.

2. Maletaja, kellele üks või enam käike ette antakse, peab need tegema kohe partii alguses, niipea kui ta on käigui.

3. Nimetatud käikude tegemisel ei tohi maletaja oma malenditega ületada malelaua keskjoont 4. ja 5. rea vahel.

4. Etturi või etturi ja käikude etteandmisel eemaldatakse malelaualt kuningaoda ees seisev f-ettur.

5. Maletaja, kes annab vastasele ette viguri, omab õiguse avakäiguks.

6. Vankri, oda või ratsu etteandmisel eemaldatakse need vigurid tavaliselt liputiivalt.

7. Vankri etteandmisel võib maletaja vangerdada ka malelaualt eemaldatud vankri poolele, kui vangerdus teiste tingimuste kohaselt on lubatud ja kui etteantud vankri nurgaväljal pole mõnda teist malendit.

12. Partiide märkimine.

1. Iga maletaja on kohustatud märkima oma partii selgesti ja loetavalt.

2. Segaduste puhul käikude märkimises võivad maletajad kokkuleppel kellad seniks seisma panna, kuni vead on parandatud. Selle õiguse kasutamiseks peavad mõlemad maletajad enne üles kirjutama oma viimased tehtud käigud.

3. Ärakirja partiist esitab turniiri juhile partii võitja, viigi puhul aga mõlemad maletajad.

13. Tüliküsimused.

1. Tüliküsimust, mis on tekkinud sündinud faktide tõlgitsemisel, võib vastastikusel nõusolekul esitada lahendamiseks erapooletule pealtvaatajale, kelle langetatud otsus on lõplik.

2. Kui on tegemist erilise juhtumiga, mida neis määrustes pole puudutatud, või kui maletajad on määruste tõlgitsemisel eriarvamusel, siis tuleb küsimus esitada lahendamiseks

a) vahekohtunikule, kes otsustab otsekohe ja lõplikult;

b) vahekohtule, kui partii mängitakse mõnel turniiril.

Mõlemal juhul katkestatakse partii kuni otsuse langetamiseni.

14. Maletajate käitumisest.

1. Partii ajal pole lubatud kasutada käsikirju või raamatuid, mis võivad partii kohta selgitusi anda; samuti pole lubatud küsida eemalseisjate nõu või arvamust partii kohta.

2. Analüüsimine turniiri saalis on keelatud.

3. Maletajad ei tohi sooritatud käikude kohta mingeid märkusi teha.

4. Käikude arvestamise kergendamiseks pole lubatud sõrmega malelaua väljadele näidata, samuti mitte neid puudutada.

5. Määrusepäraselt tehtud käiku ei tohi kunagi tagasi võtta.

6. Käigu sooritamisel tuleb malend viia otsejoones väljale, kuhu temaga kavatsetakse käia, ja ta seejärel kohe käest vabastada. Etturi moondamisel tuleb vigur, milleks ettur moondatakse, kohe malelauale asetada. Vastase malendi löömisel eemaldatagu viimane malelaualt otsekohe.

7. Salakäigu sulgemisel ümbrikku pole selle juurde lubatud lisada mingeid lisamärkusi, samuti pole sinna lubatud asetada alistumisteadet või viigiettepanekut.

8. Mängu ajal ei tohi vastast segada ega teisiti tema tähelepanu partiist kõrvale juhtida.

III. Lihtsamaid lõppmänge.

Pärast tutvumist malelaua ja malenditega, nende väärtusega ja käimisviisiga pole õppijal enam takistusi tegeliku partii juurde asumiseks. Loomulik oleks nüüd asuda malendite algseisus leiduvate võimaluste lähemale uurimisele ja alustada avanguteooriaga, aga see osa võib algajaile liiga raskeks kujuneda, sest nad pole veel küllalt tuttavad üksikute malendite kasutamisega. Kuigi ollakse juba tuttav üksikute malendite käimisviisiga, pole sellest veel küllalt kiire ülevaate saamiseks nende omavahelistest mõjupiirkondadest paljude malenditega positsioonides. Enne on vaja veel teatud praktikat, nii et edaspidi poleks seisu vaatlemisel enam vaja iga üksiku malendi juures mõelda, kuhu see saab käia, vaid et üldpilt sellest saavutataks kiiresti.

Selgeimini avaldub üksiku malendi tugevus just lõppmängus, kus malelaud on juba malendeist peaaegu tühi. Siis pole enam teisi malendeid, mis võiksid üksiku malendi mõjupiirkonda oluliselt kitsendada, mistõttu see avaldub peaaegu maksimaalses ulatuses. Pooltühjal malelaual õpime selgeimini tundma iga üksiku malendi väärtust ja tema käimisviisi iseärasusi, seda, mis igal maletajal enne praktilise partii juurde asumist peab täiesti selge olema.

Ülaltoodud põhjustel ei alusta me oma järgnevaid uurimusi mitte avangutega, vaid just lihtsamate lõppmängudega. Vaatleme, kui suure materiaalse ülekaalu peab maletaja saavutama partii jooksul, et sellega oleks võimalik võita lõppmängus. Seda on tähtis teada ka sel lihtsal põhjusel, et oleks mõttetu asuda partii mängimisele ilma selguseta selles, kui suur ülekaal kind-

lustab lõppmängus võidu ja kuidas seda ülekaalu tuleb realiseerida. Alustame lihtsaimate näidetega, nimelt üksiku kuninga matistamisega.

1. Kuningas ja lipp üksiku kuninga vastu.

Diagrammil 11 on toodud seis, **kus valgel on järel kuningas ja lipp, mustal aga ainult üksik kuningas. Säärane seis on üldjuhul valgele alati võidetud,** kusjuures võidu saavutamine ei tekita mingeid raskusi. Üksiku kuninga matistamiseks tuleb see esmajoones tõrjuda malelaua äärele, kus mattseisu loomine oma kuninga abiga on juba päris kerge. Tugevama poole peamiseks ülesandeks on seega vastase kuninga tõrjumine äärele. Seda juhist meeles pidades on järgnev matistamisviis kergesti mõistetav. **1. Lh8—f6 Kd5—e4 2. Kh1—g2 Ke4—d5.** Loomulikult püüab must kuningas jääda tsentrisse nii kauaks kui võimalik. **3. Kg2—f3 Kd5—c5 4. Kf3—e4 Kc5—c4 5. Lf6—c6+ Kc4—b3 6. Ke4—d3 Kb3—b4 7. Lc6—b6+ Kb4—a4.** Nüüd on must kuningas äärele tõrjutud, mille järel matt saabub kiiresti. **8. Kd3—c3 Ka4—a3 9. Lb6—b3 matt.**

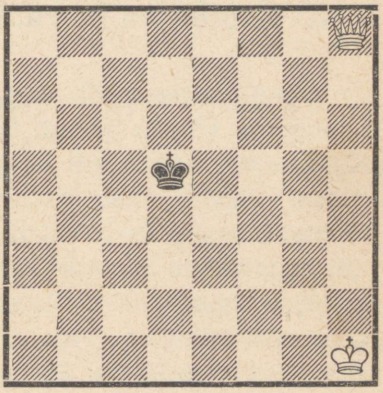


Diagramm 11.

Õppijail on soovitatav seda matistamisviisi lähemalt uurida ja katsetada musta kuninga püüdmist ka teistest seisudest, et seega põhjalikult tutvuda lipu käimisviisiga ja mõjuga malelaual. Esialgu näib küll kõik olevat väga lihtne, aga kui malelaual on peale lipu veel hulk teisi malendeid, siis on nende kõikide mõjupiirkonna jälgimine võimatu, kui neid pole varem üksikult endale täiesti selgeks tehtud. Malemäng muutub lihtsaks, kui ollakse hästi kodus tema elementaarseimates juhistes.

Juhime tähelepanu veel ühele ohule, mis ähvardab tugevamat poolt säärastes lihtsates lõppmängudes. Oletame, et ülaltoodud variandis ei märka valge matti 9. Lb6—b3, vaid mängib selle asemel 9. Lb6—e3 Ka3—a4 10. Le3—c5, kavatsusega matistada järgmisel käigul 11. Lc5—b4 matt. Seega tekiks olukord, kus must on käigul, kuid ühtki käiku pole võimalik teha, ilma et seejuures kuningas ei satuks tulle. **Säärasel juhul, kui mängija kuningas pole tulistatud ja tal pole käigul olles võimalik teha ühtki määrusepärast käiku, loetakse partii lõppenuks viigiga.** Malekeeles nimetatakse säärast olukorda „patiks" ja patti jäänud maletajal võib loomulikult peale kuninga olla veel teisi malendeid, mis aga samuti ei saa käia. Kunstlikult on loodud isegi seise, kus maletaja on patis, kuigi ta omab malelaual alles kõik oma 16 malendit! Seepärast hoolitsegu iga mängija, kes on saavutanud lõppmängus materiaalse ülekaalu, piinlikult selle eest, et tema vastane ei jääks patti, sest patt annab igal juhul viigi, vaatamata ühe poole materiaalsele ülekaalule.

2. Kuningas ja vanker üksiku kuninga vastu.

Lipule tugevuselt järgmine malend on **vanker, mis koos kuningaga võidab samuti üksiku kuninga vastu üldseisus alati.** Matistamine toimub siin täpselt sama põhimõtte järgi nagu lipugi puhul. Nimelt tuleb ka siin vastase kuningas tõrjuda esmalt äärele, kus siis on võimalik luua mattseise oma kuninga abiga. Kui lipp suutis vastase kuninga äärele tõrjuda ka ilma oma kuninga abita, siis vanker selle ülesandega üksinda toime ei tule, vaid selleks on vaja vankri ja kuninga kombineeritud tegevust. Kuninga äärele tõrjumiseks on lihtsaim meetod tema nn. „lõikamine" vankriga piki ridu või liine, mida vaatleme lähemalt diagrammil 12 toodud näites.

Siin võiks matistamine toimuda umbes järgnevalt: **1. Va1—a5.** Selle käiguga lõikab valge musta kuninga piki 5. rida, takistades talle pääsu laua ülemisele poolele. Niisama hästi võiks

aga valge ka mängida 1. Va1—d1, lõigates musta kuninga piki d-liini. **1. ... Ke4—d4 2. Kh8—g7 Kd4—e4 3. Kg7—f6 Ke4—d4 4. Kf6—f5 Kd4—c4 5. Kf5—e4 Kc4—b4 6. Va5—d5 Kb4—c4 7. Ke4—e5.** Must kuningas on nüüd juba lõigatud piki 5. rida ja ka piki d-liini. Tehtud tempokäiguga sunnib valge teda liikuma veelgi lähemale ääreväljadele. **7. ... Kc4—c3 8. Vd5—d4 Kc3—c2 9. Ke5—e4 Kc2—c3 10. Ke4—e3 Kc3—c2 11. Vd4—d3 Kc2—b2 12. Ke3—d2 Kb2—b1.** Jällegi on must kuningas äärele tõrjutud ja matistamine toimub nüüd kiiresti. **13. Kd2—c3 Kb1—a2 14. Kc3—c2 Ka2—a1 15. Vd3—a3 matt.** Nagu sellest näitest näeme, pakub matistamine vankriga tugevamale poolele niisama vähe raskusi nagu lipugagi; mõlemal juhul tuleb vastase kuningas ajada äärele, kus tema püüdmine on juba päris kerge.

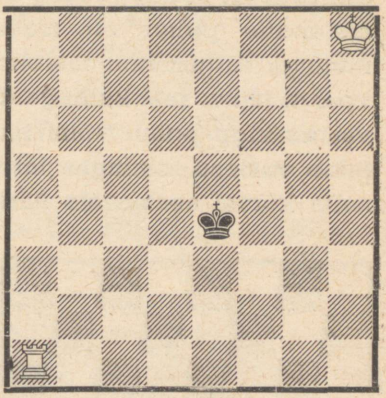


Diagramm 12.

3. Kuningas odadega üksiku kuninga vastu.

Võttes lõppmängu kuninga ja ühe odaga kuninga vastu ja hakates selles looma mattseise, veendume peagi selle ülesande võimatuses. Juba varemast osast teame, et minimaalne tegevusvabadus on kuningal malelaua nurgas, kus ta valitseb ainult kolme välja (vt. diagrammi 4). Mattseisu loomiseks asetame kuninga seepärast nurka, kusjuures näeme, et valgel on vaja kuninga ja odaga tulistada korraga nelja välja, kaasa arvatud vastase kuninga asukoht. Neist võib kuningas kontrollida maksimaalselt kahte, kusjuures jäävad üle kaks mitte samal diagonaalil asetsevat välja. Et oda neid korraga tulistada ei saa, siis **pole ka matistamine ühe odaga võimalik ja säärane lõppmäng jääb viiki.**

Teiseks kujuneb olukord aga **lõppmängus kuninga ja kahe odaga üksiku kuninga vastu, mis on tugevamale poolele üldiselt kergesti võidetud.** Näitena toome diagrammseisu 13. Enne selle analüüsimisele asumist veel paar sõna matistamisviiside erinevusest odadega ning lipu ja vankriga. Kui viimatimainitud malendite puhul oli mattseisude loomiseks küllalt vastase kuninga tõrjumisest malelaua äärele, siis odade puhul sellest veel ei jätku, sest kuninga äärseisu puhul pole matistamine õige vastumängu puhul võimalik. **Kahe odaga mattseisu loomiseks tuleb vastase kuningas tõrjuda malelaua nurka või vähemalt selle kõrval asetsevale ääreväljale.**

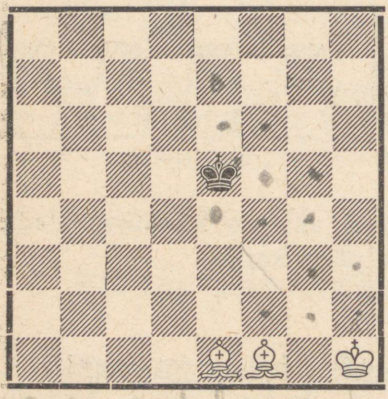


Diagramm 13.

Lipu ja vankri puhul sai vastase kuningat äärele tõrjuda lõikamisega piki ridu ja liine, kuid odadega tuleb lõigata piki diagonaale. Seejuures tuleb vastase kuningas lõigata mõlema odaga korraga, sest lõikamine ainult piki ühte diagonaali pole võimalik. Vastase kuninga nurka tõrjumiseks tuleb tingimata kasutada ka oma kuninga abi. Et odad lõikavad piki diagonaale vastase kuninga kergesti ülejäänud malelaua osast, siis ei tekita matistamine seda liiki lõppmängudes samuti mingeid raskusi. Diagrammseisus 13 võiks näiteks järgneda: **1. Of1—g2 Ke5—d4 2. Oe1—f2+ Kd4—e5 3. Kh1—h2.** Must kuningas on nüüd lõigatud piki diagonaale g1—a7 ja h1—a8 ja valge toob lähemale oma kuninga, sundides vastase oma taganema 8. rea suunas. **3. ... Ke5—f4 4. Kh2—h3 Kf4—e5 5. Kh3—g4 Ke5—e6 6. Of2—g3.** Nüüd on must kuningas juba lõigatud piki diagonaale h1—a8 ja h2—b8, millega tema liikumisvabadust on veelgi piiratud. **6. ... Ke6—f6 7. Og2—e4 Kf6—e6 8. Kg4—g5 Ke6—e7 9. Oe4—f5! Ke7—f7 10. Og3—d6 Kf7—e8 11. Kg5—f6.** Ülaltoodust näeme, kui kergesti saab musta kuningat mööda diagonaale lõigates

sundida äärele, kuid ka tema tõrjumine nurka pole raskem. Tuleb ainult tähele panna, et must ei jääks patti. **11. ... Ke8—d8 12. Of5—e6 Kd8—e8 13. Od6—c7!** Mitte aga 13. Od6—e7? ja must oleks patis. **13. ... Ke8—f8 14. Oe6—d7! Kf8—g8 15. Kf6—g6 Kg8—f8 16. Oc7—d6+ Kf8—g8 17. Od7—e6+ Kg8—h8 18. Od6—e5 matt.** Muidugi on veel palju teisi teid musta kuninga äärele tõrjumiseks ja tema matistamiseks, aga valisime neist ühe lihtsaima ja üldiselt kergesti taibatava, mis ka ilma kommentaarideta ei tohiks kellelegi raskusi valmistada.

4. Kuningas ratsudega üksiku kuninga vastu.

Samuti nagu ühe odaga, pole ka ühe ratsuga matistamine võimalik. Mattseisu loomisel satume samadele raskustele nagu ühe odagagi, sest ka ratsu ei saa tulistada korraga kahte kõrvuti asetsevat välja. Kahe ratsuga on seevastu mattseisude loomine malelaua nurgas üpris lihtne, kuid siin satume suurtele tegelikele raskustele. Nimelt on võimalik musta kuningat nurka tõrjuda ainult niivõrd ebasoodsa ratsude asetuse puhul, et nende ümberpaigutused mattseisu loomiseks võimaldavad kas musta kuninga põgenemise vabadusse, eemale nurgast, või lõpevad jällegi patiga. **Sellest tingituna on lõppmäng kuninga ja kahe ratsuga üksiku kuninga vastu viigiline,** mille näitena toome diagrammseisu 14.

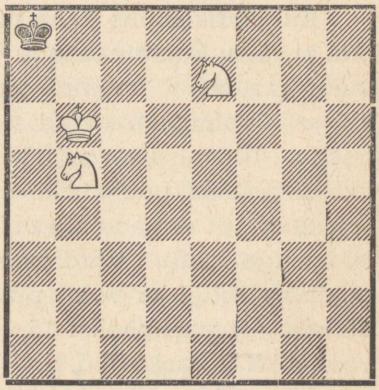


Diagramm 14.

Siin on valge saavutanud juba võrdlemisi soodsa positsiooni, sest must kuningas on tõrjutud nurka ja talle on väljapääs c8 kaudu suletud. Sellele kõigele vaatamata aga ei suuda valge võita. Kui ta katsetab 1. Re7—c6, ähvardusega 2. Rb5—c7 matt, siis on must patis. Teine idee valgele võiks olla **1. Rb5—d6**

Ka8—b8 2. Re7—d5 Kb8—a8 3. Kb6—c7 Ka8—a7 4. Rd6—b5+ Ka7—a8? 5. Rd5—b6 matt, mis on muidu küll kõigiti ilus, kuid ei vii valget kaugele, kui must mängib 4. ... Ka7—a8? asemel õigesti **4. ... Ka7—a6!** ja põgeneb oma kuningaga a5 kaudu vabadusse. Siit näeme, et valge võib võita ainult siis, kui must end vigaselt kaitseb. Kahe ratsuga võib õige mängu korral võita ainult siis, kui vastasel on veel alles üks või paar mitte väga kaugele edasinihkunud etturit, mis aitavad vältida patiohtu. Kui näiteks lisame diagrammseisule 14 veel musta Ed5, siis võidab valge kergesti jätkuga 1. Re7—c6 d5—d4 2. Rb5—c7 matt. Seda laadi lõppmängud on aga tavaliselt väga rasked ja me vaatleme neid seepärast alles siis, kui asume raskemate lõppmängude uurimisele.

5. Kuningas oda ja ratsuga üksiku kuninga vastu.

Kui matistamine kahe ratsuga polnud võimalik, **siis võidab oda ja ratsu kombinatsioon üldseisus alati üksiku kuninga vastu,** kuigi mattseisu loomine nende kahe malendiga pole sugugi kerge ja valmistab sageli raskusi isegi teatud vilumusega maletajaile. Üldseisu all mõistame siin ja edaspidi sääraseid seise, kus tugevama poole malendid ei seisa erandlikus ebasoodsas seisus nii, et vastane saaks neist mõne võita. Et matistamine oda ja ratsuga kuulub võrdlemisi keeruliste ülesannete hulka, siis peatume sellel ka veidi pikemalt ja üksikasjalisemalt. Võtame näiteks diagrammseisu 15, kus valgel seisab kuni matini ees veel pikk ja raske töö.

Lõppmängus kuninga, oda ja ratsuga üksiku kuninga vastu kerkivad esile uuelaadsed raskused, mida meil senini pole veel esinenud. Kui lipuga ja vankriga matistamiseks jätkus vastase kuninga tõrjumisest äärele, kahe odaga matistamiseks tuli aga vastase kuningas juba tõrjuda nurka, siis on oda ja ratsuga matistamiseks vajalik enne täita veelgi suuremad nõuded. **Mattseisu loomiseks on vastase kuningas vaja tõrjuda odaga**

sama värvi nurka, sest kuigi ka teistes nurkades on teoreetiliselt võimalik luua mattseise, tekib neis sama olukord, mis kahe ratsugagi matistades. Nimelt pole võimalik musta kuningat sellesse mattseisu sundida, ilma et seejuures ei tekiks patioht või et must kuningas ei pääseks vabadusse. Diagrammseisus 15 on seega vajalik must kuningas tõrjuda kas nurka a1 või h8, sest need on mustad nurgaväljad ja valgel on järel mustaväljaline oda. Nurgaväljadel h1 või a8 pole seevastu musta kuninga matistamine õige vastumängu korral võimalik. Must püüab edaspidi loomulikult väljadest a1 ja h8 võimalikult hoiduda, kuid valge suudab lõpuks siiski teda ühele neist sundida, mille järel matistamine on juba päris lihtne.

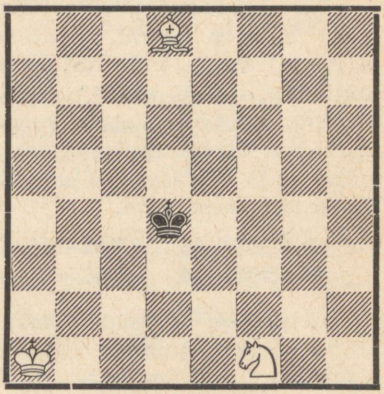


Diagramm 15.

Järgneva analüüsi kergemaks mõistmiseks jaotame selle kolme ossa, nimelt: **a) musta kuninga tõrjumine äärele, b) musta kuninga tõrjumine nurka a1 või h8 ja c) musta kuninga matistamine,** kusjuures keerulisema osa valge ülesandest moodustavad punktid a ja b. Juba vastase kuninga tõrjumine äärele on raske ülesanne, sest oda ja ratsuga pole võimalik lõigata vastase kuningat piki ridu, liine või diagonaale, nagu seda nägime eelmiste näidete puhul. Üksainus oda ei suuda aga kuningat lõigata piki diagonaali, mispärast peame siin juba varakult kasutama oma kuninga abi ja püüdma puuduvat oda võimaluse piirides asendada ratsuga. Kuigi musta kuninga lõikamine pole siin eriti hästi teostatav, ei saa me ilma selleta teda siiski sundida äärele minema. Sellest ongi tingitud suured raskused kuninga äärele tõrjumisel, sest puuduliku lõikamise tõttu ähvardab ta ikka ja ikka uuesti lipsata vabadusse malelaua tsentri poole. Püüame alljärgnevaga anda umbkaudse pildi sellest, kuidas valge peab mängima, et diagrammseisus 15 must kuningas kinni püüda.

EX DIBL.

1.	Ka1—b2	Kd4—c4
2.	Kb2—c2	Kc4—d4
3.	Od8—f6+	Kd4—e4
4.	Kc2—c3	Ke4—f5
5.	Of6—d4	Kf5—e4
6.	Rf1—d2+	Ke4—d5

Must kuningas püüab võimalikult kauaks jääda tsentrisse, ja nagu näeme, pole valgel sugugi kerge teda sealt lahkuma sundida. Nüüd avaneb valgele võimalus lõigata musta kuningat mõne välja ulatuses 5. real, sundides teda taganema.

7.	Kc3—d3	Kd5—d6
8.	Kd3—e4	Kd6—e6

Jällegi on mustale kasulik hoida oma kuningat lähemal tsentrile, sest pärast 8. ... Kd6—c6 9. Ke4—e5 Kc6—b5 10. Ke5—d5 Kb5—b4 11. Kd5—c6 peab see veelgi lähenema äärele, ja pealegi veel ohtliku nurga a1 suunas.

9.	Rd2—c4	Ke6—e7
10.	Ke4—f5	Ke7—d7
11.	Kf5—e5	Kd7—c6
12.	Rc4—d6	Kc6—d7
13.	Ke5—d5	Kd7—c7

Must kuningas püüab, kui ta juba on sunnitud taganema, läheneda vähemalt väljale a8.

14.	Od4—f6	Kc7—d7
15.	Rd6—b5	Kd7—c8

Valgel õnnestus lõigata must kuningas 7. real mõne välja ulatuses ja sundida teda taganema äärele, millega meie ülesande esimene osa on täidetud. Nüüd püüab must kuningas loomulikult põgeneda valgele ebasoodsa välja a8 suunas, sest pärast 15. ... Kd7—e8 16. Kd5—e6 jne. toimuks matistamine palju kiiremini kui teksti variandis.

16.	Kd5—c6	Kc8—b8
17.	Rb5—c7	Kb8—a7
18.	Of6—d4+	Ka7—b8
19.	Od4—b6	Kb8—c8
20.	Ob6—a7	. . . . .

Seega algab meie ülesande teine osa, nimelt musta kuninga tõrjumine nurka h8, mille jälgimine on algajaile eriti soovitatav. Igaüks võib muuseas katsetamisega veel veenduda selles, et nurgas a8 võib musta kuningat matistada ainult vastase ebaõige kaitse korral.

20.	. . . . .	Kc8—d8
21.	Rc7—d5	Kd8—e8

Pärast teist võimalust 21. ... Kd8—c8 22. Rd5—e7+ Kc8—d8 23. Kc6—d6 Kd8—e8 24. Kd6—e6 Ke8—d8 25. Oa7—b6+ jne. võidab valge palju kergemini.

22.	Kc6—d6	Ke8—f7
23.	Rd5—e7!	Kf7—f6
24.	Oa7—e3	Kf6—f7
25.	Oe3—d4	Kf7—e8

Musta kuninga vabadus oli üpris lühikese kestusega, sest juba on ta uuesti tagasi tõrjutud 8. reale. Nüüd püüab ta loomulikult jällegi nurga a8 poole.

26.	Kd6—e6	Ke8—d8
27.	Od4—b6+	Kd8—e8

Nüüd oleme saavutanud umbes sama seisu nagu pärast 20. käiku, aga ainult kahe rea võrra

lähemal nurgale h8. Nüüd kordub sama manööver uuesti.

28. Re7—f5 Ke8—f8
29. Ob6—d4 Kf8—e8
30. Od4—f6 Ke8—f8
31. Of6—e7+ Kf8—g8

Muidugi mitte 31. ... Kf8—e8? 32. Rf5—d6 matt!

32. Ke6—f6 Kg8—h7
33. Kf6—f7 Kh7—h8

Seega on täidetud ka meie ülesande teine osa, mis oli võibolla veelgi raskem läbi viia kui esimene osa. Kolmanda osa teostamine on juba väga lihtne ja praeguses seisus järgneb matt kolme käiguga.

34. Kf7—g6 Kh8—g8
35. Rf5—h6+ Kg8—h8
36. Oe7—f6 matt.

Must kuningas ei pääsenud oma paratamatust saatusest: ta pidi lõpuks ikkagi minema h8, kus ta matistati.

Nagu näha, pole siinne matistamisviis enam kaugeltki nii lihtne kui eelmisis näiteis ja valgel kulus musta kuninga kinnipüüdmiseks tervelt 36 käiku. Võib-olla viib diagrammseisust 15 sihile ka lühemaid teid, kuid siintoodu oli üks õpetlikumaid ja laskis end hästi süstemaatiliselt selgitada. Algajaile on igatahes väga soovitatav ülaltoodud analüüs põhjalikult ja kaalutledes läbi mängida, iseäranis lõpposa 20. käigust alates, sest see on seda laadi lõppmängudes väga sagedane ja iseloomustav. Seejuures väärib erilist märkimist valge 23. käik, ilma milleta oleks raske musta kuningat äärel kinni hoida. Kuninga tõrjumisel ühest nurgast teise pandagu tähele, et talle ei jääks võimalusi tagasipääsemiseks, sest sel juhul oleks kogu senine vaev asjatu. Samuti ei tohi unustada, et säärases lõppmängus peab tugevam pool üksiku kuninga püüdma hiljemalt 50. käigul, sest vastasel korral võib vastane määruste põhjal nõuda partii tunnistamist viigiks (vt. peatükki „Malemängu määrused"). Piiratud käikude arvu tõttu peab aga musta kuninga püüdmise idee olema mängijale täiesti selge, ja seda on võimalik saavutada ainult kestva harjutamisega.

6. Kuningas ja ettur üksiku kuninga vastu.

Eespool vaatlesime mitmesuguseid võimalusi üksiku kuninga matistamiseks ja nägime, millist ülekaalu selleks oli vaja. Nüüd tuleme nõrgima malendi, etturi juurde. Kui eelnevate näidete puhul võit olenes ainult materiaalsest ülekaalust, aga mitte malendite asetusest malelaual, siis **lõppmängus kuninga ja etturiga üksiku kuninga vastu oleneb partii tulemus just mõlemate kuningate ja etturi asukohast.** Lõppmäng on muidugi selgesti viik, kui tugevam pool on viinud etturi kuningast niivõrd kaugele, et see läheb kaotsi, samuti aga kergesti võidetud, kui vastase kuningas asetseb etturist kaugel ega suuda takistada selle edasitungi viimasele reale. Need juhud meid muidugi lähemalt ei huvita, vaid me püüame vastust leida küsimusele, millal must on suuteline takistama valge etturi lipustumist ja millal mitte.

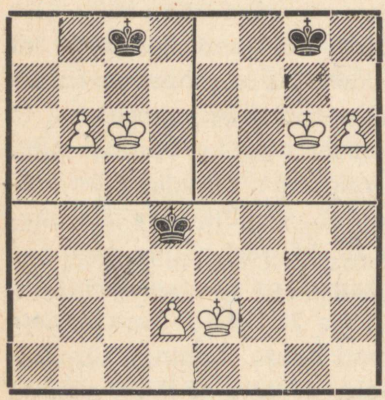


Diagramm 16.

Selleks vaatleme järgnevas osas mitmesuguseid võimalusi. On selge, et ettur lipustub takistamatult, kui must kuningas asetseb kas sellest madalamal või siis niivõrd kaugel, et ta ei jõua enam õigeaegselt etturi edasitungi takistada. Asetseb aga must kuningas etturi ees, siis oleneb seisu võidetavus mõlemate kuningate asukohast ja väga sageli ka sellest, kumb on käigul. Toome diagrammil 16 ülal vasakul põhiseisu lõppmängudest kuninga ja etturiga kuninga vastu, mida võib saavutada peaaegu igast seda liiki lõppmängust. Siin oleneb võit sellest, kas käigul on valge või must. Seejuures võib ettur muidugi asetseda ka teistel liinidel, välja arvatud ääreliinid, mis annavad igal juhul viigilise seisu. Säärast seisu vaatleme diagrammil 16 ülal paremal.

Analüüsime esiteks veidi ülal vasakul toodud seisu. Kui

siin on käik valgel, siis must on võitnud opositsiooni ja partii lõpeb õige mängu puhul viigiga. Valge ei suudaks kuidagi oma etturit edasi viia, sest otsene **1. b6—b7+ Kc8—b8** sunnib valget kas loobuma Eb7 kaitsest või asetama musta käiguga 2. Kc6—b6 patti, ja ka pärast **1. Kc6—b5 Kc8—b7 2. Kb5—c5 Kb7—b8!** ei pääse valge edasi: kui **3. Kc5—c6,** siis **3. ... Kb8—c8** ja must on jällegi võitnud opositsiooni ja saavutanud diagrammseisu. Sääraste seisude õigeks käsitluseks on vaja meeles pidada järgmist lihtsat juhist: **must jääb oma kuningaga seniks etturi ees olevatele väljadele** (siin b7 ja b8), **kuni valge käib oma kuningaga ükskõik kummale poole etturi kõrvale** (siin väljad a6 ja c6), **ja võidab seejärel tavalise lähisopositsiooni** (siin kuningate seisud Kc6, Kc8 ja Ka6, Ka8). On ka päris selge, et antud seisus on b8 ainuke väli, kuhu must saab kuningaga b7 olles käia, et hoida oma kontrolli all tähtsaid opositsioonivälju a8 ja c8.

Sama kaitseprintsiip on kehtiv ka siis, kui valge ettur pole veel 6. reani edasi tunginud, vaid asetseb alles kaugemal, omas laagris. Ka siis jääb must kuningas niikaua etturite ette, kuni käigupuudus teda sunnib sealt lahkuma. Siis läheb ta aga järgmisele etturi ees olevale väljale, et esimesel võimalusel võita jällegi kiiresti opositsiooni. Näiteks viigistab must diagrammil 16 all esitatud positsiooni ülaltoodud juhise järgimisel kergesti, ükskõik, kumb on käigul. Võiks umbes järgneda: **1. d2—d3 Kd4—d5 2. Ke2—e3 Kd5—e5 3. d3—d4+ Ke5—d5 4. Ke3—d3 Kd5—d6 5. Kd3—e4 Kd6—e6 6. d4—d5+ Ke6—d6 7. Ke4—d4 Kd6—d7 8. Kd4—e5 Kd7—e7 9. d5—d6+ Ke7—d7 10. Ke5—d5 Kd7—d8!** ja nüüd saame nii pärast **11. Kd5—c6 Kd8—c8!** kui ka pärast **11. Kd5—e6 Kd8—e8!** meile juba tuntud viigilise seisu.

Lõpuks veel kord diagrammil 16 ülal vasakul toodud seisust. Nägime, et see on valge käigul olles viik, aga tuleb veel mainida, et musta käigul olles on valge võit päris kerge: pärast **1. ... Kc8—d8** võidab **2. b6—b7** otsekohe, ja ka **1. ... Kc8—b8 2. b6—b7 Kb8—a7 3. Kc6—c7** toob mustale kiire kaotuse b-etturi paratamatu lipustumise tõttu. **Seega on toodud näitega sarnased seisud võidetud siis, kui opositsiooni on võitnud valge, viigilised aga siis, kui opositsioon on mustal.**

Siinjuures moodustavad aga erandi seisud ääreetturitega, mis on alati viigilised, kui nõrgema poole kuningas saavutab a-ääreetturi puhul välja c8 või h-ääreetturi puhul välja f8. See-juures pole siis enam oluline, kumb mängijaist on võitnud opositsiooni. Nii näiteks on diagrammil 16 ülal paremal toodud seisus must käigul olles küll kaotanud opositsiooni, kuid viigistab sellele vaatamata kergesti, sest pärast **1. ... Kg8—h8 2. h6—h7** on must patis. Ülaltoodud juhise rakendamisel ei tule arvestada mõnda üksikut erandseisu, kus valge suudab siiski võita. Nii näiteks võidab seisus Kg6, Eh6 — Kf8 valge käigul olles jätkuga 1. h6—h7, olgugi et must kuningas on saavutanud viigivälja f8.

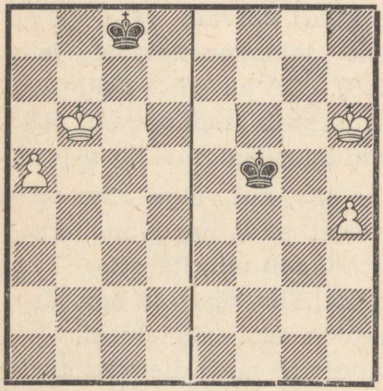


Diagramm 17.

Ääreetturite puhul jääb mäng üldse väga kergesti viiki, sageli isegi siis, kui oma kuningas on juba tunginud etturi ees asetsevaile väljadele, mis iga teise etturi puhul tähendab kindlat võitu. Diagrammil 17 toome kaks tüübilist viigiseisu ääreetturiga. Vasakpoolses seisus võib valge mängida küll **1. Kb6—a7,** mis kindlustaks iga teise etturi puhul selle moondumise lipuks, kuid siin ei anna üle viigi: pärast **1. ... Kc8—c7 2. a5—a6 Kc7—c8 3. Ka7—a8 Kc8—c7 4. a6—a7 Kc7—c8** on valge ise patis. Ka samal diagrammil toodud parempoolses seisus ei suuda valge võita. Pärast **1. h4—h5 Kf5—f6 2. Kh6—h7 Kf6—f7 3. h5—h6 Kf7—f8** tekib meile juba tuntud seis, ja pärast **1. Kh6—g7** võidab **1. ... Kf5—g4** valge viimase etturi. Parempoolne seis oleks aga valgele võidetud, kui must kuningas asetseks kaugemal, näiteks g4. Valge jätkaks siis 1. h4—h5 Kg4—f5 2. Kh6—g7 ja lipustaks etturi. Neist näidetest näeme, et ääreettur ei paku tugevamale poolele just eriti soodsaid võiduvõimalusi.

Hoopis teine olukord tekib aga teiste etturite puhul. Nagu

juba diagrammil 16 ülal vasakul toodud seisus nägime, otsustab säärastes seisudes võidu või viigi küsimuse opositsiooni võit. Üldise juhisena omab opositsiooni võit ainult siis otsustava tähtsuse, kui oma kuningas asetseb etturi ees, nii et see ei takista opositsiooni võitmist ühel kuninga kõrval asetsevatest väljadest. Erandi selles suhtes moodustab juhtum, kus ettur on jõudnud juba 6. reale; siis kujuneb opositsiooni võit otsustavaks ka sel juhtumil, kui oma kuningas asetseb etturi kõrval. Kui aga oma kuningas on jõudnud etturi ette 6. reale, siis kaotab opositsioon jällegi oma tähtsuse, sest säärasel juhul võidab tugevam pool alati. Kõikide siin kirjeldatud juhtumite kohta leiame näiteid diagrammilt 16 ülalt vasakult ja diagrammilt 18 vasakult ning paremalt.

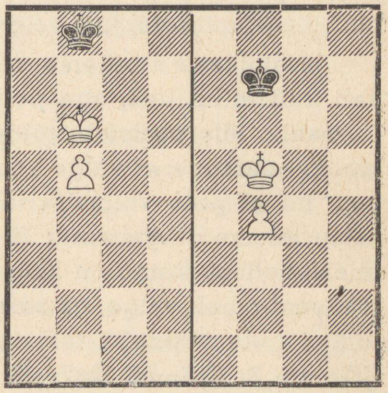


Diagramm 18.

Diagrammil 18 näeme vasakul seisu, kus valge kuningas on jõudnud juba etturi ette 6. reale. See seis on igal juhul võidetud, ükskõik, kas valge on opositsiooni võitnud või mitte, seega ükskõik, kumma käigul olles. Musta käigul olles on asi muidugi väga lihtne, sest must peab siis kohe loovutama opositsiooni ja võimaldama valgele kuningale sissetungi kas a7 või c7 kaudu, näiteks: **1. ... Kb8—a8 2. Kb6—c7 Ka8—a7 3. b5—b6+** ühes **4. b6—b7** jne., või **1. ... Kb8—c8 2. Kb6—a7** ühes **b5—b6—b7** ja võidab. Kui aga vaadeldavas seisus on käik valgel, siis võidab ta samuti, vaatamata sellele, et must on võitnud opositsiooni: **1. Kb6—a6 Kb8—a8 2. b5—b6 Ka8—b8 3. b6—b7 Kb8—c7 4. Ka6—a7** ja ettur lipustub.

Võiks arvata, et valgel on viimatimainitud juhtumil kaks võrdset võiduvõimalust, nimelt 1. Kb6—a6 ja 1. Kb6—c6. See ongi iga teise etturi puhul nii (välja arvatud muidugi ääre-etturid), kuid b- ja g-etturid moodustavad siinkohal erandi. Kui valge alustab käiguga 1. Kb6—c6, siis sellega ta küll ei anna

veel võitu käest, kuid kaotab asjatult aega, sest ta peab võidu saavutamiseks hiljem looma uuesti algseisu ja siis alustama käiguga 1. Kb6—a6. Pärast 1. Kb6—c6 ei vasta must mitte 1. ... Kb8—c8 2. b5—b6 Kc8—b8 3. b6—b7 Kb8—a7 4. Kc6—c7 jne., samuti ka mitte 1. ... Kb8—a8 2. b5—b6 Ka8—b8 3. b6—b7, mis annab sama seisu, vaid 1. ... Kb8—a7!. Kui valge mängib nüüd ettevaatamatult 2. b5—b6+?, siis saabub pärast 2. ... Ka7—a8! viik, sest 3. Kc6—c7 asetab musta patti, ja ka 3. b6—b7+ Ka8—b8 viib pärast 4. Kc6—b6 samale tulemusele. Seepärast on 2. Kc6—c7! sunnitud, millele järgneb loomulikult 2. ... Ka7—a8. Nüüd peab valge veel vältima patti 3. b5—b6? ja mängima 3. Kc7—b6! Ka8—b8, millega on aga uuesti saabunud diagrammseis, kus valge võidab käiguga 4. Kb6—a6! jne.

Järgmisena vaatleme olukorda, kus valge kuningas asetseb küll etturi ees, aga pole veel suutnud edasi tungida kuni 6. reani. Siis otsustab võidu või viigi küsimuse jällegi opositsioon, eeldades, et valge kuningas asetseb väljal otsekohe etturi ees, nii et pole võimalik teha tempokäiku etturiga. Tüübilise seisu leiame diagrammilt 18 paremal, kus partii tulemus oleneb täiesti sellest, kumb on käigul. Kui käigul on must, millega opositsiooni omab valge, on seis kergesti võidetud, sest etturi lipustumist pole võimalik takistada. Võiks umbes järgneda: **1. ... Kf7—g7 2. Kf5—e6 Kg7—f8 3. f4—f5 Kf8—e8 4. f5—f6 Ke8—f8 5. f6—f7** ja võidab. Valge käigul olles on aga opositsioon mustal ja seis muutub viigiliseks: **1. Kf5—g5 Kf7—g7! 2. f4—f5 Kg7—f7 3. f5—f6 Kf7—f8! 6. Kg5—g6 Kf8—g8** ja oleme saavutanud viigilise seisu diagrammilt 16 ülal vasakul. Igaüks võib kergesti veenduda, et ka teised võidukatsed ei anna valgele mingeid tulemusi. Olukord muutuks muidugi põhjalikult, kui valge ettur ei seisaks mitte juba f4, vaid alles kaugemal taga, kas f2 või f3. Siis oleks seis ka valge käigul olles võidetud, sest ta saaks pärast 1. f2—f4 või 1. f3—f4 käigusunduse üle kanda mustale ja seega võita opositsiooni, mis siin on võrdne partii võiduga.

Sääraste lõppmängude käsitluse kohta võib üldiselt öelda, et siin **on soovitatav alati viia esiteks võimalikult kaugele ette**

oma kuningas ja alles siis järgneda etturiga, mitte aga ümberpöördult. Teame ju, et suuremal osal juhtumeist otsustab säärastes lõppmängudes võidu või viigi küsimuse opositsiooni võit, ja seda on alati võimalik saavutada siis, kui omatakse veel mõni varukäik etturiga. Siit võib veel määrata lihtsa juhise, mille järgi lõppmäng on alati võidetud siis, kui kuningas suudab vallutada välja vähemalt kahe välja kaugusel etturi ees, ükskõik, kumb siis on käigul. Selle juhise põhjendus on väga lihtne, sest kui kuningas asetseb vähemalt kahe välja kaugusel etturi ees, võib tugevam pool alati varukäigu arvel etturiga võita opositsiooni ja seega ka partii. Neid juhiseid kasutades peetagu aga meeles, et siin moodustavad alati erandi ääreetturid, millede kohta tõime selgitavaid näiteid diagrammil 17.

Seega on lõppmängudest kuninga ja etturiga üksiku kuninga vastu öeldud peaaegu kõik, mida maletaja neist peab teadma. Eespooltoodud juhiste lähemaks selgitamiseks toome lõpuks veel paar näidet, mis sisuliselt küll ei paku midagi uut, aga mis hästi selgitavad teoreetiliste teadmiste praktilist rakendamist. Vaatleme esiteks diagrammil 19 vasakul toodud seisu. Et must käigul olles viigistab pärast 1. ... Kd5—d4 või 1. ... Kd5—c4 kergesti, teame juba diagrammil 16 all toodud seisust, ja see fakt meid ka lähemalt ei huvita. Õpetlikum on siin tegelikult näidata, kuidas valge käigul olles peab mängima, et oma võiduks küllaldast paremust realiseerida. Selleks peab valge mängima järgnevalt: **1. Kd2—d3! Kd5—c5 2. Kd3—c3!** Maletajad, kes pole tutvunud opositsiooni mõistega, peavad seda oma etturit blokeerivat käiku võib-olla mõttetuks, aga tegelikult moodustab see ainukese tee võidule. Et seis pärast 2. c2—c4? Kc5—c6 on viik, seda teame juba varematest näidetest. **2. ... Kc5—d5 3. Kc3—b4 Kd5—c6 4. Kb4—c4!** Jällegi peab valge võitma opositsiooni, sest 4. c2—c3? Kc6—b6! 5. Kb4—c4 Kb6—c6 jne. annab viigilise seisu. **4. ... Kc6—d6 5. Kc4—b5! Kd6—c7 6. Kb5—c5 Kc7—d7 7. Kc5—b6 Kd7—d8 8. c2—c4.** Nüüd võib ettur juba rahulikult edasi liikuda, sest valge kuningas on saavutanud 6. rea, mis teatavasti alati kindlustab võidu. Asjatu oleks muuseas 8. Kb6—b7, sest pärast 8. ... Kd8—d7 9. c2—c4 Kd7—d6

peaks valge uuesti mängima 10. Kb7—b6, et kaitsta oma etturit kaotsimineku eest. **8. ... Kd8—d7 9. c4—c5 Kd7—c8 10. Kb6—c6!** Seega võidab valge viimast korda opositsiooni, millega partii saatus on ka otsustatud. Loomulikult aga ei võinud ta siin mängida 10. c5—c6? Kc8—b8 viigilise seisuga. **10. ... Kc8—d8 11. Kc6—b7 Kd8—d7 12. c5—c6+** ja ettur lipustub.

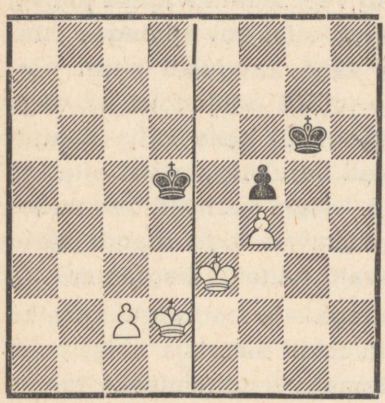


Diagramm 19.

Ülaltoodud võidumanöövri teostamisel pandagu eriti tähele juhist, et enne etturi edasinihutamist viidagu kuningas võimalikult kaugele ette; siis ei mängita sääraseid lõppmänge peaaegu kunagi valesti. Sageli esineb säärastes lõppmängudes algajatel ülaltoodud kümmekonna käigu vältel niivõrd palju vigu, et selle aja jooksul võit ja viik vahelduvad mitmeid kordi, kusjuures partii lõpptulemuse otsustab asjaolu, kumb mängijaist teeb viimase vea. Tegelikult aga pole need lõppmängud sugugi rasked käsitleda, kui ainult tähelepanelikult jälgida mõningaid lihtsaid printsiipe, mis iseendast juhatavad kätte õiged käigud.

Samal diagrammil paremal toodud seis esineb väga sageli tegelikes partiides ja on õige mängu puhul viik, ükskõik, kumb on käigul. Käigul olev maletaja võib aga kartmatult teha mõningaid võidukatseid, kusjuures need annavad ka praktiliselt sageli tulemusi, sest vastane võib segadusse sattuda ja kaitsta end valesti. Oletame, et käigul on valge ja mängib **1. Ke3—d4,** kavatsedes rünnata käiguga 2. Kd4—e5 musta etturit. Mida peab must nüüd tegema? Lihtne arvestus näitab, et katse etturi kaitsmiseks 1. ... Kg6—f6 2. Kd4—d5 Kf6—f7 3. Kd5—e5 Kf7—g6 ei anna 4. Ke5—e6 tõttu tulemusi, mispärast paljud täiesti intuitiivselt asuvad käiguga 1. ... Kg6—h5 vasturünnakule valge Ef4 suunas ja seetõttu lõpuks kaotavad täiesti viigi-

lise seisu. Tavaline jätk võiks sel juhul olla: **1. ... Kg6—h5 2. Kd4—d5!** Siin hoidugu algajad käigust 2. Kd4—e5?, mis pärast 2. ... Kh5—g4 annaks võidu koguni mustale. **2. ... Kh5—h4?** See ongi otsustav viga, mis kaotab viigilise seisu. Muidugi ei aita siin ka 2. ... Kh5—g4? 3. Kd5—e5 tõttu, kuid 2. ... Kh5—g6! andis veel viigi, nagu näitame hiljem. Nüüd ei tohi valge loomulikult ikkagi veel mängida 3. Kd5—e5? vastuse 3. ... Kh4—g4! tõttu ja must võidab, kuid valgel on varuks tugevam rünnakuvõimalus. **3. Kd5—e6! Kh4—g4 4. Ke6—e5!** ja valge võidab, sest must kaotab oma etturi ega suuda seejärel enam takistada valge f-etturi lipustumist. Kuigi ülaltoodud mänguviis oli põhiliselt vigane, pandagu siiski tähele valge kuninga peent manöövrit musta Ef5 võitmiseks, mis esineb sageli sääraste etturi-lõppmängude puhul ja viib võidule, kui valge ettur on juba kaugemale edasi tunginud, kas 5. või 6. reale.

Uuritavas seisus ei hakka hea maletaja viiki püüdes üldse arvestama ülaltoodud keerulisi variante, vaid meenutab ainult diagrammil 18 paremal toodud seisu (Kf5, Ef4 — Kf7), mis valge käigul olles on viik. Ta mängib seepärast lihtsalt **1. Ke3—d4 Kg6—f6 2. Kd4—d5 Kf6—f7 3. Kd4—e5 Kf7—e7 4. Ke5:f5 Ke7—f7!** ja viigistab, nagu on näidatud diagrammseisus 18 paremal. Siinjuures mainime aga veel kord, et nimetatud kaitsemeetod on tõhus ainult siis, kui valge ettur asetseb 4. real või madalamal; asetseb aga etturipaar kõrgemal, siis võidab valge alati, sest tema kuningas pääseb musta etturit lüües võiduks vajalikule 6. reale. Neid juhtumeid vaatleme aga hiljem lõppmängude juurde asumisel.

7. Kuningas ja kaks etturit üksiku kuninga vastu.

Ülaltoodud materjali põhjal näeme, et lõppmängud kuninga ja etturiga üksiku kuninga vastu sisaldavad nende näivale lihtsusele vaatamata küllaltki peensusi ja nõuavad täpset käsitlust. Palju lihtsamaks muutub seevastu olukord, kui üks pooltest on

ülekaalus kahe etturiga. Säärased seisud on peaaegu alati võidetud, kuigi ka siin esineb mõningaid viigivõimalusi, eriti kaksiketturite puhul. Esmajoones vaatleme seise, kus tugevama poole kuningas asetseb etturitest eemal, nii et kaks etturit peavad end vastase kuninga rünnakute vastu kaitsma ilma oma kuninga toetuseta. Toome diagrammil 20 kaks seisu, mis näitavad, et tavaliselt suudavad kaks etturit teineteist küllaldaselt kaitsta.

Vasakpoolses seisus on selgesti näha, et must ei tohi kunagi etturit b4 lüüa, ilma et valge a-ettur seejuures takistamatult lipustuks. Mõlemad etturid kaitsevad seega teineteist vastastikku ja valgel on küllalt aega oma kuninga juurdetoomiseks. Võit saabub selles seisus umbes järgnevalt: **1. Kd1—c2 Kb5—a6 2. Kc2—c3 Ka6—b5 3. Kc3—d4 Kb5—a6 4. Kd4—c5 Ka6—b7 5. b4—b5 Kb7—c7 6. a5—a6 Kc7—b8 7. b5—b6 Kb8—c8 8. Kc5—c6 Kc8—b8 9. b6—b7** ja võidab kergesti.

Etturid suudavad end aga ka siis vastastikku kaitsta, kui nad pole seotud, s. o. ei asetse kõrvuti liinidel, vaid on teineteisest eemaldatud. Nii näiteks ei suuda must diagrammil 20 paremal toodud seisus kunagi võita ühte ettureist, ilma et teine seejuures takistamatult ei lipustuks, ka siis mitte, kui valge kuningas asetseks üsna kaugel eemal, näiteks a1. Et löömine 1. ... Kf5:f4 võimaldab h-etturil otsekohe lipustuda, siis tuleb mustale ainukese jätkuna arvesse 1. ... Kf5—f6 ja 2. ... Kf6—g7, ähvardades võita h-etturit. Musta kuninga seisu puhul g7 mängib aga valge 3. f4—f5! ja nüüd saabub nii pärast 3. ... Kg7—h6 4. f5—f6 kui ka pärast 3. ... Kg7—f6 4. h5—h6 diagrammseisule identne seis, kus must jällegi ei tohi etturit lüüa. Valge toob jällegi lihtsalt oma kuninga lähemale ja võidab kergesti.

On selge, et etturid suudavad end seda kergemini kaitsta, mida kaugemal nad teineteisest asetsevad. Nii näiteks suudavad teineteisest nelja või rohkema välja võrra eemaldatud etturid ka ilma oma kuninga abita edasi liikuda ja lipustuda, milles igaüks võib kergesti veenduda. Kõige halvemini suudavad end vastastikku kaitsta etturid, mis on teineteisest eemaldatud kolme välja võrra, kui nad pole veel küllalt kaugele edasi tunginud. Nii

näiteks ei suuda valged etturid b4 ja e4 end ilma oma kuninga abita kaitsta musta Kc6 rünnakute vastu ja lähevad mõlemad kaotsi: 1. ... Kc6—b5 2. e4—e5 Kb5—c6! ühes 3. ... Kc6—d5 ja must võidab e-etturi ning suudab veel kinni püüda ka valge b-etturi enne selle lipustumist. See näide on aga rohkem teoreetilist laadi, sest tavaliselt suudab valge pärast ühe etturi kaotust teist kuningaga kaitsta ja seda viimase abiga lipustada. Võtab ju manööver ühe etturi võitmiseks mustalt nii palju aega, et seni jõuab valge kuningas peaaegu alati teisele etturile appi.

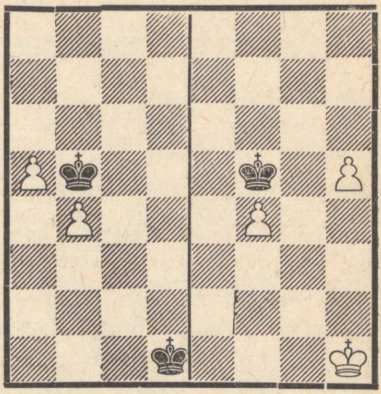


Diagramm 20.

Lõpuks võib mainida veel üht juhtumit, kus must suudab viigistada kahe teineteisest kolme välja võrra eraldatud etturi vastu ka siis, kui valge kuningas asetseb päris etturite läheduses. Nii näiteks viigistab must seisus Kh1, Ee4 ja h3 — Kh4 käiguga 1. ... Kh4—g5, sest ta võidab e-etturi ja suudab veel püüda ka valge h-etturi. Valge kuninga lähedus pole selle etturi edasiviimise suhtes siin oluline, sest ääreetturi vastu võideldes suudab nõrgem pool peaaegu alati saavutada viigi (vt. diagrammi 17). Muidugi pole vaja eriti mainida, et säärased seisud kuuluvad praktikas väga harvade erandite hulka ja et tavaliselt kahe etturi ülekaal otsustab partii alati tugevama poole kasuks.

Veidi teiseks aga muutub olukord kaksiketturite puhul, mis nõrgema poole kaitsevõimalusi tunduvalt parandavad. Nii näiteks pole äärel asetsevatel kaksiketturitel mingit positiivset väärtust ja must viigistab ka siin, nagu üksikute ääreetturitegi puhul, siis, kui ta saavutab oma kuningaga vähemalt välja c8 või vastavalt f8. Kaksiketturite puhul on üldiselt soovitatav enne liikuda edasi kuningaga ja ühe etturiga ning hoida teine kaugemal taga tempo võiduks, kui on hiljem vaja otsustavas seisus

võita opositsiooni. Kui aga mõlemad kaksiketturid liiga kaugele edasi nihutada, siis võib sageli tekkida viigilisi seise, milledest ühte vaatleme diagrammil 21 vasakul. Valge on siin küll kahe etturiga ülekaalus, aga ei suuda sellele vaatamata võita, sest mõlemad etturid on juba liiga kaugele edasi lükatud. Valge käigul olles ei saaks üldse mingeid võidukatseid ette võtta, sest ta kaotab otsekohe etturi c6, kuid ka musta käigul olles saabub ainult viik: **1. ... Kc7—c8! 2. Kd5—d6 Kc8—d8 3. c6—c7+ Kd8—c8** ja nüüd asetab nii **4. Kd6—c6** kui ka **4. c5—c6** musta patti, teised käigud kaotavad aga Ec7 viigilise seisuga. On kerge näha, et valge võis seisu lihtsalt võita, kui ta oma teise etturi oleks jätnud kaugemale taha, näiteks väljale c4.

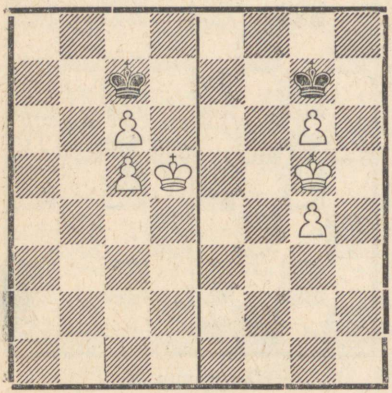


Diagramm 21.

Näitena valge võiduvõimaluste kohta toome seisu diagrammil 21 paremal, kus valgel on kaksikettur g-liinil, mis mõnes variandis valmistab võidu saavutamisel teatavaid raskusi. Mainitud seisu võidab valge lihtsaimini järgnevalt: **1. Kg5—h5 Kg7—g8 2. Kh5—h6 Kg8—h8 3. g6—g7+ Kh8—g8 4. g4—g5 Kg8—f7 5. Kh6—h7** jne. Kui valge aga alustaks käiguga **1. Kg5—f5,** siis tekiks tal ka siin, samuti nagu diagrammil 18 vasakul toodud seisus pärast 1. Kb6—c6, võidu saavutamisel mõningaid raskusi; pärast **1. ... Kg7—g8 2. Kf5—f6 Kg8—f8 3. g6—g7+ Kf8—g8 4. g4—g5 Kg8—h7** ei tohiks valge nimelt mängida ei 5. Kf6—f7 pati tõttu ega ka 5. g5—g6+? Kh7—g8, mis annab tuntud viigilise seisu. Võidu annab seevastu kahing **5. g7—g8L+! Kh7:g8 6. Kf6—g6!** ja võidab, sest järelejäänud ettur lipustub.

Lõpuks näitame veel, kuidas võita seisu Kb5, Ea7 ja b6 — Kb7. Pärast mitmeid katseid võidu saavutamiseks rahulikul teel jõuame lõpuks lahenduseni 1. a7—a8L+! Kb7:a8 2. Kb5—c6

Ka8—b8 3. b6—b7 ja võidab. Selle näitega lõpetame ka etturilõppmängude uurimise ja vaatleme edasi mõningaid lihtsaid seise teiste malenditega.

8. Lipp vankri vastu.

Eelnevaist näidetest saime ülevaate, milliste malenditega ja kuidas on võimalik matistada üksikut kuningat. Sääraseid lõppmänge esineb aga praktikas väga harva, sest tavaliselt on mõlemal mängijal kuninga kõrval alles veel ka teisi malendeid. Nüüd vaatlemegi neid lõppmänge veidi lähemalt, kusjuures meid huvitab küsimus, kui suur ühe poole materiaalne ülekaal peab olema, et sellest jätkuks partii võitmiseks.

Tavaliselt ei õnnestu säärastes lõppmängudes enam nõrgema poole kuninga otsene matistamine, sest teised vigurid aitavad kuninga kaitsmisel rünnakute vastu tõhusalt kaasa. Tuleb enne võita vastase vigurid või nende vastupanujõudu otsustavalt nõrgendada, mille järel matistamine on juba kergesti võimalik. Tavaliselt saabub siis mõni meile juba tuntud lõppmäng, kus nõrgemal poolel on alles ainult kuningas. Kui sääraste lõppmängude jaoks saime anda mitmesuguseid üldjoonelisi juhiseid, siis rohkemate malendite lõppmängude puhul pole see enam võimalik, sest materiaalset ülekaalu on võimalik fikseerida mitmel viisil, kusjuures alati on vajalik võidu saavutamiseks kasutada eri meetodit. Vaatleme alljärgnevaga mõningaid sagedamini esinevaid materiaalse ülekaalu juhtumeid ja nende realiseerimisel kasutatavaid võidumeetodeid.

Alustame diagrammseisuga 22, **kus valgel on ülekaal lipp vankri vastu. See ülekaal on küllaldane võiduks,** kuid siin pole võidu saavutamine enam nii lihtne nagu eeltoodud näidete puhul. Ka pole siin võimalik anda mingeid üldjoonelisi juhiseid mängu juhtimiseks. Peame ainult meeles, et ka siin tuleb vastase kuningas esmajoones äärele tõrjuda, mille järel osutub võimalikuks vankri võitmine ja hiljem ka matistamine. Toome allpool ühe võidujätkudest, mis on diagrammseisus 22 võimalikud.

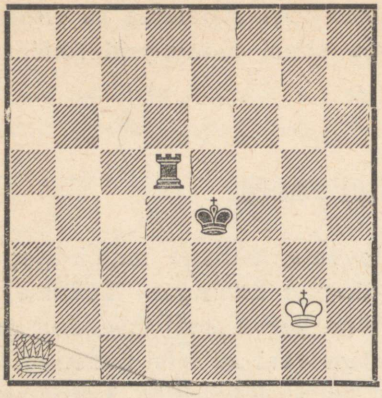


Diagramm 22.

1.	**La1—e1+**	**Ke4—d4**
2.	**Le1—b4+**	**Kd4—e5**
3.	**Kg2—f3**	**Vd5—d3+**
4.	**Kf3—e2**	**Vd3—d4**

Must peab oma vankrit kogu aja võimalikult kuninga läheduses hoidma, sest muidu võib see tulistamistega kergesti kaotsi minna. Samuti on kergesti arusaadav musta püüe püsida oma kuningaga võimalikult kaua tsentri piirkonnas.

5.	**Lb4—e7+**	**Ke5—d5**
6.	**Ke2—e3**	**Vd4—c4**
7.	**Le7—d7+**	**Kd5—c5**

Pärast 7. ... Kd5—e5 8. Ld7—b5+ kaotaks must juba vankri.

8.	**Ke3—d3**	**Vc4—b4**
9.	**Ld7—c7+**	**Kc5—b5**
10.	**Kd3—c3**	**Vb4—a4**
11.	**Lc7—d7+**	**Kb5—a5**
12.	**Ld7—e8!**	**. . . . .**

Nüüd on must juba igati kaotanud, sest kuningas käia ei saa, ja kui must teeb vaikse käigu vankriga, siis läheb see samuti pärast paari tulistamist kaotsi. Seepärast jääb üle ainult jätk 12. ... Va4—a3+ 13. Kc3—c4 Va3—a4+, mis aga pärast 14. Kc4—c5 toob paarikäigulise mati.

Veidi tülikamaks muutub valge ülesanne siis, kui mustal õnnestub oma kuningaga nurka pageda ja seejuures hoida vankrit kuninga läheduses. Oletame, et diagrammseisust 22 läheb mäng edasi järgnevalt:

1.	**La1—e1+**	**Ke4—f5**
2.	**Kg2—f3**	**Vd5—d7**
3.	**Le1—e4+**	**Kf5—f6**
4.	**Kf3—f4**	**Vd7—f7**
5.	**Le4—e5+**	**Kf6—g6+**
6.	**Kf4—g4**	**Vf7—g7**
7.	**Le5—e6+**	**Kg6—h7+**
8.	**Kg4—f5**	**Kh7—h8**
9.	**Le6—e8+**	**. . . . .**

Siin hoidugu algajad lõksust 9. Kf5—f6?, millele järgneks 9. ... Vg7—g6+! 10. Kf6:g6 ja must on patis. Senini tehtud käigud polnud muidugi mitte parimad, vähemalt valge omad mitte, kuid valisime need just selleks, et saavutada nüüd saabunud mustale võrdlemisi soodsat kaitsepositsiooni. Nüüd läheb valgel võidu saavutamiseks vaja veel teatud vilumust.

9.	**. . . . .**	**Kh8—h7**
10.	**Kf5—f6!**	**. . . . .**

Seega oleme saavutanud tüübilise võiduseisu juhtude jaoks, kus must kuningas on suutnud nurka põgeneda ja vanker asetseb tema kaitse all. Tekkinud seisus valge küll ei ähvarda midagi, aga must on sattunud käigupuu-

dusesse ja peab nüüd oma vankri kuningast eemaldama, mille järel see aga pärast mõningaid tulistamisi kaotsi läheb.

10. . . . . Vg7—a7

Teksti käigu kõrval võib must valida veel järgnevaid võimalusi:

I: 10. . . . Vg7—b7 või g2 11. Le8—e4+ ja võidab vankri.

II: 10. . . . Vg7—g4 11. Le8—h5+ jne.

III: 10. . . . Vg7—g3 11. Le8—e4+ Kh7—g8! 12. Le4—c4+ Kg8—h7 või h8 13. Lc4—h4+ jne. vankrivõiduga.

IV: 10. . . . Vg7—c7 11. Le8—e4+ Kh7—h8! 12. Le4—h1+ Kh8—g8 13. Lh1—d5+ Kg8—h7 14. Ld5—d3+ Kh7—h8 või g8 15. Ld3—d8+ vankrivõiduga.

V: 10. . . . Vg7—g1 11. Le8—e4+ Kh7—h8 12. Le4—a8+ Kh8—h7 (Pärast 12. . . . Vg1—g8 tuleb 13. La8—h1 matt!) 13. La8—a7+ jne.

VI: 10. . . . Kh7—h6 11. Le8—f8 jne.

Neist variantidest näeme, et mustal pole enam küllaldast kaitset.

11. Le8—e4+ Kh7—g8!
12. Le4—d5+ Kg8—h8
13. Ld5—h1+ Kh8—g8

Pärast 13. . . . Va7—h7 saabub variandile V analoogiline matt 14. Lh1—a8!

14. Lh1—g1+ ja võidab vankri a7, mille järel saabub juba kergesti võidetud lõppmäng.

Ülaltoodud variantidest näeme selgesti, et võit lipuga vankri vastu pole sugugi enam nii kerge nagu üksiku kuninga matistamine eri viguritega, sest vanker aitab kuningat tõhusalt kaitsta. Valge peab siin võidu saavutamiseks juba täiel määral kasutama lipu mõjupiirkonna üleolekut vankri omast ja sageli asetama vastase käigupuudusesse, kui tal enesel puuduvad otsesed ähvardused. Algajaile on soovitatav katsetada mitmesuguseid eri positsioone, kus lipp peab vankri vastu võidu saavutama, sest sellega õpitakse hästi tundma lipu paremusi võrreldes vankriga ja üldse tutvutakse paremini üksikute malendite käimisviisiga.

Lõppmäng lipuga kahe vankri vastu on tavaliselt viigiline ja võit võib ühele poolele esineda ainult erandseisudes, kus materjalivõit on saavutatav forsseeritud manöövriga. **Viigiga lõpeb tavaliselt ka lõppmäng lipuga vankri pluss oda või vankri pluss ratsu vastu,** kui nõrgema poole malendid asetsevad kuninga läheduses viimase kaitse all nii, et lipp ei suuda ühtki neist forsseeritult võita. Kuigi viimatimainitud juhtumeil lipu omaja on

materiaalses ülekaalus, pole see siiski küllaldane võiduks. **Nõrgemale poolele kaotatud on loomulikult lõppmängud lipuga ühe oda või ühe ratsu vastu,** kuid imelikul kombel ei suuda lipp mõnikord võita juba 7. reani edasitunginud etturi vastu, nagu seda hiljem näeme. Samuti on lipul sageli võimatu võita vankri ja etturi vastu, kui viimane on kuninga ja vanker etturi kaitse all, aga säärane lõppmäng kuulub juba keerulisemate hulka ja tuleb käsitlusele vastava osa juurde asumisel.

9. Lipp kahe kerge viguri vastu.

Lõppmäng lipuga kahe kerge viguri, s. o. kahe oda, kahe ratsu või oda ja ratsu vastu pakub tugevamale poolele sageli häid võiduvõimalusi, sest kaitse juhtimine on siin eriti raske. Kui nõrgemal poolel aga õnnestub asetada mõlemaid vigureid soodsalt oma kuninga kaitse alla, siis suudab ta paljudel juhtudel saavutada viigi. Nende lõppmängude kohta on üldiste juhiste andmine üldse väga raske, sest võit või viik oleneb siin sageli mõnest näilikult päris tühisest seisu iseärasusest.

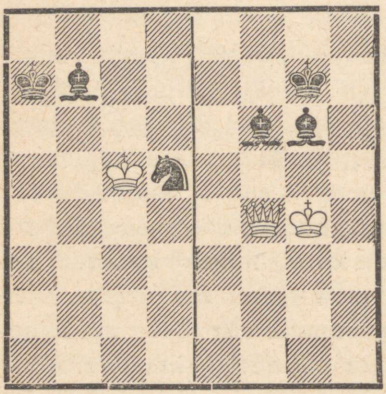


Diagramm 23.

Kergeim on kaitse juhtimine **kahe odaga, mis tuleb asetada oma kuninga lähedusse nii, et nad takistaksid vastase kuninga edasitungi.** Kui nõrgemal poolel õnnestub sellelaadset seisu saavutada, siis suudab ta tavaliselt ka viigistada. Näite odade asetuse kohta leiame diagrammilt 23 paremalt, kus nõrgem pool suudab õige kaitse puhul saavutada viigi. Kuidas see täpselt toimub, sellest lähemalt hiljem, kui asume lõppmängude osa juurde.

Üldiselt on võimalik seisu viigistada ka kahe ratsuga, kui need saab asetada oma kuninga lähedusse nii, et vastase

kuninga edasitung oleks takistatud. Ratsudega aga on kaitse juhtimine juba palju keerulisem kui odadega. Tuleb veel mainida, et säärane ratsude asetus on ebasoodus, kus nad teineteist kaitsevad. Säärasel juhul on küll välditud nende kaotsimineku oht, kuid nad ei suuda takistada vaenlase kuninga edasitungi. Kui aga vastase kuningal õnnestub tungida ratsude vahele ja seega sundida oma kuningat ratsude lähedusest lahkuma, siis läheb seis juba paratamatult kaotsi. **Soodsaim on ratsud asetada samasse seisu nagu odad diagrammil 23 paremal toodud seisus,** millega viik on õige kaitse puhul saavutatav. Ka seda võimalust me siin lähemalt analüüsima ei hakka.

Kõige raskem on nõrgemal poolel end kaitsta seisudes, kus tal on oda ja ratsu lipu vastu, ja üldiselt loetakse neid seise nõrgemale poolele kaotatuks. Nende seisude analüüs on aga väga keeruline, mispärast me ülaltoodud väidet siinkohal tõestama ei hakka. Oda ja ratsuga on aga võimalik luua erandseise, mis on ilma igasuguse vaevata viigistatavad, sest vastase kuningas ei pääse üldse nende vigurite tulemüürist läbi. Näitena säärastest erandseisudest toome diagrammseisu 23 vasakul, mille viigilisus on kõigile selge ka ilma lähemate selgitusteta.

10. Vanker oda vastu.

Lõppmäng vankriga oda vastu on üldiselt viigiline ja võiduvõimalusi võib esineda ainult siis, kui vastase kuningat on õnnestunud juba äärele tõrjuda. Kõiki neid võimalusi me muidugi siin uurima ei hakka, vaid vaatleme ainult mõningaid juhtumeid, kus nõrgema poole kuningas on juba nurka tõrjutud. Diagrammil 24 vasakul toodud seisus võidab valge igal juhul kergesti, ka siis, kui must on käigul. Järjeks võiks umbes kujuneda: **1. ... Oc4—e6 2. Vb2—f2 Oe6—c8 3. Vf2—f8 Ka8—b8 4. Vf8—g8** ja matt järgmise käiguga, või ka **1. ... Ka8—b8 2. Vb2—f2** (Ka 2. Kb6—c5+ võidab otsekohe.) **2. ... Kb8—c8 3. Vf2—c2** ja võidab oda, mis aga annab kergesti võidetava lõppmängu kuninga ja vankriga üksiku kuninga vastu.

Teiseks kujuneb tulemus aga samal diagrammil paremal toodud seisus, kus must võib saavutada viigi koguni mitmesuguste jätkudega. Võiks näiteks järgneda: **1. ... Og2—d5 2. Vg7—h7+ Kh8—g8 3. Vh7—d7 Od5—e4+ 4. Kg6—f6 Kg8—h8** ja valge ei suuda oma seisu kuidagi otsustavalt tugevdada, näiteks: **5. Vd7—d2 Oe4—b1 6. Kf6—f7 Ob1—e4 7. Vd2—h2+ Oe4—h7 8. Vh2—h1** ja must on patis. Neist kahest näitest saame lihtsa juhise lõppmängude jaoks vankriga oda vastu, kus nõrgema poole kuningas on juba nurka tõrjutud, nimelt: **tugevam pool võidab siis, kui oda värv ühtib kuninga nurgavärviga; kui oda ja kuninga nurk on aga vastasvärvi, siis lõpeb partii viigiga.** See lihtne juhis laseb võrdlemisi suure tõenäosusega hinnata seda laadi lõppmängude võidetavust ja ühtlasi annab algajaile juhtnööre selle kohta, kumma nurga poole kuningaga liikuda.

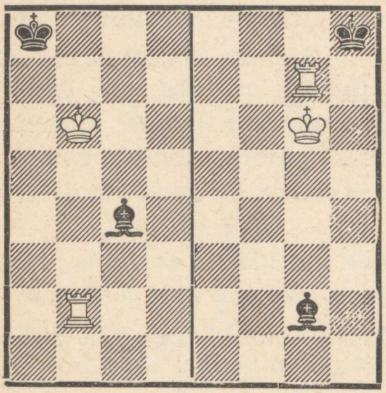


Diagramm 24.

11. Vanker ratsu vastu.

Ka ratsu teeb vankri vastu üldseisus viigi, kuid ka siin esineb, samuti nagu odagi puhul, mitmeid erandeid. Nii näiteks võidab vanker kergesti, kui tal õnnestub ratsut kuningast ära lõigata, sest siis läheb ratsu peatselt kaotsi. Edasi võidab vanker ratsu puhul, vastandina odale, ka siis, kui vastase kuningas on tõrjutud nurka, sest sel juhul läheb ratsu peatselt kaotsi. Viiki õnnestub nõrgemal poolel saavutada ainult siis, kui tema kuningas asetseb vähemalt nurga naaberväljal ja ratsu seisab soodsalt tema läheduses. Toome nende võimaluste kohta mõned näited diagrammil 25.

Diagrammil 25 vasakul toodud seisus ei suuda must end ka käigul olles enam päästa, sest pärast ainukest arvesse tulevat jätku **1. ... Rb8—d7+ 2. Kb6—c7** saab must mõne käiguga mati. Must kuningas ei saa nurgas üldse käia, ja ka ratsu liikumisvabadus on niivõrd piiratud, et ta läheb juba mõningate käikude järel kaotsi. Diagrammil 25 paremal toodud seisus on aga nii mustal ratsul kui ka kuningal tunduvalt suurem liikumisvabadus, millest tingituna valge ei suuda seda seisu võita ka käigul olles. Pärast võimalikku jätku **1. Vf5—a5 Rh7—f8+ 2. Kg6—f6 Rf8—h7+** peab valge tuledest pääsemiseks lubama mustal kuningal lahkuda äärelt, millega aga kaovad ka valge viimased võidušansid. Toodud seisus ei tohi me aga ka valgeid vigureid liiga soodsatele positsioonidele asetada, sest näiteks valge vankri seisu puhul a5 võidaks ta juba pärast 1. Va5—a8+ Rh7—f8+ 2. Kg6—f6 ratsu ja ka partii.

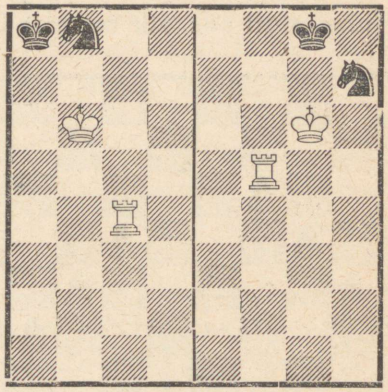


Diagramm 25.

Ülaltoodud näited on ainult selleks, et anda algajaile mingit pilti ratsu ja vankri vahelisest võitlusest juhtumeil, kui nõrgema poole kuningas on juba tõrjutud äärele. Siinkohal antud üldisi juhiseid tuleb alati võtta väga ettevaatlikult, sest erandeid on väga palju ja võidu või viigi küsimus oleneb sageli mõne näilikult ebaolulise malendi tähtsusetust asukoha muutmisest. Kõige parem on katsetada tegelikult ratsu püüdmist ja kuninga äärele tõrjumist mitmest eri seisust, millega saavutatakse parim praktika ja teadmised sääraste seisude käsitlemiseks.

12. Vanker etturite vastu.

Vanker üksiku etturi vastu võidab peaaegu alati, kuid ka siin on võimalik luua mitmeid erandseise, eriti siis, kui ettur on juba kaugele edasi tunginud ja tugevama poole kuningas asetseb sellest kaugel. Kui aga tugevama poole kuningas asetseb juba etturi ees, siis on võit alati saavutatav.

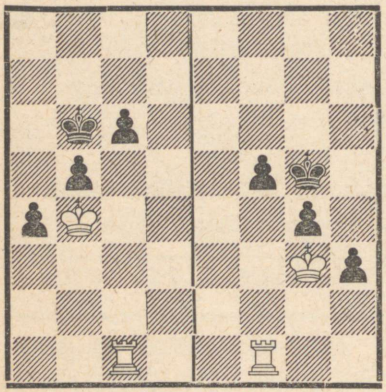


Diagramm 26.

Ka kahe seotud etturi vastu võidab vanker üldseisus alati, sest ta suudab mõlemate kuningate eemal olles etturite edasiliikumist edukalt takistada. Erandseisud on võimalikud siis, kui etturid on kas juba liiga kaugele edasi tunginud või kui tugevama poole kuningas asetseb ettureist kaugel eemal, nõrgema poole oma aga lähedal. Säärastel juhtumitel võib koguni tekkida seise, kus kaks etturit osutuvad vankrist tugevamaks.

Kolme seotud etturi puhul oleneb võit või viik sellest, kui kaugele etturid on juba suutnud edasi tungida. Seejuures eeldame, et mõlemad kuningad asetsevad juba etturite läheduses, sest vastasel korral oleks mingi üldise hinnangu andmine üldse võimatu. Kui kolme seotud etturi puhul üks neist on juba tunginud kuni 6. reani ja on seejuures teiste poolt kaitstud, siis ei suuda vanker nende vastu võideldes enam võita; asetsevad aga etturid kaugemal tagapool, siis võidab vanker tavaliselt suurema vaevata. Selgituseks vaatleme seise diagrammil 26.

Vasakpoolses seisus asetsevad etturid veel võrdlemisi kaugel, mistõttu valge võidab selle seisu umbes järgnevalt: **1. Vc1—c5 Kb6—c7 2. Vc5—h5 Kc7—d6 3. Vh5—h6+ Kd6—c7** (Või 3. . . . Kd6—d5 4. Vh6—g6 ja võidab juba vähemalt etturi.) **4. Kb4—c5 a4—a3 5. Vh6:c6+** ja võidab kergesti, sest must kaotab veel ka kõik teised etturid. Parempoolses seisus valge aga enam võita

ei suuda, sest mustad etturid on juba liiga kaugele edasi tunginud. Kui valge püüab siin võita vasakpoolse seisu eeskujul jätkuga **1. Vf1—f4 Kg5—f6 2. Vf4—a4 Kf6—g5 3. Va4—a5 Kg5—g6 4. Kg3—f4,** siis mängib must **4. ... Kg6—h6!** ja nüüd ei või valge lüüa f-etturit ei kuningaga ega ka vankriga. Pärast **5. Kf4:f5** tuleb **5. ... h3—h2 6. Va5—a1 g4—g3** ja must võidab, sest kaitse **7. Va1—h1** pareeritakse vastusega **7. ... Kh6—g7!,** ja pärast **5. Va5:f5** võidab edasilüke **5. ... h3—h2** otsekohe. Igaüks võib selles kergesti veenduda, et ka valge teised võidukatsed ei anna õige kaitse puhul tulemusi.

Kui musta etturid on veelgi kaugemale edasi liikunud, siis võib olukord tugevamale poolele koguni kardetavaks kujuneda. Nii näiteks peab valge mängima seisus Kg2, Va1 — Kg4, Ef4, g3 ja h2 päris ettevaatlikult, et mitte sattuda kaotusseisu. Ainuke kindel viigitee peitub jätkus 1. Va1—a4!, kusjuures ka 1. Va1—a8 on võib-olla küllaldane, kuid mitte loomulikuna näivas jätkus 1. Va1—a3. Must vastaks sellele 1. ... f4—f3+! ja võidaks nii pärast 2. Va3:f3 h2—h1L+ 3. Kg2:h1 Kg4:f3 4. Kh1—g1 g3—g2 jne. kui ka pärast 2. Kg2—h1 f3—f2 3. Va3:g3+ Kg4—f4! ja valge ei suuda seisu enam päästa. Säärases lõppmängus on valgele seepärast soovitatav sundida esimesel soodsal võimalusel viiki, sest võidulootusi tal pole. Lõppmängudes vankriga etturite vastu võib tekkida veel mitmesuguseid väga huvitavaid ja keerulisi seise, aga siinkohal me nendega lähemalt tutvuma ei hakka, vaid siirdume edasi järgneva liigi juurde.

13. Lõppmängud kergete viguritega.

Lõppmäng ainult kergete viguritega ilma etturiteta esineb praktikas väga harva, kuid siiski tutvume mõnega neist võimalustest. Kui kummalgi poolel on alles ainult üks vigur, kas oda või ratsu, siis on mäng loomulikult viik. Viik tekib alati ka seisudes, kus kaks ratsut võitlevad vastase ühe kerge viguri vastu, sest teame juba varemast osast, et ratsud ei suuda võita ka siis, kui vastane võitleb nende vastu ainult üksiku kuningaga. **Viigi-**

lised on aga ka seisud, kus oda ja ratsu võitlevad vastase kerge viguri vastu, või kaks oda vastase oda vastu, kuigi siin võib esineda erandseise. Need tekivad tavaliselt siis, kui nõrgema poole kuningas on juba tõrjutud kas äärele või nurka. Vaatleme paari neist erandseisudest diagrammil 27.

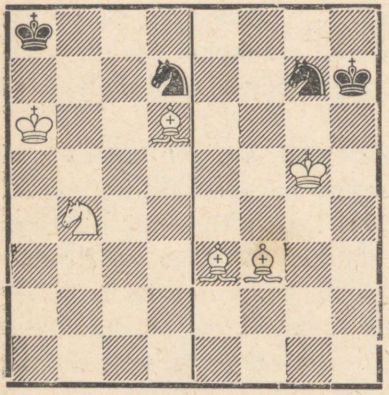


Diagramm 27.

Vasakpoolne seis oleks materjali vahekorra tõttu viik, kuid musta kuninga ebasoodus seis nurgas võimaldab valgel võita matirünnakuga. Valge käigul olles mängib **1. Rb4—d5,** et pärast vaikseid ratsukäike matistada 2. Rd5—b6. Seepärast on musta vastus sunnitud: **1. ... Rd7—b8+ 2. Ka6—b6 Rb8—d7+.** Siin võis must veel katsetada 2. ... Rb8—a6, sest pärast 3. Kb6:a6? saabuks patt; valge võidab aga kergesti käiguga 3. Od6—e7, mis püüab kinni musta ratsu, sest 3. ... Ra6—b8 pole võimalik 4. Rd5—c7 mati tõttu. Nüüd järgneb **3. Kb6—c6 Rd7—b8+ 4. Kc6—c7 Ka8—a7.** Pärast 4. ... Rb8—a6+ 5. Kc7—b6 kaotaks must, nagu kergesti näha, jällegi oma ratsu. **5. Od6—c5+ Ka7—a8 6. Kc7—c8 Rb8—a6 7. Oc5—b6** ja nüüd on must sunnitud käima ratsuga, millele järgneb aga 8. Rd5—c7 matt.

Kõige paremaid võiduvõimalusi omab tugevam pool siis, kui ta võitleb kahe odaga vastase kerge viguri vastu. Võitlus vastase oda vastu on üldseisus võidu mõttes küll lootusetu, kuid seda paremaid võimalusi omavad odad võitluses üksiku ratsu vastu. Lõppmängus ratsuga kahe oda vastu on nõrgema poole kaitse igatahes niivõrd raskesti juhitav, et sääraseid lõppmänge on viimasel ajal hakatud pidama koguni ka üldseisus tugevamale poolele võidetavaks. Lõplikke uurimusi selles suhtes siiski veel avaldatud ei ole, kuid tegelikult võime sääraseid lõppmänge julgesti lugeda tugevamale poolele võidetavaks. Toome näitena seisu diagrammil 27 paremal.

Siin on must kuningas juba peaaegu nurka tõrjutud, mistõttu võidu saavutamine on suhteliselt kerge. See toimub umbes järgnevalt: **1. Of3—e4+ Kh7—g8.** Pärast 1. ... Kh7—h8 2. Oe3—d4 Kh8—g8 3. Kg5—g6 saame sama seisu, mis hiljem peavariandiski. **2. Kg5—g6 Rg7—e6.** Mustal polnud midagi paremat, sest pärast 2. ... Rg7—e8 võidab 3. Oe4—d5+ Kg8—f8! 4. Oe3—c5+ ratsu; samale tulemusele viivad ka jätkud 2. ... Kg8—h8 3. Oe3—d4 Kh8—g8 4. Oe4—d5+! või ka 2. ... Kg8—f8 3. Oe3—h6 Kf8—g8 4. Oe4—d5+! jne. **3. Oe4—d5 Kg8—h8 4. Kg6—f7! Re6—c7.** Mustal polnud jällegi midagi muud, sest nii 4. ... Re6—g7 5. Oe3—d4 Kh8—h7 6. Od5—e4+ kui ka 4. ... Re6—d8+ 5. Kf7—e7 kaotab otsekohe ratsu. Nüüd järgneb aga samuti kiire lõpp: **5. Od5—e4 Rc7—b5 6. Kf7—f8** ja matt järgmise käiguga, sest ratsu peab loobuma välja d4 kontrollist.

Selle näitega lõpetame lõppmängude vaatlemise, kus kaks kerget vigurit võitleb ühe vastu. Hindame neid üldiselt viigilisteks, välja arvatud ainult seni veel lõplikult selgitamata juhtum kahe odaga üksiku ratsu vastu. Võiduvõimalusi võib tugevamal poolel tekkida ainult vastase vigurite ebasoodsa asendi tõttu. **Viigilised on ka lõppmängud kolme kerge viguriga kahe vastu, seevastu võidab aga üldseisus tugevam pool alati, kui ta võitleb kolme kerge viguriga vastase ühe vastu.** Nii näiteks võidavad kaks ratsut ja oda vastase üksiku oda või ratsu vastu alati, kui seisus ei leidu erandlikke viigiteid, kuid neid võimalusi me lähemalt siinkohal selgitama ei hakka.

14. Erandlikke viigilisi seise.

Eespooltoodu abil oleme tutvunud kõikide täiesti lihtsate lõppmängude liikidega, kus nõrgemal poolel oli kas üksik kuningas või siis niivõrd suur materiaalne halvemus, et võit ei valmistanud suuremaid raskusi. Partiis tavaliselt aga ei teki sääraseid lihtsaid või suure materiaalse ülekaaluga lõppmänge, vaid ühe poole paremus piirdub kas ainult ühe-kahe etturiga

või soodsama positsiooniga. Seejuures omab nõrgem pool veel rohkem malendeid kui meie eespooltoodud näiteis, millega ta suudab oma kuningat edukamalt kaitsta. Nende raskemate lõppmängude vaatlusest loobume aga siinkohal ja teeme seda hiljem, kui oleme juba tutvunud mitmesuguste avanguprintsiipidega ja harjunud rohkem tähele panema üksikute malendite mõju erinevates positsioonides. Enne raskemate ülesannete juurde asumist peame saavutama teatud vilumuse üksikute malendite käsitlemises eraldi ja ka koos teistega.

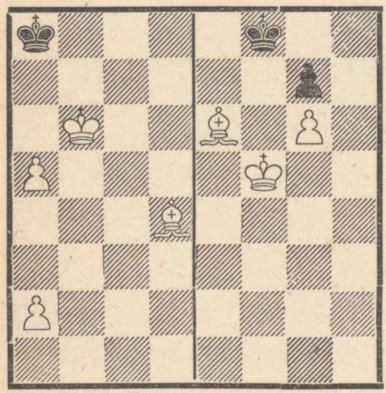


Diagramm 28.

Peatüki lõpuks toome veel mõningaid erandlikke seise, kus tugevam pool oma materiaalse ülekaalu tõttu küll peaks võitma, aga kus kaitsja suudab viigistada seisus leiduvaid erandlikke võimalusi kasutades. Sääraste seisude tundmine on praktiliselt väga tähtis ja aitab sageli viigistada nii mõnegi kaotuse lävel seisva partii. Alustame diagrammiga 28.

Vasakul toodud seisus on valgel küll oda ja kaks etturit ülekaalus, mis tavalises positsioonis tähendaks kindlat võitu, aga siin ei anna valgele üle viigi. **Selle viigilise seisu peatingimuseks on, et oda peab olema vastasvärvi etturi moondumisväljale, ettur või etturid peavad asetsema ääreliinil ja nõrgema poole kuningas peab asetsema etturite ees.** Seega võime antud seisus a-liinile asetada kokku kuni 6 etturit, kuid seis jääb sellele vaatamata viigiliseks. Seisu viigilisuses on kerge veenduda, sest valge ei suuda kuidagi musta kuningat nurgast välja tõrjuda, vaid võib saavutada parimal juhul ainult pati. Nii näiteks oleks must pärast 1. Od4—e5 patis, pärast **1. a2—a3 Ka8—b8 2. Od4—e5+ Kb8—a8 3. Kb6—c7 Ka8—a7** hakkaks aga kuningaga pendeldama a7 ja a8 vahel ja saavutaks seega

kergesti viigi. Selles pole raske veenduda, et seis on lootusetult viik.

Samal diagrammil paremal toodud seisus on valgel terve oda enam, kuid ka siin pole võimalik võitu saavutada. Igasugused võidukatsed luhtuvad seetõttu, et musta kuningat pole võimalik sundida lahkuma väljade kolmnurgast e7, e8 ja d8. Kui valge püüab seda teha oma kuninga viimisega väljadele d7 või d8, siis jääb must patti; kui valge lubab aga musta kuninga põgeneda g8 kaudu nurka, siis muutuvad tema võidulootused veelgi väiksemaks. Et valge ei suuda ka kuidagi rünnata etturit g7, siis on seis paratamatult viik.

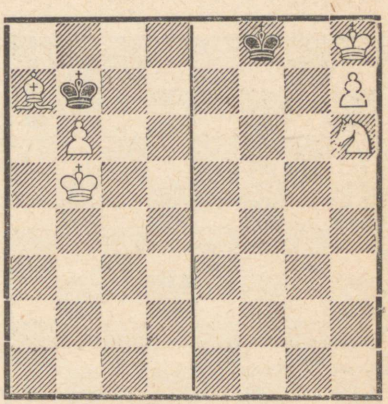


Diagramm 29.

Kaks uut huvitavat viigilist seisu leiame diagrammilt 29. Vasakul toodud seis on üks huvitavamaid viigipositsioone üldse ja see on võimalik ainult ratsuetturi puhul, kusjuures oda peab tingimata asetsema 7. real sulgemisseisus. Valge siin võita ei suuda, sest ta ei saa sundida musta kuningat lahkuma väljadelt b7 ja a8. Kuninga viimine väljadele c6 — c8 või a6 annaks ainult pati ja ka katse **1. Oc7—b8** jääks pärast **1. ... Kb7:b8 2. Kb5—a6 Kb8—a8** jne. tulemusteta.

Parempoolne seis on ainult siis viik, kui käik on valgel, sest musta käigul olles võidaks valge kergesti pärast **1. ... Kf8—e7 2. Kh8—g7** jne. Valge käigul olles ei saaks aga kuidagi kaotada ratsuga tempot ja seega sundida musta kuningat lahkuma väljadelt f7 ja f8, mis võimaldaks valgele kuningale väljapääsu g7 kaudu. **Üldise juhisena on säärane seis viik siis, kui valge ratsu ja must kuningas asetsevad sama värvi väljadel, kusjuures käigul on valge;** asetseb aga must kuningas ratsule vastasvärvi väljal või on eelmisel juhul käigul must, siis võidab valge

kergesti. Algajaile on väga soovitatav iseseisva katsetamisega veenduda diagrammidel 28, 29 ja 30 toodud seisude viigilisuses, püüdes neis leida võiduvõimalusi valgele. Kasutu on ainult teadmine, et üks või teine seis on viik, kui ei olda teadlik viigilisuse põhjustest.

Lõpuks veel diagrammil 30 kaks viigipositsiooni, kus kummaski pole oluline, kumb pool on käigul. Loobume siinjuures pikemast peatumisest nendel seisudel ja jätame õppijate endi uurida, miks ühes või teises neist jäävad kõik valge võidukatsed tulemusteta. Kergenduseks vasakpoolse seisu analüüsimisel peab märkima, et pärast katset **1. Oc5—b6** ei löö must mitte otsekohe 1. ... a7:b6?, mis muidugi annaks pärast 2. a5:b6 kaotatud seisu, vaid teeb seda alles pärast käike **1. ... Kb8—a8! 2. Kc6—c7 a7:b6!,** sest nüüd annaks 3. a5:b6 ainult pati, katse 3. Kc7:b6 aga ainult viigilise lõppmängu. Parempoolses seisus peab algajaid hoiatama vea eest, mis esineb pärast käike **1. Ke7—f6 Kg8—h8 2. Of4—e5 Kh8—g8 3. Oe5—d4.** Nüüd ei tohi must enam mängida šablooniliselt 3. ... Kg8—h8?, millele järgneks 4. Kf6—f7 matt, vaid peab jätkama **3. ... Kg8—f8!** ja minema järgmisel käigul kuningaga uuesti tagasi väljale g8. Valge pole seega kogu manöövriga sammugi võidule lähemale jõudnud.

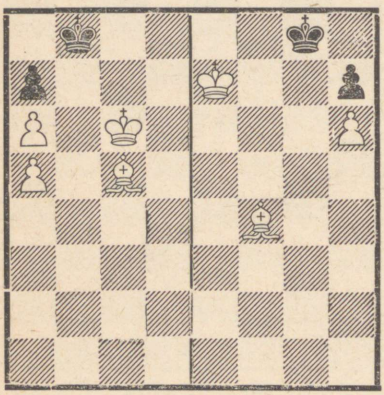


Diagramm 30.

Nende näidetega lõpetame ka lihtsamate lõppmängude vaatlemise ja asume juba väga raske osa juurde malepartiist, nimelt avanguteooria uurimisele. Enne selle juurde siirdumist korraku algaja põhjalikult veel kõik eeltoodu, pidagu meeles kõik juhised ja näited ja harjutagu tublisti igasuguste seisude analüüsi erinevate malenditega, et põhjalikult tutvuda nende käimis-

viisiga ja mõjuga. Kasutu on ainult teada, kuidas üks või teine malend käib, kui ei omata harjumust nende käsitlemises. Alustatagu lihtsamate seisudega väheste malenditega ja mindagu järk-järgult edasi keerulisematele, kuni on saavutatud kiire ülevaade igasugustest positsioonidest. Alles siis võib asuda avanguteooria juurde, kus malelaual on alles veel kõik 32 malendit, millega kohanemiseks läheb aga vaja teatud praktikat ja harjumust.

IV. Avanguteooria

Nüüd tunneme juba kõiki malendeid, nende käimisviisi ja mõjupiirkondi, malemängu määrusi, lihtsamaid lõppmänge ja võimalusi vastase üksiku kuninga matistamiseks, seega omame kõik alguses vajalikud teadmised. Järgmine samm on seetõttu asumine praktilise partii juurde. Juba varematest osadest teame, et normaalne malepartii koosneb tavaliselt kolmest peaosast, nimelt avangust, keskmängust ja lõppmängust. Käesoleva peatüki ülesandeks on maletajate tutvustamine esimese osaga, avanguteooriaga.

Avang on malepartii alus. Nagu iga ehitis, nii peab ka korralik malepartii tuginema soliidsele alusele, muidu pole tema edasiarendamine vastase purustamise ja lõppvõidu suunas mõeldav. Seepärast on ka avang see malepartii osa, kus igasugused kahtlased eksperimendid on kõige vähem lubatud ja võivad toimuda ainult riisikoga, ümberlükkamise korral aga viia mängija kaotusseisu. On ju tavaliselt nii, et mängija avangusüsteemi ümberlükkamise korral vastase poolt on kaotust juba äärmiselt raske vältida, kuna näiteks väiksemaid eksitusi kesk- või lõppmängus on sageli veel võimalik parandada ainult väikese halvemuse hinnaga. Ülaltoodu tõttu peab iga maletaja erilist rõhku panema korralikule avangukäsitlusele, püüdes siin kindlaks jääda omastatud printsiipidele ja võimalikult vältides igasuguseid kahtlasi eksperimente.

Tekib aga kahtlemata küsimus, kuidas näeb välja korralik ja ilma kahtlaste eksperimentideta avang. Muidugi pole sellele küsimusele vastamine detailselt üldse võimalik, sest võimalikke avangusüsteeme ja -variante on selleks liiga palju. Seepärast

piirdume ainult üldiste juhtnööride andmisega selle kohta, mida iga maletaja avangut mängides tingimata peab silmas pidama. On täiesti selge, et kui algaja vaatab algseisus seisvat 32 malendit, siis ei oska ta alguses leida üldse mingit juhist või põhimõtet, mille järgi tuleks asuda vigurite arendamisele. Algseisus seisvad malendid ei võimalda mingit otsest rünnakut vastase positsioonile, samuti ka mitte laialdasemaid vahetusi, millega oleks võimalik saavutada mõnda tuntud lõppmängu, nii et esialgu näib olevat ükskõik, kuidas ja millises järjekorras oma malendeid arendada. Peaasi, et aga mõni neist juhuslikult kaotsi ei läheks. Säärane avangukäsitlus, ilma igasuguste printsiipideta, on aga täiesti vale ja viib vilunud vastase puhul kiiresti kaotusele. Seepärast on meie järgnevaks ülesandeks üldiste põhimõtete kindlaksmääramine, mille järgi avanguid tuleb mängida.

Nagu kõikjal mujalgi, võidab ka males see, kes on tugevam. Esialgu me ei räägi maletaja mängutugevusest, vaid tema malendite tugevusest malelaual. Teame aga ka juba, et males pole mitte alati tugevam see, kel on rohkem materjali, vaid sageli just see, kelle malendeil on suurem mõjupiirkond, mida ei kitsenda oluliselt teised omamalendid. Teiste sõnadega: seisu tugevus oleneb sageli vähem materjalist kui just malendite soodsast asetusest. **Avangu üheks eesmärgiks on seega malendite asetamine võimalikult soodsatele positsioonidele, kus neil oleks maksimaalne tegevusvabadus.** Selle juhise jälgimisel peetagu aga silmas seda, et üksikute malendite areng peab olema omavahel tihedas seoses, peab moodustama mingi ühtlase terviku — soliidse aluse algavale keskmängule.

Eespooltoodud selgitustest võib otsekohe järeldada ka teise tähtsa juhise: **enne mingile rünnakule asumist viidagu võitlusväljale võimalikult rohkem malendeid, ehk, teiste sõnadega, lõpetatagu areng.** See juhis on väga tähtis ja seda tuleb alati meeles pidada, sest huvitaval kombel patustatakse selle juhise vastu väga sageli, isegi vilunud maletajate poolt. Rünnak puuduliku arenguga on peaaegu alati jõuetu ja ebakorrektne ning võimaldab vastasele seda kergesti tõrjuda. Kui-

vale jooksnud rünnakule järgneb aga tavaliselt vastase poolt vasturünnak, mis on juba palju kardetavam ja sageli otsustab kiiresti partii saatuse. Jälgides edaspidist variantide osa, veenduvad õppijad peagi toodud väite paikapidavuses. Edasi pidagu iga maletaja veel silmas seda, et mingisugust rünnakut võib õigustada ainult kas materiaalne või positsiooniline paremus. Tasakaalustatud seisus pole meil mingit alust uskuda, et rünnak võiks olla edukas, sest edukust võib tagada ainult ülekaal ründaja poolel; vastasel olgu kas materiaalne halvemus, positsioonilisi nõrkusi või mängus vähem malendeid, s. o. mahajäämine arengus.

Kui maletaja enne partii juurde asumist peab meeles kaks ülaltoodud põhilist juhist, siis pole tal vaja karta, et ta satuks avangukäsitluse tõttu kaotusseisu; ta võib koguni vältida sattumist halvemasse seisu endast tugevama mängijaga jõudu proovides. Muidugi on need juhised antud võrdlemisi üldistena, nii et nende tegelik rakendamine võib esialgu teatud raskusi valmistada, kuid toome nende kohta allpool veel mõningaid lähemaid selgitusi ja ülejäänud töö jätame praktilise uurimisega saavutatud kogemuste hooleks. Kahjuks pole malemäng nii lihtne, et tema selgitamine oleks võimalik paari sõnaga. Võib ainult kätte anda teatud suuna, milles edasi töötades iga maletaja võib saavutada rahuldava mängutugevuse.

Enne ülalmainitud juhiste lähemale vaatlusele asumist veel paar sõna avangukäsitluse kohta üldiselt. Sageli võib algajatel märgata täiesti sihitut malenditega edasi-tagasi käimist, mida tavaliselt põhjendatakse sellega, et momendil pole midagi erilist lahti. Ükski oma ega vastase malend pole ohustatud, samuti puuduvad otsesed ähvardused, ja seepärast on ükskõik, mida või kuidas mängida. Säärane mõtlemisviis on täiesti vigane ega anna kunagi rahuldavaid tulemusi, sest **maletaja peab mängima alati, juba esimesest käigust alates, mingi kindla plaani järgi.** Isegi halb, võib-olla koguni enda seisu kahjustav plaan on parem kui plaanitu mäng, sest plaanikindla mänguga õpib maletaja iseseisvalt mõtlema, mis aga on üks tähtsamaid eeldusi korralikuks maletamiseks.

Iseseisva mõtlemise tähtsust males rõhutab veel asjaolu, et edaspidi toodud avanguvariante pole kellelgi mõtet hakata üksikult pähe tuupima, mis laialdasemate uurimuste puhul pole üldse võimalikki. **Peetagu peamiselt meeles iga avangu põhiidee, mis alati vastab toodud kolmele põhijuhisele,** ja edaspidine osa tööst toimub juba peaaegu iseendast. Muidugi on soovitatav meeles pidada ka üksikuid läbitöötatud variante, aga see pole sugugi tingimata vajalik. Nii tegutsedes hoidume asjatust mälu koormamisest, samuti vallandame kogu oma loova energia parima käigu leidmiseks; sääraselt maletades muutub iga mängija loovaks jõuks, kes sageli võib panna mõne nn. „raamatuvariantidesse" uppunud vastase vägagi täbarasse olukorda. Males valitseb üldiselt väga karm loogika ja korrapärasus, mida kunagi ei taipa need, kes kulutavad tööd ja vaeva paksude käsiraamatute täht-tähelt läbiuurimisele ja meelespidamisele.

Nüüd veel paar detailsemat selgitust ülalmainitud kolme põhijuhise kohta. Neist esimest rakendades tekib kahtlemata küsimus, kus asetsevad igale üksikule malendile soodsaimad väljad, kuhu neid tuleb avangus arendada. Mainisime juba varem, et nende väljade asukoht sõltub avangu iseloomust ja et need pole kõikide avangute puhul samad; samuti on siinjuures väga oluline süsteem, mille vastane valib oma vigurite arendamiseks. Üldiselt me neid soodsamaid välju täpsemalt määratleda ei saa, vaid seda peab iga maletaja märkama ise eri avanguid uurides. Mida aga võime küll julgesti väita, on see fakt, et **malendid tuleb arengustaadiumis koondada võimalikult lähemale malelaua tsentrile.** Teame juba malendite käimisviisi vaatlusest, et tsentris suudavad peaaegu kõik malendid maksimaalset mõju avaldada, mis muidugi on suur pluss nende omanikule.

On aga ka selge, et kõiki malendeid tsentrisse koondada pole võimalik juba puhtruumilise probleemi tõttu. Seepärast asetame kaugema tegevusraadiusega malendid võimalikult nii, et nende mõjupiirkond ulatuks tsentrisse; paigutame odad tsentrit läbivaile diagonaalidele, vankrid aga tsentrit läbivaile liinidele jne., samuti valitsegu ka ratsud mõnda tsentraalvälja.

Et avangus kuuluvad esmajoones arendamisele vähemväärtuslikud malendid — etturid, ratsud ja odad, siis peame alguses looma nendega toetuspunkte tsentris. Odad ja ratsud on selleks otstarbeks loomulikult ebasobivad, kui neil puudub etturite toetus, sest vastasel korral võiks vastane neid kergesti taganema sundida ja võidaks seega tähtsat aega, temposid. **Seepärast kuuluvad avangus tsentrisse peamiselt etturid,** kusjuures üldiselt on soovitatav neid sinna koondada võimalikult palju. Tugev tsenter tuleb avangus luua ainult etturitega, aga mitte teiste malenditega, sest vastane võib neid etturitega rünnates kergesti taganema sundida. Teised malendid tuleb asetada, nagu juba mainitud, nii, et nende mõjupiirkond ulatuks võimalikult tsentrisse. Alles siis, kui tsentris on mõningad etturid juba vahetatud, võib mõelda selle vallutamisele viguritega, kusjuures siis tuleb selleks kasutada esmajoones ratsusid ja odasid.

Et vastane mängib muidugi samade põhimõtete järgi, püüdes samuti saavutada tsentri valitsemist, siis juhtub ainult nõrgematel maletajatel seda, et üks pool suudab tsentri täielikult vallutada. Kui aga tsentrit ei suudeta vallutada, siis püütagu seal vähemalt ülekaalu saavutada, sest see kindlustab muidu võrdse positsiooni puhul peaaegu alati teatava paremuse. **Nii kujuneb avangu peamiseks motiiviks võitlus tsentri pärast;** kes selles võitluses ülekaalu saavutab, see omab tavaliselt ka avangust väljudes parema mängu.

Huvitaval kombel pole see tõde veel kuigi vana, ainult veidi alla 100 aasta. Esimene meister, kes leiutas tsentri valitsemise ja õigesti hindas selle määratut tähtsust avangu põhisuunana, oli kuulus ameerika maletaja Paul Morphy. Morphy kaasaeglased ei suutnud kuidagi taibata, kuidas nad näilikult võrdsetes seisudes sattusid äkki kaotuse äärele, ilma et nad oleksid seejuures ilmseid vigu teinud. Oli võimatu mõista, kuidas Morphy nagu võlus välja üllatavaid kombinatsioone, mida teised ei suutnud ette näha. Morphy aga teadis, et täielik tsentri valitsemine on juba niivõrd suur paremus, mis loob kõik eeldused kuningarünnaku edukaks teostamiseks. Valitsedes

tsentrit, võib maletaja soovi kohaselt rünnata kas ühel tiibadest või ka tsentris eneses, omades alati suuri lootusi eduks.

Kui Morphy tsentri valitsemise all mõistis selle vallutamist etturitega ja vigurite koondtulega, siis uuemal ajal on sageli kasutusel veel teine meetod. Nimelt vallutab maletaja tsentris mõned punktid ainult vigurite tulega ja asetab ka oma teised vigurid tsentri suhtes aktiivsetele positsioonidele, lubades seejuures vastasel vallutada tsentraalvälju ainult etturitega. Seejärel asub maletaja vastase etturtsentri ründamisele, kasutades selleks ka oma keskettureid, millise strateegiaga ta sageli saavutab paremaid tulemusi kui tsentri otsese vallutamisega. On muidugi ükskõik, kumba meetodit kasutada, sest tegelikult sisaldavad nad mõlemad endas võitluse tsentri pärast, kuid mõlemad nõuavad järjekindlust ja otsustavat mängu. Siit näeme ka, et mitte iga käiku, millega mõni malend algseisust võitlusväljale viiakse, ei või me veel lugeda arengukäiguks. Areng peab olema suunatud teatud eesmärgi saavutamiseks, võitluseks tsentri pärast, ja iga arengukäik peab olema selle suunaga kooskõlas.

Tähtsaid sisulisi momente sisaldab ka teine juhis, mis nõuab arengu lõpetamist enne rünnakule asumist. Oletame, et mängija loobub avangus oma malendite kiirest arendamisest ja võitlusest tsentri pärast, püüdes selle asemel mõne varase rünnakuga saavutada materiaalset ülekaalu, mis tavaliselt koosneb 1—2 etturist. Et maletaja seejuures kaotab tähtsat aega, nn. temposid, mida vastane saab kasutada oma arengu kiireks lõpetamiseks, siis loobub hea mängija meelsasti paarist etturist ilusa arengu kasuks. Saavutanud oma sihi, omab üks mängijaist küll väikese materiaalse ülekaalu, kuid tema vastasel on seevastu suurepäraselt arendatud mäng ja seetõttu tavaliselt niivõrd suur nn. positsiooniline ülekaal, et see kaotatud materjali täielikult kompenseerib. Materiaalsele ülekaalule mänginud maletaja peab pärast selle saavutamist alles mõtlema hakkama oma arengu lõpetamisele, kuna tema vastane seevastu võib juba alustada kardetavat rünnakut, mis suure arenguparemuse puhul annab põhjendatud lootusi edu saavutamiseks.

Ülaltoodud ridade tõestuseks leiame praktikast küllaldaselt näiteid. Võtame näiteks gambiidid ehk kahiavangud, kus maletaja kahib tavaliselt 1—2 etturit oma arengu kiirendamiseks. Kahingu vastuvõtmise korral vastase poolt saavutab maletaja teatava arenguparemuse, mille abil ta loodab kahitud materjali hiljem protsentidega tagasi võita. Säärased kahiavangud on tavaliselt väga huvitavad ja annavad keerulisi seise, mispärast neid kasutatakse meelsasti just veidi nõrgemate vastastega mängides. Kahiavangute mürgihammas murtakse aga tavaliselt sel teel, et vastasmaletaja soodsal momendil kahib võidetud materjali tagasi, saavutades see-eest kas tasakaalu arengus või muid positsioonilisi paremusi, peaaegu mitte kunagi aga võidetud materjali visa kaitsmisega ja selle realiseerimisega lõppmängus. Sellest selgub aga, et **varases avangustaadiumis pole kunagi soovitatav tähtsusetut materjali võitma minna, kui seejuures kannatab oma, mitte aga vastase arengu kiirus.** Võib muidugi tekkida sääraseid erandjuhtumeid, kus vastane ei saa materjali võitmiseks kulunud aega kasutada oma malendite arendamiseks, kuid neid esineb tegelikult väga harva ja need ei mõjusta kuidagi meie juhist.

Kolmanda juhise kohta pole enam palju lisada, sest selle tähtsus peab olema igale maletajale iseenesest selge. Kui asuda malepartii juurde ilma igasuguse plaanita, siis ei või mängija kunagi loota mingeid rahuldavaid tulemusi saavutada. Säärane maletaja pole võimeline edasi arenema ja jääb peatselt maha teistest, keda ta senini suuremate kogemuste tõttu veel võibolla võitis. Seepärast pidagu iga maletaja meeles, et isegi halb plaan on parem kui üldse mitte midagi!

Niipalju avanguist ja neis esinevaist printsiipidest üldjoontes. Enne edasise osa juurde asumist aga veel paar praktilist nõuannet. Nagu juba varem mainisime, pole kunagi mõtet hakata kõiki avanguvariante üksikult pähe õppima, vaid siin tuleb rohkem rakendada iseseisvat mõtlemisvõimet eespooltoodud üldiste printsiipide alusel. Me teame ju, et kogu avanguteooria, mis täies ulatuses tooduna täidaks tuhandeid lehekülgi, ei moodusta endast mitte mingisugust absoluutset tõde ühe või teise

mänguviisi kohta, vaid ainult praktiliste kogemuste põhjal saavutatud hinnangu. Et see hinnang võib aga olla täna üks ja homme teine, selle kohta leiame maleteooria arengut jälgides küllaldaselt näiteid. Kui praegu näiteks peetakse kuningakambiiti üldiselt valgele kahtlaseks avanguks, siis pole sugugi kindel, et juba kõige lähemas tulevikus keegi ei leiuta mingeid parandusi, mis kogu selle hinnangu muudavad diametraalselt vastupidiseks. Eriti tuleb maletajaid siinkohal hoiatada paljude nn. moevariantide sagedase kasutamise eest, millede lähem analüüs algab tavaliselt alles pärast 8.—10. käiku või veelgi hiljem. Seejuures on aga väga võimalik, et need lähemalt uurimata jäetud kümmekond käiku sisaldavad mõnda tähele panemata jäänud võimalust, mis kogu edaspidise uurimise selle variandi kallal muudab mõttetuks. **Seepärast püüdku iga maletaja igast avangus tehtud käigust ja selle mõttest täpselt aru saada, mitte kunagi aga kasutada pimesi teiste poolt tehtud analüüse, neid lihtsalt pähe tuupides.** Kui mõnest käigust või variandist oma oskusega jagu ei saada, siis tuleb nõu küsida mõnelt tugevamalt maletajalt, kuid selgus peab igal juhul saavutatama.

Nüüd asume üksikute avangute detailsele vaatlemisele. Seejuures oleme sunnitud loobuma väga üksikasjalistest selgitustest, mis oleksid küll algajaile hädavajalikud, kuid on edasijõudnud maletajale endastmõistetavuseks. Et aga algajaid siiski veidi tutvustada ka avangukäsitluse tegeliku küljega, selleks toome kohe järgmise peatüki alguses kümmekond käiku kaheratsuavangust eriti algajate jaoks määratud selgitustega. Edaspidise osa juurde asumisel on algajail soovitatav esialgu kasutada mõne tugevama maletaja abi selgituste saamisel ja alles pärast mõningate kogemuste saavutamist asuda avangute iseseisvale uurimisele.

1. Lahtised avangud.

Lahtisteks nimetatakse niisuguseid avanguid, kus valge ja musta esimese käigu moodustavad edasilükked 1. e2—e4 e7—e5. Lahtised avangud võimaldavad tavaliselt kõikidele viguritele vaba tegevust ja kiiret arengut, mispärast nad kujunevad eriti sobivaks meie eespooltoodud kolme avanguteooria põhijuhise tegelikuks rakendamiseks. Enne variantide juurde asumist siiski veel paar sõna lahtiste avangute struktuurist.

Avakäiguga 1. e2—e4 asetab valge ühe etturi tsentrisse ja vabastab ühtlasi diagonaalid oma lipule ja kuningaodale. Ettur e4 võtab musta vigureilt võimaluse väljade d5 ja f5 kasutamiseks ja ühtlasi kindlustab valgele teatud paremuse võitluses tsentri pärast, sest valge on sinna juba asetanud ühe etturi. Kui must vastab valge esimesele käigule 1. ... e7—e5, millega saavutamegi lahtise avangu, siis võidab ta loomulikult samu paremusi nagu valgegi käiku 1. e2—e4 tehes. Seejuures aga võib must valida ka teisi süsteeme, püüdes näiteks vallutada teist tsentraalvälja, nimelt d5. Selle sihi seavad endale prantsuse (1. e2—e4 e7—e6) ja Caro-Kann'i (1. e2—e4 c7—c6) avang, kuid neid vaatleme hiljem. Praegu huvitab meid pärast 1. e2—e4 e7—e5 tekkinud seis, kus püüame leida edasisi vastuvõetavaid käike eespooltoodud avanguteooria üldiste põhimõtete alusel.

Tuletades meelde esimest juhist, mis soovitas malendid avangus viia võimalikult soodsatele positsioonidele, püüame leida üldjoontes soodsaid välju üksikutele viguritele. Ratsud seisavad kahtlemata eriti hästi väljadel f3 ja c3, avaldades survet tsentraalväljadele e5 ja d5. Pealegi võib valge kummagi ratsu arendada ainult ühe käiguga neile väljadele, kas Rg1—f3 või Rb1—c3. Valge kuningaoda arendatakse vastavalt sellele, millise kaitsesüsteemi vastane on valinud. Kui must on mänginud Rb8—c6, kaitstes seega etturit e5, siis on sageli väga soovitatav rünnata seda ratsut käiguga Of1—b5, millega valge ratsu löömise ähvardusega avaldaks ühtlasi kaudset survet tsentraalväljale e5. Teine väli, kus valge kuningaoda seisab võrdlemisi

hästi, on muidugi c4. Sealt kontrollib oda tähtsat tsentraalvälja d5 ja ühtlasi ründab musta positsiooni nõrgimat punkti, etturit f7, mida kaitseb ainult must kuningas. Oda arengul c4 on aga ainult siis mõtet, kui valge edaspidi suudab küllaldaselt tugevdada survet tsentraalväljale d5; kui ta aga seda ei suuda, siis viib must peagi läbi edasiliikke d7—d5, sundides valget kas odaga taganema või siis vahetama oma tugevat tsentrietturit e4. Seejuures ei tohi mängija end lasta mõjustada faktist, et oda c4 asetseb soodsas rünnakuseisus etturi f7 vastu. **Arengukäigud, mis unustavad avangu peamise sihi — võitluse tsentri pärast — ja suunavad tähelepanu varajastele rünnakuvõimalustele, pole mitte kunagi täisväärtuslikud ja neid tuleb tingimata vältida.** Arengut võib rünnakuga kombineerida ainult siis, kui arengukäikudega täidetakse mõlemad nõuded — võideldakse tsentri eest ja ühtlasi rünnatakse vastase positsiooni. Seepärast on oda arengul väljale c4 ainult siis mõte, kui valge kavatseb seega alustada võitlust tsentraalvälja d5 pärast; kui see käik toimub aga rünnaku alustamiseks väljale f7, siis tuleb seda oda arendamist lugeda ebasoovitatavaks ja avangu põhinõudeile mittevastavaks.

Valge lipuettur asetseb muidugi soodsaimini väljal d4, kuid käiku d2—d4 pole valgel alati võimalik teostada vahetuse e5 : d4 tõttu, millega seis tsentris muutub liiga varakult lahtiseks. Seepärast mängitakse sageli enne d2—d3 ja hoitakse käik d3—d4 varuks positsioonilise ähvardusena, mida vastane igal hetkel peab arvestama. Valge lipuoda arendatakse tavaliselt kas väljale e3 või g5, olenevalt sellest, kas valge tahab survet avaldada väljale d4 või d5. Kui aga must pole oma ratsut arendanud väljale f6, siis pole valge oda arendamisel g5-le tavaliselt suuremat mõtet. Tuleb veel mainida, et sageli on kasulik seda oda arendada ka manöövriga b2—b3 ja Oc1—b2, kust ta avaldab tugevat survet tsentraaletturile e5.

Niipalju üldiselt üksikute vigurite soodsamatest väljadest, kusjuures musta kohta on kehtivad muidugi samad juhised. Praktiliselt pole muidugi võimalik asetada kõiki vigureid nende soodsaimatele väljadele, sest esiteks on selles asjas ka vasta-

sel oma sõna kaasa rääkida ja teiseks pole sugugi kindel, et säärane arendamisviis sobiks tingimata kokku maletaja poolt kasutatava üldise lahinguplaaniga. Millised malendid asetada just kõige soodsamalt ja millises järjestuses seda teha, see oleneb kõik üksikutest avangutest ja nende iseloomust, samuti ka iga maletaja individuaalsest lahinguplaanist. Üldjuhiste andmine on siin väga raske. Tavaliselt peetakse küll soovitatavaks ratsude arendamist enne odasid, sest ratsudel on alguses valida vähem välju, kuid ka see juhis sisaldab niivõrd palju erandeid, et on parem teda üldse mitte rakendada. Iga maletaja võtku endale juba esimestest käikudest alates mingi kindel strateegiline plaan, mille raamides üksikutele viguritele neile sobivate väljade leidmine ja nende arengu järjekorra määramine pole eriti raske ülesanne.

Toome järgnevaga kümmekond käiku kaheratsuavangust ja püüame algajaile selgitada iga käigu eesmärki, tema häid ja halbu külgi, üldist strateegilist plaani jne.

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 . . . . .

Selle arengukäigu kohta pole midagi halba öelda, sest ta esiteks arendab valge kuningaratsu soodsale väljale ja teiseks ründab musta tsentraalväljal asetsevat etturit e5. Näeme, et käik 2. Rg1—f3 ühendab endas kõiki paremusi: arendab, ründab ja alustab võitlust tsentri pärast. Võib aga tekkida küsimus: kas siin poleks soovitatav enne vallutada tsenter veel teise etturiga ja mängida selleks 2. d2—d4?

See käik oleks muidugi kõigiti hea ja kahtlemata parim seisus, kui must poleks oma esimesel käigul mänginud e7—e5. Tekkinud olukorras oleks käik 2. d2—d4, kuigi strateegiliselt põhjendatud, taktikaliselt vale, sest ta toimub liiga vara. Malepartiis on tavaliseks nähtuseks, et liiga varajane pinge lahendamine tsentris viib kiiresti seisude tasakaalustamisele, ja see ei saa olla kuidagi valge avangustrateegia sihiks.

Käigul 2. d2—d4 on aga veel teised halvad küljed, mis ilmnevad pärast musta vastust 2. . . . e5:d4. Kui valge nüüd lööb

3. Ld1:d4, siis patustab ta seega tähtsa juhise vastu, mille järgi enne lipu ja vankrite mängutoomist on soovitatav arendada kerged vigurid ja võimaluse korral viia kuningas varju vangerdusega. Kui tuua otsekohe mängu oma väärtuslikumad vigurid, siis võib vastane neid rünnates kergesti võita väärtuslikku aega oma vigurite arendamiseks, saavutades seega arenguparemuse. Ka siin näeme, et pärast 3. Ld1:d4 Rb8—c6 saab must tempovõiduga arendada oma lipuratsu, sundides pealegi veel valget lippu taganema domineerivalt väljalt tsentris.

Pärast 2. ... e5:d4 pole valge veel küll suuremates raskustes, aga ta on kaotanud lootuse mingi avanguparemuse saavutamiseks. Suhteliselt parim jätk on talle veel 3. Rg1—f3, millele must vastab lihtsaimini 3. ... Rb8—c6 ja saavutab kergesti võrdse mängu, nagu näeme hiljem. Sellest näeme, et käik 2. d2—d4 nii varajases partii staadiumis tooks valgele ainult raskusi ja rööviks temalt lootused paremuse saavutamiseks.

Valgel on veel teine võimalus musta tsentri ründamiseks, nimelt edasilüke 2. f2—f4, aga sellega on seotud teiselaadsed halvemused. Valge ei tarvitse küll karta, et must lööb 2. ... e5:f4 ja siis kaitseb seda etturit ning saavutab niiviisi materiaalse ülekaalu, sest vastukaaluks sellele saavutaks valge ülekaalu tsentris käiguga d2—d4. Palju tülikam on aga fakt, et valge nõrgendab käiguga 2. f2—f4 tunduvalt oma kuninga positsiooni, mida must saab kasutada kombineeritud rünnakuks tsentrile ja valgele kuningale. Must lööb küll 2. ... e5:f4, kuid loobub hiljem võidetud etturist ja elimineerib valge ohustatud kuningaseisu kasutades vastase ülekaalu tsentris, saavutades seega positsioonilise tasakaalu. Algajaile pole see mänguviis liiga paljude kardetavate rünnakuvõimaluste tõttu igatahes soovitatav.

2. . . . . **Rb8—c6**

Must oli seatud probleemi ette — kaitsta etturit e5, mida valge ähvardas järgneval käigul lüüa. Tehtud käik on selleks sobivaim, sest must arendab seega ühe oma vigureist ja ühtlasi avaldab ka survet tsentraalväljale d4. Üldse ei tule mustale

arvesse muidugi käigud 2. ... Ld8—e7, 2. ... Ld8—f6 või 2. ... Of8—d6, sest esimesed kaks käiku tooksid lipu liiga varakult mängu, pealegi veel ebasobivatele väljadele, ja kolmas asetaks oda ebasoodsasse seisu ning suleks täielikult tähtsa d-etturi. Ebasoodus mustale oleks muidugi ka kaitse 2.... f7—f6, mis võtaks ratsult parima arenguvälja f6 ja suleks lipule diagonaali d8—h4, seejuures tunduvalt nõrgendades musta kuninga positsiooni diagonaali a2—g8 avamisega.

Hea ja soliidne kaitse oli veel 2. ... d7—d6, kuid seega võtaks must endale ülesande raskeks kaitsemänguks, loobudes igasugusest initsiatiivist. Selleks pole tal nii varajases partii staadiumis veel mingit põhjust. Käik 2. ... Rb8—c6 hoiab veel kõik võimalused lahti, seejuures ka ülemineku kaitsele d7—d6, kui mustal peaks selleks hiljem soov tekkima. Muuseas pole siin võimalikud vasturünnakud etturile e4, nagu 2. ... Rg8—f6, 2. ... f7—f5 või 2. ... d7—d5, mustale eriti soodsad, nagu näeme hiljem vastavaid avanguid uurides.

3. Of1—c4 . . . . .

See käik meeldib tavaliselt algajaile kõige rohkem, sest ta võimaldab sageli vastase nõrga vastumängu korral otsustavaid rünnakuid etturile f7. Nagu aga juba varem mainisime, pole rünnakuidee nii varajases partii staadiumis kohane plaan, kui valge seega ühtlasi ei jätka ka võitlust tsentri pärast. Tehtud käik avaldabki survet punktile d5, kuid kõigele vaatamata ei suuda ta siiski täiel määral rahuldada. Miks?

Esimene põhjus on selles, et valge kaldub selle käiguga kõrvale oma 2. käigul alustatud strateegilisest arenguplaanist — rünnakust etturile e5 või õigemini tsentraalpunktile e5. Muidugi poleks midagi selle vastu, kui valge vahepeal suudaks saavutada kontrolli ka teise tsentraalvälja d5 üle, aga nagu praktika näitab, on mustal ka vahepeal sõna kaasa rääkida ja valge plaan ei õnnestu. Nimelt suudab must juhul, kui valge enne punkti e5 ründamist püüab vallutada punkti d5, saavutada niisama tugeva surve tsentraalväljale d4, luues sel ajal ühtlasi endale võimalusi punkti e5 soodsaks kaitsmiseks oodatava rün-

naku vastu. Seepärast peab valge, kui ta tahab loogiliselt jätkata kord alustatud strateegilist plaani, siin mängima mitte 3. Of1—c4 ega 3. Rb1—c3, mis on mõlemad head arengukäigud ja võimaldavad mugava võrdsuse, vaid jätkama survet tsentraalpunktile e5 käiguga 3. Of1—b5 või 3. d2—d4.

Edasised analüüsid näitavad, et käik 3. d2—d4 on ikkagi veel liiga varajane ja lahendab pinge tsentris liiga kiiresti, viies seepärast ainult võrdsusele. **Seepärast peame käesolevas seisus ainukeseks loogiliseks käiguks, millega valge püüab avangust saavutada maksimaalset edu, oda arendamist 3. Of1—b5!.** Tekib hispaania avang, mis on üks keerulisemaid avanguid üldse ja milles pole veel tänaseni selgusele jõutud, kas see annab valgele mingit paremust. Küsimus ei seisa ka selles, kas valge käiguga 3. Of1—b5 saavutab tingimata paremuse või mitte, sest pole mingit alust nõuda, et valge peaks avangust väljudes musta õige vastumängu korral tingimata paremuse saavutama. Oluline on ainult fakt, et käiguga 3. Of1—b5 jätkab valge oma teisel käigul alustatud plaani, survet punktile e5, kusjuures ta peab seda edaspidi igal võimalikul juhul püüdma tugevdada.

3. . . . . Rg8—f6

Muidugi võib must siin jätkata ka rahulikult 3. ... Oc5, tugevdades veelgi survet väljale d4, kuid teksti käik on energilisem ja parem. Kui valge oma eelmise käiguga loobus edaspidisest survest punktile e5 ja andis seega mustale aega hinge tagasi tõmmata, siis ei õigusta see veel musta tegema samuti passiivseid käike, kui on võimalusi initsiatiivi haaramiseks. Tehtud käik on selles mõttes väga hea, sest seega alustab must ise rünnakut valge tsentrietturile ja sunnib valget seega juba mõtlema kaitsele. Kui valge nüüd kaitseb rünnatud etturit käikudega 4. d2—d3 või 4. Rb1—c3, siis võib must juba rahulikult vastata 4. ... Of8—c5 ja hiljem kaitsta punkti e5 käiguga d7—d6, millega ta on saavutanud täpselt samu positsioonilisi paremusi nagu tema vastanegi. Seis muutuks seega täiesti võrdseks, aga säärane tulemus ei saa valget kuidagi rahuldada.

Kui valge tahab vältida seisu muutumist igavalt võrdseks, siis on ta siin sunnitud jätkama juba 4. d2—d4, kuid seega on must saavutanud selle, mida valge varem püüdis igati vältida, nimelt võrdlemisi varajase pinge lahendamise tsentris. Nagu hilisematest analüüsidest näeme, suudab must seejärel löömisega 4. ... e5:d4 saavutada võrdsete võimalustega mängu, kusjuures tema kaitse juhtimine pole sugugi eriti raske, igatahes üldse mitte võrreldav hispaania avanguga.

Tuleb veel märkida, et musta 3. käik on tegelikult seotud etturi kahinguga, sest pärast 4. Rf3—g5 ei suuda must enam küllaldaselt kaitsta punkti f7. Kas aga säärane rünnak võib olla kardetav, mis ilmsesti patustab meie avanguteooria teise põhijuhise vastu, mis keelab asuda rünnakule lõpetamata arengu juures? Nagu selgub järgnevast analüüsist, võib must seda rünnakut rahulikult lubada, sest ta suudab seda pareerida ainult ühe etturi hinnaga ja saavutab see-eest küllaldase arenguparemuse. Siin selgub ka, millise tähtsuse omab avanguteooria põhijuhiste tundmine korraliku avangukäsitluse jaoks. **Algaja loobuks siin kindlasti käigust 3. ... Rg8—f6, kartes pärast 4. Rf3—g5 kaotada etturit; kogenud maletaja teab aga, et säärane varajane rünnak ei või olla päris hea, kahib seepärast meelsasti etturi ja saavutab vastutasuks suurepärase arengu ühes heade rünnakuvõimalustega, mis garanteerivad talle vähemalt kahitud materjali tagasivõitmise.**

4. Rf3—g5? . . . . .

Sääraste käikude eest hoidku end algaja alati, sest tavaliselt toovad nad endaga kaasa positsiooni kiire halvenemise. Seda käiku peame lugema veaks, kuigi pole täiesti kindel, et valge seejärel peaks tingimata sattuma halvemasse seisu. Valgetega mängides võib maletaja endale nii mõndagi lubada, jäädes seejuures karistamata, sest avakäiguga seotud enamtempo jätab valgele siiski teatud arenguparemuse, mille ta võib kaotada, sattumata seejuures halvemasse seisu. Et valge aga tehtud käiguga loobub igasugusest lootusest paremusele ja võib parimal juhul loota ainult võrdsusele, siis peame loomulikult säärase

jätku hukka mõistma. Materjal, mille valge selle manöövriga võidab, ei kaalu üles kaotatud arengutemposid, ja initsiatiiv läheb üle mustale. Parim jätk valgele oli siin, nagu juba eelmises märkuses tähendasime, edasilüke 4. d2—d4.

4. . . . . d7—d5

Nagu kergesti näha, on see käik ainuke võimalus rünnatud punkti f7 kaitsmiseks. On veel võimalik katsetada teravaid jätke, nagu 4. . . . Rf6:e4, et pärast 5. Rg5:e4 vastata 5. . . . d7—d5, aga siis saavutab valge pärast 6. Oc4:f7+! lõpuks paremuse. Võimalust 4. . . . Of8—c5, mis on parem kui 4. . . . Rf6:e4, vaatleme hiljem kaheratsuavangu lähemal uurimisel.

5. e4 : d5 . . . . .

Valge mängis sellele etturivõidule, sest must ei või nüüd hästi lüüa 5. . . . Rf6:d5 kahel põhjusel. Esiteks võib valge seejärel kahinguga 6. Rg5:f7 Ke8:f7 7. Ld1—f3+ sundida musta kuningat tulema keset malelauda väljale e6, mis muidugi on väga kardetav, ja teiseks satuks must pärast edasilüket 6. d2—d4! väga raskesse seisu. Nüüd ähvardaks kahing Rg5:f7 veelgi tugevamini, ja kui must otsustab lüüa 6. . . . e5:d4, siis saavutab valge etturikahinguga 7. 0—0! märgatava arenguparemuse ning tugeva rünnakuseisu. Ülaltoodust näeme, et peamiseks musta raskuste põhjuseks on halvasti kaitstud ratsu d5, seega nõrkus tsentraalväljal. Seepärast loobub must parem otsesest etturi tagasivõitmisest ja püüab selle asemel kasutada valge arendatud vigurite, eriti Rg5 ebasoodsat positsiooni oma arengu kiirendamiseks.

5. . . . . Rc6—a5!

Selle käiguga ründab must valge oda c4, kavatsedes pärast selle taganemist lüüa etturit d5. Näeme, et valge on varajase rünnaku 4. Rf3—g5 tulemusena saavutanud mitte ainult halvasti seisva ratsu g5, vaid ka tegevusetu oda c4, mis nüüd peab kaotama aega tulest eemaldumisega. Muidugi ei seisa ka must Ra5 eriti hiilgavalt, aga seda käiku õigustab asjaolu, et must võidab seega tähtsa tempo valget Oc4 rünnates ega anna valgele võimalust oma arengu lõpetamiseks.

Siin võis must mängida ka 5. ... Rc6—d4, mis lõpuks võiboolla on ka küllaldane võrdsuse saavutamiseks, kuid see käik jätaks valgele asjatult rohkem valikut. Valge vastaks sellele lihtsalt 6. c2—c3! ja saavutaks igal juhul palju kergema seisu kui pärast teksti käiku.

6. Oc4—b5+ . . . . .

Nagu juba eelmises märkuses mainitud, tuleb odakäikudest ainult see tulistamine arvesse, sest pärast taganemist diagonaalil f1—a6 võiks must rahulikult lüüa d-etturi ühes ilusa seisuga. Teine võimalus valgele oli siin oda kaitsmine käiguga 6. d2—d3, kuid sellele vastab must 6. ... h7—h6 7. Rg5—f3 e5—e4! 8. Ld1—e2 Ra5:c4 9. d3:c4 Of8—c5 ja saavutab kahitud etturi eest kaksikodadega ja parema arenguga küllaldast kompensatsiooni. Kumba süsteemi valgetega eelistada, on iga maletaja stiili küsimus, kuid mõlemad võimaldavad mustale saavutada kerge vaevaga head mängu.

6. . . . . c7—c6

Selle etturikahingu asemel võis must jätkata ka rahulikult 6. ... Oc8—d7, millega ta lõpuks võidab tagasi etturi d5 umbes võrdse seisuga. Tehtud käik on aga palju huvitavam ja annab mustale põhjendatud lootusi paremusele, sest järgnevaga sunnitakse valge mõlemad arendatud vigurid taganema ja must saavutab märgatava arenguparemuse. Edasised käigud on peaaegu sunnitud ega vaja seetõttu lähemaid selgitusi.

7. d5 : c6 b7 : c6
8. Ob5—e2 h7—h6
9. Rg5—f3 e5—e4
10. Rf3—e5 . . . . .

Lõpetame selle käiguga vaadeldava avanguvariandi uurimise ja vaatame, mida kumbki pool senise mänguga on saavutanud. Arengus on must märgatavalt ees, sest tal on juba mängus mõlemad ratsud, samuti saab ta käigul olles mängu tuua ka oma Of8. Must Oc8 on niisama hästi kui arendatud, sest ta valitseb väljalt c8 tähtsaid diagonaale c8—h3 ja c8—a6. Peale selle omab must tsentris tugeva etturi e4 ja valitseb oma vigu-

ritega peaaegu kõiki tsentraalvälju. Valge on seevastu jõudnud arendada ainult kaks vigurit, mis aga kumbki ei seisa eriti hästi, ja pole jõudnud tsentri vallutamise suunas peaaegu mitte midagi korda saata, sest tsentraliseeritud ratsu e5 vajab kestvalt kaitset ega ole seetõttu eriti võimas toetuspunkt tsentris.

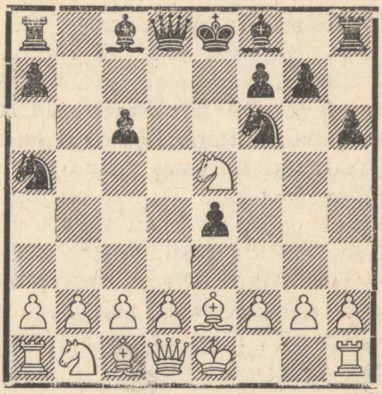


Diagramm 31.

Kokkuvõttes näeme seega, et must on saavutanud kahitud etturi eest küllaldaselt mitmesuguseid positsioonilisi paremusi, mispärast hindame tema positsiooni vähemalt võrdseks. See on aga mustade seisukohalt väga soodus tulemus pärast avangust väljumist. Senine praktika näitab, et toodud seisus suudab must alati vähemalt tagasi võita kahitud materjali, kuid suuremal osal juhtumeil saavutab koguni seisuparemuse. Valge võib igatahes seda seisu kaitsta ainult parima edasimängu korral, ja säärane olukord pole igal juhul mingi soodus rekomandatsioon ühele avanguvariandile.

Eeltoodud avanguvarianti vaadeldes näeme, kuidas ei tohi avangut käsitleda. Oleme tutvustanud algajaid ka lahtiste avangute põhijoontega ja asume nüüd avangute eneste lähemale vaatlusele, aga seekord juba edasijõudnud maletaja seisukohalt lähtudes. Algaja püüdku edaspidisesse ossa süvenedes võimalikult täpselt aru saada ühe või teise käigu mõttest ja selgusele jõuda, miks vaadeldavas seisus tehakse just üks, raamatus toodud käik, aga mitte mõni teine, mis esimesel pilgul võib-olla näib talle palju tugevamana. Muidugi püüame edaspidi anda kõikide esinevate võimaluste kohta selgitusi ja analüüse, kuid on selge, et seda iga seisus võimaliku käigu kohta teha ei saa juba ruumipuudusel. Siirdume nüüd edasi üksikute avangute täpsema analüüsi juurde ja alustame oma uurimust lahtiste avangutega.

a) Kolmeratsuavang.

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Rb1—c3**	. . . . .

Selle käiguga arendab valge oma lipuratsu soodsale väljale ja ühtlasi kindlustab tsentraalvälju e4 ja d5, mispärast üldiselt pole teksti käigule midagi halba ette heita. Küsimus peitub ainult selles, kas käik 3. Rc3 on parim antud seisus või on valgel võimalus valida teisi, veelgi soodsamaid jätke? Nagu edaspidistest analüüsidest nähtub, on teksti käik liiga passiivne ja annab mustale aega oma seisu kindlustamiseks. Valge teeb paremini, kui ta jätkab survet punktile e5 käiguga 3. Of1—b5, sest ainult nii võib ta loota mingile avanguparemusele.

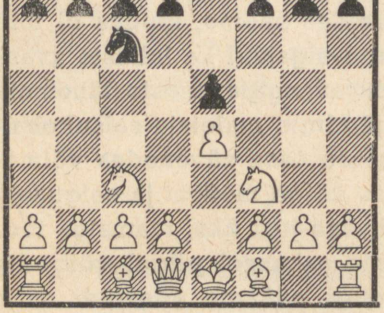


Diagramm 32.

3. . . . . Of8—b4

Lihtsaim vastus mustale on siin 3. . . . Rg8—f6, mis annab neljaratsuavangu, mida vaatleme hiljem. Kolmeratsuavang tekib seevastu siis, kui must siinkohal loobub käigust 3. . . . Rf6 ja valib mõne teise jätku, nagu näiteks ülaltoodud 3. . . . Ob4. Selle käigu kõrval tulevad mustale arvesse veel järgmised võimalused:

I: 3. . . . Of8—c5 4. Rf3:e5! annab valgele paremuse ruumilise ülekaalu tõttu tsentris, näiteks: **4. . . . Rc6:e5 5. d2—d4 Oc5—d6 6. d4:e5 Od6:e5 7. f2—f4! Oe5:c3+ 8. b2:c3 d7—d6 9. Ld1—d4** jne. Veelgi halvem mustale on katse **4. . . . Oc5:f2+ 5. Ke1:f2 Rc6:e5 6. d2—d4 Ld8—f6+ 7. Kf2—g1 Re5—g4 8. Ld1—d2** suure paremusega valgele.

II: 3. . . . f7—f5 annab valgele pärast **4. d2—d4!** paremuse, näiteks: **4. . . . f5:e4 5. Rf3:e5 Rg8—f6** (5. . . . R:e5 6. d:e5 Ob4 7. Ld4 paremusega) **6. Of1—c4 d7—d5 7. Rc3:d5! Rf6:d5 8. Ld1—h5+ g7—g6 9. Re5:g6 h7:g6** (Või 9. . . . Rf6 10. Of7+! ja võidab) **10. Lh5:g6+!** (10. L:h8 Lf6!) **10. . . . Ke8—d7 11. Oc4:d5** ja valgel on tugev rünnak küllaldase materiaalse kompensatsiooni juures. Muuseas annab pärast 3. . . . f5 ka 4. Ob5 valgele soodsa seisu hispaania avangust.

III: 3. . . . g7—g6, mida omal ajal soovitas Steinitz, annab valgele pärast **4. d2—d4 e5:d4 5. Rc3—d5! Of8—g7 6. Oc1—g5** väikese paremuse. Kui nüüd 6. . . . f6, siis 7. Of4 d6 8. R:d4 jne., kui aga 6. . . . Rce7, siis võib valge jätkata tugevasti 7. e5 h6 8. O:e7 R:e7 9. L:d4 R:d5 10. L:d5 c6 11.

Ld6 Of8 12. Ld4 Lb6 13. 0—0—0 ilusa surveseisuga (Aljechin-Bogoljubov, Dresden, 1936).

IV: 3. ... d7—d6 on rahulik ja mängitav jätk, mis pärast 4. Ob5 Od7 5. d4 annab hispaania avangu Steinitz'i kaitse. Seevastu võib pärast 4. d4 Og4 5. Ob5 e:d4 tekkida selgusetu seis, kus pole sugugi kindel, et valge suudab saavutada mingi avanguparemuse.

4. Rc3—d5 . . . . .

Kahtlemata energilisim vastus ja ainuke võimalus valgele, kui ta tahab saavutada mingit avanguparemust. Pärast **4. Ob5** võib must lihtsaimini minna üle neljaratsuavangule käiguga 4. ... Rf6, kuid ka 4. ... Rge7 on küllaldane võrdsuseks, näiteks: 5. 0—0 0—0 6. d4 d6 7. h3 a6 8.

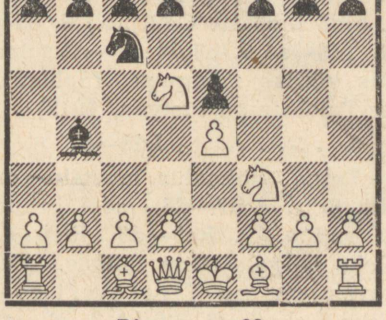


Diagramm 33.

Oe2 e:d4 9. R:d4 R:d4 10. L:d4 Oc5 jne. (Schlechter-Tarrasch, Hamburg, 1910), või 5. d4 e:d4 6. R:d4 0—0 7. 0—0 d6 8. Og5 f6 9. Oe3 Kh8 (Kruusberg-Przepiorka, Praha, 1931).

Midagi ei anna valgele ka katse **4. a2—a3,** sest pärast 4. ... O:c3 5. d:c3 d6 6. Oc4 Rf6 7. Ld3 Oe6 saavutab must kergesti võrdsuse (Flohr-Aljechin, Praha, 1931).

4. . . . . Rg8—f6

Seda Schlechter'i poolt soovitatud kaitset peetakse mustale parimaks, kuigi ka teised jätkud on mängitavad. Esmajoones tuleb muidugi arvesse taganemine rünnatud odaga, kusjuures must sel juhul saavutab ainult jätkuga 4. ... Oe7 enam-vähem mängitava seisu. Ebasoovitatav on seevastu **4. ... Ob4—a5** vastuse 5. c2—c3! tõttu, näiteks: 5. ... d7—d6 6. b4 Ob6 7. a4 a6 8. R:b6 c:b6 9. Oc4 jne., või ka 5. ... Rg8—f6 6. d2—d4 e5:d4 7. b2—b4 Oa5—b6 8. Oc1—g5 jne., mõlemal juhul paremusega valgele. Teooria soovitab küll pärast 4. ... Ob4—a5 jätku 5. Of1—c4 Rg8—f6 ja alles nüüd kas 6. c3 või 6. 0—0, kuid pole näha, miks valge ei võiks jätkata otsekohe 5. c2—c3!.

Umbes samadel põhjustel nagu 4. ... Oa5, on ka jätk **4. ... Oc5** mustale vastuvõtmatu, sest pärast 5. c2—c3 seisaks must oda väljal c5 ebasoodsalt ja võimaldaks valgele tempovõitu käiguga d2—d4. Huvitaval kombel arvestab teooria ka pärast 4. ... Oc5 ainult käiku 5. Of1—c4, jättes loomuliku jätku 5. c3 täiesti tähele panemata.

Ainuke koht, kuhu must võib oma odaga taganeda, on väli e7. Pärast **4. ... Ob4—e7** saavutab valge aga siiski veidi parema mängu, jätkates **5. d2—d4! e5:d4** (Jätk 5. ... d6 6. Ob5 e:d4 7. R:d4 Od7 8. 0—0 Rf6 9. Ve1 0—0 10. O:c6 b:c6 11. R:e7+ L:e7 12. Og5 andis valgele partiis Snosko-Borovsky—Aljechin, London, 1922, paremuse) **6. Rf3:d4 Rc6:d4 7. Ld1:d4 Rg8—f6 8. Rd5:e7 Ld8:e7 9. Of1—d3 c7—c5** (Pärast 9. ... d5 10. Og5 d:e4 11. O:f6 g:f6 12. L:e4 saavutab valge parema lõppmängu. Nüüd võiks must pärast 10. La4 vastata tugevasti 10. ... c4! 11. L:c4 d5 jne.) **10. Ld4—e3 d7—d5 11. e4:d5 Rf6:d5 12. Le3:e7+ Ke8:e7 13. Oc1—g5+ f7—f6 14. Og5—d2** ja valgel on kaksikodade ja nõrgendatud musta tsentraalseisu tõttu parem lõppmäng. Partiis Aljechin-Tartakover, New York, 1924, suutis must küll lõpuks viigistada, kuid alles pärast mõningaid pingutusi.

5. Rd5 : b4 . . . . .

Midagi ei anna siin **5. Ob5** R:d5! 6. e:d5 e4 7. d:c6 d:c6 jne., millega tekib surnud viigiline seis neljaratsuavangust. Sageli mängitakse siin aga veel **5. Of1—c4,** et pärast 5. ... R:e4 vastata 6. 0—0 Rf6 7. d4! jne. tugeva rünnakuseisuga kahitud etturi eest. Must võib seejärel mängida aga rahulikumalt **5. ... 0—0 6. c2—c3 Ob4—e7 7. d2—d3 d7—d6 8. 0—0 Oc8—e6** jne. umbes võrdse mänguga, nagu partiis Spielmann-Teichmann, Leipzig, 1914. Tekstikäik on teravam ja annab huvitavamaid variante.

5. . . . . Rc6 : b4
6. Rf3 : e5 . . . . .

Pärast **6. d2—d4** annab **6. ... d7—d5!** mustale selge võrdsuse, näiteks: 7. R:e5 d:e4 8. c3 Rbd5 9. Oc4 0—0 10. 0—0 Oe6 jne. (Forgacs-Schlechter, San Sebastian, 1912). Sama kerge võrdsuse saavutas must partiis Henneberger-Aljechin, Bern, 1932, ka pärast **6. Of1—c4 d7—d5! 7. e4:d5 e5—e4 8. Rf3—e5 0—0 9. 0—0 Oc8—f5 10. d2—d4 e4:d3 11. Re5:d3 Rf6:d5** jne.

Löömise 6. R:e5 kõrval on veel katsetatud **6. c2—c3 Rb4—c6 7. d2—d4** (Pärast 7. Lc2 0—0 8. Oe2 d6 9. 0—0 Le7 10. d3 Kh8 11. Ve1 Od7 sai must partiis Maróczy-Aljechin, London, 1932, kergesti võrdsuse. Kui aga 7. d3, siis on 7. ... d5 väga tugev.) **7. ... e5:d4** (Parem kui Collijn'i soovitus 7. ... R:e4 8. d:e5 d5 9. e:d6 L:d6 10. Oe3 jne.) **8. e4—e5 Rf6—e4 9. c3:d4 d7—d5** umbes võrdse mänguga (Schlechter-Teichmann, Pistyan, 1912).

6. . . . . Ld8—e7

Teine võimalus mustale on siin **6. ... d7—d6,** sest etturi kaitsmine 7. Re5—d3 Rb4—c6 oleks valgele väga tülikas. Tugevam on aga Tartakover'i soovitus 7. Re5—f3 Rf6:e4 8. c2—c3 Rb4—c6 9. d2—d3 Re4—f6 10. d3—d4 kaksikodadega ja ilusa mänguga valgele.

7. d2—d4 d7—d6
8. a2—a3! . . . . .

Tugevam kui **8. Rd3** L:e4+ 9. Oe3 Rbd5 ja must saavutab kergesti võrdse mängu. Teksti käigu järel on must sunnitud lööma e5, sest nii 8. ... R:c2+ 9. L:c2 d:e5 10. d5, kui ka 8. ... Rc6 9. R:c6 L:e4+ 10. Oe2 on kasulik valgele ja annab talle väikese avanguparemuse.

8. . . . . d6 : e5
9. a3 : b4 e5 : d4

Pärast **9. ... L:b4+** 10. c3 Le7 11. d:e5 L:e5 12. f3, või 9. ... R:e4 10. d:e5 L:b4+ (10. ... L:e5 11. Oe2 ühes 0—0) 11. c3 ühes Ld4 saavutab valge parema lõppmängu. Ka teksti käik pole palju parem.

10. Ld1 : d4 Le7 : e4+
11. Ld4 : e4 Rf6 : e4

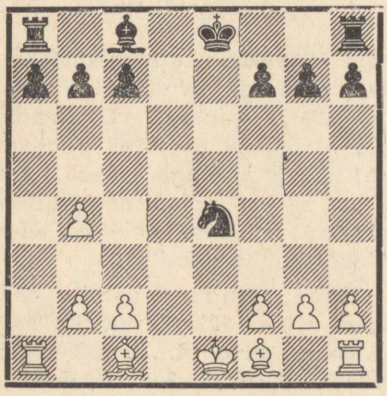


Diagramm 34.

Lõppmäng on nüüd valgele soodsam, sest avatud tsentriga seisus pääsevad kaksikodad eriti tõhusalt mõjule. Võiks näiteks järgneda: 12. Of4 c6 13. Od3 Rf6 14. c4 raskesti kaitstava seisuga mustale. Kolmeratsuavang pole igatahes mustale eriti soovitatav ja seda võib kasutada ainult siis, kui tahetakse endast nõrgema vastasega mängides hoiduda neljaratsuavangust ja selles varitsevatest viigivariantidest.

b) Neljaratsuavang.

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 Rb8—c6
3. Rb1—c3 . . . . .

Selle käigu kohta avaldasime oma arvamust juba kolmeratsuavangu puhul — hea arengukäik, kuid liiga initsiatiivivaene.

3. . . . . Rg8—f6

Kahtlemata parim vastus mustale, millega seis muutub täiesti sümmeetriliseks ja ähvardab tagasihoidlikuma edasimängu korral kergesti lihtsustuda viigi suunas. Maletajaile, kes mustadega võidule mängides satuvad vastase poolt valitud neljaratsuavangule, võib siinkohal soovitada jätku **3. ... d7—d6,** mis viib pärast 4. Ob5 hispaania avangu Steinitz'i kaitsesse ja hoiab alal seisupinge.

Pärast käiku 3. ... Rf6 võib valge valida kolme peamise jätku vahel, nimelt: 4. Of1—b5!, 4. Of1—c4 ja 4. d2—d4. Neist omab ainult esimene iseseisva tähtsuse, sest 4. Of1—c4 annab variante kaheratsu- ja viini avangust, 4. d2—d4 aga šoti avangust. Neid võimalusi vaatleme seepärast lähemalt vastavate avangute uurimisel.

Siinkohal võib ainult lühidalt mainida pärast **4. d2—d4** võima-

likku vastust **4. ... Of8—b4.** Lihtsam on muidugi 4. ... e5:d4 ülemineku ga šoti avangusse, kuid näib, et ka 4. ... Ob4 on mustale suurema ohuta mängitav. Siinkohal näitena paar võimalikku varianti:

I: 5. d4—d5 Rc6—e7 6. Rf3:e5 d7—d6 (Nõrgem on 6. ... R:e4 vastuse 7. Ld4 tõttu paremusega valgele.) **7. Re5—d3** (Pärast 7. Ob5+ c6 8. d:c6 0—0 saavutab must kardetava rünnaku, kuid 7. Rf3 R:e4 8. Ld4 O:c3+ 9. b:c3 Rf6 on küllaldane võrdsuseks.) **7. ... Ob4:c3+ 8. b2:c3 Rf6:e4** ja must seisab täiesti rahuldavalt.

II: 5. Rf3:e5 Rf6:e4! (Kui 5. ... Le7, siis mitte 6. R:c6 L:e4+ tõttu, vaid 6. Ld3! R:e5 7. d:e5 L:e5 8. Od2 veidi parema mänguga valgele.) **6. Ld1—g4! Re4:c3 7. Lg4:g7 Vh8—f8 8. a2—a3 Ob4—a5** (Pärast 8. ... R:d4 toob dr. Krause, kelle analüüsi siinkohal jälgime, 9. a:b4 R:c2+ 10. Kd2 R:a1 11. K:c3 paremusega valgele.) **9. Re5:c6 d7:c6 10. Lg7—e5+ Ld8—e7 11. Le5:e7+ Ke8:e7 12. Oc1—d2 Oc8—f5 13. Od2:c3 Oa5:c3+ 14. b2:c3 Of5:c2 15. Ke1—d2** ja dr. Krause peab valge seisu veidi paremaks. Bogoljubov seevastu väidab, et must omab pärast 15. ... Og6 16. Ve1+ Kd6 17. Oc4 c5 küllaldase vastumängu võrdsuse saavutamiseks. Näib, et Bogoljubov'i väide on põhjendatum.

(vt. diagrammi 35)

4. Of1—b5 . . . . .

Pärast seda käiku, mis viib neljaratsuavangu peavarianti, tuleb mustal tegelda umbes samalaadsete probleemidega nagu hispaania avangus, kuid ainult selle kergendusega, et valge on juba valinud käiguga 3. Rc3 võrdlemisi piiratud ja mitte su-

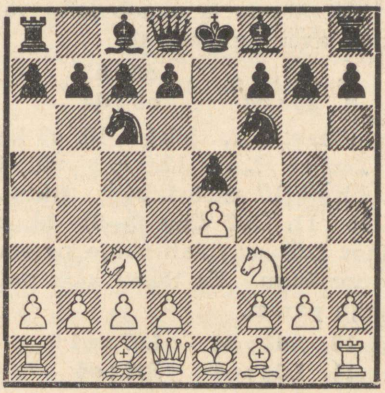


Diagramm 35.

gugi tugevaima arengusüsteemi. Seejuures aga on valge kompensatsiooniks suutnud vältida mustale hispaania avangus tugevaimat kaitset käiguga a7—a6, sest 4. ... a7—a6 pole, nagu hiljem näitame, mustale siinkohal enam täiesti rahuldav kaitse.

Nüüd võib must valida kahe enam-vähem täisväärtusliku kaitse vahel, nimelt **4. ... Of8—b4** ja **4. ... Rc6—d4,** kui ta ei taha käiguga 4. ... d7—d6 üle minna hispaania avangu Steinitz'i varianti. Vaatleme allpool neid mõlemaid kaitseid järjekorras ja lisame neile veel jätku **4. ... a7—a6,** mis aga pole mustale päris rahuldav.

4. . . . . Of8—b4 (või A, B)

See käik on mustale objektiivselt parim ja annab palju rahulikuma mängu kui Rubinstein'i soovitus **4. ... Rc6—d4,** mida vaatleme **A** all. Võimalust **4. ... a7—a6** analüüsime variandis **B.** Siinkohal ainult paar sõna võimaluse **4. ... Of8—c5** kohta, mis pole mustale küll parim, kuid on siiski veel mängitav jätk. Seejärel võiks tekkida järgnevaid variante:

I: 5. Rf3:e5 Rc6:e5 (Nõrgem on 5. ... O:f2+ 6. K:f2 R:e5 7. d4 ja valge saavutab selge paremuse.) **6. d2—d4 Oc5—d6 7. f2—f4** (Dr. Euwe arvab, et 7. d:e5 O:e5 8. 0—0 on valgele küllaldane avanguparemuse kindlustamiseks, kuid pärast 8. ... 0—0 näib mustal siiski olevat küllaldast vastumängu seisude tasakaalustamiseks. Tuleb aga arvesse veel 7. 0—0.) **7. ... Re5—c6** (Tugevam kui 7. ... Ob4 8. f:e5 R:e4 9. Lf3, või 7. ... Rg6 8. e5 jne.) **8. e4—e5 Od6—b4 9. d4—d5** (Nõrk oleks 9. e:f6 L:f6 10. d5 O:c3+ 11. b:c3 L:c3+ 12. Od2 Lc5 ja must on võitnud etturi.) **9. ... Rf6—e4 10. Ld1—d3 Re4:c3 11. b2:c3 Ob4—e7 12. d5:c6 d7:c6 13. Ld3:d8+ Oe7:d8** umbes võrdsete mängudega.

II: 5. 0—0 0—0 (Selle etturikahingu asemel võib must jätkata ka 5. ... d6 6. d4 e:d4 7. R:d4 Od7, millele valge vastab tugevaimini 8. Rf5 0—0 9. Og5 positsioonilise survega, millest mustal pole sugugi kerge vabaneda.) **6. Rf3:e5 Rc6—d4** (See Marshall'i poolt soovitatud kaitse on ainuke, mis annab mustale lootusi võrdsusele. Nõrgem oleks 6. ... R:e5 7. d4 Od6 8. f4 tõttu, sest nüüd puudub mustal pärast 8. ... Rc6 9. e5 Ob4 10. d5 võimalus väljahüppeks 10. ... Re4. Nõrgem mustale on ka 6. ... Ve8 7. Rf3! R:e4 8. d4 R:c3 9. b:c3 ühes 10. d5, ja katse etturi tagasivõitmiseks jätkuga 6. ... Od4 7. Rf3 O:c3 8. d:c3 R:e4 annab valgele pärast 9. Ve1 d5 10. c4! märgatava positsioonilise paremuse.) **7. Ob5—c4 d7—d6 8. Re5—f3 Oc8—g4 9. Oc4—e2! Rd4:e2+ 10. Ld1:e2 Vf8—e8 11. d2—d3** ja Schlechter'i arvates pole musta arenguparemus kahitud etturi kompenseerimiseks küllaldane.

5. 0—0 . . . . .

Tarvitatavaim jätk. Mittesoovitatav valgele on ikkagi veel 5. Rd5 vastuse 5. ... R:d5 6. e:d5 e4! tõttu, mis pärast 7. d:c6 d:c6 8. Oe2 e:f3 9. O:f3 0—0 10. 0—0 Od6 või 10. ... f5 annab mustale agressiivsema seisu. Kui valge mängib aga mõtlematult 5. d2—d3?, siis satub ta isegi pärast 5. ... Rd4! 6. Oa4 b5 7. Ob3 d5! jne. raskustesse.

5. . . . . 0—0

Ka mustale on vangerdus ainuke rahuldav jätk, nagu näitavad järgnevad võimalikud variandid:

I: 5. ... d7—d6? 6. Rc3—d5! Ob4—c5 (Pärast 6. ... Oa5 on 7. d4 veelgi tugevam.) **7. d2—d4 e5:d4 8. Oc1—g5** (Ka 8. R:d4 O:d4 9. L:d4 0—0 10. R:f6+ L:f6 11. L:f6 g:f6 12. Oh6, nagu 12. matšpartiis Tarrasch-Lasker, 1908,

on valgele soodus.) **8. ... 0—0** (Ka teised jätkud ei võimalda mustale enam võrdsust.) **9. Ob5: c6 b7:c6 10. Rd5:f6+ g7:f6 11. Og5—h4** paremusega valgele.

II: 5. ... Rc6—d4? 6. Rf3:d4 e5:d4 7. e4—e5! d4:c3 8. b2:c3 Ob4—e7 9. e5:f6 g7:f6 (Pärast 9. ... O:f6? võidab 10. Oa3!) **10. d2—d4 c7—c6 11. d4—d5!** ja musta seis on juba lootusetu.

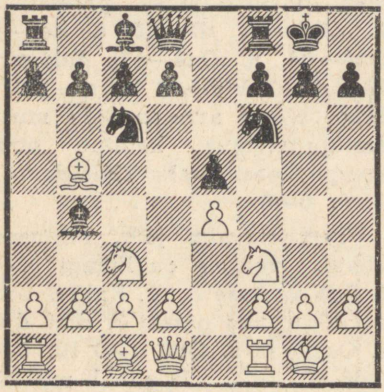


Diagramm 36.

6. d2—d3 . . . . .

Ikkagi veel ei anna 6. Rc3—d5 valgele midagi endise vastumängu 6. ... Rf6:d5! 7. e4:d5 e5—e4! tõttu, sest pärast 8. d5: c6 saavutab must nii 8. ... d:c6 kui ka 8. ... b:c6 mängides ilusa seisu.

Teatud idee omab aga vahetus **6. O:c6 d:c6 7. d3,** millega saabub hispaania avangu vahetusvariandiga sarnane seis. Et must seejärel ei tohi muutuda hooletuks, näitavad järgnevad tegelikud variandid:

I: 7. ... Og4? 8. h3 Oh5 9. Kh1 (Nõrgem on 9. g4? R:g4! 10. h:g4 O:g4 11. Kh1 f5! tugeva rünnakuga kahitud viguri eest.) **9. ... Le7 10. Vg1 Vad8 11. Le2** ja valge saavutab hiljem edasilükkega g2—g4 paremuse, nagu partiis Paulsen-Göring, Leipzig, 1877. Parem mustale on seepärast 8. ... O:f3.

II: 7. ... Ld6 8. Re2 c5 9. Rg3 Oa5 10. Rh4 g6 11. h3 jne. soodsama mänguga valgele (Nimzovitš-Vidmar, San Sebastian, 1911).

III: 7. ... O:c3 8. b:c3 Ve8 9. h3 Ld6 10. Oe3 c5 11. Rd2 Rd7 12. f4 ja valge seis on eelistatavam (konsultandid-Bogoljubov, 1924).

Lihtsaimad vastused mustale on **7. ... Od6** või **7. ... Le7,** näiteks: **7. ... Od6 8. Og5 h6 9. Oh4 c5 10. Rd5 g5 11. R:f6+ L:f6** hea mänguga mustale (Winter-Capablanca, Hastings, 1919), või ka **7. ... Od6 8. Kh1 h6 9. Rg1 Rh7 10. Oe3 f5** võrdsusega (kiripartii Nimzovitš-Behting, 1913). Pärast **7. ... Le7 8. Le2 Ve8 9. h3 g6 10. Le3 Rh5 11. Re2 Oc5 12. Lh6 f6** jne. sai must partiis Capablanca-Jaffe, New York, 1913, isegi paremuse.

Need näited tegelikest partiidest ei oma muidugi mitte mingi teoreetilise uurimuse väärtust, vaid need on toodud ainult selles näilikult rahulikus seisus musta ähvardavate hädaohtude selgitamiseks.

6. . . . . Ob4 : c3 (või I)

Selle vahetuse kõrval võib must valida ka jätku **6. ... d6,** mis

aga tavaliselt annab umbes samalaadseid seise nagu teksti variant. Seda jätku vaatleme **I** all. Peale selle võib must veel katsetada võimalusi:

I: 6. ... Rd4 7. R:d4 e:d4 8. Re2 c6 (Ka pärast 8. ... d5 järgneb 9. e5 Rg4 10. c3 d:c3 11. b:c3 paremusega valgele.) **9. Oa4 d5 10. e5 Rg4 11. c3 d:c3 12. b:c3 Oa5 13. d4** paremusega valgele (Perlis-Aljechin, Karlsbad, 1911).

II: 6. ... Re7 7. R:e5 ja nüüd mitte 7. ... c6 8. Oc4 O:c3 9. b:c3 La5 10. O:f7+ jne. paremusega valgele, vaid energilisemalt **7. ... d5!**, sest valge ei või lüüa d5 vigurikaotuse tõttu pärast vahetust c3. Valge võib aga neid teravaid variante vältida, mängides **7. Og5 c6 8. Oc4 Rg6 9. Rh4** jne. veidi mugavama seisuga.

III: 6. ... d5 7. R:d5 R:d5 8. e:d5 L:d5 9. Oc4 Ld6 10. c3 Oc5 11. b4 Ob6 12. a4 a5 13. b5 Re7 14. Rg5! paremusega valgele (Sterk-Marshall, Pistyan, 1912).

7. b2 : c3 d7—d6 (või 1)

Võimalust **7. ... d7—d5,** mis viib Svenonius'e poolt soovitatud varianti, vaatleme **1** juures.

8. Oc1—g5! . . . . .

Kahtlemata tugevaim jätk valgele, mis ainukesena annab talle lootusi initsiatiiviks. Kui valge tahab aga saavutada kerge vaevaga viiki, siis on siinkohal selleks otstarbeks sobiv jätk 8. O:c6, mida valge igatahes võib valida ka järgmisel käigul. Teised siinkohal tarvitatavamad, kuid vähem tugevad jätkud on:

I: 8. Ve1 Le7 (Võimalik on ka 8. ... Og4 9. d4 Rd7 10. h3 O:f3 11. L:f3 e:d4 umbes võrdse mänguga.) **9. Le2** (Pärast 9. d4 tuleb 9. ... Og4 või 9. ... Rd7 võrdsusega.) **9. ... Rd8 10. d4 c5 11. Od3 Kh8 12. h3 Rg8** ja must seisab hästi (Tylor-Vidmar, Nottingham, 1936).

II: 8. h3 Re7 9. Ve1 (Kui 9. Rh4, siis väärib tähelepanu jätk 9. ... c6 10. Oa4 Rd7 11. f4 Rc5 12. Ob3 R:b3 13. a:b3 Rd5! võrdse mänguga.) **9. ... c6** (Või 9. ... Rg6 10. d4 Le7 võrdsusega.) **10. Oc4 b5** (Võib mängida ka kohe 10. ... Rg6.) **11. Ob3 Rg6 12. d4 c5** võrdsusega (Canal-Engel, Sliač, 1932).

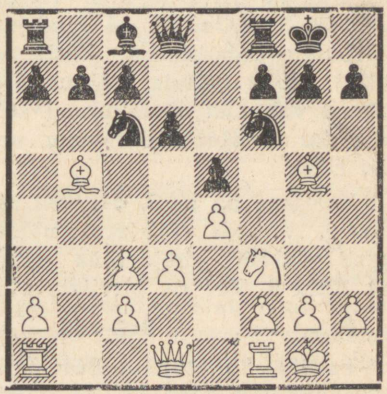


Diagramm 37.

8. . . . . Ld8—e7 (või a, b)

Tarvitatavaim jätk, millega must tavaliselt siirdub Metger'i poolt Kiel'i turniiril 1893. a. tarvitusele võetud süsteemile; selle süsteemi iseloomustavaks tunnuseks on järgnev ratsumanööver

Rc6—d8—e6. Variante 8. ... Rc6—e7 ja **8. ... h7—h6** vaatleme vastavalt **a** ja **b** juures. Võimalik on ka 8. ... Od7, ja kui 9. Ld2 h6 10. Oh4, siis mitte 10. ... Re7 11. O:f6 O:b5 12. Rh4! tugeva rünnakuga, vaid 10. ... Og4!, sest 11. Re1 pole võimalik 11. ... R:e4! tõttu, ja pärast 11. Le3 võib järgneda 11. ... O:f3 12. L:f3 g5.

9. Vf1—e1 . . . . .

Nagu juba eelmises märkuses mainitud, võib valge siin luua surnud viigilise seisu jätkuga **9. Ob5:c6 b7:c6,** näiteks: 10. h3 h6 11. Oe3 Oe6 12. c4 c5 13. Vab1 Vab8 jne. (Lilienthal-Capablanca, Moskva, 1936), või ka 10. Rd2 h6 11. O:f6 L:f6 12. Lf3 L:f3 13. R:f3 Oe6 14. c4 Vfb8 jne. (Grünfeld-Capablanca, Karlsbad, 1929). Neist näiteist selgub, et pärast vahetust c6 tekkinud seis ei paku maleteooriale enam erilist huvi.

Kahtlane on ka 9. d4, sest pärast 9. ... e:d4 võib must nähtavasti suurema ohuta lüüa etturi e4. Käik 9. Ve1 on tarvitatavaim.

9. . . . . Rc6—d8

Partiis Bogatõrtšuk-Botvinnik, Moskva, 1935, mängis must siin **9. ... a6** 10. Oc4 Ra5 11. Rd2 h6 12. Oh4 Oe6 13. Ob3 R:b3 14. a:b3 g5 15. Og3 Re8 jne. umbes võrdse mänguga, kuid lihtsam näib olevat 10. Oc4 asemel 10. Oa4, kuigi oda seega eemaldatakse tähtsalt diagonaalilt a6—f1. Tähelepanu väärib aga ka lihtne jätk 10. O:c6 b:c6 11. d4 ühes **12. Ld3, kasutades käiguga 9. ...** a6 seotud tempokaotust.

10. d3—d4 Rd8—e6 (või x)

Capablanca soovitas siinkohal enne **10. ... Og4,** et vältida oda sulgemist väljale c8. Seda jätku vaatleme **x** all.

11. Og5—c1! . . . . .

On selge, et pärast 11. Oh4 Rf4 saavutab must välja f4 valitsemise tõttu hea mängu, ja taganemisel diagonaalil c1—h6 on väli c1 valgele odale kahtlemata soodsaim.

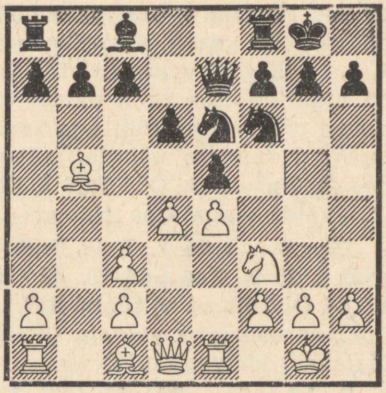


Diagramm 38.

11. . . . . c7—c5

Selle käigu asemel võib must valida veel teisi kaitsesüsteeme, milledest vaatleme allpool kahte tähtsamat:

I: 11. ... c7—c6 (Sellel käigul on mõtet ainult siis, kui must kavatseb teostada d-etturi edasiliiket. Kui aga must otsustab hiljem üle minna kaitsele c7—c5, siis on teksti käik ainult tempo kaotus.) **12. Ob5—f1 Vf8—d8 13.**

g2—g3 Le7—c7 14. Rf3—h4 (Tartakover soovitab siin energilisema jätkuna 14. Og2.) **14. ... d6—d5 15. f2—f4** ja nüüd mitte 15. ... e:f4? 16. e5! Re4 17. g:f4 f5 18. e:f6! jne. paremusega valgele (Spielmann-Rubinstein, Karlsbad, 1911), vaid Tartakover'i soovituse järgi **15. ... Rf6:e4! 16. f4:e5 Re4:c3** ühes **17. ... Re4** hea mänguga mustale.

II: 11. ... Vf8—d8 12. Rf3—h4 (Pärast 12. g3 järgnes partiis Wolf-Bogoljubov, Moravská Ostrava, 1923, 12. ... c5 13. d5 Rf8 14. Rh4 h6 15. f3 Lc7 16. Of1 Rg6! jne. hea mänguga mustale, kuid otsekohe 12. ... d5! näib olevat veelgi energilisem valge seisunõrkuste kasutamiseks tsentris.) **12. ... g7—g6** (Partiis Spielmann-Vidmar, Viin, 1917, teostunud jätk 12. ... Rf8 13. Rf5 O:f5 14. e:f5 c6 15. Od3 jne. on kasulik valgele.) **13. g2—g3** ja nüüd mitte 13. ... Kg7 14. Of1 h5 15. Og2 Rh7 16. Vf1 Od7 jne., nagu partiis Rauser-Ragozin, 1932, vaid jällegi **13. ... d6—d5!** valge tsentraalpositsiooni likvideerimisega ja umbes võrdsete seisudega.

12. d4—d5 . . . . .

Muidugi mitte 12. d:e5 d:e5 13. R:e5? Rc7 vigurivõiduga, kuid vahetus tuleb arvesse ainult seoses käiguga 13. Oc4!, millega valge kavatseb mängida oma oda d5 ja seda seal kindlustada käiguga c3—c4. Seda jätku seni veel tegelikult katsetatud pole, mispärast ka hinnangu andmine selle kohta on väga raske.

Siin on katsetatud veel jätke 12. Of1 või 12. g3, aga need on nõrgemad, sest must saavutab seejärel pärast 12. ... c:d4! 13. c:d4 Lc7, mis on üldse tema positsiooniliseks ähvarduseks antud seisus, ilusa vastumängu liputiival.

12. . . . . Re6—c7
13. Ob5—d3 . . . . .

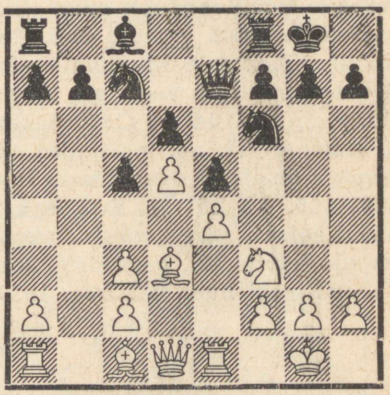


Diagramm 39.

Diagrammseis on umbes võrdne, sest vastase kaksikodade vastu on mustal kompensatsiooniks parem etturseis ja rünnakuvõimalused liputiival, kuna valge seevastu võib alustada aktsiooni kuningatiival. Toome paar näidet praktikast selles seisus võimalikkude jätkude kohta:

I: 13. ... Rfe8 14. c4 Od7 (Nõrgem on 14. ... f5 15. e:f5 O:f5 16. O:f5 V:f5 17. Vb1 paremusega valgele, nagu partiis Tarrasch-Teichmann, Karlsbad, 1923. Musta vastušansid asetsevad lipu-, mitte kuningatiival!) **15. Vb1 Vb8 16. c3 g6 17. Oh6 Rg7**

ja kuigi partii lõppes viigiga, võib musta seisu võimalikkude edasilükete b7—b5 ja f7—f5 tõttu pidada elastsemaks (Tarrasch-Euwe, Kissingen, 1928).

II: 13. ... h6 (Tugevaim jätk on nähtavasti otsekohe 13. ... b5!, sest sidumine 14. Og5 näib tülikamana, kui see tegelikult on; pärast 14. ... h6 15. Oh4 Od7 ühes Vfb8 ja Rce8 vabaneb must sidumisest kergesti ja võib end täielikult pühendada liputiivale. Tuleb aga arvesse veel ka otsene 13. ... Rh5.) **14. c4 Od7 15. Oe3** (Parem oli 15. a4, takistades vähemalt esialgu edasilüket b7—b5.) **15. ... b5! 16. Rd2 Rg4** ja must seisab pärast valge kaksikodade hävitamist paremini (Cortlever-Keres, Buenos Aires, 1939).

x.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3 O:c3 7. b:c3 d6 8. Og5 Le7 9. Ve1 Rd8 10. d4.)

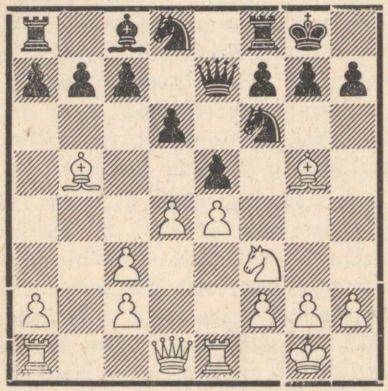


Diagramm 40.

10. . . . . Oc8—g4

Teooria peab seda Capablanca poolt soovitatud jätku, millega must püüab vältida oma Oc8 sulgemist pärast Re6, nõrgemaks kui otsest 10. ... Re6, kuid see väide näib olevat nõrgalt põhjendatud. Järgnev analüüs näitab, et must saavutab ka jätkuga 10. ... Og4 küllaldasi vastušansse.

11. h2—h3 . . . . .

Partiis Bernstein-Capablanca, New York, 1916, mängis valge nõrgalt 11. Of1 Re6 12. Oc1 ja sattus pärast 12. ... O:f3 13. g:f3 Rh5 halvemasse seisu, sest must vallutas strateegiliselt tähtsa välja f4. Üldse moodustab käik 11. ... Re6 valgele väga tülika ähvarduse, mille vastu tuleb otsekohe energiliselt midagi ette võtta.

11. . . . . Og4—h5

Tugevam kui **11. ... O:f3 12. L:f3 h6** (Jätk 12. ... Re6 13. Oe3 on ilmsesti kasulik valgele.) **13. Oh4 g5** (Parem 13. ... Re6.) **14. Og3 c6 15. Oc4! Kg7 16. d:e5 d:e5 17. Lf5** paremusega valgele (Tarrasch-Kostič, Göteborg, 1920).

12. g2—g4 Oh5—g6

13. Rf3—h4 . . . . .

Teine tähelepanuväärne jätk on valgele siin **13. d5,** mis asetab musta Rd8 pattseisu ja väldib tugeva väljahüppe Rd8—e6. Sellele võiks järgneda: **13. ... c7—c6! 14. Ob5—f1** (Nõrk on 14. Oc4 Vc8! ja valge peab odaga uuesti taganema, sest pärast 15. d:c6? b:c6 16. Od3 Re6 17. Oc1 Rc5 saavutas must partiis Tarrasch-Rubinstein, Moravská Ostrava, 1923, selge paremuse. Nõrgem

on ka 14. Od3 c:d5 15. e:d5 Vc8 16. c4 e4! paremusega mustale, nagu partiis Belavenets-Panov, 1937.) **14. ... c6:d5 15. e4:d5 Va8—c8 16. c3—c4 b7—b6 17. a2—a4 Rd8—b7** ja kuigi valge saavutas partiis Wolf-Cohn, Nürnberg, 1906, paremuse, võib musta vastuvõimalusi antud seisus pidada küllaldasteks. Seejuures on otsene 14. ... Vc8 15. c4 b6 ühes Rb7 mustale võib-olla veelgi tugevam, võttes valgelt võimaluse ratsuhüppeks Rf3—d4.

Ohutu mustale on katse **13. Od3,** mis viib pärast 13. ... Re6 14. Oc1 Rd7 15. Vb1 b6 16. Kg2 c5 17. d5 Rf4+ seisu umbes võrdsete võimalustega (Bogoljubov-Rubinstein, Hastings, 1922).

13. . . . . h7—h6

Pärast 13. ... Re6 järgneb 14. Od2 ja must ei või mängida ei 13. ... R:e4? 14. R:g6 ega ka 13. ... O:e4? 14. g5 jne. Ka pärast 14. ... e:d4 15. Rf5 saavutab valge märgatava paremuse.

14. Ob5—c4! . . . . .

Tugevaim vastus valgele, sest pärast **14. R:g6** f:g6 15. Oc4+ Kh7 16. Oh4 g5 17. Og3 Rf7 seisab must paremini (Wolf-Rubinstein, Teplitz-Schönau, 1922). Ebasoodus oleks ka taganemine **14. Od2** vastuse 14. ... O:e4 15. g5 h:g5 16. O:g5 Oh7! jne. tõttu, ja lõpuks annab ka **14. O:f6** L:f6 15. Rf5 Re6 16. d5 Rf4 jne. mustale soodsama mängu.

14. . . . . Rd8—e6

Lihtsaim jätk mustale näib siin olevat 14. ... Oh7!, mis sunnib valget vahetama f6 kas otsekohe või pärast 15. Rf5 O:f5 16. O:f6 jne. Igal juhul saavutab must kergesti vähemalt võrdse mängu.

15. Rh4 : g6 . . . . .

Kahing 15. Od2 O:e4 16. Rf5 Ld7 jne. pole valgele küllaldane.

15. . . . . f7 : g6
16. f2—f4! h6 : g5!

Nõrgem on 16. ... Kh8 17. O:f6 L:f6 18. O:e6 L:e6 19. d5 Lf6 20. f5 veidi parema seisuga valgele (Drewitt-Rubinstein, Hastings, 1922).

17. f4—f5 g6 : f5
18. g4 : f5 g7—g6!
19. Oc4 : e6+ Kg8—g7

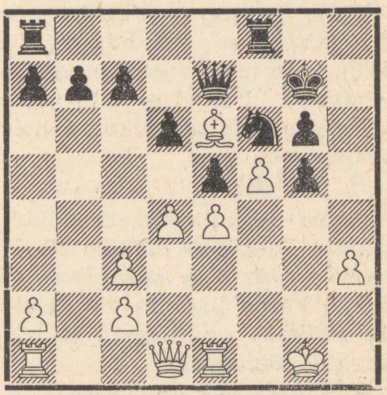


Diagramm 41.

Seis on väga terav ja sisaldab võimalusi mõlemaile, kusjuures lõpliku hinnangu andmine on väga raske. Mõlemapoolseid šansse võib hinnata umbes võrdseks.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3 O:c3 7. b:c3 d6 8. Og5.)

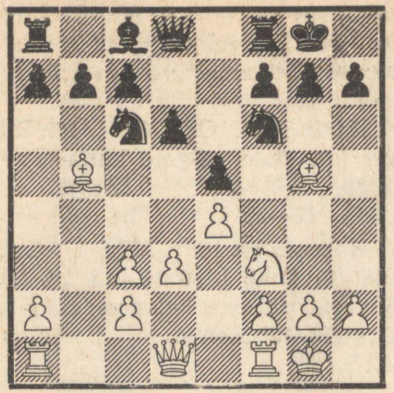


Diagramm 42.

8. . . . . Rc6—e7

Selle käiguga, mille tõi turniiripraktikasse Pillsbury (Viin, 1898), pole must saavutanud häid kogemusi. Valgel on mitu jätku, millega ta võib saavutada eelistatavama seisu.

9. Rf3—h4! . . . . .

Peetakse tugevaimaks jätkuks valgele, kuid ka 9. O:f6 on tähelepandav variant ja annab valgele samuti kerge paremuse. Vaatleme siinkohal mõningaid tekkida võivaid võimalusi:

I: 9. Og5:f6 g7:f6 10. Rf3—h4 c7—c6 (Tugevam näib olevat 10. . . . f5 11. f4 Rg6 12. R:f5 O:f5 13. e:f5 R:f4 14. g3 Lg5 15. Lf3 vaevaltmärgatava paremusega valgele, nagu partiis Leonhardt-Johner, Viin, 1908.) **11. Ob5—c4** (11. Oa4 La5 on ikkagi etturikahing.) **11. . . . d6—d5 12. Oc4—b3 Re7—g6** (Või 12. . . . Ld6 13. Lh5 jne.) **13. Rh4:g6 h7:g6 14. f2—f4!** ja valge saavutab paremuse nii pärast 14. . . . e:f4 15. V:f4 Kg7 16. Lf3 Oe6 17. Vf1 jne. (Maróczy-Bernstein, Ostende, 1906), kui ka pärast 14. . . . d:e4 15. d:e4 L:d1 16. Va:d1 e:f4 17. V:f4 Oe6 18. O:e6 f:e6 19. e5! jne., nagu ühes Lasker'i poolt võidetud partiis.

II: 9. Ob5—c4 (See jätk pole valgele eriti soovitatav.) **9. . . . Re7—g6** (Mitte aga 9. . . . Oe6? 10. O:f6 g:f6 11. O:e6 f:e6 12. Rh4! Rg6 13. R:g6 h:g6 14. f4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Tarrasch-Pillsbury, Viin, 1898.) **10. Rf3—h4 Rg6—f4! 11. Og5:f4 e5:f4 12. Rh4—f3 Oc8—g4** (Tarrasch peab jätku 12. . . . Oe6 mustale veelgi tugevamaks.) **13. Ld1—d2 Og4:f3 14. g2:f3 Rf6—h5 15. Kg1—h1 Kg8—h8 16. Vf1—g1 Ld8—d7 17. Vg1—g4 Va8—e8 18. Va1—g1 f7—f5!** ja must on saavutanud paremuse (Janowski-Lasker, matš 1909).

9. . . . . Re7—g6

Must võib siin katsetada veel järgmisi võimalusi:

I: 9. . . . Rf6—e8 10. Ob5—c4! (Partiis Moll-Teichmann, 1908, saavutas must pärast 10. d4 f6 11. Oc1 Oe6 12. g3 c5 13. Oe2 Rc7 14. Oe3 b6 jne. eelistatavama seisu.) **10. . . . Oc8—e6** (Kui 10. . . . Kh8 11. Lh5 f6, siis 12. f4! paremusega valgele.) **11. Oc4:e6 f7:e6 12. Ld1—g4 Ld8—d7 13. f2—f4** minimaalse seisuparemusega valgele.

II: 9. . . . c7—c6 10. Ob5—c4 d6—d5 (Mitte aga 10. . . . Oe6? 11. O:f6 g:f6 12. O:e6 f:e6 13. Lg4+ Kf7 14. f4 võiduseisuga valgele, nagu partiis Capablanca — L. Steiner, Los Angeles, 1933.)

11. Oc4—b3 Ld8—d6 (Nõrgem on meister Yates'i analüüsi järgi 11. ... d:e4 12. d:e4 L:d1 13. Va:d1 Rg6 14. R:g6 h:g6 15. O:f6 g:f6 16. f4 jne. paremusega valgele.) **12. Ld1—e2** ja mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata umbes võrdseks.

10. Rh4 : g6 f7 : g6

Pärast 10. ... h:g6 11. f4 c6 12. Oc4 Lb6+ 13. Kh1 Rg4 saavutab valge otsustava rünnaku jätkuga 14. Le1 (või ka 14. Lf3) 14. ... Re3 15. f5! R:f1 (või 15. ... R:c4) 16. f6! ja must suudab rünnaku vaevalt tagasi tõrjuda.

11.	**Ob5—c4+**	**Kg8—h8**
12.	**f2—f4**	**h7—h6**
13.	**f4 : e5**	**d6 : e5**
14.	**Og5—h4**	**g6—g5**
15.	**Oh4—g3**	**Ld8—e7**
16.	**d3—d4**	.....

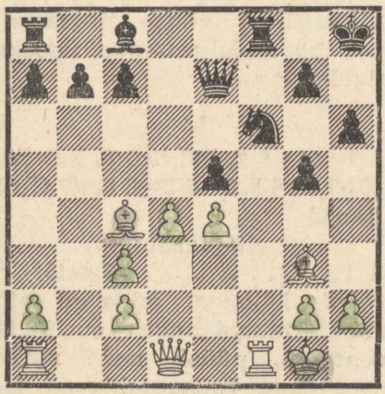


Diagramm 43.

Valge seisab nüüd, nagu partiis Janowski-Spielmann, Nürnberg, 1906, märgatavalt paremini, sest kaksikodade ja parema arengu puhul saavutab ta lisaks ka ülekaalu tsentris. Must võis mängida küll paremini 12. ... Ld8—e7 (Jätku 12. ... h6 asemel), kuid ka siis on valge seis eelistatavam. Kaitse 8. ... Re7 pole mustale päris täisväärtuslik.

b.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3 O:c3 7. b:c3 d6 8. Og5.)

(vt. diagrammi 42)

8.	**h7—h6**
9. Og5—h4	**Oc8—g4**

Must võib siin valida veel rea teisi jätke, millede lähem uurimine viiks meid liiga kaugele. Vaatleme lühidalt mõningaid võimalusi:

I: 9. ... g5? 10. R:g5! R:e4 (Pärast 10. ... h:g5 11. O:g5 saavutab valge jätkuga f2—f4 otsustava rünnaku.) **11. f4! e:f4 12. d:e4!** (Nõrgemini järgnes partiis Yates-Speyer, Hamburg, 1910: 12. R:e4 L:h4 13. O:c6 b:c6 14. g3 Le7 15. V:f4 f5 jne. võrdse mänguga.) **12. ... h:g5 13. Lh5 g:h4 14. V:f4** ja mustal pole ähvarduse 15. V:h4 vastu sobivat kaitset.

II: 9. ... Le7 10. Ld2 (Pärast 10. Ve1 Rd8 11. d4 Og4 12. h3 tekib varemvaadeldud variantidega sarnane seis, kusjuures must võib mängida ka tugevamini 10. ... Og4 11. h3 Oh5 12. g4 Og6 13. Vb1 Rd8 jne., nagu partiis Schlechter-Marshall, Ostende, 1907.) **10. ... Rd8 11. d4 Og4!** (Mitte aga 11. ... Re6 12. d:e5 d:e5 13. R:e5 Rc5 14. Lf4! g5 15.

O:g5 h:g5 16. L:g5+ Kh7 17. Oc4 suure paremusega valgele, nagu partiis Tarrasch-Spielmann, Berliin, 1920.) **12. d5 O:f3 13. g:f3 R:e4! 14. L:h6** (Kui 14. O:e7 R:d2 15. Vfd1 R:f3+ 16. Kg2, siis saavutab must pärast 16. ... e4! soodsama seisu.) **14. ... g:h6 15. O:e7 R:c3 16. O:f8 K:f8 17. Oc4 b5 18. Ob3 Rb7** ja kui siin keegi seisab paremini, siis igatahes mitte valge, vaatamata tema enamkvaliteedile.

III: 9. ... Kh8 10. d4 Le7 11. Ve1 (Pärast 11. d5 Rb8 12. Rd2 Rbd7 13. f3 Rc5 14. Rb3 Od7 saavutas must partiis Treybal-Thomas, Karlsbad, 1929, kergesti võrdsuse.) **11. ... Rd8** ja nüüd oleme saavutanud umbes peavariandiga sarnase seisu, kus must pole valinud parimat jätku. Mingit iseseisvat tähtsust käesolev variant igatahes ei oma.

10. h2—h3 Og4 : f3
11. Ld1 : f3 g7—g5

Selles riskantses edasilükkes peitub kogu musta kaitsesüsteemi idee. Praktika näitab aga, et valge saavutab siin kaksikodade ja nõrgendatud musta kuningatiiva tõttu seisuparemuse.

12. Oh4—g3 Rf6—d7

Kui 12. ... Rh7, siis 13. Vb1 Lc8 14. Vfd1 Kg7 15. d4 f6 paremusega valgele (Janowski-Tarrasch, Viin, 1898).

13. d3—d4 f7—f6
14. Lf3—g4 Kg8—h8
15. h3—h4 Vf8—f7

Selles seisus, mis tekkis partiis Capablanca-Lasker, Peterburi, 1914, soovitab Tarrasch valgele 16. f3 ühes Kf2 ja Vh1, et enne h-liini avamist koondada võimalikult palju „raskeid kahureid" selle otsekoheseks vallutamiseks. Partiis jätkas Capablanca 16. h:g5

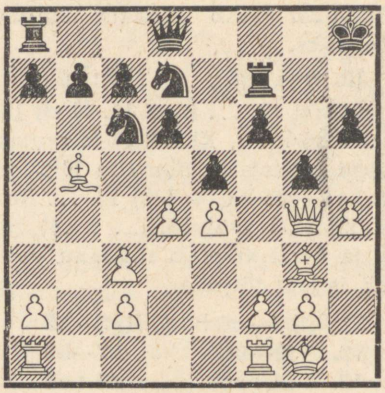


Diagramm 44.

h:g5 17. f3 Rf8 18. Kf2 Vh7 19. Vh1 ja saavutas ikkagi kerge paremuse, mispärast võime diagrammseisu lugeda julgesti soodsamaks valgele.

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3 O:c3 7. b:c3.)

(vt. diagrammi 45)

7. . . . . d7—d5

Selle käiguga, mida on eriti uurinud tuntud rootsi analüütik Svenonius, püüab must neljaratsuavangu kaitseprobleemi lahendada radikaalsete vahenditega. Näib aga, et valge saavutab nüüd kerge ülekaalu.

8. Ob5 : c6 . . . . .

See jätk viib Svenonius'e kaitse peavarianti ja moodustab ainu-

kese võimaluse valgele musta kaitsesüsteemi ümberlükkamiseks. Vastuvõetav jätk on veel **8. e4:d5 Ld8:d5** (Nõrgem on 8. ... R:d5 9. O:c6 b:c6 10. R:e5 R:c3

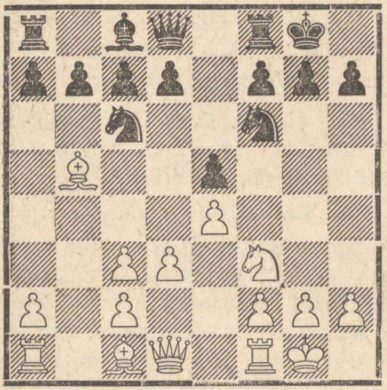


Diagramm 45.

11. Ld2 Rd5 12. c4 jne. paremusega valgele.) **9. Ob5—c4** (Midagi ei anna valgele ka jätk 9. c4 Ld6 10. O:c6 b:c6 11. Ob2 Ve8 12. Ve1 Og4 13. h3 O:f3 14. L:f3 Rd7 jne. võrdse mänguga, nagu partiis Lundin-Krause, 1936.) **9. ... Ld5—a5 10. Va1—b1 a7—a6** (Muidugi mitte 10. ... L:c3? 11. Vb5 jne.) **11. Vf1—e1 b7—b6** (Pärast 11. ... b5 on võimalik 12. R:e5!) **12. Ld1—e2 Oc8—g4.** Partiis Réti-Lasker, Moskva, 1925, järgnes nüüd **13. Ob2** Vfe8 hea mänguga mustale, sest ähvardus e5—e4 on väga tülikas. Bogoljubov ja Kmoch soovitavad valgele **13. Og5,** pidades seejärel valge seisu paremaks, aga see pole õige. Must mängib 13. ... e4! 14. O:f6 e:f3 15. Le4 (Mitte aga 15. g:f3? Od7 16. Oh4 Vae8 jne. paremusega mustale, nagu näitab Belavenets.) 15. ... Od7 16. Od4 ja seise võib hinnata umbes võrdseks.

Tartakover soovitab rahulikku jätku **8. Ld1—e2,** kuid see ei valmista mustale mingeid raskusi. Pärast 8. ... d5:e4 9. d3:e4 Oc8—g4 10. Oc1—a3 Vf8—e8 11. h2—h3 Og4—h5 saabus partiis Janowski-Sergeant, Hastings, 1925/26, umbes võrdne seis.

8.	**b7 : c6**
9. Rf3 : e5	**Ld8—d6**

Nõrgem on **9. ... d5:e4** 10. Oc1—a3 Vf8—e8 11. Re5:c6 Ld8—d7 12. Rc6—d4 Rf6—d5 13. Ld1—d2 ja valge saavutas nii partiis Tarrasch-Marshall, San Sebastian, 1912, kui ka partiis Cohn-Marshall, Karlsbad, 1911, paremuse.

10. Oc1—f4	**Vf8—e8**

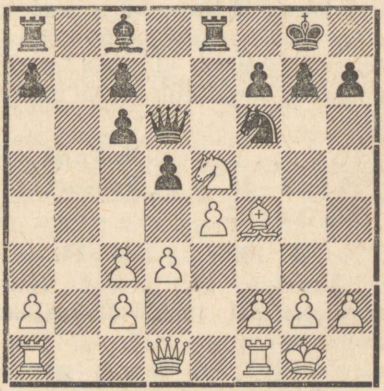


Diagramm 46.

Seega pareerib must ähvarduse 11. Rg6 ja ähvardab lihtsalt 11. ... d:e4, mitte aga 11. ... V:e5 vastuse 12. d4 tõttu.

11. e4 : d5 . . . . .

Teine siin võimalik jätk **11. Ld1—f3** on valgele nähtavasti ebasoodsam, näiteks: **11. ... d5: e4** (Muidugi mitte 11. ... V:e5 12. d4 tõttu.) **12. d3:e4 Ve8:e5 13. Va1—d1** (Pärast 13. Vfd1 Og4 peab valge valima jätkuga 14. V: d6 O:f3 15. V:f6 võrdsuse, sest 14. Lg3? kaotab pärast 14. ... O: d1 15. O:e5 Ld2! viguri, nagu partiis Capablanca-Tarrasch, Peterburi, 1914.) **13. ... Oc8—g4** (On võimalik ka 13. ... Le7 14. O:e5 L:e5 15. Vd8+ Re8, sest pärast 16. Lf4 Le7 17. L:c7 annab 17. ... Kf8 küllaldasi kaitsevõimalusi. Tarrasch soovitab seepärast lihtsalt 16. Vb1 kerge paremusega valgele.) **14. Vd1:d6** (Pärast 14. Lg3 R:e4 15. L:g4 Le6 võib must isegi saavutada paremuse.) **14. ... Og4:f3 15. Vd6:f6 g7:f6 16. Of4:e5 f6:e5 17. g2:f3 Va8—b8** ja seis on umbes võrdne, sest paljude etturinõrkuste juures ei oma valge enamettur tegelikult mitte mingit kaalu.

11. . . . . Ve8 : e5
12. d3—d4 Ve5—e1!
13. Of4 : d6 . . . . .

Pärast 13. V:e1 L:f4 14. d:c6 Oe6 ähvardab 15. ... Rg4. Must saavutaks sel juhul ülekaaluka seisu.

13. . . . . Ve1 : d1
14. Vf1 : d1 c7 : d6
15. d5 : c6 Oc8—e6!

Ainuke kaitse, millega must väldib otsest halvemust. Teiste võimaluste kohta toob Euwe järgnevad analüüsid:

I: 15. ... d5 16. c4 Oe6 (Või 16. ... d:c4 17. d5 võiduseisuga valgele.) **17. c:d5 O:d5 18. c7** otsustava paremusega valgele, näiteks: 18. ... Vc8 19. Vab1, või 18. ... Re8 19. c4! jne.

II: 15. ... Of5 16. d5 O:c2 17. Vd2 Of5 18. c4, ähvardusega 19. f3 ühes c5. Valge paremus on ilmne.

III: 15. ... Oa6 16. Vab1 Vc8 17. d5 Oc4 18. c7 O:d5 19. Vb8 Oe6 20. V:d6 ja võidab.

16. Va1—b1 . . . . .

Euwe soovitab siin **16. Vdb1,** aga näib, et valge ei tarvitse siin jätta oma teist vankrit passiivsesse seisu a-etturi kaitseks. Pealegi on Euwe poolt toodud variandis 16. ... Vc8 17. Vb7 V:c6 18. V:a7 väga raske näha, kuidas valge jätkab pärast 18. ... g6. Tal on

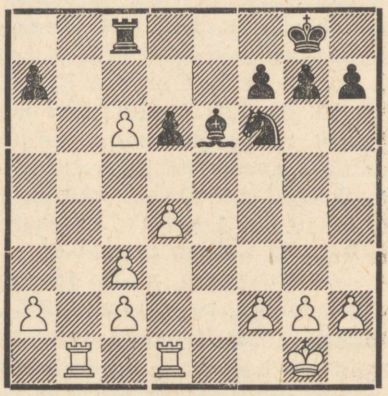


Diagramm 47.

küll tugev relv vaba a-etturi näol, kuid ka must omab mõningad vastušansid.

16. . . . . Va8—c8
(vt. diagrammi 47)

Selles seisus jätkab Belavenets **17. d5** R:d5 18. Vb7 a6 19. c4 Rc7 20. V:d6 Kf8 21. Vd7 Re8 jne. võrdse mänguga, kuid **17. Vb1—b7!** näib olevat valgele tugevam. Must ei või seejärel muidugi mitte mängida 17. ... V:c6 vastuse 18. d5 tõttu, ja pärast 17. ... Od5 18. V:a7 või 18. Vdb1 on valgel samuti häid võidulootusi. Üldiselt võib valge positsiooni pärast 17. Vb7 hinnata lootusrikkamaks.

I.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3.)

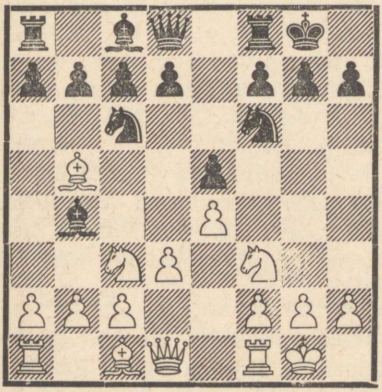


Diagramm 48.

6. . . . . d7—d6

See jätk võib pärast 7. Og5 O:c3 8. b:c3 viia eespoolvaadeldud variantidesse, aga must võib sellega valida ka teisi, iseseisva tähtsusega kaitsesüsteeme. Vaatleme allpool mõningaid neist võimalustest.

7. Oc1—g5 . . . . .

Ka selles seisus on musta ratsu sidumine tugevaim jätk. Sageli tarvitatakse siinkohal aga veel käiku **7. Rc3—e2,** mis jätab mustale vabaks järgmised tegelikult katsetatud võimalused:

I: 7. ... Rc6—e7 8. c2—c3 Ob4—a5 9. Re2—g3 c7—c6 10. Ob5—a4 Re7—g6 11. d3—d4 d6—d5! (Lihtsaim jätk võrdsuse saavutamiseks. Partiis Aljechin-Euwe, Amsterdam, 1936, jätkas must siin 11. ... Ve8 12. Ob3 e:d4 13. c:d4 Oe6 14. Rg5 O:b3 15. L:b3 Ld7 16. f3 h6 17. Rh3 ja võis nüüd saavutada käiguga 17. ... Ob6, partiis mängitud 17. ... Ve6 asemel, häid võimalusi mängu võrdsustamiseks. Schlechter soovitab muuseas pärast 11. ... Ve8 valgele tugevaima jätkuna 12. Ve1.) **12. e4:d5 e5—e4 13. Rf3—e5 c6:d5 14. Oc1—g5 h7—h6** võrdse seisuga (Schlechter-Duras, Viin, 1908).

II: 7. ... Oc8—g4 (Partiis Maróczy-Bogoljubov, London, 1922, jätkas must 7. ... Oc5 8. c3 Ob6 9. Rg3 Ve8 10. Oe3 Og4 ja saavutas kergesti võrdsuse. Nõrgemini jätkas must partiis Maróczy-Duras, Karlsbad, 1907, nimelt: 7. ... Rh5 8. c3 Oc5 9. Rg3 Rf4? 10. O:c6 b:c6 11. O:f4 e:f4 12. Rh5 f5 13. e5 jne. paremusega valgele.) **8. c2—c3 Ob4—c5 9. Ob5:c6** (Pärast 9. Oe3 Ob6 10. Kh1 Re7 11. Rg3 Rh5 jne., või ka pärast 9. Rg3 Rh5 saavutab must kergesti võrdsuse.) **9. ... b7:c6 10. Re2—g3 Rf6—h5 11. Rg3—f5! Oc5—b6 12. Kg1—h1** ühes 13. h3 jne. paremusega valgele, nagu

partiis Maróczy-Schlechter, Barmen, 1905.

Kui valge püüab siin jätkuga **7. O:c6** saavutada viigilist seisu, siis saab must jätkata 7. ... b:c6 8. Re2 Ve8! 9. Rg3 d5 jne. ühes võimalusterikkama mänguga.

7. . . . . Rc6—e7

Parim jätk mustale. Täiesti nõrk on **7. ... h6?** vastuse 8. O:f6 g:f6 9. Rd5 Oc5 10. Rh4 Rd4 11. Oc4 jne. tõttu suure paremusega valgele. Tarrasch soovitas omal ajal jätku **7. ... Oe6,** aga ka see annab valgele pärast **8. Re2** (Jätk 8. d4 e:d4 9. R:d4 h6 10. Oh4 Re5 11. f4 Oc5 andis matšpartiis Tarrasch-Lasker, 1916, umbes võrdse mängu.) **8. ... Re7 9. c3 Oa5 10. Rg3 c6 11. Oa4 Re8 12. d4** jne. veidi vabama mängu (Duras-Kupchik, New York, 1913).

Huvitav on seevastu sümmeetriline jätk **7. ... Og4,** mis võib anda järgmised võimalused: **8. Rc3—d5** (Ka 8. O:f6 g:f6 9. Rd5 Oc5 10. Ld2 jne. on valgele päris soodus jätk.) **8. ... Rc6—d4 9. Rd5:b4** (Nõrgem on 9. Oc4 Oa5! 10. Kh1 c6! 11. R:f6+ g:f6 12. Oh6 d5! ja must saavutab vähemalt võrdsuse, nagu kiripartiis Riia-Berliin, 1911—1913.) **9. ... Rd4:b5 10. Rb4—d5 Rb5—d4 11. Ld1—d2! c7—c6** (Pärast 11. ... R:f3+ 12. g:f3 O:f3 13. h3! c6 14. R:f6+ g:f6 15. Oh4 Kh8 16. Kh2 saavutab valge dr. Krause analüüside põhjal paremuse. Nõrk on mustale ka 11. ... O:f3 12. O:f6 g:f6 13. Lh6 Re2+ 14. Kh1 O:g2+ 15. K:g2 Rf4+ 16. Kh1! Rg6 17. f4 jne. paremusega valgele, samuti nagu sümmeetriline variant 11. ... Ld7 12. O:f6 O:f3 13. Re7+ Kh8 14. O:g7+ jne. ja matt mõne käiguga.) **12. Rd5:f6+ g7:f6 13. Og5—h4 Og4:f3 14. Ld2—h6 Rd4—e2+ 15. Kg1—h1 Of3:g2+ 16. Kh1:g2 Re2—f4+ 17. Kg2—h1 Rf4—g6 18. f2—f4!** ja valgel on selge seisuparemus.

8. Rf3—h4 . . . . .

Valge võib siin mängida ka **8. O:f6 g:f6 9. Rh4,** aga siin on see jätk nõrgem kui pärast vahetust c3. Must jätkab tugevaimini **9. ... Rg6 10. R:g6 h:g6 11. f4 Oc5+ 12. Kh1 Kg7 13. Lf3** (Või 13. f5 g:f5 14. e:f5 Vh8 15. Lg4+ Kf8 jne. võrdsusega, nagu partiis Krüger-Šories, Hamburg, 1921.) **13. ... e:f4 14. L:f4 Od4 15. Oc4 Vh8** ja pärast 16. h3 (16. g3? V:h2+) võib seise hinnata umbes võrdseks. Teised siin võimalikud jätkud, nagu **8. Oc4** või **8. Re2,** ei oma mingit iseseisvat tähtsust.

8. . . . . c7—c6

Nõrk on otsekohe **8. ... Rg6** vastuse 9. R:g6 h:g6 10. Rd5 jne. tõttu, samuti annab ka jätk **8. ... O:c3 9. b:c3 Re8** (Teisi siin võimalikke jätke vaatlesime variandis a.) 10. Oc4 Oe6 11. Rf5! O:f5 12. e:f5 Ld7 13. g4 jne. valgele paremuse (Tarrasch-Vidmar, San Sebastian, 1911).

9. Ob5—c4 d6—d5!

Ainult selle käiguga võib must loota täisväärtuslikule mängule. Teised siin võimalikud jät-

kud on nõrgemad, nagu näitavad alltoodud lühidad tegelikud näited:

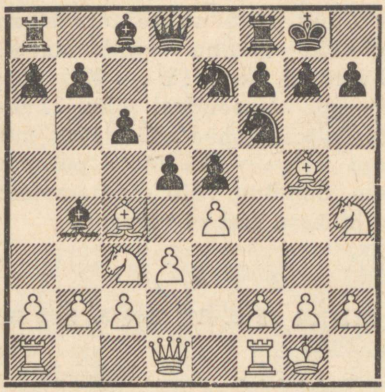


Diagramm 49.

I: 9. ... Rf6—e8 10. f2—f4! (Kui 10. Lh5 Rc7 11. Rf5 O:f5 12. e:f5 d5 13. f6, siis mitte 13. ... g:f6? 14. O:f6 Ld7 15. f4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Spielmann-Forgacs, San Sebastian, 1912, vaid 13. ... g6! 14. f:e7 O:e7 umbes võrdse mänguga.) **10. ... Ob4:c3 11. b2:c3 d6—d5 12. Oc4—b3** (Mitte aga 12. e:d5 c:d5 13. O:d5? Lb6+ jne.) **12. ... f7—f6 13. f4:e5 f6:g5 14. Vf1:f8+ Kg8:f8 15. Ld1—f3+ Kf8—g8 16. Va1—f1 Re8—c7** (Partiis Post — Ed. Lasker, Berliin, 1910, mängis must siin 16. ... Kh8 17. e:d5 c:d5, millele valge võis vastata 18. O:d5 Oe6 19. O:e6 Lb6+ 20. d4 L:e6 21. L:b7 Vc8 22. Vf8+ ühes 23. Rf5 paremate võimalustega valgele.) **17. Lf3—f7+ Kg8—h8 18. Lf7—f8+** jne. heade võiduvõimalustega valgele (Schlechter-Duras, San Sebastian, 1911).

II: 9. ... Re7—g6 10. Rh4:g6 h7:g6 11. f2—f4 Ob4—c5+ (Pärast 11. ... Lb6+ 12. Kh1 Rg4 13. Le1 Re3 14. f5! R:c4 15. f6! võitis valge partiis Opočensky-Hrdina, 1913, kiiresti.) **12. Kg1—h1 Oc5—e3 13. Ld1—f3 Oe3:f4 14. Og5:f4 e5:f4 15. Lf3:f4 Ld8—e7 16. Lf4—g3 Oc8—e6** ja must on saavutanud peaaegu võrdse seisu (Buchmann-Marron, kiripartii 1930).

III: 9. ... Kg8—h8 10. f2—f4 e5:f4 11. Og5:f6 g7:f6 12. Vf1:f4 (Tugevam näib olevat 12. Lh5, mis annab valgele hea rünnaku.) **12. ... Re7—g6 13. Rh4:g6+ f7:g6 14. Oc4—b3 Ld8—e7** umbes võrdsete võimalustega (Tylor-Lasker, Nottingham, 1936).

IV: 9. ... Oc8—g4 (Täiesti nõrk on 9. ... Oe6? 10. O:f6 g:f6 11. O:e6 f:e6 12. Lg4+ Kf7 13. f4 Rg6 14. f5 võitva rünnakuga, nagu partiis Schlechter-Janowski, Ostende, 1907.) **10. f2—f3 Og4—e6 11. Og5:f6 g7:f6 12. Oc4:e6 f7:e6 13. f3—f4 Re7—g6 14. Rh4:g6 h7:g6 15. Ld1—g4** paremusega valgele (Tarrasch-Janowski, Ostende, 1907).

10. Oc4—b3 . . . . .

Kui **10. e:d5,** siis vastab must lihtsaimini 10. ... Re:d5!, jättes avatuks võimaluse pärast O:f6 lüüa lipuga ja ühtlasi rünnata valget Rh4. Võimalik on aga ka 10. ... O:c3 11. b:c3 Rf:d5 12. Le1 Kh8 jne. umbes võrdsete mängudega.

10. . . . . Ld8—d6

Nõrgem on 10. ... Og4 11. f3 Oe6 12. O:f6 g:f6 13. f4 paremusega valgele (Spielmann-Perlis, Viin, 1913). Euwe soovitab siin 10. ... d:e4, aga seejärel on 11. O:f6 g:f6 12. R:e4 valgele kasulik jätk.

11. h2—h3 . . . . .

Pärast 11. e4:d5 Ob4:c3 12. b2:c3 Re7:d5 13. Ld1—d2 Oc8—d7 14. Va1—e1 Va8—e8 on seis võrdne (Atkins-Blake, Glasgow, 1911). Head jätkud valgele on veel 11. Lf3 ja 11. f4.

11. . . . . h7—h6
12. Og5 : f6 Ld6 : f6
13. Ld1—h5 d5—d4

Partiis Tarrasch-Yates, Hastings, 1922, jätkas must 13. ... O:c3 14. b:c3 Kh7 15. Rf3 Rg6 16. e:d5 paremusega valgele. Must võis aga saavutada võrdsuse jätguga 14. ... Lg5! 15. L:g5 h:g5

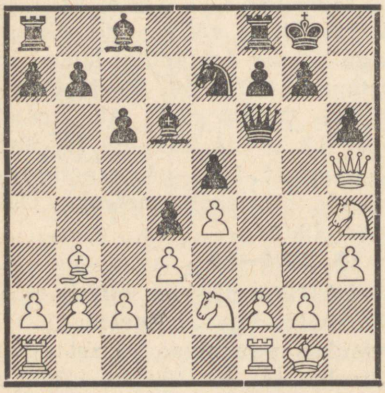


Diagramm 50.

16. Rf3 f6 jne. Näib, et parimaid võimalusi andis valgele siiski jätk 11. Ld1—f3.

14. Rc3—e2 Ob4—d6

Pärast 14. ... Kh7 15. f4 Od6 16. f5 saavutab valge paremuse. (vt. diagrammi 50)

Nüüd peab valge arvestama mitmeid mängu võrdsustavaid ähvardusi, nagu 15. ... Kh7 ühes g7—g6, või soodsal juhul Lf6—g5. Pole igatahes näha jätku, millega valge võiks loota paremusele. Seetõttu võib diagrammseisu hinnata umbes võrdseks.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5.)

4. . . . . Rc6—d4

Selle tugeva jätku tõi turniiride praktikasse suurmeister Rubinstein. Esmakordselt tarvitati seda käiku rahvusvahelisel turniiril Monte Carlos 1902. a. partiis Maróczy-Marshall, kuid üldise tunnustuse sai see alles pärast turniiri San Sebastian'is 1912. a., kus Rubinstein võitis selle jätkuga partiid oma kardetavamate konkurentide Tarrasch'i, Schlechter'i ja Spielmann'i vastu. Sellest ajast nimetatakse käiguga 4. ... Rc6—d4 alustatud manöövrit Rubinstein'i variandiks.

Viimaste teoreetiliste uurimuste põhjal võib Rubinstein'i varianti lugeda mustale täisväärtuslikuks kaitseks, kuigi must peab ajutiselt mõnes variandis kahima etturi. Selle kaitse üheks suuremaks puuduseks, nagu üldse neljaratsuavangu paljude mänguviiside puhul, on aga valgel kasutada olev võimalus viia partii otsekohe surnud viigilisse

seisu. Muidugi ei või seda asjaolu teoreetiliselt lugeda avanguvariandi puuduseks, aga praktiliselt on säärane varajane viigi forsseerimise võimalus siiski igale maletajale ebameeldiv.

Pärast käiku 4. ... Rc6—d4 võib valge valida väga erinevaid variante, mida vaatleme järjekorras allpool.

A 1.

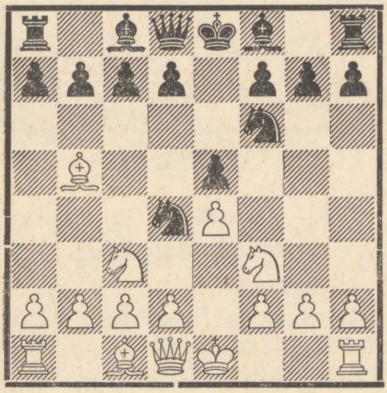


Diagramm 51.

5. Rf3 : d4 . . . . .

See ongi jätk, millega valge saavutab surnud viigilise seisu, kuid ka mitte rohkem. Midagi ei anna valgele ka tagasihoidlik jätk **5. Ob5—e2,** millele must võib vastata kas **5. ... Rd4:f3+** 6. Oe2:f3 Of8—c5 7. d2—d3 d7—d6 8. Oc1—e3 ja nüüd annab 8. ... Oc5:e3 mustale lihtsaimini võrdsuse (Aljechin — van den Bosch, Nauheim, 1936, kus must jätkas 8. ... 0—0 9. 0—0 Oe6 jne.), või ka **5. ... d7—d6** 6. d2—d3 Rd4:e2 7. Ld1:e2 Of8—e7 jne. ja must on saavutanud kergesti võrdse mängu.

5. . . . . e5 : d4
6. e4—e5 . . . . .

Valgel pole enam valikut, sest pärast 6. Rc3—d5 ei vasta must mitte 6. ... Rf6:e4? 7. Ld1—e2 paremusega valgele, vaid 6. ... Rf6:d5 7. e4:d5 Ld8—f6! ja saavutab kergesti isegi paremaid võimalusi, näiteks: 8. 0—0 Of8—e7 9. f2—f4 0—0 10. Ld1—f3 c7—c5 11. b2—b3 d7—d6 12. Oc1—b2 Oc8—f5 ja must saavutas peatselt paremuse (Wolf-Aljechin, Karlsbad, 1923).

6. . . . . d4 : c3
7. e5 : f6 Ld8 : f6

Must ei või siin hästi minna etturivõidule **7. ... c3:d2+ 8. Oc1:d2 Ld8:f6 9. 0—0 Of8—e7,** sest ta peaks seejärel pareerima valge tugevat rünnakut ja võib seejuures loota ainult võrdsusele, mis aga peavariandis on palju kergemini saavutatav. Valge jätkaks **10. Od2—c3** (Pärast 10. Ve1 0—0 11. Oc3 Ld6 on musta kaitse veidi kergem.) **10. ... Lf6—b6** (Pärast 10 ... Lg5 tuleb samuti 11. Ve1, ja kui 11. ... 0—0, siis 12. Ve5 paremusega valgele. Teksti käigu järel toob Bilguer variandi 11. Le2? 0—0 12. L:e7 L:b5 13. Ve1 d6 14. Ve3 Ld7? 15. Vg3 võiduseisuga valgele, aga must võib jätkata tugevamini 14. ... Of5! 15. L:c7 O:c2 jne. võrdsusega. Valgel on aga võimalik mängida paremini.) **11. Vf1—e1! Lb6:b5** (Pole näha paremat mustale, sest 11. ... 0—0 12. V:e7 L:b5 13. Lg4 g6 14. Ld4

f6 15. Ve8! annab valgele otsustava rünnaku.) **12. Ld1—g4!** ja valge saavutab dr. Olland'i analüüside järgi paremuse (Tijdschrift van den K. N. S. B., 1915).

8. d2 : c3 Of8—c5

Kui must tahab otsest võrdsust, siis võib ta seda saavutada käiguga **8. ... Lf6—e5+**, sest nii 9. Ld1—e2 Le5:e2+ 10. Ob5:e2, kui ka 9. Ob5—e2 Of8—c5 10. 0—0 0—0 ei paku valgele mingeid lootusi paremusele. Teksti käik on seotud etturikahinguga, mis aga lahkvärvi odade tõttu pole mustale sugugi ohtlik.

9. 0—0 . . . . .

Partiis Kashdan-Aljechin, Bled, 1931, saavutas valge võrdsuse jätkuga 9. Le2+ Le6 10. Oc4 L:e2+ 11. K:e2 d6 12. Oe3 jne.

9. . . . . 0—0

10. Ld1—h5 . . . . .

Siin võis valge võita etturi käiguga **10. Ob5:d7,** sest pärast 10. ... Vf8—d8 päästab 11. Ld1—h5 vigurikaotusest. Must jätkab seejärel aga 11. ... Oc8:d7 12. Lh5:c5 Od7—c6 ja saavutab seisu, kus valge enamettur ei oma tegelikult mingit väärtust. Teksti käiguga püüab valge saavutada kerget paremust kuningatiival.

10. . . . . d7—d6

11. Ob5—d3 h7—h6

Tekkinud seis on täiesti võrdne ja partiis võib oodata peatset viigilist tulemust. Lihtsaim jätk valgele on 12. Oe3, kuna seevastu pärast 12. Od2 võib 12. ... Ve8 valgele tekitada veel mõningaid ebameeldivusi. Viik peaks aga mõlemate käikudega olema ilma suurema vaevata saavutatav.

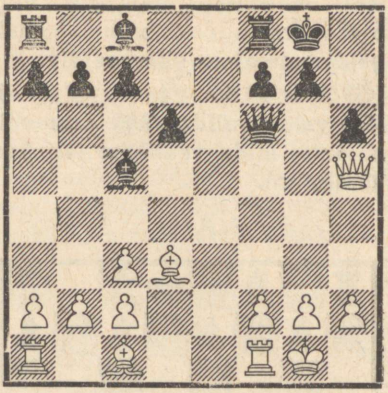


Diagramm 52.

A 2.

(vt. diagrammi 51)

5. Rf3 : e5 . . . . .

Henneberger soovitab siin rahulikku jätku **5. 0—0,** aga must vastab sellele lihtsaimini **5. ... R:b5 6. R:b5 c6 7. Rc3 d6 8. d4 Lc7 9. Re1** (Parem näib olevat rahulik 9. h3 Oe7 10. Oe3 0—0 umbes võrdse mänguga.) **9. ... Oe7 10. Kh1 b5 11. a3 Ob7 12. f4 e:d4 13. L:d4 c5** ja saavutab veidi soodsama seisu. Teksti käik viib teravatesse variantidesse, kuid pole valgele eriti soovitatav.

5. . . . . Ld8—e7!

(vt. diagrammi 53)

Tugevaim jätk. Teised siin kasutatud võimalused on järgnevad:

I: 5. ... Rf6:e4 6. Rc3:e4 Rd4:b5 7. Re5:f7! Ld8—e7 (Pärast 7. ... K:f7 8. Lh5+ g6 9. Ld5+ Kg7 10.

Le5+ Kg8 11. L:b5 pole 11. ... d5 võimalik vastuse 12. L:d5+! tõttu.) **8. Rf7:h8 Le7:e4+ 9. Ke1—f1 Rb5—**

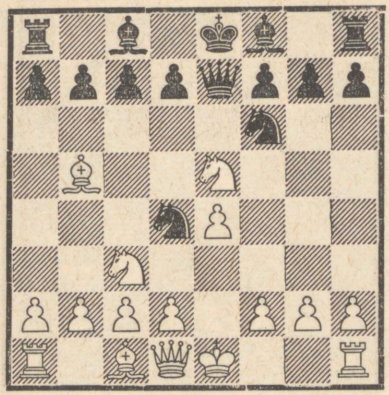


Diagramm 53.

d4 10. d2—d3 Le4—f5 11. h2—h4! b7—b5 (Belavenets soovitab siin 11. ... d5 12. Og5 Oe6 13. Vh3 segase ja umbes võrdse mänguga.) **12. Oc1—g5 g7—g6 13. Ld1—d2 Of8—g7 14. Va1—e1+ Rd4—e6 15. h4—h5!** paremusega valgele (Bogoljubov-Rubinstein, matš 1920).

II: 5. ... Of8—c5 6. Ob5—e2 (Schlechter soovitab siin 6. 0—0 0—0 7. Oc4 d6 8. Rf3 Og4 9. Oe2! ja mustal pole küllaldast survet kaotatud etturi eest.) **6. ... d7—d5 7. Re5—d3 Oc5—b6** (Fine toob siin vigurikahingu 7. ... R:e4 8. R:e4 d:e4 9. R:c5 L:g5 10. Rb3? L:g2 11. Vf1 Rf3+ jne., aga pole näha, kuidas must võiks jätkata rünnakut pärast 10. R:e4 L:g2 11. Rg3 jne.) **8. e4—e5 Rf6—e4 9. 0—0** ja mustal pole küllaldast kompensatsiooni kahitud etturi eest.

6. f2—f4 . . . . .

Pärast 6. Rf3 mängib must mitte 6. ... R:e4? 7. 0—0 R:c3 8. d:c3 jne. paremusega valgele, vaid tugevamini 6. ... R:b5 7. R:b5 L:e4+ 8. Le2 L:e2+ 9. K:e2 Rd5! 10. Ve1 f6 jne. umbes võrdse mänguga. Teksti käik on Bogoljubov'i soovitus.

6. . . . . Rd4 : b5
7. Rc3 : b5 d7—d6
8. Re5—f3 Le7 : e4+

Kahtlane mustale on 8. ... c6 9. Rc3 R:e4 10. 0—0 R:c3 11. d:c3 jne.

9. Ke1—f2 . . . . .

Ainult seoses selle käiguga omab valge 6. käiguga alustatud variant mõtet. Pärast 9. Le2 L:e2+ 10. K:e2 Rd5 omab must kaksikodadega lõppmängus häid väljavaateid.

9. . . . . Rf6—g4+
10. Kf2—g3 . . . . .

Kui **10. Kg1,** siis jätkab must 10. ... Lc6 11. Le2+ Oe7 12. h3 Lb6+ 13. d4 Rf6 14. Kh2 Od7 15. Ve1 0—0 ja omab paremaid võimalusi.

10. . . . . Le4—g6

Teichmann'i soovitus. Nõrgem on igatahes **10. ... Kd8** 11. h3 Rh6 12. d4 Oe7 13. Ve1 Lg6+ 14. Kh2 Ve8 15. c4 ja valge seisu võib hinnata minimaalselt paremaks (Bogoljubov-Rubinstein, matš 1920).

11. Rf3—h4 . . . . .

Nõrgem on **11. Le2+** Kd8 12. h3 (Või 12. Ve1 Od7 13. Rbd4 Re3+ ühes R:c2 paremusega mustale.) 12. ... Re3+ 13. Kh2

R:c2 ja valgel pole kompensatsiooni kaotatud etturite eest.

11. . . . . Lg6—h5

Pärast **11. ... Lf6,** ähvardusega 12. ... g5, võib järgneda 12. d4, ja kui 12. ... g5, siis lihtsalt 13. Le1+ ühes 14. f:g5.

12. h2—h3 . . . . .

Kahtlemata tugevaim jätk valgele, aga siiski mitte küllaldane võrdsuseks. Väga ilus variant kujuneb pärast **12. R:c7+ Kd8 13. h3,** nimelt: **13. ... Rf6 14. R:a8 L:h4+! 15. K:h4 Re4!** ja valge võib pääseda matist ainult lipukahinguga 16. Lg4 Oe7+ 17. Lg5 O:g5+ 18. f:g5 h6 19. g6 f:g6 20. Vf1 g5+ 21. Kh5 Rg3+ ja mustal on võiduseis.

Valget ei päästa ka variant **13. R:a8** (Pärast 12. R:c7+ Kd8) **g5! 14. f:g5** (Või 14. Rf3 g:f4+ 15. K:f4 d5 jne.) **14. ... L:g5 15. Rf3 Lg7** ja mustal on kahitud materjali eest otsustav rünnak (Teichmann'i analüüs).

Veel üks mitteküllaldane mänguviis valgele on **12. f5 g5! 13. Rf3** (Või 13. L:g4 g:h4+ 14. Kf3 L:g4+ ühes Vg8+ ja Kd8 paremusega mustale.) **13. ... c6 14. Rc7+ Kd8 15. R:a8 d5** otsustava paremusega mustale.

12. . . . . Lh5 : b5

Pärast 12. ... Rf6 13. L:h5 R:h5+ 14. Kf2 Kd8 saabub umbes võrdne seis.

13. h3 : g4 g7—g5

Must seisab ilmsesti paremini, omades valge ebakindla kuningaseisu tõttu suurepäraseid rünnakuvõimalusi. Valge ei peaks suutma ka parima mängu puhul pääseda otsustavast halvemusest.

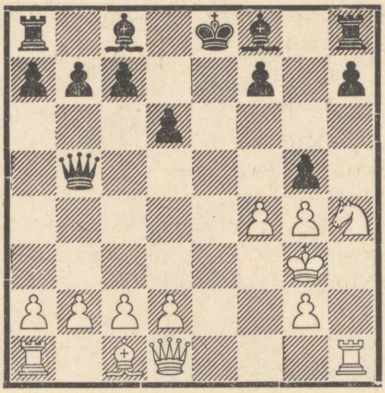


Diagramm 54.

A 3.

(vt. diagrammi 51)

5. Ob5—c4 Of8—c5

Selle odakäigu kõrval võib must rahulikult mängida ka kas 5. ... c6 või 5. ... d6, mis on küllaldased võrdsuse saavutamiseks. Teksti käik on teravam.

6. Rf3 : e5 . . . . .

Pärast **6. d3** võib must vastata **6. ... d6 7. Ra4 b5** (Schlechter soovitab 7. ... Ob6 8. R:b6 R:f3+ 9. L:f3 a:b6 võrdsusega.) **8. R:d4 b:c4 9. Re2 või 9. Rf3** umbes võrdse mänguga, kuid ka etturikahing **6. ... d5!** on tähelepanuväärv. Pärast **7. R:d5 R:d5 8. R:d4** (Või 8. O:d5 Og4 9. O:f7+ Kf8 10. c3 R:f3+ 11. g:f3 Oh3 12. Ob3 Lh4 jne. otsustava rünnakuga.) **8. ... Ob4+ 9. Kf1 Rb6 10. Ob5+ c6** saavutab must selge paremuse.

Muidugi võib valge mängida paremini, näiteks pärast 7. R:d5 R:d5 8. O:d5 Og4, ja nüüd mitte 9. O:f7+?, vaid **9. c3** R:f3+ 10. g:f3 ja valge ei tarvitse sugugi sattuda halvemusse.

6. . . . . Ld8—e7
7. Re5—f3 . . . . .

Nõrgem on 7. Rd3 d5 8. O:d5 R:d5 9. R:d5 L:e4+ 10. Re3 Od6 11. 0—0 Oe6 12. Rel 0—0—0 13. c3 Rf5 ja must omab kahitud etturi eest märgatava seisuparemuse (Nimzovitš-Aljechin, matš Peterburis 1914).

7. . . . . d7—d5!
8. Rc3 : d5 . . . . .

Pärast 8. R:d4 d:c4 9. Rf3 R:e4 10. 0—0 0—0 11. d4 c:d3 12. c:d3 R:c3 13. b:c3 Og4 saavutab must paremuse (Spielmann-Rubinstein, San Sebastian, 1912), kuid ka 8. O:d5 Og4 9. d3 c6 10. Ob3 Rd7 annab mustale soodsama seisu (Bernstein-Rubinstein, Vilno, 1912). Teksti käik on tugevaim.

8. . . . . Le7 : e4+

Küllaldane võrdsuseks on ka jätk **8. . . . R:d5 9. O:d5 c6 10. R:d4** (Mitte aga 10. Oc4 L:e4+ 11. Oe2 R:f3+ 12. g:f3 Lh4 paremusega mustale.) **10. . . . c:d5 11. Rb3 d:e4 12. R:c5 L:c5 13. d4 e:d3 14. L:d3 0—0** jne. umbes võrdsete võimalustega (Janowski-Marshall, Pariis, 1905).

9. Rd5—e3 Oc8—g4

Ka 9. . . . Od6 on võimalik, et pärast 10. 0—0? alustada jätkuga 10. . . . b5! 11. Ob3 Ob7 jne. kardetavat kuningarünnakut (Belitzmann-Rubinstein, Varssavi, 1917).

10. Oc4—e2 Rd4 : e2
11. Ld1 : e2 0—0—0
12. d2—d3 Le4—e6
13. 0—0 Rf6—d5

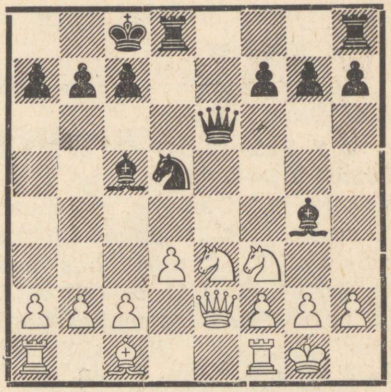


Diagramm 55.

Siiani dr. Krause analüüs. Seise võib hinnata umbes võrdseks, sest vähemetturi eest on mustal parem areng ja rünnakuvõimalused.

A 4.

(vt. diagrammi 51)

5. Ob5—a4 Of8—c5

Küllaldane võrdsuseks on vahetus **5. . . . R:f3+ 6. L:f3** ja nüüd kas 6. . . . Ob4 7. d3 0—0 8. 0—0 c6 9. Og5 Oe7 10. Ve1 Re6 (Schlechter-Marshall, Nürnberg, 1906), või 6. . . . c6 7. d3 d6 8. 0—0 Oe7 9. h3 h6 10. Ob3 Oe6 (Janowski-Schlechter, Ostende, 1906), mõlemal juhul võrdse mänguga.

6. Rf3 : e5 . . . . .

Rahulik **6. 0—0 0—0 7. d3** (Pärast 7. R:e5 järgneb Aljechin'i soovitus 7. . . . d6 8. Rc4 Og4 9. Le1

Rf3+! 10. g:f3 O:f3 tugeva rünnakuga.) **7. ... c6 8. R:d4 e:d4 9. Re2 d5** jne. annab võrdse mängu, samuti nagu 6. d3 0—0 või 6. ... Le7 jne.

6.	**0—0**
7. Re5—d3	**. . . . .**

Teised valgele arvesse tulevad jätkud on siin:

I: 7. Re5—f3 d7—d5! 8. Rf3:d4 Oc5:d4 9. 0—0 (Mitte aga 9. R:d5? R:e4 10. Re3 O:e3 jne. paremusega mustale.) **9. ... Rf6:e4** (Becker soovitab 9. ... d:e4 ühes Og4) **10. Rc3:e4 d5:e4 11. d2—d3 e4:d3 12. Ld1:d3 Oc8—e6** umbes võrdsete seisudega (Havasi-Kmoch, matš Budapest-Viin, 1930).

II: 7. d2—d3 d7—d5 8. Oc1—g5 c7—c6 9. Ld1—d2 Vf8—e8 10. f2—f4 b7—b5! 11. Oa4—b3 h7—h6 12. Og5—h4 Rf6:e4! ja must on saavutanud ülekaaluka seisu (Tarrasch-Rubinstein, San Sebastian, 1912).

7.	**Oc5—b6**
8. Rd3—f4	**. . . . .**

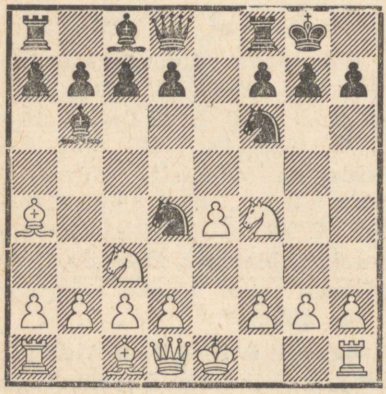


Diagramm 56.

Hea jätk valgele on ka Claparede'i soovitus **8. e5 Re8 9. 0—0 d6 10. e:d6 R:d6 11. Kh1!** jne. ja valgel on lootusi paremusele; selles variandis ei tohi aga valge mängida **9. Rd5** d6 10. c3 Lh4! 11. Re3 Le4! jne. paremusega mustale (Tylor—Milner-Barry, Hastings, 1938/39).

Tuleb aga veel tähele panna Malkin'i soovitust **10. ... Rf6!** (Pärast 8. e5 Re8 9. 0—0 d6 10. e:d6), kes toob järgneva võimaliku jätku: **11. d7** (Pärast 11. d:c7 Ld6 ähvardab nii 12. ... Rg4, kui ka 12. ... Og4, ja lisaks sellele veel 12. ... O:c7. Esimesed kaks ähvardust püsivad aga ka teiste valge vastukäikude puhul.) **11. ... O:d7 12. O:d7 L:d7 13. Re1 Vae8 14. d3 Rg4** ja kui nüüd 15. h3, siis 15. ... f5! jne. Seejärel tekib väga selgusetu seis, mida valge parem väldib teksti käiguga 8. Rf4.

Nõrgem valgele on jätk **8. f3** d5 9. Rf2 d:e4 10. f:e4, millele must vastab 10. ... Rg4! 11. R:g4 Lh4+ 12. g3 L:g4 13. L:g4 O:g4 14. d3 f5 jne. paremate võimalustega mustale.

8.	**d7—d5**

Võimalik on ka **8. ... d6 9. d3 Og4 10. f3 Rh5! 11. R:h5** (Kahingu vastuvõtmine 11. f:g4 Lh4+ 12. g3! R:g3 13. Rg2 Lf6 14. h:g3 Rf3+ jne. annab forsseeritud viigi.) **11. ... O:h5 12. h4 f5 13. Og5 Lb8!** ja must saavutab rünnaku kahitud etturi eest, nagu partiis Canal — L. Steiner, Budapest, 1932.

Vastuvõetav mustale näib olevat ka ettevalmistus edasilükkeks d7—d5 käiguga **8. ... c6.** Partiis

Böök-Spielmann, Helsingi, 1935, saabus seejärel pärast 9. d3 d5 10. h3 Ve8 11. 0—0 d:e4 12. d:e4 R:e4 13. R:e4 ühes 13. c3 täiesti võrdne seis. Nõrk on seevastu **8. ... R:e4** vastuse 9. R:e4 Ve8 10. d3 f5 11. c3 Rc6 12. Ob3+ Kh8 14. Lh5! tõttu.

9. d2—d3 Oc8—g4

Pärast **9. ... d:e4 10. d:e4 R:e4** saavutab valge dr. Krause analüüsi põhjal jätkuga 11. R:e4 Le7 12. f3 paremuse, näiteks: 12. ... f5 13. Rd5 Le5 14. Of4 L:d5 15. Ob3, või 12. ... Vd8 13. Rd3 f5 14. Og5 jne.

10. f2—f3 Rf6—h5

11. Rf4 : h5 . . . . .

Kui **11. f:g4,** siis 11. ... Lh4+ 12. g3 R:g3 13. Rg2 Lf6 14. h:g3 Rf3+ 15. Ke2 Rd4+ jne. igavese tulega.

11. . . . . Og4 : h5

12. Rc3 : d5 . . . . .

Selle käiguga püüab valge meelitada musta pikale kombinatsioonile, mis aga lõpptulemusena on mustale kahjulik.

12. . . . . c7—c6!

Eelmises märkuses mainitud kombinatsioon järgneks pärast **12. ... Lh4+** (Et vigurikahing 12. ... R:f3+ või 12. ... O:f3 pole korrektne, selles pole raske veenduda.) **13. g3 R:f3+ 14. L:f3 O:f3 15. g:h4 O:h1 16. Ke2 c6 17. Rf4 Oc7** (Ka 17. ... Vfe8 18. Ob3 Oc7 19. Kf2! võidab oda, sest must on sunnitud varem või hiljem mängima O:e4.) **18. Oe3 O:f4 19. O:f4 Og2 20. Vg1 Oh3 21. Oh6!** ja valge võidab kvaliteedi tagasi, jäädes enametturiga (Canal-Eliskases, Kecskemét, 1933). Teksti käik on mustale tugevam.

13. Rd5 : b6 . . . . .

Käik **13. Rf4** pole võimalik 13. ... R:f3+! 14. g:f3 Lh4+ tõttu, ja ka pärast **13. Re3 Lh4+ 14. Kf1** (Või 14. g3 Lh3 ja punkt f3 langeb.) **14. ... f5!** saavutab must kahitud etturite eest ülitugeva kuningarünnaku.

13. . . . . a7 : b6

14. Oa4—b3 . . . . .

Kui **14. c3,** siis **14. ... Lh4+ 15. Kf1** (Või 15. g3 R:f3+ 16. L:f3 O:f3 17. g:h4 O:h1 kvaliteedivõiduga.) **15. ... R:f3! 16. g:f3 V:a4!** ja pärast **17. L:a4 Lh3+** on mustal vähemalt viik kindlustatud.

14. . . . . Ld8—h4+

Valge peab nüüd loobuma vangerdusest, sest 14. g3 Lh3 viiks katastroofini punktis f3.

15. Ke1—f1 Rd4 : b3

16. c2 : b3 f7—f5

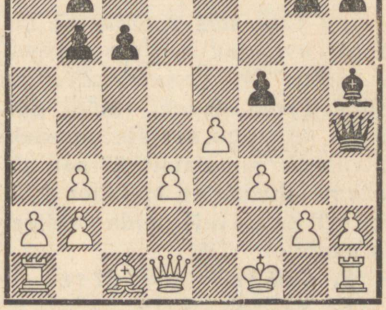


Diagramm 57.

Valge on küll säilitanud oma enametturid, kuid on jäänud aren-

gus lootusetult maha, kaotanud vangerduse ja peab pareerima musta tugevat kuningarünnakut. Seepärast peab musta võimalusi diagrammseisus 57 hindama soodsamaks.

B.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 4. Ob5.)

4. . . . . a7—a6

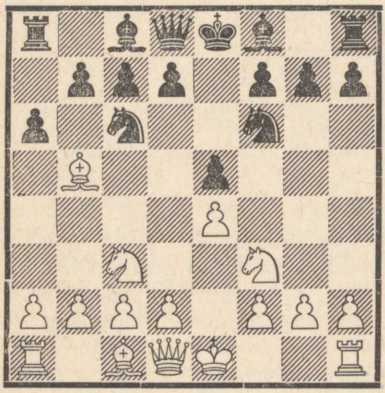


Diagramm 58.

See käik, mis moodustab hispaania avangus mustale tugevaima jätku, on neljaratsuavangus kahtlase väärtusega, kuigi pole kindel, et valge seejärel suudaks saavutada nimetamisväärset paremust. Lihtsam on igatahes 4. . . . Ob4 või 4. . . . Rd4, mida vaatlesime eespool.

5. Ob5 : c6 d7 : c6

6. Rf3 : e5 . . . . .

Lasker soovitas siin 6. d4 e:d4 7. L:d4 L:d4 8. R:d4 Ob4 9. f3, aga see jätk ei tohiks mustale valmistada mingeid raskusi.

6. . . . . Rf6 : e4

7. Rc3 : e4 Ld8—d4

8. 0—0 Ld4 : e5

9. Vf1—e1 Oc8—e6

10. d2—d4 Le5—f5

Viimasel ajal peetakse seda jätku tugevamaks kui **10. . . . Ld5,** millele võiks järgneda: **11. Rg5! 0—0—0 12. R:e6 f:e6 13. Lg4! L:d4** (Pärast 13. . . . Ve8 14. b3 seisab valge paremini.) **14. L:e6+ Ld7** (Pärast 14. . . . Kb8 järgnes matšpartiis Teichmann-Spielmann, Leipzig, 1914, tugevasti 15. Og5! Oc5 — või 15. . . . Vc8? 16. L:c8+! — 16. O:d8 L:f2+ 17. Kh1 V:d8 18. Ve2 Lh4 19. Vf1! jne. paremusega valgele.) **15. L:d7+ V:d7 16. Ve8+ Vd8 17. V:d8+ K:d8 18. b3** ja valge saavutas veidi parema lõppmängu (Réti-Spielmann, Viin, 1914). Hoolsa mängu puhul aga peaks must suutma seisud tasakaalustada.

11. Oc1—g5! h7—h6

Nõrk on **11. . . . Od6 12. g4! Lg6** (Või 12. . . . Ld5 13. b3 b5 14. f4 kaksikähvardusega 15. Rc3 ja 15. f5.) **13. f4 f5 14. R:d6+ c:d6 15. d5!** ja valgel on võitu tõotav rünnak (Snosko-Borovsky—Rubinstein, Ostende, 1907).

12. Ld1—d3! . . . . .

Nüüd järgneks pärast 12. g4 lihtsalt 12. . . . Ld5 võrdse mänguga.

12. . . . . Ke8—d7

Ähvardas 13. Rd6+ lipuvõiduga, mille kaitsmiseks tuli arvesse ka 12. . . . Lh7 13. Oh4 Od6 jne. Valge seis on aga ka sel juhul veidi parem.

13. Og5—h4 Lf5—b5

Partiis Schlechter-Tarrasch, Hastings, 1895, mängis must siin 13. ... Ve8, millele valge Schlechter'i soovituse kohaselt peab vastama 14. c4! Od6 15. Vac1 Kc8 16. d5! jne. parema mänguga. Teksti käiku peab Fine mustale küllaldaseks, kuid Belavenets on teisel arvamusel. Näib, et must seisu siiski täiesti tasakaalustada ei suuda.

14. Ld3—d2 Va8—e8
15. b2—b3! Kd7—c8

Ähvardus Rc5+ hõljub kogu aeg õhus, mispärast must peab oma kuninga ohtlikult d-liinilt eemaldama. Halb oleks näiteks 15. ... f5 16. Rc5+ O:c5 17. d:c5+ Kc8 18. Ld4 jne. paremusega valgele.

16. c2—c4 Lb5—h5
17. Oh4—g3 . . . . .

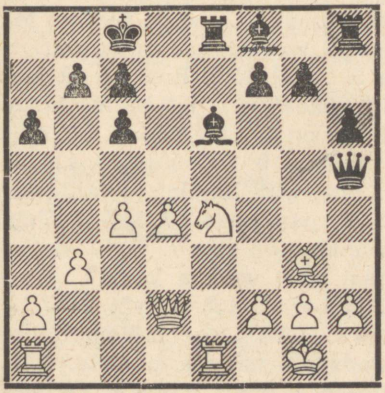


Diagramm 59.

Belavenets'ile tuleb jätta õigus, et see seis on valgele soodsam. Must on arengus maha jäänud ja tema kuningaseis on võrdlemisi halvasti kaitstud, nii et valge rünnaku pareerimine sellel tiival pole sugugi lihtne. Musta ettevalmistused rünnakuks valgele kuningale võtavad aga veel palju aega ega ole esialgu kardetavad. Parim jätk mustale näib olevat 17. ... Vd8, millele valge võib vastata 18. Lc3, säilitades paremuse.

c) Itaalia avang.

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 Rb8—c6
3. Of1—c4 . . . . .

See arenduskäik on avanguteooria põhiprintsiipide kohaselt kõigiti rahuldav, kuid tema ainukeseks puuduseks on vähene agressiivsus, mis võimaldab mustale segamatult teostada rahulikku arengut. Mitte punkti d5 kaitsmine, vaid punkti e5 ründamine peab kujunema valge avangustrateegia peamotiiviks. Et teksti käik muuseas ründab ka etturit f7, see pole üldse oluline ega anna valgele, nagu järgnevad analüüsid näitavad, mitte mingit laadi paremust.

3. . . . . Of8—c5

Selle käiguga, mis viib mängu itaalia avangusse, patustab must sama põhimõtte vastu nagu valge eelmisel käigul. Mustale oli soodsam kasutada valge passiivset jätku ja ise haarata rünnak käiguga **3. ... Rg8—f6,** ähvardades juba lüüa e-etturit. Pärast seda käiku tekib kaheratsuavang, mida vaatleme hiljem.

Tekkinud seisus on valgel väga mitmesuguseid võimalusi män-

gu jätkamiseks, kuid neist on ainult **4. c2—c3** tähelepanuvääriv ja toob partiisse veidi elu, mis pärast teisi jätke ähvardab muutuda võimalustevaeseks. Vaatleme allpool üksikult tähtsamaid valgele arvesse tulevaid variante.

I.

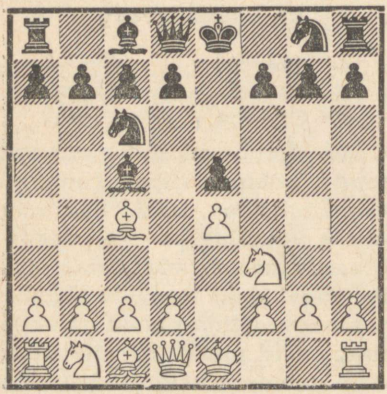


Diagramm 60.

4. Rb1—c3 . . . . .

Pärast **4. 0—0** võib must mängida kas 4. . . . Rf6 või 4. . . . d6, mille järel võib tekkida järgnevaid võimalusi:

I: 4. . . . d7—d6 5. c2—c3 Oc8—g4 (Pärast 5. . . . Rf6 tekib seis variandist 4. c3 Rf6, mida vaatleme hiljem.) **6. d2—d4** (Pärast 6. Lb3 kahib must etturi 6. . . . O:f3 7. O:f7+ Kf8 8. g:f3 Lg5+ 9. Kh1 Lf6 10. Oh5 Ob6 ja saavutab selle eest rünnaku valge kuningaseisule.) **6. . . . e5:d4 7. Ld1—b3 Ld8—d7** (Kui 7. . . . O:f3, siis 8. O:f7+ Kf8 9. g:f3 ja nüüd mitte 9. . . . g5 10. Oh5 Re5 11. f4 g:f4 12. O:f4 Rf6 13. Oh6+ Ke7 14. Kh1! paremusega valgele, nagu partiis Charousek-Maróczy, Budapest, 1896, vaid 9. . . . Rf6! 10. Of4 d:c3 11. b:c3 Ra5 12. Le6 Le7 võrdse mänguga, nagu kiripartiis v. Feilitzsch — Ritzen.) **8. Oc4:f7+ Ld7:f7 9. Lb3:b7 Ke8—d7 10. Lb7:a8 Og4:f3 11. g2:f3** ja nüüd annab nii 11. . . . Re5 12. Rd2 R:f3+ 13. R:f3 L:f3 14. Ld5!, kui ka 11. . . . d:c3 12. R:c3! L:f3 13. Oe3 viigi kestva tulega, kuna seevastu 11. . . . L:f3 12. Rd2 Lh3 13. Lf8 on kahtlasem ja annab valgele mõningaid võidulootusi.

II: 4. . . . Rg8—f6 5. d2—d4 (Kui 5. c3, siis vastab must 5. . . . R:e4! 6. d4 e:d4 7. c:d4 d5! ja saavutab nii pärast 8. d:c5 d:c4 9. Le2 Ld3! 10. Ve1 f5 jne. kui ka pärast 8. Ob5 Od6 9. Re5 O:e5 10. d:e5 0—0 parema mängu.) **5. . . . Oc5:d4** (Pärast 5. . . . e:d4 saabub Max Lange variant kaheratsuavangust ja 5. . . . R:d4 6. R:e5 on ebasoodus mustale.) **6. Rf3:d4 Rc6:d4** (Nõrk on 6. . . . e:d4 7. e5 d5 8. e:f6! d:c4 9. f:g7 Vg8 10. Lh5 Lf6 11. Ve1 Oe6 12. Og5 ja valge saavutab paremuse.) **7. f2—f4** (Teine võimalus on siin 7. Og5, millele must võib vastata kas 7. . . . d6 8. f4 Le7 9. Rc3 c6 või ka 7. . . . Re6 8. Oh4 Le7, mõlemal juhul soodsama seisuga mustale.) **7. . . . d7—d6 8. f4:e5 d6:e5 9. Oc1—g5** ja nüüd annab nii **9. . . . Oe6 10. Ra3 Le7 11. c3 O:c4 12. R:c4 Re6** kui ka **9. . . . Le7 10. Rc3 c6** (Mitte aga 10. . . . Lc5? 11. O:f7+ K:f7 12. Lh5+! Ke6 13. O:f6 g:f6 14. Rd5! jne. otsustava rünnakuga valgele.)

11. Ld3 Oe6 12. O:e6 R:e6 (Spielmann-Hromadka, Baden, 1914) mustale paremuse.

Ülaltoodud variandid on ainult mõned üksikud näited sellest, kuidas ühe poole tahtes võib mäng kujuneda teravaks ka pärast säärast passiivset jätku, nagu seda on 4. 0—0. Kui valge tahtis aga ka edaspidi jätkata rahulikult, siis oli tal selleks soodus võimalus käiguga 5. d2—d3, nii pärast 4. ... Rf6 kui ka pärast 4. ... d6.

4. . . . . Rg8—f6
5. d2—d3 d7—d6

Viimaseid käike võis nii valge kui ka must teha ümberpöördud järjestuses. Nüüd tekkinud seisu nimetatakse itaalia avangu rahulikemaks variandiks, nn. *„giuoco pianissimo'*ks", ja tegelikult ei paku ta kummalegi poolele märkimisväärseid võiduvõimalusi. Nagu igas täiesti sümmeetrilises seisus, nii annab ka siin enamtempo valgele kerge initsiatiivi.

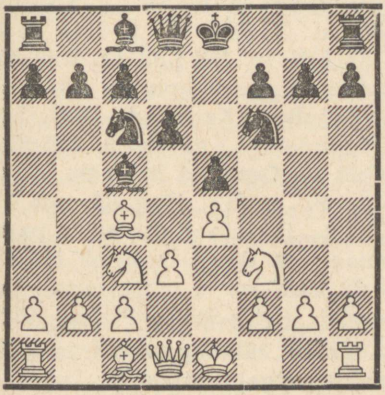


Diagramm 61.

6. Oc1—g5 . . . . .

Varajane oleks selles seisus **6. 0—0** vastuse **6. ... Og4!** tõttu, sest pärast 7. h3 võiks must siis käiguga 7. ... h5! alustada kardetavat kuningarünnakut. Valge peaks jätkama 7. Oe3 Rd4 8. O:d4 O:d4 9. h3 Oh5 ja satuks nüüd nii pärast 10. g4 O:c3 11. b:c3 R:g4! 12. h:g4 O:g4 13. d4 Lf6 14. Oe2 Oh3 kui ka pärast 10. Vb1 Ld7 11. Rd5 R:d5 12. O:d5 c6 jne. veidi halvemasse seisu.

Rahuliku mängu ilma igasuguste lootusteta avanguparemusele võib valge siin saavutada käiguga **6. h2—h3,** millele must vastab lihtsaimini 6. ... Oe6. Iseseisva tähtsuse omab veel jätk **6. Oc1—e3,** mille järel mustal on valik järgnevate võimaluste vahel:

a) 6. ... Ld8—e7 7. Ld1—d2 (Midagi ei anna valgele 7. O:c5 d:c5 8. Ob5 Od7 jne.) **7. ... Oc8—e6** (Tšigorin pidas vastust 7. ... Rd8 tugevamaks.) **8. Oc4—b5 Rf6—d7 8. Oe3:c5 Rd7:c5 9. d3—d4! e5:d4 10. Rf3:d4 Oe6—d7 11. Ob5:c6** ühes **12. 0—0** veidi parema seisuga valgele.

b) 6. ... Oc5:e3 7. f2:e3 Rc6—a5 8. Oc4—b3 Ra5:b3 9. a2:b3 Rf6—g4 (Ka pärast 9. ... c6 10. 0—0 0—0 11. Le1 seisab valge paremini. Jätk 6. ... O:e3 on mustale ebasoodus.) **10. Ld1—d2 f7—f5 11. e4:f5 Oc8:f5 12. 0—0! 0—0 13. h2—h3 Rg4—h6 14. e3—e4 Of5—d7 15. d3—d4!** paremusega valgele (Salve-Schlechter, Karlsbad, 1907).

c) 6. ... Oc5—b6 7. Ld1—d2! (Käik 7. 0—0 on ka siin varajane vastuse 7. ... Og4 8. Rd5 R:d5 9. O:d5 0—0! jne. tõttu, mis annab mustale paremaid võimalusi. Võimalik on muidugi 7. h3 Oe6 jne., kuna seevastu 7. d4 e:d4 8. R:d4 0—0 9. 0—0 Rg4! jne. on kasulik mustale. Lõpuks pole jätk 7. Re2 valgele eriti soovitatav, sest must võib sellele vastata 7. ... d5!) **7. ... Oc8—g4** (Ka 7. ... Oe6 8. Ob5 0—0 9. O:c6 b:c6 10. 0—0 Rd7 11. d4 f6 jne. umbes võrdse mänguga on võimalik.) **8. Rf3—g5** (Võimalik on ka 8. 0—0—0, sest pärast 8. ... Rd4 9. O:d4 O:d4 annab 10. R:d4! O:d1 11. Rf5 Og4 12. R:g7+ Kd7 13. d4, nagu konsultatsioonipartiis Bier+Dimer—Tarrasch, Hamburg, 1913, valgele paremuse.) **8. ... Og4—h5 9. f2—f3 h7—h6** (Partiis Tšigorin-Janowski, Peterburi, 1900, jätkas must 9. ... Rd4 10. O:d4 O:d4 11. Re2 Ob6, kuid sattus pärast 12. Rg3 Og6 13. h4 h6 14. h5! jne. halvemusse.) **10. Rg5—h3 Rc6—d4** (Kui 10. ... Ld7, siis 11. g4 Rd4 12. O:d4 O:d4 13. Rg1! ühes Rge2 ja 0—0—0 paremate võimalustega valgele.) **11. Oe3:d4 Ob6:d4** ja nüüd mitte 12. Rce2 Ob6 13. 0—0—0 d5! musta initsiatiiviga (Tšigorin-Janowski, Cambridge Springs, 1904), vaid Tartakover'i järgi **12. Rh3—g1!** ühes **Rge2** umbes võrdse mänguga.

Pärast **6. Oc1—e3** võib must jätkata ka **6. ... 0—0,** sest jätk 7. O:c5 d:c5 8. Ob5 pole 8. ... Rd4! 9. R:e5? Le8 tõttu kardetav. Siiski pole vangerdus mustale soodus, sest valge jätkab **7. Oe3—g5!** ja saavutab sama seisu vahetatud värvidega, nagu pärast käike 6. 0—0 Og4!.

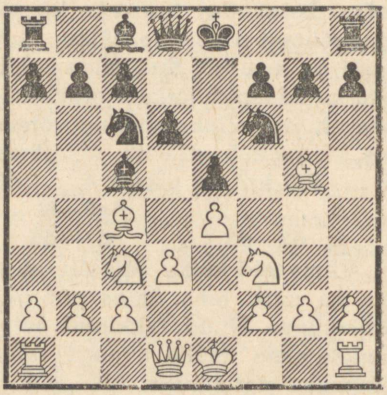


Diagramm 62.

6. . . . . h7—h6

Tarvitatavaim jätk mustale, kuid sugugi mitte ainuke. Hea vastus on veel **6. ... Rc6—a5,** millele võiks järgneda: **7. Rc3—d5** (Pärast 7. Ob3 c6 8. Rd2 h6 9. O:f6 L:f6 10. Lf3 L:f3 11. R:f3 b5! saavutas must partiis Becker-Bogoljubov, Karlsbad, 1929, hea mängu.) **7. ... c7—c6 8. Rd5:f6+ g7:f6 9. Og5—h4 Ra5:c4!** (Mitte aga 9. ... d5? 10. e:d5 c:d5 11. Ob5+ ja valge saavutab paremuse.) **10. d3:c4 Oc8—e6 11. Rf3—d2 Vh8—g8** ja must seisab paremini (Gilg-Stoltz, Praha, 1931).

Teine tähelepanuväärne võimalus valgele pärast 6. ... Rc6—a5 on 7. Og5:f6, kuid ka siis saavutab must pärast 7. ... g7:f6 8. Rf3—h4 Ra5:c4 9. d3:c4 f6—f5! 10.

Rh4:f5 Oc8:f5 11. e4:f5 Ld8—h4 jne. umbes võrdse seisu.

Käigu 6. ... Rc6—a5 kõrval on praktikas katsetatud veel rida teisi jätke, milledest vaatleme lühidalt mõningaid allpool:

I: 6. ... Rc6—e7 7. d3—d4 e5: d4 8. Rf3:d4 Re7—g6 9. 0—0 h7—h6 10. Og5:f6 Ld8:f6 ja must on ületanud kõik avanguraskused (Maróczy-Janowski, Viin, 1898). See näide pole aga veenev, sest valge võib mängida tugevamini, näiteks: 7. O:f6 g:f6 8. d4 jne.

II: 6. ... Oc8—g4 7. Rc3—d5 Rc6—d4 8. Og5:f6 Og4:f3 (Pärast 8. ... g:f6 tuleb 9. Re3 jne.) **9. Of6: d8** (Parem näib olevat 9. g:f3 g:f6 10. Re3 jne., kuigi valge ka sellega ei või loota erilisele paremusele.) **9. ... Of3:d1 10. Od8:c7 Od1:c2 11. b2—b4 b7—b5 12. Oc7 —a5 Ke8—d7!** jne. umbes võrdse mänguga, mitte aga 12. ... Oa4? 13. O:b5+! paremusega valgele.

III: 6. ... Oc8—e6 7. Oc4—b5 (Ka 7. Rd5 O:d5 8. O:d5 h6! 9. O:f6 L:f6 10. c3 0—0 jne. annab ainult võrdsuse.) **7. ... h7—h6 8. Og5—h4 Oc5—b4 9. d3—d4** (Viib väga teravasse seisu. Parem on Capablanca järgi 9. 0—0.) **9. ... Oe6—d7 10. 0—0 Ob4:c3 11. b2:c3 g7—g5 12. Oh4—g3 Rf6:e4** umbes võrdse mänguga (Nimzovitš-Capablanca, Riia, 1913).

7. Og5 : f6 . . . . .

Ainuke loogiline jätk. Kui 7. Oh4, siis mitte kohe 7. ... g5 8. Og3, mis ainult nõrgendaks musta kuningaseisu, vaid tugevamini 7. ... Og4 8. h3 O:f3 9. L:f3 Rd4 10. Ld1 c6 ja must on ületanud avangu raskused (Romanovski-Löwenfisch, Leningrad, 1922). Muidugi võib valge taganeda ka 7. Og5—e3, kuid see annaks pärast 7. ... Ob6 meile juba tuntud variante.

7. . . . . Ld8 : f6
8. Rc3—d5 Lf6—d8

Mängitav on ka **8. ... Lf6—g6,** millele võiks järgneda: **9. Ld1—e2** (Väga kardetav valgele on 9. R: c7+ Kd8 10. R:a8 L:g2 11. Vf1 Og4 jne. tugeva rünnakuga mustale.) **9. ... Oc8—g4 10. c2—c3 Oc5—b6 11. a2—a4 f7—f5** (Nõrgem on 11. ... Ra5 12. Oa2 c5 13. h3 jne. paremusega valgele.) **12. Rd5—f4** (Parem on 12. b4, millele must peab vastama varem või hiljem a7—a5. Teksti käiguga alustatud manööver ei anna valgele midagi.) **12. ... Lg6—h7 13. Rf4—e6 f5:e4 14. Le2:e4 Lh7:e4+ 15.**

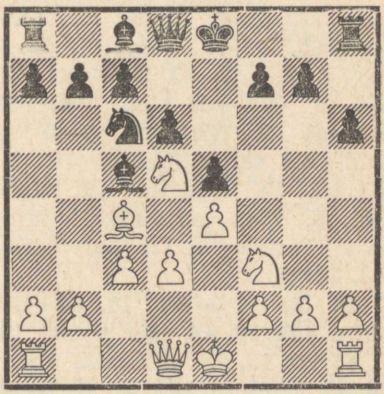


Diagramm 63.

d3:e4 Vh8—h7 16. h2—h3 Og4—h5 17. Rf3—h4 Oh5—f7 18. Oc4—d5 ja nüüd võis must vea 18. ...

Ke7? asemel, mis pärast 19. R:g7! jne. kaotas kvaliteedi, käiguga **18. ... a7—a5!** saavutada paremuse, sest valgel Re6 pole taganemisvõimalusi (Foltys-Keres, 1936).

9. c2—c3 Rc6—e7

(vt. diagrammi 63)

Tarvitatavaim, kuid pole kindel, et ka parim jätk. Mustale tulevad siin arvesse veel järgmised tegelikult katsetatud jätkud:

I: 9. ... a7—a6 10. d3—d4 e5:d4! (Nõrgem on 10. ... Oa7, mis annab valgele pärast 11. d:e5 parema mängu.) **11. c3:d4 Oc5—a7 12. h2—h3 0—0 13. 0—0 Oc8—e6 14. Va1—c1 Rc6—a5! 15. Oc4—d3 c7—c5** ja ülekaal kaldub musta poole.

II: 9. ... a7—a5? 10. d3—d4 Oc5—a7 (Kui selles variandis must vahetab d4, siis puudub tal hiljem ratsule vajalik väli a5.) **11. d4:e5 d6:e5** (Pärast 11. ... R:e5 12. R:e5 d:e5 13. Lh5! saavutab valge samuti paremuse.) **12. Ld1—e2 Oa7—c5 13. 0—0—0 Oc5—d6 14. Vd1—d2 Oc8—g4 15. Vh1—d1 0—0** ja nüüd võis valge jätkuga 16. R:c7 L:c7 17. V:d6 Rd4 18. V:d4 e:d4 19. V:d4 saavutada paremuse (Tartakover-Treybal, Karlsbad, 1929).

III: 9. ... 0—0? 10. b2—b4! (Mitte aga 10. a4, mis pärast 10. ... a6 või 10. ... a5 annab ainult võrdse mängu.) **10. ... Oc5—b6 11. a2—a4 a7—a6 12. Rd5:b6 c7:b6** ja valgel on musta etturseisu nõrgenduse tõttu paremus.

IV: 9. ... Oc8—e6? (Kõigist eespoolvaadeldud käikudest nõrgim, sest valge saavutab nüüd suure paremuse. Eriti hea mustale pole ka kaitse 9. ... Og4 10. h3 O:f3 11. L:f3 Re7 12. Re3 ja valge seisab paremini.) **10. d3—d4 e5:d4 11. c3:d4 Oc5—b4+** (Pärast 11. ... Ob6? 12. R:b6 a:b6 13. d5 Ra5 14. Od3 Og4 15. b4 võidab valge viguri, ja 11. ... Ra5 12. Od3 c6 13. Rf4 Ob4+ 14. Kf1 d5 15. R:e6 f:e6 16. e:d5, nagu partiis Johner-Naegeli, Bern, 1932, annab valgele samuti märgatava ülekaalu.) **12. Rd5:b4 Oe6:c4 13. Rb4:c6 b7:c6 14. Ld1—c2** ja valge võidab etturi parema mänguga.

10. b2—b4 . . . . .

Kui 10. Rd5—e3, siis mitte 10. ... Oc8—e6 11. Oc4:e6 f7:e6 12. Ld1—b3 Ld8—c8 13. d3—d4 e5:d4 14. Rf3:d4! paremusega valgele (Capablanca-Eliskases, Moskva, 1936), vaid 10. ... 0—0 11. 0—0 Oc5—b6 12. d3—d4 Re7—g6 vähemalt võrdse mänguga mustale.

Valge võib veel mängida **10. d3—d4,** millele must võib vastata:

I: 10. ... e5:d4 11. Rf3:d4 (Parem on 11. c:d4 Ob6 12. R:b6 a:b6 13. Lb3 0—0 14. 0—0 Rc6 15. Lc3 ja valgel on kerge paremus.) **11. ... Re7:d5 12. Oc4:d5 0—0 13. Ld1—d3 Oc5:d4 14. c3:d4 c7—c6** ühes **La5+** võrdsusega (Tartakover-Rubinstein, Budapest, 1929).

II: 10. ... Re7:d5 11. d4:c5 (Pärast 11. O:d5 e:d4 võib mäng üle minna varianti I.) **11. ... Rd5—f4 12. Oc4—b5+ Oc8—d7**

13. Ob5:d7+ Ld8:d7 14. g2—g3 Rf4—e6 15. c5:d6 Ld7:d6 võrdsusega (Tartakover-Fine, Hastings, 1935/36).

10. . . . . Oc5—b6

Must võib siin saavutada võrdsuse jätkuga 10. ... R:d5 11. b:c5 Re7 12. c:d6 c:d6 13. La4+ Rc6 14. Od5 Lc7 ja valge rünnakut pole enam võimalik tugevdada. Teksti käik on kahtlasem ja valmistab mustale raskusi.

11.	**Rd5 : b6**	**a7 : b6**
12.	**d3—d4**	**e5 : d4**
13.	**Rf3 : d4**	**0—0**
14.	**0—0**	**. . . . .**

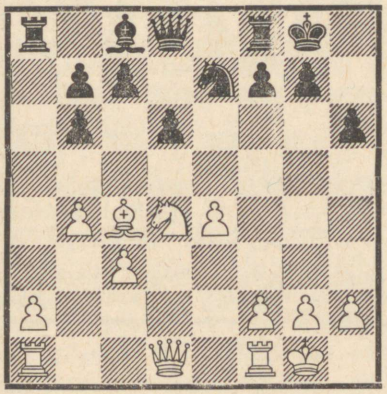


Diagramm 64.

Diagrammseis 64 on valgele soodsam, sest ta omab parema arengu juures ka suurema liikumisvabaduse. See seis pole aga kogu variandi hinnangu jaoks mõõduandev, sest must sai mitmes kohas mängida tugevamini, lõpuks veel 10. käigul. Diagrammseisus 64 võib must mängida näiteks 14. ... c6 15. Lf3 c5 16. Rb5 paremusega valgele, või ka 14. ... d5 15. e:d5 R:d5 16. Lf3 ja must ei või lüüa 16. ... R:b4 vastuse 17. Vfd1 tõttu; pärast 16. ... c6 17. O:d5 aga saab valge ülekaaluka lõppmängu ja 16. ... Rf6 17. h3 annab talle musta surutud seisu tõttu samuti selge seisuparemuse.

II.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5.)

(vt. diagrammi 60)

4. d2—d4 . . . . .

Kui valge mängib siin 4. d2—d3, siis tekivad tavaliselt pärast 4. ... Rg8—f6 5. Rb1—c3 d7—d6 variandid, mida vaatlesime I all. Vaatleme siin mõningaid võimalusi, mis tekivad siis, kui vastased pärast **4. d2—d3** valivad teissuguseid mänguviise:

I: 4. ... d7—d6 5. c2—c3 (Pärast 5. Rc3 Rf6 saabub tuntud seis variandist I, kusjuures must võib rahulikult jätkata ka 5. ... Oe6. Teine võimalus, 5. Oe3, ei paku I all vaadeldud samalaadsete variantidega võrreldes samuti mitte midagi uut. Varajane on seevastu rünnak 5. Rg5, millele must võib 5. ... Rh6 kõrval hästi vastata ka 5. ... Lf6.) **5. ... Rg8—f6 6. Rb1—d2** (Küllaldased võrdsuseks on siin muidugi veel jätkud 6. Oe3 Ob6 7. Rbd2 Oe6 või 7. ... Re7 jne., või ka 6. Og5. Seevastu on ka siin 6. 0—0 varajane ja võimaldab mustale pärast 6. ... Og4 mugavama, kuigi mitte paremusliku seisu.) **6. ...**

0—0 7. Rd2—f1 d6—d5! 8. e4:d5 Rf6:d5 9. Oc1—e3 Rd5:e3 10. Rf1:e3 (Pärast 10. f:e3 e4! 11. d:e4 Le7 saavutab must paremuse, nagu partiis Tšigorin-Lasker, Peterburi, 1895.) **10. ... Ld8—d6 11. Ld1—e2 Oc8—e6 12. Rf3—g5 Oc5:e3!** ja must seisab hästi.

II: 4. ... Rg8—f6 5. c2—c3 (Pärast 4. ... Rf6 pole see käik enam valgele soovitatav. Parem oli kas 5. Rc3, või ka 5. Oe3 Ob6 6. Rbd2 0—0 7. Le2 d5 jne. umbes võrdse mänguga.) **5. ... d7—d5! 6. e4:d5 Rf6:d5 7. 0—0 0—0 8. Rf3—g5** (Kui 8. Ve1, siis 8. ... Rb6, ja 9. R:e5 R:e5 10. V:e5 pole 10.... O:f2+ tõttu soovitatav. Ka pärast 8. b4 Oe7 9. b5 Ra5 10. R:e5 c6 saavutab must ülekaaluka seisu.) **8. ... f7—f6 9. Rg5—e4** (Siin andis 9. d4! nähtavasti valgele häid võimalusi, mispärast musta 8. käiku tuleb lugeda kahtlaseks.) **9. . . . Oc5—b6 10. Kg1—h1 Rc6—e7 11. a2—a4 a7—a5 12. f2—f4 e5:f4** paremusega mustale (Heumans — Van Praag, Amsterdam, 1851). Muidugi ei saa toodud mänguviis olla otsustavaks kogu variandi hinnangul, aga tõime selle praktilise näitena selle kohta, kuidas must võib haarata initsiatiivi valge passiivse mängu korral.

4. . . . . e5 : d4

Pärast seda löömist oleme saanud seisu šoti avangu variandist 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 e:d4 4. Oc4 Oc5. Tugevaim vastus mustale on aga **4. ... Oc5:d4! 5. Rf3:d4** (Või 5. c3 Ob6 6. Rg5 Rh6 7. Lh5 0—0 ja valge rünnak on kuivale jooksnud.) **5. ... Rc6:d4 6. f2—f4 d7—d5!** (Võimalik oli muidugi ka 6. ... d6, aga teksti käik on energilisem.) **7. e4:d5 Ld8—h4+ 8. g2—g3 Lh4—h3 9. Oc4—f1 Lh3—f5 10. Of1—d3 e5—e4 11. Od3—e2 Rd4:e2 12. Ld1:e2 Rg8—f6 13. Rb1—c3 Lf5—h3!** paremusega mustale (Fahrni-Spielmann, Baden, 1914). Vaatleme alljärgnevaga pärast 4. ... e:d4 tekkivaid huvitavaid variante.

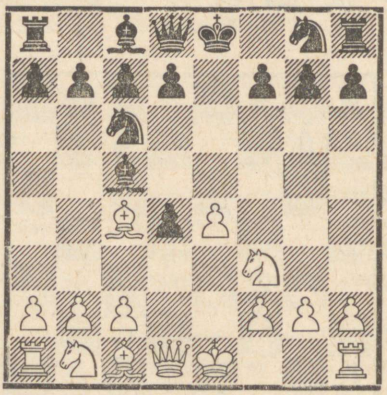


Diagramm 65.

5. c2—c3 . . . . .

Kui **5. 0—0,** siis võib must lihtsaimini käiguga 5. ... Rg8—f6 siirduda tuntud varianti kaheratsuavangust. Ta võib aga ka mängida **5. ... d7—d6,** mille järel võivad tekkida umbes järgnevad võimalused: **6. c2—c3 d4:c3** (Kui 6. ... Og4, siis saame umbes samad variandid nagu märkuses valge 4. käigu juurde mänguviisis I, ja seisu pärast 6.

... Rf6 7. c:d4 vaatleme hiljem, mänguviisis III.) **7. Ld1—b3** (Kui 7. R:c3, siis järgneb lihtsaimini 7. ... Oe6 8. O:e6 f:e6 9. Lb3 Ld7! 10. L:b7 Vb8 11. La6 Rf6 ja mustal on soodsam seis. Võimalik on muidugi ka 7. ... Rf6 või 7. ... Rge7.) **7. ... Ld8—d7** (Tugevam kui 7. ... Le7 või 7. ... Lf6, mis pärast 8. R:c3 annaks valgele tugeva ähvarduse 9. Rd5. Küllaldane võrdsuseks on ka 7. ... Ra5 8. O:f7+ Kf8 9. L:c3 K:f7 10. Rg5+ Kf8 11. L:a5 h6 ühes Re7 jne.) **8. Lb3:c3 f7—f6 9. Oc1—e3 Oc5—b6 10. Rb1—a3 Rg8—e7** umbes võrdse mänguga.

Valge võib alustada ka käiguga **5. Rf3—g5** varajast rünnakut, mis aga õige kaitse puhul ei anna tulemusi, näiteks: **5. ... Rg8—h6** (Nõrgem on 5. ... Re5 vastuse 6. R:f7! tõttu.) **6. Rg5:f7** (Teine võimalus rünnaku jätkamiseks on siin 6. Lh5, kuid sellele vastab must 6. ... Lf6 või 6. ... Le7 ja lööb valge rünnakukatsed edukalt tagasi.) **6. ... Rh6:f7 7. Oc4:f7+ Ke8:f7 8. Ld1—h5+ g7—g6 9. Lh5:c5 d7—d6** (Hea jätk mustale on ka 9. ... d5! 10. Of4 d:e4 11. Rd2 Ve8 12. 0—0—0 Of5 jne. paremusega mustale.) **10. Lc5—a3 Ld8—e7 11. 0—0 Le7:e4 12. Rb1—d2 Le4—d5 13. La3—g3 Oc8—f5 14. Rd2—f3 Vh8—e8** ja mustal on märgatav seisuparemus (Opočensky-Nyholm, Baden, 1914).

5. . . . . d4 : c3

Lihtsam kui **5. ... d4—d3,** mis on samuti küllaldane võrdsuseks, näiteks: **6. b2—b4 Oc5—b6 7. Ld1—b3** (Kui 7. a4, siis 7. ... a6!, kui aga 7. b5, siis 7. ... Ra5 8. O:d3 d5 hea mänguga mustale.) **7. ... Ld8—e7** (Ka 7. ... Lf6 annab mustale hea mängu.) **8. 0—0 d7—d6 9. a2—a4 a7—a6 10. a4—a5 Ob6—a7 11. Oc1—g5 Rg8—f6 12. Rb1—d2 h7—h6** ja musta seis on meeldivam (Schlechter-Janowski, Viin, 1898).

Nõrgad jätkud on muidugi 5. ... Le7 6. 0—0! ja 5. ... Lf6 6. e5! tõttu, kuid täiesti rahuldav on 5. ... Rg8—f6, mis viib itaalia avangu peavarianti.

6. Rb1 : c3 . . . . .

Võrdsuse saavutab valge siin jätkuga 6. Oc4:f7+ Ke8:f7 7. Ld1—d5+ Kf7—f8 8. Ld5:c5+ Ld8—e7 9. Lc5:e7+ (Või 9. L:c3 Lb4 jne.) 9. ... Rg8:e7 10. Rb1:c3 d7—d5! 11. e4:d5 Rc6—b4 jne. (Schlechter-Spielmann, Baden, 1914).

6. . . . . d7—d6
7. Oc1—g5 . . . . .

Kui 7. Lb3, siis 7. ... Ld7 8. Rd5 Rge7 9. Lc3 0—0 10. 0—0 (Ka 10. Oh6 Lg4! 11. Rg5 Od4! 12. R:e7+ Kh8 jne. ei anna valgele midagi.) 10. ... R:d5 11. e:d5 Re5 12. R:e5 d:e5 13. L:e5 Od6 ja must seisab hästi.

7. . . . . Rg8—e7

Tugevam kui 7. ... Ld7 8. Ld2 h6 9. Oh4 Rge7 10. 0—0—0 Rg6 11. Og3 a6 jne.

8. Rc3—d5 f7—f6!

Pärast 8. ... 0—0 9. 0—0 Oe6 10. Rf6+! g:f6 11. O:f6 saavutab valge väga tugeva rünnaku.

9.	**Og5 : f6**	**g7 : f6**
10.	**Rd5 : f6+**	**Ke8—f8**
11.	**Rf3—g5**	**Re7—g6**

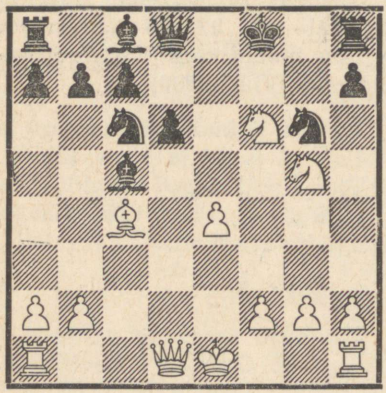


Diagramm 66.

Selles äärmiselt teravas seisus näib must saavutavat otsustava ülekaalu, sest valge rünnak ei lase end kuidagi mõjuvalt jätkata. Kui näiteks 12. Lf3, siis jätkab must külmavereliselt 12. ... Rce5! 13. Rd7+ Ke7 ja võidab. Kui aga 12. Rf:h7+, siis mitte 12. ... V:h7? 13. Lf3+ tõttu, vaid 12. ... Kg7, ja pole näha, kuidas valge suudaks vältida materiaalset halvemust. Valge pidi seepärast rünnakut jätkama teisel viisil, näiteks käiguga **11. Ld1—c1!**, ähvardades tungida lipuga sisse h6 või f4 kaudu. Musta kaitse muutuks sel juhul palju raskemaks, kuid lõplikku hinnangut selle seisu kohta ilma täpse analüüsita muidugi anda ei saa.

III.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5.)

(vt. diagrammi 60)

4. c2—c3! . . . . .

Kahtlemata huvitavaim jätk itaalia avangus ja nähtavasti ka tugevaim. Tehtud käiguga ähvardab valge mängida 5. d2—d4 ja seega sundida musta vahetusele d4, mis aga annaks valgele märgatava ülekaalu tsentris. Must vastab sellele plaanile parimini kas rünnakuga punktile e4 või siis punkti e5 küllaldase kaitsmisega, nii et tal poleks vaja vahetada d4. Mõlemad süsteemid on mustale täiesti rahuldavad ja annavad talle korrektse mängu puhul võrdseid võimalusi.

4. . . . . d7—d6 (või A, B)

See kaitse on küll mängitav, kuid annab õige vastumängu korral valgele paremaid võimalusi. Käik ei saagi olla täisväärtuslik, sest must ei tee sellega midagi tsentri kaitsmise heaks ega pareeri valge eelmise käiguga loodud ähvardust; käigu ideeks on valge tugeva tsentri ründamine, kuid, nagu nähtub edaspidisest, pole see küllaldane seisu tasakaalustamiseks. Paremaid võimalusi **4. ... Ld8—e7** ja **4. ... Rg8—f6** vaatleme vastavalt **A** ja **B** all.

Nõrk mustale on ka vasturünnak **4. ... f7—f5,** millele valge vastab parimini **5. d2—d3 Rg8—f6 6. b2—b4** (Midagi ei anna 6. Rg5 Le7 tõttu.) **6. ... Oc5—b6 7. a2—a4 a7—a6 8. 0—0 d7—d6 9. Rb1—d2 Ld8—e7 10. Oc1—a3**

Oc8—e6 11. b4—b5 jne. parema mänguga. Valge võib ka mängida **5. d2—d4,** kuid ei saavuta seejärel pärast 5. ... f5:e4 (5. ... e:d4 6. Rg5 jne.) 6. Rf3:e5 Rc6:e5 7. Ld1—h5+ Re5—g6 8. Oc4:g8 Vh8:g8 9. d4:c5 d7—d5 jne. rohkem kui võrdsuse.

5. d2—d4 e5 : d4

Nüüd on see vahetus sunnitud, sest 5. ... Ob6 kaotaks pärast 6. d:e5 etturi.

6. c3 : d4 Oc5—b6

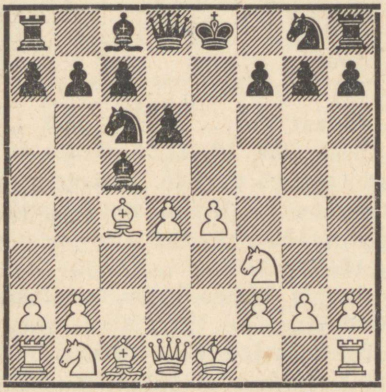


Diagramm 67.

Pärast **6. ... Oc5—b4+** võib valge rahuliku 7. Rb1—c3 kõrval mängida ka väga tugevasti **7. Ke1—f1!,** ähvardusega 8. d4—d5 ühes La4+ vigurivõiduga. Seejärel võiks tekkida umbes järgmine huvitav variant: **7. ... Oc8—g4** (Pärast 7. ... Oa5 8. La4 Od7 9. d5 Re5 10. L:a5 R:c4 11. Lc3 Ob5 12. L:g7! jne., või ka 7. ... Ld7 8. La4 Oa5 9. d5! Re5 10. Ob5 c6 11. R:e5 c:b5 12. L:a5 d:e5 13. Rc3 a6 14. a4 b:a4 15. V:a4 jne. saavutab valge ülekaaluka seisu.) **8. Ld1—a4** (Pärast 8. d5 O:f3 ei või valge mängida vigurivõidule 9. g:f3 Re5 10. La4+ Ld7 11. L:b4? vastuse 11. ... Lh3+ 12. Ke1 L:f3 jne. tõttu, vaid peab leppima võrdsusega pärast 9. La4! O:e4! 10. d:c6 b5 11. O:b5 O:b1 jne.) **8. ... a7—a6** (Nõrk on 8. ... O:f3 9. g:f3 Ld7 10. Ob5 jne.) **9. Oc4—d5** (Muidugi mitte 9. d5 b5 10. O:b5 a:b5 11. L:b5 Va5! 12. L:c6+ Od7 jne. võrdsusega.) **9. ... Ld8—d7 10. Oc1—e3 Rg8—e7 11. h2—h3** (Mitte aga kohe 11. O:c6 R:c6 12. d5 Re5 13. L:b4? O:f3 jne.) **11. ... Og4:f3 12. g2:f3 b7—b5 13. La4—b3 Ob4—a5 14. Od5:f7+** jne. võiduseisuga valgele.

Käik **7. Ke1—f1** pole aga tegelikult siiski nii tugev, nagu ülaltoodud variandist võiks järeldada, ja nimelt Euwe poolt soovitatud jätku **7. ... Ob4—a5 8. Ld1—a4 a7—a6!** tõttu. Kui siis 9. d5, saavutab must pärast 9. ... b5 10. La3 b:c4 11. d:c6 Ob6 12. Lc3 Lf6 13. L:c4 Oe6 kaotatud etturi eest küllaldase vastumängu. Tugevam on 9. Od5, kuid ka siis suudab must end pärast 9. ... Ld7 10. Oe3 Ob6 jne. küllaldaselt kaitsta. Valge mängib seepärast pärast **6. ... Oc5—b4+** parimini kas **7. Rb1—c3** või **7. Oc1—d2.**

7. Rb1—c3 Rg8—f6

Pärast 7. ... Oc8—g4 soovitab von der Lasa 8. Oc4—b5 Og4:f3 9. g2:f3 Ld8—h4 10. 0—0! 0—0—0 11. Ob5:c6 b7:c6 12. a2—a4 a7—a5 13. Va1—b1 paremusega valgele, kuna Euwe peab jätku 8. Oc1—e3

Rg8—f6 9. Oc4—b3 jne. tugevamaks. Igal juhul on 7. ... Rg8—f6 elastsem ja jätab mustale rohkem võimalusi.

8. Oc1—e3! .....

Valge peab siin hoiduma varajasest vangerdusest, sest pärast **8. 0—0** ei vasta must mitte šablooniliselt 8. ... 0—0 9. Oc4—b3 Oc8—g4 10. Oc1—e3 jne. ülieminekuga peavarianti, vaid tugevamini **8. ... Oc8—g4! 9. Oc1—e3 Ld8—e7,** jättes endale vabaks võimaluse pikaks vangerduseks. Partiis Maróczy-Perlis, Viin, 1908, järgnes: **10. Ld1—d3 0—0—0 11. a2—a3 Vh8—e8 12. Rf3—d2 Og4—h5 13. f2—f3** (Kui 13. Rd5 R:d5 14. O:d5, siis jätkab must 14. ... Rb8 ühes c6, Og6 ja d6—d5.) ja nüüd võis must käiguga **13. ... Oh5—g6,** ähvardades 14. ... d6—d5, saavutada hea mängu.

Asjatu ajakaotus oleks ka käigu Oc8—g4 takistamine **8. h2—h3,** mille järel must saavutab võrdsuse jätkuga **8. ... 0—0 9. 0—0 Rf6:e4! 10. Rc3:e4 d6—d5 11. Oc1—g5 f7—f6 12. Oc4—b3** (Või ka 12. O:d5 L:d5 13. Rc3 võrdsusega.) **12. ... Kg8—h8** ja nüüd kas 13. O:f6 g:f6 14. Rc3 Oe6, või 13. Rc3 f:g5 14. R:d5 g4, mõlemal juhul hea mänguga mustale. Muidugi võib valge mängida ka **8. Ld1—d3,** aga see viiks ainult tuntud variantidesse.

8. ..... Oc8—g4

Kui must mängib siin **8. ... Rf6:e4,** siis satub ta pärast 9. Rc3:e4 d6—d5 10. Oc4—b3 (Selgusetu on 10. Og5 Ld7! jne.) 10. ... d5:e4 11. Rf3—g5! raskesse seisu. Kui valge tahtis aga neid teravaid võimalusi vältida, siis võis ta mängida eelmisel käigul 8. Oc4—b3 ja alles pärast 8. ... Oc8—g4 9. Oc1—e3.

9. Oc4—b3 .....

Selle käiguga võtab valge vastaselt võimaluse juhuslikuks kombinatsiooniks R:e4 ühes d6—d5.

9. ..... 0—0

Teine võimalus on siin 9. ... Ld8—e7 10. Ld1—d3 0—0—0, mis on võib-olla veidi elastsem, kuid kindlasti ka riskantsem. Valge võib jätkata näiteks 11. h2—h3 Og4—h5 12. Rf3—h4 jne. hea mänguga.

10. Ld1—d3 Vf8—e8

Pärast 10. ... Le7 on jätk 11. 0—0—0 Rb4 12. Lb5! c5 13. e5! Re8 14. d:c5 d:c5 15. Og5 valgele väga soodus (Spielmann-Schewe, Berliin, 1907).

11. 0—0 .....

Partiis Weiss-Dührssen, mängitud kirja teel 1933, jätkas valge riskantsemalt 11. 0—0—0 Oh5 12. Lb5 Lc8 13. h3 Og6 14. g4, kuid rünnak osutus küllaldaseks ainult viigi saavutamiseks. Teksti käik, millega valge väldib Rf3 sidumist ja seega kergendab Ee4 kaitset, on rahulikum ja hoiab valge positsioonilise paremuse kindlamini alal.

11. ..... Og4—h5

Ebasoodus mustale on siin vahetus 11. ... Og4:f3 12. g2:f3 Rf6—h5, mis ähvardab 13. ... R:d4 14. O:d4 Rf4 ühes Lg5+ jne. Valge jätkab aga 13. Rc3—e2! Ld8—f6 (Ka pärast 13. ... Lh4 järgneb 14. Kg2.) 14. Kg1—g2

Lf6—g6+ 15. Kg2—h1 Lg6—f6 16. f3—f4 parema mänguga (Euwe-Muffang, Pariis, 1924).

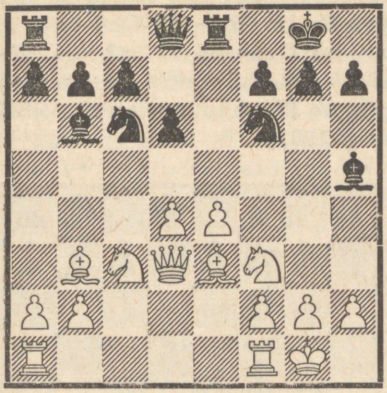


Diagramm 68.

Valgel on selge positsiooniline paremus, sest ta on suutnud oma tugevat tsentrit vastase rünnakute vastu kaitsta. Toome lõpuks veel paar näidet turniiride praktikast selles seisus leiduvate võimaluste kohta:

I: 12. Va1—e1 Oh5—g6 (Partiis Leonhardt-Teichmann, London, 1904, mängiti siin 12. ... h6 13. Rd2 Og6 14. f4 d5 15. f5 jne. paremusega valgele.) **13. Oe3—g5 h7—h6 14. Og5—h4 Og6—h5 15. Rc3—d5 g7—g5 16. Rf3:g5!** ja valge saavutas võiduks küllaldase paremuse (Leonhardt-Maróczy, Karlsbad, 1907).

II: 12. Rf3—d2 Rf6—g4 (Kui 12. ... Og6, siis mitte 13. f3 d5!, või 13. f4 Rg4!, vaid 13. d5! Re5 14. Le2 paremusega valgele.) **13. Rc3—d5 Rg4:e3 14. f2:e3 Ve8—f8 15. Vf1—f2** paremusega valgele (Becker-Mattison, Karlsbad, 1929).

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. c3.)

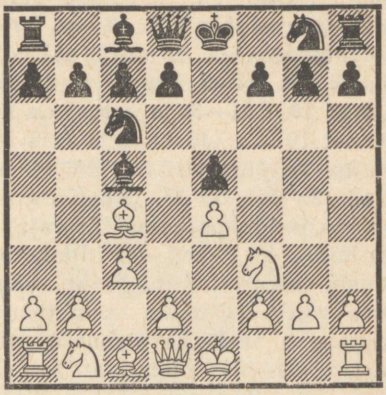


Diagramm 69.

4. . . . . Ld8—e7

Kui must tahab käiguga 4. ... Ld8—f6 edasilüket 5. d2—d4 takistada, siis jääb see katse tulemusteta. Valge mängib ikkagi 5. d2—d4! ja saavutab pärast 5. ... e5:d4 6. e4—e5 Lf6—g6 (6. ... R:e5 7. Le2 kaotab viguri.) 7. c3:d4 Oc5—b4+ 8. Rb1—c3 Lg6:g2 9. Vh1—g1 Lg2—h3 10. Oc4:f7+! jne. selge paremuse.

Käik 4. ... Ld8—f6 on mustale mängitav ainult selle sihiga, et pärast 5. d2—d4 jätkata 5. ... Oc5—b6! ja seejuures hoida punkti e5 kaitstuna. Sama otstarvet täidab aga ka käik 5. ... Ld8—e7, ja seda palju sobivamalt, sest väljal f6 ei seisa must lipp sugugi hästi. Pärast **4. ... Ld8—f6 5. d2—d4 Oc5—b6** võiks järgneda: **6. 0—0** (Pärast 6. Og5 Lg6 7. 0—0 on mustal hea vastus

7. ... f7—f6!) **6. ... h7—h6** (Halvem on 6. ... d6 7. Og5! Lg6 8. d:e5 d:e5 9. R:e5! L:g5 10. R:f7 Lc5 11. Od5 jne. otsustava paremusega valgele.) **7. a2—a4 a7—a6** (Pärast 7. ... d6 on 8. a5! võimalik.) **8. d4:e5 Rc6:e5 9. Rf3:e5 Lf6:e5 10. Ld1—f3** ja valgel on nii pärast 10. ... Lf6 11. L:f6 R:f6 12. e5 kui ka pärast 10. ... Rf6 11. a5 Oa7 12. Ve1 d6 13. Of4 ühes 14. e5 jne. selge paremus (Euwe).

Käigu 4. ... Ld8—e7 ideeks on musta tsentri hoidmine ja vahetuse e5:d4 vältimine punkti e5 kaitsmise teel, kavatsusega pärast 5. d2—d4 mängida 5. ... Oc5—b6. Täpsem on aga need käigud teha ümberpöördud järjestuses, mis peaaegu sunnib valget mängima 5. d2—d4, sest pärast 4. ... Oc5—b6 on näiteks 5. 0—0 Rf6 6. d4 valgele ebarahuldav vastuse 6. ... R:e4 tõttu.

5. d2—d4 Oc5—b6

Täiesti ebaloogiline oleks siin löömine 5. ... e5:d4, sest seega kaotaks musta eelmine käik oma mõtte. Must võidaks selle löömisega küll etturi, aga langeks valge ägeda rünnaku alla. Pärast **5. ... e5:d4? 6. 0—0** võiks tekkida umbes järgmisi võimalusi:

I: 6. ... d4:c3 (Pärast 6. ... Re5 on kindlasti 7. c:d4 R:f3+ 8. g:f3 jne. lihtsaim võimalus paremuse kindlustamiseks.) **7. Rb1:c3 d7—d6 8. Rc3—d5 Le7—d8 9. b2—b4! Oc5:b4** (Pärast 9. ... Ob6 10. Ob2 omab valge suurepäraseid rünnakuvõimalusi.) **10. Rd5:b4 Rc6:b4 11. Ld1—b3 Rb4—c6 12. Oc1—b2** ja valgel on võitu tõotav rünnakuseis.

II: 6. ... d4—d3 7. e4—e5! d7—d6 8. Oc1—g5 f7—f6 9. e5:f6 Rg8:f6 10. Rb1—d2 Oc8—g4 11. b2—b4 Oc5—b6 12. a2—a4 a7—a5 13. h2—h3 suure paremusega valgele (Tšehhover-Panov, NSVL esiv. 1937).

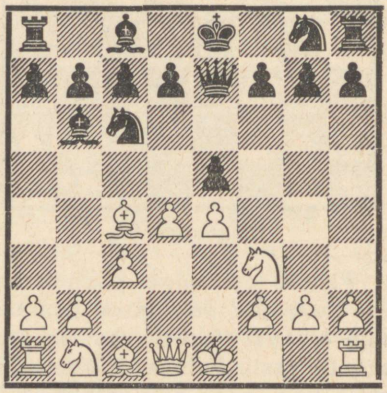


Diagramm 70.

6. 0—0 . . . . .

Teine tähelepanuväärne jätk valgele on siin 6. d4—d5, kavatsusega tuua järgmisel käigul etturikahingut d5—d6 musta arengu takistamiseks. Kuigi selle kahingu kohta pole tegelik katsetamine veel lõplikku selgust toonud, näib see siiski olevat valgele mitteküllaldane, igatahes võimalustevaesem kui tavaline jätk 6. 0—0. Pärast **6. d4—d5** võiks tekkida järgmisi variante:

I: 6. ... Rc6—b8 7. d5—d6 Le7:d6 (Nõrgem on 7. ... c:d6 8. Ra3 a6 9. Ob3 jne. heade rünnakuvõimalustega valgele.) **8.**

Ld1:d6 c7:d6 9. Rb1—a3 Rg8—f6! (Nõrgem on 9. ... a6 10. Ob3 Rf6 11. Rc4 Oc7 12. Rg5 Vf8 13. Re3 g6 — pärast 13. ... h6? järgneb 14. Rf5! — 14. Rd5 R:d5 15. O:d5 jne. hea mänguga valgele, nagu partiis Eisinger-Hussong.) **10. Oc4—d5** (Või 10. Od3 d5! jne.) **10. ... Rf6:d5 11. e4:d5 f7—f6 12. Rf3—d2 Ke8—e7 13. Rd2—c4 Ob6—c7** jne. paremusega mustale (van den Bosch — Ahues, Nauheim, 1936).

II: 6. ... Rc6—d8 7. d5—d6 (Parem lihtsalt 7. 0—0, sest edasilükkega d4—d5 seotud halvemused on osalt kompenseeritud musta Rd8 ebasoodsa seisuga.) **7. ... Le7:d6 8. Ld1:d6 c7:d6 9. Rb1—a3 Ob6—c7** (Hea jätk on ka 9. ... Re6 10. Od5 Rf6 11. Rc4 Oc7 jne. paremusega mustale.) **10. Ra3—b5 Oc7—b8** (Pärast ratsu taganemist väljale d8 on see jätk võimalik, sest nüüd on väli b8 oda jaoks vaba.) **11. 0—0 a7—a6** ühes **b7—b5** paremusega mustale.

Toodud variantidest selgub, et manööver d4—d5—d6 pole valgele eriti soovitatav. Midagi ei anna valgele muuseas ka vahetusvariant 6. d:e5 R:e5 7. R:e5 L:e5 8. 0—0 d6 jne. ja must seisab hästi.

6. . . . . d7—d6

Võimalik on ka 6. ... Rf6, mis pärast 7. Ve1 d6 8. a4 a6 9. h3! 0—0 annab seisu peavariandist. Pärast 6. ... Rg8—f6 võib valge aga jätkata ka 7. d5 Rb8 8. Od3 d6 9. Rbd2 a6 10. Rc4 Oa7 11. a4 0—0 12. b4 Re8 13. Lb3 g6 14. Oh6 veidi parema seisuga valgele (Eliskases-Grünfeld, Moravská Ostrava, 1933).

7. a2—a4 a7—a6

Nõrgem on 7. ... a5, mis nõrgendab välja b5 ja annab valgele näiteks pärast 8. Ob5 Od7 9. Ra3 Rb8 10. Rc4 O:b5 11. R:b6 jne. parema seisu.

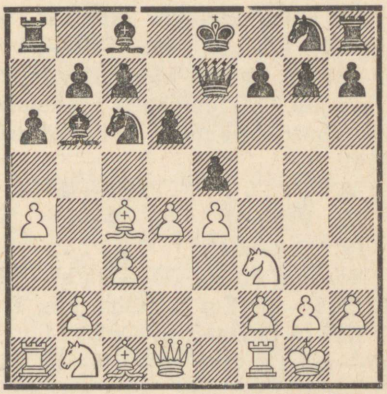


Diagramm 71.

8. h2—h3! . . . . .

Valge peab siin vältima tülikat sidumist Oc8—g4, millega must otsustavalt tugevdaks survet tsentraalväljale d4 ja seoks valge vigurid selle punkti kaitseks. Sel põhjusel pole jätk 8. Vf1—e1 valgele parim, sest pärast 8. ... Oc8—g4 seisaks must hästi. Teistest võimalikest käikudest tulevad siinkohal veel arvesse:

I: 8. b2—b4 Rg8—f6 9. Oc1—a3 Oc8—g4 10. b4—b5 Rc6—a5 ja kui **11. Rb1—d2,** siis **11. ... Rf6:e4!** (Becker'i soovitus „Wiener Schachz." 1927).

II: 8. Oc1—e3 Rg8—f6 (Varajane on 8. ... Og4 vastuse 9. d5! Rb8 10. a5 O:e3 11. f:e3 Rf6 12. Rbd2 Rbd7 13. Le1 jne. tõttu, nagu partiis Aljechin-Tarrasch, Mannheim, 1914.) **9. Rb1—d2 Rf6—g4 10. Ld1—e2 Rg4:e3 11. f2:e3 0—0 12. Vf1—f2 Rc6—d8** jne. võrdse mänguga (Aljechin-Salve, Karlsbad, 1911).

III: 8. a4—a5? Rc6:a5! 9. Va1:a5 Ob6:a5 10. Ld1—a4+ b7—b5 11. La4:a5 b5:c4 12. d4:e5 d6:e5 jne. paremusega mustale (Gunsberg-Aljechin, Peterburi, 1914).

8. . . . . Rg8—f6
9. Vf1—e1 0—0
10. b2—b4! . . . . .

Nõrgem on 10. Oc1—g5 h7—h6 11. Og5—e3 (Kui 11. Oh4, siis 11. ... Kh8 ja peatselt g7—g5.) 11. ... Le7—d8! 12. Oc4—d3 Vf8—e8 13. Rb1—d2 Ob6—a7 14. Ld1—c2 e5:d4! jne. soodsama mänguga mustale (Tarrasch-Aljechin, Baden-Baden, 1925).

10. . . . . h7—h6

See käik, mida senini huvitaval kombel praktikas on alati kasutatud, näib olevat asjatu ajakaotus, sest valgel pole üldse kavatsust arendada oma oda väljale g5. Käigu Oc1—g5 vältimine näib aga olevat teksti käigu ainuke mõte. Spielmann soovitab siin otsekohe mängida 10. ... Rc6—d8, et pärast 11. Oc1—a3 Rf6—d7 12. b4—b5 vastata 12. ... Le7—f6 ja seega võita peavariandiga võrreldes olulist tempot. Näib, et jätkuga 10. ... Rc6—d8! suudab must hoida seisu tasakaalus, kuna pärast teksti jätku valge saavutab märgatava positsioonilise ülekaalu.

11. Oc1—a3 Rf6—d7

Kiripartiis Keres-Meyn, 1935, mängis must siin 11. ... Vd8?, kuid kaotas pärast 12. b5 Ra5 13. R:e5 etturi ilma igasuguse kompensatsioonita.

12. b4—b5 Rc6—d8
13. Rb1—d2 Le7—f6

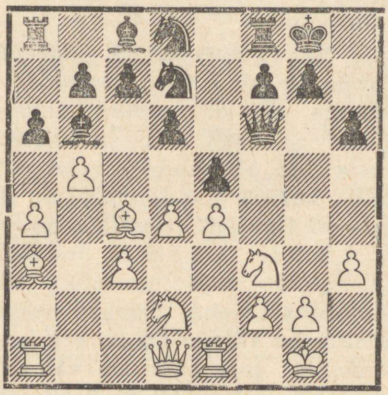


Diagramm 72.

Sellest seisust, mis on kahtlemata soodsam valgele, on edasimängu kohta olemas kaks tegelikku näidet, nimelt:

I: 14. Rd2—f1 Rd8—e6 15. Rf1—e3 Re6—g5 (Kui 15. ... Rf4, siis 16. Kh2 ühes g2—g3 jne.) **16. Rf3: g5 Lf6:g5 17. b5:a6 b7:a6 18. a4—a5! Ob6:a5 19. Oa3—c1** ja valge võitis kuningarünnakuga (Spielmann-Eliskases, matš 1936).

II: 14. Oc4—b3 Rd8—e6 15. a4—a5! Ob6:a5 (Või 15. ... Oa7 16. b6 Ob8 17. b:c7 O:c7 18. d:e5 jne.) **16. d4:e5 Lf6—d8 17. Ob3:e6**

f7:e6 18. Ld1—b3 Vf8—e8 19. e5: d6 a6:b5 20. Rf3—d4 Rd7—e5 ja nüüd andis **21. d6:c7** ühes **22. Rd4:b5** valgele selgesti ülekaaluka seisu (kiripartii Keres-Bernards, 1935).

B.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. c3.)

(vt. diagrammi 69)

4. . . . . Rg8—f6

Tarvitatuim jätk, mis kinnise kaitse 4. ... Ob6 või 4. ... Le7 kõrval moodustab musta parima kaitse. Tehtud käik viib mängu tavaliselt väga teravaks, sest ähvarduse d2—d4 pareerimine vasturünnakuga punktile e4 on juba oma iseloomult väga terav idee.

5. d2—d4 . . . . .

Ainuke loogiline jätk, sest 5. 0—0 võimaldab mustale kerge võrdsuse pärast 5. ... R:e4 jne. ja 5. b4 Ob6 annab valgele mitte eriti soodsa seisu Evans'i gambiidist. Teksti käigu järel peab must loomulikult vahetama d4, sest pärast 5. ... Ob6? annab valgele kas 6. d:e5 või 6. R:e5 selge paremuse.

5. . . . . e5 : d4

6. c3 : d4 . . . . .

Huvitav, kuid valgele mitte kasulik jätk on siin **6. e4—e5,** millele must vastab parimini **6. ... d7—d5!** (Pärast 6. ... Re4 annab 7. Od5! valgele paremuse.) **7. Oc4 —b5** (Pärast 7. e:f6 d:c4 8. Le2+ Oe6 9. f:g7 Vg8 saavutab must paremuse. Soodus mustale on ka jätk 7. b4 Re4! jne.) **7. ... Rf6—e4**

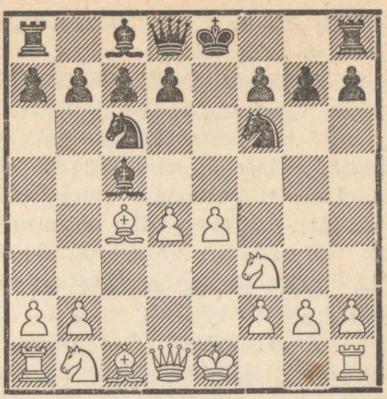


Diagramm 73.

8. c3:d4 Oc5—b6 (Võimalik on ka 8. ... Ob4+ 9. Od2 R:d2 10. Rb: d2 0—0 jne. hea mänguga mustale.) **9. Rb1—c3** (Või 9. 0—0 0—0 10. Rc3 Og4! 11. Oe3 f5 12. e:f6 R:f6 13. Oe2 Ld6 ühes Vae8 jne. parema seisuga mustale.) **9. ... 0—0 10. Oc1—e3 f7—f6** ja mustal on hea seis, näiteks: 11. Lb3 R:c3 12. b:c3 Og4 jne. (Tartakover-Grünfeld, Viin, 1920), või ka 11. e:f6 R:f6 12. Vc1 Ld6 jne. umbes võrdse mänguga (Steinitz-Lasker, matš 1894), või lõpuks mustale tugevamini 11. e:f6 R:c3! 12. b:c3 L:f6 13. Lb3 Re7 14. 0—0 h6 15. Re5 c6 16. Oe2 Rf5 ja must haarab initsiatiivi (Steinitz-Schiffers, Viin, 1898).

6. . . . . Oc5—b4+

Sunnitud, sest 6. ... Ob6? 7. d5 Re7 8. e5 Rg4 9. d6 c:d6 10. e:d6 Rc6 11. Og5 Rf6 12. 0—0 annab valgele suure seisuparemuse.

7. Oc1—d2 (või 1) . . . . .

Selle käigu kõrval tuleb valgele arvesse peamiselt veel jätk

7. Rb1—c3, millega valge kahib etturi ja viib mängu väga teravatesse variantidesse. Neid võimalusi vaatleme lähemalt **1** all.

Siin on katsetatud veel ka käiku **7. Ke1—f1,** mis moodustab nn. Krakovi variandi. See käik pole aga valgele parim, nagu näitab alltoodud lühike analüüs. Vaatleme siin kahte musta peamist kaitsevõimalust:

I: 7. ... Rf6:e4 (See löömine on väga riskantne, võib-olla koguni halb mustale.) **8. d4—d5! Rc6—e7 9. Ld1—d4 Re4—f6 10. Oc1—g5 Re7—g6** (Pärast 10. ... Reg8 11. Rbd2 Oe7 12. Ve1 d6 13. Re4 seisab valge paremini, samuti ka pärast 10. ... c5 11. Le3! d6 12. O:f6 g:f6 13. Rbd2 0—0 14. Re4 Rg6 15. Lh6 jne. tugeva rünnakuseisuga.) **11. Rb1—d2 h7—h6** (Kui 11. ... Oe7, siis 12. Ve1 0—0 13. h4, kui aga 11. ... 0—0, siis 12. Re4 Oe7 13. d6 c:d6 14. R:d6 h6 15. h4, mõlemal juhul tugeva rünnakuseisuga valgele.) **12. Va1—e1+ Ke8—f8 13. Oc4—d3! Ob4—e7 14. Od3:g6 h6:g5 15. Rf3—e5!** võiduseisuga valgele (Marshall-Burn, Ostende, 1905).

II: 7. ... d7—d5! 8. e4:d5 Rf6:d5 9. Rb1—c3 Oc8—e6 (Kui 9. ... O:c3 10. b:c3 0—0, siis 11. Rg5 Of5 12. Lf3 Oe6 13. Ob3 h6 14. h4 jne. paremusega valgele, kui aga 9. ... R:c3, siis 10. b:c3 Oe7 11. h4 0—0 12. Rg5 jne. ja valgel on lootustandvam seis.) **10. Ld1—e2** (Midagi ei anna 10. O:d5 O:d5 11. Le2+ Oe7 jne. ega ka 10. Lb3 Ra5 11. La4+ Od7 12. Ob5 R:c3 jne., mõlemal juhul paremusega mustale.) **10. ... 0—0!** (Kardetav on 10. ... O:c3 11. b:c3 R:c3 12. Le1 Rd5 13. Oa3 ja valgel on kahitud materjali eest veidi rünnakut.) Tekkinud seis on mustale soodsam, sest valgel pole kaotatud vangerduse eest mingit vastukaalu, ja rünnakukatse 11. Rg5 ei lähe 11. ... R:d4 tõttu.

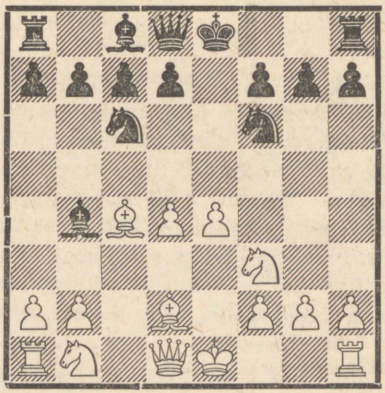


Diagramm 74.

7. . . . . Ob4 : d2+

Selle vahetuse asemel võib must valida veel järgmised kaitsed:

I: 7. ... d7—d5 8. e4:d5! Rf6:d5 (Pärast 8. ... O:d2+ 9. L:d2 R:d5 10. 0—0 0—0 11. Rc3 Rce7 12. Vfe1 seisab valge paremini.) **9. Od2:b4 Rc6:b4 10. Ld1—b3 Ld8—e7+ 11. Ke1—f1 Rd5—b6 12. Oc4:f7+** suure paremusega valgele.

II: 7. ... Rf6:e4 8. Od2:b4 Rc6:b4 9. Oc4:f7+ (Pärast 9. Lb3 d5 10. L:b4 d:c4 11. 0—0 võrdsustab lihtsaimini 11. ... Ld6.) **9. ... Ke8:f7 10. Ld1—b3+ d7—d5 11. Rf3—e5+ Kf7—e6!** (Pärast 11. ... Kf6

on tugevaim Krause käik 12. f3!, näiteks: 12. ... Rd6 13. L:b4 Of5 14. 0—0 g6 15. Rc3 c6 16. Vae1 Ve8 17. Re4! jne. paremusega valgele. Nõrk on mustale 11. ... Ke7 12. L:b4+ Ld6 13. Lb3 Ve8 14. Rc3 jne., või ka 11. ... Ke8 12. L:b4 Lg5 13. Rd2 või 13. 0—0, mõlemal juhul paremusega valgele.) **12. Lb3:b4 c7—c5 13. Lb4—a3** (Pärast 13. La4 Lb6! saavutab must dr. Krause analüüside järgi paremuse.) **13. ... c5:d4 14. Re5—f3 Ld8—b6 15. 0—0 Ke6—f7 16. Rf3—e5+ Kf7—e6** (Kui 16. ... Kf6, siis 17. f3!) ja nüüd võib valge kas käiguga 17. Re5—f3 mängida viigile, või jätkata 17. Re5—d3, lootusega kasutada musta kuninga ebakindlat seisu.

8. Rb1 : d2 d7—d5

Ka siin võib must jätkata **8. ... Rf6:e4** järgmiste võimalustega:

I: 9. d4—d5 Re4:d2 10. Ld1:d2 Rc6—e7 11. d5—d6 (Pärast 11. 0—0 d6 12. Vfe1 0—0 13. Vac1 Od7 jne. saavutab must ülekaalu.) **11. ... c7:d6 12. Ld1:d6** (Ka 12. 0—0 tuleb arvesse.) **12. ... 0—0 13. Rf3—d4 Re7—c6! 14. 0—0** (Ülekaaluka seisu võib valge endale kindlustada siin ainult jätkuga 14. 0—0—0!, mis väldib järgneva lihtsustava manöövri.) **14. ... Rc6:d4 15. Ld6:d4 d7—d5!** ja must saavutab täieliku võrdsuse.

II: 9. Rd2:e4 (Pärast 9. O:f7+ K:f7 10. R:e4 jätkab must 10. ... d5! hea mänguga.) **9. ... d7—d5 10. Oc4:d5 Ld8:d5 11. Re4—c3** või **11. 0—0** jne. võrdse mänguga.

9. e4 : d5 Rf6 : d5

10. Ld1—b3 . . . . .

Võimalik on ka 10. 0—0 0—0 ja nüüd kas 11. Ve1 Rb6!, või ka 11. Re5 R:d4 12. Rb3! R:b3 13. O:d5 Lf6! 14. L:b3 L:e5 jne. umbes võrdse mänguga. Teksti käik on tarvitatum ja annab huvitavama mängu.

10. . . . . Rc6—e7

Nõrgem on 10. ... Ra5 11. La4+ c6 (Tarrasch soovitab siin 11. ... Rc6 12. Re5 0—0 jne.) 12. O:d5 L:d5 13. 0—0 0—0 14. Vfe1 jne. paremusega valgele, samuti ka 10. ... Oe6 11. L:b7 Ra5 12. Ob5+ Kf8 13. La6 c6 14. Oa4 jne. (Zuckertort).

11. 0—0 0—0

12. Vf1—e1 c7—c6

Võimalik on ka 12. ... Rb6 13. Od3 Of5 14. V:e7 O:d3 15. Vae1 umbes võrdse seisuga (Leonhardt-Süchting, Viin, 1908).

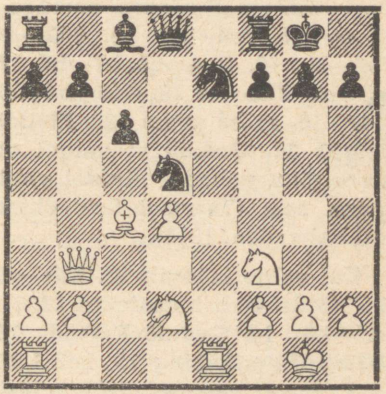


Diagramm 75.

13. Rd2—e4 . . . . .

Sageli mängitakse siin ka **13. a2—a4**, millele võiks umbes järgneda:

I: 13. ... Ld8—b6 14. Lb3—a3 Oc8—e6 15. a4—a5 (Pärast 15. Re4 on võimalik vastus 15. ... Og4.) **15. ... Lb6—c7 16. Rd2—e4 Va8—d8 17. Re4—c5 Oe6—c8** ja nüüd võis valge käiguga **18. Rf3—e5** saavutada võrdsuse (Tarrasch-Capablanca, San Sebastian, 1911).

II: 13. ... Ld8—c7 14. Va1—c1 Lc7—f4 (Nõrgem on 14. ... Rf4, mis partiis Schiffers-Harmonist, Frankfurt, 1887, andis valgele pärast 15. Rg5 R7g6 16. Ve8! jne. hiilgava võidu.) **15. Rd2—e4 Oc8—f5 16. Re4—c5 b7—b6 17. Rc5—d3 Of5:d3 18. Oc4:d3** võrdse mänguga (Schlechter-Breyer, Baden, 1914).

III: 13. ... Re7—g6 (Partiis Leonhardt-Rubinstein, Pistyan, 1912, mängiti 13. ... Rf5 14. O:d5 L:d5 15. L:d5 c:d5 16. Rb3 f6 17. Vac1 Od7 jne. võrdse seisuga.) **14. a4—a5 Va8—b8 15. Rd2—e4 Oc8—f5 16. Re4—c5 b7—b6 17. Rc5—a6 Vb8—c8 18. Ra6—b4 Of5—e6 19. a5:b6 a7:b6 20. Rb4:d5 Oe6:d5 21. Oc4:d5** ja valgel on surve tõttu vabadel liinidel veidi parem seis (Tarrasch-Schlechter, San Sebastian, 1911).

Kui valge mängib **13. Rf3—e5,** siis võrdsustab lihtsaimini **13. ... Ld8—b6 14. Oc4:d5 Re7:d5 15. Lb3:b6** (Etturikahing 15. Ld3 L:b2 16. Re4 on vastuse 16. ... Lb6! tõttu vaevalt korrektne.) **15. ... a7:b6 16. a2—a3 Oc8—f5 17. Re5—c4 Va8—d8 18. Rd2—f3 Of5—c8** jne. (Nyholm-Opočensky, Baden, 1914).

13. ..... Rd5—b6

Must võib siin mängida ka **13. ... Ld8—b6,** millele võiks järgneda:

I: 14. Lb3—a3 Oc8—f5 15. Re4—c5 Va8—d8 16. Rf3—e5 Of5—c8 17. Va1—d1 ja valgel on veidi vabam seis.

II: 14. Re4—c3 Lb6:b3 (Kui 14. ... Oe6, siis 15. Rg5.) 15. Oc4:b3 ja mustal tuleb enne võrdsuse saavutamist veel kaua raskustega võidelda (Bogoljubov-Euwe, matš).

14. Re4—c5 .....

Partiis Tarrasch-Rubinstein, Berliin, 1918, mängiti 14. Of1 Rf5 15. Vad1 Oe6 16. La3 Rc4 17. Lc3 Rcd6 jne. umbes võrdse seisuga. Teksti käik annab rohkem lootusi paremusele.

14. ..... Rb6 : c4
15. Lb3 : c4 b7—b6
16. Rc5—d3 .....

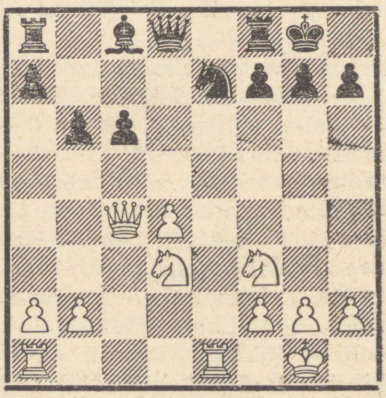


Diagramm 76.

Selles seisus toob Tartakover variandi: 16. ... Oe6? 17. V:e6 f:e6 18. L:e6+ Kh8 19. Rde5 Le8

20. Rg5 jne. võiduseisuga valgele, kuid 16. ... Ld8—d6 (Sozin) või 16. ... Oc8—b7 (Fine) annavad mustale võrdse mängu.

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. c3 Rf6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+.)

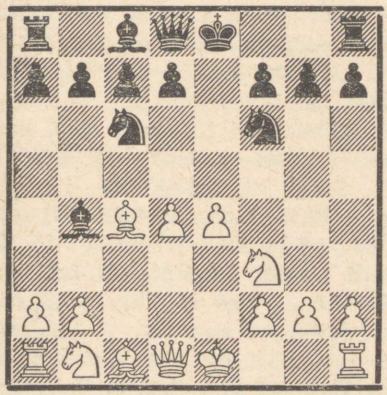


Diagramm 77.

7. Rb1—c3 . . . . .

Seda gambiitjätku kasutati juba 17. sajandil Greco poolt, aga jäeti vahepeal unustusse, sest ei leitud sobivat jätku valge rünnaku jätkamiseks pärast 7. ... R:e4 8. 0—0 O:c3 9. b:c3 d5 jne. Alles pärast seda, kui taani analüütik Möller leiutas jätku 9. d4—d5!, võeti Greco rünnakujätk uuesti laialdasemalt tarvitusele ja praegusel ajal moodustab see ühe huvitavama variandi itaalia avangus.

7. . . . . Rf6 : e4

Täiesti mängitav jätk mustale on ka **7. ... d7—d5 8. e4:d5 Rf6: d5,** kuigi must peab end sel juhul kaua ja tähelepanelikult kaitsma. Võiks tekkida umbes järgmine variant: **9. 0—0 Oc8—e6** (Nõrgem on 9. ... O:c3 10. b:c3 0—0 11. Lc2, või 9. ... Rb6 10. Ve1+ Oe7 11. Ob3 0—0 12. d5 jne. Lõpuks saavutab valge ka pärast 9. ... R:c3 10. b:c3 Oe7! 11. Of4 parema mängu.) **10. Oc1—g5 Ob4—e7** (Nõrk on 10. ... f6 11. Ve1 jne.) **11. Oc4:d5** (Siin tuleb arvesse ka rahulik jätk 11. O:e7 Rc:e7 12. Re4 jne., mis annab umbes variandiga 7. Od2 sarnase seisu.) **11. ... Oe6: d5 12. Rc3:d5 Ld8:d5 13. Og5:e7 Rc6:e7 14. Vf1—e1 f7—f6 15. Ld1 —e2 Ld5—d7 16. Va1—c1** (Kui 16. d5, siis 16. ... Kf7 17. Vad1 Vad8! 18. Le6+ L:e6 19. d:e6+ Kg6 20. Rh4+ Kh5! 21. Vd7 Rd5 jne. Tugevam näib aga olevat 16. Le4! c6 17. Ve2 Kf7 18. Vae1 Rd5 19. Lh4 ja valge säilitab vastasele väga ebamugava surveseisu.) **16. ... Ke8—f7!** (Mitte aga 16. ... c6? 17. d5! c:d5 18. Rd4 Kf7 19. Re6 Vhc8 20. Lg4 jne. otsustava rünnakuga, nagu hiilgepartiis Steinitz-Bardeleben, Hastings, 1895.) ja nüüd on valgel küll hea seis, aga pole näha, kuidas ta saaks alustada rünnakut musta arengus veidi mahajäänud seisule.

8. 0—0 . . . . .

Halb on 8. d5 R:c3 9. b:c3 O: c3+ 10. Od2 Le7+ 11. Kf1 O:a1 12. L:a1 0—0 jne. paremusega mustale.

8. . . . . Re4 : c3 (või a)

Tavaliselt mängitakse siin **8. ... Ob4:c3,** mida vaatleme **a** all. Nõrk on 8. ... 0—0 9. d5 O:c3 10. b:c3 Re7 11. Ve1 Rf6 12. d6 Rg6

13. Oa3 jne. suure paremusega valgele (Spielmann-Cohn, Karlsbad, 1907).

9. b2 : c3 d7—d5!

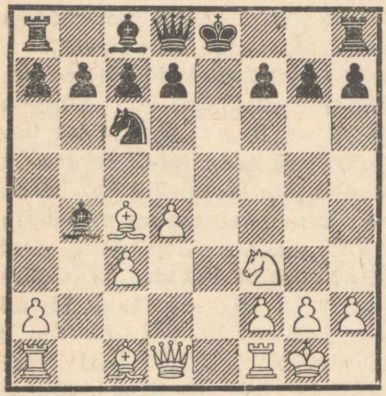


Diagramm 78.

Dr. Bernstein'i jätk **9. ... Ob4: c3** annab valgele parema mängu, kusjuures senini on uuritud järgnevaid variante:

I: 10. Ld1—b3 d7—d5 (Muidugi mitte 10. ... O:a1 11. O:f7+ Kf8 12. Og5 Re7 13. Re5 otsustava rünnakuga, või ka 10. ... O:d4 11. O:f7+ Kf8 12. Og5 Of6 13. Vae1 Re7 14. Oh5 jne.) **11. Oc4:d5** (Kui 11. L:c3 d:c4 12. d5, siis 12. ... Re7 13. Ve1 0—0 14. Oa3 R:d5 15. L:c4 Rb6 16. Le2 c6 kahe etturiga kvaliteedi vastu ja umbes võrdse seisuga.) **11. ... 0—0 12. Od5:f7+ Kg8—h8** (Kui 12. ... V:f7 13. Rg5 Oe6!, siis mitte 14. L:e6 Ld7! jne., vaid tugevamini 14. L:c3 Vf6 15. R:e6 V:e6 16. Lc4 Lf6 17. Ob2 jne. paremusega valgele.) **13. Lb3:c3** (Mitte aga 13. Oa3 O:a1 14. O:f8 R:d4! paremusega mustale, nagu matšpartiis Spielmann-Eliskases, 1937.) **13. ... Vf8: f7** ja nüüd annab **14. Lc3—b3!** valgele märksa parema mängu.

II: 10. Oc1—a3! Rc6—e7 (Pärast 10. ... d6 11. Vc1 Oa5 12. La4 a6 13. Od5 Ob6 14. V:c6! Od7 15. Ve1+ Kf8 16. V:d6! jne. saavutab valge võitva rünnaku, samuti ka pärast 10. ... d5 11. Ob5 O:a1 12. Ve1+ Oe6 13. La4 jne. Tuleb arvesse Bernstein'i soovitus 10. ... Lf6, kuid ka siis on valge ülekaal näiteks pärast 11. Vc1 Ob4 12. O:b4 R:b4 13. Ve1+ jne. ilmne.) **11. Ld1—b3! d7—d5** (Või 11. ... O:a1 12. O:f7+ Kf8 13. Rg5 jne.) **12. Lb3:c3 d5:c4 13. Vf1—e1 Oc8—e6 14. Oa3:e7! Ke8:e7 15. d4 —d5 Ld8:d5 16. Va1—d1 Ld5—c5** (Kui 16. ... Lc6 või 16. ... Lf5, siis 17. Rd4, kui aga 16. ... Lb5 või 16. ... Lh5, siis 17. V:e6+ jne.) **17. Ve1—e5 Lc5—b6 18. Ve5:e6+ Lb6:e6 19. Vd1—e1** ja valge võidab.

Nõrk mustale on jätk **9. ... Ob4—e7 10. d4—d5!** järgmiste võimalustega:

I: 10. ... Rc6—a5 11. d5—d6! c7:d6 (Või 11. ... O:d6 12. Ve1+ ühes 13. O:f7.) **12. Oc4:f7+ Ke8:f7 13. Ld1—d5+ Kf7—f8 14. Rf3—g5** jne. paremusega valgele.

II: 10. ... Rc6—b8 11. d5—d6! c7:d6 (Või 11. ... O:d6 12. Og5 f6 13. Ve1+ Oe7 14. Ld5 Vf8 15. O:f6! jne.) **12. Oc4:f7+ Ke8:f7 13. Ld1—d5+ Kf7—f8 14. Rf3—g5 Ld8—e8 15. Vf1—e1 Rb8—c6 16. Ve1—e4** jne. paremusega valgele.

10. c3 : b4 d5 : c4

11. Vf1—e1+ . . . . .

Pärast 11. b4—b5 Rc6—e7 12. Oc1—a3 järgneb 12. ... 0—0! 13. Ld1—e2 Vf8—e8 ja must pääseb igasugustest raskustest; kui aga 11. d5, siis 11. ... Re7 12. Ob2 L:d5 paremusega mustale.

11. . . . . Rc6—e7
12. Ld1—e2 . . . . .

Kui **12. Oc1—g5**, siis **12. ... f7—f6 13. Og5—f4** (Collijn toob järgmise huvitava variandi: 13. Le2 Og4! 14. Of4 Kf7 15. L:c4+ Rd5 16. O:c7 Ld7 17. Og3 O:f3 18. g:f3 Vhc8 ja must võidab etturi tagasi hea mänguga. Kardetav oleks seevastu kahingu vastuvõtt 13. ... f:g5 14. L:c4 tugeva rünnakuseisuga valgele.) **13. ... 0—0 14. Ld1—e2 Re7—d5 15. Le2:c4 Kg8—h8 16. Of4—g3** ja nüüd võis must pärast **16. ... Oc8—f5** saavutada kerge paremuse (Leonhardt-Perlis, Viin, 1908).

12. . . . . Oc8—e6
13. Oc1—g5 . . . . .

Pärast 13. Rg5 Ld7 14. L:e6 L:e6! võidab valge küll etturi tagasi, aga must saavutab soodsama seisu, näiteks: 15. Og5 L:e2 16. V:e2 f6 17. Vae1 0—0—0 18. V:e7 f:g5 19. V:g7 V:d4 20. h4 c3! jne. (Petrovski-Möller, Hannover, 1902).

13. . . . . Ld8—d5

Kui 13. ... c6, siis järgneb Bogoljubov'i järgi 14. Re5 Ld5 (Mitte aga 14. ... 0—0 15. R:f7 tõttu.) 15. O:e7 K:e7 16. R:c4 jne. rünnakuseisuga valgele võimaliku etturikaotuse eest.

14. Og5 : e7 Ke8 : e7
15. Le2—c2! f7—f6

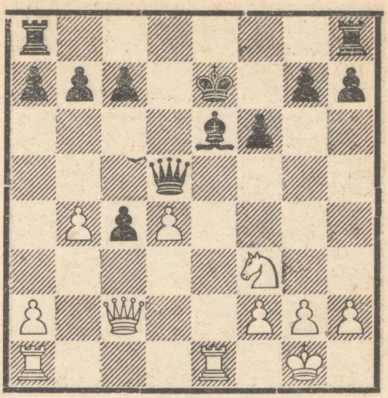


Diagramm 79.

Selles seisus omab must enametturi ja ähvardab pärast 16. ... Kf7 kõrvaldada kõik teda e-liinil ähvardavad ohud. Valge on seepärast sunnitud tegutsema kiiresti, et kasutada oma väikest arenguparemust, ja peab nähtavasti leppima järgmise, Bogoljubov'i poolt soovitatud mänguviisiga: 16. Rf3—g5! f6:g5 (Pärast 16. ... L:g5 võidab 17. Le4 viguri tagasi.) 17. Ve1—e5 Ld5:d4 18. Va1—e1 Va8—e8 19. Ve5:e6+ Ke7—d7 20. Ve1—d1 Ld4:d1+ 21. Lc2:d1+ Kd7:e6 22. Ld1—g4+ ja valge saavutab musta kuninga lahtise seisu tõttu viigiks küllaldasi rünnakuvõimalusi.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. c3 Rf6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+ 7. Rc3 R:e4 8. 0—0.)

(vt. diagrammi 80)

8. . . . . Ob4 : c3
9. d4—d5! . . . . .

Varem mängiti siin eranditult **9. b2:c3**, millele mustal on varuks

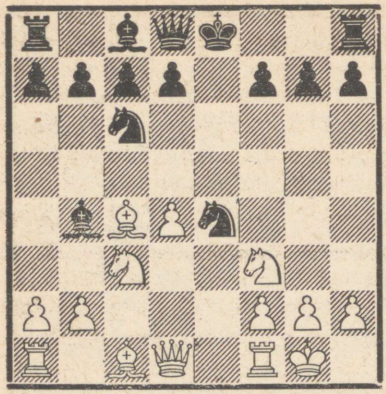


Diagramm 80.

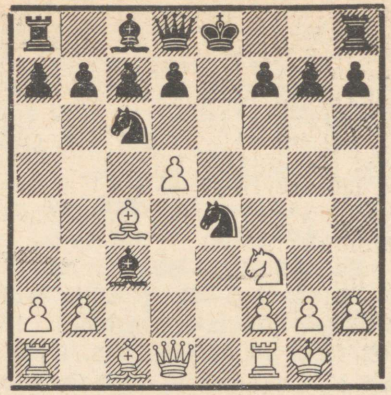


Diagramm 81.

tugev vastus **9. ... d7—d5!.** Steinitz katsetas seejärel vigurikahingut **10. Oc1—a3,** kuid tulemusteta: **10. ... d5:c4 11. Vf1—e1 Oc8—e6** (Pärast 11. ... f5 12. Rd2 Kf7 13. R:e4 f:e4 14. V:e4 Lf6 15. Le2 saavutas valge 1. matšpartiis Steinitz-Lasker, Moskva, 1896, kahitud viguri eest veidi rünnakut.) **12. Ve1: e4 Ld8—d5 13. Ld1—e2 0—0—0 14. Rf3—e5 Vh8—e8** selge paremusega mustale (3. matšpartii Steinitz-Lasker, Moskva, 1896).

Teksti käiku analüüsis põhjalikult taani analüütik Möller ajakirjas „Tidskrift för Schack" 1898, mispärast selle käiguga alustatud rünnakut nimetatakse tema nime järgi Möller'i rünnakuks itaalia avangus.

(vt. diagrammi 81)

9. . . . . Oc3—f6!

Seda taganemist peetakse mustale parimaks jätkuks, aga tal on võimalik valida veel rida teisi võimalusi, mida vaatleme lühidalt allpool:

I: 9. ... Rc6—e7 (Pärast 9. ... Ra5 10. Od3 Rc5 11. b:c3 seisab valge paremini.) **10. b2:c3 0—0 11. Vf1—e1 Re4—f6** (Ka 11. ... Rd6 12. Ob3 annab valgele etturi eest rohkem kui küllaldase rünnaku.) **12. d5—d6 c7:d6 13. Oc1—a3 b7—b5 14. Oc4—b3 Oc8—b7 15. Ld1: d6** paremusega valgele (Leonhardt-Berger, Karlsbad, 1907).

II: 9. ... Oc3—a5 (Nõrk on mustale 9. ... Rd6 10. d:c6 R:c4 11. Le2+ Le7 12. L:c4 Oa5 13. Og5 f6 14. Vae1 jne., või ka 10. ... 0—0 11. b:c3 R:c4 12. Og5 f6 13. Ld5+ jne.) **10. d5:c6 b7:c6** (Pärast 10. ... d:c6 11. La4 Ob6 12. O:f7+ K:f7 13. L:e4 Ld5 14. Rg5+ Kf8 15. R:h7+ Kg8 16. Rf6+! saavutab valge ülekaalu, samuti pärast 10. ... 0—0 11. Ld5 Rd6 12. Od3 Ob6 13. O:h7+! jne.) **11. Rf3—e5!** (Nõrgem on 11. La4 Ob6 12. O:f7+ K:f7 13. L:e4 d5! 14. La4 Ve8! 15. L:c6 Of5 paremusega mustale, nagu partiis Maróczy-Janowski, Karlsbad, 1907.) **11. ... Re4—d6**

12. Ld1—g4 (Kahing 12. R:f7 ja hiljem Ld1—h5+:a5 annab ainult võrdsuse.) **12. ... Ld8—f6 13. b2—b4! Oa5:b4** (Kui 13. ... L:e5, siis 14. Of4 Lf6 15. Vae1+ Kf8 16. Og5 jne.) **14. Oc1—b2 Rd6:c4 15. Re5:c4 Lf6—g6 16. Vf1—e1+!** ja valgel on võitu tõotav rünnakuseis (Möller'i analüüs).

III: 9. ... Rc6—e5 10. b2:c3 Re5:c4 11. Ld1—d4 järgmiste võimalustega:

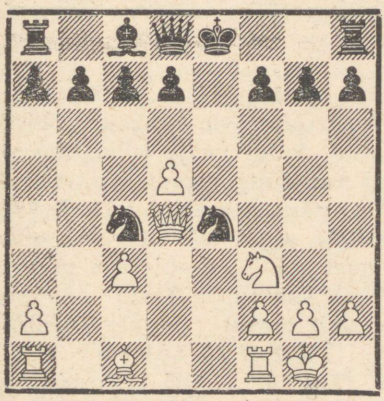


Diagramm 82.

a) 11. ... Rc4—d6? (Võib mängida ka 11. ... 0—0 12. L:e4 Rd6 13. Ld3 Re8 14. c4 d6 15. Ob2 f5 jne. võrdsusega, nagu partiis Mieses-Süchting, Viin, 1908.) **12. Ld4:g7 Ld8—f6 13. Lg7:f6 Re4:f6 14. Vf1—e1+** (Ritzen soovitab siin 14. Oh6, kuid pärast 14. ... Rg4 15. Vae1+ Kd8 16. Og5+ f6 17. Of4 Rf7! saavutab must paremuse.) **14. ... Rf6—e4** (Nõrk on 14. ... Kf8 15. Oh6+ Kg8 16. Ve5, või 14. ... Kd8 15. Og5 Re8 16. V:e8+! K:e8 17. Ve1+ Kf8 18. Oh6+ ühes 19. Ve5 ja valge võidab mõlemal juhul.) **15. Rf3—d2! f7—f5** (Pärast 15. ... f6 16. R:e4 R:e4 17. V:e4+ Kf7 annab 18. d6! valgele paremuse.) **16. f2—f3** ja valge saavutab lahkvärvi odadele vaatamata paremuse.

b) 11. ... f7—f5! 12. Ld4:c4 d7—d6 13. Rf3—d4 0—0 14. f2—f3 Re4—f6 (Ka Lasker'i soovitus 14. ... Rc5 15. Ve1 Kh8 on mustale küllaldane võrdsuseks.) **15. Oc1—g5 h7—h6** ja mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata umbes võrdseks.

10. Vf1—e1	**Rc6—e7**
11. Ve1 : e4	**d7—d6**

Näib, et ka **11. ... 0—0** on siin küllaldane mängu võrdsustamiseks, näiteks: **12. d5—d6!** (Schlechter'i poolt soovitatud rünnaku 12. g2—g4 vastu võib järgneda kas 12. ... Rg6 13. d6 c:d6 14. g5 jne., või ka 12. ... d6 13. g5 Oe5, nagu järgmises märkuses.) **12. ... c7:d6** (Nõrgem on 12. ... Rg6 13. h4! c:d6 14. L:d6 ja musta kaitse on väga raske.) **13. Ld1:d6** (Pärast 13. Of4 järgneb 13. ... d5 14. O:d5 R:d5 15. L:d5 d6! võrdsusega.) **13. ... Re7—f5 14. Ld6—d5** ja must võib sundida viiki jätkuga 14. ... Re7! 15. Ld6 Rf5 16. Ld5 Re7 jne.

Kui must tahab vältida viiki ja mängib **14. ... d7—d6,** siis saavutab valge paremuse, näiteks: **15. Rf3—g5** (Ka 15. Og5 on hea jätk.) **15. ... Of6:g5** (Bilguer soovitab siin 15. ... Rh6 ühes Of5.) **16. Oc1:g5 Ld8—c7 17. Ld5—d3 Oc8—d7 18. g2—g4 h7—h6 19. Og5—**

f4 jne. (Rydberg-Jensen, Göteborg, 1910).

12. Oc1—g5 . . . . .

Schlechter'i poolt soovitatud nn. „täägirünnak" **12. g2—g4** pole mustale samuti eriti kardetav: 12. . . . 0—0 (Nõrgem on 12. . . . h6 13. h4 Kf8 14. h5 jne. rünnakuseisuga valgele.) 13. g4—g5 Of6—e5 14. Rf3:e5 d6:e5 15. Ve4:e5 Re7—g6 16. Ve5—e1 Ld8—d7 ja valge võib oma nõrgestatud kuningaseisu tõttu koguni raskustesse sattuda. Teksti käiguga ei saavuta aga valge samuti mingit ülekaalu.

12. . . . . Of6 : g5

Nõrk on 12. . . . Of5? 13. Ob5+ Kf8 14. Vf4 jne., või ka **12. . . . 0—0? 13. Og5:f6 g7:f6 14. Ld1—d2 Re7—g6** (Kui 14. . . . f5, siis 15. Vh4 Rg6 16. Lh6! jne.) **15. Va1—e1 f6—f5?** (Nõrk käik, kuid ka pärast 15. . . . Of5 16. V4e3 Re5 17. Ob3 on valge seis eelistatavam.) **16. Ld2—h6! Ld8—f6 17. Ve4—e7!** jne. paremusega valgele (Spielmann-Duras, Karlsbad, 1907).

13. Rf3 : g5 0—0

(vt. diagrammi 83)

Huvitav jätk on siin **13. . . . h7—h6 14. Oc4—b5+** (Pärast 14. Le2 h:g5 15. Vae1 järgneb Zek'i analüüsi kohaselt „Šahmatõ v SSSR" 1936: 15. . . . Oe6! 16. d:e6 f6! paremusega mustale, sest järgneb d6—d5. Halb on ka 14. Lh5 0—0 15. Vae1 Rf5! ja must saavutab paremuse.) **14. . . . c7—c6** (Selle käigu suhtes lähevad teoreetikute arvamused lahku, sest teised (Euwe) peavad siin jätku 14. . . . Od7 15. Le2 Kf8! tugevamaks.

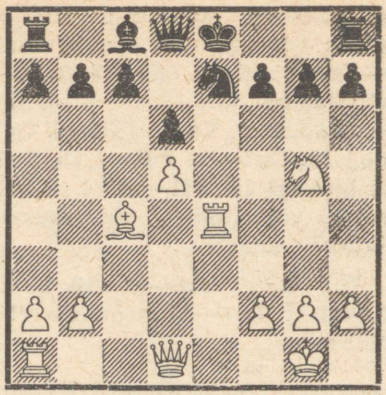


Diagramm 83.

Näib, et käigu 14. . . . Od7 pooldajate arvamus on rohkem põhjendatud, kuigi valge viimatimainitud variandis saavutab pärast 16. Vae1 päris hea seisu.) **15. Rg5:f7!** (Kui 15. d:c6, siis saavutab must pärast 15. . . . 0—0! hea mängu. Teksti kahing on Sozin'i soovitus ja näib olevat valgele kasulik.) **15. . . . Ke8:f7 16. Ld1—f3+ Re7—f5** (Kui 16. . . . Of5 17. d:c6 b:c6 18. O:c6 Vc8 19. Vae1 R:c6, siis 20. L:f5+ Kg8 21. f4!, või 20. . . . Lf6 21. Ld5+ Kf8 22. g3 jne. tugeva rünnakuga valgele. Ka käigud kuningaga on mustale ebasoodsad, näiteks: 16. . . . Ke8 17. d:c6, või 16. . . . Kg8 17. Vae1, või lõpuks 16. . . . Kg6 17. V:e7 jne.) **17. d5:c6 b7:c6 18. Ob5:c6 Va8—b8 19. g2—g4 g7—g6 20. Va1—e1** selge paremusega valgele.

Nõrgem on **13. . . . Oc8—f5 14. Ld1—f3 Ld8—d7** (Parim vastušanss mustale on veel 14. . . . 0—0 15. V:e7 L:e7 16. L:f5 g6 17. Lf4 h6 jne.) **15. Oc4—b5! Ld7:b5 16. Lf3:**

f5 f7—f6 ja nüüd toob **17. Ve4: e7+!** kiire võidu.

14. Rg5 : h7! . . . . .

Loomulikult ainuke jätk, millega valge suudab oma rünnakut elustada. Kahingu vastuvõtmise asemel, millega must õige vastumängu korral ei või loota rohkemale kui võrdsusele, võib must nüüd jätkata lihtsamini **14. . . . Oc8—f5!.** Valge on nüüd peaaegu sunnitud valima viigijätku 15. Ve4:e7 Ld8:e7 16. Rh7:f8 jne., sest variant 15. Ve4—h4 Vf8—e8! 16. Ld1—h5 Re7—g6 17. Rh7—g5 Ld8—f6! on kasulik mustale, kuigi valge võib siin jätkata paremini 16. Rg5! Rg6 17. Vh5 jne. Selle võimaluse pärast on Möller'i rünnak kaotanud viimasel ajal väga palju oma populaarsusest.

14. . . . . Kg8 : h7

Nagu juba eelmises märkuses mainitud, on siin 14. . . . Oc8—f5! lihtsam tee võrdsuse saavutamiseks. Rohkemat ei saavuta must ka teksti käiguga.

15. Ld1—h5+ Kh7—g8
16. Ve4—h4 f7—f5!

Bogoljubov oma raamatus „Die moderne Eröffnung 1. d2—d4!" soovitab siin **16. . . . f7—f6,** aga selle käiguga annab must valgele ainult võimalusi paremuse saavutamiseks. Vaatleme allpool mõningaid variante:

I: 17. Lh5—h7+? Kg8—f7 18. Oc4—e2 Vf8—g8 (Mitte aga 18. . . . Of5? 19. Oh5+ Rg6 20. Vg4! jne.) **19. Vh4—f4 f6—f5 20. Va1—e1? Vg8—h8 21. Oe2—h5+ Kf7—f6** ja must võidab (kiripartii Flad-Nähring, 1937).

II: 17. Oc4—d3? (Halb on ka 17. Ve1 Of5 18. V:e7 L:e7 19. L:f5 Le1+ 20. Of1 Le5 jne. paremusega mustale.) **17. . . . f6—f5 18. g2—g4** (Kui 18. Lh7+ Kf7 19. Vh6 Vg8 20. Ve1, siis Bogoljubov'i järgi 20. . . . Kf8 21. V1e6 O:e6 22. d:e6 Le8! 23. Vh5 g6 paremusega mustale. Sama tulemuse toob ka variant 18. Lh7+ Kf7 19. Oe2 Rg6 20. Oh5 Lg5 21. f4 Lh6 jne.) **18. . . . Re7—g6 19. Vh4—h3 Rg6—f4 20. Lh5—h7+ Kg8—f7** ja must võidab (kiripartii Arldt-Bernhold, 1937).

III: 17. g2—g4! Vf8—e8 (Pärast 17. . . . f5 järgneks nüüd 18. g5! jne.) **18. Oc4—d3! Kg8—f8 19. Lh5—h8+ Re7—g8 20. Od3—h7 Kf8—f7** ja valge forsseerib viigi jätkuga **21. Oh7—g6+! Kf7—f8 22. Og6—h7** jne. (Zek'i analüüs).

Tekkinud seisus, mille toome diagrammil 84, on valgel võimalik

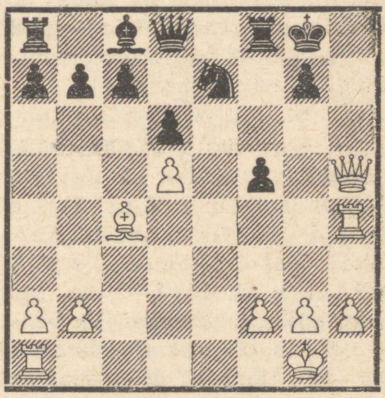


Diagramm 84.

valida väga mitmesuguste rünnakuvõimaluste vahel, kuid ühegagi neist ei suuda ta tuua partiisse

otsustavat pööret enda kasuks. Vaatleme allpool senini maleteoreetikute poolt uuritud võimalusi, mida valge diagrammseisus võib kasutada:

I: 17. Oc4—e2? Vf8—e8! (Pärast 17. ... Rg6 18. Lh7+ Kf7 19. Vh6 Rf4 annab 20. Oh5+ R:h5 21. Lg6+ valgele viigi.) **18. Va1—e1** (Viiki ei anna ei 18. Lh8+ Kf7 19. Oh5+ Rg6 ega ka 18. Lh7+ Kf8 19. Vh6 Rg8! 20. Vg6 Le7 jne.) **18. ... Kg8—f8** (Zek näitab oma analüüsis, et siin on ka 18. ... Od7 19. Lh8+ Kf7 20. Oh5+ Rg6. 21. O:g6+ K:g6 22. Lh7+ Kf7! 23. Lh5+ Kf6 jne. mustale võiduks küllaldane jätk.) **19. Oe2—b5 c7—c6** (Zek väidab, et siin võidab ka 19. ... Od7 20. Ve6 Rg8! 21. L:f5+ Lf6 jne.) **20. Ve1—e6** (Parem on 20. d:c6 b:c6 21. O:c6 jne.) **20. ... Oc8:e6!** (Mitte aga 20. ... R:d5? 21. L:e8+! ja võidab, kuna 20. ... c:b5 21. Vf6+ g:f6 22. Lh6+ jne. annab viigi.) **21. d5:e6 Re7—g6 22. Lh5:g6 Ld8—f6** võiduseisuga mustale (Feilitzsch'i analüüs).

II: 17. g2—g3? Oc8—d7 (Mustal on siin veel teisi häid käike, näiteks: 17. ... Ve8 18. Ve1 Rg6! 19. Ve6 O:e6 20. d:e6 d5! 21. L:g6 Lf6 jne., või 17. ... Le8 18. Lh7+ Kf7 19. Ve1 Od7 20. Oe2 Rg6 21. Oh5 L:e1+ 22. Kg2 Le7! jne., kuid teksti käik on lihtsaim.) **18. Va1—e1 Vf8—f6 19. Ve1:e7 Ld8:e7 20. Lh5—h8+ Kg8—f7 21. Lh8:a8 Le7—e1+ 22. Kg1—g2 f5—f4!** võiduseisuga mustale.

III: 17. Va1—e1 Re7—g6! (Kui must mängib siin 17. ... Ve8 või 17. ... Od7, siis otsustab 18. Ve6!, ja ka 17. ... Le8 18. Lh7+ Kf7 19. Vh6 Vh8 20. L:h8 g:h6 21. Lh7+ Kf8 22. Ob5! annab valgele võidušansse.) **18. Vh4—h3** (Või 18. Lh7+ Kf7 19. Vh6 Lg5 20. V:g6 L:g6 21. Ve7+ Kf6 22. Lh4+ Lg5 ja võidab.) **18. ... Vf8—f6!** (Teised jätkud on siin mustale ebasoodsad, näiteks: 18. ... Rf4 19. Lh7+ Kf7 20. Vhe3!, ähvardades 21. Ve7+ jne., või 18. ... Lf6 19. Ve6! O:e6 20. d:e6 Vfd8 21. Lh7+ Kf8 22. Vg3 Re7 23. Lh8+ Rg8 24. V:g7! jne., või lõpuks 18. ... f4 19. Ve6! jne., kõigil juhtumeil paremusega valgele.) **19. Lh5—h7+ Kg8—f7 20. Ve1—e6 Rg6—f8** (Kiripartiis Keres-Sachsemaier, 1934, mängis must siin 20. ... c6 21. Vhe3 Od7? 22. V:f6+ K:f6 23. Vg3 Oe8 24. Lh5 ja valge saavutas võiduseisu. Must võis selles variandis mängida paremini 21. ... c:d5 22. Ve8 L:e8 23. V:e8 K:e8 24. L:g7 Ve6 25. Ob5+ Kd8 jne., kuid ka sel juhul saavutaks valge pärast 26. h4! jne. küllaldast vastumängu. Viigilise seisu annab variant 20. ... O:e6 21. d:e6+ V:e6 22. O:e6+ K:e6 23. L:g6+ Lf6 24. Ve3+ ühes 25. L:f6 jne.) **21. Lh7—h5+ g7—g6 22. Lh5—h8 Oc8:e6 23. d5:e6+ Vf6:e6 24. Oc4:e6+ Kf7:e6 25. Lh8—g7 f5—f4** ja valge rünnak on jooksnud kuivale ning must võidab.

IV: 17. Lh5—h7+ Kg8—f7 18. Vh4—h6! Vf8—g8 (Pärast 18. ... Ve8 või 18. ... Od7 on 19. Oe2 väga tugev, sest nüüd järgneks sellele käigule lihtsalt 19. ... Kf8 20. Oh5 g6 21. Ve1 Od7 jne.) **19. Va1—e1** järgmiste võimalustega:

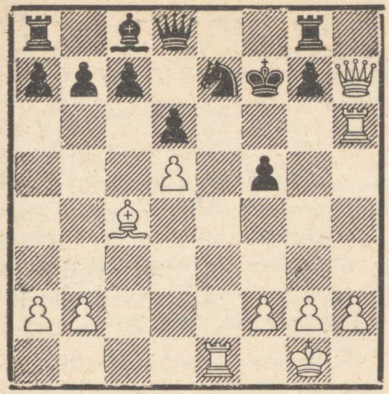


Diagramm 85.

a) 19. ... Oc8—d7? 20. Ve1—e6! Od7:e6 21. d5:e6+ Kf7—e8 (Või 21. ... Kf8 22. Vf6+ Ke8 23. Lh5+ g6 24. Lh7 jne.) **22. Vh6—g6!** (Pärast 22. Vf6 järgneks nüüd 22. ... c6! 23. Lh5+ g6 24. Lh7 La5! jne.) **22. ... c7—c6 23. Vg6:g7 Vg8:g7 24. Lh7:g7** ja võidab (Zek'i analüüs).

b) 19. ... Ld8—f8 20. Oc4—b5 (Nõrgem on 20. Oe2 Ke8 21. Ob5+, sest must ei vasta mitte 21. ... Od7 22. Vhe6! jne., vaid 21. ... Kd8! 22. Vf6 g:f6 23. V:e7 c6! 24. d:c6 b:c6! 25. O:c6 L:e7 26. L:g8+ Kc7 ja võidab matiähvarduse tõttu väljal e1.) **20. ... Vg8—h8** (Mitteküllaldased kaitsed on 20. ... c6 21. d:c6 Vh8 22. Oc4+ d5 23. O:d5+ R:d5 24. Lg6+ Kg8 25. V:h8+ ühes 26. Ve8, ja 20. ... a6 21. Vee6! a:b5 22. Vhf6+ Ke8 23. V:f8+ V:f8 24. Ve1! jne. paremusega valgele.) **21. Lh7:h8 g7:h6 22. Lh8—h7+ Kf7—f6 23. Ve1:e7! Lf8:e7 24. Lh7:h6+** ja valge viigistab kestva tulega.

c) 19. ... Kf7—f8 (Bogoljubov'i võidukatse, mis aga samuti annab ainult võrdsuse.) **20. Vh6—h3! Oc8—d7** (Pärast 20. ... f4 21. Vh4 Rf5 22. V:f4 Lg5 võidab Zek'i järgi 23. Ve8+ K:e8 24. L:g8+ Kd7 25. Lf7+ Re7 26. Ve4 jne.) **21. Vh3—e3 Re7—c8 22. Oc4—d3! g7—g6** (Sozin toob veel teise variandi: 22. ... Rb6 23. O:f5 R:d5 24. O:d7! L:d7 25. Vf3+ ja võidab, millele Zek lisandab kolmanda: 22. ... Lf6 23. O:f5! L:f5 24. Ve8+ O:e8 25. L:f5+ Of7 26. Lg5! g6 27. Ve3 ja võidab.) **23. h2—h4! Vg8—g7 24. Lh7—h8+ Vg7—g8** ja valge viigistab käikude kordamisega: **25. Lh8—h7 Vg8—g7 26. Lh7—h8+** jne.

Lõppseisus katsetas Sozin võiduvarianti 25. Lh6+ Kf7 26. Ve6 O:e6? 27. d:e6+ Ke8 28. Lh7 Vf8 29. L:g6+ Ke7 30. h5 jne., aga must mängib tugevamini 26. ... Ld8—f8! ja saavutab seega paremuse.

V: 17. Vh4—h3 (Keres) **17. ... f5—f4! 18. g2—g4** (Valge võib ka otsekohe viigistada: 18. Lh7+ Kf7 19. Lh5+! Kg8! jne., kuid mitte katsetada 19. Vf3 Vh8! 20. V:f4+ Of5 21. V:f5+ R:f5 22. L:f5+ Lf6 jne. paremusega mustale. Halb on ka 18. Od3 vastuse 18. ... Of5 tõttu.) **18. ... f4:g3! 19. Lh5—h7+ Kg8—f7 20. Lh7—h5+** (Ei lähe 20. V:g3 Rf5 21. Oe2, sest must ei vasta mitte 21. ... R:g3 22. f:g3 jne., vaid 21. ... Lf6 22. Oh5+ Ke7 ja põgeneb kuningaga d8. Must peab nüüd minema kuningaga uuesti g8, sest nii 20. ... Rg6 21. V:g3 Lf6 22. Od3 kui ka 20. ...

g6 21. Lh7+ Ke8 22. V:g3 annaks valgele otsustava rünnaku.) **20. ... Kf7—g8 21. Lh5—h7+ Kg8—f7** ja viik kestva tulega (Keres).

Kui must aga pärast 17. Vh3 mängib mitte 17. ... f4!, vaid kas 17. ... Od7, 17. ... Ve8 või 17. ... Le8, siis kaotab ta partii, nagu näitab alljärgnev analüüs:

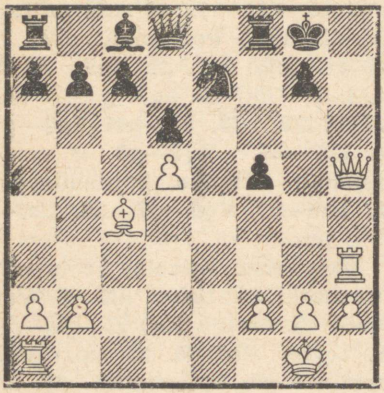


Diagramm 86.

a) 17. ... Oc8—d7 18. Va1—e1 Vf8—f6 19. Lh5—h7+ Kg8—f7 (Pärast 19. ... Kf8 võidab 20. Vg3 g6 21. h4 f4 22. Vg5 Of5 23. h5 Rg8 24. h:g6 jne.) **20. Vh3—g3 Re7—g6 21. Ve1—e6! Od7:e6 22. d5:e6+ Kf7—f8 23. e6—e7+!** ja võidab (kiripartii Keres-Kunerth, 1936).

b) 17. ... Vf8—e8 18. Lh5—h7+ Kg8—f7 (Või 18. ... Kf8 19. Vg3 g6 20. Ve1! Rg8 21. V:g6! jne.) **19. Oc4—e2! Ve8—g8 20. Va1—e1 Kf7—f8 21. Oe2—h5 Oc8—d7** (Kui 21. ... R:d5, siis 22. Lg6, kui aga 21. ... f4, siis 22. Vh4 jne.) **22. Vh3—e3 c7—c6 23. g2—g4!** otsustava paremusega valgele, näiteks: 23. ... f:g4 24. Ve6 O:e6 25. V:e6 g6 26. Vf6+ Ke8 27. O:g4 Vf8 28. V:f8 ühes 29. Oe6 jne.

c) 17. ... Ld8—e8 18. Lh5—h7+ Kg8—f7 19. Oc4—e2 Kf7—f6 20. Lh7—h4+ Kf6—f7 21. Oe2—h5+ g7—g6 22. Va1—e1 g6:h5 23. Lh4:h5+ Re7—g6 24. Ve1:e8 Vf8:e8 25. f2—f4 Ve8—g8 26. Vh3—c3 ja võidab.

Ülaltoodud analüüsidega lõpetame ka itaalia avangu Möller'i rünnaku uurimise, juhtides ühtlasi maletajate tähelepanu sellele, et nimetatud positsioon on viimasel ajal jäänud üpris ebamodernseks. Seda on ka lihtne taibata, sest, nagu ülal nägime, võib must juba enne diagrammseisu 84 saabumist mitmel korral mängida teisiti ja saavutada palju kergema vaevaga võrdsust kui Möller'i rünnaku peavariantides. Ülaltoodud analüüsid olid toodud selleks, et tutvustada maletajaid teooria viimaste hinnangutega ja nende põhjendustega mitmete valge rünnakuvõimaluste kohta diagrammseisust 84 alates.

d) Evans'i gambiit.

Pärast itaalia avangu avakäike

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Of1—c4**	**Of8—c5**

võib valge edasilükke d2—d4 forsseerimiseks tuua huvitava etturikahingu

4. b2—b4 . . . . .

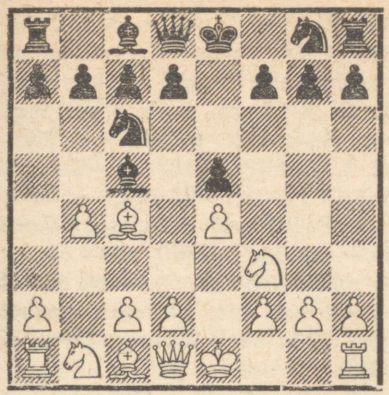


Diagramm 87.

Selle kahinguvõimaluse leiutas umbes üks sajand tagasi inglise kapten Evans, kelle nime järgi kutsutakse kogu avangut. Muidugi on etturikahingu ideeks tempo võitmine itaalia avangust tuntud edasilükete c2—c3 ja d2—d4 teostamiseks, kusjuures kahitud etturi eest saavutab valge teatud ruumilise ja arenguparemuse. See avang oli eriti moes möödunud sajandil, olles tol ajal umbes niisama populaarne nagu lipugambiit tänapäeval. See andis valgele väga häid tulemusi, sest kaitsetehnika seisis tollal praegusega võrreldes väga madalal tasemel. Viimasel ajal on aga mustale leitud uusi kaitsesüsteeme, mis võtavad sellelt gambiidilt endise teravuse, mispärast Evans'i gambiit on järk-järgult üha enam moodsate turniiride praktikast kadunud. Sellest ei tule muidugi veel järeldada, nagu oleks Evans'i gambiit ümber lükatud; see on mängitav nagu iga teinegi avang, kuid annab mustale õige kaitse korral mugava võrdsuse.

4. . . . . Oc5:b4 (või I)

Must võib selle etturi ka löömata jätta ja mängida **4. ... Oc5—b6,** mis annab vastuvõtmatu Evans'i gambiidi; vaatleme seda võimalust **I** all. Must võib siin lüüa muidugi ka 4. ... R:b4, mis pärast 5. c3 Rc6 annab sama seisu nagu 4. ... O:b4 5. c3 Oc5. Pärast 4. ... R:b4 ei või valge aga mängida 5. R:e5 vastuse 5. ... Lf6 6. 0—0 L:e5 7. c3 Rc6 8. d4 R:d4! jne. tõttu.

5. c2—c3 . . . . .

Tartakover soovitab siin 5. 0—0 d7—d6 6. d2—d4, et pärast 6. ... e5:d4 jätkata 7. e2—e3! jne., pärast 6. ... Oc8—d7 aga 7. Oc1—b2 jne. Must mängib pärast 5. 0—0 aga paremini 5. ... Rg8—f6!, ja kui nüüd Tartakover'i järgi 6. d2—d4 e5:d4 7. c2—c3, siis 7. ... d4:c3 8. e4—e5 d7—d5! paremusega mustale (Pinkus-Marshall, New York, 1926).

5. . . . . Ob4—c5 (või A)

Parem on siin **5. ... Ob4—a5!,** mida vaatleme **A** juures. Teksti käik oli möödunud sajandi keskpaiku moes, aga hiljem leiti, et oda seisu puhul a5 on mustal valida paremate kaitsevõimaluste vahel. Teised käigud ei tule siin tõsiselt arvesse, näiteks: 5. ... f5? 6. c:b4 f:e4 7. b5 Ra5 ja nüüd annab nii 8. O:g8 kui ka 8. R:e5 valgele selge paremuse; või 5. ... Oe7 6. d4 Ra5 ja nüüd mitte 7. R:e5 R:c4 8. R:c4 d5 umbes

võrdse mänguga, vaid lihtsalt 7. Od3 rünnakuvõimalustega kahitud etturi eest.

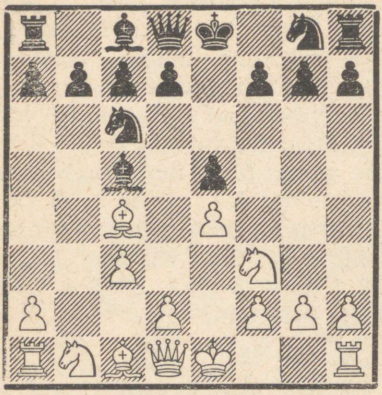


Diagramm 88.

6. d2—d4 . . . . .

Nõrgem on 6. 0—0, millele must ei vasta mitte 6. . . . Rg8—f6 7. d2—d4 e5:d4 8. c3:d4 ühes 9. e4—e5 paremusega valgele, vaid 6. . . . d7—d6! 7. d2—d4 Oc5—b6, üle minnes Lasker'i poolt mustale soovitatud kaitsesüsteemile, mida vaatleme lähemalt hiljem. Käik 6. d2—d4! sunnib musta vahetama d4.

6. . . . . e5 : d4

7. 0—0 . . . . .

Võimalik on siin ka 7. c3:d4 Oc5—b4+ 8. Oc1—d2 või 8. Ke1—f1 ja valge saavutab kahitud etturi eest tugeva rünnaku. See jätk näitab uuesti, et musta poolt valitud käik 5. . . . Oc5 pole täisväärtuslik.

7. . . . . d7—d6

Ka teised käigud pole siin mustale paremad, näiteks: **7. . . . d4—d3** (Või 7. . . . d:c3 8. O:f7+ K:f7 9. Ld5+ ühes 10. L:c5 ja L:c3 paremusega valgele, kusjuures ka 8. R:c3 või 8. Lb3 on tugevad käigud.) **8. Rf3—g5 Rg8—h6 9. Rg5:f7 Rh6:f7 10. Oc4:f7+ Ke8:f7 11. Ld1—h5+ g7—g6 12. Lh5:c5 d7—d6 13. Lc5—d5+ Oc8—e6 14. Ld5:d3 Vh8—e8 15. f2—f4 Kf7—g8 16. Oc1—b2 d6—d5 17. c3—c4!** jne. paremusega valgele (Dührssen-Kramer, Ebensee, 1930).

8. c3 : d4 Oc5—b6

Seega oleme saavutanud nn. „normaalseisu" vastuvõetud Evans'i gambiidist, mis möödunud sajandil esines selles avangus peaaegu igas partiis. Valgel tuleb nüüd rünnaku jätkamiseks arvesse peamiselt kaks põhiliselt erinevat süsteemi, nimelt kas tsentri sulgemine (9. d4—d5) lootusega kasutada pikka diagonaali a1—h8, või vigurite rünnak tsentri liikuvaks jätmisega (9. Rb1—c3). Neist süsteemidest esimest eelistas Anderssen, teist aga Morphy ja hiljem Tšigorin. Näib, et käik 9. Rb1—c3 on siiski elastsem ja annab valgele paremaid võimalusi kui šablooniline 9. d4—d5.

9. d4—d5 (või a) . . . . .

Võimalust **9. Rb1—c3** vaatleme a juures. Valge võib siin veel mängida **9. Oc1—b2,** millele must vastab lihtsaimini **9. . . . Rg8—e7** (Halvem on 9. . . . Og4 10. d5 Re5 11. Ob5+ Kf8 12. Rbd2 jne., samuti ka 9. . . . Rf6 10. d5, või 9. . . . f6? 10. e5 jne.) **10. Rf3—g5** (Parem on 10. d5 Ra5, mis viib

peavarianti pärast musta 10. käiku.) **10. ... d6—d5 11. e4:d5 Rc6—a5 12. d5—d6 Ra5:c4 13. d6:e7 Ld8—d5 14. Rb1—c3 Ld5:g5!** (Tartakover vaatleb raamatus „Die hypermoderne Schachpartie" ainult võimalust 14. ... R:b2 15. R:d5 R:d1 16. Vf:d1 c6 17. R:b6 a:b6 18. d5! jne., pidades löömist 14. ... L:g5 kasulikuks valgele.) **15. Ld1—a4+ c7—c6 16. La4:c4 Oc8—h3** ja must võidab kvaliteedi suurema ohuta.

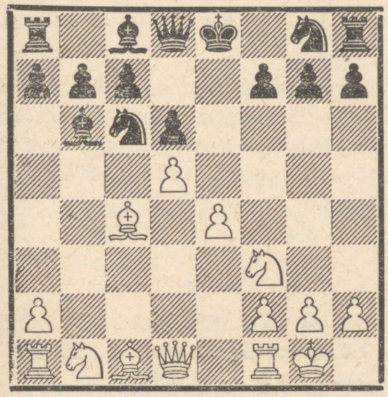


Diagramm 89.

9. . . . . Rc6—a5!

Parim vastus mustale. Teine võimalus **9. . . . Rc6—e7** (Või 9. ... Re5? 10. R:e5 d:e5 11. Oa3 jne., või ka 9. ... Lf6? 10. d:c6 L:a1 11. Lb3 Lf6 12. e5 d:e5 13. Ve1 b:c6 14. Og5 jne., mõlemal juhul paremusega valgele.) **10. e4—e5!** on valgele kasulik igas variandis, näiteks:

a) 10. ... Rg6 11. e6! f:e6 12. d:e6 R8e7 13. Rg5 0—0 14. Rc3 jne.

b) 10. ... Og4 11. La4+ Od7 12. Lb3 Rg6 13. Rc3 R:e5 14. R:e5 d:e5 15. d6 c:d6 16. O:f7+ jne.

c) 10. ... Rh6 11. Rc3 0—0 12. O:h6 g:h6 13. Re4 d:e5 14. R:e5! jne.

10. Oc1—b2 . . . . .

Siin pole 10. e4—e5 enam nii tugev. Must võib jätkata näiteks 10. ... R:c4 11. La4+ Od7 12. L:c4 Re7 13. e6 f:e6 14. d:e6 Oc6 15. Rg5 0—0 16. Le2 Rg6 17. Lh5 h6 jne. parema seisuga.

10. . . . . Rg8—e7

Küllaldane võrdsuseks on **10. ... Rg8—f6** 11. Oc4—d3 0—0 12. Rb1—c3 c7—c6 13. Rc3—e2 Oc8—g4 14. Ld1—d2 Va8—c8 15. Ld2—g5 Og4:f3 ühes c6:d5 jne. (Gottschall'i analüüs), kuna seevastu jätk **10. ... f7—f6** 11. Oc4—d3 Rg8—e7 12. Rb1—c3 c7—c5 (Või 12. ... 0—0 13. Re2 ühes Rd4 või Rf4 paremusega.) 13. e4—e5! d6:e5 14. Rf3:e5 jne. annab paremuse valgele. Teksti käik on tugevaim.

11. Oc4—d3 . . . . .

Mitte aga 11. Ob2:g7? Vh8—g8 12. Og7—f6 Ra5:c4 13. Ld1—a4+ Ld8—d7 14. La4:c4 Vg8:g2+! ja must saavutab ülekaalu, näiteks: 15. Kh1 Lh3 16. Rbd2 Og4 17. Lb3 0—0—0 jne. (Anderssen).

11. . . . . 0—0

12. Rb1—c3 Re7—g6

Zuckertort näitas, et 12. ... c7—c5 13. e4—e5! annab valgele paremuse, näiteks: 13. ... d6:e5 (Või 13. ... Rg6 14. e:d6 L:d6 15. Rg5 Lf4 16. Lh5 h6 17. R:f7 jne.) 14. Rf3:e5 Re7—g6 15. Ld1—h5 Ld8—d6 16. Va1—e1 Ob6—c7 17.

Rc3—e4! jne. otsustava rünnakuga valgele.

13. Rc3—e2 c7—c5

Punkti e6 nõrgestamine käiguga 17. ... f6 oleks mustale saatuslik: 18. Rfd4 Vf7 19. Kh1 c5 20. Re6 Le8 21. f4 jne. (Zuckertort-Schulten).

14. Ld1—d2 f7—f6

Hea käik, millega must kindlustab välja e5 ja ühtlasi väldib kõik võimalikud kahingud pärast Rg3 ja O:g7. Valgel on nüüd väga raske oma rünnakut jätkata, kuna must seevastu ähvardab realiseerida oma etturite ülekaalu liputiival. Neil põhjusil võib

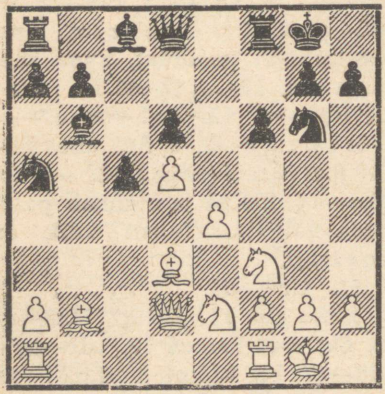


Diagramm 90.

diagrammseisu hinnata mustale soodsamaks, kusjuures võimalikuks jätkuks võiks kujuneda:

I: 15. Va1—c1 Rg6—e5 16. Kg1—h1 Re5:d3 17. Ld2:d3 Ld8—e8 18. Rf3—h4 Ob6—d8 19. Rh4—f5 Oc8:f5 20. e4:f5 b7—b5 paremusega mustale.

II: 15. Kg1—h1 Ob6—c7 16. Va1—c1 Va8—b8 17. Re2—g3 b7—b5 18. Rg3—f5 c5—c4 19. Od3—e2 (Halb on ka 19. Ob1 b4 20. Od4 Oa6! 21. Vg1 c3 jne.) **19. ... Vf8—e8!** (Partiis Heinrichsen-Ašarin, Riia, 1893, mängis must siin 19. ... b4 20. O:c4 R:c4 21. V:c4 Oa6 22. V:c7 L:c7 23. Vc1 Ld7 24. R3d4 Re5 25. Re6 Rc4 26. Lf4 Vfc8 27. O:f6! ja valge saavutas paremuse. Musta ei päästa siin ka ei 24. ... Re7 25. R:g7! K:g7 26. Vc7!, ega 24. ... Vfc8 25. Re6 V:c1+ 26. L:c1 Vc8 27. Lh6! jne.) **20. Ld2—c2 Rg6—f4** ja mustal on veidi parem seis (Sokolski analüüs).

Neist näidetest selgub, et jätk 9. d4—d5 tsentri kinnistamisega pole valgele hea, pealegi kus 9. Rb1—c3! annab talle lootusrikka mängu.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4 O:b4 5. c3 Oc5 6. d4 e:d4 7. 0—0 d6 8. c:d4 Ob6.)

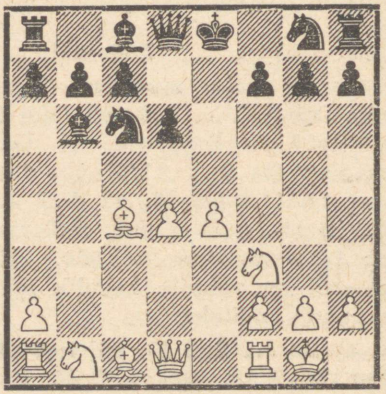


Diagramm 91.

9. Rb1—c3! . . . . .

See käik on kindlasti elastsem kui Anderssen'i 9. d5 ja annab valgele paremaid võimalusi oma rünnaku edasiarendamiseks.

9. . . . . Rc6—a5

Varem mängiti siin sageli ka **9. ... Oc8—g4,** kavatsusega pärast 10. La4 taganeda 10. ... Od7, aga valge vastab sellele **10. Oc4—b5!** ja saavutab paremaid võimalusi, näiteks: **10. ... Og4—d7** (Või 10. ... O:f3 11. g:f3 ja nüüd annab nii 11. ... Kf8 12. Oe3 Rce7 13. Kh1, kui ka 11. ... Lf6 12. Oe3 0—0—0 13. Rd5 jne. valgele parema mängu.) **11. e4—e5! Rg8—e7** (Pärast 11. ... d:e5 on 12. d5 Rb8 13. R:e5 O:b5 14. R:b5 Oc5 15. Ve1 jne. valgele paremuslik jätk.) **12. Oc1—g5 d6:e5** (12. ... h6 13. e6! jne.) **13. Rc3—d5 Ld8—c8 14. Og5:e7 Rc6:e7 15. Rd5:e7 Ke8:e7 16. Vf1—e1** ja valgel on parem mäng.

10. Oc1—g5 . . . . .

Siin tuleb arvesse ka taganemine 10. Od3, näiteks 10. ... Rge7 11. Rd5 0—0 12. R:b6 a:b6 13. d5 Rg6 14. Lc2 c5 15. Vab1 Og4 16. Oe2 Ve8 ja nüüd andis 17. h3 valgele hea mängu (Bird-Tšigorin, London, 1899).

10. . . . . f7—f6

Jätk **10. ... Rg8—e7** on mustale kardetavam juba kahinguvõimaluse **11. Oc4:f7+ Ke8:f7 12. Rc3—d5** tõttu, näiteks: **12. ... Ra5—c6** (Pärast 12. ... Ve8 saavutab valge vähemalt kestva tule: 13. O:e7 V:e7 14. Rg5+ Kg8 15. Lh5 h6 16. Lg6 jne.) **13. Og5:e7 Rc6:e7 14. Rf3—g5+ Ki7—g6** (Või 14. ... Ke8 15. Lh5+ Rg6 16. R:h7 jne.) **15. Rd5—f4+! Kg6—f6 16. e4—e5+ d6:e5 17. d4:e5+ Kf6:g5 18. Ld1—h5+ Kg5:f4 19. g2—g3+ Kf4—e4 20. Vf1—e1+ Ke4—d4** ja nüüd võitis **21. Va1—c1!** kerge vaevaga (Tšigorin-Gunsberg, matš 1890).

11. Og5—f4 . . . . .

Maróczy soovitab siin **11. Og5—e3 Rg8—e7** (Pärast 11. ... R:c4 12. La4+ jne. jätkub rünnak umbes samuti nagu allpool, variandis 11. Of4.) **12. h2—h3 Oc8—d7 13. Oc4—b3 Ra5:b3 14. Ld1:b3 Ld8—c8 15. a2—a4 Od7—e6 16. Lb3—a3 a7—a5 17. Vf1—c1 0—0 18. Rc3—b5** jne. paremusega valgele.

11. . . . . Ra5 : c4

Must võib siin mängida ka **11. ... Rg8—e7 12. h2—h3! c7—c6** (Või 12. ... R:c4 13. La4+ c6 14. L:c4 d5 15. e:d5 R:d5 16. Vfe1+ Kf7 17. Re4 paremusega valgele.) **13. Oc4—b3 Re7—g6 14. Of4—g3 Ld8—e7 15. Vf1—e1 Ra5:b3 16. Ld1:b3 Oc8—e6** ja valge võis saavutada jätkuga **17. Rd5!** Ld8 18. La3 0—0 19. Re3 paremuse (Ašarin-Tšigorin, matš 1892).

12. Ld1—a4+ Ld8—d7

Parem pole mustale ka 12. ... Ke8—f7 13. La4:c4+ Oc8—e6 14. d4—d5 Oe6—d7 15. Rc3—e2 Ld8—e8 16. a2—a4 Rg8—e7 17. Of4—e3 ja valgel on parem mäng (Tšigorin-Pollok, New York, 1899).

13. La4 : c4 Ld7—f7

14. Rc3—d5 . . . . .

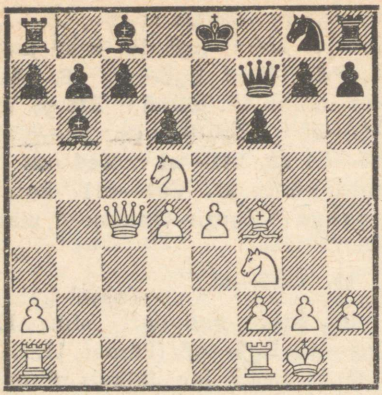


Diagramm 92.

Valge seisab nüüd vähemetturile vaatamata paremini, olles mustast arengus tublisti ees, omades tugeva etturtsentri ja häid rünnakuvõimalusi liputiival. Diagrammseisu jätkude kohta nüüd paar näidet:

I: 14. ... g7—g5 15. Of4—g3 Oc8—e6 (Veidi parem mustale on veel 15. ... h5 16. R:b6 a:b6 17. L:f7+ K:f7 18. Vfc1 c6 19. O:d6 jne. samuti paremusega valgele.) **16. Lc4—a4+ Oe6—d7** (Või 16. ... Ld7 17. R:b6 c:b6 18. L:d7+ K:d7 19. d5 Of7 20. Rd4 jne. paremusega.) **17. La4—a3 Va8—c8 18. Vf1—e1** ja valgel on parem mäng (Tšigorin-Steinitz, London, 1883).

II: 14. ... Oc8—e6 15. Lc4—a4+ Oe6—d7 16. La4—c2! (Ka siin on 16. La3 loomulikult hea jätk, aga teksti käik on veelgi tugevam.) **16. ... Va8—c8 17. a2—a4 Ob6—a5 18. Vf1—b1** paremusega valgele (Tšigorin-Dorrer, 1884).

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4 O:b4 5. c3.)

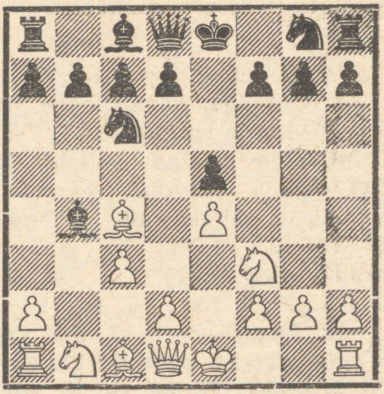


Diagramm 93.

5. . . . . Ob4—a5

See käik jätab mustale suurema vabaduse kaitsevõimaluste valikul, sest pärast 6. d2—d4 pole ta sunnitud lööma d4.

6. 0—0 (või 1) . . . . .

Tugevam on otsene **6. d2—d4**, mida vaatleme **1** juures.

6. . . . . d7—d6

Teine siin mustale arvesse tulev jätk on **6. ... Rg8—f6** (Pärast 6. ... Lf6 7. d4 Rge7 8. Og5 Ld6 9. d5 Rd8 10. La4 Ob6 11. Ra3 jne. saavutab valge selge paremuse, nagu matšpartiis Tšigorin-Steinitz, 1889.), millele võiks järgneda: **7. d2—d4 0—0!** (Nõrk on 7. ... e:d4 vastuse 8. Oa3! d6 9. e5 tõttu, mitte aga 8. e5 d5! ja must saavutab hea mängu.) **8. d4:e5** (Ainult võrdsuse annab siin või ka eelmisel käigul lõõmine 8. R:e5, näiteks: 8. ... **R:e4**

9. Oa3 d6 10. R:c6 b:c6 11. La4 O:c3 jne.) **8. ... Rf6:e4 9. Oc4—d5** (Midagi ei anna valgele katse 9. Oa3 d6 10. Lc2 Rc5 jne.) **9. ... Re4—c5** (Täiesti vigane on 9. ... R:c3 10. R:c3 O:c3 vastuse 11. Rg5! tõttu, kuna seevastu 9. ... O:c3 10. O:e4 O:a1 11. O:h7+ K:h7 12. Rg5+ Kg6 13. Ld3+ f5 14. e:f6+ K:f6 15. Rh7+ Kf7! 16. Rg5+ jne. annab Tšigorin'i analüüsi põhjal viigi kestva tulega.) **10. Rf3—g5** ja nüüd võib must valida järgmisi kaitseid:

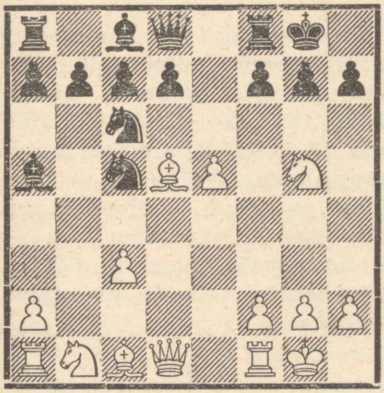


Diagramm 94.

I: 10. ... Rc5—e6 11. Ld1—h5 Re6:g5 12. Oc1:g5 Ld8—e8 13. Og5—f6 Rc6—e7 14. Rb1—d2 paremusega valgele.

II: 10. ... Rc6:e5! 11. f2—f4 c7—c6! 12. f4:e5 c6:d5 13. Ld1:d5 (Rünnak 13. Lh5 h6 14. R:f7 Le8 annab mustale samuti paremuse.) **13. ... Oa5—b6 14. Kg1—h1 Ld8—e7 15. Rb1—a3 h7—h6 16. Rg5—f3 Le7—e4** paremusega mustale.

III: 10. ... Ld8—e7 11. Ld1—c2 (Pärast 11. Lh5 h6 12. Rf3 d6 saavutab must Alapin'i analüüside järgi samuti parema seisu.) **11. ... g7—g6 12. f2—f4 Oa5—b6 13. Kg1—h1 d7—d6 14. f4—f5 Rc6:e5 15. Lc2—f2** (Midagi ei anna valgele 15. f:g6 h:g6 16. R:f7 Oe6, või 16. O:f7+ Kg7, ja ka pärast 15. f6 Ld8 16. Ld2 Rg4! saavutab must lõpuks paremuse.) **15. ... Le7—f6 16. Lf2—h4 h7—h5 17. Rb1—d2 Oc8:f5 18. Rd2—e4 Rc5:e4 19. Od5:e4 Re5—g4 20. Oe4:f5 Rg4—e3 21. Oc1:e3 Ob6:e3** paremusega mustale (Alapin'i analüüs).

7. d2—d4 Oa5—b6!

Parim vastus mustale, millega ta kindlustab endale parema mängu. Jätku 7. ... e:d4 8. c:d4 Ob6 kõrval, mis viib eelmisest mänguviisist tuntud seisu, võib must siin valida veel järgmisi variante:

I: 7. ... Oc8—g4 8. Ld1—a4! (Nõrgem on 8. Lb3 O:f3!, või 8. Ob5 e:d4 9. c:d4 Od7 jne.) **8. ... Og4:f3** (Nüüd oleks aga 8. ... e:d4 9. c:d4 Od7 nõrk vastuse 10. d5 tõttu.) **9. g2:f3 e5:d4 10. c3:d4 a7—a6 11. Oc4—d5 Rg8—e7 12. Od5:c6 Re7:c6 13. d4—d5 b7—b5 14. La4—a3 Rc6—d4 15. La3:a5 Ld8—f6 16. La5—a3** paremusega valgele (Tšigorin-Steinitz, matš 1891).

II: 7. ... Oc8—d7 8. Ld1—b3 (Parem on siin otsekohe 8. d:e5 d:e5 9. Rbd2! Lf6 10. Od5 Rge7 11. Lb3 0—0 12. Rc4 jne. terava, aga umbes võrdsete võimalustega seisuga.) **8. ... Ld8—e7 9.**

d4:e5 (Pärast 9. Oa3 järgneb 9. ... Rh6.) **9. ... d6:e5 10. Vf1—d1 0—0—0!** (Pärast 10. ... Vd8 annab Tšigorin'i jätk 11. Vd5! Ob6 12. Ob5 valgele võrdsuse.) **11. Rb1—d2** (Kui 11. O:f7, siis 11. ... Ob6 12. Od5 Rf6 paremate võimalustega mustale.) **11. ... Rg8—h6 12. Oc1—a3 Le7—f6 13. Oc4—d5** ja valgel on häid lootusi peatsele võrdsusele.

8. d4 : e5 . . . . .

Pärast 8. a4 e:d4 9. c:d4 Og4 saavutab must surve tõttu valge tsentrile hea mängu.

8. . . . . d6 : e5

9. Ld1—b3 . . . . .

Lasker'i kaitse 7. ... Ob6! idee seisab selles, et pärast 9. L:d8+ R:d8 10. R:e5 võidab valge küll etturi tagasi, aga on sunnitud vahetama lippe ja satub liputiiva etturite nõrkuse tõttu halvemasse lõppmängu, näiteks: 10. ... Oe6 11. Rbd2 Rge7 12. Oa3 f6! 13. Rd3 Rg6 14. Vab1 Kf7 15. Od5 Vhe8 16.c4 c6 jne. paremusega mustale (Tšigorin-Pillsbury, London, 1899). Täiesti vale on ka kahing 9. O:f7+ K:f7 10. R:e5+ Ke8 11. Lh5+ g6 12. R:g6 Rf6 jne.

Valge võib veel mängida 9. Rbd2, kuid ka siis saavutab must pärast 9. ... Lf6 10. Od5 Rge7 jne. parema mängu.

9. . . . . Ld8—f6

Mängitav on siin ka Alapin'i soovitus 9. ... Ld8—e7.

10. Oc1—g5 Lf6—g6
11. Oc4—d5 Rg8—e7
12. Og5 : e7 Ke8 : e7
13. Od5 : c6 Lg6 : c6
14. Rf3 : e5 Lc6—e6

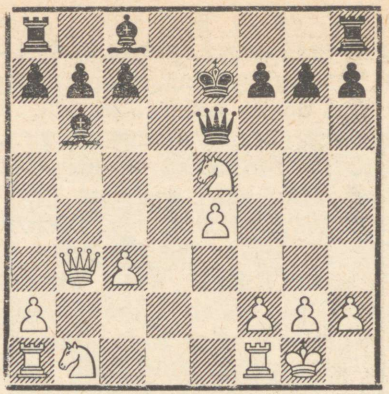


Diagramm 95.

Must seisab kaksikodade ja kompaktsema etturseisu tõttu veidi paremini ja omab näiteks pärast 15. La3+ Ld6! 16. L:d6+ c:d6 17. Rc4 Oe6 paremaid lootusi lõppmängus. Valge teeb seepärast paremini, loobudes liputiivahetusest ja mängides 15. Re5—c4, millega ta saavutab põhjendatud lootusi seisude tasakaalustamiseks.

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4 O:b4 5. c3 Oa5.)

(vt. diagrammi 96)

6. d2—d4! . . . . .

Ainult see kohene edasilüke tsentris õigustab kahingut 4. b2—b4 ja annab valgele kahitud etturi eest küllaldasi rünnakuvõimalusi. Seda käiku soovitas juba Staunton ja hiljem Anderssen, kuid alles viimaseil aastail leiutati siin valgele tugevaid rünnakujätke, mis edasilükkele 6.

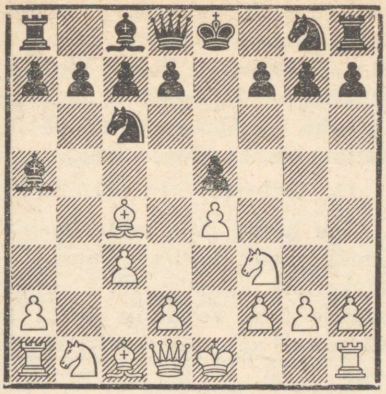


Diagramm 96.

d2—d4 annavad täieliku eluõiguse.

6. . . . . e5 : d4 (või 1a)

Teist siin võimalikku, Alapin'i poolt soovitatud, Lasker'i kaitsesüsteemiga sarnast jätku **6. . . . d7—d6** vaatleme **1 a** all. Huvitav on siin veel Leonhardt'i poolt soovitatud kaitse **6. . . . b7—b5,** kavatsusega pärast 7. Oc4:b5 jätkata 7. . . . Rc6:d4 8. Rf3:d4 e5:d4 9. Ld1:d4 Rg8—f6 jne. parema mänguga mustale. Otsekohe **6. . . . Rc6:d4** oleks vigane vastuse 7. Rf3:e5 Rd4—e6 8. Re5:f7! tõttu, näiteks: 8. . . . Lf6 9. O:e6! ühes 10. R:h8 jne. Pärast 6. . . . b7—b5 mängib valge aga Maróczy järgi tugevamini 7. Oc4—d5 e5:d4 8. Ld1—b3 Ld8—f6 9. e4—e5! ja saavutab terava seisu heade rünnakuvõimalustega, näiteks: 9. . . . Lg6 10. Rg5 Rh6 11. e6 jne.

Nõrk mustale on **6. . . . Oa5—b6** 7. d4:e5 h7—h6 (Tartakover peab siin ka käike 7. . . . d6 või 7. . . . Rge7 vastuvõetavaks.) 8. Ld1—d5 Ld8—e7 9. Oc1—a3 Le7—e6 10. Ld5—d3! Rc6:e5 11. Rf3:e5 Le6:e5 12. f2—f4 jne. paremusega valgele (Tartakover-Chajes, Karlsbad, 1923).

7. 0—0 d4 : c3

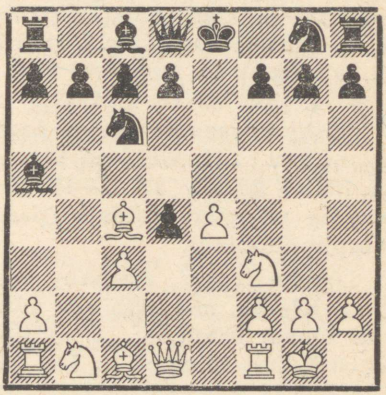


Diagramm 97.

See nn. kompromiteeritud Evans'i gambiit on mustale väga kardetav, sest valge saavutab nüüd väga tugeva rünnaku. Parim jätk mustale on **7. . . . Rg8—e7!,** et tõrjuda rünnakut 8. Rg5 vastusega 8. . . . d5! 9. e:d5 Re5 10. L:d4 f6! jne. Seejärel võiks järgneda **8. c3:d4 d7—d5 9. e4:d5 Re7:d5 10. Oc1—a3 Oc8—e6 11. Oc4—b5 Oa5—b4** jne. umbes võrdse mänguga, kuigi valge võib jätkata ka teisiti, näiteks 10. Lb3 jne.

Ebasoovitatav mustale on ka **7. . . . d4—d3** vastuse 8. Ld1—b3 Ld8—f6 9. e4—e5 Lf6—g6 10. Vf1—e1 Rg8—e7 11. Oc1—a3 jne. tõttu tugeva rünnakuga valgele.

Huvitavaid variante võib seevastu tekkida pärast **7. . . . d7—d6**

8. Ld1—b3 (Pärast 8. c:d4 Ob6, või ka 7. ... Ob6 8. c:d4 d6, saabub meile juba tuntud normaalseis.) **8. ... Ld8—f6** (Ka 8. ... Le7 9. c:d4 Ob6 10. Ob2! Ra5 11. Lc2 R:c4 12. L:c4 Og4 13. Rbd2 annab valgele parema seisu.) **9. e4—e5! d6:e5 10. Vf1—e1 Oa5—b6** (Ka pärast 10. ... Rh6 11. Og5 Lf5 12. La3! f6 13. O:h6 g:h6 14. Od5!, või 10. ... Od7 11. Og5 Lf5 12. L:b7 Vb8 13. V:e5+! jne. saavutab valge parema mängu.) **11. Oc1—g5 Lf6—f5 12. Rf3:e5 Rc6:e5 13. f2—f4** jne. parema mänguga valgele (partii Morphy-Kipping).

Lõpuks tuleb arvesse veel **7. ... b7—b5,** mis näib aga mustale olevat kahtlane: 8. Oc4:b5 d4:c3 9. Ob5:c6 d7:c6 10. Ld1—a4 Oa5—b6 11. La4:c6+ Oc8—d7 12. Lc6:c3 Ld8—f6 13. e4—e5 Lf6—g6 ja Fine peab seise võrdseks (Tartakover — P. Johner, Baden, 1914), aga pärast 14. e5—e6! seisab valge ilmsesti ülekaalukalt. Sama käik on ka näiteks pärast 13. ... Lc6 väga tugev.

8. Ld1—b3 Ld8—f6

Nõrgem on 8. ... Le7 9. R:c3 O:c3 10. L:c3 Rf6 11. Oa3 d6 12. e5! jne.

9. e4—e5 . . . . .

Katse 9. Og5 Lg6 10. R:c3 O:c3 11. L:c3 d6 12. Od5 Rge7 13. O:e7 R:e7 14. L:c7 R:d5 ühes 0—0 on soodus mustale (Janowski-Lasker, Manchester, 1901).

9. . . . . Lf6—g6

10. Rb1 : c3 Rg8—e7

Kui **10. ... Oa5:c3,** siis 11. Lb3: c3 Rg8—e7 ja nüüd annab nii 12. Rg5 0—0 13. Od3 kui ka 12. Ve1 0—0 13. Od3 valgele paremuse. Sama tulemus saabub ka pärast **10. ... b7—b5** 11. Rc3:b5 Va8—b8 12. Lb3—e3 Rg8—e7 13. Le3—e2! Lg6—h5 14. Oc1—a3 jne. (Koliš-Anderssen, London, 1861).

11. Oc1—a3! . . . . .

See tugev jätk, mida kasutati esmakordselt partiis L. Paulsen — Zuckertort, Leipzig, 1877, annab valgele igas variandis paremuse. Nõrgemad on võimalused **11. Rf3 —g5** 0—0 12. f2—f4 Oa5—b6+ 13. Kg1—h1 Rc6—d4 14. Lb3—d1 d7—d6 (Sokolski), või **11. Vf1—d1** 0—0 12. Oc1—a3 a7—a6 13. Oc4— d3 Lg6—e6 14. Rc3—d5 Vf8—e8 15. Rf3—g5 Le6:e5 16. Od3:h7+ Kg8—f8 17. f2—f4 (Porter), või lõpuks **11. Rc3—e2** b7—b5! 12. Oc4—d3! Lg6—e6 13. Lb3—b2 Re7—g6 14. Re2—f4 Rg6:f4 15. Oc1:f4 a7—a6! 16. Va1—c1 Oc8— b7 (Anderssen) ja must pääseb kõigis neis variantides võrdlemisi „terve nahaga", välja arvatud võib-olla ainult Porter'i analüüsis.

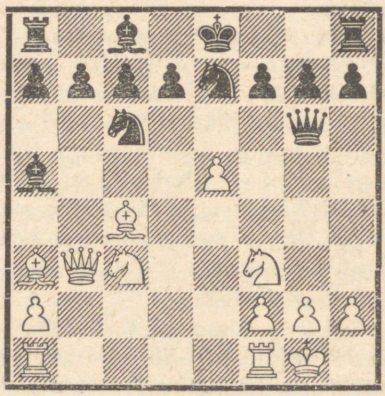


Diagramm 98.

Selles seisus on valgel küll kaks etturit vähem, aga seevastu niivõrd tugev rünnakuseis, et must ei suuda vältida sattumist halvemasse positsiooni. Toome mõningad näited mustale siin võimalikest jätkudest:

I: 11. ... 0—0 12. Va1—d1 Vf8—e8 13. Oc4—d3 Lg6—h5 14. Rc3—e4 Rc6:e5 15. Rf3:e5 Lh5:e5 16. Oa3—b2 võiduseisuga valgele (Lasker-Marshall).

II: 11. ... b7—b5 12. Rc3:b5 Va8—b8 13. Lb3—a4 (Hea jätk on ka 13. O:e7 K:e7! 14. La3+ või 14. Le3.) **13. ... a7—a6 14. Rb5—d6+! c7:d6 15. e5:d6 Re7—f5 16. Va1—e1+! Oa5:e1 17. Vf1:e1+ Ke8—f8** (Või 17. ... Kd8 18. Re5.) **18. La4:c6!** võiduseisuga valgele (Blackburne'i pimepartii Manchesteris 1875).

III: 11. ... Oa5:c3 12. Lb3:c3 0—0 (Pärast 12. ... b6 on 13. Vfe1 Ob7 14. Vac1 tugev jätk.) **13. Va1—d1! Vf8—e8 14. Vf1—e1 Va8—b8 15. Oc4—d3 f7—f5** (Sunnitud, sest pärast 15. ... Lh6 järgneb 17. Oc1 Lh5 18. Ve4 jne.) **16. e5:f6 Lg6:f6 17. Lc3—b3+ Kg8—h8** (Või 17. ... d5 18. L:d5+! jne.) **18. Oa3—b2** ja valgel on võiduseis (kiripartii Martin-Hart, 1908).

1 a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4 O:b4 5. c3 Oa5 6. d4.)

(vt. diagrammi 99)

6. . . . . d7—d6

Selle käiguga püüab must üle minna Lasker'i kaitsesse, mis tekib pärast käike 6. 0—0 d6 7. d4

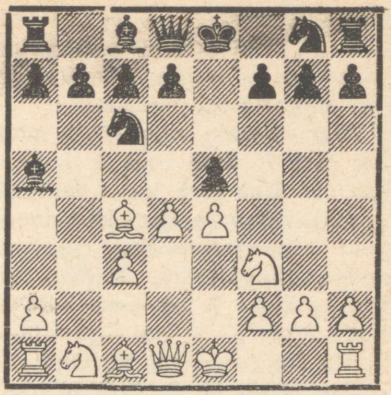


Diagramm 99.

Ob6! jne., aga siin ei saavuta ta sellega enam vajalikku tulemust. Valge saavutab igal juhul hea rünnakuseisu.

7. Ld1—b3 . . . . .

Tähelepanu väärib jätk **7. Oc1—g5** järgmiste võimalustega:

a) 7. ... Ld8—d7 (Pärast 7. ... Rge7 8. O:e7 on must sunnitud mängima 8. ... K:e7, sest 8. ... L:e7 kaotab 9. d5 ühes 10. La4+ tõttu viguri. Kui aga 7. ... f6, siis 8. Lb3 jne.) **8. 0—0 h7—h6 9. Og5—h4 Rg8—e7 10. d4—d5 Rc6—b8 11. Oh4:e7 Ke8:e7** paremusega valgele (Romanovski).

b) 7. ... Rg8—f6 8. Ld1—a4 (Nõrgem on 8. O:f6 g:f6! 9. La4 a6 10. d5 b5 11. O:b5 a:b5 12. L:b5 Ld7! jne., nagu näitas Sokolski.) **8. ... e5:d4 9. Og5:f6! g7:f6** (Või 9. ... L:f6? 10. Od5 jne.) **10. Rf3:d4 Oa5—b6 11. Rd4:c6 b7:c6 12. La4:c6+ Oc8—d7 13. Lc6—d5** paremusega valgele (Sokolski).

Need variandid pole siiski täiesti veenvad, sest näiteks pä-

rast **7. Oc1—g5 f7—f6 8. Ld1—b3 f6:g5 9. Oc4:g8 Ld8—f6** pole näha, kuidas valge suudaks saavutada nimetamisväärset rünnakut.

Vastuvõtmatu valgele on muidugi jätk **7. d:e5** d:e5 8. L:d8+ R:d8 9. R:e5 Oe6 jne., millega must saavutab Lasker'i kaitsesüsteemi ideevariandiga sarnase soodsa lõppmängu. Midagi ei anna ka katse **7. Ld1—a4** e5:d4 8. Rf3:d4 Rg8—e7 9. Oc1—g5 Ld8—d7! 10. Og5:e7 (Või 10. Ob5 a6! 11. O:c6 R:c6 12. R:c6 Ob6! jne.) 10. . . . Rc6:d4 11. La4:a5 Rd4—c6 12. La5—g5 Ld7:e7 13. Lg5:g7 Le7:e4+ 14. Oc4—e2 Le4—e5 jne. paremusega mustale (Maróczy).

7. . . . . Ld8—d7

Muidugi mitte 7. . . . Ld8—e7 (Või 7. . . . Lf6) 8. d4—d5 Rc6—d4 ja nüüd annab 9. Lb3—a4+ Oc8—d7 10. La4:a5 b7—b6 11. La5—a6 valgele lihtsaimini paremuse (kiripartii Jevgenjev-Ratnikov).

Nõrgem mustale on ka 7. . . . e5:d4 8. Oc4:f7+ Ke8—e7 9. e4—e5 d6:e5 10. 0—0 Oc8—g4 11. Oc1—a3+ Oa5—b4 12. c3:b4 b7—b5 13. Lb3:f3 ja valgel on märgatav paremus (Alexander-Yates, 1932).

(vt. diagrammi 100)

8. d4 : e5 . . . . .

Tugevaim käik valge rünnaku jätkamiseks. Tartakover soovitas omal ajal jätku **8. a2—a4,** aga sellele vastab must **8. . . . Oa5—b6!** (Võrdsuse annab ka 8. . . . Rf6 9. 0—0 0—0 10. d:e5 R:e5 11. R:e5 d:e5 12. Oa3 Vd8 13. Rd2 Le8 jne., nagu partiis Landau-Takacs, 1930.) **9. a4—a5 Rc6:a5 10. Va1:a5 Ob6:a5 11. d4:e5**

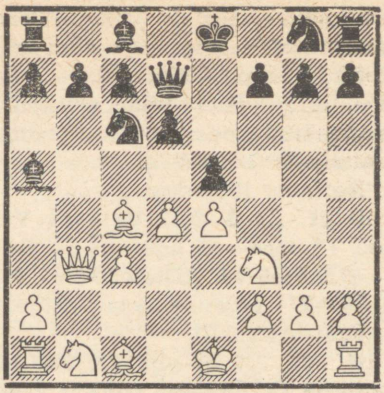


Diagramm 100.

Rg8—h6! 12. e5—e6 (Nõrk on 12. O:h6 g:h6 13. 0—0 Vg8, või 13. e:d6 0—0 paremusega mustale, aga parem on 12. 0—0, millele must võib aga vastata 12. . . . Rg4.) **12. . . . f7:e6 13. Rf3—g5 c7—c6** ja mustal on selge paremus, sest nii 14. O:e6 Le7, kui ka 14. R:e6 b5 on mustale soodsad jätkud (kiripartii Jungwirth-Becker, 1932). Tartakover'i kahing 10. V:a5 pole seega täiesti korrektne.

Liiga ükskõikne on ka **8. 0—0,** millele must võib vastata 8. . . . Ob6 9. Ob5 a6 10. O:c6 L:c6 11. d:e5 Oe6 12. Lc2 0—0—0 jne. parema seisuga.

8. . . . . d6 : e5

Teine, võib-olla veelgi kindlam jätk teravustest pääsemiseks on mustale siin **8. . . . Oa5—b6!,** sest nii 9. Oc4—b5 a7—a6 10. Ob5—a4 Ld7—e6! kui ka 9. e5:d6 Rc6—a5 10. Lb3—b4 Ra5:c4 11. Lb4:c4 Ld7:d6 annab talle vastuvõetava mängu. Valge mängib aga **9. 0—0!** ja saavutab umbes

sama seisu nagu peavariandiski (pärast 9. ... d:e5!, kuna 9. ... R:e5? 10. R:e5 d:e5 11. Vd1 Le7 12. O:f7+! annab valgele võiduseisu, nagu partiis Dührssen-Schlage, Berliin, 1924).

Nõrgem on ka 8. ... R:e5 9. R:e5 d:e5 10. O:f7+ L:f7 11. La4+ jne.

9. 0—0 Oa5—b6

10. Vf1—d1 . . . . .

Raamatus „Sovremennõi debjut" soovitab Sokolski siin romantilist lipukahingut **10. Oc1—a3** Rc6—a5 11. Rf3:e5! Ra5:b3 12. a2:b3 ja peab tekkinud seisu valgele paremaks. Kui must aga jätkab lihtsalt 12. ... Ld7—e6 13. Oc4:e6 Oc8:e6, siis pole näha, miks must oma kaksikodadega ja nõrkusteta etturseisuga peaks seisma halvemini. Muuseas on ka 12. ... Rg8—f6 mustale täiesti vastuvõetav jätk.

Halb valgele on siin ka katse **10. Oc4—b5** vastuse 10. ... Ld7—e6 tõttu, näiteks: 11. Lb3:e6+ Oc8:e6 12. Ob5:c6+ b7:c6 13. Rf3:e5 Rg8—e7 14. Oc1—a3 c6—c5 15. Rb1—d2 f7—f6 ühes 0—0—0 parema lõppmänguga mustale (kiripartii Dührssen-Keres, 1935).

10. . . . . Ld7—e7

Selles seisus omab valge kahitud etturi eest häid rünnakuvõimalusi, kuid mingist seisuparemusest ei saa juttu olla. Valge jätkab võib-olla parimini 11. Oc1—a3 Le7—f6 12. Rb1—d2, nagu soovitab Sokolski raamatus „Sovremennõi debjut", aga siis võib must vastata 12. ... Rg8—e7 ja juhul koguni Oc8—e6, omades

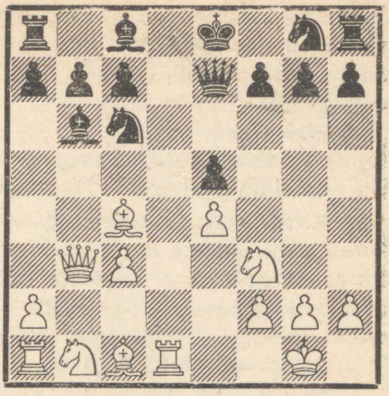


Diagramm 101.

vastušansse f-liinil. Partiis Lissitsin-Rabinovitš, Leningrad, 1940, mängis valge siin 11. Vd1—d5?, kuid sattus pärast 11. ... a7—a6 12. Rb1—d2 Le7—f6 13. Rd2—f1 Oc8—e6 14. Oc1—g5 Lf6—g6 halvemasse seisu. Must võib üldiselt avangu tulemustega rahule jääda.

I.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4.)

(vt. diagrammi 87)

4. . . . . Oc5—b6

See taganemine on gambiidi tagasilükkamise puhul kõige loomulikum jätk. Võib aga mängida ka **4. ... Oe7,** millele valge vastab 5. c3, mitte aga 5. b5 Ra5 6. R:e5? R:c4 7. R:c4 d5! 8. e:d5 L:d5 jne. parema seisuga (Tšigorin-Schiffers, 1897). Ebasoodus mustale on seevastu vasturünnak **4. ... d7—d5,** mis annab valgele pärast 5. e4:d5! Rc6:b4 6. 0—0 (Maróczy soovitab 6. Oa3.) 6. ... Rg8—f6 7. Rf3:e5 Rb4:

d5 8. d2—d4 Oc5—d6 9. Oc1—g5 c7—c6 10. Rb1—d2 jne. parema mängu (Schiffers-Pillsbury, Nürnberg, 1896).

5. b4—b5 . . . . .

Siin tuleb valgele arvesse veel rida teisi jätke, nimelt:

I: 5. Oc1—b2 d7—d6 6. a2—a4 a7—a6 (Nõrgem on 6. . . . a5 7. b5 Rb8 8. d4 f6 9. 0—0 Og4 10. Ld3 Rd7 11. Rbd2 paremusega valgele, nagu partiis Schlechter-Wolf, 1910.) **7. b4—b5 a6:b5** (Halvem on 7. . . . Ra5 8. Oe2 Rf6 9. Rc3 Og4 10. Rd5! R:d5 11. e:d5 paremusega valgele, nagu partiis Tartakover-Fahrni, Baden, 1914.) **8. a4:b5 Va8:a1 9. Ob2:a1 Rc6—d4** (Nõrgemad on jätkud 9. . . . Rb8 10. d4 e:d4 11. O:d4 O:d4 12. L:d4 Rf6 13. 0—0 0—0 14. Rc3 Rbd7 15. h3 Ve8 16. Va1, nagu partiis Tartakover-Yates, Karlsbad, 1929, või ka 9. . . . Ra5 10. Oa2 Og4 11. d3 Rf6 12. 0—0 0—0 13. h3 Od7 14. Rc3 Le8 15. Lb1, nagu partiis Kostič-Yates, Haag, 1921, mõlemal juhul paremusega valgele.) **10. Oa1:d4** (Partiis Tartakover-Rubinstein, Haag, 1921, andis jätk 10. R:d4 e:d4 11. c3 Rf6 12. 0—0 0—0 13. d3 d5 14. e:d5 R:d5 jne. võrdsuse.) **10. . . . e5:d4 11. 0—0 Rg8—f6 12. d2—d3 0—0 13. Rb1—d2** (vt. diagr. 102) ja nüüd võis must jätkuga **13. . . . d6—d5!** 14. e4:d5 Rf6:d5 saavutada vähemalt võrdseid šansse. Nõrgem on igatahes **13. . . . c7—c5** 14. b5:c6 b7:c6 15. Ld1—a1 c6—c5 16. Vf1—b1 paremusega valgele, näiteks: 16. . . . Oa5 17. Vb5 (Partiis Tartakover-Schlechter, Baden, 1914, andis jätk 17. h3 Rh5

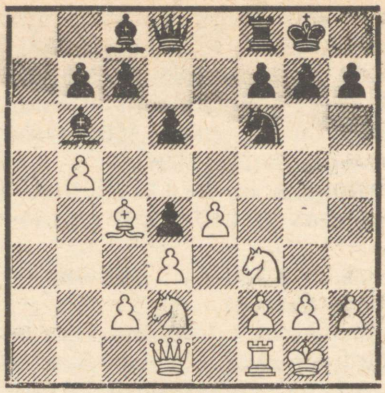


Diagramm 102.

18. Rf1 valgele samuti paremuse.) 17. . . . Oc7 18. La7 jne. paremusega valgele (Johner-Hromadka, Baden, 1914).

II: 5. a2—a4 a7—a6 (Pärast 5. . . . a5 järgneb Sokolski järgi 6. b5 Rd4 7. R:d4 O:d4 8. c3 Ob6 9. d4 paremusega valgele. Halb on ka 5. . . . R:b4 6. a5 Oc5 7. c3 Rc6 8. 0—0 ühes 9. d4 jne.) **6. c2—c3** (Valge võib siin käiguga 6. Oc1—b2 üle minna varianti I, või käiguga 6. Rc3! varianti III, mis moodustab energilisema jätku. Võimalik on ka 6. c3 d6 7. 0—0 Og4 8. d3 Lf6 9. Oe3 Rge7 10. Rbd2 Rg6 11. h3 O:f3 12. L:f3 L:f3 13. R:f3 O:e3 14. f:e3 f6 jne. umbes võrdse lõppmänguga.) **6. . . . Rg8—f6 7. d2—d3 d7—d6 8. Ld1—b3** (Siin on katsetatud veel jätke 8. Oe3 d5 9. e:d5 R:d5 10. O:d5 L:d5 11. c4 Ld8 paremusega mustale, nagu kiripartiis Stokholm-Riia, 1904; või 8. Og5 0—0 9. Rbd2 Rce7! 10. 0—0 Rg6 11. Rh4 Og4 12. Le1 Rf4 13. Kh1 Kh8 14. f3 Oe6

soodsama seisuga mustale, nagu partiis Tšigorin-Süchting, Berliin, 1897; või 8. Rbd2 0—0 9. Ob3 Oe6 10. 0—0 O:b3 11. L:b3 d5 12. Oa3 Ve8 13. Vad1 Ld7 paremusega mustale, nagu partiis Blackburne-Tšigorin, Nürnberg, 1896. Samad variandid võivad tekkida ka itaalia avangus.) **8. ... Ld8—e7 9. Oc1—g5 h7—h6 10. Og5—h4 Rc6—d8 11. Rb1—d2 g7—g5 12. Oh4—g3 Rf6—h5** umbes võrdse mänguga (Morphy-Boden, London, 1858).

III: 5. a2—a4 a7—a6 6. Rb1—c3! (See Sokolski poolt soovitatud käik on viimase analüüside järgi valgele tugevaim.) **6. ... Rg8—f6** (Nõrgem on 6. ... R:b4 7. R:e5 ja vastus 7. ... Lg5 annab valgele pärast 8. Lf3! paremuse. Ka 6. ... d6 7. Rd5 Oa7 8. d3 jne. annab valgele parema seisu.) **7. Rc3—d5! Rf6:d5** (Nõrk on 7. ... R:e4 8. 0—0 0—0 9. d3 Rf6 10. Og5 d6 11. Rd2! võitva rünnakuga, nagu esivõistluste partiis Kan-Botvinnik, 1929.) **8. e4:d5 e5—e4 9. d5:c6 0—0! 10. Oc1—b2!** (Jätk 10. 0—0 e:f3 11. L:f3 d:c6 12. a5 Oa7 13. c3 Oe6 jne. andis partiis Sokolski-Lilienthal, NSVL esivõistlused 1944, võrdse mängu.) **10. ... e4:f3 11. Ld1:f3 d7:c6** (Pärast 11. ... Ve8+ 12. Kf1 ähvardab valge b7 ja f7.) **12. Lf3—c3 Vf8—e8+ 13. Ke1—f1 Ld8—g5 14. h2—h4 Lg5—h6 15. a4—a5 Ob6—a7 16. h4—h5 Oc8—e6 17. Vh1—h4** paremusega valgele (Sokolski-Goldenov, Kiiev, 1945). Valge poolt valitud mänguviis on väga huvitav ja tasub edaspidist tegelikku katsetamist.

Valge võib muidugi valida veel teisi jätke, nagu näiteks 5. c3 või 5. d3, aga need viivad lõpuks umbes samadele variantidele nagu ülalpool toodud, kusjuures ainult käikude järjestus muutub.

5. . . . . Rc6—a5

Pärast 5. ... Rd4 6. R:d4 O:d4 7. c3 Ob6 8. d4 Lf6 9. 0—0 seisab valge paremini (Spielmann-Nyholm, Baden, 1914).

6. Rf3 : e5 . . . . .

See löömine pole valgele eriti soodus, kuid on raske näidata paremat jätku. Kui näiteks **6. Oc4—e2,** siis jätkab must lihtsaimini **6. ... d7—d5! 7. d2—d3** (Muidugi mitte 7. e:d5 e4 8. Re5 Od4 jne., kuid ka 7. Rc3 d:e4 8. R:e4 f5 9. Rc3 e4 10. Rg1 Rf6, nagu partiis Spielmann-Burn, Karlsbad, 1911, on mustale kasulik.) **7. ... Rg8—f6** või ka 7. ... d:e4 ja must on ületanud kõik avanguraskused. Sellest järeldub, et varajane edasilüke 5. b4—b5 pole valgele üldse hea ja annab talle parimal juhul ainult lootusi võrdseuseks.

(vt. diagrammi 103)

6. . . . . Rg8—h6

Ainult võrdsuse annab jätk **6. ... Ld8—g5** 7. Oc4:f7+ Ke8—e7 8. Of7:g8 Lg5:e5 9. Og8—d5 c7—c6 (Pärast 9. ... L:a1 10. Rc3 d6 11. 0—0! saavutab valge paremuse.) 10. d2—d4 Ob6:d4 11. f2—f4 Le5—f6 12. c2—c3 Od4:c3+ 13. Rb1:c3 Lf6:c3+ 14. Oc1—d2 Lc3—d4 15. Od2:a5 jne. (Hirschbach'i analüüs).

Hea jätk mustale on aga veel **6. ... Ld8—f6** 7. Oc4:f7+ Ke8—f8

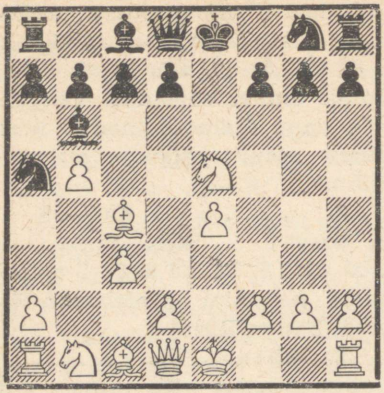


Diagramm 103.

8. d2—d4 d7—d6 9. Of7:g8 (Või 9. Oa3 Re7 10. f4 d:e5 11. d:e5 L:f7 12. Ld8+ Le8 13. O:e7+ Kf7 paremusega mustale.) 9. ... d6:e5 10. Og8—d5 Ob6:d4! 11. f2—f4 Od4:a1 12. f4:e5 Lf6—g6! 13. 0—0+ Kf8—e8 ja must saavutab paremuse (Max Lange).

7.	**d2—d4**	**d7—d6**
8.	**Oc1 : h6**	**g7 : h6!**

Ülekaalu annab mustale ka jätk 8. ... d:e5 9. O:g7 Vg8 10. O:f7+ K:f7 11. O:e5 Lg5 ja nüüd suudab valge Pavlov'i jätkuga 12. Rd2! peaaegu tasakaalustada seisu. Teksti käik on tugevam.

9.	**Oc4 : f7+**	**. . . . .**

Kui 9. Re5:f7, siis 9. ... Ld8—f6 10. Ld1—h5 (Või 10. R:h8 R:c4 11. c3 Oe6 ühes Kd7 jne. Võimalik oli muidugi ka 9. Lh5 Lf6 10. R:f7 sama seisuga.) 10. ... 0—0 11. Rf7:h6+ Kg8—g7 12. Rh6—g4 Oc8:g4 13. Lh5:g4+ Kg7—h8 paremusega mustale.

9.	**. . . . .**	**Ke8—e7**
10.	**Rb1—c3**	**d6 : e5**

Pärast 10. ... c6 11. Lf3 O:d4 12. b:c6 O:c3+ 13. L:c3 d:e5 14. c:b7 O:b7 15. Od5 O:d5 16. Vd1 Rc6 17. V:d5 Lc7 18. f4! saavutas valge 1894. a. mängitud partiis Šabelski-Urussov tugeva rünnaku.

11.	**Ld1—f3**	**Oc8—g4!**
12.	**Lf3 : g4**	**Ke7 : f7**

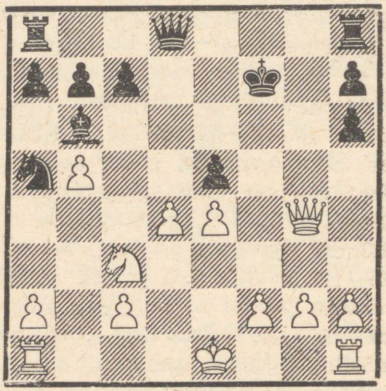


Diagramm 104.

Max Lange analüüsi kohaselt omab must siin paremuse, kuid valge rünnak on pärast **13. Rc3—d5** veel küllaltki kardetav. Neist variantidest on aga näha, et 5. b5 pole valgele parim jätk, vaid et ta mängib tugevaimini 5. Ob2, või ka tagasihoidlikult 5. c3 ühes a2—a4.

e) Ungari avang.

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Of1—c4**	**Of8—e7**

Selle käiguga, mis viib partii ungari avangusse, kaitseb must end võimaluse Rf3—g5 vastu, mis näiteks pärast 3. ... Rf6 on

võimalik, kuid on selge, et säärane tagasihoidlik arenduskäik ei või olla parim. Tegelikult saavutabki valge seejärel vabama mängu, omades mitu head jätku. Ei tule aga arvata, nagu oleks teksti käik vigane ja peaks tingimata andma valgele paremuse; just vastupidi: must asetub nüüd väga kindlasse kaitseseisu, kus valge paremuse kasutamine pole sugugi kerge ülesanne.

4. d2—d4 . . . . .

Midagi ei anna valgele siin katse **4. c2—c3** Rg8—f6 (ähvardas 5. Lb3.) 5. d2—d4 Rf6:e4 6. d4:e5 0—0 ja must seisab hästi, näiteks: 7. b4 Kh8 8. Ld5 f5 9. Od3 d6 10. O:e4 f:e4 10. L:e4 Of5 11. Le3 d:e5 jne. paremusega mustale (Grob-Bogoljubov, Zürich, 1934). Valgele oli parem 7. Od5 Rc5 8. Oe3 jne. umbes võrdse mänguga.

Hea jätk on ka **4. 0—0,** et pärast 4. . . . Rf6 kaitsta e-etturit käiguga 5. Ve1 ja siis jätkata 6. c3 ühes d4, kuigi kahinguvõimalus R:e4 ühes d5 võib valge plaani segada. Teksti käik on igatahes energilisem.

(vt. diagrammi 105)

4. . . . . e5 : d4

Must võib end siin kaitsta ka käiguga **4. . . . d7—d6,** mis on võib-olla tugevam ja vastab igal juhul rohkem musta poolt valitud avangusüsteemi iseloomule. Seejärel võiksid tekkida järgnevad võimalused:

I: 5. Rb1—c3 Rg8—f6 (Varajane on sidumine 5. . . . Og4 vastuse 6. h3! O:f3 7. L:f3 Rf6 8. d5

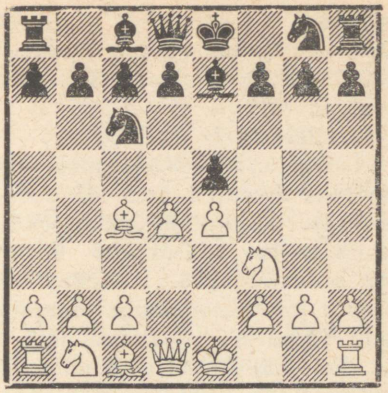


Diagramm 105.

Rb8 9. Oe3 Rbd7 10. g4 Rf8 11. h4 jne. tõttu, nagu partiis Aljechin-Breyer, Mannheim, 1914. Must võib aga mängida paremini 6. . . . Oh5 7. g4 Og6 jne. Kui valge tahab neid teravusi vältida, siis võib ta muuta käikude järjestust: 5. h3 Rf6 6. Rc3 jne. Tähelepanu väärib aga ka jätk 5. d5 Rb8 6. Od3 Rf6 7. c4 0—0 8. h3! jne. vabama mänguga valgele, nagu partiis Tarrasch-Schowalter, Viin, 1898.) **6. h2—h3 0—0 7. 0—0** (Pärast 7. Oe3 võrdsustab 7. . . . R:e4! 8. R:e4 d5 mängu. Nüüd järgneks aga pärast 7. . . . R:e4 8. R:e4 d5 lihtsalt 9. Rc3! d:c4 10. d5 paremusega valgele.) **7. . . . e5:d4 8. Rf3:d4 Rc6:d4! 9. Ld1:d4 Oc8—e6 10. Oc4:e6 f7:e6 11. e4—e5 Rf6—d7 12. e5:d6 c7:d6** ainult minimaalse paremusega valgele (Tarrasch-Taubenhaus, Ostende, 1905).

II: 5. d4:e5 (Pärast 5. c3 tuleb lihtsaimini 5. . . . Rf6 6. Lc2 0—0 võrdse mänguga.) **5. . . . d6:e5 6.**

Ld1:d8+ Oe7:d8 7. Oc1—e3 Od8—e7 umbes võrdse mänguga (Leonhardt-Schlechter, San Sebastian, 1912).

5. Rf3 : d4 . . . . .

Pärast 5. c2—c3 järgneb mitte 5. . . . d4:c3? 6. Ld1—d5 Rg8—h6 7. Oc1:h6 0—0 8. Oh6:g7 (Võimalik on ka 8. Oc1 Rb4 9. Lh5 jne. rünnakuga.) 8. . . . Kg8:g7 9. Rb1:c3 jne. paremusega valgele, vaid Tšigorin'i soovitatud jätk 5. . . . Rc6—a5! 6. Ld1:d4 Ra5:c4 7. Ld4:c4 Rg8—f6 võrdse mänguga.

5. . . . . d7—d6

6. 0—0 . . . . .

Teravama mängu annab 6. Rc3 Rf6 7. h3 0—0 8. Oe3 ja hiljem 0—0—0.

6. . . . . Rg8—f6

7. Rb1—c3 0—0

8. h2—h3 . . . . .

See käik, mis võtab musta viguritelt välja g4, on valgele igal juhul kasulik, kuid ka 8. Ve1, 8. Rde2 või 8. Of4 on valgele vastuvõetavad jätkud. Valge seisab igal juhul veidi vabamalt. Tuleb arvesse ka 8. b3.

8. . . . . Oc8—d7

Võib-olla on jätk 8. . . . R:d4 9. L:d4 Oe6 jne. (Tarrasch-Taubenhaus, Ostende, 1905), mida vaatlesime juba märkuses musta 4. käigu juurde variandis I, mustale lihtsam. Valge saavutab mõlemal juhul ainult minimaalse seisuparemuse. Viga on seevastu 8. . . . R:e4 9. R:e4 d5 10. R:c6 ähes 11. Od3 jne.

9. f2—f4 Rc6 : d4

10. Ld1 : d4 Od7—c6

11. Oc1—e3 Rf6—d7

12. Rc3—d5 Oc6 : d5

13. Oc4 : d5 c7—c6

14. Od5—b3 Rd7—c5

15. Va1—d1 Ld8—c7

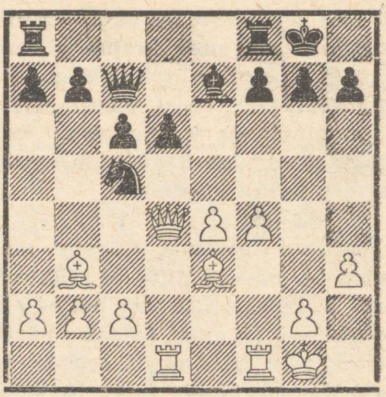


Diagramm 106.

Valge seisab nüüd veidi vabamalt ja saavutab näiteks pärast 16. c3 R:b3 17. a:b3 Vfd8 18. g4 jne. kuningarünnaku. Must on oma seisu paljude vahetustega kergendanud, aga täielikku võrdsust ta ei saavuta.

f) Kaheratsuavang.

Kaheratsuavang tekib pärast käike

1. e2—e4 e7—e5

2. Rg1—f3 Rb8—c6

3. Of1—c4 Rg8—f6

ja moodustab parima ning tarvitatuima relva käigu 3. Of1—c4 vastu. Käigu 3. . . . Rf6 sihtidest ja ülesannetest kõnelesime juba avanguteooria sissejuhatavas osas, tuues sealjuures ka kümmekond käiku ühest kaheratsuavan-

gu variandist, mispärast me seda siinkohal enam kordama ei hakka. Vaatleme allpool võimalusi, mis võivad pärast käiku 3. ... Rg8—f6 esineda.

I.

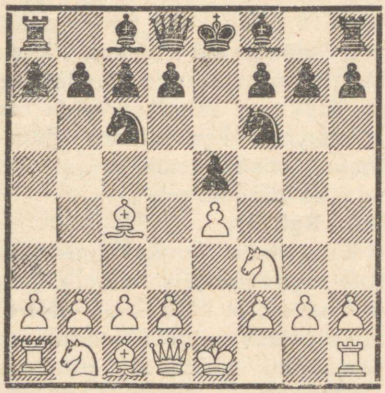


Diagramm 107.

4. Rf3—g5 . . . . .

Selle käigu varustamine küsimärgiga avanguteooria sissejuhatavas osas oli tingitud rohkem põhimõttest, mille kohaselt algajad peavad avangus sääraseid väljahüppeid võimalikult vältima. Tegelikult on see ratsukäik valgele mängitav ja viib seisu väga keeruliseks, sundides musta mängima gambiiti. Senine praktika igatahes näitab, et must ei tarvitse seda käiku sugugi karta, vaid et ta täpse edasimängu puhul koguni omab lootusi paremuse enese kätte haaramiseks.

4. . . . . d7—d5 (või A)

Näilikult ainuke käik, aga tegelikult tuleb siin veel arvesse nii **4. ... Of8—c5,** mida vaatleme **A** all, kui ka **4. ... Rf6:e4.** Viimasele käigule ei vasta valge mitte 5. Rg5:f7 Ld8—h4 6. 0—0 Re4—f6! mustale kasulike teravustega, vaid tugevamini 5. Oc4:f7+! Ke8—e7 6. d2—d4! märgatava paremusega valgele, näiteks: 6. ... h6 7. R:e4 K:f7 8. d5 Re7 9. Lh5+ g6 10. L:e5 Og7 11. Lf4+ jne. (Staunton), või 6. ... d5 7. Rc3! R:c3 8. b:c3 Ld6 9. a4 Kd8 10. Og8! jne. (Lopuhhin).

5. e4 : d5 Rf6 : d5 (või 1)

Seda löömist ei peeta soovitatavaks ja seda täie õigusega, sest nüüd saavutab valge märgatava seisuparemuse. Käigu **5. ... Rc6—a5** kõrval, mis moodustab tarvitatavaima normaaljätku, tuleb siin arvesse veel Fritz'i soovitus **5. ... Rc6—d4,** mis on mustale samuti mängitav, kuigi nõuab suuremaid materiaalseid ohvreid kui jätk 5. ... Ra5. Pärast 5. ... Rc6—d4 võiksid tekkida järgnevad variandid:

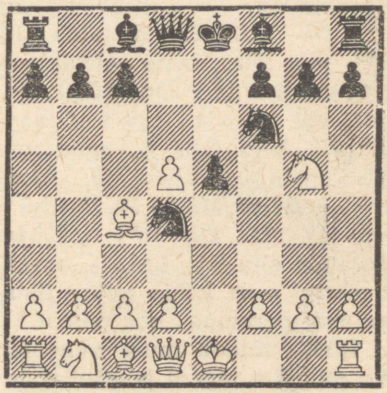


Diagramm 108.

I: 6. d5—d6 Ld8:d6 7. Oc4:f7+ (Või 7. R:f7? Lc6 jne.) **7. ... Ke8—e7 8. Of7—b3** (Ähvardas 8. ... h6, mis järgneks ka pärast 8. c3.) **8. ... Rd4:b3 9. a2:b3 h7—h6 10. Rg5—f3 e5—e4 11. Rf3—g1** (Või 11. Rh4 Kf7, ähvardades g7—g5.) **11. ... Ke7—f7 12. Rb1—c3 Ld6—c6 13. Ld1—e2 Of8—c5 14. Le2—b5 e4—e3 15. Rg1—f3 e3:d2+ 16. Oc1:d2 Vh8—e8+ 17. Ke1—f1 Oc8—g4** umbes võrdse mänguga, sest mustal on küllalt kompensatsiooni kaotatud etturi eest (Bogoljubov-Rubinstein, Stokholm, 1919).

II: 6. c2—c3! (Parim jätk valgele. Liiga ükskõikne on 6. Rc3 vastuse 6. ... h6 tõttu.) **6. ... b7—b5** (Nõrgem on 6. ... Rf5, millele valge võib vastata edukalt nii 7. d4 e:d4 8. 0—0 kui ka lihtsalt 7. Le2 Od6 8. d4 jne.) **7. Oc4—f1!** (Nõrgem on igatahes 7. c:d4 b:c4 ja must saavutab nii pärast 8. d:e5 kui ka pärast 8. Le2 käiguga 8. ... L:d5! vähemalt võrdse mängu.) **7. ... h7—h6** (Nõrgem on 7. ... R:d5 vastuse 8. R:f7! K:f7 9. c:d4 e:d4 10. Lf3+ jne. tõttu, kuna seevastu 8. Re4 Re6! 9. O:b5+ Od7 10. O:d7+ L:d7, või 8. c:d4 L:g5 9. O:b5+ Kd8 10. 0—0 Ob7 ei anna valgele midagi erilist.) **8. c3:d4 h6:g5 9. d4:e5 Rf6:d5 10. Of1:b5+ Oc8—d7 11. Ob5:d7+** (Euwe soovitab siin 11. La4 ja arvab, et mustal pole kahte etturit üleskaaluvat paremust, aga pärast 11. ... Rb4! võidab must vähemalt ühe ettureist tagasi ja säilitab tugeva rünnakuseisu.) **11.... Ld8:d7 12. d2—d4** (Partiis Reinhardt-Brinckmann, Aachen, 1936, jätkas valge siin nõrgemini 12. 0—0? 0—0—0 13. Lf3 ja sattus pärast 13. ... g4 tugeva rünnaku alla.) **12. ... Of8—b4+ 13. Ke1—f1** (Nõrgem on 13. Od2 O:d2+ 14. L:d2 Rf4! jne.) **13. ... g5—g4** ja valgel on küll kaks etturit enam, kuid mõningaid raskusi keskmängus, eriti arengu lõpetamisega. Tekkinud seisu on väga raske hinnata, aga pikema jututa mustale ebasoodsamaks ei saa seda ka lugeda.

6. Rg5 : f7 . . . . .

Kahtlemata huvitavaim, kuid mitte tugevaim jätk valgele. Juba Lolli näitas, et käik **6. d2—d4!** on selles seisus valgele soodus, ja seda käiku peetakse praegugi tugevaimaks jätkuks valgele. Vaatleme lühidalt mõningaid võimalusi, mida must seejärel võib valida:

I: 6. ... e5:d4 7. 0—0! (Midagi ei anna valgele 7. R:f7 Le7+! 8. Le2 L:e2+ 9. K:e2 K:f7 jne.) **7. ... Oc8—e6** (Või 7. ... Oe7 8. R:f7! K:f7 9. Lf3+ Ke6 10. Rc3 d:c3 11. Ve1+ Re5 12. Of4 matirünnakuga.) **8. Vf1—e1 Ld8—d7** (8. ... Oe7 9. V:e6! võidab viguri.) **9. Rg5:f7! Ke8:f7 10. Ld1—f3+ Kf7—g8** (Või 10. ... Kg6 11. V:e6+ jne.) **11. Ve1:e6** märgatava paremusega valgele.

II: 6. ... Of8—e7 7. Rg5:f7! Ke8:f7 8. Ld1—f3+ Kf7—e6 9. Rb1—c3 Rc6—b4 10. Lf3—e4 c7—c6 11. a2—a3 Rb4—a6 12. Oc1—f4 või ka otsekohe 12. L:e5+ ja valge saavutab võiduseisu.

III: 6. ... Oc8—e6 7. Rg5:e6 f7:e6 8. d4:e5 Rc6:e5 9. Ld1—h5+ Re5—f7 10. 0—0 ja valgel on musta etturinõrkuse tõttu e6 parem mäng, kuigi musta seis võib hea kaitse puhul olla täiesti hoitav.

6.	**Ke8 : f7**
7. Ld1—f3+	**Kf7—e6**
8. Rb1—c3	**Rc6—b4!**

Nõrgem on **8. ... Rc6—e7,** mis pärast **9. d2—d4!** annab valgele väga tugeva rünnaku, näiteks: **9. ... c7—c6** (Pärast 9. ... b5 tuleb lihtsalt 10. Ob3.) **10. Oc1—g5 h7—h6** (Halvem on 10. ... Kd7 11. d:e5! Ke8 12. 0—0—0 Oe6 13. R:d5 O:d5 14. V:d5! võiduseisuga valgele, samuti ka 10. ... e:d4 11. 0—0—0! jne.) **11. Og5:e7 Of8:e7 12. 0—0—0 Vh8—f8 13. Lf3—e4** ja valgel on võitev rünnak, näiteks:

a) 13. ... Og5+ 14. Kb1 Vf4 15. L:e5+ Kf7 16. R:d5 c:d5 17. O:d5+ Kf8 18. Ob3! Vf5 19. Le4 g6 20. h4 jne. (Bardeleben ja Mieses).

b) 13. ... V:f2 14. Vhf1! Vf6 15. d:e5 V:f1 16. V:f1 võitva rünnakuga.

c) 13. ... Ld6 14. Vhe1 Vf5 15. R:d5 c:d5 16. d:e5 V:e5 17. O:d5+ Kf6 18. Ld4 ja valgel on selge võiduseis.

(vt. diagrammi 109)

9. Lf3—e4	**. . . . .**

Väga terava mängu annab siin **9. a2—a3 Rb4:c2+ 10. Ke1—d1,** millele võib järgneda kaks võimalust:

I: 10. ... Rc2:a1 11. Rc3:d5 Ke6—d6 12. d2—d4 c7—c6 13.

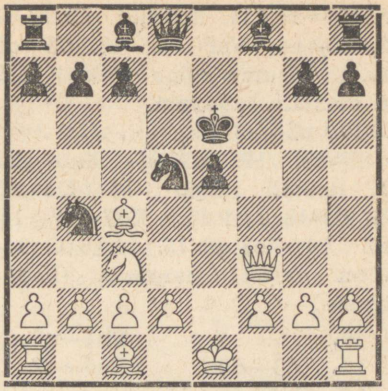


Diagramm 109.

Oc1—f4! e5:f4 (Nõrk on 13. ... c:d5 14. L:d5+ Kc7 15. O:e5+ Od6 16. Lc5+ Kd7 17. O:d6! jne. võiduks küllaldase rünnakuga.) **14. Lf3:f4+ Kd6—d7 15. Lf4—f5+ Kd7—e8** (Või 15. ... Kd6 16. Le5+ Kd7 17. Ve1! jne. võiduseisuga.) **16. Vh1—e1+ Of8—e7 17. Lf5—h5+ Ke8—f8 18. Ve1:e7 Ld8:e7 19. Rd5:e7 Kf8:e7 20. Lh5—e5+** ja valgel on ikkagi veel tugev rünnakuseis, kuid forsseeritud võidujätku pole näha.

II: 10. ... Rc2—d4 11. Oc4:d5+ Ke6—d6 12. Lf3—f7 Ld8—e7 (Steinitz soovitas siin käiku 12. ... Kc5.) **13. Rc3—e4+ Kd6—d7 14. Re4—c5+ Kd7—d6 15. Rc5:b7+ Oc8:b7 16. Lf7:e7+ Of8:e7 17. Od5:b7 Va8—b8 18. Ob7—e4 Rd4—b3** ja must võib igal ajal saavutada lahkvärvi odadega kindla viigilise seisu.

9.	**c7—c6**

Kui must jätkab siin 9. ... b7—b5, siis vastab valge 10. Oc4—b3! ja saavutab pärast 10.

... c7—c5 11. Rc3:b5! Oc8—a6 12. a2—a4 Va8—c8 13. d2—d3 jne. soodsama seisu. Teksti käik on mustale tugevam.

10. a2—a3 . . . . .

Pärast 10. d2—d4 Ke6—d7! 11. Rc3:d5 c6:d5 12. Oc4:d5 Rb4:d5 13. Le4:d5+ Kd7—c7 14. Ld5:d8+ Ke7:d8 15. d4:e5 Oc8—f5 on mustal paremus (Leonhardt).

10. . . . . Rb4—a6
11. d2—d4 Ra6—c7
12. Oc1—f4 . . . . .

Nõrgem on 12. f4 Kf7 13. f:e5 Oe6 14. 0—0+ Ke8 ja valge rünnak on tagasi löödud ning musta enamvigur kindlustab talle paremuse. Kas aga ka teksti käik on küllaldane, on väga kahtlane.

12. . . . . Ke6—f7

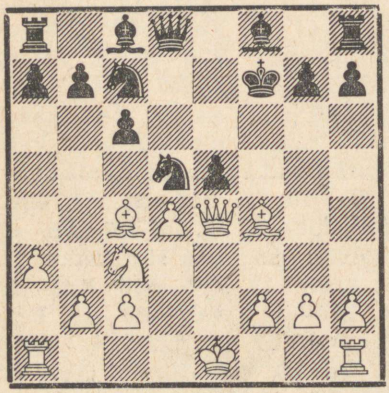


Diagramm 110.

Valge võib nüüd jätkata kas 13. d:e5 ühes 0—0—0 või ka 13. O:e5 (Fine), saavutades mõlemal juhul väga tugeva rünnakupositsiooni. Must omab seevastu aga väga hästi kaitstud tsentraalseisu ja enamviguri, mis valge rünnaku luhtumise korral otsustab partii saatuse. Lõpliku hinnangu andmine sellele seisule on väga raske, kuid näib, et valgel tuleb siin võidelda suuremate raskustega kui tema vastasel.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 4. Rg5.)

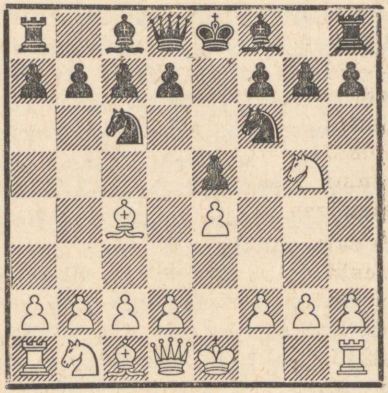


Diagramm 111.

Vaatleme enne normaaljätku (variant 1) juurde asumist lühidalt veel üht huvitavat võimalust, millele senini on pühendatud liiga vähe tähelepanu, ja nimelt

4. . . . . Of8—c5!

Selle huvitava vastukäigu leiutasid tšehhi maletajad umbes möödunud sajandi 90-ndate aastate paiku, aga hiljem on see täiesti õigustamatult tagaplaanile jäetud. Nagu järgnev analüüs

näitab, saavutab must sellega umbes võrdseid võimalusi.

5. Rg5 : f7 . . . . .

Väga kardetav valgele on siin löömine **5. Oc4:f7+ Ke8—e7 6. Of7—b3 Vh8—f8 7. d2—d3** (Fine toob siin jätku 7. 0—0 h6 8. Rf3 d6 9. h3 R:e4 10. c3 jne. paremusega valgele, kuid musta mäng on selles variandis äärmiselt ebaloogiline: mitte materjali tagasivõit, vaid rünnak peab järgnema. Must mängib pärast 7. 0—0 samuti 7. . . . d7—d6 ja saavutab umbes samalaadse seisu nagu toodud variandis.) **7. . . . d7—d6 8. h2—h3 Ld8—e8** ja valge langeb ägeda rünnaku alla. Enamettur pole siin küllaldane kompensatsioon mahajäänud arengu ja halva vigurite seisu eest.

Väga tugev näib siin olevat edasilüke **5. d2—d4,** et pärast 5. . . . Oc5:d4 minna üle peavarianti 6. Rg5:f7 jne. (6. . . . O:f2+ 7. K:f2 R:e4+ 8. Kg1 Lh4 9. g3! R:g3 10. h:g3 L:g3+ 11. Kf1 Vf8 12. Ld3 jne. paremusega valgele), kuid mustal on seejärel varuks üllatav ja tugev vastus **5. . . . d7—d5!!,** mis võtab valgelt igasugused lootused paremusele, näiteks: 6. e4:d5 Rc6:d4 7. d5—d6 0—0 jne. soodsama seisuga mustale. Valgel pole seepärast midagi paremat kui otsene löömine f7.

5. . . . . Oc5 : f2+!
6. Ke1 : f2 . . . . .

Või **6. Ke1—f1 Ld8—e7 7. Rf7:h8 d7—d5! 8. Oc4—e2** (8. e:d5 Rd4 on valgele kardetav, näiteks: 9. c3 Og4 10. La4+ Rd7! 11. K:f2 Lh4+ otsustava rünnakuga, nagu partiis Mikiška-Traxler, 1896.) **8. . . . Of2—b6** ja must võidab hiljem veel ratsu, omades seejärel küllaldast rünnakut kahitud kvaliteedi eest.

6. . . . . Rf6 : e4+
7. Kf2—g1 Ld8—h4
8. g2—g3 . . . . .

Kiripartiis Perrine—Wilkes-Barre, 1931, järgnes: 8. Ld1—f1 Vh8—f8 9. d2—d3 Re4—d6 10. Rf7:d6+ c7:d6 11. Lf1—e2 Rc6—d4 12. Le2—d2 Lh4—g4 ja valge alistus!

8. . . . . Re4 : g3
9. h2 : g3 Lh4 : g3+
10. Kg1—f1 Vh8—f8
11. Ld1—h5 d7—d6
12. Rb1—c3 . . . . .

Mitte aga otsekohe 12. Lh2 Lf3+ 13. Kg1 d5 jne.

12. . . . . Oc8—g4
13. Lh5—h2 Lg3—f3+
14. Kf1—g1 Rc6—d4

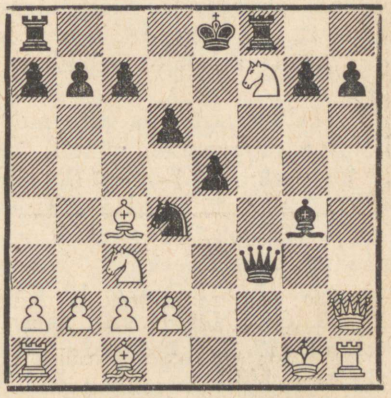


Diagramm 112.

Seda seisu peab „Sovremennõi debjut" valgele kasulikuks ja toob selle tõestuseks järgmised keerulised variandid:

I: 15. Oc4—d5 e4? 16. d3 c6 17. O:e4 L:f7 18. Oe3 Rf3+ 19. O:f3 O:f3 20. L:d6 O:h1 21. Ve1! võiduseisuga valgele. Must võib siin aga mängida tugevamini **15. ... Rd4—e2+! 16. Lh2:e2** (Võidušansside suhtes lootusetu on 16. R:e2 L:d5, näiteks: 17. Rg5 Lc5+ 18. d4 L:c2 jne. paremusega mustale.) **16. ... Lf3—g3+ 17. Le2—g2** (Lipukahing 17. Kf1 O:e2+ 18. R:e2 Lg6 annab võidulootusi ainult mustale.) **17. ... Lg3—e1+ 18. Lg2—f1** (Või 18. Kh2 Lh4+ jne.) **18. ... Le1—g3+ 19. Lf1—g2** (Pärast 19. Og2 V:f7 võidab must.) **19. ... Lg3—e1+** jne. kestva tulega.

II: 15. Lh2—f2 b7—b5 16. Oc4—d5 L:f2+? 17. K:f2 c6 18. Kg3 c:d5 19. R:d6+ Kd7 20. Rd:b5 R:b5 21. K:g4 Vf4+ 22. Kg3 Vaf8 ja raamatu „Sovremennõi debjut" märkuse järgi olevat valgel raskusi pääsemisega kestvast tulest; pärast 23. d3 Vf3+ 24. Kg4 pole aga näha mustale rahuldavat jätku.

Ka selles variandis võib must mängida tugevamini, nimelt: **16. ... Rd4—e2+! 17. Kg1—f1** (Ka siin on 17. R:e2 L:d5 valgele ebasoodus, ja 17. L:e2 Lg3+ annab eelmise märkuse eeskujul kestva tule, sest 18. Kf1 O:e2+ 19. R:e2 Lg6 20. O:a8 L:f7+ viib katastroofile.) **17. ... Re2—g3+ 18. Kf1—e1 Lf3:f2+ 19. Ke1:f2 Rg3:h1+** ja must saavutab hea vastumängu, näiteks: 20. O:h1 V:f7+ 21. Kg3 0—0—0 22. K:g4 Vdf8 ja valgel on arenemata mängu puhul raske realiseerida oma materiaalset ülekaalu, või ka 20. Kg2 Vb8 ja mustal pole enam palju karta (Keres).

Ülaltoodud analüüsist selgub, et diagrammseis 112 pakub mustale viigiks küllaldasi rünnakuvõimalusi, millega ühtlasi on aga ka tõestatud käigu 4. ... Of8—c5 mängitavus.

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 4. Rg5 d5 5. e:d5.)

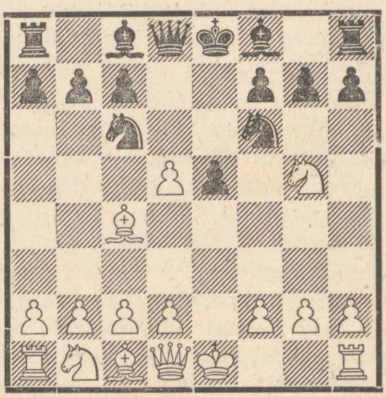


Diagramm 113.

5. . . . . Rc6—a5

Tarvitatuim ja võib-olla ka tugevaim jätk mustale. Varem peeti seda käiku peaaegu väljahüppe 4. Rg5 ümberlükkamiseks, aga viimasel ajal on leiutatud valgele tugevamaid kaitsemeetodeid, mis talle võimaldavad saavutada umbes võrdset mängu. Igal juhul

on teksti käigu järel tekkivad variandid väga laiaulatuslikud ja keerulised, nii et nende tegeliku väärtuse kohta võib lõpliku hinnangu anda ainult praktiline katsetamine.

6. Oc4—b5+ (või a) . . . . .

Teist siin tarvitatavat jätku, **6. d3,** vaatleme **a** juures. Küsimus, kumb neist käikudest on valgele tugevam, on veel lahendamata. Valge saavutab mõlemal juhul enametturi ja must rünnaku, mille pareerimine valmistab valgele järgnevas partiiosas palju muret.

6. . . . . c7—c6

Senisest suuremat tähelepanu väärib siin jätk **6. ... Oc8—d7 7. Ld1—e2 Of8—d6,** sest kõik katsed selles seisus tõestada valge paremust on senini jäänud veenvate tulemusteta. Bilguer soovitab **8. 0—0 0—0** (8. ... R:d5 9. O:d7+ L:d7 10. d4 jne.) **9. Rb1—c3** ja arvab, et valge hoiab seega alal enametturi, kuid must võib jätkata **9. ... Rf6:d5! 10. Rc3:d5** (Või 10. O:d7 Rf4 11. Lg4 h5 jne.) **10. ... Od7:b5 11. Le2:b5 c7—c6** ja võidab viguri tagasi hea mänguga. Lissitsin peab valge seisu paremaks pärast **8. Ob5:d7+ Ld8:d7 9. c2—c4 c7—c6 10. d2—d4,** jätkates vigaselt 10. ... c:d5? 11. d:e5 0—0 12. e:f6 jne. paremusega valgele. Must vastab aga **10. ... 0—0** ja pole näha, milles valge paremus peitub, näiteks: 11. d:e5 O:e5, või 11. d:c6 L:c6, või 11. c5 e:d4 jne. Võibolla on 8. 0—0 0—0 9. O:d7 L:d7 10. Rc3 valgele parim jätk, kuid ka sel juhul omab must hea arenguga ja lootustega etturi d5 tagasivõtmiseks vastuvõetava seisu.

7. d5 : c6 b7 : c6

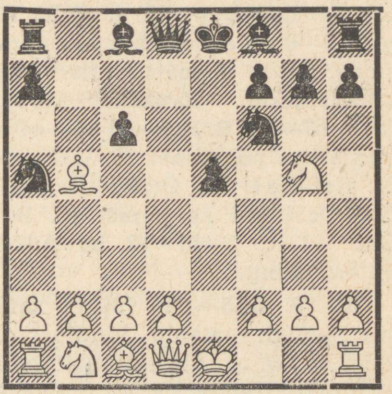


Diagramm 114.

8. Ob5—e2 . . . . .

Tavaline jätk, mille kõrval tulevad arvesse veel järgmised käigud:

I: 8. Ld1—f3 Ld8—c7 (Võimalik on ka Staunton'i soovitus 8. ... Lb6 9. Oa4 Og4 10. Lg3 h6 jne., kuna seevastu kvaliteedikahing 8. ... c6:b5 9. Lf3:a8 Of8—c5 on kahtlase väärtusega: 10. 0—0 0—0 11. b2—b4 Oc5:b4 ja nüüd mitte 12. L:a7 Ra5—c6—d4 tugeva rünnakuga, vaid 12. Rb1—c3! heade lootustega musta rünnaku tagasilöömiseks, nagu matšpartiis Bogoljubov-Euwe.) **9. Ob5—e2** (Ka 9. Oa4 Og4 10. Lg3 h6 11. Rf3 0—0—0 annab mustale parema mängu.) **9. ... Of8—d6 10. Rb1—c3 0—0 11. d2—d3 Va8—b8 12. Rg5—e4 Rf6:e4 13. Rc3:e4 Od6—e7** ühes **f7—f5** paremusega mus-

tale (konsultatsioonpartii Bird ja Burn — Pillsbury ja Schiffers, 1896).

II: 8. Ob5—a4 (Steinitz'i soovitus 8. Of1 h6 9. Rh3 Oc5 10. d3 Lb6 11. Le2 Og4 12. f3 O:h3 13. g:h3 0—0—0 annab mustale paremuse, nagu 8. matšpartiis Steinitz-Tšigorin, Havanna, 1892.) **8. ... h7—h6! 9. Rg5—f3 e5—e4** ja mustal on nii pärast 10. Le2 Oe6 11. Re5 Ld4! 12. O:c6+ R:c6 13. Lb5 Oc5! kui ka pärast 10. Rg1 Oc5 11. c3 0—0! 12. b4 O:f2+ parem mäng.

III: 8. Ob5—d3 (Bird'i käik, mis püüab ratsule kindlustada välja e4.) **8. ... Rf6—d5!** (Nõrgem on Lasker'i soovitus 8. ... Rg4 9. Re4! f5 10. Oe2 ja valge saavutab paremuse.) **9. Rg5—e4 f7—f5 10. Re4—g3 Rd5—f4 11. Od3—f1 Of8—c5 12. c2—c3 Oc5—b6 13. d2—d4 Rf4—g6 14. Of1—d3 0—0 15. b2—b4 Ra5—b7** paremusega mustale (Castaldi-Keres, Stokholm, 1937).

8. . . . . h7—h6
9. Rg5—f3 . . . . .

Steinitz'i kaitse 9. Rh3 annab mustale pärast 9. ... Oc5! 10. 0—0 0—0 parema mängu, sest ratsu seisab h3 väga ebasoodsalt.

9. . . . . e5—e4
10. Rf3—e5 Of8—d6

Siin mängitakse sageli ka enne 10. ... Ld8—c7 ja alles hiljem Of8—d6, aga tegelikult näib olevat ükskõik, millises järjestuses neid käike teha. Käik odaga näib olevat loomulikum, sest oda arendamine on selles seisus lipu omast kindlasti olulisem. Nende käikude kõrval tuleb aga mustale veel arvesse **10. ... Ld8—d4 11. f2—f4 Of8—c5 12. Vh1—f1** ja must on ähvarduse 13. c3 ühes b2—b4 tõttu raskustes, näiteks: **12. ... Ob6** 13. c3 Ld6 14. b4 Rb7 15. La4 (Nõrgem on 15. d4 e:d3 16. L:d3 Lc7 ühes 0—0 hea mänguga mustale, nagu partiis Dührssen-Perneder, Berliin, 1929.) 15. ... Rd8 16. Ra3 ja valge seis on eelistatavam. Must võib katsetada ka **12. ... Od6** 13. c3 Ld5, mis aga sunnib teda tooma pärast 14. b4! kahtlast vigurikahingut 14. ... O:e5 (14. ... Rb7? 15. Oc4 jne.) 15. f:e5 L:e5 16. b:a5 L:h2 17. La4! ja valge materiaalne ülekaal peaks olema realiseeritav.

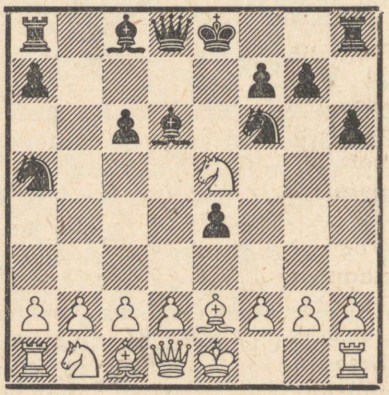


Diagramm 115.

11. d2—d4 . . . . .

Valge võib siin mängida päris hästi ka **11. f2—f4,** mille järel võib tekkida järgmisi variante:

I: 11. ... e4:f3 12. Re5:f3 Rf6—g4 13. 0—0 Ld8—c7 14. h2—h3

Od6—h2+ 15. Kg1—h1 h6—h5 ja mustal on kahitud etturi eest häid rünnakuvõimalusi, näiteks: 16. d2—d4 Oh2—g3 17. Oe2—d3 Oc8—e6 18. Ld1—e2 0—0—0 19. b2—b4 Ra5—b7 20. Oc1—e3 Vd8—e8 paremusega mustale (Leonhardt-Holzhausen, 1899). Musta rünnaku edukusest oleneb käigu 11. f2—f4 väärtus, sest teisi variante ei tarvitse valge, nagu alamal näitame, vältida.

II: 11. ... g7—g5 12. d2—d4 g5:f4 13. Oc1:f4 Rf6—d5 ja nüüd mitte 14. Ld1—d2? Ld8—b6 15. b2—b3 e4—e3! vigurivõiduga, vaid tugevamini **14. 0—0!** ja valge seis näib olevat eelistatavam, sest musta kuningatiib on tunduvalt nõrgestatud. Pärast 14. ... Lb6 järgneks lihtsalt 15. Kh1.

III: 11. ... Ld8—c7 (Sama seis võib tekkida ka pärast 10. ... Lc7 11. f4 Od6 jne.) **12. d2—d4** (Ka otsene 12. 0—0 on hea jätk.) **12. ... 0—0!** (Pärast 12. ... e:d3 järgneb 13. O:d3! ja valge saavutab paremuse nii pärast 13. ... O:e5 14. Le2 0—0 15. f:e5 Og4 16. Le3 Ve8 17. 0—0 V:e5 18. Lg3 jne., nagu partiis Tšigorin-Beskrovnõi, Peterburi, 1877, kui ka pärast 13. ... 0—0 14. 0—0 O:e5 15. f:e5 L:e5 16. Od2! ja Tšigorin'i analüüside järgi seisab valge igas variandis paremini.) **13. 0—0 c6—c5 14. c2—c3 Va8—b8** ja mustal on kahitud etturi eest hea rünnakuseis (Arnold-Tšigorin, Peterburi, 1885).

IV: 11. ... 0—0 12. 0—0! (Nüüd oleks 12. d4 kahtlane vastuse 12. ... e:d3 13. L:d3 Rb7 14. Oe3 Lc7 jne. tõttu, nagu partiis Spielmann-Pirc, Noordwijk, 1938.) **12. ... Od6:e5** (Parem näib ka siin olevat 12. ... Lc7.) **13. f4:e5 Ld8—d4+ 14. Kg1—h1 Ld4:e5 15. d2—d4** ja valge seis on parem (Euwe).

11. . . . . e4 : d3!

Varematel aegadel mängiti siin peaaegu eranditult **11. ... Ld8—c7,** millele valge ei vasta mitte 12. f2—f4 0—0! (Nõrgem on 12. ... e:f3 võimaluse 13. O:f3! tõttu.) 13. 0—0 c6—c5 jne. nagu eelmise märkuse variandis III, vaid dr. Knorre tugevdusega **12. Oc1—d2!,** mis annab järgmisi võimalusi:

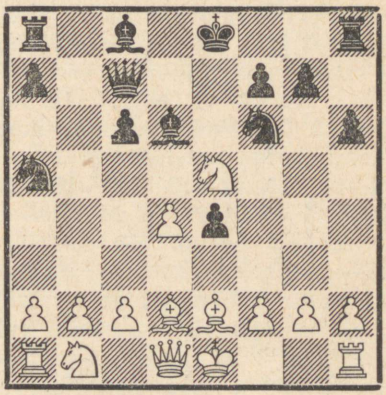


Diagramm 116.

I: 12. ... Od6:e5? 13. d4:e5 Lc7:e5 14. Od2—c3 Le5—c7 (Pärast 14. ... Lg5 15. Ld6! Od7 16. Rd2 seisab valge samuti ilmsesti paremini.) **15. Ld1—d2! Ra5—b7 16. Oc3:f6 g7:f6 17. Rb1—c3** paremusega valgele (Lissitsin).

II: 12. ... 0—0 13. Rb1—a3 Oc8—e6 14. 0—0 Ra5—b7 ja nüüd soovitab Capablanca 15. f4,

Dührssen aga 15. Oc4, sest pärast 15. f4 c5 saavutavat must rünnakušansse. Pärast 15. Oc4 võib must aga suurema ohuta lüüa kaks korda e5, mis on võimalik ka pärast 15. Kh1.

III: 12. ... Ra5—b7! 13. 0—0 (Pärast 13. Oc3 Rd5 on 14. Oc4 R:c3 15. R:c3 O:e5 jne. küllaldane võrdsuseks, kuna seevastu 14. Ld2 0—0 15. Ra3 f6 16. Rec4 O:h2! annab mustale tugeva rünnaku, nagu partiis Rabinovitš-Löwenfisch, 1923. Euwe soovitab 13. f4 e:f3 14. O:f3! jne., kuid must võib jätkata tugevamini 13. ... 0—0 14. 0—0 c5 jne. nagu allpool.) **13. ... 0—0** (Tugevam kui 13. ... O:e5 14. d:e5 L:e5 15. Oc3 Le7 16. f3! ja must peab võitlema võrdsuse eest.) **14. f2—f4** (Pärast 14. Ra3 Oe6 15. Lc1 Vad8 saavutab must samuti kerge initsiatiivi.) **14. ... c6—c5 15. c2—c3 Rb7—d8! 16. Re5—c4 c5:d4 17. c3:d4 Rd8—c6 18. Rc4:d6 Lc7:d6 19. Od2—c3 Rf6—d5** parema seisuga mustale (kiripartii Dührssen-Macht, 1928).

Löömisega 11. ... e4:d3! väldib must kõik need keerulised variandid ja saavutab tugeva surveseisu avatud tsentri juures, kus tema parem areng eriti mõjule pääseb.

12. Re5 : d3 Ld8—c7
13. h2—h3 . . . . .

Siin on katsetatud veel järgmisi võimalusi:

I: 13. f2—f4 0—0 14. 0—0 c6—c5 15. Rb1—c3 Oc8—a6 16. Oc1—d2 c5—c4 17. Rd3—e1 Va8—d8 ja must seisab vähemetturile vaatamata paremini (Schmidt).

II: 13. Rb1—a3 Oc8—a6! 14. g2—g3 (Grünfeld soovitab siin 14. b4 Rc4 15. R:c4 O:c4 16. Oe3 jne.) 14. ... 0—0 15. 0—0 Va8—d8 16. Oc1—e3 Rf6—d5 parema mänguga mustale (Spielmann-Eliskases, 7. matšpartii 1936).

III: 13. Oc1—e3 c6—c5 14. Rb1—c3 Ra5—c4 15. Ld1—c1 0—0 soodsama seisuga mustale (Rödl-Bogoljubov, matš 1931).

13. . . . . 0—0
14. 0—0 . . . . .

Siin võib üksikuid käike teha ka teises järjestuses, ilma et positsioon seetõttu eriti muutuks. Nii näiteks võib valge siin mängida ka enne 14. Rc3 ja alles pärast 14. ... Oa6 või 14. ... Vb8 jätkata 15. 0—0.

14. . . . . Va8—b8

Must võib siin jätkata ka 14. ... Oa6, valmistades ette edasilüket c6—c5. Oda seisab aga väljal c8 parimini, mõjudes sealt kahel diagonaalil, kuna punkti b5 kaitsmisega ja b2 ründamisega saab must vanker endale uusi tähtsaid ülesandeid. Võimalik oli muidugi ka otsekohe 14. ... c6—c5.

15. Rb1—c3 c6—c5
(vt. diagrammi 117)

Selles seisus omab must kahitud etturi eest küllaldase seisuparemuse parema arengu ja suurema liikumisvabaduse näol, mis selgeimini avaldub variandis 16. Oe2—f3 (Ekenberg-Keres, Lidköping, 1944), kus must võis pärast 16. ... c5—c4! 17. Rd3—e1 Vf8—d8 18. Ld1—e2 Vd8—e8 19. Le2—d1 Oc8—e6 asetada pea-

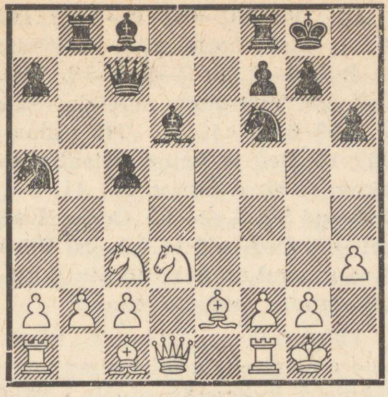


Diagramm 117.

aegu kõik valge vigurid pattseisu. Valge peab selle vältimiseks mängima 16. b2—b3, aga siis purustab must pärast 16. ... c5—c4 valge etturseisu liputiival. Musta seisu peab üldiselt hindama soodsamaks.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 4. Rg5 d5 5. e:d5 Ra5.)

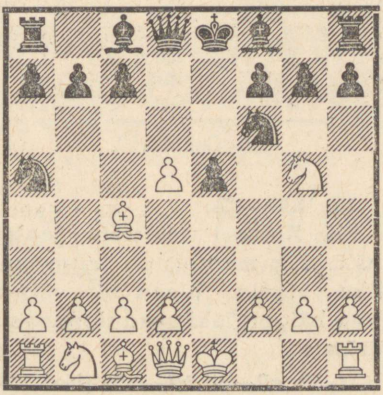


Diagramm 118.

6. d2—d3 . . . . .

Seda käiku soovitas juba Morphy ja hiljem Tšigorin, kuid kas see on tugevam kui 6. Ob5+, pole veel selge. Teksti käiguga hoiab valge alal võidetud etturi ja kompromiteerib seejuures oma seisu veidi vähem kui pärast 6. Ob5+, kuid ei oma seejuures ka nimetamisväärset vastumängu. Kui aga arvestada, et pärast 6. Ob5+ on mustal võimalik vältida etturikahingut käiguga 6. ... Od7, siis võib teksti käiku lugeda käesoleva avanguvariandi teoreetilise hinnangu seisukohalt tähtsamaks kui 6. Ob5+.

6. . . . . h7—h6

Kahtlemata parim vastus, sest 6. ... Oc5 pole 7. 0—0 või 7. Rc3 tõttu küllaldane. Täiesti halb on aga 6. ... R:d5 vastuse 7. Lf3 tõttu.

7. Rg5—f3 e5—e4

8. Ld1—e2 . . . . .

Nõrk on 8. Re5 R:c4 tõttu ja 8. Rd4 võimaluse 8. ... c6 tõttu. Nüüd ähvardab aga 9. d:e4, mispärast must on sunnitud vahetama c4.

8. . . . . Ra5 : c4

9. d3 : c4 Of8—c5

(vt. diagrammi 119)

Tähtsaim variant mustale, mis takistab esialgu valget vallutamast ratsuga tähtsat välja d4. Maróczy soovitab siin **9. ... Of8—e7,** mis küll sunnib valget ratsut kohe käima, kuid jätab sellele tugeva välja d4. Seejärel võiks tekkida järgnevaid variante:

I: 10. Rf3—d4 c7—c6 11. Rb1—c3 0—0 (Variant 11. ... c:d5 12. c:d5 0—0 13. 0—0 moodustab

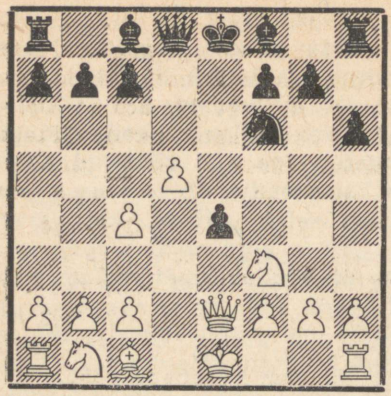


Diagramm 119.

ainult käikude ümberpaigutuse, kuna 11. ... Og4 12. f3 e:f3 13. g:f3! on kasulik valgele, nagu näitas partii Dührssen-Demetriescu, Berliin, 1924. Ebasoodus mustale on ka 11. ... Ob4 12. 0—0 O:c3 13. b:c3 c:d5 14. Oa3! paremusega valgele, nagu partiis Dührssen-Sprecher, Nürnberg, 1926.) **12. 0—0** (Pärast 12. Oe3 on 12. ... c:d5 ühes Ob4, või ka otsekohe 12. ... Ob4 mustale soodsad vastused.) **12. ... c6:d5 13. c4:d5 Oc8—g4** ja nüüd mitte 14. Le3 R:d5 jne., vaid energilisemalt **14. Le2—b5!** ja mustal on raske leida kahitud etturi eest kompensatsiooni.

II: 10. Rf3—e5? 0—0 11. 0—0 Vf8—e8 (Võimalik on ka 11. ... Od6 12. f4 e:f3 ühes Ve8 jne. paremusega mustale.) **12. h2—h3 Oe7—d6 13. Re5—g4 Rf6:g4 14. h3:g4 Ld8—h4** otsustava rünnakuga mustale (Claparede'i analüüs ja partii Hull-Gundersen, Austraalia, 1929).

III: 10. Rf3—d2 0—0 (Pärast 10. ... Og4 ei tule mitte 11. f3 e:f3 12. R:f3 0—0 13. 0—0 Oc5+ ühes Ve8 hea mänguga mustale, vaid 11. Le3 0—0 12. h3 Of5 13. g4 Oh7 14. Rc3 ja valge seisab Tartakover'i järgi paremini.) **11. 0—0 Oc8—g4 12. Le2—e3 Og4—f5 13. Rb1—c3 Oe7—d6 14. h2—h3 Vf8—e8** ja mustal on kahitud etturi eest küllaldane seisuparemus.

Käigu 9. ... Of8—e7 kõrval pole mustal enam teisi nimetamisväärseid kaitsevõimalusi, sest 9. ... Ob4+ 10. c3 0—0 11. Rd4! sunnib musta oda taganema ja tembeldab seetõttu musta 9. käigu tempokaotuseks.

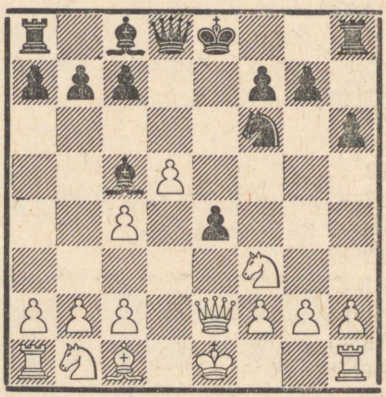


Diagramm 120.

10. Rf3—d2 . . . . .

See Rostovi maletaja Jankovitš'i käik moodustab tugevaima jätku valgele. Teised siin võimalikud käigud tekitavad järgnevaid variante:

I: 10. c2—c3 b7—b5! (Hea jätk on ka 10. ... 0—0 11. Rd4 Og4 või

11. ... Ve8 jne.) **11. b2—b4** (Ka 11. b3 b:c4 12. b:c4 0—0 13. Rd4 Og4 14. Lc2 O:d4 15. c:d4 c6 jne., nagu partiis Koch-Pahl, Berliin, 1928, annab mustale selge paremuse.) **11. ... Oc5—e7 12. Rf3—d2 Oc8—g4 13. f2—f3 e4:f3 14. g2:f3 Og4—h5 15. c4:b5 0—0 16. 0—0 Vf8—e8 17. Le2—c4 Oe7—d6** otsustava paremusega mustale (Grob-Keres, Dresden, 1936).

II: 10. h2—h3 0—0 11. Rf3—h2 b7—b5 (Võimalik on ka 11. ... e3 12. O:e3 O:e3 13. f:e3 Re4 ja nüüd mitte 14. Rf1 Lh4+ 15. g3 Lf6 16. c3 Of5 rünnakuga kahitud etturite eest, vaid lihtsalt 14. 0—0 Rg3 15. Ld3 R:f1 16. R:f1 Steinitz'i arvates umbes võrdse seisuga.) **12. c4:b5** (Nõrgem on nii 12. b3 b:c4 13. b:c4 Oa6 14. 0—0 c6 jne., nagu partiis Bird-Tšigorin, New York, 1889, kui ka 12. Rc3 b:c4 13. L:c4 Ld6 jne. hea mänguga mustale.) **12. ... Rf6:d5 13. 0—0 Ld8—e7 14. a2—a3 f7—f5 15. c2—c4** ja nüüd mitte 15. ... e4—e3 16. f2:e3 Rd5:e3 17. Oc1:e3 Oc5:e3+ 18. Kg1—h1 Oc8—b7 19. Rb1—c3 jne. vastumänguga (Grob-Euwe, Zürich, 1934), vaid lihtsalt **15. ... Rd5—b6! 16. Rb1—c3 Oc8—e6 17. b2—b3 Va8—d8** või ka **16. ... Oc8—b7** jne. tugeva rünnakuga kahitud etturi eest.

III: 10. 0—0 0—0 11. Rf3—d2 Oc8—g4 12. Le2—e1 Ld8—d7! 13. Rd2—b3 Og4—f3! 14. Oc1—f4 Ld7—g4 15. Of4—g3 Rf6—h5! 16. Rb3:c5 (Ei või lüüa 16. g:f3 e:f3 17. Kh1 Vae8 jne., ja ka 16. Kh1 O:g2+ 17. K:g2 Lf3+ 18. Kg1 R:g3 19. h:g3 L:g3+ 20. Kh1 Lh3+ 21. Kg1 Od6 22. f4 e:f3 jne. annab mustale otsustava rünnaku. Teksti käik on samuti mitteküllaldane.) **16. ... Rh5—f4 17. Rc5:e4 Lg4—h3!!** paratamatu matiga (Field-Tenner, 1934).

10. . . . . 0—0

11. Rd2—b3 Oc8—g4

Nõrgem on 11. ... Od6 12. Rc3 Ve8 13. h3 Ob4 14. 0—0 O:c3 15. b:c3 c6 16. d:c6 b:c6 17. Oe3 paremusega valgele (Tšigorin-Teichmann, Nürnberg, 1896).

12. Le2—f1 Oc5—b4+!

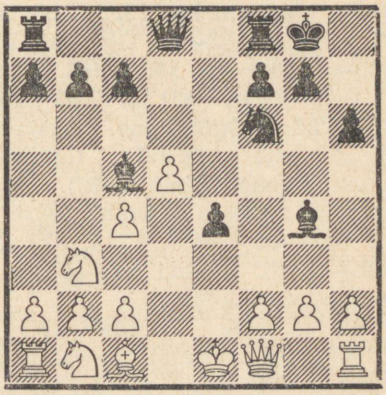


Diagramm 121.

See tulistamine on mustale väga oluline, sest pärast 13. c3 nõrgeneb tähtis punkt d3 ja mustal ratsul on lootusi hiljem sinna fikseeruda. Väga huvitav on kahing **12. ... Rf6:d5 13. c4:d5 Ld8:d5 14. Rb1—c3** (Pärast 14. Od2 võidab 14. ... e3 15. f:e3 O:e3 16. O:e3 Vfe8 17. Kf2 V:e3 18. K:e3 Ve8+ 19. Kf2 Le6! 20. g3 Oh3 jne.) **14. ... Oc5—b4 15. Oc1—d2 Ob4:c3 16. Od2:c3 Va8—d8,** aga

nüüd ei tule. 17. Rd2 b5 18. h3 Oh5 19. g4 Og6 lootusrikkama mänguga mustale (Orbach-Schlage, 1935), vaid **17. Oc3—d2!** ja valgel on häid lootusi musta rünnaku tagasilöömiseks. On aga väga hästi võimalik, et musta rünnak on näiteks pärast **17. ... c7—c5 18. c2—c4 Ld5—e5** jne. küllaldane mängude tasakaalustamiseks. See variant on igatahes väga huvitav ja vajab edaspidist uurimist.

13. c2—c3 . . . . .

Nõrgem on **13. Rb1—c3 c7—c6!** (Palju tugevam kui 13. ... b5 14. h3 jne.) **14. h2—h3 Og4—h5 15. g2—g4 Oh5—g6 16. d5:c6 b7:c6 17. Oc1—d2 e4—e3! 18. f2:e3 Ob4:c3 19. b2:c3 Og6:c2** jne. otsustava paremusega mustale (Luckis-Keres, Buenos Aires, 1939). Hea mängu mustale annab ka jätk **13. Oc1—d2** Ob4:d2+ 14. Rb1:d2 Vf8—e8 15. h2—h3 e4—e3! jne. tugeva rünnakuga.

13. . . . . Ob4—e7

Mingeid raskusi ei valmista valgele jätk 13. ... Od6 14. h3 Oh5 15. g4 Og6 16. Oe3 Rd7 17. Rb1—d2 f5 18. g:f5 Oh5 19. R:e4 Re5 20. Rd4 Rf3+ 21. R:f3 O:f3 22. R:d6 L:d6 23. Vg1 ja mustal pole kaotatud etturite eest küllaldast kompensatsiooni (Tartakover-Bogoljubov, Homburg, 1927).

14. h2—h3 Og4—h5
15. g2—g4 Oh5—g6
16. Oc1—e3 Rf6—d7!

Valge kuningatiiba nõrgestavad etturikäigud olid sunnitud 0—0—0 võimaldamiseks, kuid seega tekkis uus nõrkus f3. Must viib nüüd oma ratsu e5 kaudu rünnakule nõrkuste d3 ja f3 vastu ja saavutab tugeva rünnaku.

17. Rb1—d2 Rd7—e5
18. 0—0—0 b7—b5!

Nõrgem on mustale 18. ... Rd3+ 19. Kb1 Og5 20. Rd4 Lf6 21. h4! Lb6 22. R2b3 O:e3 23. f:e3 a5 24. c5! paremusega valgele (matšpartii Bogoljubov-Eliskases, 1939). Tuleb aga arvesse veel 18. ... Rd3+ 19. Kb1 c6, et pärast 20. d:c6 b:c6 alustada rünnakut b-liinil, või ka otsekohe 18. ... c6.

19. c4 : b5 Re5—d3+
20. Kc1—b1 Ld8 : d5

Selle käigu asemel tuleb arvesse ka **20. ... a7—a6!**, mis viib mõne liini täieliku avamiseni valge kuninga suunas ja annab mustale suurepäraseid rünnakuvõimalusi. Teksti käik on aga samuti mustale hea.

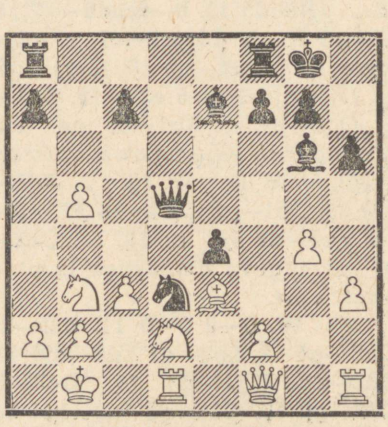


Diagramm 122.

Partiis Salve-Marshall, Viin, 1908, jätkas valge siin 21. Kb1—

a1 Ld5:b5 ja sattus ägeda rünnaku alla ning kaotas. Eliskases soovitab 21. Ka1 asemel 21. c3—c4 ja arvab seega suutvat valge seisu rehabiliteerida. Pole aga näha, mille poolest valge on oma seisu suutnud parandada, kui must jätkab lihtsalt 21. ... Ld5—e6 22. Rb3—d4 Le6—e5 jne., ähvardades käiguga a7—a6 avada a-liini otsustavaks rünnakuks. Musta seisu tuleb igal juhul hinnata soodsamaks rünnakuvõimaluste tõttu liputiival, mis kaaluvad kahitud etturi rohkem kui üles. Valge peaks olema õnnelik, kui ta suudab diagrammseisust leida viigiks küllaldast jätku.

II.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6.)

(vt. diagrammi 107)

4. d2—d4 . . . . .

See jätk on valgele tugevam kui varajane väljahüpe 4. Rg5, kuid mingisuguse paremuse saavutamiseks pole ta siiski küllaldane. Valge võttis endalt lootused paremusele juba suhteliselt passiivse käiguga 3. Of1—c4.

4. . . . . e5 : d4

Muidugi mitte 4. ... R:d4 5. O:f7+ K:f7 7. R:e5+ ühes 8. L:d4 jne. Võimalik on aga seevastu 4. ... R:e4 5. d:e5 Rc5 jne. mängitava seisuga mustale.

(vt. diagrammi 123)

5. 0—0 . . . . .

Parim jätk valgele. Siin on katsetatud veel järgmisi võimalusi:

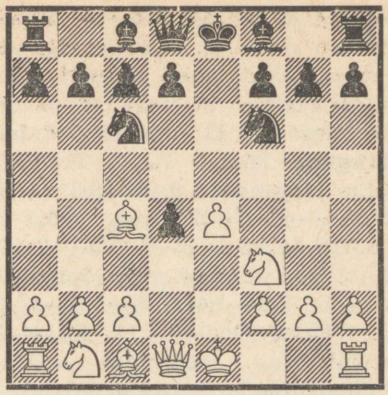


Diagramm 123.

I: 5. Rf3—g5 d7—d5! (Võimalik on ka 5. ... Re5 6. Ob3 h6 7. f4 h:g5 8. f:e5 R:e4 ja nüüd võib valge forsseerida viigi jätkuga 9. O:f7+ K:f7 10. Lf3+ Kg8 11. 0—0 d5 12. Lf7+ Kh7 13. Lh5+ jne. Ka 9. 0—0 või 9. L:d4 ei tõota valgele vastuse 9. ... d5! tõttu rohkemat kui võrdsust.) **6. e4: d5 Ld8—e7+!** (Ka 6. ... Re5 7. L:d4 R:c4 8. L:c4 L:d5, või 7. Ob5+ c6 8. d:c6 b:c6 jne. on mustale vastuvõetav.) **7. Ke1—f1** (Sunnitud, sest pärast 7. Le2 Rb4 kaotab valge etturi.) **7. ... Rc6—e5 8. Ld1:d4 Re5:c4 9. Ld4:c4** ja nüüd saavutab must nii käiguga **9. ... Le7—c5** kui ka jätkuga **9. ... h7—h6** 10. Rb1—c3 h6:g5 11. Oc1:g5 Le7—d7 12. Va1—e1+ Of8—e7 jne. (Sörensen-Nielsen, Kopenhaagen, 1877) parema mängu. Väljahüpe 5. Rg5 on selles seisus varajane.

II: 5. e4—e5 d7—d5! (Mängitav on ka 5. ... Re4, aga teksti käik on tugevam.) **6. Oc4—b5**

Rf6—e4 7. Rf3:d4 Of8—c5 (Võibolla on siin 7. ... Od7 veelgi tugevam, sest teksti käigule võis valge vastata 8. Oe3! Od7 9. O:c6 ühes 10. f3 umbes võrdse mänguga. Pärast 7. ... Oc8—d7 võiks järgneda: 8. Rd4:c6 b7:c6 9. Ob5—d3 f7—f5! jne., või 8. Ob5:c6 b7:c6 9. 0—0 Of8—e7 10. f2—f3 Re4—c5 jne., või lõpuks 8. Rd4—b3 Ld8—h4! 9. 0—0 0—0—0 10. Ob5:c6 Od7:c6 11. Rb1—c3 f7—f6! jne., kõikidel juhtumeil soodsama seisuga mustale.) **8. Rd4:c6** (Nagu juba mainitud, pidi valge siin mängima 8. Oe3! umbes võrdse mänguga. Teksti käik annab mustale paremuse.) **8. ... Oc5:f2+ 9. Ke1—f1 Ld8—h4!** (See Keidanski poolt näidatud jätk on tugevam kui 9. ... b:c6 10. O:c6+ Kf8! jne., mis samuti annab mustale parema mängu.) **10. Rc6—d4+** (Mitteküllaldased jätkud on ka 10. L:d5 Oc5! või 10. Rc3 0—0 11. R:e4 d:e4 12. Rd4 c5 jne., mõlemal juhul paremusega mustale.) **10. ... c7—c6 11. Rd4—f3** (Ka 11. R:c6 b:c6 12. O:c6+ Ke7 on soodus mustale.) **11. ... Re4—g3+! 12. Kf1:f2 Rg3—e4+ 13. Kf2—e2 Lh4—f2+ 14. Ke2—d3 Oc8—f5!** jne. võitva rünnakuga mustale.

III: 5. Rf3:d4 Rf6:e4! 6. Oc4: f7+ Ke8:f7 7. Ld1—h5+ g7—g6 8. Lh5—d5+ Kf7—g7 9. Rd4:c6 b7:c6 10. Ld5:e4 Ld8—e8! jne. paremusega mustale.

5. . . . . Rf6 : e4 (või II A)

Teist siin tarvitatavat jätku, **5. ... Of8—c5,** mis viib Max Lange tuntud varianti, vaatleme **II A** juures. Nõrk on 5. ... d5 6. e:d5 R:d5 7. Ve1+ Oe6 8. Rg5 jne. tõttu. Jätk 5. ... Oe7 viib ungari avangusse, samuti 5. ... d6.

6. Vf1—e1 d7—d5

Täiesti nõrk on 6. ... Oe7 7. V:e4 d5 8. V:e7+ R:e7 9. Ob3 c5 10. c3 jne. suure paremusega valgele (kiripartii Feilitzsch-Eschrich, 1930).

7. Oc4 : d5 . . . . .

Huvitav jätk on siin **7. Rb1—c3,** millega Canal üllatas oma vastast Johner'it Triesti turniiril 1923 ja võitis pärast **7. ... d5:c4 8. Ve1:e4+ Oc8—e6?** (Õige on 8. ... Oe7 9. R:d4 f5 10. Vf4 0—0 11. R:c6 L:d1+ 12. R:d1 b:c6 13. V:c4 Od6 võrdsusega, nagu partiis Ragozin-Botvinnik, 1930.) **9. Rf3:d4 Rc6:d4 10. Ve4:d4 Ld8—c8** (Suhteliselt parem on veel 10.... Od6.) **11. Oc1—g5 Of8—d6 12. Rc3—e4 0—0 13. Re4—f6+!** jne.

Käik 7. Rc3 pole siiski valgele soovitatav, sest must saavutab paremuse pärast **7. ... Oc8—e6** (Ka 7. ... d:c3 8. O:d5 Oe6! on mustale kasulik, sest nii pärast 9. V:e4? Re7 kui ka pärast 9. O:e4 Ob4 on musta paremus ilmne.) **8. Rc3:e4** (Pärast 8. O:d5 d:c3 saabub sama seis nagu pärast 7. ... d:c3.) **8. ... d5:c4 9. Rf3—g5** (Või 9. Reg5 Oe7 10. R:e6 f:e6 11. V:e6 0—0 paremusega mustale.) **9. ... Of8—e7 10. Rg5:e6 f7:e6 11. Ld1—h5+ g7—g6 12. Lh5—b5 0—0 13. Lb5:c4 Ld8—d5** ja mustal on parem seis.

7. . . . . Ld8 : d5

8. Rb1—c3 Ld5—a5

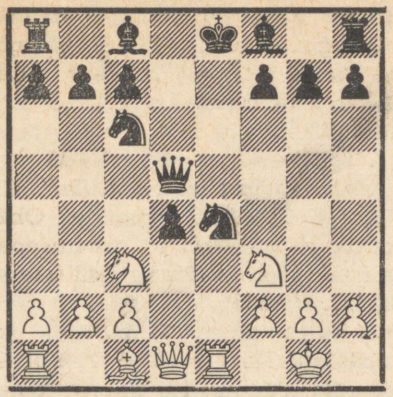


Diagramm 124.

Möller'i käik, mida peetakse mustale parimaks. Teised siin võimalikud taganemised lipuga on mustale ebasoodsad, näiteks:

I: 8. ... Ld5—d8 9. Rc3:e4 (Pärast 9. V:e4+ Oe7! 10. R:d4 f5! 11. Vf4 0—0 saabub seis eelmises märkuses toodud Canal'i variandist.) **9. ... Of8—e7 10. Oc1—g5! Oc8—e6** (Või 10. ... 0—0 11. O:e7 L:e7 12. R:d4 võrdsusega.) **11. Og5:e7 Ke8:e7 12. Re4—g5 Ld8—d5 13. Ld1—d2** ühes **Vad1** umbes võrdse mänguga.

II: 8. ... Ld5—h5 9. Rc3:e4 Oc8—e6 (Partiis Tšigorin-Janowski, Pariis, 1900, mängis must nõrgemini 9. ... Oe7 10. Og5 Oe6 11. O:e7 R:e7 12. R:d4 jne. paremusega valgele.) **10. Oc1—g5 Of8—b4** (Pärast 10. ... h6 11. Of6 La5 12. R:d4 g:f6 13. R:f6+ Ke7 võidab vahekäik 14. b4! jne.) **11. Rf3:d4 Lh5:d1 12. Ve1:d1 Rc6:d4 13. Vd1:d4 Ob4—e7** täiesti võrdse mänguga.

III: 8. ... Ld5—f5 9. Rc3:e4 Oc8—e6 (Ka pärast 9. ... Oe7 10. Og5 Oe6 11. O:e7 K:e7 12. R:d4, või 10. ... 0—0 11. Rg3 Lc5 12. O:e7 R:e7 13. L:d4 saavutab valge paremuse.) **10. Rf3:d4 Rc6:d4 11. Ld1:d4 Of8—e7** (Või 11. ... Vd8 12. La4+ b5 13. La5 Vd4 14. Rg3! paremusega valgele.) **12. Oc1—h6! Vh8—g8 13. Oh6—d2! Lf5—d5** (Nõrgem on 13. ... a6 14. Oc3 Of6 15. La4+ b5 16. La5 paremusega valgele, nagu partiis Fajarovicz-Preusse, Bitterfeld, 1932.) **14. Ld4:d5 Oe6:d5 15. Od2—g5 Od5—e6** ja mustal on nõrku viigilootusi.

IV: 8. ... Ld5—c4 9. Rf3—d2! (Veelgi tugevam kui 9. R:e4 Oe6 10. Og5! jne., samuti hea mänguga valgele.) **9. ... Lc4—a6** (Pärast 9. ... Lb4 10. Rd5 La5 11. c4 saabub sama seis.) **10. Rc3—d5 La6—a5** (Nõrgem on 10. ... Od6 11. R:e4 jne.) **11. c2—c4! Oc8—e6** (Või 11. ... d:c3 12. Rc4! jne.) **12. Rd2—b3 La5—a4 13. Rd5:c7+ Ke8—d8 14. Rc7:e6+ f7:e6 15. Ve1:e4 e6—e5 16. Oc1—g5+ Kd8—c7 17. f2—f4!** selge paremusega valgele (Schlechter'i analüüs 1916).

9. Rc3 : e4 . . . . .

Nõrgavõitu on **9. V:e4+** Oe6 10. R:d4 0—0—0 jne. hea mänguga mustale, kuid tähelepanu väärib **9. Rf3:d4 Rc6:d4 10. Ld1:d4 f7—f5** ja nüüd mitte 11. Oc1—g5 La5—c5! 12. Ld4—d8+ Ke8—f7 13. Rc3:e4 f5:e4 14. Va1—d1 Of8—d6! 15. Ld8:h8 Ld5:g5 otsustava paremusega mustale (matšpartii Euwe-Réti, Amsterdam,

1920), vaid **11. Oc1—d2!,** mis annab valgele mängitava seisu. Kui 11. ... Lc5, siis 12. La4+ Od7 13. R:e4 f:e4 14. L:e4+ Kf7 15. L:b7 Oe7 16. Lb3+ Kg6 17. Lg3+ Kf7 18. Lb3+ jne. viigiga. Seepärast jätkab must 11. ... Lb6 12. L:b6 a:b6 13. f3 Oc5+ 14. Kh1 Oe6 15. f:e4 0—0—0 ja omab lõppmängus veidi paremaid võimalusi.

9. . . . . Oc8—e6

Võimalik on ka 9. ... Of8—e7 10. Oc1—g5 0—0 11. Og5:e7 Rc6:e7, kuigi mustal on sel juhul võrdsuse saavutamisega suuremaid raskusi kui pärast teksti käiku.

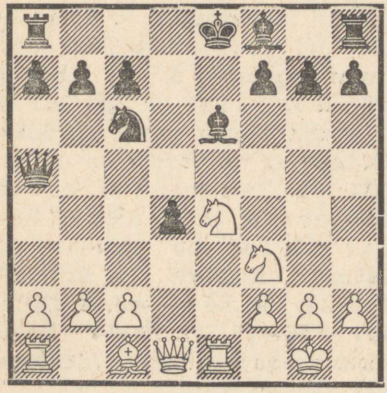


Diagramm 125.

10. Re4—g5 . . . . .

Parim jätk valgele. Teised siin tarvitatavad võimalused on nõrgemad:

I: 10. Oc1—d2 Of8—b4 11. Od2:b4 La5:b4 12. Re4—g5 (Siin tuleb arvesse ka Euwe soovitus 12. c3.) **12. ... 0—0—0 13. Rg5:e6 f7:e6 14. Rf3—g5 Vd8—e8 15. Rg5:e6 Ve8—e7** ja must seisab paremini (Euwe).

II: 10. Oc1—g5 h7—h6 (Hea jätk on ka otsekohe 10. ... Ob4 11. Ve2 h6 või 11. ... 0—0 jne.) **11. Og5—h4 Of8—b4** (Pärast 11. ... g5 on Jordansky variant 12. Rf6+ Ke7 13. b4! mustale väga kardetav, näiteks: 13. ... Lf5 14. b5! ja valge saavutab nii pärast 14. ... L:b5 15. c4 L:c4 16. Vc1 jne. kui ka pärast 14. ... g:h4 15. b:c6 L:f6 16. c:b7 Vb8 17. Re5! parema mängu.) **12. Ve1—e2 g7—g5 13. a2—a3 Ob4—e7 14. b2—b4 La5—d5 15. Oh4—g3** (Hasartne etturikahing 15. c4 L:c4 16. Vc1 Ld5 17. Og3 0—0—0 jne. andis partiis Romanovski-Belavenets, Moskva, 1939, mustale paremuse.) **15. ... 0—0—0 16. Ld1—e1** ja nüüd võis must saavutada pärast **16. ... Vh8—e8** selge seisuparemuse (Medina-Keres).

Nõrgem on ka **10. Rfg5** 0—0—0 11. R:e6 f:e6 12. Rg5 Ob4 13. V:e6 h6 14. Rf3 ja must on peavariandiga võrreldes võitnud tähtsa tempo.

10. . . . . 0—0—0
11. Rg5 : e6 f7 : e6
12. Ve1 : e6 . . . . .

(vt. diagrammi 126)

Selles võrdlemisi keerulises seisus, mis üldiselt näib olevat mustale veidi soodsam, on senini katsetatud järgmisi võimalusi:

I: 12. ... Of8—e7 (Rubinstein'i jätk, kuid mitte parim mustale.) **13. Rf3—e5! Rc6:e5** (Pärast 13. ... Ld5 tuleb 14. Lg4 jne.) **14. Ve6: e7 Vd8—d7** (Kui 14. ... Vhe8, siis 15. Od2! Ld5 16. V:e8 V:e8

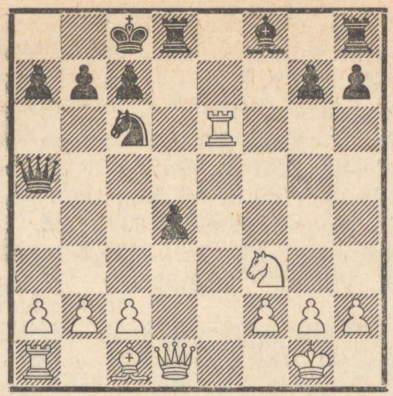


Diagramm 126.

17. Lh5! jne. paremusega valgele, nagu partiis Beutum-Grünfeld, 1929.) **15. Ve7:d7** (Väga tugev on ka 15. b4 Ld5 16. V:d7 ühes 17. Ob2, nagu kiripartiis Rüster-Dyckhoff, 1932.) **15. ... Re5:d7 16. Oc1—f4 Vh8—e8 17. h2—h3 La5—f5** (Tarrasch soovitab siin 17. ... Lb4, aga sellele järgneb 18. Lh5! Ve1+ 19. Kh2! paremusega valgele.) **18. Of4—g3 Lf5—e4 19. Ld1—d2** ja valgel on paremus (Tartakover-Tarrasch, Göteborg, 1920).

II: 12. ... La5—d5 13. Ld1—e2 h7—h6! (Nõrgem on 13. ... d3 14. c:d3 L:d3 15. Og5! paremusega valgele. Teksti seis võib tekkida ka pärast 12. ... h6 13. Of4 Ld5 14. Le2 jne.) **14. Oc1—f4 g7—g5 15. Of4—g3 d4—d3** (Pärast 15. ... Og7 16. Vg6 Vhe8 17. Ld3 seisab valge hästi.) **16. c2:d3 g5—g4** (Lõppmäng pärast 16. ... L:d3 17. L:d3 V:d3 18. Re5 R:e5 19. O:e5 seisab valgele väga soodsalt.) **17. Ve6:c6! b7:c6** (Või 17. ... L:c6 18. Re5 Le6 19. Le3 Kb8 20. Vc1 jne. otsustava survega.) **18. Rf3—e5 h6—h5 19. d3—d4! Kc8—b7 20. Va1—c1** ja valgel on väga tugev rünnakuseis (Tartakover-Steiner, Budapest, 1921).

III: 12. ... La5—f5 13. Ld1—e2 h7—h6 14. Oc1—d2! (See Bogoljubov'i soovitus on parim šanss valgele. Nõrgem on igatahes 14. Rh4 d3! 15. c:d3 L:d3 16. L:d3 V:d3 17. Oe3 Od6 18. Rf5 Oe5 jne. paremusega mustale, nagu partiis Kan — A. Rabinovitš, 1930.) **14. ... Lf5:c2** (Väga riskantne etturivõit, mille asemel must võib parem valida Euwe soovituse 14. ... Od6, ähvardades alles nüüd lüüa c2.) **15. Va1—c1 Lc2:b2** (Pärast 15. ... La4 16. Ve:c6! b:c6 17. Le6+ ühes 18. Re5 saavutab valge ülitugeva rünnaku.) **16. Ve6:c6! b7:c6 17. Le2—e6+** (Mitteküllaldane on 17. Re5 Ve8! 18. La6+ Lb7 jne., nagu partiis Kostič-Vidmar, Bled, 1931, või ka 18. Lg4+

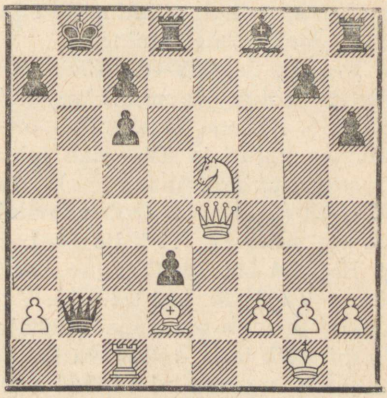


Diagramm 127.

Kb8 19. Le4 V:e5 20. L:e5 Od6 jne.) **17. ... Kc8—b8 18. Le6—e4 d4—d3 19. Rf3—e5.**

(vt. diagrammi 127)

19. ... Kb8—a8! (Harksen'i ja Bogoljubov'i vahelises kiripartiis järgnes siin 19. ... Lb7 20. Vc3 Oc5 21. R:c6+ Ka8 22. V:c5 Vhe8 23. Lc4! Lb1+ 24. Lc1 L:c1+ ühes Vd6 ja must saavutas kerge initsiatiivi, mis oli aga küllaldane ainult viigiks.) **20. Re5:c6 Lb2—b7 21. Le4—a4** (Pärast 21. Vc3 Oc5! saabub eelmises märkuses mainitud seis.) **21. ... Vd8—e8 22. g2—g3** (Kiripartiis Feilitzsch-Diemer, 1935, jätkas valge siin 22. Ra5 Le4 23. Rc4, kuid sattus pärast 23. ... Oc5 24. La5 Ob6 halvemasse seisu.) **22. ... Ve8—e2 23. Vc1—c3 Ve2:d2 24. Vc3—b3 Of8—c5 25. Vb3:b7 Ka8:b7** ja Tartakover'i analüüsi järgi on must sunnitud pärast 26. Ra5+ Kc8 27. Lg4+ Kb8 28. La4 O:f2+ 29. Kh1 Vb2 30. Rc6+ jne. leppima viigiga. Väga keeruline variant, mille kohta võib anda lõpliku hinnangu ainult selle edasine tegelik katsetamine.

IV: 12. ... Of8—d6! (See näib olevat kõige loomulikum jätk mustale, millega ta arendab oma viimase viguri ja ähvardab juhul tugeva kuningarünnakuga.) **13. Ld1—c2** (Pärast 13. Og5 soovitab teooria mitte 13. ... Vdf8 14. Le2! h6 15. Oh4 Lh5 16. Og3 jne., vaid 13. ... Vde8! 14. Le2 Kd7! 15. Ve1 L:e1+ jne. paremusega mustale. Valge võib aga selles variandis mängida tugevamini 14. Le1 sunnitud lipuvahetusega ja umbes võrdse lõppmänguga. Seepärast on mustale kasulikum siiski mängida 13. ... Vdf8 14. Le2 Kd7, ähvardades nii 15. ... V:f3 kui ka 15. ... Ve8.) **13. ... La5—h5 14. h2—h3** (Või 14. Od2? d3! 15. Le4 Rd4 16. V:d6 Re2+ jne., nagu partiis Vogt-Rellstab, 1937.) **14. ... Vd8—e8 15. Oc1—d2 Rc6—e5! 16. Ve6:e8+ Vh8:e8.**

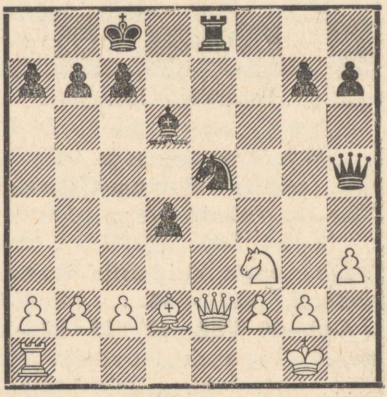


Diagramm 128.

17. Rf3:d4 (Tugevam kui 17. Vd1 R:f3+ 18. L:f3 L:f3 19. g:f3 c5 selge paremusega mustale, nagu konsultatsioonpartiis Tartakover'i ja Oskam'i vahel Rotterdamis 1933.) **17. ... Lh5:e2 18. Rd4:e2 Re5—c4** (Selge viigilise seisu annab 18. ... Rf3+ 19. g:f3 V:e2 20. Vd1 Oc5 21. Og5! ühes 22. Vd2 jne.) **19. Od2—e3 Rc4:b2** ja mustal on parema etturseisu tõttu veidi soodsam positsioon lõppmängus (Euwe).

Ülaltoodud variantidest selgub, kuivõrd keerulisi võimalusi sisaldab diagrammseis 126, kuid ühtlasi võib neist ka järeldada, et

õige mängu puhul omab must paremaid lootusi. Seepärast võib löömist 5. ... Rf6:e4! pidada mustale lihtsaimaks mooduseks kaheratsuavangu raskuste ületamiseks.

II A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 4. d4 e:d4 5. 0—0.)

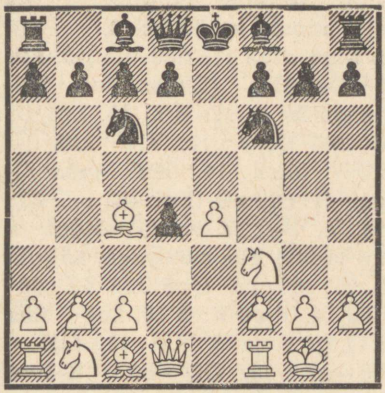


Diagramm 129.

5. . . . . Of8—c5

See käik viib kuulsasse Max Lange varianti, mille kohta teooria oma viimast sõna veel pole öelnud. Teatavasti moodustab Max Lange variant ühe keerulisema seisu maleteoorias üldse ja selle uurimisel on töötanud rida tuntud meistreid, nagu Staunton, Steinitz, Berger, Tšigorin, Marshall, Rubinstein jt. Kui sellele vaatamata nimetatud variandi kohta pole senini veel saavutatud lõplikku hinnangut, siis näitab see ainult seda, et Max Lange variant viib niivõrd keeruliste ja laiaulatuslike analüüsideni, et nende uurimine selge tulemuseni pole praktiliselt võimalik. Kahjuks on see mänguviis aga tegeliku partii seisukohalt palju oma väärtusest kaotanud, sest mustal on käigu 5. ... R:e4! näol palju mugavam relv vähemalt tasakaalustatud mängude saavutamiseks.

6. e4—e5 d7—d5

Kui must tahab vältida pärast 6. ... d5 tekkivat tugevat Max Lange rünnakut, siis moodustab käik **6. ... Rf6—g4** selleks ainukese võimaluse, sest pärast välja c5 sulgemist musta oda poolt pole 6. ... Re4 enam võimalik. Käik 6. ... Rf6—g4 annab aga valgele soodsamaid võimalusi, kusjuures vaatleme lühidalt järgmisi variante:

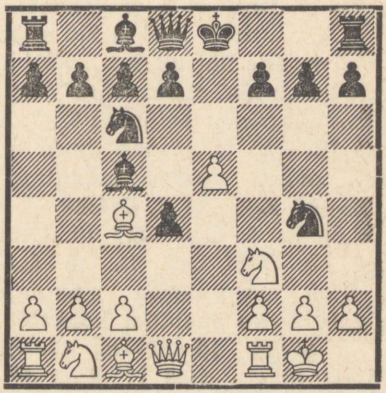


Diagramm 130.

I: 7. h2—h3? Rg4:e5 8. Rf3:e5 Rc6:e5 9. Vf1—e1 d7—d6 10. f2—f4 d4—d3+! 11. Kg1—h2 (Või 11. Oe3 R:c4 12. O:c5+ Oe6 13. f5 0—0 jne. paremusega mustale.)

11. ... Ld8—h4 12. f4:e5 (Pärast 12. O:d3 Of2 ähvardab ka O:h3 jne.) **12. ... d3:c2 13. e5:d6+ Oc8—e6 14. Ve1:e6+ f7:e6 15. d6—d7+ Ke8—e7 16. Ld1:c2 Oc5—d6+** jne. suure paremusega mustale (Steinitz).

II: 7. c2—c3 d7—d5! (Nõrgem on 7. ... d:c3 8. O:f7+ K:f7 9. Ld5+ Kf8 10. L:c5+ Le7 11. L:e7+! K:e7 12. R:c3 paremusega valgele, sest 12. ... Rg:e5 13. R:e5 R:e5 on halb vastuse 14. Ve1 Kf6 15. Rd5+ Kf5 16. R:c7 Vb8 17. Rb5 jne. tõttu.) **8. e5:d6 Ld8:d6 9. Vf1—e1+ Oc8—e6 10. Oc4:e6 f7:e6 11. h2—h3 Rg4:f2!** ja must saavutab selge paremuse. Midagi ei anna valgele ka variant **8. Oc4—b5** d4:c3 9. Rb1:c3 0—0! või ka 9. ... Oe6 parema mänguga mustale.

III: 7. Oc1—f4 0—0 (Võimalik on ka 7. ... d6 8. e:d6 ja kui nüüd 9. Ve1+, siis lihtsalt 9. ... Kf8! ja must hoiab alal enametturi. Valge jätkab seepärast paremini 9. O:d6 L:d6 10. Ob5 ja võidab etturi tagasi umbes võrdse mänguga.) **8. h2—h3 Rg4—h6 9. Of4:h6** (Hea jätk on ka 9. Og5 Oe7 10. O:h6 g:h6 11. Od5! Oc5 12. c3 d:c3 13. R:c3 suurepärase mänguga valgele Euwe analüüsi kohaselt.) **9. ... g7:h6 10. c2—c3 d7—d5** (Pärast 10. ... d:c3 11. R:c3 seisab valge väga hästi, sest 11. ... d6 pole 12. Re4 tõttu võimalik.) **11. Oc4—b3! d4:c3 12. Rb1:c3** paremusega valgele (Euwe).

IV: 7. Vf1—e1 (Nõrgemad valgele on jätkud 7. Le2 Le7 8. Og5 f6 9. e:f6 g:f6 jne., või ka 7. Le1 d5! 8. e:d6+ Kf8 9. d:c7 L:c7 jne. tugeva rünnakuga mustale.) **7. ... d4—d3** (Pärast 7. ... 0—0 8. h3 Rh6 9. O:h6 g:h6 10. c3 jne. saavutab valge seisu variandist III enamtempoga Ve1.) **8. Oc4:f7+ Ke8—f8** (Nõrk on 8. ... K:f7 9. Rg5+ Kg8 10. L:g4 d5 ja nüüd mitte Steinitz'i järgi 11. Lf4? Le7 paremusega mustale, vaid Lissitsin'i järgi 11. Lf3! ja valge võidab. Võiduseisu valgele annab ka katse 9. ... Ke8 10. L:g4 d:c2 11. Rc3 jne.) **9. Ld1:d3 Oc5:f2+** (Ebasoodus mustale on ka 9. ... R:f2 10. Lc4 Le7 11. Oe3 O:e3 12. V:e3 L:f7 13. L:f7+ ühes 14. K:f2 jne.) **10. Kg1—f1 Of2:e1** (Kui 10. ... K:f7, siis 11. Ve2 ja valge võidab viguri tagasi hea mänguga, näiteks: 11. ... d6 12. Og5 Lf8 13. e6+ O:e6 14. V:e6 K:e6 15. Lc4+ ühes 16. L:g4+ ja K:f2.) **11. Ld3—f5 Ld8—e7 12. Of7—b3+ Kf8—e8 13. Lf5:g4 Oe1—a5 14. Oc1—g5** ja valgel on kvaliteedi eest roh-

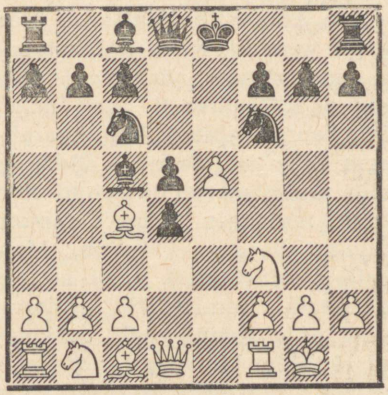


Diagramm 131.

kem kui küllaldane rünnak (Lissitsin). Neist variantidest nähtub, et pärast 6. ... Rg4 on 7. Ve1 valgele tugevaim jätk ja annab talle õige mängu korral seisupa-remuse.

7. e5 : f6 . . . . .

Teine siin tarvitatav jätk **7. Oc4—b5 Rf6—e4 8. Rf3:d4** annab mustale pärast **8. ... 0—0** (Võib muidugi mängida ka 8. ... Od7, ja kui 9. Rb3, siis 9. ... Re7! umbes võrdse seisuga, nagu soovitab Lasker.) väga hea mängu, näiteks: **9. Rd4:c6** (Või 9. O:c6 b:c6 10. R:c6 Ld7! 11. Rd4 Ob6 12. c3 c5 13. Rc2 d4 14. Rd2 Ob7 ja Lissitsin'i järgi kompenseerib musta rünnak kahitud etturi.) **9. ... b7:c6 10. Ob5:c6 Oc8—a6! 11. Ld1:d5** (Nõrgem on 11. O:a8 O:f1 ja mustal on võiduseis nii pärast 12. Oe3 O:e3 13. f:e3 O:g2 jne., nagu kiripartiis Herrmann-Keres, 1936, kui ka pärast 12. L:d5 Oc4! jne.) **11. ... Oa6:f1** (Pärast 11. ... L:d5 12. O:d5 Vad8 13. c4 V:d5 14. c:d5 O:f1 15. K:f1 R:f2 16. Rc3 jne. saavutas valge partiis Tšigorin-Charousek, Budapest, 1896, paremuse.) **12. Ld5:e4 Of1—b5!** (Variant 12. ... Ld1 13. Rc3 Vad8 14. R:d1 V:d1 15. Od2 V:a1 16. Oe1 Oa6 on valgele päris vastuvõetav, ja 12. ... Oa6 13. Rc3 Vb8 14. Lg4 jne. annab valgele kvaliteedi eest tugeva rünnaku.) **13. Rb1—c3 Ob5:c6 14. Le4:c6 Oc5—d4 15. Oc1—f4 Va8—b8** ja mustal on enamkvaliteediga märgatavalt parem seis.

Teksti käik viib Max Lange rünnaku peavarianti.

7. . . . . d5 : c4
8. Vf1—e1+ . . . . .

Pärast **8. f6:g7 Vh8—g8 9. Oc1—g5** on mustal valida kaks varianti:

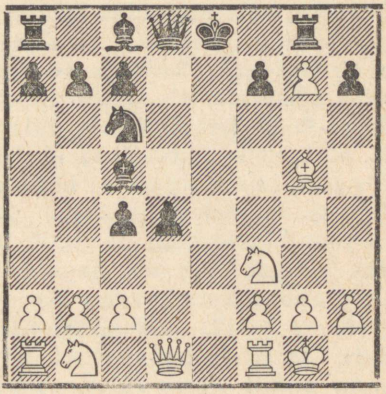


Diagramm 132.

I: 9. ... f7—f6 (Nõrk on 9. ... Ld5 10. Rc3 Lf5 11. Re4! Oe7 12. O:e7 jne. paremusega valgele.) **10. Vf1—e1+** (Nõrk on 10. Le2+ Le7 11. L:c4 Oe6 jne.) **10. ... Ke8—f7 11. Rf3—e5+** (Tähelepanu väärib siin veel jätk 11. Og5—h6!, kuid selle kohta puuduvad täpsemad uurimused. Võibolla peitub siin üks võimalustest Max Lange rünnaku tugevdamiseks?) **11. ... Rc6:e5** (Muidugi mitte 11. ... K:g7? 12. Oh6+ lipuvõiduga.) **12. Ve1:e5 Oc5—e7** (Kasulik valgele on jätk 12. ... f:g5 13. Lh5+ K:g7 14. V:g5+ Kh8 15. V:g8+ ühes L:c5 jne.) **13. Ld1—h5+ Kf7:g7 14. Lh5—h6+** (Nõrgem on 14. Vd5 Od7 jne.) **14. ... Kg7—f7** (Viga on 14. ... Kh8 15. V:e7 tõttu.) **15. Lh6:**

h7+ Vg8—g7 16. Lh7—h5+ Vg7—g6 (Muidugi mitte 16. ... Kg8 17. O:f6 jne.) **17. Lh5—h7+ Vg6—g7** jne. kestva tulega.

II: 9. ... Oc5—e7 10. Og5:e7 Ke8:e7 (Nõrk on 10. ... L:e7 11. R:d4 V:g7 12. R:c6 ühes Ld4 jne. paremusega valgele.) **11. Vf1—e1+ Oc8—e6 12. Ve1—e4** (Parema seisu mustale annab ka 12. Rd2 Ld5 13. Le2 Kf6! jne., või ka 13. b3 c:b3 14. R:b3 Vad8 15. Le2 d3 jne., nagu partiis Mieses-Teichmann, Peterburi, 1909.) **12. ... d4—d3** (Nõrk on 12. ... f5 13. Vh4 Kf7 14. V:h7 jne., nagu partiis Fahrni-Tartakover, Baden, 1914, või ka 12. ... V:g7 13. R:d4 R:d4 14. V:d4 Lg8 15. g3 jne., nagu partiis Euwe-Yates, Amsterdam, 1923.) **13. Rb1—c3 Vg8:g7 14. c2:d3 Ld8:d3 15. Rc3—d5+ Ke7—f8 16. Ld1:d3 c4:d3 17. Rd5:c7 Oe6—h3!** ja mustal on märgatavalt parem seis.

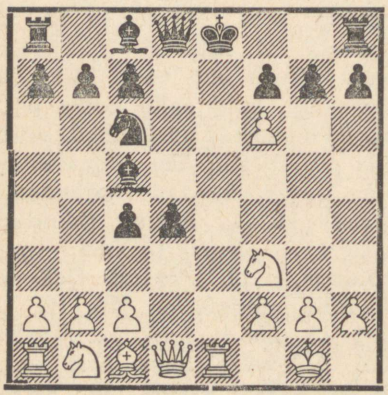


Diagramm 133.

8. . . . . Oc8—e6

Must võib siin mängida ka **8. ... Ke8—f8,** mis aga on kahtlasema väärtusega kui teksti käik. Seejärel võiks umbes järgneda:

I: 9. f6:g7+ Kf8:g7 10. Rf3—e5 Ld8—f6! (Soodus valgele on jätk 10. ... R:e5 11. V:e5 Oe7 12. Lf3 Oe6 13. Lg3+ Kf8 14. Oh6+ Ke8 15. Rd2 jne., kuna 10. ... Ve8 11. Oh6+ Kg8 12. R:c6! V:e1+ 13. L:e1 b:c6 14. Le5 jne. on küllaldane võrdsuseks.) **11. Rb1—d2 Rc6:e5! 12. Rd2—e4 Lf6—g6! 13. Re4:c5 Oc8—h3 14. g2—g3 Vh8—e8 15. Oc1—f4 f7—f6** ja mustal on paremus (Schlechter).

II: 9. Rf3—g5 Oc8—f5! (Nõrgem on 9. ... L:f6 10. Re4 Lf5 11. R:c5 L:c5 12. b4! paremusega valgele, või ka 9. ... Ld5 10. Lh5 Of5 11. R:f7! jne. sama tulemusega.) **10. f6:g7+ Kf8:g7 11. Rg5:f7 Ld8—f6** (Pärast 11. ... K:f7 võidab 12. Lh5+ viguri eduga tagasi.) **12. Rf7:h8 d4—d3 13. Rb1—d2! Kg7:h8** (Soodsa mängu valgele annavad jätkud 13. ... Rd4 14. R:c4 R:c2 15. Oe3! O:e3 16. R:e3 jne., või ka 13. ... Rb4 14. Re4 O:e4 15. V:e4 L:f2+ 16. Kh1 R:c2 17. Of4! jne.) **14. Rd2—f3 Of5—g4 15. Ve1—e4 Va8—g8 16. Ve4—f4 Lf6—g7** umbes võrdse seisuga (17. c:d3 Rd4 18. V:d4 O:f3 19. L:f3 L:d4 jne.).

III: 9. Oc1—g5 g7:f6 (Sunnitud, sest pärast 9. ... Ld7 otsustab 10. Oh6! g:h6 11. Ld2 jne.) **10. Og5—h6+ Kf8—g8 11. Rb1—c3! Oc5—f8** (Pärast 11. ... Og4 12. Re4 Of8 13. O:f8 K:f8 14. Ld2 Kg7 15. Lf4 O:f3 16. Lg3+! ühes 17. L:f3 saavutab valge paremuse.)

12. Oh6:f8 (Nõrgem on 12. R:d4 O:h6! 13. R:c6 L:d1 14. Re7+ Kg7 15. Va:d1 Oe6 16. R7d5 O:d5 17. R:d5 Vhe8 jne. paremusega mustale.) **12. ... Kg8:f8 13. Rc3—e4** ühes **14. Ld2** rünnakuga kahitud etturi eest.

9. Rf3—g5 . . . . .

Valge võib ka nüüd mängida **9. f6:g7 Vh8—g8 10. Oc1—g5,** kuid ei saavuta sellega paremaid tulemusi kui eelmisel käigul. Must jätkab lihtsalt **10. ... Oc5—e7 11. Og5:e7 Ld8:e7** (Muidugi võib lüüa ka 11. ... K:e7, mis viib mängu valge 8. käigu juures toodud märkuse varianti II.) **12. c2—c3** (Pärast 12. R:d4 Vd8 13. c3 toob Lasker järgmise variandi: 13. ... V:g7 14. La4 Kf8 15. R:c6 V:g2+! 16. K:g2 Lg5+ ja võidab.) **12. ... 0—0—0 13. c3:d4 Vg8:g7 14. Rb1—c3** ja saavutab eelistatavama seisu, kuigi Tartakover hindab seda positsiooni selgusetuks.

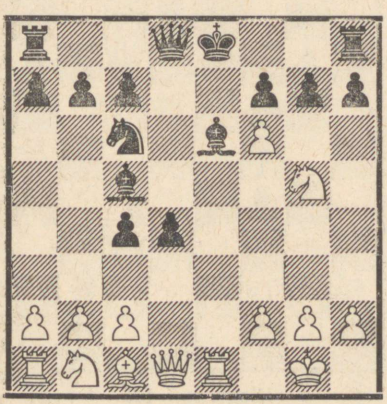


Diagramm 134.

9. . . . . Ld8—d5

Viga on muidugi 9. ... L:f6? 10. R:e6 f:e6 11. Lh5+ tõttu vigurivõiduga, kuid arvesse tuleb veel Loman'i käik **9. ... g7—g6.** Valge saavutab seejärel paremuse järgnevalt: **10. Ld1—f3** (Hea jätk on veel ka 10. Rd2 Ld5 11. Rde4 0—0—0 12. R:e6 f:e6 13. R:c5 L:c5 14. Oh6 Lf5 15. Lf3! paremusega valgele, nagu partiis Olsson-Spielmann, Stokholm, 1919.) **10. ... 0—0** (Ei aita ka 10. ... h6 11. R:e6 f:e6 12. Lg4! Ld5 13. L:g6+ Kd7 14. Lf7+ jne., ega ka 10. ... Ld7 11. V:e6+ f:e6 12. f7+ Ke7 13. Re4! jne.) **11. Ve1:e6! f7:e6 12. f6—f7+ Kg8—h8 13. Rg5:e6 Ld8—e7 14. Oc1—g5 Le7:f7 15. Re6:c5** jne. paremusega valgele (kiripartii Feilitzsch-Vecsey, 1920).

Täiesti nõrk on muidugi **9. ... 0—0** 10. V:e6 f:e6 11. Lh5 h6 12. f7+ ühes 13. Lg6 jne.

10. Rb1—c3 . . . . .

Halb on 10. f:g7 Vg8 11. R:h7 vastuse 11. ... Oe7 tõttu.

10. . . . . Ld5—f5

11. Rc3—e4 . . . . .

Mitteküllaldane on siin edasiluke **11. g2—g4 Lf5—g6** (Pärast 11. ... L:f6? on nii 12. Rce4 Le7 13. R:e6 f:e6 14. Le2, kui ka 12. Rd5 Ld8 13. V:e6+ f:e6 14. R:e6 Ld7 15. Oh6! jne. valgele kasulik.) **12. Rc3—e4** (Või 12. R:e6 f:e6 13. V:e6+ Kd7 14. Rd5 Vhe8! paremusega mustale, nagu partiis Rellstab-Sämisch, Berliin, 1931, või ka 12. V:e6+ f:e6 13. R:e6 Od6 14. R:g7+ Kd7 15. Rd5 Re5, samuti paremusega mustale.) **12. ... Oc5—b6 13. f2—f4 0—0—0 14.**

f4—f5 Oe6:f5 15. g4:f5 Lg6:f5 16. Kg1—h1 g7:f6 ja mustal on selge seisuparemus (Blackburne-Teichmann, Nürnberg, 1896).

Tekkinud seis, mille toome diagrammil 135, on väga huvitav ja moodustab Max Lange rünnaku analüüside põhiseisu. Mustal on selles positsioonis valida väga mitmete võimaluste vahel ja pole suudetud veel tänaseni päris kindlasti selgitada, milline järgnevaist võimalusist on mustale kõige vastuvõetavam. Püüame allpool anda ülevaate musta kolme peakaitse kohta, nimelt: **11. ... Oc5—b6,** **11. ... 0—0—0** ja **11. ... Oc5—f8.**

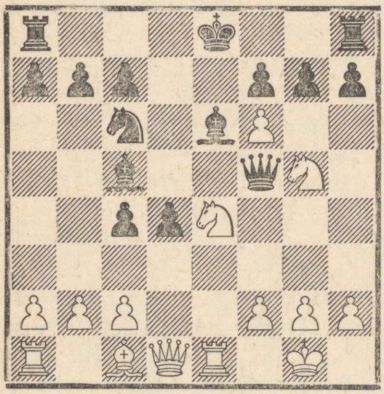


Diagramm 135.

a.

11. . . . . Oc5—b6

Muidugi mitte **11. ... g:f6?** 12. g4 Le5 13. Rf3, või 12. ... Lg6 13. R:e6 jne. Nõrk jätk on ka **11. ... Oc5—d6** 12. Rg5:f7 0—0 (Või 12. ... K:f7 13. Rg5+ Ke8 14. R:e6 Kd7 15. R:g7, või ka 13. ... Kg8 14. f:g7 ühes Rg5:e6+:d4 jne.) 13. Rf7:d6 c7:d6 14. f6:g7 Kg8:g7 15. Ld1—d2 ja valgel on paremus.

12. f6 : g7 . . . . .

Selles seisus on kahing **12. Rg5:f7** nõrgem vastuse 12. ... 0—0! tõttu, näiteks: 13. Rf7—g5 Va8—e8 14. f6:g7 Kg8:g7 15. Rg5—h3 Rc6—e5 16. Rh3—f4 Oe6—f7 jne. paremusega mustale (Schallopp-Berger, Breslau, 1889).

Teine hea võimalus valgele on aga veel **12. Re4—g3 Lf5—g6** (Kiiresti kaotab nii 12. ... Ld5 13. f:g7 Vg8 14. V:e6+ f:e6 15. Lh5+ Kd7 16. R3e4, kui ka 12. ... L:f6 13. Rh5 Lg6 14. R:e6 f:e6 15. V:e6+! jne.) **13. Rg5:e6 f7:e6 14. Ve1:e6+ Ke8—d7 15. Rg3—h5 Vh8—e8** (Pärast 15. ... Vae8 16. Rf4 Lf7 on 17. Lg4! võimalik.) **16. Rh5—f4 Lg6—f7 17. Ld1—f3 Va8—d8**

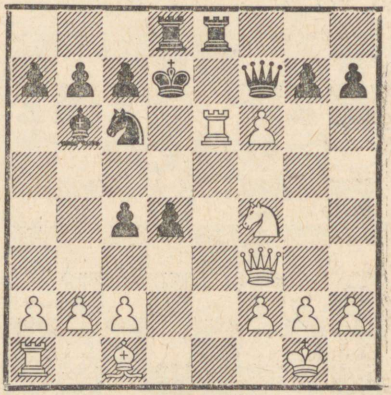


Diagramm 136.

ja nüüd mitte 18. Oc1—d2 g7:f6 19. Va1—e1, nagu partiis Tšigo-

rin-Charousek, Budapest, 1896, kus must võis pärast 19. ... Rc6—e5! saavutada vastuvõetava seisu, vaid tugevamini **18. Lf3—d5+!** Kd7—c8 19. Ld5—f5 Kc8—b8 20. Oc1—d2 g7:f6 21. Ve6:f6 Lf7—d7 22. Rf4—e6 Vd8—c8 23. Va1—e1 ja valgel on häid võimalusi h-etturi ja seega ka partii võitmiseks (Tšigorin'i analüüs).

12.	. . . . .	**Vh8—g8**
13.	**g2—g4**	**Lf5—g6**
14.	**Rg5 : e6**	**f7 : e6**
15.	**Oc1—g5!**	. . . . .

Rünnak käiguga 15. Og5! on välja töötatud Abels'i ja Zemsch'i poolt ning annab valgele märgatava paremuse.

15.	. . . . .	**Vg8 : g7**

Pärast **15. ... h7—h6** järgneb samuti **16. Ld1—f3!,** näiteks: **16. ... h6:g5 17. Re4—f6+ Ke8—f7 18. Ve1:e6! Kf7:e6 19. Va1—e1+ Rc6—e5 20. Lf3—d5+** ja valge matistab, või **16. ... Vg8:g7 17. Re4—f6+ Ke8—f7** (Või 17. ... Kd8 18. V:e6 Re7 19. L:b7 Vc8 20. Vd6+!) **18. Rf6—h5+ Kf7—g8 19. Rh5:g7 Kg8:g7 20. Og5—d2 Va8—f8 21. Lf3—e4** paremusega valgele (kiripartii Zemsch-Manko).

Paremuse annab valgele ka jätk **15. ... d4—d3** 16. c2:d3!, näiteks: 16. ... c4:d3 17. Ld1:d3 Vg8:g7 18. Va1—d1 Vg7—f7 19. h2—h4 jne. (kiripartii Abels-Kossmann ja Zemsch-Tšigorin), või ka 16. ... Vg8:g7 17. d3:c4 Ob6—d4 18. h2—h3 Vg7—f7 19. Kg1—g2 ühes f2—f4 jne. (kiripartii samade vastaste vahel).

16.	**Ld1—f3!**	**e6—e5**

Mustal puudub juba rahuldav vastus. Pärast **16. ... Ke8—d7** otsustab **17. Re4—f6+ Kd7—c8! 18. Ve1:e6 Lg6:g5 19. h2—h4** jne. (kiripartii Zemsch-Semenov), pärast **16. ... d4—d3** aga **17. Re4—f6+ Ke8—f7** (Või 17. ... Ke7 18. R:h7+ Kd7(d6) 19. Rf6(+) jne.) **18. Rf6:h7+ Kf7—g8 19. Rh7—f6+ Kg8—f7 20. h2—h4 Ob6—d4 21. Ve1:e6!** jne. (partii Abels — N. N. 1900).

17.	**Re4—f6+**	**Ke8—f7**
18.	**h2—h4**	**h7—h6**
19.	**Rf6—e4+**	**Kf7—e6**
20.	**h4—h5**	. . . . .

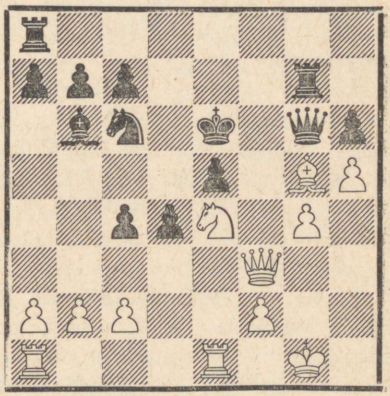


Diagramm 137.

Senini nagu partiis Tšigorin-Teichmann, London, 1899. Valgel on selge võiduseis, mispärast jätku 11. ... Ob6 tuleb lugeda mustale ebasoodsaks. Ülalmainitud partiis järgnes veel: 20. ... Lf7 21. Of6 Vgg8 22. Lf5+ Kd5 23. b3 V:g4+ 24. L:g4 Vg8 25. b:c4+ K:c4 26. Og5 h:g5 27. Lg3! Ra5 28. L:e5 ja must alistus.

b.

(vt. diagrammi 135)

11. . . . . 0—0—0

Seda käiku peeti kaua aega mustale parimaks, kuni Hamburgi turniiril 1910. a. mängitud partiis Marshall-Tarrasch leiutati valge poolt uus tugev jätk, mis ähvardas kogu musta kaitsesüsteemi ümber paisata. Praeguse maleteooria seisukohalt on käik 11. ... 0—0—0 mustale mängitav, kuigi tal tuleb seejuures võrdsuse saavutamiseks veel tublisti vaeva näha.

12. g2—g4 . . . . .

Jätk 12. R:e6 f:e6 13. g4 Le5 moodustab ainult käikude ümberpaigutuse.

12. . . . . Lf5—e5

Nõrk on 12. ... Ld5? 13. f:g7 Vhg8 14. Rf6 Ld6 15. Rge4! Le5 16. f4 d3+ 17. Kg2 Ld4 18. c3 ja must alistus (Tšigorin-Albin, Berliin, 1897).

13. Rg5 : e6 . . . . .

Pärast **13. Rg5—f3 Le5—d5 14. f6:g7** päästab must end Leonhardt'i poolt leiutatud kahinguga **14. ... Oe6:g4! 15. g7:h8L Vd8:h8,** näiteks: **16. Re4—f6** Ld5:f3 17. Rf6:g4 Lf3:d1 18. Ve1:d1 Vh8—g8 19. h2—h3 h7—h5 ja must on saavutanud vähemalt võrdse mängu (Lissitsin — N. N., Leningrad, 1938), või ka **16. h2—h3** (Halb on 16. Of4 Lf5 jne.) **16. ... Og4—h5 17. Re4—f6 Ld5:f3 18. Rf6:h5 Lf3: h3!** ja must saavutab Gontšarov'i analüüsi kohaselt paremust kindlustava rünnaku (19. Of4 d3 20. Rg3 h5, või 20. Og3 Rd4 21. c:d3 Rf5! 22. Lf3 Vg8 jne.). Kogu see viimane mänguviis pole aga sugugi veenev, kui valge jätkab lihtsalt **19. Rh5—g3!,** näiteks: 19. ... d3 20. Oe3, või 19. ... h5 20. Lf3 Vg8 21. L:f7 ja mustal pole paremat kui otsida kestvat tuld pärast 21. ... V:g3+ jne.

13. . . . . f7 : e6
14. f6 : g7 Vh8—g8
15. Oc1—h6! . . . . .

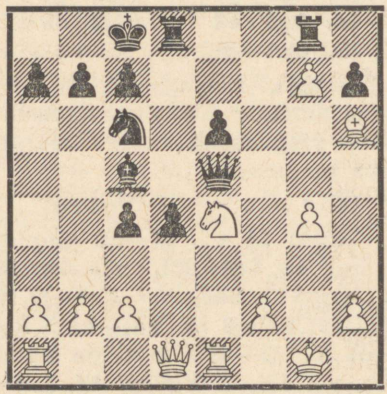


Diagramm 138.

Marshall'i käik, millega ta üllatas oma vastast Tarrasch'it Hamburgi turniiril 1910. a. Selle käiguga kaitseb valge oma tugevat etturit g7 ja ähvardab saavutada otsustavat paremust kuningatiival. Must on seepärast sunnitud otsima vastusansse tsentris.

15. . . . . d4—d3

Pärast 15. ... Oe7 16. Lf3 saabub umbes peavariandiga sarnane seis, ja 15. ... Ob4 on halb vastuse 16. f4 Ld5 17. Rf6 Lc5 18. Kg2 jne. tõttu (Holzhausen-Weissgerber, 1931).

16. c2—c3 Oc5—e7!

Ülalmainitud partiis Marshall-Tarrasch jätkas must siin nõrgemini **16. ... Od6** 17. f4 Ld5 18. Lf3 Oe7 19. g5 paremusega valgele. Huvitav jätk on siin veel **16. ... d3—d2 17. Ve1—e2 Oc5—b6 18. Ld1—f1** (Zemsch'i soovituse järgi on siin 18. Kg2! Vd3 19. f3 Rd8 20. V:d2 paremusega valgele tugevam.) **18. ... Vd8—d3 19. Va1—d1 Rc6—d8 20. g4—g5 Rd8—f7** ja nüüd kas **21. Lg2** R:h6 22. g:h6 Lh5 jne. võrdsusega (Marshall-Leonhardt, Hamburg, 1911), või **21. Rg3** Ld5 22. Lh3 Re5! (Seibold) paremate võimalustega mustale. Teksti käik on lihtsaim tee nende teravuste vältimiseks.

17. Ld1—f3 . . . . .

Nõrk on 17. f4 Ld5 18. Rg3 d2 19. Ve4 Of6 ühes O:g7 paremusega mustale (kiripartii Geier-Seibold, 1922).

17. . . . . Le5—d5
18. Lf3—f7 Oe7—h4
19. Va1—d1 Rc6—e5

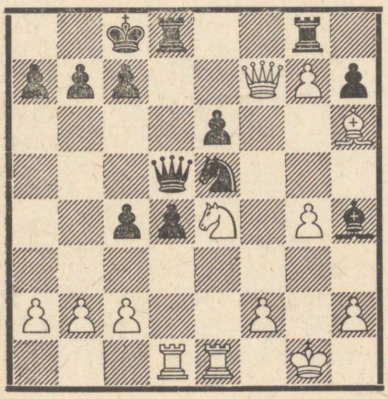


Diagramm 139.

Seis on nüüd umbes võrdne, kusjuures võiks järgneda: 20. Lf7—f4 Re5—g6 21. Lf4—f7 Rg6—e5 jne. viigiga käikude kordamise tõttu (Feilitzsch-Seibold, kiripartii 1933). Pole ka näha, kuidas kumbki vastaseist saaks võidukatseid ette võtta.

Seibold on üldse selle variandi uurimisel palju töötanud ja muuseas jõudnud veendumusele, et must võib saavutada vähemalt võrdsuse ka jätkuga **16. ... d3—d2** (16. ... Oc5—e7 asemel) **17. Ve1—e2 Vd8—d3!**, millega Zemsch'i jätk 18. Kg2 kaotab oma teravuse 18. ... Ld5 tõttu, ja 18. Lf1 Ob6 annab seisu märkusest musta 16. käigu juurde. Seibold'i analüüsi kohaselt annab 18. R:c5 L:c5 19. V:d2 Re5 20. V:d3 c:d3 21. La4 Ld5 22. Lf4 Rf3+ 23. Kf1 Vd8 jne. paremuse mustale, kuid valge võib nähtavasti jätkata tugevamini 21. Kg2! Ld5+ 22. Kg3, kuigi ta sellega võib vaevalt loota rohkemale kui võrdsusele.

c.

(vt. diagrammi 135)

11. . . . . Oc5—f8

Seda jätku peetakse momendil mustale soodsaimaks, aga on küsitav, kas see on tugevam kui normaalne 11. ... 0—0—0. Valge saavutab nüüd igatahes väga kardetava rünnaku, mille pareerimine pole mustale sugugi lihtne.

12. Rg5 : f7 . . . . .

Varem peeti siin käiku 12. g2—g4 väga tugevaks ja jätkati 12. ... Lf5—d5 13. Rg5:f7 Ke8:f7

14. Re4—g5+ paremusega valgele, näiteks: 14. ... Ke8 15. R:e6 Kd7 16. Of4! Od6 17. O:d6 c:d6 18. f:g7 Vhg8 19. f4 jne. (Zemsch, Lebedintsev ja Borovoi — Janowski, 1901), või 14. ... Kg8 15. R:e6 Re5 16. R:c7! Rf3+ 17. Kh1 Lc6 18. f7+! K:f7 19. Ve6 jne., mõlemal juhul paremusega valgele (Zemsch).

Hiljem leiti aga, et must võib pärast **12. g2—g4** jätkata tugevamini **12. ... Lf5:g4+! 13. Ld1:g4 Oe6:g4,** sest tulistamised 14. Rd6+ Kd7, või 14. Rc5+ Oe6 15. R:e6 f:e6 16. R:e6 Kf7 17. R:c7 Vc8 jne. annavad paremuse mustale. Valge peab seepärast jätkama **14. f6:g7 Of8:g7 15. Re4—f6+ Ke8—f8 16. Rg5:h7+** (Jätk 16. R:g4 h5 annab paremuse mustale.) **16. ... Vh8:h7 17. Rf6:h7+ Kf8—g8 18. Rh7—g5 Rc6—b4 19. Ve1—e7 Rb4:c2 20. Va1—b1** ja võib parimal juhul loota ainult võrdsusele (Feilitzsch).

12. . . . . Ke8 : f7
13. Re4—g5+ Kf7—g8

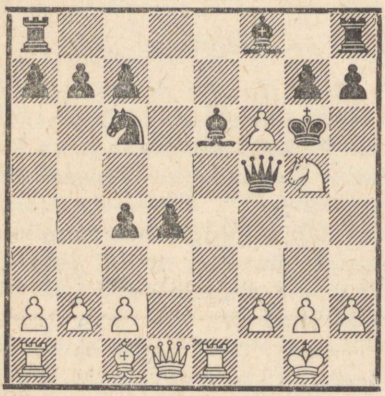


Diagramm 140.

Teine variant tekib siin pärast **13. ... Kf7—g6.**

(vt. diagrammi 140)

Kui valge mängib nüüd **14. Rg5:e6,** siis saavutab must pärast **14. ... g7:f6** paremuse, näiteks: 15. R:c7 Ob4 16. Od2 O:d2 17. L:d2 Vad8 18. Re6 Vd6 19. Rf4+ Kf7 jne., või ka 15. g4 La5 16. Of4 Od6 17. Lf3 Vae8 18. Ve2 Ve7 19. Vae1 Vhe8 jne. (Holzhausen-Lasker, 1908). Tugevam on seepärast **14. f6:g7! Of8:g7 15. Ve1:e6+ Og7—f6 16. g2—g4 Lf5—d5** (Must peab hoidma välja f3 tule all.) **17. Rg5—h3!** (Maróczy käik, millega valge kindlustab endale paremuse. Nõrk on seevastu 17. f4 Kg7 18. f5 Vae8 19. V:e8 V:e8 ja kui nüüd 20. Re6+, siis 20. ... V:e6 21. f:e6 L:e6 22. Of4 Le4 jne. tugeva rünnakuga kahitud kvaliteedi eest. Tugevam kui vahetus 19. V:e8 näib aga olevat 19. Le1, kuigi must ka pärast seda omab päris häid võimalusi.) **17. ... Kg6—f7 18. Rh3—f4 Ld5—c5** (Ka pärast 18. ... Ld7 19. g5 Oe5 20. Lh5+ Kg8 21. Lg4 jne. saavutab valge Tartakover'i järgi paremust kindlustava rünnaku.) **19. Ld1—f3** (Siin on katsetatud ka jätku 19. b4, aga seejärel saavutab must pärast 19. ... c:b3 20. a:b3 Vhe8 jne. hea mängu.) **19. ... Vh8—f8** ja nüüd mitte teooria järgi 20. V:f6+? K:f6 21. Rd3+ Kg7 22. Oh6+ Kh8 23. O:f8 L:f8 jne. veidi soodsama seisuga mustale, vaid **20. Lf3—e4! Kf7—g8 21. Rf4—h5** otsustava rünnakuga valgele (Keres).

14. g2—g4! . . . . .

Nõrgem on 14. Rg5:e6 Va8—e8! 15. f6:g7 Of8:g7 16. Re6:c7 Ve8:e1+ 17. Ld1:e1 Og7—e5 18. Rc7—d5 Kg8—f7 paremusega mustale (Zemsch).

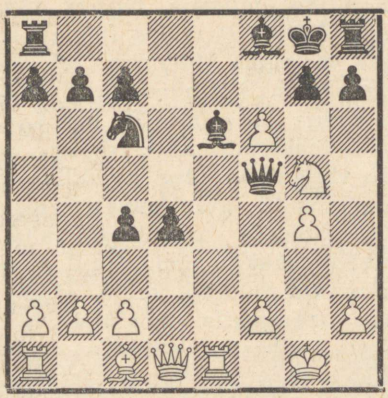


Diagramm 141.

14. . . . . Lf5—g6

Mustal on siin kaks võimalust partiid kiiresti kaotada, nimelt: **14. ... Lf5:g4+?** 15. Ld1:g4 Oe6:g4 16. f6—f7 matt, ja **14. ... Lf5:f6?** 15. Ve1:c6 Lf6—d8 16. Ld1—f3 Ld8—d7 17. Ve6—e7!! ja võidab.

Nõrgem on ka **14. ... Lf5—d5 15. Ve1:e6** (Tartakover'i järgi on ka 15. R:e6 valgele väga tugev.) **15. ... g7:f6 16. Ve6:f6 Of8—g7 17. Vf6—f5 Ld5—d7 18. Ld1—e2 d4—d3** ja nüüd mitte 19. Le6+? L:e6 jne. umbes võrdse lõppmänguga, vaid **19. Le2—e4! Rc6—d4 20. Vf5—f7 Rd4—e2+** (Lipukäikudele järgneb 21. V:g7+ ühes 22. L:d4+, kusjuures mõnes variandis võib enne sisse lülitada ka vahetuse c2:d3.) **21. Kg1—f1** võiduseisuga valgele (Keres).

15. f6 : g7 . . . . .

Paljud soovitavad siin **15. Ve1:e6 g7:f6 16. Ld1—f3,** tuues seejuures variante nagu: 16. ... Of8—e7 17. h2—h4 Rc6—e5 18. Ve6:e5! f6:e5 19. Lf3—d5+ ühes Re6+ jne., või ka 16. ... Rc6—e5 17. Ve6:e5 f6:e5 18. Lf3—d5+ Kg8—g7 19. Rg5—e6+ Kg7—g8 20. Re6—d8+! Kg8—g7 21. Ld5:e5+ jne. paremusega valgele. Must võib aga, nagu näitas Tartakover, jätkata tugevamini **16. ... Kg8—g7!.** Kui nüüd 17. h2—h4, siis lihtsalt 17. ... h7—h5! paremusega mustale, kui aga 17. Rg5—e4, siis 17. ... Of8—e7, kusjuures tuleb arvesse ka käik 17. ... Re5. Teksti käiguga valge peaaegu forsseerib kvaliteedivõidu.

15. . . . . Oe6—d5!

See Rubinstein'i jätk moodustab mustale parima kaitse. Täiesti nõrk on igatahes 15. ... Of8:g7 16. Ve1:e6 Og7—f6 17. Rg5—e4 Va8—f8 18. g4—g5 ja valge võidab.

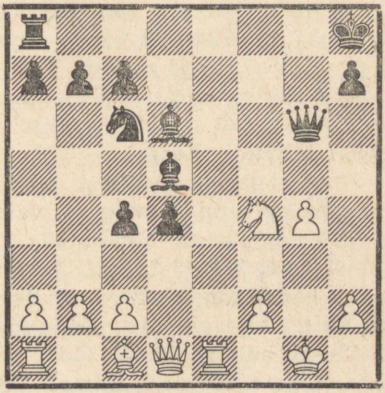


Diagramm 142.

16. g7 : h8L+ Kg8 : h8
17. Rg5—h3! Of8—d6
18. Rh3—f4 . . . . .
(vt. diagrammi 142)

Seda seisu peab Tartakover oma raamatus „Die hypermoderne Schachpartie" kasulikuks valgele ja toob oma väite tõestuseks järgmised variandid:

I: 18. . . . Od6:f4 19. Oc1:f4 Va8—f8 20. Of4—g3! (Nõrgemini mängis valge kiripartiis Naumann-Keres, 1934: 20. Oe5+? R:e5 21. V:e5 Vf4 jne. paremusega mustale.) **20. . . . Od5—f3 21. Ld1—d2 Of3:g4 22. c2—c3 d4—d3 23. Ve1—e3!** jne. enamkvaliteediga ja paremusega valgele.

II: 18. . . . Lg6—h6 19. Rf4—h5 Lh6—g6 20. Oc1—f4 Va8—g8 21. Of4—g3 jne., samuti paremusega valgele. See variant pole aga veenev, kui must mängib näiteks **20. . . . Va8—f8! 21. Of4:d6** (Või 21. Og3 Of3 ühes L:g4 jne.) **21. . . . c7:d6 22. Rh5—g3 Vf8—f4** jne. ja paremus võib olla ainult musta poolel. Valge võib siin aga korrata käike: **20. Rh5—f4!** Lh6—g6 21. Rf4—h5 jne., mis viiks viigile. Seega on aga Tartakover'i väide, nagu oleks diagrammseis 142 kasulik valgele, ümber lükatud (Keres).

Must ei tarvitse selles seisus aga sugugi leppida viigiga, vaid ta võib päris hästi jätkata **18. . . . Lg6—f7! 19. Rf4:d5 Lf7:d5,** ähvardades esmajoones 20. . . . Re5. Kui valge kaitseb seda käiguga **20. f2—f4,** siis on 20. . . . Od6—c5 väga tülikas vastus, pärast **20. Ld1—e2** d4—d3 ei või valge aga hästi mängida 21. Le6 või 21. Le4 vastuse 21. . . . d3—d2! tõttu. Valge võib veel katsetada **20. c2—c3,** kuid ka siis annab 20. . . . Va8—f8, ähvardades 21. . . . O: h2+! jne., mustale tugeva rünnaku. Näib, et musta rünnak on igas variandis küllaldane, et vältida vähemalt kaotusohtu (Keres).

Seega lõpetame ka Max Lange rünnaku uurimise. Nägime, et see variant on väga keeruline ja laiaulatuslik ning annab seise, kus rünnak ja vasturünnak vahelduvad peaaegu igal käigul. Seejuures on muidugi selge, et säärane mänguviisi analüüs võib väga kergesti sisaldada vigu, kuid teooria praeguse seisundi põhjal võib Max Lange rünnakut pidada mustale ohutuks. Seejuures ei tohi muidugi unustada, et musta kaitse nõuab valge rünnaku tagasilöömiseks väga täpset mängu ja laiaulatuslikke teoreetilisi teadmisi.

III.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6.)
(vt. diagrammi 107)
4. Rb1—c3 . . . . .

See jätk pole valgele eriti soodus, aga siiski küllaldane võrdsuseks. Nõrgem on igatahes **4. 0—0 Rf6:e4! 5. d2—d4** (Või 5. Od5 Rf6 6. O:c6 d:c6 7. R:e5 Od6 paremusega mustale.) **5. . . . d7—d5 6. Ld1—e2 Oc8—g4** ja must on juba saavutanud parema mängu. Pärast **4. d2—d3** võib must üle minna itaalia (4. . . . Of8—c5) või ungari (4. . . . Of8—e7) avan-

gusse, mitte aga mängida 4. ... d7—d5, mis on selles seisus varajane ja annab valgele pärast 5. e4:d5 Rf6:d5 6. 0—0 jne. veidi parema seisu.

4. . . . . Rf6 : e4!

Ka siin võib must üle minna itaalia või ungari avangusse, nagu eelmises märkuses mainitud, kuid teksti käik on lihtsam. Võimalik on aga ka **4. ... Of8—b4** 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 Ob4:c3 7. b2:c3 d7—d5! 8. e4:d5 Rf6:d5 jne. umbes võrdse mänguga (Leonhardt-Schlechter, San Sebastian, 1911).

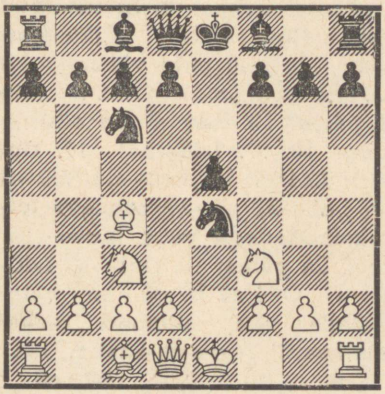


Diagramm 143.

5. Rc3 : e4 . . . . .

Halb on siin kahing **5. Oc4: f7+ Ke8:f7 6. Rc3:e4 d7—d5! 7. Re4—g3** (Kui 7. Reg5+, siis 7. ... Kg8 ühes h7—h6, kui aga 7. Rfg5+, siis 7. ... Ke8 8. Lf3 Le7 jne., mõlemal juhul paremusega mustale.) **7. ... e5—e4 8. Rf3—g1 h7—h5** jne. selge paremusega mustale (Noa-Makovetz, Dresden, 1892). Kahing **5. 0—0 Re4:c3 6. d2:c3** pole korrektne, näiteks: **6. ... f7—f6 7. Rf3—h4 g7—g6 8. f2—f4 f6—f5 9. Rh4—f3** (Mitte aga 9. R:f5 d5! jne.) **9. ... e5—e4 10. Rf3—g5 Of8—c5+ 11. Kg1—h1 Ld8—e7!** (Nõrk on 11. ... Lf6 12. Ld5!, ähvardades 13. R:h7 jne.) **12. b2—b4 Oc5—b6 13. a2—a4 a7—a6 14. Oc1—a3 Rc6—d8** jne. paremusega mustale.

5. . . . . d7—d5

6. Oc4—d3 . . . . .

Nõrgem on **6. Oc4—b5** d5:e4 7. Rf3:e5 vastuse 7. ... Ld8—g5 (Collijn) tõttu (Võimalik on ka 7. ... Ld5 8. O:c6 b:c6 9. d4 Oa6 jne. hea mänguga mustale). Pärast 7. ... Lg5! võiks järgneda: 8. d2—d4 Lg5:g2 9. Vh1—f1 a7—a6 10. Ob5:c6+ b7:c6 11. Ld1—h5 Oc8—h3! jne. märgatava paremusega mustale.

6. . . . . d5 : e4

Võimalik on ka **6. ... f7—f5 7. Re4—c3 e5—e4 8. Od3—b5 e4:f3** (Pärast 8. ... d4 on nii 9. R:e4 f:e4 10. Le2, nagu partiis Tartakover-Keres, Zandvoort, 1936, kui ka 9. Re5 Lf6 10. R:c6 b:c6 11. Oa4 d:c3 12. d:c3 jne. valgele kasulik jätk.) **9. Ld1:f3 Oc8—e6 10. 0—0 Ld8—d7** jne. umbes võrdse mänguga (Tartakover-Spielmann, Karlsbad, 1911).

7. Od3 : e4 Of8—d6

Must võib siin mängida ka **7. ... Oc8—g4** 8. h2—h3 Og4:f3 9. Ld1:f3 Ld8—d7, sest 10. O:c6 b:c6 11. 0—0 Oc5 12. Lg3 f6 13. d3 0—0 jne. ei anna valgele Krause järgi mingit paremust. Tartakover soovitab seepärast

vahetuse 10. O:c6 asemel 10. c2—c3, mis annab valgele kaksikodadega häid rünnakuvõimalusi. Huvitav jätk on siin ka **7. ... Rc6—e7** 8. c2—c3 f7—f5 9. Oe4—c2 Re7—g6 jne. (Haglund-Edman, Ljusne, 1927).

8. d2—d4 . . . . .

Kui valge mängib siin enne 8. O:c6+ b:c6 ja alles siis 9. d4, et takistada musta löömast ratsuga d4, siis annab ta mustale võimaluse mängida 9. ... e5—e4! ja saavutada seega lootusrikkamat mängu.

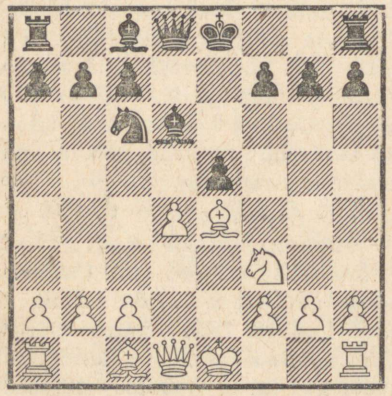


Diagramm 144.

8. . . . . e5 : d4

Tavaline jätk, kuid ka **8. ... Rc6:d4** väärib tähelepanu, näiteks: **9. Rf3:d4 e5:d4 10. Ld1:d4 0—0 11. Oc1—e3 Ld8—e7 12. 0—0—0** (Pärast 12. 0—0 Oe5 peab valge arvestama võimalust O:h2+ ühes Le7—h4+:e4.) **12. ... Vf8—e8** (Või 12. ... Oe5 13. Ld3 f5 14. Od5+ Oe6 15. Vhe1 Kh8 16. O:e6 L:e6, nagu partiis Tšigorin-Forgacs, Nürnberg, 1906, kus valge võis seisud võrdsustada käiguga 17. Kb1.) ja nüüd annab Tartakover'i järgi **13. Oe4—f3** umbes võrdse mängu. Praktikas on senini kasutatud jätke **13. Od5** Oe5 14. La4 c6 15. Of3 Oe6 jne. (Tartakover-Atkins, London, 1922), või **13. Vhe1** Oe6 (Mitte aga 13. ... L:e4? 14. Oh6 ja võidab.) 14. Ld3 (Parem 14. Od5.) 14. ... Vad8! 15. Le2 Lf6 16. Lh5 h6 17. La5 Og4 18. f3 V:e4! jne. (Tarrasch-Marshall, Breslau, 1912), mõlemal juhul parema seisuga mustale.

9. Oe4 : c6+ . . . . .

Pärast kohest **9. Rf3:d4 0—0!** võib valge sattuda raskustesse, sest 10. 0—0 pole võimalik 10. ... R:d4 11. L:d4? O:h2+ tõttu, ja pärast 10. Rd4:c6 on etturikahing 10. ... Ld8—h4! 11. Oe4:h7+ Lh4:h7 12. Rc6—d4 Vf8—d8 13. Ld1—e2 c7—c5 rünnakuga ja kaksikodadega väga tugev (Lasker). Ka pärast 10. Oc1—e3 Ld8—h4! 11. Oe4:c6 b7:c6 on valgel ületada veel mitmeid raskusi (matšpartii Tarrasch-Lasker, 1916).

9. . . . . b7 : c6
10. Ld1 : d4 0—0
11. 0—0 c6—c5

Ka 11. ... Of5 12. b3 c5 13. Lc3 Ld7 14. Oa3 Lb5 15. Vfe1 Vfe8 16. Re5 (Tartakover-Réti, Viin, 1920) annab mustale pärast 16. ... Ve7 17. Rc4 Vae8 umbes võrdse mängu. Võimalik on ka 11. ... Ve8 12. b3 c5 13. Lc3 Ve6 14. Ob2 Vg6 15. Vfe1 Ob7 ja must saavutas tugeva rünnaku (Sozin-Rabinovitš, 1924).

12. Ld4—c3 Oc8—b7

Ka siin on manööver Vf8—e8—e6—g6 nähtavasti mustale soodsam.

13. b2—b3 Ld8—d7
14. Oc1—b2 f7—f6

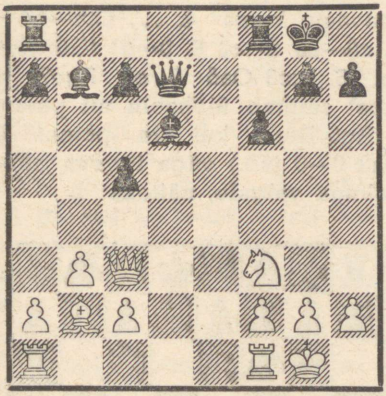


Diagramm 145.

Saabunud seisus on mustal kahtlemata paremad lootused keskmängus, sest tema kaks oda seisavad väga tugevasti kuningarünnaku alustamiseks. Valge lootused peituvad aga lõppmängus, kus mustal võib tekkida raskusi oma etturinõrkuste kaitsmisega liputiival. Üldiselt peab siiski musta seisu hindama veidi soodsamaks, nagu näitab ka järgmine praktiline katsetamine: 15. Va1—d1 Ld7—f5 16. Lc3—c4+ Kg8—h8 17. Rf3—h4 Lf5—h5 18. h2—h3 ja must võis käiguga 18. ... f6—f5! saavutada paremuse, sest valge Rh4 seisab erakordselt halvasti (Tartakover-Bogoljubov, Pistyan, 1922).

g) Šoti avang.

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 Rb8—c6

Pärast tehtud käike vaatlesime juba võimalusi 3. Rb1—c3 ja 3. Of1—c4 ning jõudsime otsusele, et need pole valgele paremuse taotlemise mõttes eriti paljulubavad. Ühtlasi mainisime juba, et valge ainuke lootus avanguparemusele on rünnak punktile e5, mis sunnib musta kogu aja selle punkti kaitsmisega tegelema ega anna talle aega agressiivsete plaanide loomiseks. Üheks sääraseks punkti e5 ründavaks käiguks on muuseas

3. d2—d4 . . . . .

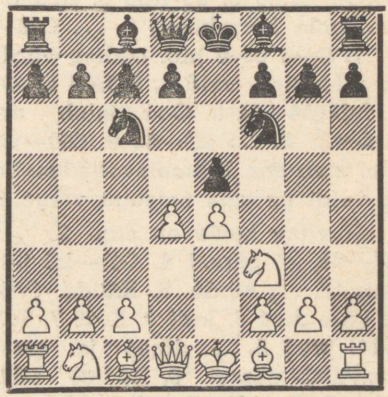


Diagramm 146.

mis viib meid šoti avangusse. Seda rünnakumeetodit ei saa aga valgele eriti soovitada, sest see annab mustale võimaluse kaitstavast punktist e5 vahetuse teel vabaneda. See vahetusprotseduur iseenesest poleks valgele

sugugi ebasoodus, sest ta saavutaks etturiga e4 musta kaugemale jäänud d-etturi vastu väikese ülekaalu tsentris, kui must ei suudaks teostada vabastavat ja seise võrdsustavat edasilüket d7—d5. Et aga selle edasilükke teostamine pole kestvalt võimalik, siis moodustab šoti avang ainult ühe paljudest teedest, millega valge kindlustab endale avangus võrdsuse, kuid mitte rohkem.

3. . . . . e5 : d4

Nõrgem on löömine **3. ... Rc6:d4,** sest valge ei mängi seejärel mitte **4. Rf3:e5 Rd4—e6! 5. Of1—c4 Rg8—f6 6. Rb1—c3** (Meelitav kahing 6. R:f7 K:f7 7. O:e6+ K:e6 8. e5 Rg8 9. Rc3 d5 jne. pole korrektne.) **6. ... Of8—e7 7. 0—0 0—0** jne. umbes võrdse mänguga, vaid **4. Rf3:d4 e5:d4 5. Ld1:d4** (Ka 5. Oc4 tuleb arvesse.) **5. ... d7—d6 6. Of1—d3** jne. suurema liikumisvabadusega ja veidi parema seisuga valgele.

Huvitav katse on siin **3. ... d7—d5,** et pärast **4. Of1—b5** jätkata **4. ... e5:d4 5. Rf3:d4** (Või 5. L:d4 d:e4 6. L:d8+ K:d8 7. Rg5 Rd4! jne.) **5. ... d5:e4** ja must saavutab pärast **6. Rd4:c6 Ld8:d1+ 7. Ke1:d1 a7—a6 8. Ob5—a4 Oc8—d7** jne. umbes võrdse mängu. Valge võib jätkata aga tugevamini **4. Rf3:e5! Rc6:e5** (Või 4. ... d:e4 5. Ob5 jne. paremusega valgele.) **5. d4:e5 d5:e4 6. Ld1:d8+ Ke8:d8 7. Rb1—c3** jne. märgatava paremusega (Keres).

4. Rf3 : d4 . . . . .

Huvitav jätk on siin **4. Of1—c4,** mis moodustab nn. „šoti gambiidi". Must vastab sellele lihtsaimini 4. ... Rg8—f6 üleminekuga kaheratsuavangusse, kuid ka üleminek itaalia avangusse käiguga 4. ... Of8—c5 pole mustale halb. Ebasoodus mustale on seevastu katse **4. ... Of8—b4+ 5. c2—c3 d4:c3 6. 0—0!** (Nõrgem on 6. b:c3 Oa5 7. e5 Rge7 ja must säilitab ülekaalu nii pärast 8. Rg5 R:e5, kui ka pärast 8. Oa3 0—0 jne.) väga tugeva rünnakuga valgele, näiteks:

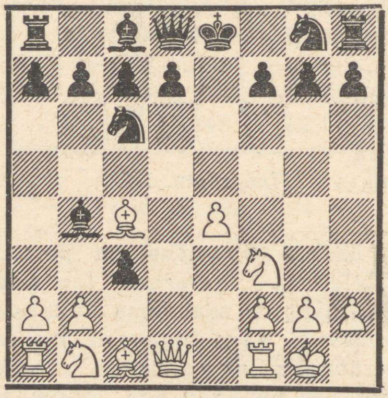


Diagramm 147.

I: 6. ... c3:b2 7. Oc1:b2 Rg8—f6 (Nõrgem on 7. ... Of8 8. Rc3, või 7. ... f6 8. e5, või lõpuks 7. ... Kf8 8. e5 ja valgel on igal juhul kahitud etturite eest enam kui küllaldane rünnak.) **8. Rf3—g5 0—0 9. e4—e5 Rc6:e5** (Kui 9. ... d5 10. e:f6 d:c4, siis 11. Lh5 h6 12. Re4 jne. võiduseisuga valgele.) **10. Ob2:e5 d7—d5** ja nüüd mitte Bilguer'i järgi 11. Od3 Rg4

12. Rf3 R:e5 13. R:e5 Lf6 jne. viigišanssidega mustale, vaid **11. Ld1—c2 g7—g6** (Pärast 11. ... d:c4 12. Vd1 võidab valge kergesti.) **12. Oc4—d3 Rf6—g4 13. Rg5—f3 Rg4:e5 14. Rf3:e5 Ld8—f6 15. f2—f4** ja mustal pole enam segavat tulistamisvõimalust c5. Valge paremus peaks jätkuma võiduks (Keres).

II: 6. ... d7—d6 (Paremuse valgele annab ka 6. ... Lf6 7. e5 c:b2 8. O:b2! Lg6 9. Od3 Le6 10. a3 jne., või ka 6. ... c2 7. L:c2 Rge7 8. a3 jne.) **7. a2—a3 Ob4—a5 8. b2—b4 Oa5—b6 9. Ld1—b3** ühes **10. Rb1:c3** ja valgel on kahitud etturi eest küllaldane rünnak.

Mitte eriti soodus valgele on ka teine gambiidivõimalus, nimelt **4. c2—c3,** mille järel mustal on kaks head jätku, nimelt:

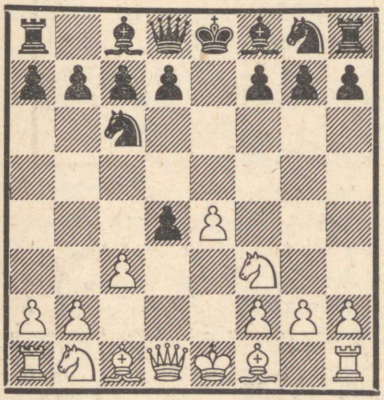


Diagramm 148.

1) 4. ... d4:c3 (Pärast 4. ... Rf6 5. e5 saabub mustale võrdlemisi ebasoodus variant inglise avangust.) **5. Of1—c4 Rg8—f6!** (Pärast 5. ... c:b2 6. O:b2 Ob4+ 7. Rc3 Rf6 8. Lc2! ühes 0—0—0 saavutab valge ülitugeva rünnaku. Võimalik on aga ka 5. ... d6 6. R:c3 Oe6 7. O:e6 f:e6 8. Lb3 Lc8 9. Rg5 Rd8, nagu partiis Marco-Spielmann, Göteborg, 1920, ja nüüd Lasker'i järgi 10. e5! h6 11. Rf3 Re7 12. 0—0 umbes võrdse mänguga.) **6. Rb1:c3 Of8—b4! 7. 0—0 0—0 8. e4—e5 Ob4:c3 9. b2:c3 d7—d5!** ja must saavutab paremuse.

2) 4. ... d7—d5 (Selle tugeva käiguga viib must mängu ühte varianti inglise avangust.) **5. e4: d5 Ld8:d5 6. c3:d4 Oc8—g4** (Ka 6. ... Rf6 on hea käik ja annab mustale ülekaaluka seisu.) **7. Of1—e2** (Nõrk on 7. Rc3 O:f3! 8. R:d5 O:d1 9. R:c7+ Kd7 10. R:a8 Oh5 jne.) **7. ... 0—0—0** (Pärast 7. ... Rf6 8. 0—0 0—0—0 9. Rc3 La5! jne. saavutas must partiis Schlechter-Opočensky, Baden, 1914, võrdse mängu. Sama tulemuse annab ka 7. ... Ob4+ 8. Rc3 O:f3 9. O:f3 Lc4 10. Oe3 või 10. O:c6+ L:c6 11. 0—0 jne.) **8. Oc1—e3 Of8—b4+ 9. Rb1—c3 Rg8—e7** (Ka 9. ... La5 on hea jätk mustale.) **10. 0—0 Ld5—d7 11. a2—a3 Ob4:c3 12. b2:c3 Re7—d5** veidi parema seisuga mustale (Krämer-Holzhausen, 1929).

I.

4. . . . . Rg8—f6

Normaalne kaitse ja nähtavasti mustale lihtsaim tee võrdsusele, sest sellega võimaldab must

edaspidi edasilükke d7—d5. Hea jätk on aga ka **4. ... Of8—c5,** kuna seevastu **4. ... Ld8—h4** on kasulik valgele. Neid võimalusi vaatleme lähemalt hiljem. Et jätk 4. ... R:d4 5. L:d4 on kasulik valgele, seda mainisime juba märkuses musta 3. käigu juurde.

5. Rb1—c3 (või A) . . . . .

Võimalust **5. R:c6** vaatleme **A** juures. Nõrgem on **5. e4—e5** vastuse **5. ... Rc6:e5!** (Halvem on 5. ... Le7 6. f4 d6 7. Ob5 Od7 8. O:c6 b:c6 9. 0—0 d:e5 10. f:e5 Rg4 11. Rc3 Lh4 12. Rf3! jne. paremusega valgele, nagu partiis Aljechin-Cohn, Stokholm, 1912) tõttu, näiteks: **6. Ld1—e2 Ld8—e7 7. Rd4—f5 Le7—b4+** (Pärast 7. ... Le6 8. Rd4 Ld5 9. Rb5 Kd8 10. R1c3 saavutab valge Aljechin'i järgi etturi eest rünnakuvõimalusi.) **8. Rb1—c3 d7—d6** paremusega mustale (Schlechter).

5. . . . . Of8—b4

Energilisem kui 5. ... Oc5 6. R:c6 b:c6 7. Og5 umbes võrdse mänguga. Teksti käiguga jätkab must oma strateegilist ideed, edasilükke d7—d5 teostamist.

6. Rd4 : c6 . . . . .

Valge on selleks vahetuseks peaaegu sunnitud, sest muidu on tal raskusi etturi e4 kaitsmisega. Nii näiteks oleks ta pärast **6. Oc1—g5** h7—h6 sunnitud valima mustale soodsa jätku 7. O:f6 L:f6 või etturikaotuse 8. Oh4 g5 9. R:c6 b:c6 10. Og3 R:e4 11. L:d4 O:c3+ 12. b:c3 0—0! jne. vahel.

6. . . . . b7 : c6

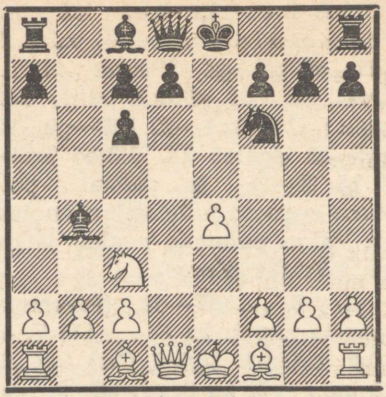


Diagramm 149.

7. Of1—d3 . . . . .

Edasilüke **7. e5** on 7. ... Le7 tõttu ainult soodus mustale ja ka **7. Ld4** Le7 8. f3 c5 9. Lf2 0—0 ei valmista talle mingit muret. Ohutu mustale on ka katse **7. Oc1—d2** 0—0 8. Of1—d3 d7—d5 9. f2—f3 (Aljechin-Alexander, Margate, 1937), sest must võib partiis valitud jätku 9. ... d:e4 10. R:e4 R:e4 11. f:e4 Oc5 jne. kõrval saavutada viigilise seisu pärast 9. ... O:c3 10. O:c3 d:e4 ühes R:e4 jne.

7. . . . . d7—d5!

Seega on must oma avanguidee teostanud ja saavutab võrdse mängu. Teksti käigu asemel on võimalik ka 7. ... 0—0 8. 0—0 d7—d5, mis viib mängu samasse seisu.

8. e4 : d5 . . . . .

Pärast **8. e4—e5** Rf6—g4 9. 0—0 0—0 (Võimalik on ka 9. ... Oc5, ähvardades Lh4, millele valge vastab parimini 10. Of4 g5 11. Od2! jne. ja must pole ikka-

gi veel vabanenud muredest Rg4 suhtes.) 10. Oc1—f4 f7—f6! jne. saavutab must väga hea mängu (Euwe).

8. . . . . c6 : d5

Võimalik on ka Bogoljubov'i käik **8. ... Ld8—e7+ 9. Ld1—e2** ja nüüd mitte **9. ... Le7:e2+? 10. Ke1:e2 c6:d5** (Ka pärast 10. ... O:c3 11. b:c3 c:d5 12. Oa3! seisab valge paremini, kuid 10. ... R:d5 on mustale suhteliselt parim vastus.) **11. Rc3—b5!** (Partiis Bogoljubov-Euwe, Kissingen, 1928, jätkas valge nõrgemini 11. a3 O:c3 12. b:c3 0—0 13. Oe3 Ve8 ühes Re4 jne. võrdsusega.) **11. ... Ke8—d8 12. Vh1—d1 c7—c6 13. c2—c3** jne. paremusega valgele (Spielmann-Lasker, Moskva, 1935), vaid **9. ... Rf6:d5** (Ka 9. ... c:d5 10. 0—0 L:e2 11. R:e2 c5 jne., nagu partiis Spielmann-Bogoljubov, Pistyan, 1922, on mustale vastuvõetav jätk.) **10. Le2:e7+ Ke8:e7 11. a2—a3 Ob4—a5 12. Oc1—d2 Rd5:c3 13. Od2:c3 Oa5:c3+ 14. b2:c3 Oc8—e6** täieliku võrdsusega (Spielmann-Rubinstein, Teplitz-Schönau, 1922).

Ülaltoodud variandid on parimaks näiteks sellest, kuivõrd kerge vaevaga võib must šoti avangus saavutada täieliku võrdsuse, kui ta ainult mängib järjekindlalt oma strateegilise plaani d7—d5! teostamise suunas.

9. 0—0 0—0

10. Oc1—g5 Oc8—e6!

Seda käiku peetakse mustale parimaks vastuseks ähvarduste 11. O:f6 ja 11. R:d5 pareerimiseks. Vaatleme lühidalt veel teisi võimalusi:

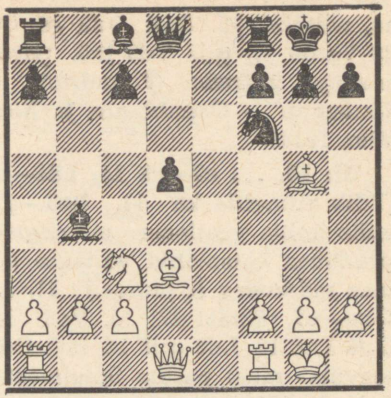


Diagramm 150.

I: 10. ... Ob4—e7? 11. Og5:f6 Oe7:f6 12. Ld1—h5 h7—h6 13. Lh5:d5 Ld8:d5 14. Rc3:d5 Of6:b2 15. Va1—b1 Ob2—e5 16. Vf1—e1 Oe5—d6 17. Rd5—e7+ ja valgel on märgatav paremus.

II: 10. ... Ob4:c3 11. b2:c3 h7—h6 (Nõrk on 11. ... Ld6, nagu partiis Maróczy-Rubinstein, Karlsbad, 1929, sest valge võidab pärast 12. O:f6 L:f6 13. Lh5 g6 14. L:d5 Oe6 15. Ld4 etturi ühes hea mänguga.) **12. Og5—h4 Vf8—e8 13. c3—c4!** ja valge saavutab pärast **13. ... d:c4** (Kui 13. ... d4, siis 14. Lf3, kuid ka 13. ... c6 on võimalik.) **14. O:c4** kaksikodadega võib-olla ainult minimaalselt soodsama lõppmängu. Rohkemat ei anna talle ka katse **13. Lc1** Ld6 14. O:f6 L:f6 15. La3 Le7 16. La5 c5 jne. (Blumenfeld ja Pavlov-Capablanca, Moskva, 1914). Jätk **13. Lf3?** on vastuse 13. ... g5! 14. Og3 Og4 tõttu päris viga-

ne, näiteks: 15. O:c7 O:f3 16. O:d8 Va:d8 17. g:f3 Vc8 jne. paremusega mustale (Fähndrich ja Kaufmann — Capablanca ja Réti, Viin, 1914).

III: 10. ... c7—c6 11. Ld1—f3 (Võib mängida ka 11. Rc3—e2, mille kohta vaatleme mõningaid praktikas katsetatud variante samas märkuses A juures.) **11. ... Ob4—e7** (Pärast 11. ... Ve8 12. O:f6 L:f6 13. L:f6 g:f6 14. Re2 Og4 saavutas must partiis Spielmann-Balogh, 1930, võrdsuse. Võimalik on ka 11. ... h6 12. O:f6 L:f6 13. L:f6 g:f6 14. Re2 Vb8 15. a3 [Marshall-Spielmann, New York, 1927], kus must võis pärast 15. ... Od6 saavutada umbes võrdse mängu.) ja nüüd:

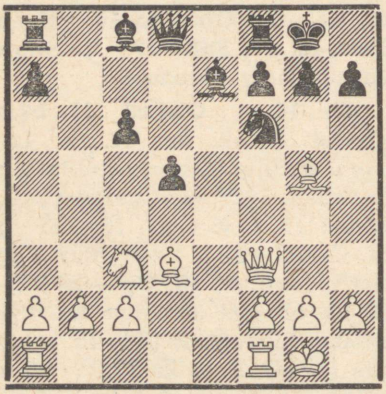


Diagramm 151.

a) 12. Vf1—e1 Va8—b8 (Võimalik on ka 12. ... Oe6 13. Re2 h6 14. Oh4 c5 hea mänguga mustale, nagu partiis Judovitš-Romanovski, 1933. Kardetav on seevastu 12. ... h6 13. O:h6 g:h6 14. Le3 Od6 15. L:h6 ühes Ve3 tugeva rünnakuga kindlustatud viigi juures.) **13. Va1—b1 Oc8—e6** (Ainult viigi annab siin 13. ... h6 14. O:h6 g:h6 15. Le3 Od6 16. L:h6 Vb4! 17. Lg5+ jne., nagu partiis Romanovski-Capablanca, Moskva, 1925.) **14. h2—h3 c6—c5** (Partiis Sultanbejev-Thomas, Liége, 1930, järgnes siin 14. ... Re8 15. O:e7 L:e7 16. Re2 Lf6 võrdse mänguga.) ja must saavutab pärast **Vb8—b6** kerge initsiatiivi.

b) 12. Va1—e1 Va8—b8 13. Rc3—d1 (Nõrk on 13. b3 Ob4! 14. Od2 c5 jne.) **13. ... Vf8—e8** (Pärast 13. ... Og4? otsustab 14. O:f6!, ja pärast 13. ... h6 annab 14. O:h6 g:h6 15. Le3 Od6 16. L:h6 Vb4 17. f4! valgele otsustava rünnaku.) **14. h2—h3 Oc8—e6 15. Ve1—e2** ja valgel on veidi vabam mäng (Spielmann-Yates, Semmering, 1926).

A: Käigu 11. Ld1—f3 asemel võib valge mängida ka **11. Rc3—e2,** mis aga on passiivsem ja võimaldab mustale kerge võrdsuse. Mõningaid näiteid:

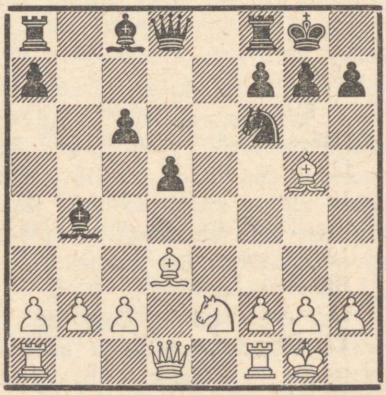


Diagramm 152.

1) 11. ... Ob4—d6 12. Re2—d4 Oc8—d7 13. Ld1—f3 Od6—e5 14. Rd4—f5 Ld8—c7 15. Va1—e1 Va8—e8 võrdsusega (matšpartii Nimzovitš-Spielmann, München, 1905).

2) 11. ... h7—h6 12. Og5—h4 Vf8—e8 13. Re2—d4 Oc8—d7 14. Ld1—f3 c6—c5 15. Rd4—f5 Od7:f5 16. Od3:f5 võrdsusega (Nimzovitš-Reggio, Barmen, 1905).

3) 11. ... Ob4—c5 12. Re2—g3 h7—h6 13. Og5—f4 Vf8—e8 14. h2—h3 Oc8—e6 15. Ld1—f3 Oc5—d6 16. Va1—d1 paremusega valgele (Nimzovitš-Janowski, Karlsbad, 1907).

4) 11. ... Oc8—g4 12. c2—c3 (Või 12. f3 Oh5 13. Rg3 Og6 14. f4 O:d3 15. c:d3 Ve8 jne., nagu partiis Nimzovitš-Forgacs, Barmen, 1905.) **12. ... Ob4—e7 13. Ld1—c2** (Energilisem on 13. La4 Ld7 14. Rd4 Vac8, nagu matšpartiis Mieses-Spielmann, 1910, kus valge võis nüüd jätkuga 15. h3 saavutada paremuse.) **13. ... h7—h6 14. Og5—h4 Og4:e2 15. Lc2:e2 Va8—b8** võrdse mänguga (Tšigorin-Marshall, Ostende, 1907).

5) 11. ... Vf8—e8 12. Re2—d4 Ld8—d6 13. Og5—h4 (Pärast 13. Lf3 Re4 14. Oe3 Lg6 15. h3 Od7 16. Re2 Od6 saavutas must partiis Tšigorin-Schlechter, Ostende, 1907, parema mängu.) **13. ... Rf6—e4 14. c2—c3 Ob4—c5 15. f2—f3 Ld6—h6! 16. f3:e4 Lh6:h4 17. Ld1—a4 d5:e4** võrdse mänguga (Nimzovitš-Teichmann, Hamburg, 1910).

Ülaltoodud variantidest näeme, et must ei tarvitse ka pärast 10. ... c7—c6 tekkivaid variante sugugi karta, kuid teksti käik on veelgi tugevam, sest must hoiab seega alal võimaluse edasilükkeks c7—c5 ilma tempokaotuseta.

11. Ld1—f3 . . . . .

Kui valge kavatseb musta eelmist käiku kasutada etturi võitmiseks **11. O:f6** L:f6, siis kaotab ta nii pärast 12. Lh5 g6 13. R:d5? Ld8! kui ka pärast 12. R:d5? O:d5 13. Lh5 Vfd8! viguri.

Collijn soovitab siin **11. f2—f4,** kuid Euwe arvates on pärast 11. ... c7—c6 12. f4—f5 Oe6—d7 valge f-etturi edasinihutamine kasu toonud ainult mustale. Teksti käik annab igatahes mustale soodsamaid võimalusi.

11. . . . . Ob4—e7
12. Va1—e1 . . . . .

Liiga passiivne on **12. h2—h3,** millele must võib vastata kas 12. ... h7—h6 13. Og5—f4 Rf6—e8 14. Rc3—e2 Oe7—f6 15. c2—c3 Va8—b8 (van Foreest — Euwe, 1933), või 12. ... Va8—b8 13. b2—b3 c7—c5 14. Va1—d1 d5—d4 15. Rc3—e4 Rf6—d5 (Kan-Goglidze, Moskva, 1935), mõlemal juhul paremusega mustale.

Halvem on ka **12. Vfe1,** sest pärast 12. ... Vb8 pole kaitse 13. Rd1 valgele hästi vastuvõetav.

12. . . . . Va8—b8

Viigi annab jätk 12. ... h6 13. O:h6 g:h6 14. V:e6 f:e6 15. Lg3+ Kh8 16. Lg6 jne. (Aljechin-Lasker, Moskva, 1914).

13. Rc3—d1 c7—c5

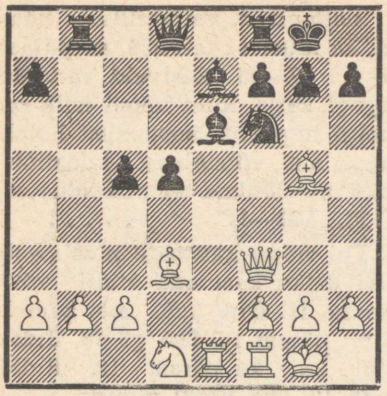


Diagramm 153.

Selles seisus on must mänguviisiga 10. ... c7—c6 võrreldes võitnud tähtsa tempo ja omab nüüd lootusrikkama positsiooni. Valge peab igatahes võitlema võrdsuse eest, mis pole talle avanguteooria seisukohalt sugugi meeldiv tulemus. Nende variantide põhjal võib igaüks kergesti veenduda šoti avangu ohutuses, kui must end ainult plaanikindlalt arendab ja väldib mõningaid taktikalisi lõkse.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 e:d4 4. R:d4 Rf6.)

5. Rd4 : c6 . . . . .

Võib-olla on see jätk valgele loogilisem kui sidumise 5. Rc3 Ob4 võimaldamine, mis lõpuks siiski sunnib vahetusele c6. Et must aga ka selle mänguviisi puhul ei satu mingeile avanguraskustele, peaks olema pikema jututa selge.

Midagi ei anna valgele ka sidumine **5. Og5** Oe7, mille järel etturi e4 kaitsmine pole nii lihtne (6. Rc3 R:e4!), sest 6. R:c6 b:c6 7. e5 Re4 jne. on ilmsesti soodus mustale. Pärast **5. Oc4** R:e4 saabub mustale soodus variant kaheratsuavangust.

5. . . . . b7 : c6

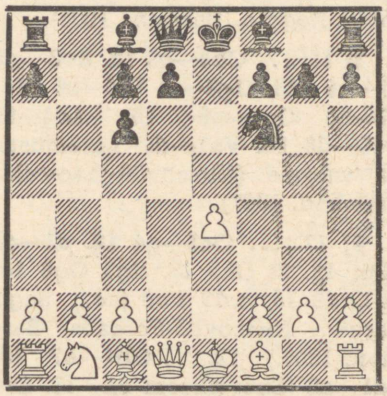


Diagramm 154.

6. Of1—d3 . . . . .

Valge võib siin mängida ka **6. Rb1—d2,** kavatsusega pärast 6. ... d7—d5 7. e4:d5 c6:d5 saavutada jätkuga 8. Of1—b5+ Oc8—d7 9. Ob5:d7+ Ld8:d7 10. 0—0 Of8—e7 11. Rd2—f3 0—0 12. Oc1—g5 jne. veidi paremat mängu (Tartakover-Wolf, Teplitz-Schönau, 1922).

Must vastab pärast 6. Rb1—d2 aga tugevamini **6. ... Of8—c5!,** näiteks: **7. e4—e5** (Jätk 7. Od3 d5 annab peavariandi.) **7. ... Ld8—e7 8. Ld1—e2 Rf6—d5 9. Rd2—b3** ja nüüd mitte **9. ... 0—0** 10. Oc1—d2 a7—a5 11. 0—0—0 Oc5—b6 12.

c2—c4 a5—a4 13. Rb3—a1 a4—a3? (Parem 13. ... Rb4.) 14. Ra1—c2! a3:b2+ 15. Kc1—b1 ja valge võidab ratsu (Tartakover-Rubinstein, Moravská Ostrava, 1923), vaid **9. ... Oc5—b6! 10. Oc1—d2 a7—a5! 11. a2—a4** (Pärast 11. 0—0—0 on a5—a4—a3 väga tugev.) **11. ... 0—0 12. 0—0—0** (Tartakover—Ed. Lasker, New York, 1924) ja nüüd annab nii **12. ... f7—f6** (Aljechin) kui ka **12. ... Vf8—e8** ühes **f7—f6** (Euwe) mustale paremate võimalustega mängu.

Ka otsene edasilüke **6. e4—e5 Ld8—e7 7. Ld1—e2 Rf6—d5** on mustale soodus, näiteks: **8. c2—c4 Oc8—a6 9. Le2—e4** (Või 9. f4 Lb4+ 10. Kd1 Oc5 paremusega mustale, nagu kiripartiis Hardin-Schiffers.) **9. ... Rd5—b6 10. Of1—d3 d7—d5 11. e5:d6 c7:d6** (Zvikovski-Hoffmann, 1935), või **8. Rb1—d2 Oc8—b7 9. Rd2—b3 0—0—0** (Pärast 9. ... f6? 10. e:f6 L:e2+ 11. O:e2 R:f6 12. 0—0 saavutas valge matšpartiis Mieses-Tarrasch, Berliin, 1916, parema lõppmängu.) **10. c2—c4 Rd5—b6 11. Oc1—d2 Vd8—e8 12. f2—f4 f7—f6 13. a2—a4! Ob7—a6 14. Le2—e4 Le7—f7 15. c4—c5 Oa6:f1 16. c5:b6** (Mieses-Tarrasch, Berliin, 1916) ja nüüd võis must 16. ... L:b3 17. b:a7 asemel saavutada paremuse käiguga **16. ... a6!.**

6. . . . . d7—d5

Võimalik on ka **6. ... d7—d6** 7. 0—0 Rf6—g4 8. Od3—e2 Ld8—h4 jne. umbes võrdse mänguga (Schlechter-Lasker, Nürnberg, 1896), kuna seevastu **6. ... Of8—c5** on nõrgem võimaluse 7. e4—e5 Rf6—d5 8. 0—0 0—0 9. Rb1—d2 d7—d6 10. Rd2—e4 jne. tõttu (Fine). Teksti käik on aga energilisim.

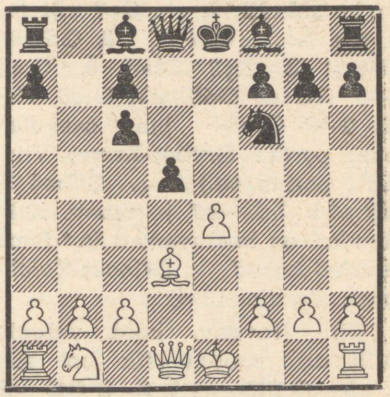


Diagramm 155.

7. Rb1—d2 . . . . .

I: Võrdsuse võib valge siin saavutada jätkuga **7. e4:d5 c6:d5 8. Od3—b5+** (Ka 8. 0—0 Of8—e7 9. Rb1—c3 0—0 10. Oc1—g5, nagu partiis Golmayo-Lasker, Havana, 1893, annab ainult võrdsuse.) **8. ... Oc8—d7 9. Ob5:d7+ Ld8:d7 10. 0—0 Of8—e7 11. Rb1—d2** (Lootusrikkam näib olevat Steinitz'i soovitus 11. Og5 0—0 12. c4 d4 13. Ld3 jne.) **11. ... 0—0** ja valge ei saavuta ühegi jätkuga paremuslootusi, näiteks: **12. b3** Vfe8 13. Ob2 Lf5 14. Rf3 c5 jne. (Mieses-Tarrasch, matšpartii, Berliin, 1916), või **12. Rf3** Vfe8 13. b3 Re4 14. Ob2 (Maróczy-Janowski, London, 1899) ja nüüd andis 14. ... Of6 võrdsuse; või lõpuks **12. Rb3** c5 13. Og5 Vab8 14. Vab1 Vb6 15. c4 Vd8! (matš-

partii Tartakover-Réti, Viin, 1920), kõikidel juhtudel umbes võrdse mänguga.

II: Midagi ei anna valgele ka katse **7. Ld1—e2 d5:e4** (Võimalik on ka rahulik 7. ... Oe7 või teravam 7. ... Ob4+.) **8. Od3:e4** (Pärast 8. Rg2 Ob4! 9. O:e4 0—0 10. c3 Od6 11. O:c6 Vb8 12. 0—0 O:h2+ jne. saavutas must partiis Gruber-Euwe, Viin, 1921, paremuse.) **8. ... Rf6:e4 9. Le2:e4+ Ld8—e7** ja musta kaksikodad on kaaluvamad kui tema etturinõrkused (Mieses-Teichmann, Berliin, 1924).

III: Huvitav, kuid valgele mitte eriti soodus jätk on siin **7. e4—e5 Rf6—g4 8. 0—0 Of8—c5 9. Oc1—f4** (Pärast 9. Le2 Lh4 10. h3 h5! 11. Rd2 Lg3 12. Rf3 h4 13. Od2 Vh5, nagu partiis Judd-Pillsbury, 1899, või 9. h3? R:e5! 10. Ve1 Lf6 11. Le2 0—0 12. L:e5 L:f2+ 13. Kh1 O:h3!, nagu matšpartiis Delmar-Lipschütz, New York, 1890, saavutab must väga tugeva rünnaku.) **9. ... g7—g5** (Lihtsaim jätk on siin 9. ... f6! 10. e:f6 0—0 jne. veidi parema seisuga mustale.) **10. Of4—d2** (Pärast 10. Og3 h5! saavutab must tugeva rünnaku.) **10. ... Oc8—e6 11. Ld1—e2 Vh8—g8** (Hea jätk mustale on ka 11. ... h5 12. b4 Oe7 13. h3 Rh6 14. L:d5 Kd7 jne., nagu partiis Schaum-Seibold, 1934.) **12. h2—h3 Rg4—h6 13. Le2—h5 Rh6—f5 14. Lh5:h7 Vg8—g7 15. Lh7—h8+ Ke8—d7 16. Lh8:d8+ Va8:d8** tugeva rünnakuga mustale (konsultandid-Lasker, 1899).

7.	**. . . . .**	**Of8—c5**
8.	**0—0**	**0—0**
9.	**Ld1—f3**	**. . . . .**

Pärast **9. h3** Ve8 10. Lf3 järgneb 10. ... Rd7! hea mänguga mustale. Küllaldane võrdsuseks on seevastu jätk **9. e4:d5** c6:d5 10. Rd2—b3 Oc8—g4 11. Ld1—e1 Vf8—e8 12. Le1—c3 Oc5—b6 13. Oc1—g5 jne. (Tartakover-Réti, Viin, 1920).

9.	**. . . . .**	**Rf6—g4**
10.	**e4 : d5**	**. . . . .**

Nõrgem valgele on 10. h3 Re5 11. Le2 Ve8 12. e:d5 c:d5 13. Rb3 Od6 14. f4 R:d3 15. L:d3 a5 paremusega mustale (Maróczy-Tartakover, Viin, 1920).

10.	**. . . . .**	**Ld8—d6**

Muidugi mitte 10 ... Re5 11. O:h7+ tõttu, ja ka 10. ... c:d5 11. h3 annaks valgele veidi parema mängu.

11.	**Lf3—g3**	**Ld6 : g3**
12.	**h2 : g3**	**c6 : d5**
13.	**Rd2—b3**	**Oc5—b6**
14.	**Oc1—f4**	**. . . . .**

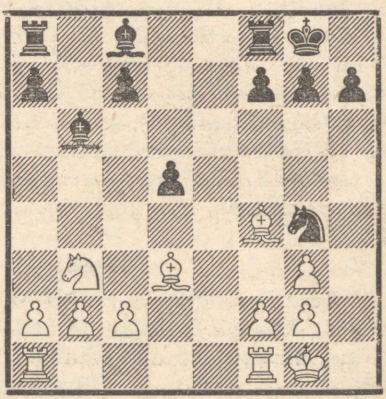


Diagramm 156.

Senini nagu partiis Tartakover-Jacobsen, Kopenhaagen, 1923, kus must jätkas nüüd 14. ... Oc8—d7 ja sattus pärast 15. c2—c4! halvemasse seisu. Oli vaja mängida 14. ... Oc8—e6!, mis takistab edasilüket c2—c4 ja annab mustale vähemalt võrdse, kui mitte märksa soodsama seisu (Tartakover). Näib aga, et pärast edasist jätku 15. Od3—a6!, mis ähvardab muuseas a2—a4—a5, saavutab valge küllaldaselt vastumängu seisude tasakaalustamiseks (Keres).

II.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 e:d4 4. R:d4.)

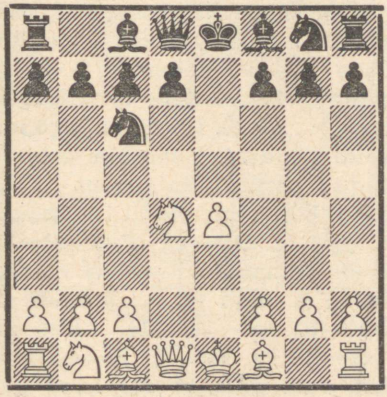


Diagramm 157.

4. . . . . Of8—c5

Selle käiguga loobub must esialgu edasilükke d7—d5 teostamise ideest ja püüab vigurite mängus lasta oma veidi paremat arengut mõjule pääseda. Käik on küllaldane võrdsuseks, aga vähem loogiline kui 4. ... Rf6.

5. Oc1—e3 . . . . .

Siinkohal on mängitav ka **5. Rd4—b3 Oc5—b6 6. Rb1—c3 d7—d6** (Tartakover soovitab siin 6. ... Lf6.) **7. Of1—e2,** kuigi must saavutab pärast **7. ... Ld8—h4 8. g2—g3 Lh4—f6 9. f2—f4 Rg8—e7** jne. veidi soodsama seisu (Zeids-Keres, Riia, 1944).

Nõrk on **5. Rd4—f5? d7—d5!** (Hea käik on ka 5. ... Lf6.) **6. Rf5:g7+ Ke8—f8 7. Rg7—h5** (Või 7. Rf5 O:f5 ühes Lh4 paremusega mustale, samuti nagu ka 7. L:d5 L:d5 8. e:d5 Rb4 jne.) **7. ... Ld8—h4 8. Rh5—g3 Rg8—f6 9. Of1—e2** (Või 9. e:d5 Rg4 10. Oe3 O:e3 11. f:e3 R:e3 12. Ld2 Rd4 13. Od3 Of5 Steinitz'i järgi suure paremusega mustale.) **9. ... Rc6—e5 10. h2—h3 Vh8—g8** suure paremusega mustale (Steinitz).

Midagi ei anna valgele ka **5. Rd4:c6** (Nõrk on 5. c3 Le7 6. f3 O:d4 ühes Lb4+ etturivõiduga.) **5. ... Ld8—f6** (Ka lihtne 5. ... b:c6 on hea jätk.) **6. Ld1—d2** (Parem on juba lihtsustamine 6. Lf3.) **6. ... b7:c6 7. Rb1—c3 Rg8—e7 8. Of1—c4 0—0 9. 0—0 Re7—g6** ja ülekaal kaldub musta poolele.

5. . . . . Ld8—f6

Pärast kahekordset vahetust **5. ... O:d4** 6. O:d4 R:d4 7. L:d4 Lf6 8. e5 Lb6 saavutab valge kerge ülekaalu, näiteks: 9. L:b6 a:b6 10. Rc3 f6 11. Rd5 Kd8 12. e:f6 R:f6 13. R:f6 g:f6 14. Od3 jne. (Tartakover-Schwartzmann, 1929), kuigi must redutseeritud mater-

jali tõttu arvatavasti suudab hoida tasakaalu. Mustal pole siin aga mingit põhjust kiireks võrdsustamiseks.

Hea jätk mustale on ka Lasker'i idee **5. ... Oc5—b6,** näiteks:

I: 6. c2—c4 Ld8—f6 7. Rd4—b5 ja nüüd mitte **7. ... Oa5+** 8. Rlc3 a6 9. Rd4 Rge7 10. Ld2 jne. paremusega valgele (Tenner-Jackson, 1934), samuti ka mitte **7. ... O:e3** 8. f:e3 Kd8 9. Rlc3, või 8. ... Lh4+ 9. g3 Ld8 10. Lg4, või lõpuks 8. ... L:b2 9. Rlc3 Lb4 10. R:c7+ ühes Rd5, igal juhul paremusega valgele, vaid **7. ... a7—a6! 8. Oe3:b6** (Paremuse mustale annab ka 8. R5c3 O:e3 9. f:e3 Rge7 jne., või ka 8. Rd6+? c:d6 9. O:b6 L:b2 jne.) **8. ... a6:b5 9. c4:b5** (9. O:c7 L:b2 annab samuti paremuse mustale.) ja nüüd annab nii **9. ... L:b2** 10. b:c6 c:b6 kui ka lihtne **9. ... c:b6** 10. b:c6 d:c6 mustale parema seisu (Keres).

II: 6. Rb1—c3 d7—d6 7. Of1—e2 (Nõrgem on püüe vahetustele 7. Rd5 Rf6 8. R:b6 a:b6 9. R:c6 b:c6 10. Od3 Le7 11. 0—0 Le5 jne. paremusega mustale, nagu partiis Mieses-Lasker, Peterburi, 1909.) **7. ... Rg8—f6 8. Ld1—d2 Rf6—g4 9. Oe2:g4 Oc8:g4 10. f2—f3 Og4—d7** võrdsusega (Spielmann-Tarrasch, Breslau, 1912).

(vt. diagrammi 158)

6. c2—c3 . . . . .

Huvitav jätk on siin Blumenfeld'i rünnak **6. Rd4—b5,** mis aga pole valgele soovitatav ja annab õige kaitse puhul mustale paremuse, näiteks: **6. ... Oc5:e3 7. f2:e3 Lf6—h4+! 8. g2—g3** ja nüüd:

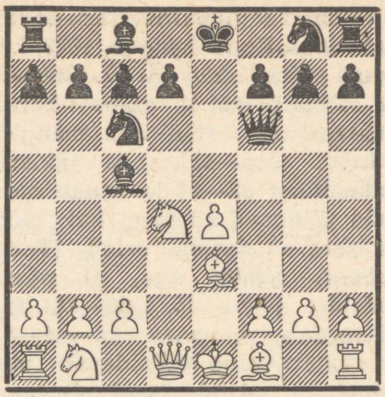


Diagramm 158.

I: 8. ... Lh4—d8 9. Ld1—g4 (Pärast 9. Rlc3 a6 10. Rd4 Re5 11. Og2 d6 12. 0—0, nagu matšpartiis Nimzovitš-Spielmann, 1905, saavutab must jätkuga 12. ... Re7 ühes 0—0 vähemalt võrdse mängu.) **9. ... Ke8—f8!** (Nõrgem on 9. ... g6 10. Lf4 d6 11. Oc4 jne. veidi soodsama seisuga valgele, nagu partiis Spielmann-Rubinstein, Stokholm, 1919.) **10. Lg4—f4 d7—d6 11. Of1—c4 Rc6—e5 12. 0—0** (Blumenfeld — W. Cohn, 1904.) ja nüüd **12. ... Rg8—f6** 13. Oc4—b3 c7—c6 14. Rb5—d4 Oc8—h3 15. Vf1—d1 h7—h5 ning Re5 suurepärane seis koos paljude valge positsioonis leiduvate etturinõrkustega kindlustab mustale parema mängu (Lasker).

II: 8. ... Lh4:e4! 9. Rb5:c7+ (Ka pärast 9. Rlc3 L:h1 10. R:c7+ Kd8 11. Ld6 Rf6 12. R:a8 Lf3 13. Rc7 L:e3+ seisab must Bardeleben'i analüüsi põhjal paremini.) **9.**

... Ke8—d8 10. Rc7:a8 Le4:h1 11. Ld1—d6 Rg8—f6 12. Rb1—d2 Rf6—e8 13. Ld6—f4 (Pärast 13. La3 L:h2 14. 0—0—0 L:g3 seisab must Aljechin'i järgi paremini.) **13. ... Lh1—d5 14. Of1—c4 Ld5—d6 15. 0—0—0 f7—f6** paremusega mustale (Bardeleben ja Claparede).

6. . . . . Rg8—e7

Selle käiguga püüab must ikkagi teostada edasilüket d7—d5, mis talle siin annaks veelgi parema mängu kui variandis 4. ... Rf6. Valgel on selle positsioonilise ähvarduse pareerimiseks mitmeid teid, milledest vaatleme allpool mõningaid tähtsamaid.

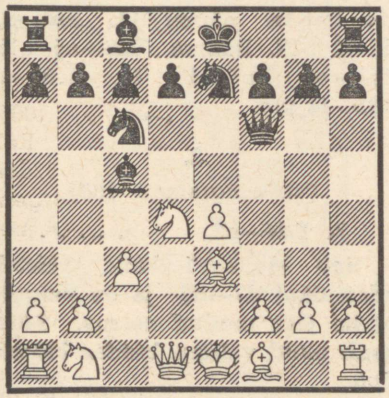


Diagramm 159.

1.

7. Ld1—d2 . . . . .

Nõrk on **7. Rd2** R:d4 8. e5 Rc2+! ühes L:e5 ja valge on kaotanud etturi ilma igasuguse kompensatsioonita; seejuures on võimalik ka jätk 7. ... O:d4 8. c:d4 R:d4 9. e5 Lb6 10. La4 Lb4! jne., samuti selge paremusega mustale.

Halb jätk valgele on ka **7. Oc4** Re5! 8. Oe2 Lg6 9. 0—0 d5! 10. e:d5 Oh3 11. Of3 0—0—0 jne. paremusega mustale.

Midagi ei anna valgele ka jätk **7. Ob5** 0—0 8. 0—0 d6 9. Ra3 (Võrdsuse annab siin 9. R:c6 b:c6 10. O:c5 c:b5 11. Od4 Lg6 jne., nagu partiis Mieses-Tarrasch, Berliin, 1916.) 9. ... Lg6 10. Ve1 Re5! 11. Rc2 f5! paremusega mustale, näiteks: 12. e:f5 R:f5 13. R:f5 O:f5 14. O:c5 O:c2 15. Ld5+ Rf7! vigurivõiduga (Mieses-Sergeant, Margate, 1935).

Ka jätk **7. Oe2** d5! 8. 0—0 O:d4 (Euwe soovitab 8. ... 0—0 9. R:c6 L:c6 hea mänguga mustale.) 9. c:d4 d:e4 10. d5 Re5 11. La4+ c6 12. Rc3 0—0 (Aljechin ja Reilly — Stoltz ja Monosson, Nizza, 1931) annab mustale hea mängu.

Kui **7. f4,** siis 7. ... Lg6 (Nüüd oleks 7. ... d5 8. e5 Lh4+ 9. g3 Lh6 10. Ob5 jne. soodus valgele.) 8. Lf3 R:d4 9. c:d4 Ob4+ 10. Rc3 d5! 11. e5 Lc2 12. Oc1 Rf5 paremusega mustale (Steinitz).

7. . . . . d7—d5

Seega on must teostanud selles avangus vajaliku põhilise edasilükke ja saavutab hea mängu. Mängitav on ka **7. ... 0—0** 8. f2—f4 d7—d6 9. Rd4:c6 Re7:c6 10. Oe3:c5 d6:c5 11. Ld2—e3 ja valgel võib olla ainult minimaalne paremus. Huvitav jätk on seevastu **7. ... Oc5:d4** 8. c3:d4 d7—d5 9. Rb1—c3 d5:e4 10. d4—d5 Rc6—e5 11. Rc3—b5 0—0 12.

Rb5:c7 Va8—b8 ja partiis Kashdan-Reshevsky, New York, 1936, saavutas must pärast 13. O:a7 Og4 14. O:b8 V:b8 kvaliteedi eest tugeva rünnaku ning võitis kiiresti. Valge ei võinud hästi ka võita vigurit 12. Og5 Lb6! 13. O:e7 Ve8 ja valge on raskustes, kuid lihtne jätk 13. Oe3—g5 Lf6—d6 14. Rc7—b5 andis valgele hea mängu (Blümich). Muuseas on ka 9. e4—e5 Lf6—g6 10. Rb1—c3 jne. valgele hea ja kindel jätk.

8. Rd4—b5 . . . . .

Või 8. e:d5 R:d5 9. Rb5 O:e3 10. f:e3 Oe6 11. c4 R5b4! 12. R:c7+ Ke7 13. R:a8 Vd8 14. Lc3 Lh4+ 15. g3 Le4 jne. suure paremusega mustale.

8. . . . . Oc5 : e3

9. Ld2 : e3 . . . . .

Pärast **9. f2:e3 0—0** saavutab must samuti paremuse, näiteks: **10. Rb5:c7 d5:e4!** (Nõrgem on 10. . . . Vb8 11. R:d5 Lh4+ 12. Lf2! paremusega valgele.) **11. Rc7:a8 Vf8—d8 12. Ld2—c2 Re7—d5** jne. võitva rünnakuga (Steinitz), või **10. e4:d5** Vf8—d8 11. Rb5:c7 Lf6—e5! 12. Rc7:a8 Re7:d5 13. Ke1—f2 Rd5—f6 jne. võiduseisuga mustale (Steinitz).

9. . . . . 0—0

10. Rb5 : c7 . . . . .

Ka 10. Rd2 d:e4 11. R:e4 Le5 12. 0—0—0 Rf5! (Nenarokov) ühes Oe6 annab mustale soodsama seisu.

10. . . . . Va8—b8

(vt. diagrammi 160)

Tekkinud seis on soodus mustale ja annab talle parema mängu

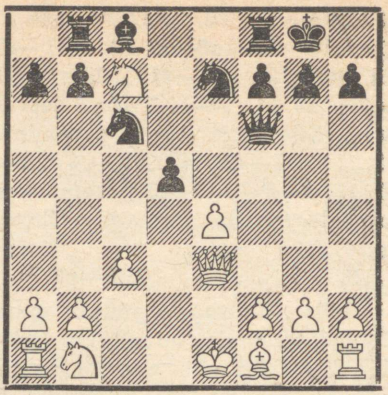


Diagramm 160.

nii pärast **11. Rc7:d5** Re7:d5 12. e4:d5 Rc6—b4! (Gottschall'i rünnak.) 13. c3:b4 Lf6:b2 14. Le3—c3 Vf8—e8+ 15. Ke1—d1 Lb2:f2 jne. kui ka pärast **11. Rb1—d2** d5:e4 12. Rd2:e4 Lf6—e5 13. Rc7—b5 Re7—d5 14. Le3—e2 Rd5—f4 jne.

2.

(vt. diagrammi 159)

7. Rd4—c2 . . . . .

See Meitner'i käik takistab edasilüket d7—d5 ja on valgele parim jätk toodud seisus. Must peab nüüd valima, kuidas kaitsta Oc5.

7. . . . . Oc5 : e3

Hea jätk on ka **7. . . . b7—b6** (Blackburne-Lasker, Peterburi, 1914), kuid lihtsaim näib olevat **7. . . . d7—d6** (Kostič-Aljechin, Bled, 1931), sest 8. O:c5 d:c5 9. Re3 Oe6 10. Rd2 0—0—0 annab mustale parema mängu. Mängitav on ka Steinitz'i jätk **7. . . . Ob6** 8. Ra3 0—0 jne., kuigi must peab

sel juhul mängima väga ettevaatlikult.

8. Rc2 : e3 Lf6—e5

Ka 8. ... 0—0 9. Oe2 d6 10. 0—0 Oe6 11. Rd2 d5 annab mustale hea mängu (Martinez-Zuckertort, 1884).

9. Ld1—f3 . . . . .

Pärast 9. Rb1—d2 on 9. ... d7—d5! valgele väga tülikas vastus.

9. . . . . 0—0
10. Of1—c4 d7—d6
11. Rb1—d2 Oc8—e6
12. 0—0 Le5—g5

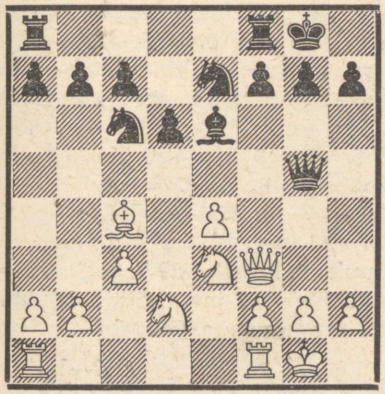


Diagramm 161.

Senini nagu partiis Tartakover-Tarrasch, Viin, 1922, kus järgnes: 13. Lf3—e2 Re7—g6 14. g2—g3 Oe6—h3 15. Vf1—e1 Rc6—e5 16. Rd2—f3 Re5:f3+ 17. Le2:f3 Rg6—e5 18. Lf3—e2 Re5:c4 jne. umbes võrdse mänguga. Diagrammseis 161 on aga üldse võrdne ega paku õige mängu puhul kummalegi poolele märkimisväärseid võidulootusi.

III.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 e:d4 4. R:d4.)

(vt. diagrammi 157)

4. . . . . Ld8—h4

Seda käiku kasutas Steinitz omal ajal meelsasti, kuid näitas hiljem ise, et valge saavutab seejärel märgatava seisuparemuse. Huvitav jätk on siin aga **4. ... d7—d5,** mida senini ükski raamat pole puudutanud. Seejärel ei valmista 4. e:d5 L:d5, või 4. Ob5 d:e4! 5. R:c6 L:d1+ 6. K:d1 a6 7. Oa4 Od7 jne. mustale mingeid raskusi, kuid **4. Rd4:c6! b7:c6 5. e4:d5 Ld8:d5 6. Of1—d3!** annab valgele veidi soodsama seisu. Must ei tohi seejärel mängida 6. ... L:g2 vastuse 7. Le2+ ühes 8. Oe4 tõttu, kuid **6. ... Ld5—e5+** on mängitav ja annab mustale ainult minimaalselt halvema lõppmängu (Keres).

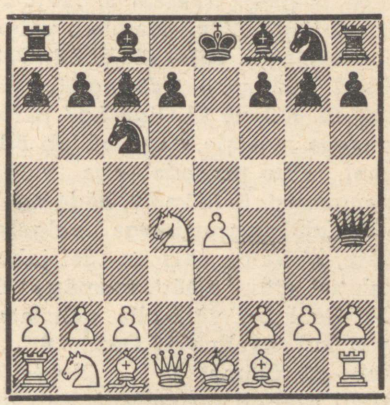


Diagramm 162.

5. Rb1—c3 . . . . .

Halb oleks e-etturi kaitsmine käiguga **5. Ld1—d3,** näiteks: **5. ... Rg8—f6 6. Rd4:c6** (Pärast 6. Rc3 Ob4 pole valge e-etturi kaitsmise probleemi lahendamisega kaugemale jõudnud, sest 6. Od2 O:c3 7. O:c3 L:e4+ 8. L:e4 R:e4 9. R:c6 R:c3 maksab etturi, ja pärast 6. Rd2 Rg4! 7. g3 Lf6 8. R4f3 Rce5 9. Lc3 Ob4! oli valge kiripartiis Prügel-Dyckhoff, 1930, sunnitud alistuma.) **6. ... d7:c6 7. Rb1—d2 Of8—c5 8. g2—g3 Lh4—h5 9. Of1—e2** (Pärast 9. Rb3 järgneb 9. ... Og4, ähvardades Vd8.) **9. ... Rf6—g4 10. h2—h3 Oc5:f2+ 11. Ke1—f1 Of2—b6 12. Ld3—f3 Lh5—c5!** ja must saavutab kahitud viguri eest ülitugeva rünnaku. Valge võib muidugi mängida paremini, näiteks **10. O:g4** O:g4 11. f3 Oe6 12. Lc3 0—0—0 (Lehner-Feyerfeil, 1867), kuigi must ka siis on paremuses.

Võimalik on ka otsene **5. Rd4—b5 Lh4:e4+** (Pärast 5. ... Oc5 6. Le2 Ob6 7. Oe3 saavutab valge paremuse.) **6. Of1—e2** (Või 6. Oe3 Kd8 7. Rd2 Lg6 8. Od3 L:g2 9. Oe4 Lh3 10. Rf3 d6 11. Rg5 Ld7 paremusega mustale, nagu näitab Bilguer. Fine parandab aga valge mänguviisi: 8. Rf3 a6 9. R5d4 Rge7 10. Od3! paremusega valgele. Näib, et valge seis on igal juhul kahitud etturit väärt, mispärast 6. Oc1—e3! on võib-olla eelistatavam kui tavaline 6. Oe2.) **6. ... Ke8—d8** (Pärast 6. ... Ob4+ 7. R1c3! saabub peavariant. Halvem valgele on 7. Od2 Kd8 8. 0—0 Rf6 9. R1c3 Lh4 10. g3 Lh3 11. R:c7 K:c7 12. Rd5+ R:d5 13. Og4, mida Bilguer loeb kasulikuks valgele. Tolusch näitas aga, et pärast 13. ... L:g4 14. L:g4 O:d2 15. Vfd1 Oh6 16. V:d5 d6 on musta seis eelistatavam. Ka 7. Rd2 L:g2 8. Of3 Lh3 9. R:c7+ Kd8 10. R:a8 Rf6 annab mustale paremust kindlustava rünnaku, nagu näitas Berger.) **7. 0—0 a7—a6 8. Rb1—c3 Le4—e8 9. Rb5—d4** ja valge arenguparemus kaalub kahitud etturi rohkem kui üles (Staunton).

Vastuvõetav valgele on ka Fraser'i käik **5. Rd4—f3,** millele must vastab parimini **5. ... Lh4—h5!** ainult minimaalse halvemusega. Nõrgem oleks aga löömine **5. ... Lh4:e4+ 6. Of1—e2** ja valge arenguparemus kindlustab talle ülekaalu, näiteks: **6. ... Rc6—b4** 7. Rb1—a3 Of8—c5 8. 0—0 Rg8—f6 9. c2—c3 Rb4—c6 10. b2—b4 jne., või **6. ... Of8—c5** 7. 0—0 Rg8—e7 8. Rb1—c3 Le4—g6 9. Vf1—e1 0—0 10. Oe2—d3 jne., või lõpuks **6. ... d7—d5** 7. 0—0 Oc8—e6 8. Rb1—c3 jne., kõikidel juhtudel paremusega valgele.

5.	**Of8—b4**
6. Rd4—b5	**Lh4 : e4+**

Mitte aga enne 6. ... Kd8 vastuse 7. Ld5 tõttu, ähvardades Og5+.

7. Of1—e2	**Ob4 : c3+**

Kui 7. ... Ke8—d8, siis 8. 0—0 Ob4:c3 9. Rb5:c3 Le4—d4 10. Oc1—d2 d7—d6 11. Rc3—b5 Ld4—h4 12. Od2—c3 paremusega valgele (kiripartii Schönmann-Pulvermacher, 1933).

8. Rb5 : c3	**Le4—d4**

Nõrk on 8. ... L:g2 9. Of3 Lh3 10. Rd5 Kd8 11. Of4 d6 12. R:c7 jne.

9. Oe2—d3 Rg8—e7

Pärast 9. ... Rb4 10. Rb5 R:d3+ 11. L:d3 L:d3 12. c:d3 seisab valge paremini, sest 12. ... Kd8 13. Of4 d6 14. Vc1 jne. võidab materjali tagasi.

10. 0—0 0—0

Pärast 10. ... a6 11. Lh5 on valgel kahitud etturi eest suurepärane mäng rünnakuvõimalustega.

11. Rc3—b5 Ld4—b6
12. Oc1—e3 Lb6—a5

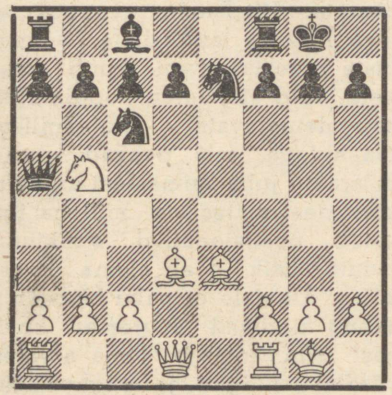


Diagramm 163.

Steinitz'i analüüsi järgi, mida senini vaatlesime, seisab valge nüüd paremini. Steinitz tõi selle väite tõestuseks jätku: **13. c2—c3** Re7—d5 14. b2—b4 Rd5:e3 15. Od3:h7+ Kg8—h8 16. Ld1—h5 ja valge võidab. Selle variandi vältimiseks pidi must tingimata mängima 10. ... a7—a6, kuid ka siis seisab valge, nagu juba mainisime, hea rünnakuseisu tõttu paremini.

h) Hispaania avang.

Pärast senini vaadeldud avangukäike

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 Rb8—c6

võib valge jätkata 2. käigul alustatud rünnakut tähtsale strateegilisele punktile e5 käiguga

3. Of1—b5! . . . . .

millega saabubki hispaania avang. Juba varemate avangute sissejuhatuses mainisime, et valge ülesanne arengukäikude sooritamisel pole mitte ainult üksikute omamalendite arendamine soodsatele väljadele, vaid ka vastase arengule teatava suuna määramine. Nägime, et näiteks pärast 3. Oc4 või 3. Rc3 oli mustal mitmeid võimalusi oma arengu jätkamiseks, sest need valge arengukäigud olid sügavama ideeta ja leppisid ainult mõne vajaliku viguri arendamisega.

Teksti käigul on aga, nagu juba mainisime, oma loogiline idee: surve tugevdamine punktile e5, mis moodustab lahtises avangus nõrgima punkti musta positsioonis. Šoti avangut vaadeldes nägime, et otsene rünnak sellele punktile käiguga 3. d2—d4 ei anna valgele midagi ja on koguni varajane, mispärast tuleb otsida teid kaudseteks rünnakuteks, nagu siin musta Rc6 ähvardamise teel. Nüüd ei või must enam valida vabalt järgnevaid arengukäike, vaid ta peab alaliselt ar-

vestama võimalust O:c6 ja R:e5, mis tunduvalt piirab tema arengusüsteemi valikut. Peale selle on käigul 3. Of1—b5 veel profülaktiline eesmärk edasilükke d7—d5 raskendamiseks, mis seoks musta Rc6 ja jätaks seega Ee5 kaitseta.

Vaadeldes seisu pärast 3. Ob5 lähemalt, näeme, et valge oma viimase käiguga õieti ei ähvarda veel midagi, sest pärast 4. O:c6 d:c6 5. R:e5 võidaks must käiguga 5. ... Ld4 etturi tagasi ühes hea mänguga. Seda võimalust kasutades võib must mängida 3. ... a6, sundides seega valget oda taganema a4, mille järel jääb püsima võimalus b7—b5 ja oda taganemine väljale b3. Oletades, et must teeb need käigud ja sunnib seega valge oda b3, tekib küsimus, kas valge odamanööver pole olnud asjatu tempode kaotus, mis on ainult arendanud musta liputiiba ja lõpuks koguni eemaldatud valge oda rünnakust punktile e5?

Sellele küsimusele pole enam üldiste põhjendustega võimalik vastata. Tuleb asuda konkreetsete variantide uurimisele, mis näitavad, et valge odakäikudega kaotatud aeg on kompenseeritud musta etturseisu nõrkustega, mis on tekkinud liputiival käikude a7—a6 ja b7—b5 tulemusena. Valge ähvardab paljudes variantides käiguga a2—a4 kas avada a-liini, või siis sundida musta mängima b5—b4, mis vabastab valge viguritele tähtsa välja c4 ja nõrgendab veelgi musta etturseisu. Pealegi osutub valge Ob3 paljudes variantides väga tugevaks, segades rünnakuga punktile f7 musta arengut ja olles seejuures ise palju paremini vasturünnakute eest kaitstud kui Oc4 itaalia avangus või kaheratsuavangus. Sellest näeme, et valgel ei tarvitse musta etturite edasitungi liputiival eriliselt karta, vähemalt mitte esimeses arengustaadiumis.

Juba ülaltoodud lühikesest kokkuvõttest näeme, et hispaania avang seab mängijaile väga keerulisi probleeme, millede edukas lahendamine sõltub suurel määral iga maletaja isiklikest võimetest ja oskusest seisu õigesti hinnata. Hispaania avangus ei jõua lihtsate taktikaliste võimaluste arvestamisega kuigi kaugele, vaid siin tuleb opereerida kaugeleulatuvate strateegiliste plaanidega, mis peavad olema määratud juba esimestest arengukäikudest alates ja millega iga seisu positsioonilist struktuuri muutev käik peab olema kooskõlas. Algajale ei paku hispaania avang kindlasti suuremat huvi, sest siin toimub tema arvates võrdlemisi igav ja sügavamate ideedeta vigurite-mäng, aga kui algaja ise katsetab kord seda avangut mängida, siis satub ta tavaliselt lootusetusse kaotusseisu, suutmata ise aru saada, kus ta tegi otsustava vea.

See näide pole kehtiv mitte üksnes algajate, vaid ka juba märkimisväärse mängutugevuse saavutanud maletajate kohta. Muidugi aitab siin maletajaid väga laia-

ulatuslikuks kujunenud teooria hispaania avangu üksikute variantide kohta, kuid sellele vaatamata võib leida mänguviise, mis võimaldavad vastase märkamatut sissekukkumist. Selle omaduse tõttu on hispaania avang eriti armastatud võitlusvahend meistrite poolt, kes otsivad partiist juba avangust alates teravat võitlust ega karda seejuures mõningat riski. Mitte asjatult pole hispaania avang turniiride praktikas püsinud juba rohkem kui pool sajandit, kuid sellest hoolimata kasutatakse seda alati meelsasti ja leiutatakse üksikuis variantides ikka ja ikka uusi parandusi. Pole vist ühtki teist avangut, kus hinnang ühe või teise variandi mängitavuse kohta oleks aegade jooksul nii muutunud kui hispaania avangus, kuid see annab veel kord tunnistust selle avangu keerulisusest ja ammutamatusest. Hispaania avangu tundmine peaks olema esmajärguliseks kohustuseks igale tugevale maletajale.

Et hispaania avang oma paljude võimalustega sisaldab tohutu hulga erinevaid mänguviise, siis jaotame tema uurimise lihtsustamise mõttes kahte suurde rühma, olenevalt sellest, kas must kasutab võimalust 3. ... a7—a6 või mitte. Vaatleme esmajoones variante, kus must loobub sellest etturkäigust.

1. Kaitsed ilma käiguta 3. ... a7—a6.

Praktika näitab, et käik 3. ... a7—a6 tuleb peaaegu kõikides variantides mustale ainult kasuks, mispärast uuema aja turniiride praktikas kaitseid ilma selle vahekäiguta esineb üpris harva. Vaatleme neist allpool mõningaid tähtsamaid üksikasjalisemalt.

I.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5.)

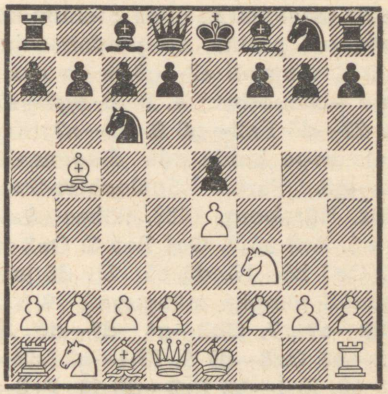


Diagramm 164.

3. . . . . Rg8—f6

Mustal on siin kasutada terve rida nõrgemaid jätke, milledest vaatleme lühidalt järgnevaid:

I: 3. ... Ld8—f6 (Päris nõrk üldise avanguteooria juhiste kohaselt on muidugi 3. ... Od6? või 3. ... Ra5?, ja 3. ... Of8—e7 ei moodusta mingit iseseisvat kaitset, vaid viib tavaliselt Steinitz'i kaitsesse.) **4. Rb1—c3 Rg8—e7** (Kui 4. ... Rd4 5. R:d4 e:d4 6. Rd5 Lg5 [6. ... Ld8 7. Lh5!], siis 7. R:c7+ Kd8 8. R:a8 L:b5 9. d3 b6 10. Of4 d6 11. a4 Lc6 12. Lh5 tugeva rünnakuga ja Aljechin'i järgi paremusega valgele.)

5. d2—d3 Rc6—d4 6. Rf3:d4 e5:d4 7. Rc3—e2 c7—c6 8. Ob5—a4 d7—d5 9. 0—0 g7—g6 10. b2—b4! Lf6—d6 11. a2—a3 Of8—g7 12. Oc1—b2 paremusega valgele (Bogoljubov — Ed. Lasker, New York, 1924). On selge, et käik 3. ... Lf6 arendab lipu liiga vara ega saa olla täisväärtuslik.

II: 3. ... f7—f6 (See käik, mida omal ajal kasutas Steinitz nii mõneski partiis, nõrgendab asjatult diagonaali a2—g8 ja on mustale ebasoodus.) **4. 0—0 Rg8—e7 5. d2—d4 Re7—g6 6. a2—a3** (Kavatsusega hoida oda diagonaalil a2—g8. Partiis Schlechter-Steinitz, Nürnberg, 1896, jätkas valge 6. Rc3 a6 7. Oc4 Ra5 8. Oe2 c6 9. Oe3 b5 10. d5 c5 11. d6 jne. samuti parema mänguga.) **6. ... Of8—e7 7. Ob5—c4 d7—d6 8. h2—h3 Oc8—d7 9. Rb1—c3 Ld8—c8 10. Kg1—h2 Rc6—d8 11. Rc3—d5** jne. vabama mänguga valgele (Tarrasch-Steinitz, Nürnberg, 1896).

III: 3. ... g7—g5 (Brentano käik, mis ainult nõrgestab musta kuningatiiba.) **4. d2—d4 Rc6:d4 5. Rf3:d4 e5:d4 6. Ld1:d4 Ld8—f6 7. e4—e5** (Hea mängu saavutab valge ka vahetusega 7. L:f6 R:f6 8. e5 Rg4 9. O:g5 jne.) **7. ... Lf6—g6 8. Rb1—c3 Of8—e7 9. Rc3—d5 Oe7—d8 10. 0—0 c7—c6 11. Ob5—d3** märgatava paremusega valgele (kiripartii Adam-Herzog, 1937).

IV: 3. ... Of8—b4 (Alapin'i käik, kuid, samuti nagu eelmisedki variandid, mustale ebasoodus.) **4. c2—c3 Ob4—a5 5. 0—0** (Hea jätk valgele on ka Rb1—a3—c4 jne.) **5. ... Rg8—e7 6. d2—d4** jne. paremusega valgele.

V: 3. ... Rg8—e7 (Ka seda käiku kasutas Steinitz sageli. See on parem kui 3. ... f6, kuid siiski mitte täisväärtuslik kaitse.) **4. d2—d4** (Võib-olla on 4. Rc3 veelgi tugevam, näiteks: 4. ... d6 5. d4 e:d4 6. R:d4 Od7 7. Oc4! R:d4 8. L:d4 Rc6 9. Le3 vabama mänguga valgele, nagu partiis Lasker-Steinitz, Peterburi, 1895, või ka 4. ... g6 5. d4 Og7 6. Og5! f6 7. Oe3 a6 8. Oa4 b5 9. Ob3 d6 10. Rd5 Ra5 11. d:e5 d:e5 12. Oh6 jne. paremusega valgele, nagu partiis Löwenfisch-Tartakover, Karlsbad, 1911. Partiis Johner-Tartakover, Karlsbad, 1911, järgnes: 4. Rc3 g6 5. d4 e:d4 6. Rd5 R:d5 7. e:d5 Le7+ 8. Kf1 Re5 9. L:d4 f6 10. Of4 jne. paremusega valgele.) **4. ... e5:d4 5. Rf3:d4 g7—g6** (Kui 5. ... R:d4 6. L:d4 Rc6, siis lihtsaimini 7. Ld5 Oe7 8. Rc3 Of6 9. Od2 0—0 10. 0—0—0 jne. paremusega valgele, nagu partiis Blackburne-Steinitz, Viin, 1873.) **6. Rb1—c3** (Midagi ei anna valgele 6. Og5 Og7 7. c3 h6 8. Oh4 0—0 jne., nagu partiis Grigorjev-Aljechin, 1920, või ka 6. R:c6 R:c6 7. O:c6 d:c6 8. L:d8+ K:d8 9. Rc3 f6! ja must omab Schlechter'i järgi võrdsuse.) **6. ... Of8—g7 7. Oc1—e3 0—0 8. 0—0** (Energilisem on 8. Ld2 ja hiljem 0—0—0.) **8. ... f7—f5** (Parem on 8. ... d6.) **9. e4:f5 Re7:f5 10. Rd4:f5 Vf8:f5 11. Ob5—c4+** paremusega valgele (De Vere — Steinitz, Baden-Baden, 1870).

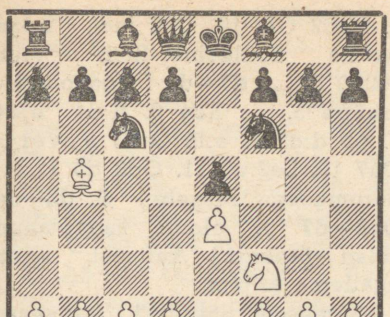


Diagramm 165.

4. 0—0! (või A) . . . . .

Barry poolt soovitatud käiku **4. d2—d4** vaatleme **A** juures. Valgel aga on siin võimalik valida veel rida teisi jätke, mida vaatleme lühidalt allpool.

I: 4. d2—d3 (Pärast 4. Rc3 Ob4 saabub tuntud seis neljaratsuavangust.) **4. . . . Of8—c5** (Must võib siin käiguga 4. . . . Re7 asetada vastasele väikese lõksu: 5. R:e5? c6 6. Rc4 d5 vigurivõiduga. Käik 4. . . . Re7 pole aga hea, sest valge saavutab pärast 5. Rc3 c6 6. Oc4 Rg6 7. 0—0 jne. paremuse.) **5. Oc1—e3!** (Midagi ei anna valgele katse 5. c3 0—0!, näiteks: 6. O:c6 b:c6 7. R:e5 d5! 8. 0—0 d:e4 9. d4 Od6 10. R:c6 Le8 ja must saavutab paremuse, nagu partiis Neumann-Andersen. Seejuures võib must mängida ka 5. . . . Le7 6. 0—0 0—0 7. d4 Ob6! jne. umbes võrdse mänguga.) **5. . . . Oc5:e3** (Parim vastus, sest 5. . . . Ob6 kaotab pärast vahetusi b6 ja c6 jätku R:e5 tõttu etturi, ja pärast 5. . . . Le7 annab 6. Rc3 Rd4 7. Oc4 d6 8. h3 valgele veidi parema mängu.) **6. f2:e3 Rc6—e7** (Või 6. . . . Le7 7. Rc3 0—0 8. 0—0 d6 9. Le1 jne.) **7. 0—0 c7—c6 8. Ob5—c4 d7—d6 9. Oc4—b3 Re7—g6 10. Rb1—c3** veidi parema mänguga valgele (Tarrasch-Pillsbury, Viin, 1898).

Ülaltoodud võimaluse tõttu soovitab teooria mustale mängida pärast **4. d2—d3** mitte 4. . . . Oc5, vaid **4. . . . d7—d6**, üleminekuga Steinitz'i kaitsesse, kus valge on valinud tagasihoidliku jätku d2—d3. Näiteks mõningad võimalused: **5. c2—c3** (Ka pärast 5. Rc3 Od7 6. Og5 Oe7 7. 0—0 h6, või ka 5. . . . g6 6. h3 Og7 7. Oe3 0—0 8. 0—0 Kh8 9. d4 e:d4 10. R:d4 Od7, nagu partiis Schlechter-Janowski, London, 1899, saavutab must kergesti võrdsuse.) **5. . . . g7—g6** (Ka 5. . . . a6 või 5. . . . Oe7 on head jätkud.) **6. d3—d4 Oc8—d7 7. Rb1—d2 Of8—g7** jne. võrdse mänguga (Burn-Mackenzie, 1891). Sääraste tagasihoidlike käikudega, nagu 4. d2—d3, ei või valge loota mingile paremusele.

II: 4. Ld1—e2 Of8—e7 (Lihtsaim vastus mustale on siin 4. . . . a7—a6, mis pärast 5. Oa4 viib variantidesse, mida vaatleme kaitses 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. Le2. Kui aga valge mängib 5. O:c6 d:c6 6. Rc3, siis pole mustal pärast 6. . . . Od6 7. d4 Rd7 ületada erilisi raskusi. Nõrgemad jätkud on mustale 4. . . . Oc5? 5. O:c6 d:c6 6. R:e5 Ld4 7. Rd3 Ob6 8. f3 ühes Rf2 pa-

remusega valgele, ja ka 4. ... d6 5. d4!, mis annab valgele paremuse nii pärast 5. ... Od7 6. O:c6 O:c6 7. d:e5 R:e4 8. Rd4! d5 9. Rd2 kui ka pärast 5. ... e:d4 6. e5! d3 7. c:d3 d:e5 8. R:e5 Ob4+ 9. Od2 0—0 10. O:c6 jne., nagu partiis Tšigorin-Tarrasch, Budapest, 1896. Must peaks seepärast pärast 4. ... d6 5. d4 jätkama 5. ... Rd7, mis aga annaks talle veidi surutud seisu.) **5. 0—0 d7—d6 6. d2—d4 e5:d4 7. Rf3:d4 Oc8—d7 8. Rd4:c6 b7:c6 9. Ob5—d3 0—0 10. Rb1—c3 Vf8—e8** võrdse mänguga (Janowski-Winawer, 1897).

Vangerdus on selles seisus valgele tugevaim jätk ja annab talle mõningaid lootusi avanguparemusele.

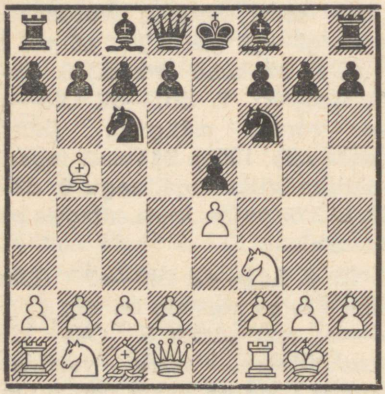


Diagramm 166.

4. . . . . Rf6 : e4

Mängitav on siin ka **4. ... Of8—e7 5. Rb1—c3** (Tähelepanu väärib ka mänguviis 5. Ve1 d6 6. c3 0—0 7. d4 Od7 8. Oa4 Ve8 9. Rbd2 Of8 10. Oc2 jne., nagu partiis Schlechter-Réti, Viin, 1908.) **5. ... d7—d6** (Viga on väljahüpe 5. ... Rd4 6. R:d4 e:d4 7. e5 d:c3 8. e:f6 O:f6! 9. Ve1+ Oe7 10. Le2 c6 11. Od3 d5 12. f4! paremusega valgele.) **6. d2—d4 Oc8—d7** ja oleme saavutanud seisu Steinitz'i kaitsest, mida vaatleme hiljem.

Samasse Steinitz'i kaitsesse jõuab must ka pärast **4. ... d7—d6** 5. d2—d4 Oc8—d7 6. Rb1—c3 Of8—e7, kusjuures siin võimalikud kõrvalvariandid ei oma suuremat tegelikku tähtsust.

Teksti käiguga viib must mängu nn. berliini kaitsesse, mis oli turniiridel laialdaselt tarvitusel möödunud sajandi teisel poolel. Alles Pillsbury uuendus, mille ta võttis tarvitusele 1896. a., röövis sellelt mänguviisilt tema populaarsuse ja tänapäeval võib jätku 3. ... Rf6 ühes 4. ... R:e4 turniiridel kohata ainult väga harva.

5. d2—d4 . . . . .

Teised käigud on valgele siin nõrgemad, näiteks:

I: 5. Vf1—e1 Re4—d6 (Nõrgem on 5. ... Rf6 6. R:e5 Oe7 7. d4 0—0 8. Rc3 paremusega valgele, nagu partiis Müller-Behting, 1899.) **6. Rf3:e5 Of8—e7** (Võimalik on ka 6. ... R:e5 7. V:e5+ Oe7 8. Rc3 0—0! 9. Od3 Of6 10. Ve3 g6 11. b3 Re8! jne. võrdsusega, mitte aga 8. ... R:b5? 9. Rd5 0—0 10. R:e7+ Kh8 11. Lh5 g6 12. Lh6 võiduseisuga valgele.) **7. Ob5—d3 0—0 8. Rb1—c3 Rd6—e8** (Võib mängida ka 8. ...

R:e5 9. V:e5 c6 10. b3 Re8 11. Ob2 d5 12. Lf3 Of6 13. Ve2 Rc7 võrdsusega, nagu matšpartiis Steinitz-Zuckertort, 1886.) **9. Rc3—d5 Oe7—f6 10. Re5—g4 d7—d6** (Janowski-Lasker, Nürnberg, 1896) ja valge tõi nüüd ebakorrektse kvaliteedikahingu 11. V:e8? V:e8 12. Rg:f6+ g:f6 13. b3 Re5 14. Ob2 c6 15. Re3 d5 jne. paremusega mustale.

II: 5. Ld1—e2 Re4—d6 (Ka siin on 5. ... Rf6 nõrgem: 6. O:c6 d:c6 7. L:e5+ Oe6 8. Rg5 Od6 9. R:e6 O:e5 10. R:d8 K:d8 11. d4 paremuslootustega valgele, nagu partiis Thomas-Spencer, 1935.) **6. Ob5:c6 d7:c6 7. Rf3:e5 Of8—e7 8. Vf1—e1 Oc8—e6 9. d2—d4 Rd6—f5 10. c2—c3 0—0** jne. võrdse mänguga.

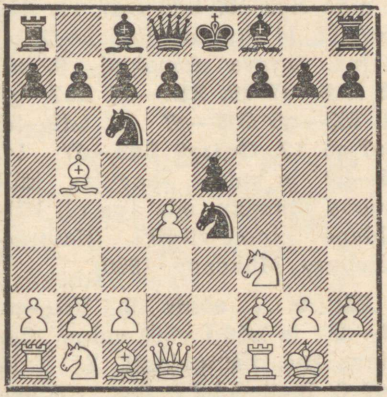


Diagramm 167.

5. . . . . Of8—e7

Seda käiku peetakse mustale parimaks, kuid tuleb arvesse ka rida teisi käike, milledest vaatleme mõningaid allpool.

I: 5. ... a7—a6 (Morphy jätk, mis näib olevat mustale päris hästi mängitav. Valge võib seejärel ka üle minna tuntud varianti pärast 6. Ob5—a4, mis tavaliselt tekib käikudega 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 jne.) **6. Ob5:c6** (Midagi ei anna valgele 6. Od3 d5 7. c4 R:d4! 8. R:d4 e:d4 9. c:d5 Rf6 10. Ve1+ Oe7 11. Oc4 0—0 12. a4 c6! jne. koguni paremate võimalustega mustale, nagu partiis Marco-Gunsberg, Hastings, 1895.) **6. ... d7:c6 7. Vf1—e1** (Või 7. Le2 Of5 8. Vd1 Oe7 9. d:e5 Lc8 võrdsusega, nagu partiis Spielmann-Bogoljubov, Stokholm, 1919.) **7. ... Re4—f6 8. Rb1—c3** (Kui 8. R:e5 Oe7 9. Le2 Oe6 10. Rc3, siis 10. ... 0—0 11. R:f7 V:f7 12. L:e6 L:d4 jne. võrdsusega.) **8. ... e5—e4!** (Schlechter'i soovitus, mis on parem kui 8. ... Oe7 9. Og5 0—0 10. d:e5 jne. märksa parema seisuga valgele.) **9. Rc3:e4 Rf6:e4 10. Ve1: e4+ Of8—e7** ja pole näha, kuidas valge saavutab mingi paremuse.

II: 5. ... Re4—d6 ja nüüd võib tekkida järgnevaid võimalusi:

(vt. diagrammi 168)

a) 6. Ob5:c6 (Pärast 6. Rc3 R:b5 7. R:b5 a6 8. Rc3 e:d4 9. Ve1+ Oe7 10. Rd5 0—0 saabub võrdne seis. Sama tulemuse annab ka jätk 6. Oa4 e4 7. Ve1 Oe7 8. Re5 0—0 9. Rc3 Rf5 10. Oe3 R:e5 11. d:e5 d6 jne., nagu matšpartiis Schowalter-Pillsbury, 1897. Ka jätk 6. Og5 Oe7 7. O:c6 O:g5

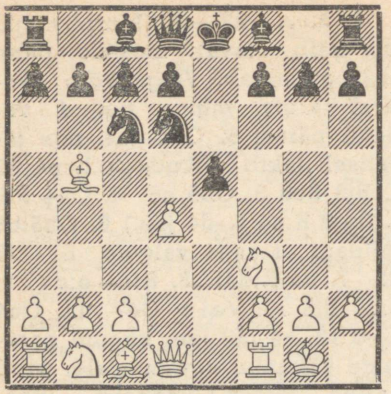


Diagramm 168.

8. d:e5 d:c6 9. R:g5 L:g5 10. e:d6 c:d6 11. Ve1+ Oe6 12. L:d6 Vd8 andis partiis Pillsbury-Lasker, Peterburi, 1895, võrdsuse.) **6. ... d7:c6** (Pärast 6. ... b:c6 7. d:e5 Rb7 8. Rd4 c5 9. Rb5 a6 10. R5c3 Oe7 11. Rd5 saavutas valge partiis Marco-Walbrodt, Budapest, 1896, paremuse. Veelgi tugevam oli aga 8. Og5 Oe7 9. O:e7 L:e7 10. Rc3 0—0 11. Ve1 jne., nagu partiis A. Steiner — Treybal, Újpest, 1934.) **7. d4:e5 Rd6—f5 8. Ld1:d8+ Ke8:d8 9. Vf1—d1+** (Partiis Tarrasch-Lasker, Hastings, 1895, kindlustas jätk 9. Rc3 h6 10. Od2 Oe6 11. Re2 c5 12. Oc3 valgele kerge paremuse.) **9. ... Kd8—e8 10. Rb1—c3** (Nenarokov soovitab siin 10. b3 h6 11. Oa3 paremusega valgele.) **10. ... h7—h6 11. b2—b3 Of8—b4 12. Oc1—b2 Ob4:c3 13. Ob2:c3** minimaalselt parema lõppmänguga valgele (Maróczy-Pillsbury, Pariis, 1900).

b) 6. d4:e5 (See jätk annab väga huvitavaid teravusi.) **6. ... Rd6:b5 7. a2—a4 d7—d6!** (Pärast 7. ... Rd6? 8. Og5 f6! 9. e:d6 O:d6 10. Oh4 0—0 11. Rc3 saavutas valge partiis Burn-Gunsberg, New York, 1889, paremuse. Võimalik on seejuures ka jätk 8. e:d6 O:d6 9. Rg5 Oe7 10. Lh5 g6 11. Lh6 Of8 12. Ve1+ Re7 13. Re4! f5 14. Rf6+ Kf7 15. Lh4 Og7 16. Og5 h6 17. Lc4+ Kf8 18. V:e7! jne., nagu simultaanpartiis Aljechin-Moendle. Nõrk mustale on ka jätk 7. ... R:e5 8. R:e5 Rd6 9. Ve1 Oe7 10. Og5 Rf5 11. R:f7! K:f7 12. Ld5+ Kg6 13. g4 jne. võitva rünnakuga valgele.) **8. e5—e6** (Janowski kahe teraga rünnak, mille asemel lihtne 8. a:b5 R:e5 9. Ve1 Oe7 10. R:e5 d:e5 11. L:d8+ K:d8 jne. andis võrdsuse.) **8. ... f7:e6** (Partiis Didier-Pillsbury, Pariis, 1900, saavutas valge pärast 8. ... O:e6 9. a:b5 Re5 10. Rd4 Od7 11. Rc3 Oe7 12. f4 Rg4 13. Rd5 0—0 14. f5 jne. tugeva rünnaku.) **9. a4:b5 Rc6—e7 10. Rb1—c3 Re7—g6 11. Rf3—g5 Of8—e7 12. Ld1—h5 Oe7:g5 13. Oc1:g5 Ld8—d7 14. b5—b6** ja valge saavutas küll tugeva rünnaku, mis aga oli küllaldane ainult viigiks (Halprin-Pillsbury, München, 1900).

III: 5. ... e5:d4 6. Vf1—e1 d7—d5 ja nüüd võib valge üle minna kas riia varianti 7. R:d4 Od6 8. R:c6 O:h2+ jne., või jätkata Fine'i soovituse kohaselt **7. Ld1:d4 Ld8—d7 8. Ob5:c6 Ld7:c6 9. c2—c4** jne. paremusega valgele. Seepärast võib must katsetada veel **6. ... f7—f5,** kuid ka siis saavutab valge pärast 7. Rf3:d4 Rc6:d4 (7. ... Oc5? 8. V:e4+!)

8. Ld1:d4 c7—c6 9. f2—f3 jne. paremuse.

Täiesti vigane mustale on muuseas jätk **5. ... d7—d5?** 6. Rf3:e5 Oc8—d7 kahingu 7. Re5:f7! Ke8:f7 8. Ld1—h5+ Kf7—e6 ja nüüd 9. Rb1—c3 või 9. c2—c4 tõttu, mis annab valgele kiiresti otsustava rünnaku.

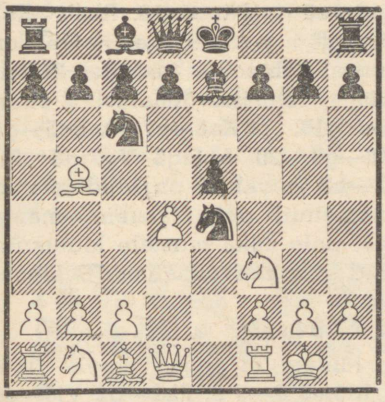


Diagramm 169.

6. Ld1—e2 . . . . .

Pärast **6. Vf1—e1 Re4—d6** saabub eelmises märkuses punkt II all vaadeldud mänguviisiga sarnaseid variante, näiteks: **7. d4:e5 Rd6:b5** (Pärast 7. ... Rf5 8. Rc3 0—0 9. Rd5 saavutas valge partiis Charousek-Tarrasch, Budapest, 1897, väikese paremuse.) **8. a2—a4 d7—d6 9. a4:b5 Rc6:e5 10. Rf3:e5 d6:e5 11. Ld1:d8+ Ke8:d8 12. Ve1:e5 Oe7—d6** võrdsusega (Albin-Teichmann, Berliin, 1897), või **7. Ob5:c6** (Partiis Marco-Teichmann, Berliin, 1897, andis siin 7. Oa4 e4 8. Re5 0—0 9. Rc3 Rf5 10. R:c6 d:c6 11. d5 jne. võrdsuse.) **7. ... d7:c6 8. d4:e5 Rd6—f5 9. Ld1:d8+ Oe7:d8 10. b2—b3 h7—h6 11. Oc1—b2 Oc8—e6 12. c2—c4 Of8—e7 13. Rb1—c3 0—0—0** võrdsusega (Marco-Pillsbury, Monte Carlo, 1902).

Pärast **6. d4—d5** (Midagi ei anna loomulikult 6. d:e5 d5 jne.) ei mängi must mitte **6. ... Rc6—b8** (Nõrk on ka 6. ... Rd4 7. R:d4 e:d4 8. L:d4 Rf6 9. Of4 jne. paremusega valgele.) **7. Rf3:e5 0—0 8. Vf1—e1 Re4—f6 9. Rb1—c3 d7—d6 10. Re5—f3** jne. paremusega valgele (Anderssen-Steinitz, London, 1862), vaid tugevamini **6. ... Re4—d6! 7. Rb1—c3** (Paremuse mustale annab jätk 7. O:c6 d:c6 8. d:c6 f6! 9. c:b7 O:b7 10. Oe3 0—0 jne., nagu partiis Tšigorin-Zuckertort, London, 1883, kuna 7. d:c6 R:b5 8. c4 Rd4 9. R:d4 e:d4 10. L:d4 0—0 on küllaldane võrdsuseks.) **7. ... Rd6:b5** (Lihtsaim jätk, kuid ka 7. ... Rb8 8. Od3 f6 on küllaldane.) **8. Rc3:b5 a7—a6** (Mitte aga 8. ... Rb8, millele võib järgneda kas 9. R:e5 või 9. d6 paremusega.) **9. Rb5—c3 Rc6—b8 10. Rf3:e5 d7—d6** ühes **0—0** võrdsete mängudega.

6. . . . . Re4—d6

Nõrk jätk on siin **6. . . . d7—d5?** 7. Rf3:e5 Oc8—d7 8. Ob5:c6 b7:c6 9. Vf1—e1 ja valge saavutab paremuse, sest must ei saa enam vangerdada. Paremuse valgele annab ka variant **6. ... f7—f5** 7. d4:e5 0—0 8. Rb1—c3 Re4:c3 9. Le2—c4+ ühes 10. Lc4:c3,

sest mustal on raskusi liputiiva arendamisega.

7. Ob5 : c6 b7 : c6

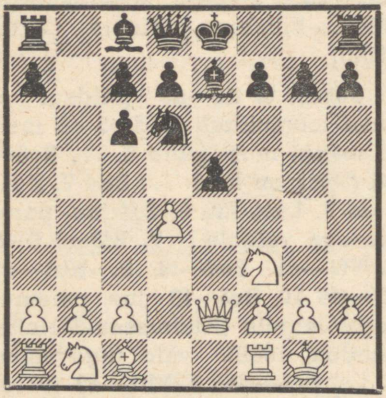


Diagramm 170.

Ebasoodus mustale on löömine **7. ... d7:c6 8. d4:e5 Rd6—f5 9. Vf1—d1 Oc8—d7,** mis jätab valgele võimaluse rünnaku jätkamiseks kahel viisil, nimelt:

1) 10. g2—g4 Rf5—h6 (Mitte aga 10. ... Rh4 11. R:h4 O:h4 12. g5 paremusega valgele.) **11. g4—g5 Rh6—f5 12. e5—e6 f7:e6 13. Rf3—e5 Oe7—d6 14. Le2—h5+ g7—g6 15. Re5:g6 Rf5—g7 16. Lh5—h6 Rg7—f5 17. Lh6—h3 Vh8—g8 18. Lh3:h7 Vg8—g7 19. Lh7—h5 Ke8—f7** ja Schowalter'i analüüsi kohaselt seisab valge paremini. Mustal on siiski mõningaid vastušansse, sest tema kuningas pääseb väljale g8 kindlasse varjupaika ja nõrgendatud valge kuningaseis võimaldab kardetavaid rünnakuid. Et mustal on ka ainult üks ettur vähem, siis pole ülaltoodud mänguviis eriti veenev.

2) 10. e5—e6 f7:e6 11. Rf3—e5 Oe7—d6 12. Le2—h5+ g7—g6 13. Re5:g6 Rf5—g7 14. Lh5—h6 Rg7—f5 15. Lh6—h3 Vh8—g8 16. Lh3:h7 Vg8—g7 17. Lh7—h5 Ld8—f6 (Eelmises variandis polnud see käik võimalik, mis oligi manöövri g2—g4—g5 mõte.) **18. Rg6—e5+** (Pärast 18. Rh4+ Ke7 19. R:f5+ e:f5 19. Ve1+ Oe6 on mustal Schlechter'i arvates küllaldasi rünnakuvõimalusi etturi eest.) **18. ... Ke8—e7 19. Re5—g4 Lf6—g6 20. Lh5:g6 Vg7:g6 21. h2—h3** ja valgel on kindlustatud enametturi puhul parem mäng, sest pole näha mustale lootusrikkaid rünnakuvõimalusi (Schlechter).

8. d4 : e5 . . . . .

Midagi ei anna valgele jätk **8. Rf3:e5** 0—0 9. Rb1—d2 Vf8—e8 ja must saavutab pärast f7—f6 ja Rd6—f7 ilusa arengu ning paremaid võimalusi (Keres-Koblencs, Riia, 1945).

8. . . . . Rd6—b7

Nõrgem on **8. ... Rf5** 9. Le4 g6 10. Rd4 R:d4 (Või 10. ... Rg7 11. Oh6 0—0 12. Rc3 Vb8 13. Vad1 jne. paremusega valgele.) 11. L:d4 0—0 12. Oh6 Ve8 13. Rc3 jne. märgatava paremusega valgele (Tarrasch-Taubenhaus, 1903).

9. Rb1—c3 . . . . .

Ainult võrdsuse annab jätk **9. b2—b3** 0—0 10. Oc1—b2 d7—d5 11. e5:d6 c7:d6 12. Rb1—d2 Oe7—f6 13. Ob2:f6 Ld8:f6 jne. (Pillsbury-Lasker, Peterburi, 1895). Pärast **9. Rf3—d4** 0—0 10. Rb1—c3

saabub sama seis nagu peavariandis pärast 10. Rd4, ja 10. Vf1—d1 Ld8—e8 11. Rd4—f5 d7—d5 12. e5:d6 Oe7:d6 13. Le2—f3 Oc8:f5 14. Lf3:f5 Le8—e5 annab võrdsuse (Steiner-Eliskases, Moravská Ostrava, 1933).

9. . . . . 0—0

Pärast **9. ... Rb7—c5** võib valge rahulikult mängida 10. Rf3—d4, sest 10. ... Oc8—a6 11. Le2—g4 Oa6:f1 12. Lg4:g7 Vh8—f8 13. Kg1:f1 Rc5—e6 (Schowalter-Tarrasch, Viin, 1898) annab valgele pärast 14. R:e6! f:e6 15. L:h7 paremuse. Hea käik on aga ka lihtsalt 10. Vf1—d1.

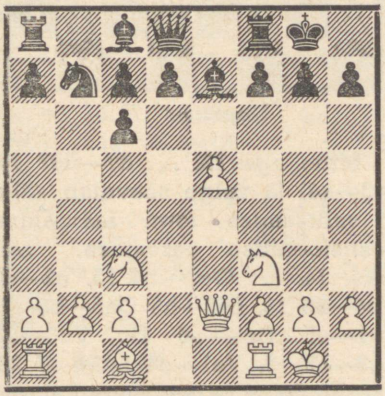


Diagramm 171.

10. Vf1—e1 . . . . .

Selle Pillsbury poolt leiutatud käigu tõttu, mille peamiseks sihiks on edasilükke d7—d5 takistamine, peetakse käesolevat berliini kaitse nn. „Rio de Janeiro varianti" tänapäevani mustale ebasoodsaks. Seejuures pole aga suudetud tõestada, et valge saavutaks selle mänguviisi peavariandis märkimisväärset paremust, mispärast tuleks otsida valgele tugevamaid jätke. Fine soovitab siin **10. Rf3—d4! Oe7—c5** (Kui 10. ... Rc5, siis 11. Vd1 Le8 12. Rf5 f6 13. Oh6 Re6 14. Lg4 jne. paremusega valgele, nagu kiripartiis Monck-O'Hanlon, 1903.) **11. Vf1—d1** (Pärast 11. Rf5 d5 12. Lg4 O:f5 13. L:f5 Ve8 saavutas must partiis Winawer-Lasker, Nürnberg, 1896, paremuse, ja 11. Oe3 Le8 12. f4 d5 13. Vael Ob6 andis konsultatsioonpartiis Marco ja Schlechter — Charousek ja Fähndrich, 1898, võrdsuse.) **11. ... Oc5:d4** (Pärast 11. ... Le8 on 12. Of4 tülikas, takistades vabastavaid edasilükkeid d7—d5 ja f7—f6.) **12. Vd1:d4 d7—d5 13. e5:d6 c7:d6 14. b2—b4! Ld8—f6 15. Oc1—e3 Oc8—f5 16. Va1—d1 a7—a6 17. g2—g4** paremusega valgele (Schlechter-Réti, Viin, 1914). Kui selles mänguviisis ei leiutata mustale tugevamat jätku, siis peab küll käiku 10. Rf3—d4! hindama valgele tugevamaks kui Pillsbury käiku 10. Vf1—e1.

Musta kaitsesüsteemi püüdis parandada Tsintsadze partiis Kerese vastu (Tbilisi, 1946), mängides pärast 10. Rd4 Oc5 11. Vd1 O:d4 12. V:d4 mitte 12. ... d5, vaid **12. ... Vf8—e8.** Partiis järgnes 13. Of4 Rc5 14. Og3 d5 ja must saavutas rahuldava mängu. Näib aga, et käiguga **13. Le2—h5!** võis valge säilitada initsiatiivi, sest etturikahingu vastuvõtt 13. ... g6 14. Lf3 V:e5 15. Of4 on mustale

mahajäänud arengu ja seisunõrkuste tõttu väga kardetav.

10. . . . . Rb7—c5

Parim käik mustale. Otsene rünnak punktile e5 käiguga **10. ... f7—f6** on halb jätku 11. Oc1—f4 f6:e5 12. Of4:e5 Oe7—c5 13. Oe5—d4 Oc5:d4 14. Le2—c4+ ühes 15. L:d4 tõttu paremusega valgele (Bilguer), ja ka **10. ... d7—d5** 11. e5:d6 Oe7:d6 12. Oc1—g5 Ld8—d7 13. Rc3—e4 jne. annab valgele paremuse. Halb mustale on ka **10. ... Oe7—c5** 11. Rc3—e4, näiteks: 11. ... d7—d6 12. Oc1—g5 Ld8—e8 13. e5:d6 Oc8—g4 14. Le2—c4 paremusega valgele (kiripartii Neubauer-Weber, 1935).

Mitte päris täisväärtuslik jätk mustale on siin ka **10. ... Vf8—e8,** millele järgneb **11. Le2—c4!** (Nõrgem on 11. Of4 d5 12. e:d6 c:d6 13. Vad1 Og4 14. h3 Oh5 15. Re4 Of8 paremusega mustale, nagu partiis Pillsbury-Lasker, London, 1899.) **11. ... Rb7—c5 12. Rf3—g5 Oe7:g5** (Fine soovitab siin parema jätkuna 12. ... Vf8 13. Rce4 Oa6 14. Lc3 R:e4 15. R:e4 f5 16. Rc5 O:c5 17. L:c5 jne. ja mustal on lahkvärvi odade tõttu viigilootusi.) **13. Oc1:g5 Ld8:g5 14. Lc4:c5 Ve8—e6 15. Lc5—d4!** (Halvem on 15. Vad1 f6 ja must saavutas partiis Tšigorin-Janowski, Pariis, 1900, pärast 16. Lc4 f:e5 17. Re4 Lf4 18. g3 Lf5 jne. paremuse.) **15. ... Oc8—b7 16. Ld4—b4 Ob7—c8 17. Rc3—e4 Lg5—e7 18. Re4—c5 Ve6—g6 19. Ve1—e3** jne. paremusega valgele (Schlechter-Janowski, Pariis, 1900).

11. Rf3—d4 Rc5—e6

12. Oc1—e3 . . . . .

Nõrgem on 12. Rf5 f6 13. R:e7+ L:e7 14. f4 f:e5 15. L:e5 d6 jne. umbes võrdse mänguga (Pillsbury-Schowalter, 1897).

12. . . . . Re6 : d4

13. Oe3 : d4 c6—c5

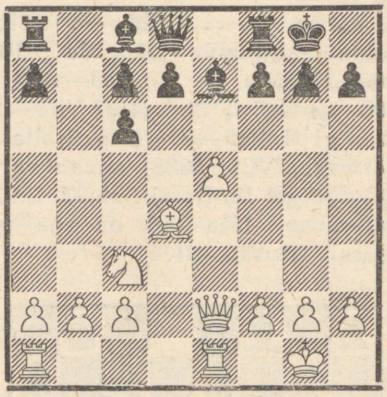


Diagramm 172.

Mitte aga **13. ... d7—d5?** 14. Rc3—a4! ja valge saavutab välja c5 valitsemise tõttu märgatava positsioonilise paremuse, näiteks: 14. ... Oe7—b4 15. c2—c3 Ob4—a5 16. Le2—h5 Oa5—b6 17. Ve1—e3 Oc8—e6 18. Ve3—g3 Kg8—h8 19. Va1—d1 Ld8—e7 20. b2—b4 ilmse paremusega valgele (Pillsbury-Tarrasch, Viin, 1898). Teksti käiguga, mis alustab selle leiutaja dr. Viana kodulinna järgi nimetatud Rio de Janeiro varianti, väldib must küll punkti c5 nõrgestamist, kuid peab see-eest leppima nõrkade etturitega.

14. Od4—e3 d7—d5

15. e5 : d6 Oe7 : d6

16. Rc3—e4! . . . . .

Seda peetakse valgele tugevaimaks jätkuks. Nõrgem on igatahes **16. Le2—h5** Oc8—b7, sest 17. O:c5 pole 17. ... g6 tõttu võimalik, ja 17. Vad1 Ve8 18. Rb5 Lf6 19. R:d6 c:d6 20. Oc1 Ve6 annab võrdsuse (Tarrasch-Lasker, 8. matšpartii, 1908). Alapin'i käik **16. f2—f4,** et musta c-etturit rünnata veel ka käiguga Lf2, pole Berger'i vastuse 16. ... Oc8—f5 tõttu mustale kardetav.

Veidi tugevam eelmainitud jätkudest on **16. Va1—d1,** mis 14. matšpartiis Tarrasch-Lasker, 1908, andis valgele pärast 16. ... Ld8—h4 17. h2—h3 Lh4—b4 18. Oe3—c1 jne. paremuse. Parem mustale on aga 16. ... Ld8—f6 17. Le2—h5 Va8—b8 18. Oe3—c1 Lf6—f5 võrdsusega (Capablanca-Réti, Viin, 1914), kuid lihtsaim jätk on 16. ... Oc8—b7!, sest 17. O:c5? pole võimalik 17. ... Lg5 tõttu.

16. . . . . Oc8—b7

Mitte aga 16. ... O:h2+ 17. K:h2 Lh4+ 18. Kg1 L:e4 19. O:c5 märgatavalt parema lõppmänguga valgele.

17. Re4 : d6 . . . . .

Muidugi mitte 17. R:c5? O:c5 18. O:c5 Lg5 vigurivõiduga, kuid ka 17. O:c5 O:c5 18. R:c5 O:g2! 19. K:g2 Lg5+ ühes L:c5 annab mustale soodsama mängu. Teksti käik loob lahkvärvi odad ja suurendab seetõttu viigiohtu.

17. . . . . c7 : d6
18. Va1—d1 Ld8—f6
19. c2—c4 Vf8—e8
20. Le2—g4 . . . . .

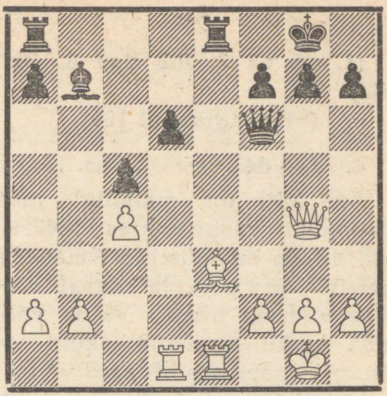


Diagramm 173.

Tekkinud seisus ei tohi must muidugi mängida **20. ... Lf6:b2** vastuse 21. Vd1—b1 Lb2—c3 22. Ve1—c1 Lc3—a3 23. Oe3—h6 g7—g6 24. Lg4—f4 tõttu kaksikähvardusega f6 ja b7, kuid ka **20. ... Ob7—c6** 21. Ve1—e2 Ve8—e4 22. Lg4—g3 Lf6—e6 23. h2—h3 Va8—d8 24. Ve2—d2 Ve4—e5 25. Oe3—h6! Le6—g6 26. Oh6—f4 on mustale halb ja andis valgele kiire võidu (10. matšpartii Tarrasch-Lasker, 1908). Must on seetõttu sunnitud mängima **20. ... Ve8—e6!,** kuid ka sel juhul peab valge seisu hindama märksa paremaks tülika etturinõrkuse d6 tõttu. Õige kaitse puhul peaks viik aga olema mustale saavutatav, sest lahkvärvi odad loovad selleks liiga soodsaid eeldusi. Sel põhjusel peabki rohkem tähelepanu pöörama käigule 10. Rf3—d4 (10. Vf1—e1 asemel), mis igal juhul jätab mõlemale poolele avatuks laialdasemaid võimalusi.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 Rf6.)

(vt. diagrammi 165)

4. d2—d4 . . . . .

See käik on mainitud juba Staunton'i käsiraamatus 1847. a., aga hiljem analüüsitud Ameerika meistri Barry poolt ja kannab seetõttu viimase nime. Valge võib seda käiku kasutada, kuid ei saavuta seejuures nii häid võimalusi kui pärast 4. 0—0, mida vaatlesime eespool.

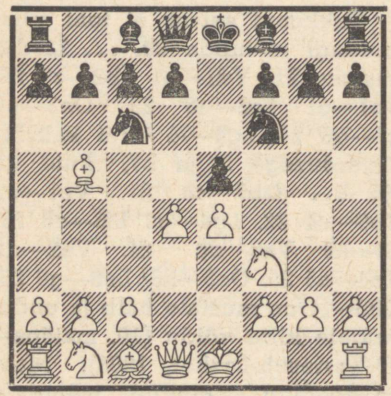


Diagramm 174.

4. . . . . e5 : d4

Parim vastus mustale, kuigi ka **4. . . . Rf6:e4** on mängitav ja võib pärast **5. 0—0** viia eespool-vaadeldud peavarianti. Valge võib aga 5. 0—0 asemel jätkata ka teisiti, kuigi ta ei oma seejuures paremaid lootusi, näiteks:

1) 5. d4:e5 d7—d5 (Mängitav on ka 5. . . . Oe7 6. 0—0 0—0 jne. mustale vastuvõetava seisuga peavariandist I.) **6. 0—0** (Partiis Schlechter-Janowski, Nürnberg, 1896, mängis valge riskantselt 6. Rd4 Od7 7. Rb3 Oe6 8. 0—0 a6 9. O:c6+ b:c6 10. Oe3 c5 11. f3 d4 12. Of4 Rg5 13. h4, mille järel must saavutas sunnitud kahinguga 13. . . . Rh3+ 14. g:h3 L:h4 15. Oh2 O:h3 jne. paremuse.) **6. . . . Of8—c5 7. Rb1—d2** (Siin on aga 7. Rd4 vastuse 7. . . . 0—0! tõttu, mis annab tuntud seisu kaheratsuavangust, mustale kasulik.) **7. . . . 0—0 8. Ld1—e2 Re4:d2 9. Le2:d2 Rc6—e7 10. Ld2—c3 Oc5—b6 11. Oc1—g5 c7—c6** võrdse mänguga (Schowalter-Pillsbury, Viin, 1898).

2) 5. d4—d5 Re4—d6 6. Rb1—c3 (Ainult võrdsuse annab ka 6. O:c6 b:c6 7. d:c6 e4 8. Rd4 d:c6 9. R:c6 Ld7 jne.) **6. . . . Rd6:b5** (Partiis Barry-Pillsbury, 1900, mängis must nõrgemini 6. . . . e4 7. Rg5 Re5 8. Ld4 f6 9. Rg:e4 R:b5 10. R:b5 a6 11. La4 Vb8 12. Rd4 jne. paremusega valgele.) **7. Rc3:b5 a7—a6 8. Rb5—c3 Rc6—b8 9. Rf3:e5 d7—d6** võrdse mänguga.

3) 5. Ld1—e2 Re4—d6 6. Ob5:c6 d7:c6 (Nõrgem on 6. . . . b:c6 7. d:e5 Rb7 ja valgel on mitu soodsat jätku, nagu 8. Rc3 või 8. Og5 jne.) **7. d4:e5 Rd6—f5 8. 0—0 Rf5—d4 9. Rf3:d4 Ld8:d4** täieliku võrdsusega.

Nõrgem jätk mustale on **4. . . . Rc6:d4 5. Rf3:d4 e5:d4 6. e4—e5** (Hea jätk on muidugi ka 6. L:d4 c6 7. Oc4 d5 8. e:d5 R:d5 9. Rc3 jne. veidi parema mänguga valgele.) **6. . . . c7—c6 7. Ld1:d4** (Pärast 7. 0—0 vastab must sa-

muti 7. ... Rd5 8. Oc4 Rc7 9. L:d4 d5 jne. ainult veidi halvema seisuga, mitte aga 7. ... c:b5? 8. Og5 Oe7 9. e:f6 O:f6 10. Ve1+ jne. suure paremusega valgele, nagu matšpartiis Morphy-Anderssen, 1858.) **7. ... Rf6—d5 8. Ob5—c4 Rd5—c7 9. Oc1—f4!** (Nüüd suudab valge aga edasilüket d7—d5 takistada.) **9. ... Rc7—e6 10. Oc4:e6 f7:e6** (Parem on kahtlemata 10. ... d:e6.) **11. Rb1—c3 Of8—e7 12. 0—0—0** jne. suure paremusega valgele (Schlechter).

Täiesti nõrk on muuseas **4. ... a7—a6?** 5. Ob5:c6 d7:c6 6. Rf3:e5, sest 6. ... Rf6:e4? 7. Ld1—e2 Ld8:d4 8. Re5—f3 Ld4—d5 9. Rf3—d2 võidab viguri (Bogoljubov-Morrison, London, 1922).

5. 0—0 . . . . .

Võimalik, kuid mitte hea on siin ka **5. e4—e5 Rf6—e4 6. 0—0** ja nüüd on mustal valida kahe jätku vahel, nimelt:

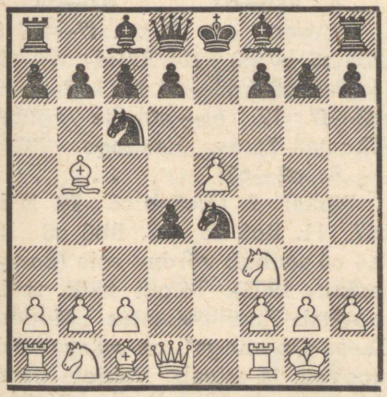


Diagramm 175.

1) 6. ... d7—d5 7. e5:d6 (Halvem on 7. R:d4 Od7 8. O:c6 b:c6 9. f3 Rg5 10. f4 Re4 11. Rd2 c5 12. R:e4 d:e4 13. Re2, nagu partiis Spielmann-Réti, Moskva, 1925, kus must pidi jätkama 13. ... Ob5 võrdse mänguga.) **7. ... Re4:d6 8. Ob5:c6+ b7:c6 9. Rf3:d4 Oc8—b7 10. Vf1—e1+ Of8—e7 11. Ld1—e2 Ld8—d7 12. Rd4—b3** suure paremusega valgele (Bilguer). Sellest näeme, et käik 6. ... d5 pole mustale just soodsaim.

2) 6. ... Of8—e7! 7. Rf3:d4 (Pärast 7. Ve1 Rc5 8. R:d4 R:d4 9. L:d4 0—0 ei suuda valge takistada edasilüket d7—d5 ja võib loota ainult võrdsusele.) **7. ... 0—0** (Nüüd järgneks pärast 7. ... R:d4 8. L:d4 Rc5 aga 9. f4 paremusega valgele.) **8. Rd4—f5** (Pärast 8. c3 R:e5 9. Le2 d5 10. f3 c5 saavutas must partiis Barry-Lasker, 1903, paremuse.) **8. ... d7—d5 9. Rf5:e7+ Rc6:e7 10. f2—f3** (Partiis Spielmann-Eliskases, matš 1932, järgnes 10. c3 c6 11. Oe2 Rg6 võrdsusega, kuna partiis Spielmann-Vidmar, New York, 1927, saavutas must pärast 10. Od3 Rc5 11. Oe2 c6 12. c3 Lc7 13. b4 Re4! jne. paremuse. Aljechin soovitab 10. Rd2.) **10. ... Re4—c5 11. b2—b4 Oc8—d7!** (Partiis Zuckertort-Winawer, Viin, 1882, järgnes siin 11. ... Re6 12. f4 f5 13. Oa4 c6 14. Ob3 jne. paremusega valgele.) **12. Ob5—e2 Rc5—a4** ja valge paremusest ei saa olla juttugi (Euwe).

Pärast **5. Rf3:d4** soovitab Tarrasch lihtsalt **5. ... Rf6:e4** 6. 0—0

Ld8—f6!, näiteks: 7. Rf3 Oc5 8. Ld5 (Pärast 8. Le2 tuleb 8. ... Le6, pärast 8. Ld3 aga 8. ... Le7.) 8. ... Le6 9. Lh5 0—0 10. Od3 d6 11. Rc3 Rf6 12. Lh4 Lg4 ja valgel pole kaotatud etturi eest mingit kompensatsiooni. Must võib aga väga hästi mängida ka **5. ... Of8—e7** 6. 0—0 a7—a6! 7. Rd4:c6 b7:c6 8. Ob5—d3 (Bogoljubov-Lasker, New York, 1924) ja nüüd Aljechin'i järgi lihtsalt 8. ... d7—d5.

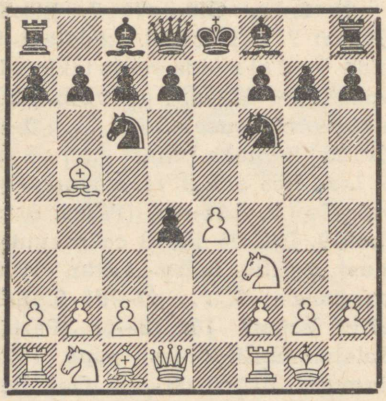


Diagramm 176.

5. . . . . Of8—e7

Nõrgem mustale on siin jätk **5. ... d7—d6 6. Rf3:d4 Oc8—d7 7. Ob5:c6 b7:c6 8. Ld1—f3! c6—c5** (Või 8. ... Oe7 9. e5 Rd5 10. c4 d:e5 11. Rf5 O:f5 12. L:f5 Rb6 13. L:e5 jne. paremusega valgele.) **9. Rd4—f5 Od7—c6** (Kui 9. ... g6, siis Bogoljubov'i järgi 10. Og5! g:f5 11. e5 jne. paremusega valgele.) **10. Rb1—c3 Ld8—d7 11. Rc3—d5** selge paremusega valgele (Nyholm-Harald, 1920).

Lihtne vastus on siin **5. ... a7—a6,** sest pärast 6. O:c6 d:c6 7. L:d4 L:d4 8. R:d4 saabub umbes vahetusvariandiga sarnane seis, kus mustal pole ületada suuremaid raskusi.

6. Ld1—e2 . . . . .

Pärast **6. e4—e5** Rf6—e4 ja **6. Rf3:d4** a7—a6 tekkivaid seise vaatlesime juba märkuses valge 5. käigu juurde. Siinkohal võib veel mainida, et pärast 6. Rf3:d4 võib must 6. ... a7—a6 asemel mängida ka 6. ... 0—0 7. Rb1—c3 Rc6:d4 8. Ld1:d4 d7—d6 (Või ka 8. ... c6 ühes d5.) 9. Oc1—f4 Oc8—d7 umbes võrdse mänguga (Bogoljubov-Bernstein, Bern, 1932).

Pärast **6. Vf1—e1** a7—a6 7. Ob5—a4 b7—b5 8. Oa4—b3 d7—d6 jne. saabub võrdne seis (Schlechter-Pillsbury, Nürnberg, 1896).

6. . . . . 0—0

Ka siin on nähtavasti 6. ... a7—a6 lihtsam tee võrdsusele.

7. e4—e5 Rf6—e8

8. Vf1—d1 d7—d5

Nõrgem on 8. ... f7—f6? 9. Ob5:c6 b7:c6 10. Rf3:d4 d7—d6 11. Rd4:c6 Ld8—d7 12. Le2—c4+ Vf8—f7 13. e5—e6! ja võidab (Thomas-Yates, Hastings, 1922).

9. c2—c3! . . . . .

Pärast 9. O:c6 b:c6 10. R:d4 Ld7 11. Rc3 c5 12. Rb3 c6 13. Ra4 c4 saabub võrdne seis (Barry-Lasker, 1903). Teksti käik, mida soovitab Fine raamatus „Modern Chess Openings", on märgatavalt tugevam ja annab valgele paremuse.

9. . . . . Oc8—f5

Kui 9. ... d:c3, siis 10. R:c3 Oe6 11. Oc4 Rb4 12. a3 Lc8 13. Ob3 ja valge võidab etturi tagasi ühes parema mänguga.

10. c3 : d4 . . . . .

Pärast 10. O:c6 on mustal vahekäik 10. ... d3, ja 10. R:d4 võimaldab pärast vahetust d4 mustale hea kaitsekäigu c7—c6.

10. . . . . Rc6—b4
11. Rb1—a3 c7—c6
12. Ob5—a4 . . . . .

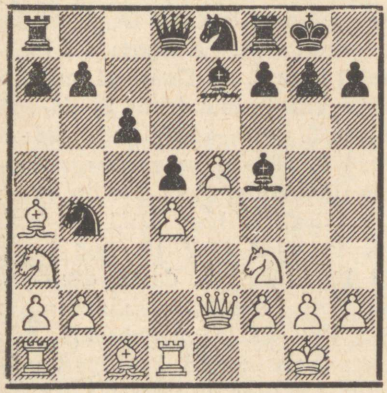


Diagramm 177.

Senini Fine'i analüüs ülalmainitud raamatus. Valge seisab veidi paremini ja omab väikese arenguparemuse, kuid õige vastumängu puhul on mustal häid lootusi seisude tasakaalustamiseks.

II.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5.)
(vt. diagrammi 164)

3. . . . . d7—d6

Seda käiku soovitas juba Ruy Lopez (1561), kuid turniiride praktikasse tõi selle alles Steinitz möödunud sajandi viimasel aastakümnel, mispärast käiguga 3. ... d7—d6 alustatud kaitsesüsteemi nimetatakse ka Steinitz'i kaitseks. Selle kaitsega saavutab must väga kindla seisu, mis aga ei paku suuremaid vastušansse ning mida seepärast viimasel ajal enam meelsasti ei valita. Selle fakti põhjal oleks aga ekslik kõnelda Steinitz'i kaitse ümberlükkamisest, sest, nagu järgnevad variandid näitavad, pole senini selleks sobivat rünnakusüsteemi leitud ja arvatavasti üldse ei leitagi.

Steinitz'i kaitse on seega armastatud relv mängijaile, kellele meeldib kindel, nõrkusteta kaitseposition, kus pole vaja ilmutada erilist agressiivsust. Muuseas on aga sobivam üle minna Steinitz'i kaitsesse mitte 3. ... d6 abil, vaid alles pärast 3. ... Rg8—f6 4. 0—0 d7—d6, millega must jätab vastasele väiksema valiku erinevaid rünnakuvõimalusi.

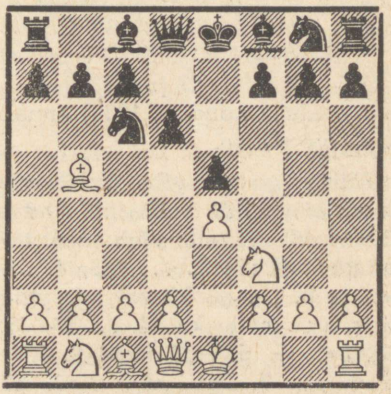


Diagramm 178.

4. d2—d4 . . . . .

Kahtlemata parim vastus valgele, mis otsekohe ähvardab etturit e5 ja jätab valgele vabaks teiste arengusüsteemide valiku. Liiga passiivne on näiteks **4. 0—0,** millele must võib vastata 4. ... Rg8—f6 üleminekuga kaitsesse 3. ... Rf6, või ka 4. ... Oc8—d7 5. d2—d4 e5:d4 6. Rf3:d4 g7—g6 ühes Og7 hea mänguga mustale. See võimalus nõuab aga käigu Rg8—f6 kõrvalejätmist, mispärast see on mängitav ainult variandis 3. ... d7—d6.

Midagi erilist ei paku valgele ka **4. Rb1—c3,** mis tavaliselt viib ainult käikude ümberpaigutamisele 4. ... Oc8—d7 5. d2—d4 jne. Must võib aga veel jätkata ka 4. ... a7—a6 5. Ob5:c6+ b7:c6 6. d2—d4 ja nüüd kas 6. ... f7—f6 või ka 6. ... e5:d4, mõlemal juhul umbes võrdsusega. Neid võimalusi aga vaatleme lähemalt variantides käiguga 3. ... a7—a6. Kui 4. Rb1—c3 Oc8—g4, siis on lihtsaim jätk 5. h2—h3, kuna 5. d2—d4 e5:d4 6. Ld1:d4 Og4:f3 7. g2:f3 a7—a6 8. Ob5:c6+ b7:c6 9. Ld4—c4 Ld8—d7 jne. (Tylor — Sultan Khan, London, 1933) annab ainult võrdsuse.

Kui valge mängib **4. c2—c3,** kavatsusega ette valmistada edasilüket d2—d4, siis võib must tavaliste käikude 4. ... Rf6, 4. ... Od7 ja 4. ... g6 kõrval mängida väga tugevasti ka 4. ... f7—f5, näiteks: 5. d2—d4 f5:e4 6. Rf3:e5 d6:e5 7. Ld1—h5+ Ke8—e7 8. Ob5:c6 b7:c6 9. Oc1—g5+ Rg8—f6 10. d4:e5 Ld8—d5 11. Og5—h4 Oc8—a6 12. e5:f6+ g7:f6 jne. suure paremusega mustale (Tšigorin).

Pärast **4. Ob5:c6+** b7:c6 5. d2—d4 võib must mängida kas 5. ... f7—f6 ja kaitsta tsentrit, või ka 5. ... e5:d4 6. Rf3:d4 Oc8—d7, üleminekuga hiljem vaadeldavaisse variantidesse.

4. . . . . Oc8—d7

Seega kaitseb must punkti e5, sest pärast 5. O:c6 O:c6 oleks tulistatud Ee4. Nõrgem on Marshall'i käik **4. ... Oc8—g4,** millele valge võib vastata kas **5. d4—d5** a7—a6 6. Ob5—a4 b7—b5 7. d5:c6 b5:a4 8. c2—c4 paremusega valgele (Réti-Spielmann, Berliin, 1919: 8. ... Re7 9. L:a4 O:f3 10. g:f3 Rg6 11. Oe3 Oe7 12. Rc3 jne.), või ka lihtsalt **5. d4:e5** d6:e5 6. Ld1:d8+ Va8:d8 7. Ob5:c6+ b7:c6 8. Rf3—d2 ja on kahtlane, kas musta kaksikodad kaaluvad selles seisus üles etturseisu nõrkuse (Euwe).

Varajane on ka löömine **4. ... e5:d4,** sest 5. Rf3:d4 Oc8—d7 kõrval, mis viib ühte hiljem vaadeldavasse varianti, võib valge jätkata ka edukalt 5. Ld1:d4 Oc8—d7 6. Ob5:c6 Od7:c6 7. Rb1—c3 (Kui 7. Og5, siis 7. ... Oe7! 8. L:g7 Of6 9. L:h8 O:h8 10. O:d8 O:b2 11. O:c7 Kd7 12. Oa5 O:a1 13. Oc3 O:c3 14. R:c3 Ve8 15. 0—0 Rf6 võrdsusega, nagu partiis Woellmy-Henneberger, 1931.) 7. ... Rg8—f6 8. Oc1—g5 Of8—e7 9. 0—0—0 0—0 10. Vh1—e1 ja valgel on tugev surve (Lasker-Speyer, 1909).

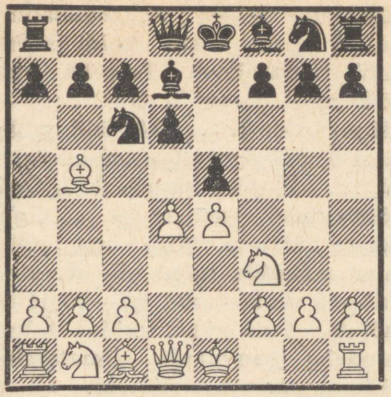


Diagramm 179.

5. Rb1—c3 . . . . .

Jällegi on **5. 0—0** varajane, sest must võib seejärel jätkata 5. ... e5:d4 6. Rf3:d4 g7—g6 jne., millises variandis valge võib sageli vangerdada soodsalt pikale poolele. Pealegi on vangerdus selles seisus teise järgu tähtsusega kergete vigurite arendamise järel. Muidugi on aga ka 5. 0—0 Rg8—f6 mustale täiesti rahuldav jätk.

Midagi ei anna valgele siin ka **5. c2—c3** Rg8—f6 6. Ld1—e2 Of8—e7 7. Rb1—d2 e5:d4 8. c3:d4 0—0 võrdsusega, samuti ka mitte tsentri sulgemine **5. d4—d5** Rc6—b8 6. Ob5—d3 Of8—e7 7. Rb1—c3 Rg8—f6 8. Rc3—e2 c7—c6 jne. võrdsusega (Lasker-Blackburne, London, 1899). Täielik võrdsus tekib ka pärast **5. d4:e5** Rc6:e5 6. Rf3:e5 d6:e5 7. Ob5—c4 Rg8—f6 jne.

Kui aga valge katsetab **5. Ob5:c6** Od7:c6 6. Rb1—c3, siis mitte 6. ... e5:d4 7. Ld1:d4 jne. üleminekuga eelmises märkuses vaadeldud varianti partiist Lasker-Speyer, vaid 6. ... f7—f6 ja must hoiab tsentraalvälja e5 enda käes.

5. . . . . e5 : d4 (või 1)

Võimalust **5. ... Rg8—f6,** mis antud seisus on mustale ebasoodsam, vaatleme **1** juures. Et vältida ähvardust 6. O:c6 ühes 7. d:e5, mis võidaks etturi, tuli arvesse veel **5. ... Rg8—e7,** mis aga annab valgele vabama mängu pärast 6. Ob5—c4 e5:d4 7. Rf3:d4 Rc6:d4 8. Ld1:d4 Re7—c6 9. Ld4—e3 Od7—e6 10. Rc3—d5 Of8—e7 11. Oc1—d2 jne. (Lasker-Steinitz, matš 1894).

6. Rf3 : d4 Rg8—f6

Kui must katsetab siin üleminekut arengusüsteemi **6. ... g7—g6,** näiteks: **7. 0—0** Of8—g7 8. Ob5:c6 b7:c6 9. Vf1—e1 Rg8—e7 10. Oc1—g5 0—0 11. Ld1—d2 Vf8—e8 12. Va1—d1 Ld8—b8! jne. vastumänguga liputiival (Arulaid-Keres, Riia, 1945), siis võib valge jätkata tugevasti **7. Oc1—e3 Of8—g7 8. Ld1—d2,** näiteks: **8. ... Rg8—f6 9. f2—f3** (Või 9. O:c6 b:c6 10. Oh6 0—0 11. O:g7 K:g7 12. 0—0 Vb8 13. b3 paremusega valgele, nagu partiis Dake-Santasiere, 1931.) **9. ... 0—0 10. 0—0—0 a7—a6 11. Ob5—e2** jne. paremusega valgele (Lasker-Vidmar, Peterburi, 1909). Veidi parem mustale on küll **8. ... Rg8—e7,** kuid ka siis on valge seis pärast 9. 0—0—0 eelistatavam.

Veidi vabama mängu saavutab valge ka pärast **6. ... Rc6:d4** 7. Ld1:d4 Od7:b5 8. Rc3:b5 Rg8—e7

9. Oc1—e3 jne., kuigi must siin omab suurepäraseid lootusi võrdsuseks.

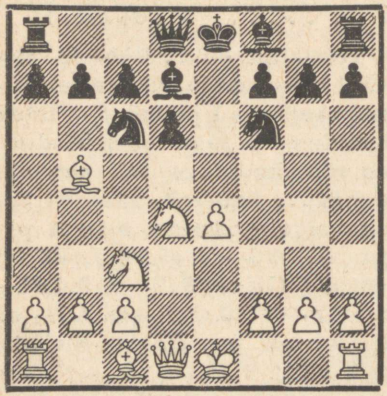


Diagramm 180.

7. 0—0 . . . . .

Siin soovitab teooria **7. Ob5:c6 b7:c6 8. Ld1—f3 c6—c5** (Kaotab 8. ... Oe7 9. e5! d:e5 10. R:c6 O:c6 11. L:c6+ Rd7 12. 0—0 0—0 13. Vd1 Od6 14. Rb5 jne., ja pärast 8. ... Rg4 järgneb 9. R:c6.) **9. Rd4—f5 Od7:f5** (Nõrk on 9. ... g6 10. Og5! g:f5 11. e5 d:e5 12. O:f6 e4 13. R:e4 jne. suure paremusega valgele, samuti ka 9. ... Oc6 10. 0—0 Ld7 11. Rd5 jne.) **10. Lf3:f5 Ld8—d7 11. Lf5—f3 Va8—b8** (Pärast 11. ... Lg4 12. L:g4 R:g4 13. Rd5 on valgel parem lõppmäng.) **12. 0—0 Of8—e7 13. b2—b3** paremusega valgele (Löwenfisch-Dubinin, 1934).

See variant pole aga sugugi veenev, sest esiteks võib must pärast 7. O:c6 mängida tugevamini **7. ... Od7:c6** ja kui 8. R:c6 b:c6 9. Lf3, siis 9. ... Rf6—d7 ja edasilüke e4—e5 on takistatud. Valge seisab siiski veidi vabamini (Nenarokov). Teiseks aga võib must pärast 7. O:c6 b:c6 8. Lf3 mängida **8. ... Va8—b8!,** mille järel 9. e5? d:e5 10. R:c6 kaotaks 10. ... e4! tõttu viguri, ja 9. Og5 võimaldaks vastuse 9. ... Oe7. Teiste käikude järel aga võib must mängida juhul c6—c5, sest Rd4—f5 oleks nüüd g7—g6 tõttu mõjuta. Pole näha, kuidas valge suudaks saavutada nimetamisväärset paremust (Keres).

7. . . . . Of8—e7

Nõrgem on siin vahetus **7. ... R:d4** 8. O:d7+ (Ka 8. L:d4 on hea jätk.) 8. ... L:d7 9. L:d4 Oe7 10. Vd1 0—0 11. e5 Re8 12. Of4 jne. parema seisuga valgele (Poljak-Šišov, Rostov, 1937).

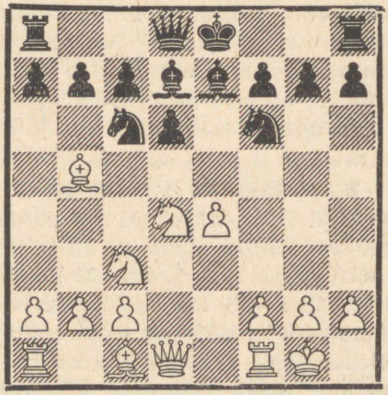


Diagramm 181.

8. b2—b3 . . . . .

Siin on praktiliselt katsetatud veel rida teisi jätke, ja on raske öelda, milline neist pakub valgele parimaid šansse. Teksti käik iga-

tahes võimaldab mustale järgnevate vahetustega seisu tunduvalt lihtsustada ja saavutada tegelikult viigilist positsiooni. Vaatleme mõningaid võimalusi:

I: 8. Ob5:c6 (Midagi ei anna igatahes 8. R:c6 b:c6 9. Od3 0—0 jne. hea mänguga mustale.) **8. ... b7:c6 9. b2—b3** (Siin tuleb arvesse ka 9. Lf3, kuna seevastu 9. Ld3 0—0 10. h3 Ve8 11. Of4 Of8 jne., nagu partiis Spielmann-Janowski, Mannheim, 1914, või ka 9. Og5 0—0 10. f4 c5 11. Rf3 Oc6 jne. ei anna valgele midagi.) **9. ... 0—0 10. Oc1—b2 Vf8—e8 11. Ld1—d3** (Nõrgem on 11. Rde2 Of8 12. Rg3 g6! ühes Og7 võrdsusega.) **11. ... Oe7—f8 12. f2—f4** (Horowitz-Popa, Varssavi, 1935) ja nüüd võis must saavutada pärast **12. ... g7—g6** ühes **Of8—g7** umbes võrdse mängu, kuigi veidi surutud seisu juures. See suuremaid vahetusi vältiv mänguviis ongi valgele võib-olla parim.

II: 8. Rd4—e2 (Ka see vahetusi vältiv jätk on valgele hea.) **8. ... 0—0 9. Re2—g3 Vf8—e8 10. h2—h3** (Yates-Gibson, 1931), kus valge saavutas pärast 10. ... h6 11. Oe3 Of8 12. Ld2 Kh7 13. Vae1 g6 14. f4 Og7 15. Oc4 jne. paremuse. Must pidi aga mängima otsekohe **10. ... Oe7—f8 11. Oc1—e3 g7—g6** ühes **Of8—g7** jne., saavutades umbes samalaadse seisu nagu eelmises variandis.

III: 8. Rc3—e2 0—0 9. Re2—g3 ja nüüd mitte nagu partiis Lasker-Walbrodt, Hastings, 1895: 9. ... Re5 10. O:d7 L:d7 11. b3 Vad8 12. Ob2 Rc6 13. Rf5 jne. paremusega valgele, vaid eelmiste variantide eeskujul **9. ... Vf8—e8** ühes **Oe7—f8, g7—g6** ja **Of8—g7** jne. umbes võrdsete võimalustega.

IV: 8. Oc1—g5 0—0 9. Ob5:c6 b7:c6 10. Ld1—d3 h7—h6 11. Og5—h4 Rf6—h5 12. Oh4:e7 Ld8:e7 jne. võrdsusega (Fine). Oda arendamine g5 pole selles seisus eriti mõjuv, vaid ta seisab paremini diagonaalil a1—h8.

V: 8. Rd4—f5? (See jätk on senini vaadelduist nõrgim.) **8. ... Od7:f5 9. e4:f5 0—0 10. Vf1—e1 Rf6—d7 11. Rc3—d5 Oe7—f6 12. c2—c3 Rd7—b6 13. Rd5:f6+** (Parem on 13. Of4 või 13. R:b6.) **13. ... Ld8:f6 14. Ob5:c6 b7:c6 15. Ld1—f3 Vf8—e8!** paremusega mustale (Aljechin-Capablanca, Peterburi, 1914).

8. . . . . Rc6 : d4

Muidugi võib must siin ka mängida **8. ... 0—0 9. Oc1—b2** (Siin võib valge aga jällegi käikudega 9. O:c6 või 9. Rde2 hoiduda vahetustest ja saavutada, nagu eelmises märkuses toodud variantides näidatud, veidi vabama seisu ilma oluliste paremusteta.) **9. ... Rc6:d4** (Vahetusest hoidumine 9. ... Ve8 annaks valgele jällegi võimaluse lihtsustamisest hoidumiseks, ja pealegi ei sobi vankri asend e8 musta järgneva vahetuskombinatsiooni teostamiseks.) **10. Ld1:d4 Od7:b5 11. Rc3:b5 Rf6—e8 12. c2—c4** (Või 12. Lc4 a6 ühes Of6 jne.) **12. ... Oe7—f6 13. Ld4—d2** võrdsusega (Maróczy-Vidmar, Praha, 1908).

9. Ld1 : d4 Od7 : b5
10. Rc3 : b5 Rf6—d7!

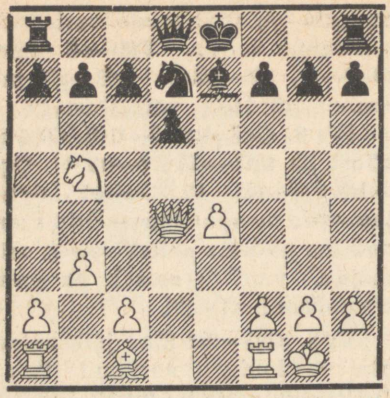


Diagramm 182.

11. Ld4—c4 . . . . .

Kui **11. Oc1—a3,** et pärast 11. . . . Of6 vastata 12. Lc4 paremusega valgele, siis **11. . . . a7—a6 12. Rb5—c3 Oe7—f6 13. Ld4—e3 0—0 14. Va1—d1** ja nüüd mitte 14. . . . Rd7—b6? 15. f2—f4 paremusega valgele (Maróczy-Wolf, Monte Carlo, 1903), vaid **14. . . . Of6:c3! 15. Le3:c3 Vf8—e8 16. Vf1—e1** (Kui siin või järgmisel käigul Ob2, siis Ld8—g5.) **16. . . .Va8—c8 17. Lc3—h3 Rc6—e5 18. Oa3—b2 Ld8—g5** ja seisud on täiesti võrdsed (Lasker-Capablanca, New York, 1924). Teksti käik on veidi parem, aga samuti mitteküllaldane paremuse saavutamiseks.

11. . . . . c7—c6
12. Rb5—d4 0—0
13. Rd4—f5 . . . . .

Aljechin toob siin New Yorgi 1924. a. turniiri raamatus jätku **13. Oc1—b2** d6—d5 14. e4:d5 Rd7—b6 ühes Rb6:d5 täieliku võrdsusega. Teksti käik on Seibold'i soovitus, kelle analüüsi ka edasi jälgime.

13. . . . . Oe7—f6

Nüüd on 13. . . . d5 14. e:d5 Rb6 loomulikult 15. Lg4 tõttu võimatu.

14. Va1—b1 d6—d5
15. e4 : d5 Rd7—e5

Ka nüüd ei lähe 15. . . . Rb6 16. Lg4, ähvardades 17. Oh6 jne.

16. Lc4—e2 Ld8 : d5

Lihtsam näib olevat 16. . . . c6:d5, sest musta etturinõrkus d5 pole valge omast c2 kindlasti suurem, kuid ka teksti käik on küllaldane.

17. Vf1—d1 Ld5—e6

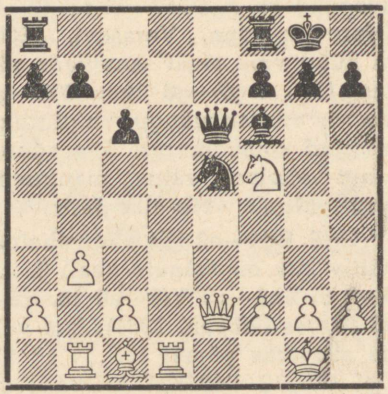


Diagramm 183.

Selles seisus jätkab Seibold **18. Rf5—d6** ja peab valge positsiooni veidi paremaks („Deutsche Schachzeitung" 1932, nr. 1), kuid pärast **18. . . . Va8—d8!** pole sugugi selge, kelle seis on parem. Kui **19. Rd6:b7,** siis **19. . . . Vd8:d1+ 20. Le2:d1 Le6—e7! 21. Rb7—a5** (Või 21. Rd6 Vd8 22. Oa3

Lc7, kaksikähvardusega 23. . . . c5 ja 23. . . . Oe7.) **21. . . . Vf8—d8** ja valge on sattunud äkki väga raskesse olukorda, näiteks: 22. Od2? Ld7, või 22. Le2? Rf3+!, või 22. Ld1—f1 (ainuke käik!) 22. . . . Le7—b4! ja võidab, sest pärast 23. Rc4 R:c4 ei saa valge ratsut kummalgi viisil lüüa. Selle analüüsiga on aga tõestatud, et musta poolt 8. käigul alustatud lihtsustav variant on täiesti küllaldane võrdsuse saavutamiseks (Keres).

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 d6 4. d4 Od7 5. Rc3.)

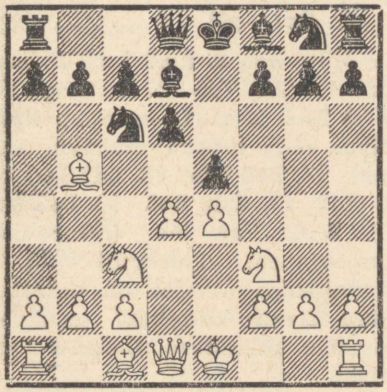


Diagramm 184.

5. . . . . Rg8—f6

Et see tavaliselt normaalne käik pole siin mustale täisväärtuslik, näitab seda, et must pole seniseid avangukäike teinud soodsaimas järjestuses. Kindlam mustale on igatahes variant 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 Rf6 4. 0—0 d6 5. d4 Od7 6. Rc3 Oe7 jne., millega must väldib teksti käigu järel võimaliku kardetava variandi 6. Ob5:c6! jne. Seejuures võib must seda käikude järjestust valides üle minna ka eespool vaadeldud varianti 6. . . . e:d4 7. R:d4 Oe7 jne., olles seega vältinud pärast 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 d6 4. d4 Od7 5. Rc3 e:d4 6. R:d4 Rf6 võimaliku jätku 7. O:c6 b:c6 8. Lf3 jne. Teksti käigu järel on valgel valida kahe põhiliselt erineva jätku vahel, mida vaatleme eraldi **a** ja **b** all.

a.

6. Ob5 : c6! . . . . .

See vahetus sunnib musta lööma odaga ja on väga tugev, mistõttu musta eelmine käik on sattunud halva reputatsiooni alla. Teist siin võimalikku jätku, **6. 0—0,** vaatleme **b** all.

6. . . . . Od7 : c6
7. Ld1—d3 e5 : d4

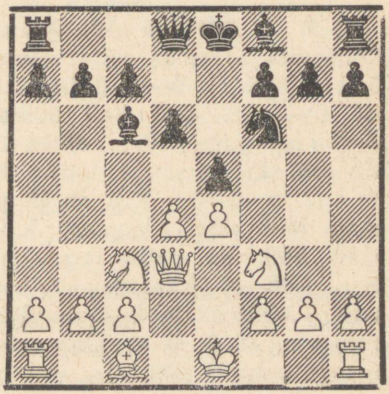


Diagramm 185.

Tarrasch'i poolt soovitatud käik **7. ... Ld8—e7** pole hea, sest pärast lihtsat vastust 8. 0—0 on must küll kaitsnud tsentraalpunkti e5, kuid ei saa oma arengut korralikult lõpetada. Parem on selles suhtes **7. ... Rf6—d7,** kuid ka see käik pole küllaldane mustale võrdsuse andmiseks, näiteks: **8. Oc1—e3** (Ka 8. d5 Rc5 9. Lc4 Od7 10. b4 Ra6 11. Oe3 Oe7 12. 0—0 0—0 13. a4 Kh8 14. Rb5 Lb8 15. c3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Nimzovitš-Breyer, Göteborg, 1920, tuleb arvesse.) **8. ... e5:d4** (Nüüd on must ähvarduse 9. d5 tõttu ikkagi selleks vahetuseks sunnitud, sest 8. ... b6? 9. 0—0—0 annaks valgele liiga suure ülekaalu.) **9. Oe3:d4** ja nüüd:

1) 9. ... Ld8—e7 10. 0—0 0—0—0 11. Rc3—d5 Le7—e6 12. Od4:a7! paremusega valgele (Bogoljubov-Bogatõrtšuk, 1924).

2) 9. ... f7—f6 10. Rf3—h4 Rd7—c5 11. Ld3—e2 Ld8—d7 12. Rh4—f5 paremusega valgele (Nimzovitš-Steiner, Niendorf, 1927).

3) 9. ... Rd7—c5 10. Od4:c5 (Nimzovitš arvestas siin ainult 10. Le2 Re6 11. 0—0—0 Oe7 12. Rd5 0—0 13. Oc3 Ve8 umbes võrdse mänguga.) **10. ... d6:c5 11. Ld3—e3!** (Ka pärast 11. L:d8+ K:d8! 12. 0—0—0+ Kc8 on lõppmäng veidi valge kasuks, kuid teksti käik on palju tugevam.) **11. ... Ld8—f6** (Ähvardas 12. Re5, ja 11. ... Od6 12. 0—0—0 on päris lootusetu.) **12. 0—0—0** selge paremusega valgele (Keres).

8.	**Rf3 : d4**	**g7—g6**

Parim jätk mustale on siin kahtlemata **8. ... Oc6—d7 9. Oc1—g5 Of8—e7 10. 0—0—0 0—0** (Veidi parem, kuid mitte küllaldane võrdsuseks, on mustale siin jätk 10. ... Rg4 11. O:e7 L:e7 12. Lg3 jne.) **11. f2—f4 Rf6—e8 12. Og5:e7 Ld8:e7 13. Rc3—d5 Le7—d8 14. g2—g4** ja valgel on väga tugev rünnakuseis, aga musta kaitse pole sugugi lootusetu (Spielmann-Maróczy, Göteborg, 1920).

Päris nõrk on seevastu **8. ... Rf6—d7?** 9. Rd4:c6 b7:c6 10. Ld3—a6 Rd7—b6 11. La6—b7 Ke8—d7 12. Lb7—a6 Ld8—c8 13. La6—d3 suure paremusega valgele (Bogoljubov-Balla, Pistyan, 1922).

9.	**Oc1—g5!**	**. . . . .**

Mitte aga **9. R:c6** b:c6 10. La6 Ld7 11. Lb7 Vc8 12. L:a7 Og7 13. 0—0 0—0 ja must saavutab liputiival väga tugeva rünnaku, näiteks: 14. La6 Vfe8 15. Ld3 Le6 16. f3 Rd7 17. Od2 Re5 18. Le2 Rc4 19. Vb1 Va8 jne. (Nimzovitš-Capablanca, Peterburi, 1914). Capablanca arvates on etturikahing täiesti korrektne ja annab mustale küllaldase rünnaku liputiival.

9.	**. . . . .**	**Of8—g7**
10.	**0—0—0**	**Ld8—d7**

Aljechin soovitab siin **10. ... Ld8—c8,** jättes välja d7 vabaks ratsule. Viga oleks **10. ... 0—0** vastuse 11. R:c6 b:c6 12. e5 d:e5 13. L:d8 Va:d8 14. V:d8 V:d8 15. Re4 tõttu kvaliteedivõiduga.

11.	**h2—h3**	**0—0**
12.	**Vh1—e1**	**. . . . .**

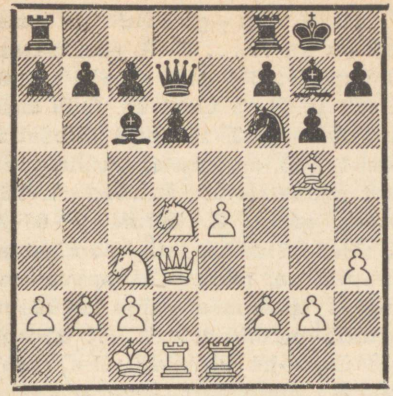


Diagramm 186.

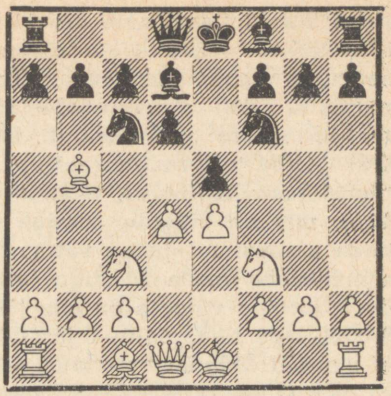


Diagramm 187.

Partiis Aljechin-Brinckmann, Kecskemét, 1927, järgnes nüüd **12. ... Vf8—e8,** mis võttis mustalt ratsult viimse taganemisvälja ja andis valgele pärast 13. Ld3—f3! Rf6—h5 14. g2—g4 kiiresti otsustava paremuse. Veidi parem oli **12. ... Kg8—h8,** kuid ka siis on valge rünnak pärast 13. f2—f4 väga tugev ja kindlustab talle suure paremuse. Musta seis ei tohiks parima edasimängu puhul olla enam hoitav.

Ülaltoodud variandid näitavad, et must peab valitud käikude järjestusest avangus loobuma ja mängima 5. ... e:d4, kui ta tahab vältida halvemasse seisu sattumist.

b.

(vt. diagrammi 187)

6. 0—0 . . . . .

See käik on nõrgem kui 6. O: c6 jne., mida vaatlesime a all, ja pole seepärast toodud seisus tugevaim. Et aga sama seis võib tekkida ka pärast käike 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 Rf6 4. 0—0 d6 5. d4 Od7 6. Rc3 jne., mis moodustab mõlemale poolele suhteliselt parima jätku, siis vaatleme siinkohal pärast 6. 0—0 tekkivaid võimalusi üksikasjalisemalt.

6. . . . . Of8—e7

Pärast 6. ... e5:d4 7. Rf3:d4 tekib sama seis nagu peavariandis II, mida vaatlesime eespool, kuna teised käigud ei tule tõsiselt arvesse.

7. Vf1—e1 . . . . .

Tavaline käik selles seisus, kusjuures tuleb veel arvesse rida teisi, valgele mitte vähem lootusrikkaid jätke. Vaatleme neist mõningaid:

I: 7. Ob5:c6 Od7:c6 8. Ld1—d3 (Ka selles seisus on see süsteem valgele väga hea ja annab talle häid lootusi paremusele. Partiis Tarrasch-Lasker, matš 1908, jätkas valge siin 8. Ve1 e:d4 9. R:d4 0—0 10. R:c6 b:c6 11. Re2 Ld7 12. Rg3 Vfe8 13. b3 ühes 14. Ob2 veidi parema mänguga val-

gele, kuid lihtsam näib olevat 9. ... Oc6—d7 ühes 0—0 ja must saavutab umbes sama seisu nagu pärast 8. Ld3.) **8. ... e5:d4** (Pärast 8. ... Rd7 9. d5 Rc5 10. Lc4 Od7 11. b4 jne. saabub seis partiist Nimzovitš-Breyer, Göteborg, 1920, mis on valgele soodus ja mida mainisime juba variandis a märkuses musta 7. käigu juurde. Nõrgem valgele on siin jätk 9. Oe3 e:d4 10. O:d4 0—0 ja nüüd ei anna 11. Rd5 O:d5 12. e:d5 Of6 13. b3 O:d4 14. L:d4 Lf6, nagu partiis Maróczy-Capablanca, London, 1922, ega ka 11. Vad1 Of6 12. O:f6 L:f6 13. Ld4 Vfe8, nagu partiis Lasker-Rabinovitš, Moskva, 1925, valgele mingit paremust.) **9. Rf3:d4 Oc6—d7 10. b2—b3** (Või 10. Og5 0—0 11. Vae1 h6 12. Oh4 Rh7 13. O:e7 L:e7 14. Rd5 Ld8 15. c4 ja valgel on väike paremus, nagu matšpartiis Lasker-Capablanca, 1921. Ka 10. h3 0—0 11. Of4 Rh5 12. Oh2 Of6 13. g4 jne., nagu partiis Brinckmann-Andersen, Niendorf, 1934, on valgele kasulik.) **10. ... 0—0 11. Oc1—b2 Vf8—e8** (Partiis Pillsbury-Steinitz, Viin, 1898, saavutas valge pärast 11. ... c6 12. Vad1 Lc7 13. Vfe1 Vfe8 14. Rce2 Vad8 parema mängu.) **12. Va1—e1 Oe7—f8 13. f2—f4** ja valgel on väike paremus (Pillsbury-Bardeleben, München, 1900). Kõikides ülaltoodud variantides saavutab must surutud seisu ja peab juhtima rasket kaitset märkimisväärsete vastušanssideta, mispärast mustale on soovitatavam minna eelmisel käigul üle kaitsesüsteemi 6. ... e5:d4 jne.

II: 7. Oc1—g5 e5:d4 (Võimalik on ka 7. ... 0—0, sest pärast 8. O:c6 O:c6 9. d:e5 d:e5! 10. L:d8 O:d8 11. R:e5 O:e4 12. O:f6 O:f6 13. Rd7 O:c3 14. R:f8 O:b2 15. Vab1 Oa3 on mustal küllaldane kompensatsioon kahitud kvaliteedi eest.) **8. Rf3:d4 0—0 9. Ob5:c6 b7:c6 10. Ld1—d3 Rf6—g4** (Parem on, nagu juba peavariandis II märkuses valge 8. käigu juurde mainitud, 10. ... h7—h6 11. Og5—h4 Rh7 12. O:e7 L:e7 13. f4 minimaalse paremusega valgele. Teksti käik on Lasker'i soovitus, aga mustale ebasoodus.) **11. Og5:e7 Ld8:e7 12. f2—f4** (Partiis Lasker — E. Cohn, Peterburi, 1909, juhtus vähem energiliselt 12. Vae1 Lh4 13. Rf3 Lh5 14. h3 Re5 umbes võrdse mänguga.) **12. ... f7—f5 13. Va1—e1 f5:e4** (Või 13. ... Lf7 14. h3 f:e4 15. R:e4 Rf6 16. Rg5 Ld5 17. c4! paremusega valgele, nagu partiis Schlechter-Havasi, Košice, 1918.) **14. Rc3:e4 Le7—h4 15. h2—h3 Rg4—f6 16. Re4—g5 d6—d5 17. Rg5—e6** märgatava paremusega valgele (matšpartii Réti-Sterk, 1916).

III: 7. d4:e5 Rc6:e5 (Pärast 7. ... d:e5 soovitab Lasker 8. Og5 ühes Ld2 ja Vad1 paremusega valgele, kuid hea jätk on ka 8. Ve1, et pärast 8. ... 0—0? jätkata 9. O:c6 O:c6 10. L:d8 Va:d8 11. R:e5 O:e4 12. R:e4 R:e4 13. Rd3! jne. Must peab siis mängima 8. ... Od6, kuid valge omab pärast 9. Og5 h6 10. Oh4 g5 11. Og3 Le7 12. Rd5 jne., nagu partiis Perlis-Wolf, Viin, 1911, selge paremuse. Nõrgem on samaks

otstarbeks 8. Le2, mis pärast 8. ... Rd4 9. O:d7+ R:d7 10. R:d4 e:d4 11. Rd5 0—0 jne., nagu partiis Sepp-Keres, Tallinn, 1936, annab umbes võrdse seisu.) **8. Ob5:d7+** (Kui otsekohe 8. Rd4, siis 8. ... 0—0 9. f4 Rc6 jne. Hea jätk on aga muuseas ka 8. R:e5 d:e5 9. O:d7+ L:d7 10. L:d7+ R:d7 11. Rb5 ja valgel on veidi soodsam lõppmäng, nagu partiis Schönmann-Brinckmann, Aachen, 1935, või kiripartiis Schönmann-Henneberger, 1935.) **8. ... Rf6:d7** (Ka pärast 8. ... Re:d7 või 8. ... L:d7 jätkab valge 9. Rd4 ja edaspidi võimaluse korral b3 ühes Ob2.) **9. Rf3—d4 0—0 10. b2—b3** ühes **11. Oc1—b2** ja valgel on vabam mäng veidi paremate võimalustega.

IV: 7. b2—b3 e5:d4! (Muidugi kasutab must otsekohe juhust seisu kergendavateks vahetusteks.) **8. Rf3:d4 Rc6:d4 9. Ld1:d4 Od7:b5 10. Rc3:b5 Rf6—d7!** võrdse mänguga, nagu on näidatud eespool peavariandis II.

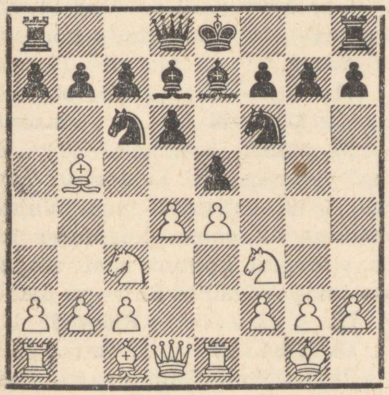


Diagramm 188.

7. . . . . e5 : d4

See vahetus on niisama hästi kui sunnitud, sest käik **7. ... 0—0?** on tuntud partii Tarrasch-Marco, Dresden, 1892, põhjal otsustav viga: **8. Ob5:c6 Od7:c6 9. d4:e5 d6:e5 10. Ld1:d8 Va8:d8** (Või 10. ... Vf:d8 11. R:e5 O:e4 12. R:e4 R:e4 13. Rd3 f5 14. f3 Oc5+ 15. Kf1 võiduseisuga valgele.) **11. Rf3:e5 Oc6:e4 12. Rc3:e4 Rf6:e4 13. Re5—d3 f7—f5 14. f2—f3 Oe7—c5+ 15. Rd3:c5 Re4:c5 16. Oc1—g5 Vd8—d5 17. Og5—e7** ja võidab kvaliteedi, sest pärast 17. ... Ve8 järgneb 18. c4.

8. Rf3 : d4 0—0

Mitte nii hea mustale on siin vahetus **8. ... Rc6:d4 9. Ld1:d4** (Nõrgem on 9. O:d7+, millele must ei vasta mitte nagu partiis Tarrasch-Schlechter, Leipzig, 1894, 9. ... L:d7 10. L:d4 0—0 11. b3 Ve8 12. Ob2 jne., vaid lihtsalt 9. ... R:d7! 10. L:d4 Of6 11. Lb4 O:c3 12. L:c3 0—0 jne. võrdse mänguga.) **9. ... 0—0** (Pärast 9. ... O:b5 10. R:b5 annab nii 10. ... a6 11. Rc3 0—0 12. Og5 Rd7 13. O:e7 L:e7 14. Rd5 ühes Vad1, nagu partiis Capablanca-Thomas, Hastings, 1919, kui ka 10. ... 0—0 11. Lc3, nagu partiis Capablanca-Tanarov, New York, 1916, valgele väikese paremuse.) **10. Ob5—f1 Vf8—e8** (Või 10. ... Oc6 11. b4 Kh8 12. Ob2 Rg8 13. b5 ühes Rd5 paremusega valgele.) **11. b2—b3 Od7—c6 12. Oc1—b2 Oe7—f8 13. Rc3—d5** paremusega valgele (Tarrasch-Vogel, 1910).

Selles seisus, mis varematel aegadel esines turniiride prakti-

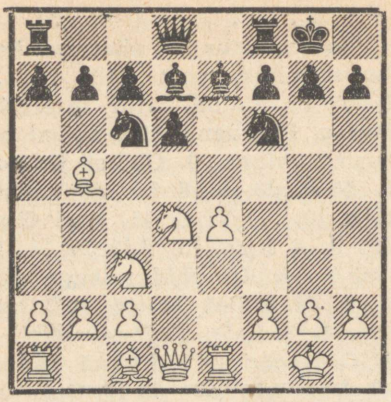


Diagramm 189.

kas väga sageli, võib valge valida väga mitmekesiseid teid oma rünnaku jätkamiseks. Et neist võimalusist täpsemat ülevaadet anda, vaatleme neid kõiki eraldi veidi üksikasjalisemalt.

b1.

9. Ob5 : c6 . . . . .

Midagi ei anna valgele 9. R:c6 b:c6! 10. Od3 Ve8 ja kui nüüd 11. b3, siis 11. ... Rg4! (Schlechter), kui aga 11. h3, siis 11. ... h6 (Tartakover) ja juhul Rh7 ühes Of6.

9. . . . . b7 : c6

Mitte aga 9. ... O:c6 10. R:c6 b:c6 11. Re2 Ld7 12. Rg3 Vfe8 13. b3 ühes 14. Ob2 paremusega valgele (matšpartii Tarrasch-Lasker, 1908).

10. Oc1—g5 . . . . .

Nõrgem on **10. b2—b3 d6—d5! 11. e4—e5 Oe7—b4** ja must saavutab vähemalt võrdsuse, näiteks: **12. Oc1—d2 Rf6—g4 13. f2—f3** (Mitte 13. h3 R:f2!) **13. ... Rg4—h6 14. Rc3—e4 Ob4:d2 15. Re4:d2** võrdsusega (Forgacs-Wolf, Nürnberg, 1906), kusjuures on võimalik ka **12. ... Ob4:c3** 13. Od2:c3 Rf6—e4 sama tulemusega (L. Steiner — Wolf, Viin, 1923). Nõrgem valgele on aga **12. e5:f6** Ob4:c3 13. Oc1—g5! Vf8—e8 14. Ve1:e8+ Ld8:e8 15. Va1—b1 Le8—e4 16. Rd4—e2 Oc3:f6 paremusega mustale (Balla-Vidmar, Košice, 1918).

Valge võib veel jätkata **10. Oc1—f4,** kavatsusega teostada edasilüke e4—e5, millele must vastab parimini **10. ... Va8—b8.** Kui nüüd 11. b3, siis jällegi 11. ... d5! jne., kui aga 11. Va1—b1, siis 11. ... Vf8—e8 ja nüüd on edasilüke 12. e5? vastuse 12. ... d:e5 13. V:e5 Od6 14. V:e8+ L:e8 jne. tõttu mustale soodus (matšpartii Rovner-Rauser, 1937). Tuleb arvesse veel **10. Lf3.**

10. . . . . h7—h6

Must võib muidugi mängida siin enne ka 10. ... Ve8 või sisse lülitada käigud 10. ... Vb8 11. b3. Ta saavutab igal juhul kergesti võrdsuse.

11. Og5—h4 Vf8—e8

12. Ld1—d3 . . . . .

Ka pärast 12. Lf3 Rh7 13. O:e7 L:e7 (matšpartii Schlechter-Lasker, 1910) saavutab must umbes samalaadse seisu, kusjuures tal on edaspidi koguni veel võimalus tempovõiduks Rh7—g5 jne.

12. . . . . Rf6—h7

13. Oh4 : e7 . . . . .

Partiis Cole-Capablanca, Hastings, 1919, järgnes siin 13. Og3

Rf8 14. Vad1 Of6 15. Vd2 Lb8 ja musta oda osutub tugevamaks kui säästetud valge kolleeg g3.

13. . . . . Ve8 : e7

14. Ve1—e3 Ld8—b8

Partiis Bernstein-Lasker, 1914, mängis must siin 14. ... Rf8 ja saavutas samuti võrdsuse.

15. b2—b3 Lb8—b6

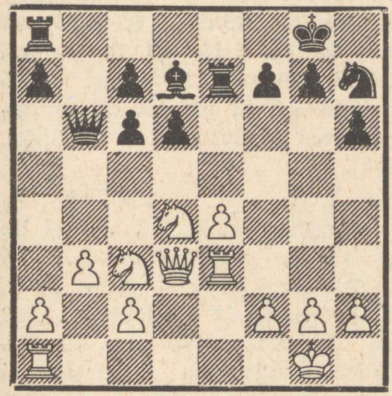


Diagramm 190.

Seis on nüüd täiesti võrdne (matšpartii Capablanca-Lasker, Havana, 1921). Samade vastaste vahel katsetati vahetatud värvidega ühes teises matšpartiis jätku **14. Ld3—c4** Ld8—e8 15. Ve1—e2, kuid ka siis saabus pärast 15. ... Va8—b8 16. b2—b3 c6—c5 jne. täiesti võrdne seis. Neist näidetest selgub, et vahetus c6 ühes Oc1—g5 ei paku valgele suuremaid lootusi paremusele.

b2.

(vt. diagrammi 191)

9. Ob5—f1 . . . . .

Seda taganemist pidas Tarrasch valgele parimaks jätkuks,

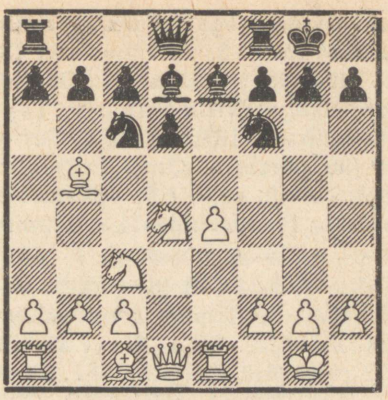


Diagramm 191.

kuid ka seejärel pole mustal tegemist eriliste raskustega. Mõned teised võimalused:

I: 9. Oc1—g5 h7—h6 (Pärast 9. ... R:d4 10. L:d4 O:b5 11. R:b5 annab nii 11. ... Ve8 12. Vad1 h6 13. Oh4 Rd7 14. O:e7 V:e7 15. Lc3 Ve5, nagu matšpartiis Tarrasch-Lasker, 1908, kui ka 11. ... Rg4 12. O:e7 L:e7 13. h3 Re5 14. Ve3 jne., nagu partiis Duras-Vidmar, Karlsbad, 1911, valgele veidi vabama mängu. Redutseeritud materjali tõttu peaks aga must suutma seisu tasakaalustada.) **10. Og5—h4 Rf6—h7** (Ka siin on võimalik üleminek eespooltoodud variantidesse 10. ... R:d4 jne., samuti ka 10. ... Ve8.) **11. Oh4:e7 Ld8:e7** (Pärast 11. ... R:e7 12. Ld2 O:b5 13. Rd:b5 a6 14. Rd4 Ld7 15. Ve3 Vae8 16. Vae1 jne. seisab valge jällegi veidi vabamini, nagu partiis Wolf-Réti, Viin, 1921.) **12. Rc3—d5 Le7—d8 13. c2—c3** (Selle käiguga loodab valge lõksule 13. ... Ve8? **14.**

La4! paremusega, kuid tugevam oli otsekohe 13. Of1 ühes c4.) **13. ... Rh7—f6 14. Ob5—f1 Vf8—e8** võrdsusega (Wolf-Maróczy, Teplitz-Schönau, 1922). Jätk 9. Oc1—g5 (ka pärast 9. O:c6 b:c6) viib seega ainult selle oda vahetusele ja seisu lihtsustamisele ega anna valgele erilist paremust.

II: 9. Rd4—e2 (See katse vahetustest hoidumiseks on vähem soodus kui 9. Of1.) **9. ... a7—a6** (Lihtsaim jätk, kuigi ka 9. ... Ve8 10. Rg3 Of8 11. b3 g6 12. Ob2 Og7 jne., nagu partiis Teichmann-Vidmar, Peterburi, 1909, on mustale hea jätk. Üldse on mustale soovitatav pärast valge manöövrit Rd4—e2—g3 jätkata g7—g6 ja Oe7—f8—g7, mis tunduvalt piirab valge Rg3 liikumisvabadust. Nõrgem on 9. ... Re5 10. Rg3 O:b5 11. R:b5 ja nüüd annab nii 11. ... Rd7 12. Od2 Rc6 13. Oc3 Of6 14. Ld2 jne., nagu partiis Kostič-Selesniev, Göteborg, 1920, kui ka 11. ... Ve8 12. b3 Of8 13. Ob2 g6 14. f4, nagu matšpartiis Janowski-Lasker, 1909, valgele parema mängu.) **10. Ob5—d3 Rf6—g4! 11. Re2—g3** (Pärast 11. h3 soovitab Tarrasch 11. ... Re5 12. f4 R:d3 13. c:d3 f5 hea mänguga mustale.) **11. ... Oe7—f6 12. h2—h3 Of6:c3 13. b2:c3 Rg4—e5** ja must on väljaspool igasuguseid raskusi (matšpartii Janowski-Lasker, 1909).

III: 9. b2—b3 (Iseseisvat tähtsust ei oma siin jätk 9. h3, millele must võib vastata nii 9. ... Ve8 kui ka R:d4 ühes O:b5 ja Rd7 võrdsusega. Nõrgem on jätk 9. Rf5 O:f5! 10. e:f5 Rd7 11. Rd5 Of6 vähemalt võrdsusega, nagu partiis Aljechin-Capablanca, Peterburi, 1914.) **9. ... Rc6:d4** (Siinkohal lihtsaim jätk mustale, kuna seevastu 9. ... Ve8 10. Ob2 Of8 11. O:c6 b:c6 12. Lf3! jne. annab valgele soodsama seisu.) **10. Ld1:d4 Od7:b5 11. Rc3:b5 d6—d5!** (Ka 11. ... Rd7 on küllaldane.) **12. e4:d5 Rf6:d5 13. Oc1—a3 Oe7—f6 14. Ld4—d3 Of6:a1 15. Oa3:f8 a7—a6 16. Vf1:a1 a6:b5 17. Of8—c5** ja mustal on mugavam seis (Tylor-Keres, Hastings, 1937).

9. . . . . Vf8—e8

Mängitav on ka **9. ... R:d4** 10. L:d4 Oc6, sest pärast 11. b4 (Capablanca-Hodges, New York, 1915) järgneb 11. ... Rg4! 12. Ob2 Of6 13. Ld2 Vfe8 14. h3 Re5 võrdse mänguga (matšpartii Rovner-Rauser, 1937).

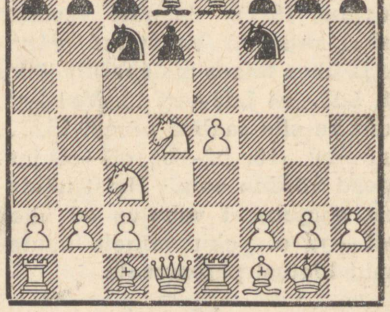


Diagramm 192.

10. h2—h3 . . . . .

Nõrgem on siin **10. f2—f3 d6—d5!** (Või ka 10. ... R:d4 11.

L:d4 Oe6 12. Lf2 c6 ühes järgneva d6—d5 kerge võrdsusega, nagu partiis Euwe-Capablanca, London, 1922.) **11. Rc3:d5** (Nõrgem on 11. e:d5 Oc5! 12. V:e8+ O:e8 13. d:c6 L:d4+ 14. L:d4 O:d4+ 15. Kh1 O:c6 mugavama seisuga mustale, nagu partiis Maróczy-Wagner, Frankfurt, 1923, kuna 11. R:c6 O:c6 12. e5 Oc5+ 13. Kh1 Rd7 14. R:d5 V:e5 jne. annab võrdsuse.) **11. ... Rf6:d5 12. e4:d5 Oe7—c5 13. d5:c6 Ve8:e1 14. Ld1:e1 Oc5:d4+** ühes **Od7:c6** mugavama seisuga mustale.

Midagi ei anna valgele ka Tarrasch'i soovitus **10. b2—b3** Oe7—f8, ja kui nüüd 11. Ob2, siis 11. ... d5 võrdsusega. Seejuures on nähtavasti võimalik ka otsekohe 10. ... d6—d5!, sest kui 11. e:d5, siis 11. ... Ob4!, mis järgneks ka pärast 11. e5. Pole näha, mida valge võiks seejärel saavutada (Keres).

10. . . . . Oe7—f8

Või **10. ... h6 11. Rde2** (Pärast 11. b3, nagu partiis Smõslov-Ragozin, Leningrad, 1939, võib must mängida, nagu eelmises märkuses näidatud, otsekohe 11. ... d5, või ka pärast partiis tehtud käike 11. ... Of8 12. Ob2 d5!.) **11. ... Of8 12. Rg3 g6 13. Oe3 Og7 14. Ld2 Kh7 15. Vad1** ühes **16. f4** ja valgel on ülekaalukas seis (Réti-Treybal, Teplitz-Schönau, 1922).

Kui nüüd aga **10. ... R:d4** 11. L:d4 Oc6, siis on juba 12. b4! tugev jätk, sest vastus 12. ... Rg4 pole enam võimalik.

11. Oc1—g5 . . . . .

Pärast 11. b3 tuleb jällegi 11. ... d5, ja 11. Rde2 pole siin 11. ... R:e4 tõttu üldse võimalik. Must ähvardas aga juhul d6—d5.

11. . . . . h7—h6
12. Og5—h4 . . . . .

Või 12. O:f6 L:f6 13. Rdb5 Vac8 14. Rd5 Ld8 ja valge rünnak on lõppenud, sest must omab kaksikodadega häid väljavaateid.

12. . . . . g7—g5
13. Oh4—g3 Rc6 : d4
14. Ld1 : d4 Rf6—h5
15. Og3—h2 Of8—g7
16. Ld4—d1 . . . . .

See seis tekkis matšpartiis Kashdan — L. Steiner, 1930, kus järgnes: **16. ... Rh5—f4** 17. Oh2:f4 g5:f4 18. Ld1—f3 Og7:c3 19. Lf3:c3 Ve8—e5 ja must seisab võib-olla

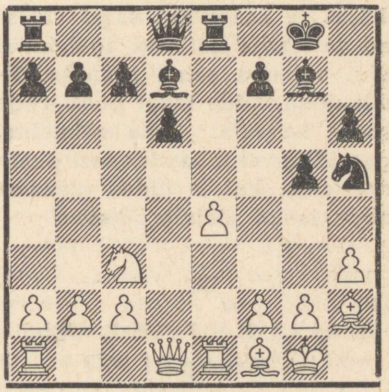


Diagramm 193.

koguni veidi paremini, olles ülekaalus mustadel väljadel. Valge võis aga mängida paremini 18. Rd5!, mille vältimiseks mustal oli parem jätkata 17. ... O:c3! 18.

b:c3 g:f4 ja mustal on väike positsiooniline ülekaal.

Ülaltoodud selgitustest nähtub, et hispaania avangu Steinitz'i kaitse annab mustale tavaliselt väga surutud kaitseseisu, kus valgel on tunduvalt suurem liikumisvabadus ja suur valik mitmesuguseid rünnakujätke. Ei ole aga õige Tarrasch'i väide, et valge peab piinlikult hoiduma vigurite vahetusest, et sellega mitte kergendada musta surutud positsiooni; vahetusest hoidumine kaotab asjatult aega ja võimaldab mustale sageli ise minna üle ofensiivile, nagu näiteks Tarrasch'i poolt parimaks peetud variandis II (b2). Et aga mitte lubada mustale liiga suuri vahetusi (R:d4, O:b5 jne.), siis vahetab valge kõige paremini ise Ob5:c6 ja saavutab, nagu vastavad variandid näitasid, igal juhul veidi vabama seisu rünnakuvõimalustega, mida must peab väga täpselt kaitsma. Seda võimalust aga pidi must juba algusest peale arvestama, kui ta üldse otsustas valida raske Steinitz'i kaitse.

III.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5.)

(vt. diagrammi 164)

3. . . . . Of8—c5

See kaitse, mida nimetatakse ka klassikaliseks kaitseks hispaania avangus, moodustab maleteoreetikuile huvitava probleemi, mida senini pole veel suudetud lõplikult lahendada. Praktiliselt on see käik igatahes hästi mängitav.

Väga huvitav kaitse on siin ka **3. . . . g7—g6,** mida Aljechin kasutas varematel aegadel mõned korrad ja mille ebakorrektsust pole senini suudetud veenvalt tõestada. Vaatleme allpool mõningaid võimalikke variante:

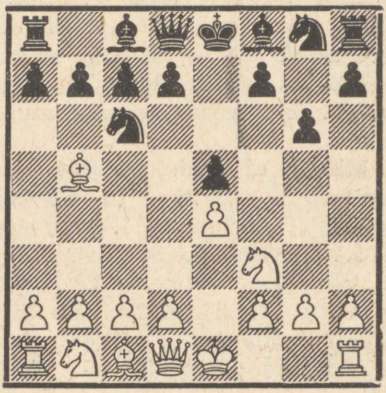


Diagramm 194.

I: 4. d2—d4 (Seda jätku loetakse valgele tugevaimaks.) **4. . . . Rc6:d4!** (Võimalust 4. . . . e:d4 vaatleme variandis II.) **5. Rf3:d4 e5:d4 6. Ld1:d4 Ld8—f6 7. e4—e5** (Pärast 7. L:f6 R:f6 8. Rc3 Og7, või 7. Oe3 Og7 8. c3 L:d4 9. O:d4 Rf6, nagu partiis Wolf-Spielmann, Viin, 1922, pole mustal mingeid raskusi. Midagi ei anna valgele ka jätk 7. Ld3 Og7 8. Rc3 c6 9. Oc4 Re7 10. Oe3 b5 11. Ob3 a5 ja must haarab initsiatiivi, nagu partiis Tarrasch-Aljechin, Karlsbad, 1923.) **7. . . . Lf6—b6** (Pärast 7. . . . Le7 toob Aljechin järgmise terava variandi: 8. Rc3 c6 9. Re4!

Og7 10. Rd6+ Kf8 11. Of4 c:b5 12. 0—0—0 Rh6 13. O:h6 O:h6 14. f4 Og7 15. Vhe1 tugeva rünnakuga. Seejuures pole mustale parem ei 8. ... Og7 9. Rd5 L:e5+ 10. L:e5+ O:e5 11. 0—0, ähvardusega 12. Ve1, ega ka 9. ... c:b5 10. Rd6+ Kd8 11. Oe3, ähvardusega 12. Lb6+, või 11. ... f6 12. R:c8 V:c8 13. e6 L:e6+ 14. Oe2 jne.) **8. Ld4:b6** (Võimalik, et siin on 8. Ld3 tugevam, sest etturikahing 8. ... a6 9. Oc4 La5+ annab Maróczy järgi valgele pärast 10. Rc3 L:e5+ 11. Oe3 ühes 0—0—0 ülitugeva rünnaku.) **8.... a7:b6 9. 0—0!** (See jätk näib olevat loogilisem kui 9. Of4, sest ettur e5 ei vaja momendil kaitset. Pärast 9. Of4 Va5! 10. Od3 annab Rubinstein'i jätk 10. ... f6 11. e:f6 d6 12. Rc3 R:f6 mustale võrdsuse, sest pärast 13. Rb5 järgneb 13. ... Od7!) **9. ... Va8—a5 10. Ob5—d3 f7—f6** (Või 10. ... d5 11. e:d6 O:d6 12. Rd2 paremusega valgele. Kohe 10. ... V:e5 11. Of4 annab umbes sama seisu nagu peavariandis.) **11. Oc1—d2 Va5:e5 12. Od2—f4 Ve5—c5 13. b2—b4 Vc5—c6 14. b4—b5 Vc6—c5 15. Rb1—d2** ja valgel on kahitud etturi eest küllaldane seisuparemus (Keres).

II: 4. d2—d4 e5:d4 (See on kindlasti nõrgem kui löömine ratsuga.) **5. Oc1—g5!** (Ka 5. R:d4 Og7 6. Oe3 annab valgele hea mängu.) **5. ... f7—f6** (Ka pärast 5. ... Oe7 on 6. Of4 valgele hea jätk, kuid ka 6. O:e7 L:e7 7. 0—0 Rf6 8. O:c6 d:c6 9. L:d4 0—0 10. Rc3 jne., nagu kiripartiis Goldstein-Wilson, 1922, annab valgele parema mängu.) **6. Og5—f4** (Hea jätk on ka 6. Oh4 Og7 7. R:d4 Rge7 8. Oc4 jne. paremusega valgele.) **6. ... Of8—b4+ 7. Rb1—d2 a7—a6 8. Ob5—c4 d7—d6 9. 0—0 Ld8—e7 10. Oc4—d5 Oc8—g4 11. c2—c3 d4:c3 12. b2:c3** paremusega valgele (Marco-Pillsbury, Viin, 1898).

III: 4. Rb1—c3 (Mõned peavad seda jätku veelgi tugevamaks kui 4. d4, aga nähtavasti õigustamatult.) **4. ... Rc6—d4!** (Raskem on musta kaitse pärast 4. ... Og7 5. d3 Rge7 6. Og5 f6 7. Oe3 a6 8. Oa4 b5 9. Ob3 Ra5 10. Ld2 jne. paremusega valgele, nagu partiis Tšigorin-Pillsbury, Peterburi, 1895. Must võib aga selles variandis valida ka teisi jätke, nagu näiteks 5. ... Rd4 või 6. ... h6. Teksti käik on lihtsaim.) **5. Ob5—a4** (Muidugi mitte 5. R:e5? Lg5!, ja samuti mitte 5. R:d4 e:d4 6. Re2 Lg5! 7. R:d4 Og7 ja valge peab viguri päästmiseks haarama juba sääraste vahendite järele nagu 8. e4—e5.) **5. ... Rd4:f3+** (Jällegi lihtsaim, sest seega ei anna must vastasele võimalust 5. ... Og7 6. R:d4.) **6. Ld1:f3 c7—c6** ja valgel on küll paar arengutempot enam, kuid need ei oma kinnise positsiooni juures otsustavat tähtsust.

4. c2—c3 . . . . .

Teine hea jätk valgele on siin **4. 0—0,** mis takistab pärast 4. c3 võimalikku kardetavat jätku 4.... f5. Nüüd järgneks pärast 4. ... f5 lihtsalt 5. e:f5 Rf6 6. R:e5 0—0 7. c3 R:e5 8. d4 jne. suure paremu-

sega (kiripartii Sheffield-Manchester, 1917). Vaatleme mõningaid pärast 4. 0—0 võimalikke variante:

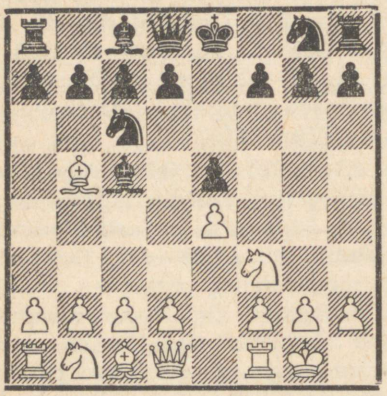


Diagramm 195.

I: 4. ... d7—d6 5. c2—c3 (Või 5. d4 e:d4 6. R:d4 Od7 ja nüüd: 7. Oe3 R:d4 8. O:d7+ L:d7 9. O:d4 O:d4 10. L:d4 Rf6 võrdse seisuga, nagu partiis Asztalos-Vidmar, Bled, 1931; või 7. O:c6 b:c6 8. Rc3 Lf6 ühes Rge7 võrdsusega, või lõpuks 7. Rf5 g6! ühes Lh4 ja juhul 0—0—0 tugeva rünnakuseisuga.) **5. ... Oc8—d7 6. d2—d4 Oc5—b6** (Pärast 6. ... e:d4 7. c:d4 Ob6 8. Rc3 saavutab valge umbes samalaadse paremusliku seisu nagu itaalia avangu variandis 4. ... d6.) **7. Rb1—a3** (Pärast 7. Ve1 Rge7 8. Ra3 0—0 on musta kaitse kergem.) **7. ... Rg8—e7 8. Ra3—c4 0—0 9. a2—a4 e5:d4** (Nõrgem on 9. ... a6 10. R:b6 c:b6 11. Oe2 paremusega valgele, nagu partiis Iljin-Ženevski—Vilner, Moskva, 1927.) **10. c3:d4 Od7—g4 11. Rc4:b6** (Kiripartiis Cambridgetown-Hampstead, 1918, mängiti siin 11. d5 O:f3 12. g:f3 Rb8 13. R:b6 a:b6 14. Od2 umbes võrdse seisuga.) **11. ... a7:b6 12. Va1—a3** hea mänguga valgele (Keres).

II: 4. ... Rg8—e7 5. c2—c3 (Selgusetu seisu annab siin kaking 5. R:e5 R:e5 6. d4 c6 7. Oe2 Od6 8. d:e5 O:e5, või ka 8. f4 R5g6 9. f5 Rf8 10. f6 g:f6 11. V:f6 Oc7 jne.) **5. ... Oc5—b6 6. d2—d4 e5:d4 7. c3:d4 d7—d5 8. e4:d5! Re7:d5 9. Vf1—e1+ Oc8—e6 10. Rf3—e5** (Partiis Bogoljubov-Chajes, Karlsbad, 1923, jätkas valge 10. Og5 Ld6 11. Rc3 0—0 12. Ld2 R:c3 13. b:c3 Od5 võrdsusega, kuid tugevam oli 11. Ra3 0—0 12. Rc4 Lb4 13. a4 jne. väikese paremusega valgele.) **10. ... 0—0** (Partiis Englund-Krause, 1918, järgnes siin 10. ... Ld6 11. Rc3 R:c3 12. b:c3 0—0 13. a4 paremusega valgele.) **11. Re5:c6 b7:c6 12. Ob5:c6 Va8—b8 13. Rb1—c3 Rd5—b4** (Või 13. ... Oa5 14. Lf3 jne.) **14. d4—d5 Rb4:c6** (Veidi parem on mustale siin 14. ... Of5 15. Oa4 jne.) **15. d5:c6 Ob6—d4 16. Ld1—c2 Ld8—d6 17. Oc1—e3 Od4:e3 18. Ve1:e3 Ld6:c6 19. Va1—c1** paremusega valgele (handicap-partii Lasker—Norman-Hansen, Kopenhaagen, 1927).

III: 4. ... Rc6—d4! (Selle käiguga, mis on lihtsaim vastus ka pärast 4. Rc3, saavutab must lihtsaimini võrdsuse. Nõrgad jätkud on 4. ... Lf6 5. Rc3 Rge7 6. Rd5 R:d5 7. e:d5 Rd4 8. R:d4 O:d4 9.

c3 Ob6 10. d4 paremusega valgele, kusjuures ka 5. c3 on hea jätk, või ka 4. ... Rf6 5. R:e5 R:e5 6. d4 Od6 7. f4 Rg6 8. e5 Oe7 9. f5 ja valgel on Fine'i järgi paremus.) **5. Rf3:d4** (Pärast 5. Oa4 mängib must lihtsaimini 5. ... R:f3+ 6. L:f3 Rf6 ja saavutab kergesti võrdsuse.) **5. ... Oc5:d4 6. c2—c3 Od4—b6 7. d2—d4** (Kui valge oleks 5. käigul valinud teise variandi vahetusega f3, siis poleks ta suutnud seda edasilüket nii kergesti teostada.) **7. ... c7—c6 8. Ob5—c4 d7—d6 9. Oc1—e3 Rg8—f6 10. Rb1—d2 0—0 11. h2—h3** (Rotenstein-Hennig, Frankfurt, 1930), ja nüüd võis must jätkuga **11. ... e:d4 12. c:d4 d5** saavutada vähemalt võrdse mängu.

Midagi ei anna valgele siin jätkud **4. Ob5:c6** d7:c6 5. Rf3:e5 Oc5:f2+ ühes Ld8—d4+:e5, või **4. Rf3:e5 Ld8—g5 5. Re5—g4 h7—h5** (Nõrgem on 5. ... O:f2+ 6. R:f2 L:b5 7. Rc3 veidi parema mänguga valgele.) **6. Ob5:c6** (Pärast 6. d4? Ob4+ võidab must viguri.) **6. ... d7:c6 7. d2—d4 Oc8:g4 8. Oc1:g5 Og4:d1** võrdsusega.

(vt. diagrammi 196)

4. . . . . f7—f5 (või III a)

Siinkohal veel mõni rida teiste musta käsutuses olevate võimaluste kohta, mis üldiselt annavad valgele parema mängu.

I: 4. ... d7—d6 (Nõrk käik, mis annab valgele otsekohe paremuse.) **5. d2—d4 e5:d4 6. c3:d4 Oc5—b4+** (Ka 6. ... Ob6 7. d5 a6 8. Oa4 Oa5+ 9. Od2 O:d2+

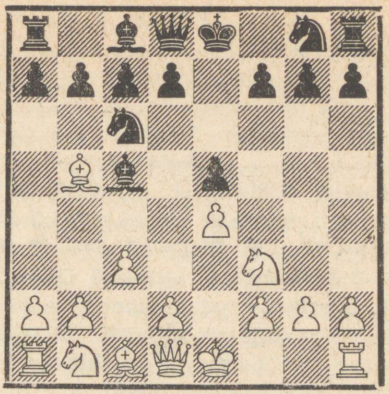


Diagramm 196.

10. Rb:d2 b5 11. d:c6 b:a4 12. L:a4 kaotab etturi.) **7. Ke1—f1** (Hea mängu saavutab valge ka pärast 7. Rc3 Od7 8. 0—0 Rf6 9. Og5 jne.) **7. ... d6—d5 8. Ld1—a4 d5:e4 9. Ob5:c6+ b7:c6 10. La4:c6+ Ke8—f8 11. Lc6:e4** ja valge on võitnud hea seisu juures etturi.

II: 4. ... Ld8—e7 5. d2—d4 e5:d4 (Või ka 5. ... Ob6, sest 6. O:c6 d:c6 7. d:e5 Og4 ja juhul f7—f6 annab mustale etturi eest vastumängu. Valge jätkab aga paremini 6. 0—0 f6 7. Ra3 Rd8 8. Rc4 Rf7 9. Re3 jne. paremusega.) **6. 0—0 d4:c3** (Ka pärast 6. ... d3 7. b4 Ob6 8. a4 jne. saavutab valge paremuse.) **7. Rb1:c3 a7—a6 8. Rc3—d5 Le7—d8 9. Ob5—a4** ja valgel on kahitud etturi eest küllaldane seisuparemus.

Vähem energiline on jätk **5. 0—0,** millele must võib vastata 5. ... a6 6. Oa4 b5 7. Ob3 Oa7 jne. võrdlemisi vastuvõetava seisuga.

III: 4. ... Ld8—f6 5. d2—d4 (Hea jätk on ka 5. 0—0 Rge7 6. d4 e:d4 7. Og5 Lg6 8. O:e7 O:e7 9. c:d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Schiffers-Steinitz, 1896.) **5. ... e5:d4 6. e4—e5 Lf6—g6** (Jätk 6. ... R:e5? 7. Le2 maksab mustale viguri.) **7. c3:d4 Oc5—b4+ 8. Rb1—c3 d7—d5 9. 0—0 Rg8—e7 10. Ld1—b3 Ob4:c3 11. b2:c3** jne. paremusega valgele (konsultatsioonpartii Blackburne ja Pillsbury — Schiffers ja Steinitz, Nürnberg, 1896).

IV: 4. ... Rg8—e7 5. 0—0 (Või ka 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+ 7. Od2 O:d2+ 8. L:d2 d5 9. e:d5 jne. paremusega valgele, nagu partiis Lasker-Steinitz, Moskva, 1896. Kui valge mängis selles variandis 7. Rc3, siis annab 7. ... d5 8. e:d5 L:d5 9. 0—0 O:c3 jne. mustale peaaegu võrdse mängu.) **5. ... Re7—g6** (Nõrk on 5. ... 0—0 6. d4 e:d4 7. c:d4 Ob6 8. d5 Rb8 9. d6! jne. paremusega valgele, nagu partiis Morphy-Schulten, New York, 1857. Ka pärast 5. ... Ob6 6. d4 e:d4 7. c:d4 d5 8. e:d5 R:d5 9. Ve1+ Oe6 10. O:c6+ b:c6 11. Lc2 seisab valge paremini, kusjuures selle seisu kohta leidub analüüs ka variandis II märkuses valge 4. käigu juurde. Täiesti nõrk on 5. ... d5 6. R:e5 d:e4 7. R:f7 K:f7 8. Lh5+ ühes L:c5, nagu matšpartiis Golmayo-Steinitz, Havana, 1883.) **6. d2—d4 e5:d4 7. c3:d4 Oc5—b6 8. Rb1—c3 0—0** ja valgel on tunduvalt parem seis, nagu see mängiti matšpartiis Lasker-Steinitz, 1896.

V: 4. ... Oc5—b6 (Charousek'i variant) **5. 0—0** (Pärast 5. d4 e:d4 6. c:d4 Rce7! 7. Rf3 c6 8. Od3! d5 9. e5 jne. saavutab valge samuti paremuse, kuna seevastu 8. Oc4 d5 9. e:d5 R:d5 10. R:d5 c:d5, nagu partiis Maróczy-Charousek, 1898, annab ainult võrdsuse.) **5. ... d7—d6 6. d2—d4 Oc8—d7 7. Rb1—a3** ja oleme saavutanud seisu variandist I märkusest valge 4. käigu juures.

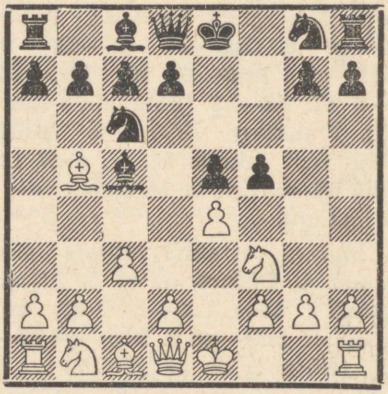


Diagramm 197.

5. d2—d4 . . . . .

Tavaline jätk, kuid pole selge, et see on tegelikult ka parim. Siin tulevad valgele arvesse veel järgmised võimalused:

I: 5. Rf3:e5 Rc6:e5 (Pärast 5. ... Lh4 6. 0—0 R:e5 7. d4 Rg4 8. h3 Ob6 9. h:g4 f:g4 10. Of4 saavutab valge Bilguer'i järgi paremuse. Võimalik on aga ka otsekohe 5. ... Le7.) **6. d2—d4 Ld8—e7** ja valge pole saavutanud midagi, sest 7. 0—0 f:e4 ei jäta talle lootusi paremusele.

II: 5. Ob5:c6 d7:c6 6. Rf3:e5 Oc5—d6 (Nõrgem on 6. ... Lh4 7. 0—0 f:e4 8. Lb3 paremusega valgele.) **7. Ld1—h5+ g7—g6 8. Re5:g6 Rg8—f6 9. Lh5—h4 Vh8—g8 10. e4—e5 Vg8:g6 11. e5:f6 Oc8—e6** ja musta rünnak kaalub pärast 12. f7+ K:f7 13. L:d8 V:d8 kahitud etturi rohkem kui üles.

III: 5. 0—0 f5:e4 6. Ob5:c6 d7:c6 7. Rf3:e5 Rg8—f6 8. d2—d4 e4:d3 9. Re5:d3 Oc5—e7 10. Vf1—e1 0—0 võrdse mänguga.

IV: 5. e4:f5 (Tähelepanuväärne ja võib-olla tugevaim jätk valgele.) **5. ... e5—e4** (Kui 5. ... Lf6, siis 6. d4 e:d4 7. 0—0 Rge7 8. Og5 ja valgel on Fine'i järgi parem seis.) **6. d2—d4 Oc5—b6 7. Rf3—e5 Rg8—f6 8. g2—g4** (Pärast 8. Og5 0—0 9. Lb3 d5 10. R:c6 b:c6 11. O:c6 Vb8 jne. saavutab must mõningaid rünnakulootusi. Nüüd on saabunud vastuvõetud kuningagambiidiga sarnane seis.) **8. ... 0—0 9. g4—g5** (Nõrgem on 9. Lb3+ d5 10. R:c6 b:c6 11. O:c6 Vb8 12. g5 Ld6 jne.) **9. ... Rc6:e5 10. d4:e5 Rf6—e8 11. f5—f6 c7—c6 12. Ob5—e2 d7—d6 13. Oc1—e3** ja valgel on selge paremus (Fine).

5. . . . . f5 : e4

Teine võimalus on siin **5. ... e5:d4,** mille järel teooria toob järgmise variandi: **6. c3:d4** (Või 6. 0—0 f:e4 7. c:d4 ja nüüd lihtsaimini 7. ... Oe7.) **6. ... Oc5—b4+ 7. Rb1—c3** (Võrdsuse annab 7. Od2 O:d2+ 8. Rb:d2 f:e4 9. R:e4 Rf6 10. R:f6+ L:f6 11. 0—0 0—0, nagu partiis Schallopp-Minckwitz, 1879.) **7. ... f5:e4 8. Rf3—e5** (Nõrgem on 8. Rg5 Rf6 9. f3 e3 10. 0—0 d5 jne., nagu partiis Yates-Heath, Tenby, 1928.) **8. ... Rg8—f6 9. 0—0 Ld8—e7! 10. Ob5:c6** (Kui 10. Og5 R:e5 11. Rd5 Ld6 12. O:f6, siis 12. ... Rf3+! 13. g:f3 L:d5 14. f:e4 L:b5 ja valge rünnak ei kaalu üles kahitud vigurit. Kui aga 10. f4, siis 10. ... R:d4.) **10. ... d7:c6** (Või 10. ... b:c6 11. Og5 O:c3 12. b:c3 0—0 13. f3 ja valgel on veidi parem seis.) **11. Oc1—g5 Oc8—f5** (Kui 11. ... O:c3 12. b:c3 0—0, siis 13. Lb3+ Kh8 14. Vae1 paremusega valgele.) **12. f2—f3 e4—e3 13. Og5:e3 0—0—0** umbes võrdse seisuga (Roughton-Heath, Scarborough, 1930).

Pärast **5. ... e5:d4** tuleb aga arvesse veel **6. e4—e5,** sest pärast 6. ... d:c3 7. R:c3 saavutab valge etturi eest ilusa rünnaku ja muidu ähvardab lihtsalt 7. c3:d4 hea mänguga (Keres).

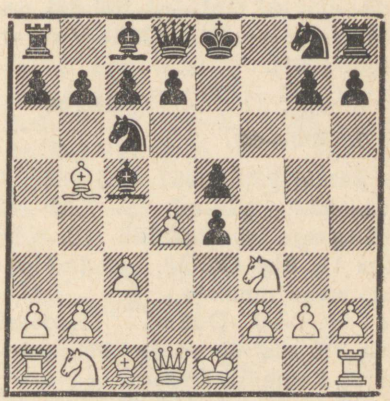


Diagramm 198.

6. Ob5 : c6 . . . . .

Kui **6. d4:c5** e4:f3 7. Ld1:f3 Rg8—f6, või **6. Rf3:e5** Rc6:e5 7. Ld1—h5+ Re5—f7, siis saabub umbes võrdne seis. Huvitav variant tekib aga pärast **6. Rf3—d2 Oc5—b6** (Pärast 6. ... Oe7 analüüsib Thomas: 7. d5 Rb8 8. Lh5+ g6 9. L:e5 Rf6 10. R:e4 0—0 11. Oh6 paremusega valgele.) **7. d4—d5** (Pärast 7. R:e4 d5 8. Lh5+ Kf8 9. Lf3+ Rf6 10. R:f6 L:f6 11. O:c6 b:c6 12. d:e5 L:f3 13. g:f3 Kf7 tekkiv lõppmäng pakub Euwe järgi mustale häid võimalusi. Paremuse mustale annab ka jätk 7. O:c6 b:c6 8. Lh5+ Kf8 9. L:e5 Rf6 10. 0—0 Oa6 11. Ve1 Od3 jne., nagu partiis Yates-Rabinovitš, Baden-Baden, 1925.) **7. ... Rg8—f6!** (See tugev kahing on Aljechin'i soovitus.) **8. 0—0** (Pärast 8. d:c6 b:c6 saavutab must kahitud viguri eest ülitugeva rünnaku.) **8. ... Rc6—e7 9. Ld1—e2 c7—c6 10. d5—d6 Re7—f5 11. Rd2:e4 Rf6:e4 12. Le2:e4 Ld8—f6! 13. Oc1—g5 Rf5:d6!** paremusega mustale (Colle-Vidmar, Bled, 1931).

6. . . . . d7 : c6

7. Rf3—d2 . . . . .

Pärast **7. Rf3:e5** Oc5—d6 8. Ld1—h5+ g7—g6 9. Lh5—e2 (Mitte aga 9. R:g6 Rf6 10. Lh6 Vg8 11. Rh4 Of8 12. Le3 Le7 paremusega mustale.) 9. ... Ld8—h4 10. 0—0 Od6:e5 11. d4:e5 Oc8—f5 saabub võrdne seis (kiripartii Keemink-Kunert).

7. . . . . Oc5—d6

Cordel väidab, et siin annab 7. ... Ld8—g5 mustale täieliku võrdsuse, kuid see väide tundub liiga julgena.

8. d4 : e5 e4—e3

9. f2 : e3 Od6—c5

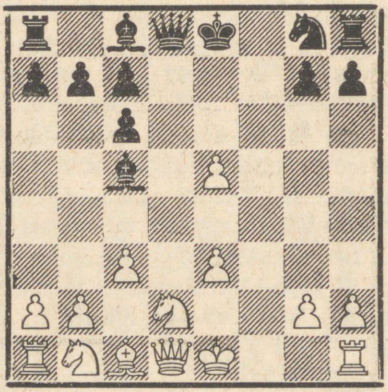


Diagramm 199.

Diagrammseis on valgele kasulik, sest järgneb **10. Ld1—h5+ g7—g6 11. Lh5—f3** ja valge saavutab paremuse nii pärast **11. ... Oe6** 12. Re4 Od5 13. c4 Ob4+ 14. Od2 (Max Lange) kui ka pärast **11. ... Ld5** 12. L:d5 c:d5 13. e4 Oe6 14. Rb3 Ob6 15. Rd4 O:d4 16. c:d4 d:e4 17. Rc3 0—0—0 18. 0—0 h6! 19. Oe3 jne. On ka selge, et diagrammseisus peab valge enamettur kindlustama talle paremaid võimalusi.

III a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 Oc5 4. c3.)

(vt. diagrammi 196)

4. . . . . Rg8—f6

See on 4. ... f7—f5 kõrval teine mustale suhteliselt vastuvõe-

tav kaitse ja võib-olla küllaldane võrdsuseks.

5. 0—0 . . . . .

Vangerdus on rahulikum ja kindlam kui otsene **5. d2—d4 e5:d4** ja nüüd:

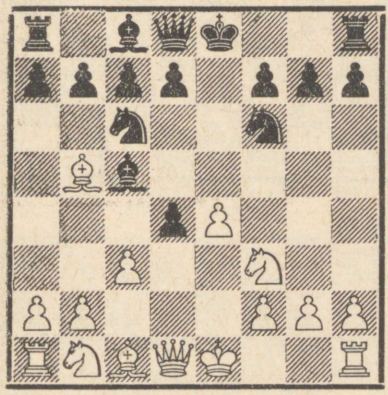


Diagramm 200.

1) 6. e4—e5 Rf6—e4 7. c3:d4 (Või 7. Le2 d5 8. e:d6 0—0 jne.) **7. . . . Oc5—b4+ 8. Ke1—f1 a7—a6** (Pärast 8. . . . Le7 ei mängi valge mitte 9. Lc2 f5 10. h4 Oa5 11. a3 Ob6 jne., nagu partiis Albin-Steinitz, Nürnberg, 1896, vaid tugevamini 9. La4! selge paremusega.) **9. Ob5—a4 b7—b5 10. Oa4—c2 d7—d5** ja must seisab hästi, sest 11. e:d6 R:d6 12. d5 Re7 13. Ld4 Oa5 14. L:g7 Vg8 15. L:h7 Of5 16. O:f5 Rd:f5 jne. annab talle paremuse.

2) 6. 0—0 Rf6:e4 (Nõrgem on 6. . . . a6 7. Oa4 b5 8. Ob3 d5 9. e:d5 R:d5 10. Ve1+ Oe6 11. Rg5 ja valge saavutab Bilguer'i järgi paremuse.) **7. c3:d4 Oc5—b6! 8. Ld1—c2 Re4—f6 9. Vf1—e1+ Rc6—e7 10. Oc1—g5 c7—c6** ja must on säilitanud enametturi suhteliselt kindla seisu juures.

3) 6. c3:d4 Oc5—b4+ 7. Rb1—c3 (Pärast 7. Od2 R:e4 8. O:b4 R:b4 on raske leida valgele lootusrikast rünnakujätku.) **7. . . . Rf6:e4 8. 0—0 Ob4:c3** (Pärast 8. . . . R:c3 9. b:c3 Oe7 10. d5 saavutab valge tugeva rünnaku.) **9. b2:c3 0—0** (Või 9. . . . d5? 10. Oa3 jne.) **10. d4—d5! Re4:c3 11. Ld1—d3 Rc3:b5 12. Ld3:b5 Rc6—e7 13. d5—d6** ühes **14. Oa3** ja valgel on tugev rünnak (Keres).

5. . . . . **0—0**

Mustal pole paremat, sest **5. . . . Rf6:e4** on vastuse **6. Ld1—e2** tõttu (6. . . . d5 7. d3 jne.) halb. Muidu aga ähvardab valge d2—d4 ja juhul O:c6 ühes R:e5 järgneva võidetud etturi kaitsmisega.

6. d2—d4 **Oc5—b6!**

Tunduvalt nõrgem on löömine **6. . . . e5:d4 7. c3:d4 Oc5—b6 8. e4—e5 Rf6—e8** (Või ka 8. . . . Re4 9. d5 Re7 10. Od3 R:f2 11. V:f2 d6 12. e:d6 L:d6 13. Rc3 jne. paremusega valgele.) **9. d4—d5 Rc6—e7 10. d5—d6 c7:d6 11. e5:d6 Re7—g6** (Või 11. . . . Rf5 12. Og5 f6 13. Ld5+ Kh8 14. Of4 jne.) **12. Oc1—g5 f7—f6 13. Ld1—d5+ Kg8—h8 14. Og5—d2** jne. suure paremusega valgele.

7. Vf1—e1 . . . . .

Midagi ei anna valgele siin löömine **7. d4:e5** Rf6:e4 8. Ld1—d5 Re4—c5 9. Oc1—g5 Ld8—e8 10. b2—b4 Rc5—e6 11. Og5—h4 Rc6—e7 12. Ld5—e4 Re7—g6 jne.

võrdse mänguga (Rabinovitš-Toluš, Leningrad, 1939).

Väga tugev näib siin olevat **7. Oc1—g5,** kuid must võib seejärel mängida **7. ... h7—h6 8. Og5—h4** (Või 8. O:f6 L:f6 9. O:c6 L:c6 jne.) **8. ... d7—d6** hea mänguga. Kui valge püüab nüüd võita etturit ja mängib 9. Ob5:c6 b7:c6 10. d4:e5 d6:e5 11. Ld1:d8 Vf8:d8 12. Rf3:e5, siis järgneb 12. ... Oc8—a6 13. Vf1—e1 Rf6:e4! jne. ja must seisab suurepäraselt. Otseste rünnakutega pole musta positsiooni võimalik purustada.

7. . . . . d7—d6
8. h2—h3! . . . . .

Pärast raamatuvarianti **8. Oc1—g5** on 8. ... e5:d4 mustale hea vastus. Krause toob näitena variandi: 9. R:d4 R:d4 10. c:d4 h6 11. Oh4 d5 12. e5 g5 13. Og3 Re4 jne. hea mänguga mustale.

Tuleb arvesse aga **8. a4** a6 9. O:c6 b:c6 10. d:e5 d:e5 11. L:d8 V:d8 12. Og5 ja valge seis pakub musta etturinõrkuste tõttu paremaid lootusi (Keres).

8. . . . . Rc6—e7
9. Rb1—d2 . . . . .

Partiis Nielsen-Krause, 1936, mängiti siin lihtsustavalt 9. d:e5 d:e5 10. L:d8 V:d8 11. R:e5 R:e4 jne. täieliku võrdsusega.

Valge seis on veidi vabam, aga erilist paremust ei saa kummalegi poolele esile tõsta. Must peab siiski veel mängima ettevaatlikult, enne kui tal õnnestub kõikidest raskustest pääseda.

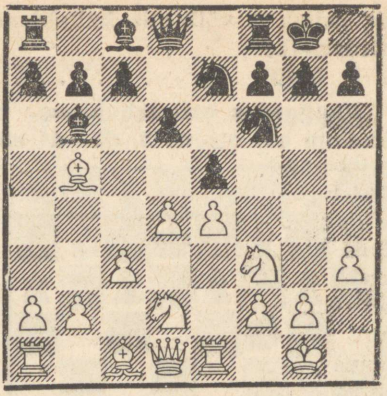


Diagramm 201.

IV.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5.)

(vt. diagrammi 164)

3. . . . . f7—f5

Seda kaitset ei loeta mustale täisväärtuslikuks, sest rünnaku alustamiseks puuduvad mustal positsioonilised eeldused, nagu näiteks pärast 3. ... Oc5 4. c3 f5, kus must polnud vähemalt mitte arengus maha jäänud. Parima vastumängu korral saavutab valge selge avanguparemuse.

Huvitavaid variante annab ka Bird'i poolt soovitatud väljahüpe **3. ... Rc6—d4,** millele valge vastab parimini **4. Rf3:d4** (Hea jätk on ka 4. Oc4, millele must ei tohi vastata 4. ... b5? vastuse 5. O:f7+! K:f7 6. R:d4 tõttu, nagu partiis Spielmann-Prins, Ebensee, 1933. Kui must nüüd lööb 6. ... e:d4, siis võidab valge pärast 7. Lh5+ Kf6 8. Lf5+ ja Lf5—e5+—

d5+ vankri a8. Pärast 4. Ob5—c4 mängib must seepärast 4. ... R:f3+ 5. L:f3 Lf6 veidi parema arenguga valgele. Umbes samalaadseid variante annab ka jätk 4. Ob5—a4, kuna 4. Ob5—e2 R:e2 5. L:e2 d6 jne. ei valmista mustale mingeid raskusi.) **4. ... e5:d4 5. 0—0** (Kui valge mängib siin enne 5. d2—d3, siis saabuvad tavaliselt samad variandid nagu pärast 5. 0—0. Nõrk on 5. c3 vastuse 5. ... Lg5 tõttu, mis sunnib oda taganema f1.) ja nüüd:

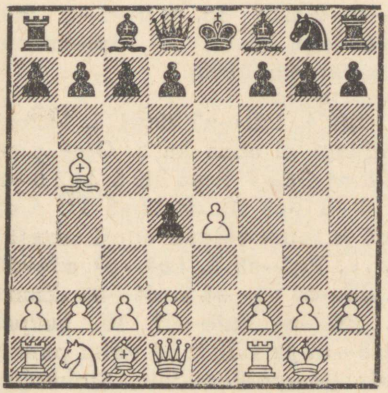


Diagramm 202.

1) 5. ... Of8—c5 (Pärast 5. ... g6 on lihtsaim jätk 6. c3 Og7 7. c:d4 O:d4 8. d3 Re7 9. Rc3 c6 10. Oc4 d6 11. Oe3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Tarrasch-Blackburne, Peterburi, 1914. Hea mängu aga saavutab valge ka pärast 6. d3 Re7 7. Rd2 Re7 8. f4 c6 9. Oc4 d5 10. Ob3 0—0 11. Rf3 c5 12. e5 b5 13. c3 jne., nagu partiis Capablanca-Blackburne, Peterburi, 1914.) **6. d2—d3 Rg8—e7** (Kui 6. ... c6 7. Oc4 d5, siis lihtsalt 8. e:d5 c:d5 9. Ob3 paremusega valgele.) **7. Oc1—g5** (Terava mängu annab siin 7. c3 c6 8. Oc4 0—0 9. Og5 Kh8 10. Lh5 f6 11. O:f6 d5 jne., nagu ühes partiis Boden-Bird.) **7. ... 0—0 8. Ld1—h5 c7—c6 9. Ob5—c4 d7—d6 10. Rb1—d2** tugeva rünnakuseisuga valgele (Collijn).

2) 5. ... c7—c6 6. Ob5—c4 Rg8—f6 (Nõrk on 6. ... d5 7. e:d5 c:d5 8. Ve1+! ja kui nüüd 8. ... Oe7, siis 9. Ob5+ Od7? 10. Lg4 jne., kui aga 8. ... Re7, siis 9. Ob3 selge paremusega. Ka pärast 7. ... Re7 8. Ve1 on valge seis parem.) **7. Vf1—e1 d7—d6 8. c2—c3** (Pärast Nenarokov'i poolt soovitatud jätku 8. d3 Oe7 9. Rd2 0—0 10. f4 d5 11. e:d5 annab 11. ... Ob4!, ähvardusega 12. ... Og4, mustale võrdsuse.) **8. ... d4:c3 9. Ld1—b3! Ld8—c7 10. a2—a4!** ja valgel on selge paremus (Keres).

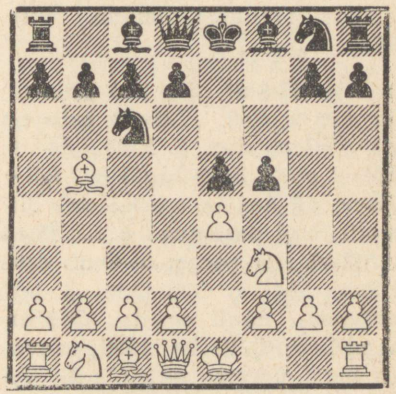


Diagramm 203.

4. Rb1—c3! .....

Seda Dyckhoff'i poolt analüüsitud käiku peetakse valgele tugevaimaks. On aga katsetatud veel järgmisi võimalusi:

I: 4. d2—d3 (Igal juhul kindlaim vastus.) **4. ... Rg8—f6** (Lihtsam on 4. ... f:e4 5. d:e4 Rf6 6. 0—0 d6 7. Ld3 Og4 8. Og5 Oe7 jne., nagu partiis Wolf-Tarrasch, Monte Carlo, 1903, või ka 5. ... d6 6. Rc3 Rf6 7. Og5 Oe7, nagu partiis Janowski-Tarrasch, Viin, 1908, mõlemal juhul võrdse mänguga. Umbes samalaadseid variante tekib ka pärast 4. ... d6 5. Rc3 Rf6 jne.) **5. 0—0 f5:e4** (Pole hea mängida 5. ... Oc5, sest must vajab seda oda kuningatiiva kaitseks.) **6. d3:e4 d7—d6 7. Oc1—g5 Of8—e7 8. Og5:f6** (Partiis Janowski-Tarrasch, Viin, 1908, mängiti siin 8. Oc4 Ra5 9. Le2 Og4 10. 0—0—0 Lc8 jne. võrdsusega.) **8. ... Oe7:f6 9. Ld1—d5 Oc8—d7 10. Rb1—c3 Ld8—c8 11. Va1—d1 Rc6—d8** umbes võrdse seisuga (Wolf-Spielmann, Viin, 1928).

II: 4. d2—d4 (See jätk pole nii hea kui 4. Rc3. Täiesti halb on aga 4. O:c6 d:c6 5. R:e5 Ld4 6. Lh5+? g6 7. R:g6 h:g6! 8. L:g6+ Kd8 9. d3 Re7 ja mustal on Bilguer'i järgi paremus.) **4. ... f5:e4 5. Rf3:e5** (Ka pärast 5. O:c6 d:c6 6. R:e5 Lh4 7. Oe3 Od6 8. Ld2 Oe6 jne., nagu partiis Cukiermann-Lazard, Pariis, 1929, saavutab must parema seisu.) **5. ... Rc6:e5 6. d4:e5 c7—c6 7. Ob4—c4** (Kahing 7. 0—0 c:b5 8. Rc3 d5 9. e:d6 L:d6 10. Lh5+ g6 11. L:b5+ Od7 jne., nagu partiis Marco-Marshall, Monte Carlo, 1902, pole valgele ilmsesti vastuvõetav. Veidi soodsam vorm kahimiseks on 7. Rc3 c:b5 8. R:e4, kuid ka siis saavutab must pärast 8. ... d5 9. e:d6 Rf6 paremuse, näiteks: 10. Og5 La5+ 11. Od2 b4, või 10. 0—0 R:e4 11. Lh5+ g6 12. Le5+ Kf7 13. L:e4 O:d6 jne., või ka 13. L:h8 L:d6 jne.) **7. ... Ld8—a5+ 8. Rb1—c3 La5:e5** ja valgel pole kahitud etturi eest küllaldast kompensatsiooni. Võiks järgneda: 9. O:g8 V:g8 10. Oe3 d5 11. Ld2 Oe6 12. 0—0—0 Ob4 13. f3 0—0—0 jne. (Van den Bosch — Spielmann, Amsterdam, 1938).

III: 4. Ld1—e2 f5:e4 5. Le2:e4 (Midagi ei anna ka 5. O:c6 d:c6 6. L:e4 Od6 7. R:e5 Rf6 8. Le2 0—0 9. 0—0 Ve8 10. d4 O:e5 11. d:e5 Ld4 ja must võidab etturi tagasi.) **5. ... Rg8—f6 6. Le4—e2 d7—d6 7. d2—d4 e5—e4 8. d4—d5 Rf6:d5 9. Rf3—d4 Rd5—e7 10. Le2:e4 Oc8—d7** ja valgel on veidi parem seis (Marco-Bernstein, Stokholm, 1906). Võib-olla on mustale soodsam mängida otsekohe **6. ... e5—e4** 7. d2—d3 d7—d5 terava vastumänguga.

IV: 4. e4:f5 (See vahetus pole valgele soovitatav.) **4. ... e5—e4 5. Ld1—e2 Ld8—e7 6. Ob5:c6 d7:c6 7. Rf3—d4 Le7—e5 8. Rd4—e6** (Pärast 8. Rb3 Od6 seisab must paremini.) **8. ... Oc8:e6 9. f5:e6 Of8—d6** (Mitte aga 9. ... L:e6 10. d3 etturivõiduga.) **10. Rb1—c3 Rg8—f6** umbes võrdse seisuga (Bilguer).

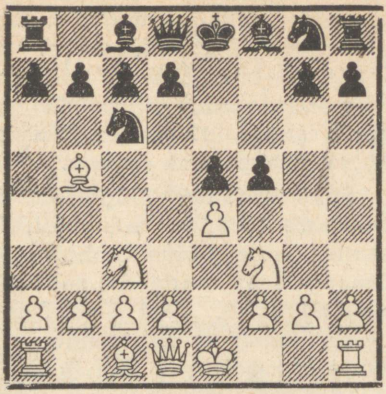


Diagramm 204.

4. . . . . f5 : e4

Pärast **4. ... Rg8—f6** on juba **5. e4:f5** väga tugev, millega tekib vastuvõetud kuningagambiidiga sarnane seis vahetatud värvidega. Kui seejärel **5. ... e5—e4,** siis mitte 6. Le2? Le7 7. O:c6 b:c6 8. Rh4 d5 jne. hea mänguga mustale (Pillsbury-Tarrasch, Monte Carlo, 1903), vaid **6. Rf3—g5! d7—d5 7. d2—d3 Oc8:f5 8. d3:e4 d5:e4 9. Ld1—e2 Of8—b4** (Või 9. ... Od6 10. O:c6+ b:c6 11. Lc4 Kd7 12. Oe3 paremusega valgele, nagu partiis Przepiorka-Tarrasch, Nürnberg, 1906.) **10. Oc1—d2 Ld8—e7 11. Ob5:c6+ b7:c6 12. Le2—c4** selge paremusega valgele (Leonhardt-Spielmann, 1906).

Käigu 6. Rf3—g5 kõrval on hea ka Lasker'i jätk **6. Rf3—h4,** näiteks: **6. ... d7—d5 7. d2—d3** (Nõrgem on 7. g4 Rd7 8. Rg2 Rd4 9. d3 c6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Süchting-Tšigorin, Viin, 1908.) **7. ... d5—d4 8. Rc3: e4 Rf6:e4 9. Ld1—h5+ g7—g6 10. Rh4:g6 Re4—f6 11. Lh5—e2+ Ke8—f7** terava seisuga ja umbes võrdsete võimalustega (Bilguer). Tugevam valgele näib aga olevat **7. d2—d4!** (7. d2—d3 asemel), nagu samalaadses seisus kuningagambiidis.

5. Rc3 : e4 Rg8—f6

Pärast **5. ... d7—d5** järgneb kahing **6. Rf3:e5!,** näiteks: **6. ... d5:e4** (Või 6. ... Le7 7. d4.) **7. Re5:c6 Ld8—g5** (Kui 7. ... Ld5 8. c4 Lg5, siis 9. d4 L:g2 10. Lh5+ ja võidab.) **8. Ld1—e2 Rg8—f6** (Pärast 8. ... L:g2 järgneb uuesti 9. Lh5+.) **9. f2—f4! Lg5:f4 10. Rc6—e5+ c7—c6 11. d2—d4** ja valgel on selge paremus: 11. ... e:d3 12. O:d3 Lb4+ 13. Od2 Le7 14. 0—0—0 Oe6 15. Vhe1 jne.

Teine musta poolt siin kasutatav jätk on **5. ... Of8—e7,** millele võib järgneda **6. d2—d4** (Ka 6. Le2 Rf6 7. R:f6 O:f6 8. d4 0—0 9. O:c6 d:c6 10. d:e5 jne., nagu kiripartiis Budapest-Berliin, on hea jätk ja annab valgele parema mängu.) **6. ... e5:d4 7. 0—0 Rg8—f6 8. Re4:f6+ Oe7:f6 9. Vf1—e1+ Rc6—e7 10. Rf3—g5 0—0 11. Rg5: h7!** paremusega valgele (Trifunovič-Kostič, Rogaska Slatina, 1937).

6. Re4 : f6+ . . . . .

Nõrgem on 6. Le2 d5 7. R:f6+ g:f6 8. d4 e4 9. Rh4 Le7 10. Of4 Oe6 jne. võrdse mänguga (Monticelli-Spielmann, Varssavi, 1935).

6. . . . . g7 : f6

Pärast 6. ... L:f6 7. Le2 osutub etturi e5 kaitsmine võimatuks.

7. d2—d4 d7—d6

Pärast **7. ... e5—e4** on vastus 8. Rf3—g5! väga tugev, näiteks:

8. ... Of8—b4+ 9. c2—c3 f6:g5 (Kui 9. ... 0—0, siis soovitab Euwe 10. d5, kuid ka lihtne 10. R:h7 on hea jätk.) 10. Ld1—h5+ Ke8—f8 11. Oc1:g5 Rc6—e7 12. Ob5—c4 d7—d5 13. Oc4:d5 ja must alistus (Brinckmann-Kieninger, Ludwigshafen, 1932).

8. d4—d5 . . . . .

Mitte **8. d:e5** d:e5 9. L:d8+ K:d8 10. Oe3 Oe6 11. 0—0—0+ Ke8 võrdsusega (List-Spielmann, Magdeburg, 1927). Tähelepanu väärib aga jätk **8. 0—0** Oc8—d7 9. Vf1—e1 Ld8—e7 10. d4:e5 d6:e5 11. Ob5:c6 Od7:c6 12. Rf3:e5! f6:e5 13. Ld1—h5+ Le7—f7 (Sergeant-Spielmann, Margate, 1938) ja nüüd võis valge partiis mängitud 14. V:e5+? jne. asemel, mis andis ainult viigi, mängida tugevamini 14. Lh5:e5+ Ke8—d7 15. Le5—d4+! Of8—d6 (Või 15. ... Kc8 16. L:h8. Kohe 15. L:h8 Oc5 annaks aga ainult viigi.) 16. Ld4—g4+ ja võidab.

8. . . . . a7—a6

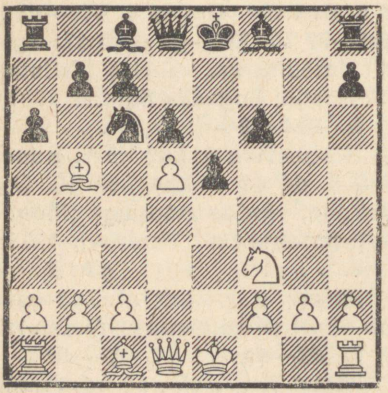


Diagramm 205.

Edasi võiks järgneda: 9. Ob5—e2 Rc6—e7 10. Rf3—h4 c7—c6 11. Oe2—h5+ Ke8—d7 (Bardeleben-Leonhardt, Viin, 1908) ja nüüd annab 12. d:c6+ b:c6 13. c4 valgele parema mängu.

Selle variandiga lõpetame ka hispaania avangu mänguviiside vaatlemise, kus must loobub talle peaaegu igas variandis soodsast vahekäigust 3. ... a7—a6. Nägime, et neist mänguviisidest on mustale soodsaim 3. ... Rg8—f6, et edaspidi üle minna kas lahtisesse kaitsesse (4. 0—0 R:e4) või Steinitz'i kaitsesse (4. 0—0 d6), kuna teised eksperimendid on kahtlase väärtusega ja annavad üldiselt valgele soodsama seisu. Seejuures ei tule unustada, et kaitsed ilma käiguta 3. ... a7—a6 on juba kaua aega turniiride praktikast peaaegu kadunud ja et nende kasutamisel tuleb mustal tavaliselt ületada palju suuremaid avanguraskusi kui pärast 3. ... a6 4. Oa4.

2. Kaitsed käiguga 3. ... a7—a6!

Pärast varem mainitud avakäike

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Of1—b5**	**a7—a6!**

saabub seis modernsest hispaania avangust, mis üldiselt pakub mustale palju soodsamaid võimalusi kui varem vaadeldud kaitsed ilma käiguta 3. ... a6. Käik 3. ... a7—a6, millele valge muuseas vastab parimini 4. Ob5—a4, on parem seetõttu, et pärast odaga

taganemist a4 on must ratsu c6 edaspidi ainult poolikult ähvardatud, sest mustal on alati võimalus käiguga b7—b5 ratsut täielikult vabastada. Praegusaja turniirides kasutatakse hispaania avangus peaaegu eranditult ainult seda kaitset, ja tegelikult moodustabki 3. ... a7—a6 mustale antud seisus parima jätku.

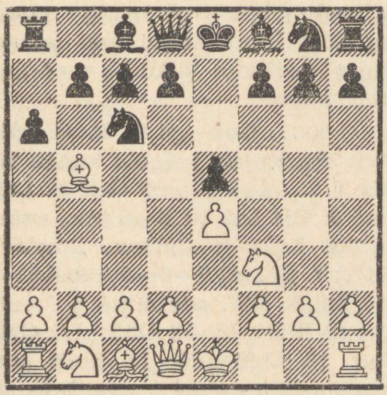


Diagramm 206.

Ainuke võimalus käigu 3. ... a7—a6 kõlbmatuks muutmiseks on teoreetiliselt jätk 4. Ob5:c6, mis tembeldab musta eelmise käigu tempokaotuseks. Näitame aga allpool, et käiguga 4. O:c6 alustatud nn. vahetusvariant on mustale täiesti vastuvõetav ning et katsed muuta selle vahetusega käiku 3. ... a6 kõlbmatuks ei anna õige vastumängu korral mingeid tulemusi. Vastupidi: näitame, et valge katsete puhul forsseerida mängu paremuse suunas kaldub ülekaal koguni musta poolele.

4. Ob5 : c6 d7 : c6

Vahetusvariandi peamiseks ideeks on selle löömisega tekitada mustale kaksikettur liputiivale ja pärast vahetust d2—d4, e5:d4 saavutada etturite ülekaal kuningatiival. See ülekaal on liikuv ja ähvardab lõpuks anda valgele kuningatiival vabaetturi, kuna musta ülekaalu realiseerimine liputiival on raskendatud kaksiketturi tõttu c-liinil. See paremus võib aga mõjule pääseda alles lõppmängus, mispärast valge tavaliselt vahetab veel d4 lipud. Nagu aga praktika näitab, omab must vastukaaluks kõigile neile ülalmainitud paremustele tugeva relva kaksikodade näol, mis on küllaldane seisude tasakaalustamiseks. Sellega oli nõus ka endine maailmameister Lasker, kes muide mängis hispaania avangu vahetusvarianti väga sageli ja enamasti edukalt.

Löömine 4. ... d7:c6 on muuseas mustale tugevam kui **4. ... b7:c6,** millele võiks järgneda **5. d2—d4** (Pärast 5. R:e5 on nii 5. ... Lg5 kui ka 5. ... Le7 mustale küllaldane võrdsuseks.) **5. ... e5:d4 6. Ld1:d4 Ld8—f6** (Või 6. ... d6 7. 0—0 Re7 8. b4! Rg6 9. Og5 f6 10. Oe3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Grigorjev-Panov, Moskva, 1930.) **7. e4—e5** (Pärast 7. Rc3 L:d4 8. R:d4 Re7 9. Of4 d6, nagu partiis Schönmann-Bogoljubov, Magdeburg, 1927, või 7. 0—0 L:d4 8. R:d4 Vb8 9. Rb3 Re7 10. Od2 Rg6 jne., nagu partiis Duras-Aljechin, Mannheim, 1914, saavutab must vaevata võrdsuse.) **7. ... Lf6—g6**

8. 0—0 Lg6:c2 (Parem on siin 8. ... Ob7, sest 9. e6? ei lähe 9. ... f:e6 10. Re5 L:g2+! tõttu.) **9. Rb1—c3 Rg8—e7 10. Vf1—e1** ja valgel on mõningat kompensatsiooni kahitud etturi eest.

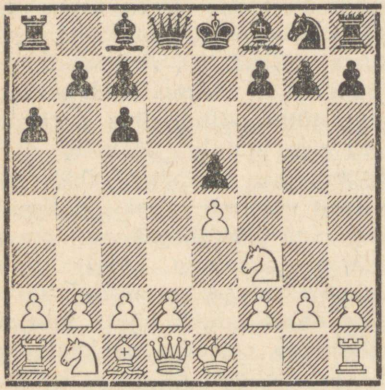


Diagramm 207.

5. d2—d4 (või a.) . . . . .

Tugevamaks peetakse siin käiku **5. Rb1—c3,** mida vaatleme **a** juures. Teised siin võimalikud jätkud ei valmista mustale suuremaid raskusi. Kui näiteks **5. Rf3:e5,** siis lihtsaimini 5. ... Ld8—d4 ühes Ld4:e4+ ja must saavutab parema lõppmängu, sest valgel pole kaksikodade vastu mingit kompensatsiooni. Jätk **5. d2—d3** on rahulik, kuid ei anna valgele pärast 5. ... Of8—d6 või 5. ... Of8—c5 midagi. Nõrgem jätk on ka **5. 0—0,** millele järgneb tugevaimini **5. ... Oc8—g4!,** ja kui **6. h2—h3,** siis **6. ... h7—h5** (Partiis Bernstein-Rivier, Bern, 1932, saavutas valge pärast 6. ... O:f3 7. L:f3 Lf6 8. L:f6 R:f6 9. d3 Oc5 10. Rd2 jne. parema lõppmängu.) tugeva rünnakuga mustale, näiteks: **7. d2—d3 Ld8—f6 8. h3:g4** (Ka pärast 8. Oe3 O:f3 9. L:f3 L:f3 10. g:f3 Od6 jne. saavutab must hea mängu.) **8. ... h5:g4 9. Rf3—g5 Lf6—h6 10. Rg5—h3 Lh6—h4 11. Kg1—h2 g7—g6 12. Rb1—c3 g4:h3 13. g2—g3 Lh4—e7** paremusega mustale.

5. . . . . e5 : d4

Mustal pole paremat kui minna selle löömisega valge poolt soovitud lõppmängu, sest teised siin võimalikud jätkud on nõrgemad, nimelt:

1) 5. ... Oc8—g4 6. d4:e5 Ld8:d1+ (Paremuse valgele annab ka jätk 6. ... Le7 7. Rc3 O:f3 8. L:f3 L:e5 9. Of4 La5 10. 0—0 jne., nagu partiis Balla-Spielmann, Breslau, 1912.) **7. Ke1:d1 0—0—0+ 8. Kd1—e1** (Kui 8. Ke2, siis mitte 8. ... f6 9. e:f6 R:f6 10. h3 Oh5 11. Og5 Ve8 12. O:f6 g:f6 13. Rbd2 jne. paremusega valgele, vaid 8. ... Ve8! 9. h3 O:f3+ 10. g:f3 V:e5 11. Oe3 Ve8 võrdsusega, nagu partiis Kagan-Tarrasch, 1918.) **8. ... Of8—c5 9. h2—h3 Og4—h5 10. Oc1—f4** (Nõrgem on siin 10. g4, mille järel must oda ründab tempovõiduga etturit e4.) **10. ... f7—f5 11. Rb1—d2 Rg8—e7 12. Of4—g5** paremusega valgele (Lasker-Marshall, New York, 1924).

2) 5. ... Rg8—f6 6. Rf3:e5 c6—c5 (Mitte aga 6. ... R:e4 7. Le2 L:d4 8. Rf3 Lb4+ 9. Rfd2 Of5 10. f3 vigurivõiduga.) **7. c2—c3** (Nõrgem on 7. Rf3 R:e4 8. Le2 f5 9. Rc3 Oe7 ühes 0—0 ja mustal on hea mäng kahitud etturi eest. Tähelepanu väärib aga veel jätk 7. 0—0,

näiteks: 7. ... L:d4 8. Rf3! L:d1 9. V:d1 jne., või 7. ... c:d4 8. Rf3 R:e4 9. Ve1 f5 10. Og5! jne., mõlemal juhul soodsama seisuga valgele.) **7. ... c5:d4 8. Ld1—b3! Ld8—e7 9. c3:d4 Rf6—d7** (Ka pärast 9. ... R:e4 10. 0—0 seisab valge paremini.) **10. Rb1—c3 Rd7:e5 11. Rc3—d5!** ja valgel on ilmselt parem mäng (Post-Wagner, Hamburg, 1921).

6. Ld1 : d4 Ld8 : d4

Võimalik on ka 6. ... Og4, et pärast 7. Rc3 või 7. Oe3 jätkata 7. ... O:f3 ja selle vahetusega paralüseerida ka valge etturite ülekaalu kuningatiival. Teksti käik on aga tarvitatavam.

7. Rf3 : d4 . . . . .

Nüüd on valge saavutanud sissejuhatuses mainitud positsiooni, mis annab talle puhtaks lõppmänguks paremaid võimalusi. Seni, kuni must omab aga veel odakaksikust, kindlustab tema käes püsiv initsiatiiv küllaldasi vastušansse, nagu näitavad ka alljärgnevad variandid.

(vt. diagrammi 208)

7. . . . . Oc8—d7!

Praktika näitab, et must arendab siin soodsaimini esmalt oma liputiiva ja alles siis valib sobivad väljad oma kuningatiiva vigureile, olenevalt valge edaspidisest mänguplaanist. Muidugi ei või ka teiste käikude kohta väita, et need annavad siin valgele paremuse, kuid igal juhul on musta kaitse pärast teksti käiku kogemuste kohaselt kõige lihtsam. Toome mõningad näited teiste kaitsesüsteemide kohta:

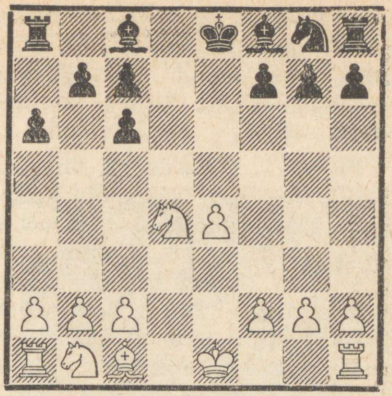


Diagramm 208.

1) 7. ... Rg8—f6 (Pärast 7. ... Oc5 8. Rb3 kaotab must lihtsalt tempo.) **8. 0—0** (Partiis Lasker-Schowalter, Cambridge Springs, 1904, mängis valge siin 8. f3 Od7 9. Oe3 0—0—0 10. Rd2 Ve8 11. Kf2, kuid ei saavutanud mingit paremust.) **8. ... Of8—e7 9. Vf1—e1 0—0 10. Oc1—f4** ja valgel on veidi parem seis. Sellest nähtub, et lühike vangerdus pole mustale siin eriti soovitatav.

2) 7. ... c6—c5 8. Rd4—e2 (Võrdsuse annab ka 8. Rb3 Od6 9. Oe3 b6 10. Rc3 Ob7 jne., nagu partiis Henneberger-Rosselli, Zürich, 1934.) **8. ... Oc8—d7 9. Rb1—c3** (Pärast 9. b3 ei järgne mitte 9. ... Oc6 10. f3 Oe7 11. Ob2 Of6 12. O:f6 R:f6 13. Rd2 jne. väikese seisuparemusega valgele, nagu matšpartiis Lasker-Tarrasch, 1908, vaid 9. ... c4! 10. b:c4? Oa4 paremusega mustale, nagu partiis Verlinski-Aljechin, Peterburi, 1909. Tuleb arvesse aga 9. Rd2, et alles pärast seda jätkata b2—b3 jne.)

9. ... 0—0—0 10. Oc1—f4 Od7—c6 11. f2—f3 Rg8—f6 12. 0—0 Of8—e7 ja mustal on väga hea seis (matšpartii Lasker-Steinitz, 1894).

3) 7. ... Of8—d6 8. Rb1—c3 (Partiis Mattison-Rubinstein, Karlsbad, 1929, mängiti 8. Oe3 c5 9. Re2 f6 10. Of4 Oe6 11. O:d6 c:d6 12. Rf4 Of7 13. Rc3 Re7 jne. võrdse mänguga.) **8. ... Rg8—e7 9. Oc1—e3** (Kui 9. 0—0, siis võib must julgesti mängida 9. ... 0—0 10. f2—f4 Vf8—e8 11. Rd4—b3 f7—f6 12. f4—f5 b7—b6 13. Oc1—f4 nagu partiis Lasker-Capablanca, Peterburi, 1914, kus must võis saavutada käiguga 13. ... O:f4 täieliku võrdsuse. Käik 10. f2—f4 on Capablanca arvates nõrk, sest ta nõrgendab tunduvalt e-etturit ja raskendab selle punkti kaitset.) **9. ... Oc8—d7** (Pärast 9. ... f6 10. 0—0 Od7 11. Vad1 c5 12. Rde2 Rg6 13. Rd5 0—0—0 andis matšpartii Schlechter-Rubinstein, Berliin, 1918, võrdsuse. Võimalik on aga ka energiline vastumäng 9. ... f5 10. f3 0—0 11. 0—0—0 c5 12. Rde2 Rc6, nagu ühes partiis Schönmann-Teichmann.) **10. 0—0—0 0—0—0 11. f2—f4 Vh8—e8 12. Rd4—b3 Re7—d5?** (Pärast 12. ... f6 ja juhul Rg6 oli musta seis ikkagi veel küllaltki hea. Nüüd saavutab valge väikese paremuse.) **13. Rc3:d5 c6:d5 14. e4—e5 Od7—c6 15. Vh1—e1** väikese seisuparemusega valgele (kiripartii Grünfeld-Schönmann, 1918).

8. Oc1—e3 . . . . .

Selle käiguga jätab valge endale valikuvõimaluse oma liputatsu arendamiseks c3 või d2. Nõrgem on igatahes 8. Og5 f6 selge tempokaotusega.

8. . . . . 0—0—0

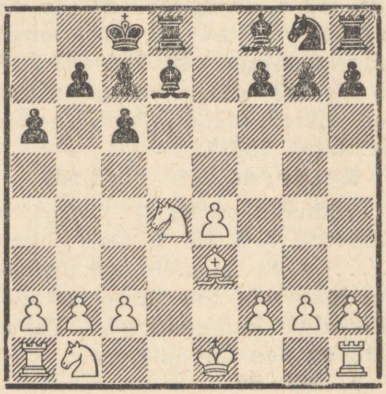


Diagramm 209.

9. Rb1—d2 . . . . .

Pärast **9. Rb1—c3** on mustal samuti suur valik mitmesuguseid jätke, nagu:

1) 9. ... Vd8—e8 10. 0—0—0 Of8—b4 11. Rd4—e2 f7—f5 12. e4:f5 Od7:f5 13. a2—a3 Ob4—d6 hea mänguga mustale (Smõslov-Keres, Moskva, 1940). Võimalik on seejuures ka otsene **9. ... Ob4** 10. Rde2 Ve8, sest 11. a3 O:c3+ 12. R:c3 Rf6 jne. pole mustale kardetav.

2) 9. ... Rg8—e7 10. 0—0—0 c6—c5 (Nõrgem on 10. ... Rg6 11. f4 f6 12. h3 Ob4 13. Rde2 Vhe8 14. g4 jne., nagu partiis Henneberger-Woellmy, 1930.) **11. Rd4—f3** (Parem 11. Rde2 võrdsusega.) **11. ... Re7—c6 12. Rf3—g5 Od7—e8** ja mustal on paremad

võimalused (Wolf-Réti, Viin, 1923).

3) 9. ... c6—c5 10. Rd4—e2 Od7—c6 11. f2—f3 Rg8—f6 (Parem kui Nenarokov'i poolt näidatud jätk 11. ... b6 12. Kf2 Od6 13. Of4 paremusega valgele.) **12. Ke1—f2 Of8—e7** hea mänguga mustale (vrd. variandiga 2 märkusest musta 7. käigu juurde!).

9. . . . . Rg8—e7

Must võib siin väga hästi mängida ka **9. ... g7—g6** 10. 0—0—0 Of8—g7 11. Rd4—e2 Rg8—e7 jne. võrdsusega (Marco-Euwe, Pistyan, 1922), või **9. ... c6—c5** 10. Rd4—e2 Rg8—f6 (Ka 10. ... b6 ühes Kb7 on võimalik.) 11. f2—f3 Od7—c6 jne., nagu eelmise märkuse variandis 3. Nõrgem on aga **9. ... Of8—d6,** mis annab valgele hiljem võimaluse tempovõiduks Rd2—c4.

10. 0—0—0 Vd8—e8!

Ka siin võib must mängida **10. ... c6—c5** 11. Rd4—e2 Re7—c6, kuid üldiselt on mustal selles avangus soovitatav vältida edasilüket c6—c5 niikaua kui võimalik ja püüda saavutada survet tsentris. Teksti käik, millega must alustab teatud survet e-liinil ja ühtlasi väldib võimalikke lihtsustavaid vahetusi d-liinil, on turniiride praktikasse toodud Aljechin'i poolt ning moodustab käesolevas seisus mustale lootusrikkaima jätku.

11. Vh1—e1 . . . . .

Või ka 11. f3 Rg6 12. Of2 Oc5 13. R2b3 Od6 14. g3 h5 ja must on saavutanud kardetava initsiatiivi kuningatiival (kiripartiis Schönmann-Keres, 1936).

11. . . . . Re7—g6
12. Rd4—e2 Of8—d6
13. h2—h3 f7—f5

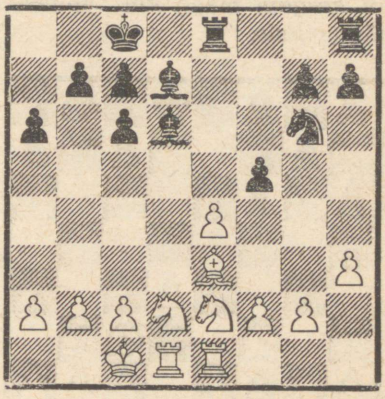


Diagramm 210.

Must on nüüd saavutanud parema seisu, sest valgel on suuri raskusi oma kuningatiiva kaitsmisega. Partiis Petterson-Aljechin, Örebro, 1935, järgnes: **14. e4:f5 Rg6—h4 15. Rd2—c4** Rh4:g2 16. Ve1—g1 Rg2:e3 17. Rc4:e3 Od6—c5 jne. selge ülekaaluga mustale. Veidi parem valgele oli **15. g2—g4,** kuid ka siis omab must pärast 15. ... Rh4—g2 16. Ve1—f1 Rg2:e3 17. f2:e3 Ve8:e3 18. Re2—g1 b7—b5 jne. parema seisu.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. O:c6 d:c6.)

(vt. diagrammi 207)

5. Rb1—c3 . . . . .

Seda käiku peetakse valgele veidi tugevamaks kui otsest 5. d2—d4, kuid mingi avanguparemuse kindlustamiseks on ta samuti mitteküllaldane. Võrdsuse saavutamiseks aga on nüüd valgel kergem mäng kui eelmises mänguviisis.

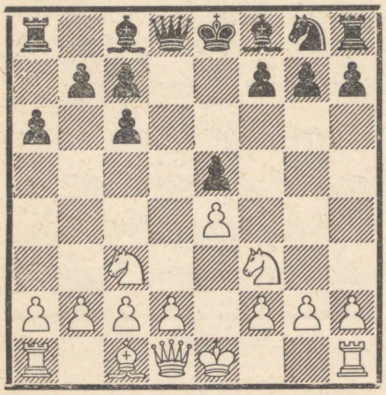


Diagramm 211.

5. . . . . f7—f6

Teised võimalused on siin mustale halvemad, näiteks:

I: 5. ... Of8—b4 6. Rf3:e5 (Hea jätk on ka 6. Re2 Le7 7. c3 Od6 8. Lb3 jne., nagu partiis Spielmann-Schlechter, Hamburg, 1910.) **6. ... Ld8—g5 7. Re5—f3 Lg5:g2 8. Vh1—g1 Lg2—h3 9. Vg1:g7 Oc8—g4 10. Rf3—g1 Og4:d1 11. Rg1:h3 Od1:c2 12. f2—f3** paremusega valgele (Tselikov-Rabinovitš, 1924).

II: 5. ... Of8—c5 (Nõrk on 5. ... Rf6 6. R:e5 üleminekuga valgele soodsasse varianti neljaratsu avangust.) **6. Rf3:e5** (Ka 6. d3 f6 7. Oe3 O:e3 8. f:e3 Rh6! jne. umbes võrdse mänguga on võimalik.) **6. ... Ld8—g5** (Või 6. ... O:f2+ 7. K:f2 Ld4+ 8. Ke1 L:e5 9. d3 ja valgel on veidi parem mäng.) **7. d2—d4 Lg5:g2 8. Ld1—f3 Lg2:f3 9. Re5:f3** ja valge seisu võib tugevate tsentrietturite tõttu veidi soodsamaks hinnata.

III: 5. ... Oc8—g4 (Nõrgem on 5. ... Od6 6. d4, ähvardusega lüüa e5.) **6. d2—d3** (Pärast 6. h3 Oh5! 7. g4 Og6 8. R:e5 võidab valge küll etturi, kuid võimaldab mustale pärast 8. ... Oc5 9. Le2 Lf6 10. R:g6 h:g6 jne. tugeva rünnakuseisu, nagu partiis Rabinovitš-Toluš, Leningrad, 1937.) **6. ... Of8—c5** (Paremuse valgele annab jätk 6. ... Rf6 7. h3 O:f3 8. L:f3 jne., kuid lihtne 6. ... f6 või 6. ... Lf6 on küllaldased võrdsuseks.) **7. Oc1—e3 Oc5:e3** (Pärast 7. ... Le7 või 7. ... Ld6 järgneb 8. h3. Valge saavutab igal juhul hea mängu.) **8. f2:e3 Ld8—e7 9. 0—0** ja valgel on veidi soodsam seis (Capablanca-Janowski, Peterburi, 1914).

6. d2—d4 . . . . .

Ka tagasihoidlik jätk **6. d2—d3** annab valgele ainult võrdsuse, näiteks: **6. ... Of8—d6** (Ka 6. ... c5 7. Re2 Od6 8. Rfd2 Re7 9. Rc4 0—0 10. 0—0 b5 jne. andis partiis Tartakover-Rubinstein, Semmering, 1926, mustale võrdsuse.) **7. Oc1—e3** (Pärast 7. Re2 Re7 8. Rd2 Oe6 9. 0—0 Rg6 10. Rb3 0—0 11. Oe3 b6 12. Kh1 Le7 13. f4 f5! saavutas must partiis Tartakover-Aljechin, Semmering, 1926, koguni paremuse.) **7. ... c6—c5 8. Rc3—e2 Rg8—e7 9. Re2—g3**

Oc8—e6 10. c2—c3 Ld8—d7 11. 0—0 0—0 12. Ld1—c2 Re7—c6 võrdse mänguga (Romanovski-Botvinnik, Moskva, 1935).

Kahing **6. R:e5** f:e5 7. Lh5+ Kd7 pole loomulikult korrektne.

6. . . . . e5 : d4

Mustal pole paremat, sest kahing 6. ... Ob4 ei anna talle pärast 7. d:e5 L:d1+ 8. K:d1 Og4 9. Of4 0—0—0+ 10. Kc1 küllaldast rünnakut.

7. Ld1 : d4 . . . . .

Või **7. Rf3:d4** c6—c5 8. Rd4—e2 Ld8:d1+ 9. Rc3:d1 Oc8—d7 (Ka 9. ... Oe6 on siin tugev jätk.) 10. Oc1—f4 0—0—0 11. Rd1—e3 Od7—c6 12. f2—f3 Rg8—e7 võrdse mänguga (Lasker-Schlechter, London, 1899).

7. . . . . Ld8 : d4

Kui must püüab siin hoiduda lipuvahetusest, siis võib ta kergesti raskustesse sattuda, näiteks: 7. ... Od6 8. 0—0 c5 9. Ld3 Re7 10. Oe3 Oe6 11. Vad1 Ld7 12. e5! f:e5 13. Re4 paremusega valgele (Czerniak-Blass, 1936).

8. Rf3 : d4 Of8—d6

Nüüd on tekkinud umbes samalaadne seis nagu variandis ilma käikudeta 5. Rc3 f6, ja on selge, et ka siin on **8. ... Oc8—d7** mustale täiesti rahuldav ja võibolla koguni parim jätk. Partiis Bernstein-Aljechin, Bern, 1932, jätkas valge seejärel **9. Oc1—f4** 0—0—0 10. 0—0—0 Rg8—e7 11. Rd4—b3 Re7—g6 12. Of4—e3 b7—b6 13. f2—f3 Rg6—e5 väikese paremusega mustale. Tugevam on aga **9. Oc1—e3** 0—0—0 10. 0—0—0 Rg8—e7 11. f2—f4 jne. umbes võrdse mänguga (Proka-Balogh, 1927). Selles seisus on muuseas ka **8. ... c5** mustale hea jätk.

9. Oc1—e3 . . . . .

Tähelepanu väärib siin süsteem 9. Rd4—e2 Rg8—e7 10. Oc1—f4 Re7—g6 11. Of4:d6 c7:d6 12. 0—0—0 Ke8—e7 umbes võrdse mänguga. Üldiselt võib käesoleva seisu kohta kasutada umbes samalaadseid arengusüsteeme nagu eelmiseski variandis, sest käikude 5. Rc3 f6 sisselülitamisega pole positsioon oma põhiolemuselt palju muutunud.

9. . . . . Rg8—e7

10. 0—0—0 . . . . .

Nõrgem on 10. Rd4—b3 b7—b6 11. 0—0—0 c6—c5 12. Rb3—d2 Oc8—e6 13. f2—f4 0—0—0 14. Rd2—f3 Re7—c6 paremusega mustale (Bogoljubov-Kostič, Göteborg, 1920).

10. . . . . Oc8—d7

Parem kui 10. ... c5 11. Rde2 Od7 12. Of4 O:f4 13. R:f4 0—0—0 ja valgel on veidi parem mäng (Grigorjev-Lasker, 1924).

11. Rd4—b3 0—0—0

(vt. diagrammi 212)

Must seisab nüüd veidi soodsamini, omades kaksikodadega paremaid väljavaateid, näiteks: 12. Rb3—c5 Od7—g4 13. f2—f3 Og4—h5 14. Rc5—e6 Vd8—g8 15. Oe3—c5 Oh5—f7 16. Oc5:d6 c7:d6 jne. paremusega mustale (Rabinovitš-Löwenfisch, 1937). Sellest ja eelmisest variandist selgub aga, et must ei tarvitse hispaania avangus vahetusvarianti sugugi karta ja selle vältimiseks

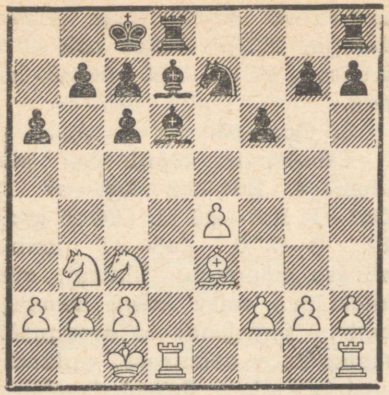


Diagramm 212.

loobuda tugevast vahekäigust 3. ... a7—a6. Asume seepärast nüüd variantide vaatlusele, mis tekivad pärast käikude 3. ... a6 ja 4. Oa4 sisselülitamist.

* * *

Eeltoodust selgus, et pärast käike

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Of1—b5**	**a7—a6**

pole löömine 4. Ob5:c6 mustale kardetav. Seepärast peab valge, kui ta püüab avanguparemusele, mainitud vahetuse asemel odaga taganema, kusjuures ainukese loogilise jätkuna tuleb arvesse

4. Ob5—a4 . . . . .

Muidugi võib valge mängida ka 4. Ob5—c4, püüdes saavutada itaalia avangut või kaheratsuavangut, kuid üleminekul neisse avanguisse on lisakäik 3. ... a6 mustale ainult kasulik. Pärast käiku 4. Oa4 on mustal jällegi suur valik mitmesuguseid mänguviise, niisama nagu pärast 3. Ob5. Vaatleme allpool neist tähtsamaid.

I.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4.)

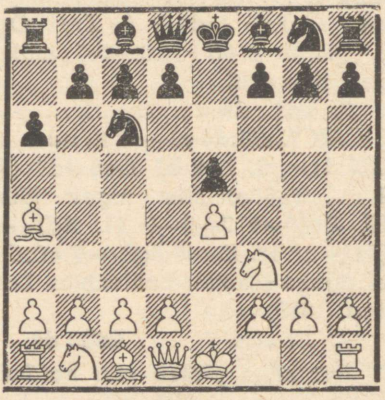


Diagramm 213.

4. . . . . f7—f5

See kahiavang pole ka siin soovitatav, samuti nagu pärast 3. Ob5. Ainuke vahe seisab selles, et pärast 3. Ob5 f5 oli 4. Rc3 valgele tugevaim jätk, kuna nüüd seevastu peab valge valima teise arengusüsteemi.

Väga paljud võimalused, mida must võib siin valida, annavad umbes samalaadseid seise nagu pärast 3. Ob5 ilma vahekäiguta 3. ... a6. Et oleme neid juba varem vaadelnud, siis loobume siinkohal nende jätkude uuesti analüüsimisest ja vaatleme lähemalt ainult neid mänguviise, kus käikude 3. ... a6 4. Oa4 sisselülita-

mine muudab oluliselt seisu struktuuri. Nii näiteks on jätkud 4. ... Lf6, 4. ... f6, 4. ... g5, 4. ... Ob4 jne. mustale siinkohal niisama ebasoodsad nagu 3. käigul ja valge jätkab samuti nagu vastavate jätkude puhul 3. käigul ilma 3. ... a6. Ka pärast 4. ... Rge7 jätkab valge endise mänguviisi kohaselt 5. d4 või 5. Rc3, kuna 4. ... g6 on mustale nüüd koguni ebasoodsam, sest pärast 5. d4 pole 5. ... R:d4 hea vastuse 6. R:e5 tõttu. Bird'i jätk 4. ... Rd4 kaotab nüüd samuti palju oma mõjust, sest must ei ründa seega enam valget oda ja jätab valgele suurema valiku.

Käik 4. ... f7—f5 vajab aga valge poolt hoopis teist süsteemi edasimängul ja seepärast vaatleme neid võimalusi siin eraldi.

5. d2—d4! . . . . .

Selles seisus, käikudega 3. ... a6 ja 4. Oa4, on jätk 5. Rb1—c3 valgele nõrgem, sest mustal on nüüd mõnes variandis võimalik mängida kasulikult b7—b5—b4 jne. Pärast **5. Rb1—c3** võiks tekkida järgnevaid variante:

I: 5. ... b7—b5 6. Oa4—b3 b5—b4 7. Rc3—b1 f5:e4? (Viga, sest katse võita etturit kujuneb mustale saatuslikuks. Pärast rahulikku 7. ... Rf6 võis must veel saavutada hea mängu.) **8. Rf3:e5! Rc6:e5 9. Ld1—h5+ Re5—g6 10. Lh5—d5** ja valge võidab (Nenarokov).

II: 5. ... Rg8—f6 6. Ld1—e2 b7—b5 7. Oa4—b3 f5:e4 8. Rc3:e4 d7—d5 9. Re4:f6+ g7:f6 10. d2—d4 e5—e4 11. Rf3—e5 Rc6:e5 12. d4:e5 Oc8—e6 jne. umbes võrdse mänguga (Euwe-Hromadka, Pistyan, 1922).

5. . . . . e5 : d4

Või **5. ... f5:e4 6. Rf3:e5** ja mustal puudub pärast 6. ... R:e5 7. d:e5 võimalus etturi võitmiseks manöövriga 7. ... c6 ja La5+, sest valge oda on juba taganenud a4. Must peaks seepärast jätkama **6. ... Rg8—f6,** kuid siis mängib valge **7. Oc1—g5** ja omab ilmselt soodsama seisu.

6. e4—e5 . . . . .

See käik annab valgele parimaid võimalusi, kuigi ka **6. 0—0** või lihtne **6. R:d4** on päris soodsad jätkud.

6. . . . . Of8—c5
7. c2—c3 . . . . .

Hea mängu valgele annab ka jätk 7. 0—0 Rge7 8. c3 d:c3 9. Ob3 jne.

7. . . . . d4 : c3
8. Rb1 : c3 Rg8—e7
9. Oa4—b3 d7—d6
10. Oc1—f4 . . . . .

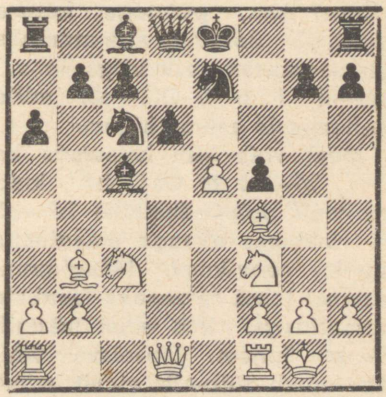


Diagramm 214.

Valgel on nüüd tugev rünnakuseis, mis on enam väärt kui kahitud ettur. Musta positsiooni on väga raske kaitsta (Nenarokov).

II.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4.)

(vt. diagrammi 213)

4. . . . . d7—d6

Selle käiguga viib must mängu ühte Steinitz'i kaitse alaliiki, kus käigu 3. ... a7—a6 sisselülitamine võib talle mitmel juhul olulist kasu tuua. Et variandid käiguga 4. ... d7—d6 on oma iseloomult mitmeti erinevad neist, mis tekivad ilma käikudeta 3. ... a6 ja 4. Oa4, siis pühendame neile siinkohal rohkem tähelepanu.

Tähelepanu tuleb pöörata ka võimalusele **4. ... Of8—c5,** et pärast 5. c2—c3 jätkata kas eespooltoodud variantide eeskujul 5. ... f5 või ka 5. ... b7—b5 6. Oa4—b3 Ld8—e7 jne., püüdega kaitsta punkti e5. Sel juhul aga muutuks seis sarnaseks variandiga 4. ... Rg8—f6 5. 0—0 Of8—c5, mille vaatlemisele asume hiljem.

Must võib siin katsetada ka 4. ... b7—b5 5. Oa4—b3, kuid tavaliselt pole edasilüke b7—b5 nii varajases avangu staadiumis mustale soovitatav. Mäng muutuks sel juhul sarnaseks tavaliste variantidega, kus must mängib b7—b5 hiljem. Iseseisva tähtsuse omab võib-olla ainult kaitse **4. ... b7—b5 5. Oa4—b3 Rc6—a5,** kuid see manööver valge kaksikodade kõrvaldamiseks on varajane ja annab valgele paremuse, näiteks: **6. Rb1—c3** (Väga tugev on siin ka kahing 6. O:f7+ K:f7 7. R:e5+ Ke7 8. d4 ja valgel on kaks etturit viguri eest ühes kestva rünnakuga.) **6. ... Ra5:b3** (Parem 6. ... d6.) **7. a2:b3** ja mustal on raskusi rünnatud etturite kaitsmisega. Nõrgem valgele on **6. Rf3:e5** vastuse 6. ... Ra5:b3 7. a2:b3 Ld8—g5 jne. tõttu.

Tekkinud seisus on valgel suur valik mitmesuguseid jätke, mida püüame vaadelda järjekorras põhjalikumalt.

1.

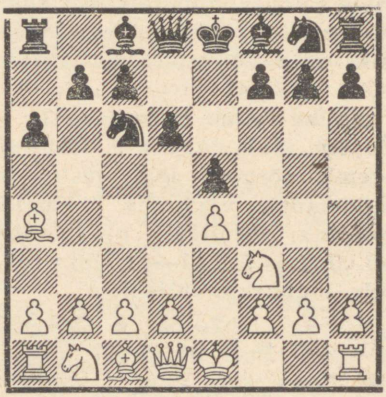


Diagramm 215.

5. Oa4 : c6+ . . . . .

Nagu eelmisel käigul, nii ei tarvitse mustal seda vahetust ka siin eriliselt karta. Tavaliselt tekib seejärel umbes Steinitz'i kaitsega sarnane positsioon, selle vahega, et must on teinud neutraalse lisakäigu a7—a6. Must

võib aga ka vältida tsentrist loobumist ja asuda punkti e5 kaitsmisele, millega teksti käiguga alustatud variant võidab teoreetilist tähtsust. Neid võimalusi vaatleme lähemalt allpool.

Et must oma viimase käiguga asetas valge teatud mõttes ähvarduse b7—b5 ja Rc6—a5 ette, millega ta suudaks vahetada valge kardetavama oda, siis pole valgel siin aega rahulikkude ükskõiksete arengukäikude tegemiseks. Vaatleme lühidalt mõningaid siin võimalikke vähetarvitatud jätke:

I: 5. Rb1—c3 Oc8—d7 (Lihtsaim vastus mustale on siin 5. ... Rf6, mis viib mängu hiljem vaadeldavasse varianti 3. ... a6 4. Oa4 Rf6 5. Rc3 d6 jne. Võimalik on muidugi ka 5. ... b5 6. Ob3 Ra5 jne., kuid mustal pole vaja kiirustada valge oda vahetusega, sest selle lootused pagemiseks on käiguga 5. Rc3 suletud.) **6. 0—0** (Päris passiivne oleks 6. d3 g6 jne., ja katse 6. O:c6 O:c6 7. d4 võimaldab punkti e5 mugava kaitse käiguga 7. ... f6.) **6. ... g7—g6** (Ka 6. ... Rf6 on hea jätk.) **7. d2—d4 Of8—g7** ja must on saavutanud täieliku võrdsuse (Tartakover-Capablanca, Berliin, 1928).

II: 5. 0—0 (Vangerdus on selles seisus varajane, sest must pole oma vigurite arenguplaani veel avaldanud ja võib seepärast kergesti saavutada rünnaku kuningatiival. Pärast 5. d3 on 5. ... g6 lihtsaim vastus.) **5. ... Oc8—g4!** (Selle käiguga, mis ähvardab 6. ... b5 ühes Rd4, kasutab must kõige energilisemalt valge varajase vangerdusega seotud halvemusi. Hea käik on muidugi ka 5. ... Rg8—f6, mis viib tuntud Kecskemét'i kaitsesse, ja samuti ka 5. ... Oc8—d7 6. d2—d4, andes umbes sama seisu nagu tavalises Steinitz'i kaitses. Halvem mustale oleks aga katse 5. ... b5 6. Ob3 Ra5, sest pärast 7. d4! saavutaks valge igas variandis veidi soodsama seisu.) **6. c2—c3** (Valge ei saa kunagi enam mängida h2—h3 vastuse h7—h5! tõttu, mis veelgi rõhutab varajase vangerduse puudulikkust. Vahetus 6. O:c6+ b:c6 oleks ainult meeldiv mustale.) **6. ... Ld8—f6 7. d2—d3 Rg8—e7 8. Oc1—e3 Og4:f3 9. Ld1:f3 Lf6:f3 10. g2:f3 g7—g5 11. Rb1—d2 h7—h6** võrdse mänguga (Sozin).

Tuleb tähelepanu juhtida veel ühele tähtsale punktile variandis **5. 0—0 Oc8—d7 6. c2—c3.** Nimelt pole mustale selles seisus soovitatav jätkata **6. ... g7—g6 7. d2—d4 Of8—g7,** sest valge saavutab nüüd vahetusega **8. d4:e5!** kerge positsioonilise paremuse, näiteks: **8. ... Rc6:e5** 9. Rf3:e5 d6:e5 10. f2—f4! Od7:a4+ 11. Ld1:a4+ Ld8—d7 12. La4:d7+ Ke8:d7 13. f4:e5 Kd7—e6 14. Oc1—f4 selge paremusega valgele (Fine-Aljechin, AVRO, 1938), või ka **8. ... d6:e5** 9. Oc1—g5 Rg8—e7 10. Ld1—d3 h7—h6 11. Og5—e3 Od7—g4 12. Ld3—e2 0—0 (Yates-Aljechin, New York, 1924), kus 13. Oe3—c5! oleks nüüd andnud valgele paremuse. Kõikide

nende võimaluste kohta toome aga lähemaid selgitusi variandis **5. c2—c3,** mida vaatleme hiljem.

5. . . . . b7 : c6

6. d2—d4 . . . . .

Ilmsesti ainuke loogiline jätk, sest valge peab punkti e5 ründama otsekohe, enne kui must jõuab end selle kaitseks ette valmistada.

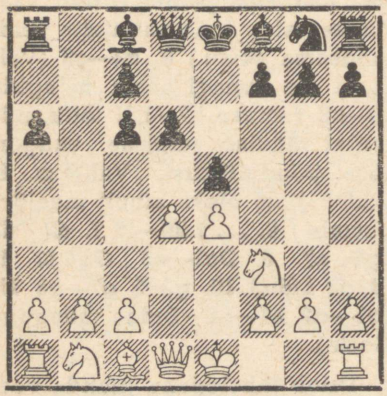


Diagramm 216.

6. . . . . f7—f6

Teine peamine variant mustale on siin **6. ... e5:d4 7. Rf3:d4** (Ka 7. L:d4 on valgele hea jätk.) **7. ... Oc8—d7** ja oleme saavutanud Steinitz'i kaitsega sarnase seisu, mida vaatlesime juba varem. Siin võiks näiteks järgneda: **8. Rb1—c3** (Nõrgem valgele on 8. 0—0 g6 9. Rc3 Og7 10. Ve1 Re7 11. Of4 0—0 12. Ld2, nagu partiis Aljechin-Koltanovski, London, 1932, kus must võis jätkuga 12. ... Lb8! saavutada ilusa vastumängu.) **8. ... Rg8—f6** (Kui aga nüüd 8. ... g6, siis 9. Oe3 Og7 10. Ld2 Rf6 11. 0—0—0 jne. tugeva rünnakuga kuningatiival.) **9. Ld1—f3 Va8—b8!** (Mitte aga 9. ... c5? 10. Rf5 jne. paremusega valgele, nagu samas seisus ilma käikudeta 3. ... a6 4. Oa4. Nõrk on ka 9. ... Oe7 vastuse 10. e5 tõttu.) **10. 0—0** (Nüüd oleks 10. e5? viga ja kaotaks pärast 10. ... d:e5 11. R:c6 e4! jne. viguri, kuna seevastu 10. Og5 moodustab igal juhul väga kahtlase etturikahingu.) **10. ... c6—c5 11. Rd4—f5 g7—g6** ja must saavutab hea mängu (Keres).

Teiste käikudega ei suuda must midagi teha punkti e5 kaitseks, sest näiteks pärast **6. ... Rg8—f6 7. Rb1—c3,** või **6. ... Oc8—g4** 7. Oc1—e3 jne. seisaks ta edaspidi sama probleemi ees ja peaks kas vahetusega d4 loobuma tsentrist või siis kaitsma seda hiljem käiguga f7—f6.

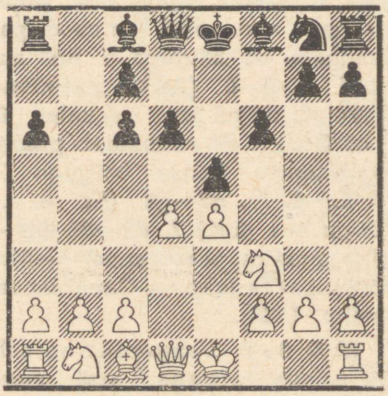


Diagramm 217.

7. Oc1—e3 . . . . .

Seda käiku peetakse antud seisus valgele tugevaimaks, sest sellega väldib valge mustale pä-

ris soodsat manöövrit 7. ... g6 ühes Rg8—h6—f7, jätkates pärast 7. ... g6 lihtsalt 8. Ld2. Muidugi võib valge mängida ka teisiti ja saavutada samuti hea seisu, nagu nähtub järgmistest variantidest:

I: 7. Rb1—c3 g7—g6 (Loogilisim vastus, kuid ka teised käigud on vastuvõetavad, näiteks: 7. ... Re7 8. Oe3 jne. üleminekuga peavarianti, või ka 7. ... Vb8, avaldades survet punktile b2.) **8. Oc1—e3** (Nii vahetus 8. d:e5 f:e5 kui ka rünnakukatse 8. h4 h5 jne. ei anna valgele praktiliste kogemuste põhjal midagi.) **8. ... Rg8—h6 9. d4:e5** (Partiis Teichmann-Schlechter, Monte Carlo, 1902, mängiti siin 9. h3 Rf7 10. Ld2 Og7 11. Vd1 Le7 12. 0—0 0—0 jne. umbes võrdse seisuga.) **9. ... f6:e5 10. Ld1—d3 Rh6—f7 11. Ld3—c4 Oc8—d7 12. h2—h4 h7—h6** jne. umbes võrdse mänguga (Becker-Sämisch, Liebwerda, 1934).

II: 7. 0—0 g7—g6 (Ka siin kasutab must võimalust ratsumanöövriks Rg8—h6—f7, kuigi ka 7. ... Re7 on hea jätk.) **8. c2—c3 Of8—g7?** (Siin pidi must mängima 8. ... Rh6 9. Lb3 Rf7 võrdse mänguga. Teksti käik on viga.) **9. Ld1—b3 Rg8—h6 10. d4:e5 f6:e5 11. Oc1—g5 Ld8—d7 12. Rf3:e5!** otsustava paremusega valgele (Snosko-Borovsky—Monosson, Pariis, 1932).

Hea jätk valgele selles seisus on ka **7. Ld1—d3,** kuid see annab sageli umbes sama positsiooni nagu variant 7. Oe3. Parem on igatahes mängida enne 7. Oe3, jättes võimalused 8. Ld3 ja 8. Ld2 mõlemad lahtiseks.

7. . . . . Rg8—e7

Siin on mitmel korral katsetatud ka jätku **7. ... g7—g6,** millele valge vastab loomulikult **8. Ld1—d2** ja takistab manöövrit Rg8—h6—f7. Edasi võiks järgneda: **8. ... Of8—g7 9. Rb1—c3 Rg8—e7** (Mõttetu oleks jätk 9. ... Og4, sest valge võib sellele vastata esiteks lihtsalt 10. Rg1, ja teiseks pole löömine f3 mustale sugugi soodus, sest see röövib mustalt tugeva kaitseviguri ja tugevdab valge tsentrit. Võimalik on aga 9. ... Od7 10. 0—0 Re7 11. h3 0—0 12. Vad1 jne. võrdsusega, nagu partiis Romanovski-Capablanca, Moskva, 1935.) **10. 0—0—0** (Partiis Bogoljubov-Thomas, Hastings, 1922, andis jätk 10. Oh6 0—0 11. 0—0—0 Od7 12. h3 Lb8 13. g4 Lb4 jne. umbes võrdsuse.) **10. ... 0—0 11. h2—h3** ühes **g2—g4** jne. terava mänguga, milles valgel on veidi paremad rünnakulootused.

Tähelepanu väärib aga jätk **7. ... Va8—b8,** et sundida valget nõrgendusele **8. b2—b3.** Ühes kiripartiis Sachsenmaier-Keres, 1934, juhtus nüüd **8. ... Oc8—g4 9. Rb1—c3? d6—d5!** jne. paremusega mustale, kuid valge ei tarvitsenud loomulikult teha viga 9. Rc3?. Käik 8. ... Og4 on iseenesest, nagu enamasti säärastes seisudes, mustale kasutu ja selle asemel tuli arvesse tavaline jätk 8. ... Re7 või 8. ... g6 ühes Og7.

8. Rb1—c3 . . . . .

Võimalik on siin ka 8. Ld1—d2, millele võiks järgneda umbes peavariandi eeskujul 8. ... Re7—g6 9. Rb1—c3 jne., või ka teravalt 9. h2—h4, millele must vastab nähtavasti parimini 9. ... h7—h5, takistades edasilüket h4—h5. Üldse on mustal kardetav lubada vastast teostada manöövrit h2—h4—h5 sel juhul, kui ta vangerdab lühikeselt, kuid ta võib seda lubada siis, kui tal on võimalus jätta kuningas tsentrisse või vangerdada pikalt.

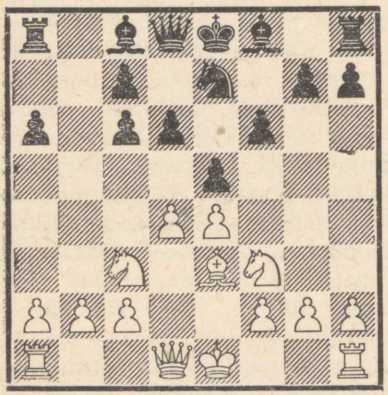


Diagramm 218.

8. . . . . Re7—g6

See käik on mustale parem kui **8. ... Oc8—e6,** millele võiks järgneda: **9. Ld1—d3** (Pärast 9. Ld2 on mustal hea manööver 9. ... Lb8 10. b3 Lb7 11. 0—0 h6 jne. Valge võib aga selles variandis mängida riskantsemalt ja vangerdada pikalt.) **9. ... Re7—g6** (Ka siin on võib-olla 9. ... Lb8 energilisem, kuigi valge vastab ka sellele 10. 0—0—0 jne. Üldse seisab valge lipp väljal d3 tegevusrikkamalt kui d2, kus ta on vajalik ainult sel juhul, kui must ähvardab teostada manöövrit g6 ja Rg8—h6—f7.) **10. h2—h4** (Parem näib olevat otsekohe 10. 0—0—0, ähvardades teostada edasilüket d4—d5. Teksti käiguga ei saavuta valge midagi.) **10. ... h7—h5 11. Rc3—e2 Ld8—b8 12. b2—b3 Lb8—b7 13. Rf3—d2 Of8—e7 14. f2—f4 e5:f4** jne. umbes võrdse mänguga (matšpartii Rellstab-Sämisch, 1936).

9. Ld1—d2 . . . . .

Valge võib siin mängida ka **9. h2—h4,** millele must ei vasta mitte 9. ... Ld7 10. h5 Re7 11. Le2 a5 12. 0—0—0 Oa6 13. Ld2 Le6 14. d:e5 f:e5 15. Rg5 jne. otsustava rünnakuga (Tartakover-Stoltz, Bled, 1931), vaid kas **9. ... Of8—e7** 10. h4—h5 Rg6—f8 11. Ld1—d2 Oc8—g4 12. Rf3—g1 Ld8—c8 13. f2—f3 Og4—e6 14. Rg1—e2 Lc8—b7 15. 0—0—0 0—0—0 jne. võrdsusega (Kan-Bogatõrtšuk, 1934), või ka lihtsalt **9. ... h7—h5.**

Parim jätk valgele on siin aga võib-olla lihtsalt **9. Ld1—d3** jne.

9. . . . . Of8—e7

Ka **9. ... Oc8—e6** pole siin halb jätk, näiteks: **10. h2—h4** (Pärast 10. b3? järgnes partiis Thomas-Capablanca, Nottingham, 1936, otsustav edasilüke 10. ... d6—d5!, millega must saavutas kiiresti paremuse. Lihtsaim jätk oli aga 10. 0—0—0.) **10. ... h7—h5** (Tuleb arvesse ka 10. ... e:d4 11. R:d4 Od7 ühes Re5, sest ratsut pole sellest tugevast seisust kerge kõrvaldada.) **11. d4—d5! c6:d5**

12. Rc3:d5 Of8—e7 13. Ld2—a5! Va8—c8 14. La5:a6 c7—c6 15. Rd5: e7 Ld8:e7 ja must saavutab kahitud etturi eest suurepärase vastumängu (Foltys-Fine, Margate, 1937).

10. h2—h4 . . . . .

Pärast 10. 0—0—0 0—0 11. h2—h4 on mustal mõjuv vastumäng 11. . . . Oc8—g4 12. Vd1—g1 e5:d4 13. Rf3:d4 c6—c5 jne., nagu partiis Iljin-Ženevski—Kasparjan, 1937. Ka teksti käigule võib must vastata rahulikult 10. . . . Oc8—g4 11. h4—h5 Rg6—f8, üleminekuga ülalmainitud partiisse Kan-Bogatõrtšuk, 1934.

Nõrk on seevastu 10. h4 0—0 11. h4—h5 Rg6—h8 12. 0—0—0 Rh8—f7 13. Vd1—g1 ühes g2—g4 tugeva rünnakuga (Thomas-Monticelli, Folkestone, 1933).

10. . . . . h7—h5!

Lihtsaim vastus, mis võtab valgelt lootused kuningarünnakuks.

11. 0—0—0 Oc8—g4
12. Ld2—d3 e5 : d4
13. Oe3 : d4 Rg6—f4

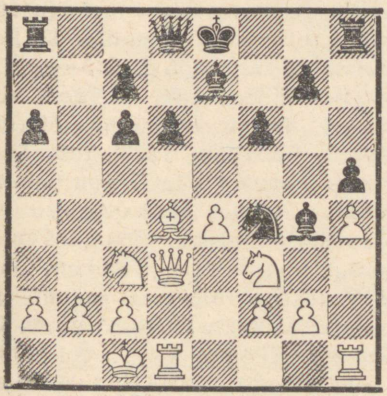


Diagramm 219.

Seis on umbes võrdne (Bogoljubov-Aljechin, Karlsruhe, 1933). Üldse pole valgel vahetusega c6 loota mingit märkimisväärset paremust, vaid musta seis osutub seejärel praktiliselt väga hästi kaitstavaks. Seda mänguviisi võib soovitada kõikidele, kes püüavad saavutada pingerikkaid ja selgusetuid positsioone, kus võistluse tulemuse otsustavad maletaja leidlikkus ja parem strateegia.

2.

(vt. diagrammi 215)

5. d2—d4 . . . . .

See edasilüke on seotud etturikahinguga ja annab valgele õige vastumängu korral ainult võrdsuse. Neil põhjusil teostatakse edasilüke d2—d4 tavaliselt alles pärast ettevalmistavat käiku **5. c2—c3,** mida vaatleme aga punktis **3.**

5. . . . . b7—b5

Pärast **5. . . . e5:d4** võib valge valida Steinitz'i kaitse vahetusega c6: **6. Oa4:c6+** b7:c6 7. Rf3:d4, või ka ilma vahetuseta **6. Rf3:d4** Oc8—d7 7. 0—0 jne. Võimalik on muidugi ka otsekohe 5. . . . Oc8—d7, kuid teksti käik on kõigist lihtsaim.

6. Oa4—b3 Rc6 : d4

Nõrgem on **6. . . . e5:d4** 7. Ob3—d5 Oc8—b7 8. Rf3:d4 jne. kerge initsiatiiviga valgele. Väga huvitav viga on siin **6. . . . Oc8—g4?** vastuse **7. d4:e5** tõttu, näiteks: **7. . . . Og4:f3** (Halb on ka 7. . . . R:e5 8. R:e5! O:d1 9. O:f7+ Ke7 10. Rc6+ jne., või ka 7. . . . d:e5

8. Ld5! L:d5 9. O:d5 Od7 10. R:e5 jne., mõlemal juhul suure paremusega valgele.) **8. Ob3:f7+! Ke8:f7 9. Ld1—d5+ Kf7—e7 10. Oc1—g5+ Rg8—f6 11. e5:f6+ g7:f6 12. Ld5:c6** jne. võiduseisuga valgele.

7. Rf3 : d4 e5 : d4

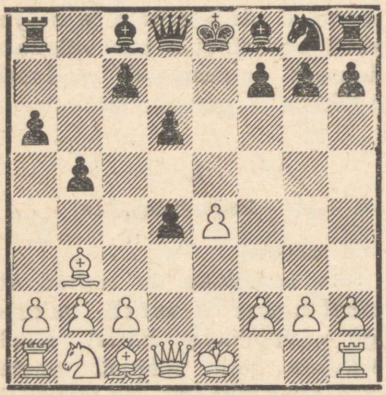


Diagramm 220.

8. c2—c3 . . . . .

Siin kasutatakse sageli ka varianti **8. Ob3—d5 Va8—b8** ja nüüd:

a) 9. Od5—c6+ Oc8—d7 10. Oc6:d7+ Ld8:d7 11. Ld1:d4 Rg8—f6 12. Rb1—c3 Of8—e7 13. 0—0 0—0 jne. võrdse seisuga (Stoltz-Aljechin, Bled, 1931, matšpartii Bernstein-Aljechin, 1933).

b) 9. Ld1:d4 Oc8—d7 (Võimalik on siin 9. . . . Re7, sest partii Kubanek-Flohr, Praha, 1930, põhjal pole kahing 10. Og5? f6 11. O:f6 g:f6 12. L:f6 R:d5 13. L:h8 Rf6 jne. valgele vastuvõetav. Mängitav on veel 9. . . . Rf6, sest katse 10. La7 Od7 11. L:a6 Vb6 12. La5 c6 13. Ob3 R:e4 jne annab ainult võrdsuse.) **10. c2—c3** (Ähvardas c7—c6—c5—c4 vigurivõiduga.) **10. . . . Rg8—f6 11. 0—0 Of8—e7** jne. võrdsusega (Rivline—Snosko-Borovsky, Pariis, 1930).

Huvitav võimalus on veel **8. a2—a4,** et pärast **8. . . . Va8—b8** 9. a4:b5 a6:b5 10. c2—c3 üle minna peavarianti ja kasutada seejuures paremust vaba a-liini näol. Must võib seda vältida, mängides **8. . . . Oc8—b7 9. 0—0 Rg8—f6 10. Ld1—e2** (Pärast 10. Ve1 Oe7 11. L:d4 c5 12. Le3 c4 13. Oa2 R:e4 jne. saavutas must matšpartiis Stoltz-Spielmann, Stokholm, 1932, paremuse.) **10. . . . Ld8—d7 11. c2—c3** (Treysman-Dake, New York, 1936) ja nüüd mitte nagu partiis **11. . . . d:c3** 12. R:c3 b4 13. Rd5 R:d5 14. e:d5+ Oe7 15. Og5 jne. veidi parema seisuga valgele, vaid lihtsamini **11. . . . Of8—e7,** ähvardades juba lüüa e4. On selge, et selles seisus on mustal vähemalt võrdne mäng.

Algajad peavad selles seisus tähele panema lõksu **8. Ld1:d4?,** mis kaotab viguri pärast 8. . . . c7—c5 9. Ld4—d5 Oc8—e6 10. Ld5—c6+ Oe6—d7 11. Lc6—d5 c5—c4 jne. (A. Steiner — Capablanca, Budapest, 1929). On üllatav, et Steiner'i mängutugevusega meister langes pahaaimamatult säärasesse lihtsasse lõksu.

8. . . . . d4 : c3

Võrdsuse võib must saavutada ka jätkuga **8. . . . Oc8—b7 9. c3:d4 Rg8—f6** (Pärast 9. . . . O:e4 10. 0—0 Oe7 11. Ve1 Ob7 12. Rc3 Rf6 13. Le2 on mustal raskusi

arengu lõpetamisega.) **10. f2—f3 Of8—e7 11. 0—0 0—0 12. Rb1—c3 c7—c5** jne. nagu partiis Yates-Bogoljubov, San Remo, 1930. Valge jätkas selles partiis **13. d5** Ve8 14. Re2 Of8 jne. ja sattus lõpuks veidi halvemasse seisu; võrdsuse aga võis ta selle asemel saavutada jätkuga **13. d4:c5** d6:c5 14. e4—e5 Rf6—e8 15. Oc1—e3 jne.

Hea ja rahulik vastus mustale on veel **8. ... d4—d3** 9. Ld1:d3 Oc8—e6, nagu mängis Rubinstein ühes partiis O'Hanlon'i vastu 1930. a. Löömist c3 peeti kaua mustale kahtlaseks, kuid ka see jätk on täiesti mängitav.

9. Rb1 : c3 . . . . .

Saabunud seis võib sageli tekkida ka pärast **Oc8—d7** ja **0—0** sisselülitamist varemate käikude jooksul, näiteks pärast 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 d6 5. 0—0 Od7 6. d4 b5 7. Ob3 R:d4 8. R:d4 e:d4 9. c3 d:c3. Sel juhul oleks valgel varuks tugev jätk **10. Ld1—h5! Ld8—e7** (Nõrgem on 10. ... Lf6 11. R:c3 Re7 12. Ve1 g6 13. Rd5! jne. paremusega valgele, nagu partiis Ragozin-Kan, Moskva, 1938.) **11. Rb1:c3 Rg8—f6 12. Lh5—f3 Od7—c6 13. Rc3—d5 Oc6:d5 14. e4:d5 Le7—d7 15. a2—a4** ja valgel on kahitud etturi eest märgatav seisuparemus (Mieses-Schlechter, Hastings, 1895).

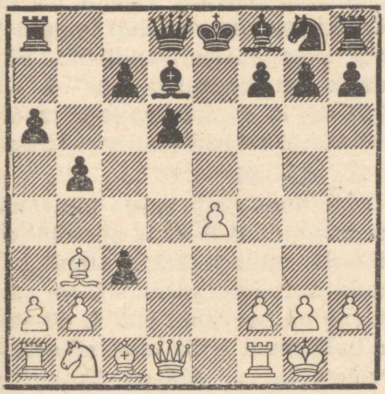


Diagramm 221.

Tekkinud seisus oleks aga väljahüpe **9. Ld1—h5** kasutu, sest pärast 9. ... Ld8—e7 10. Rb1:c3 Rg8—f6 11. Lh5—f3 Oc8—b7 puudub valgel võimalus väljahüppeks 12. Rd5, ja pärast 12. 0—0 Le7—d7 13. a2—a4 b5—b4 jne. on musta seis veidi parem.

Kui valge püüab ainult võrdsusele, siis võib ta saavutada viigi kergesti, mängides **9. Ld1—d5** Oc8—e6 10. Ld5—c6+ Oe6—d7 11. Lc6—d5 Od7—e6 12. Ld5—c6+ jne. käikude kordamisega. Teksti käik on aga kahtlemata huvitavam, sest valgele jääb etturi eest küllalt rünnakuvõimalusi.

9. . . . . Oc8—b7

Normaalsem näib olevat jätk 9. ... Rg8—f6 10. 0—0 Of8—e7 ühes 0—0 jne., kuigi valge säilitab ka sel juhul rünnakuvõimalusi.

10. Ld1—e2 c7—c5

(vt. diagrammi 222)

Jälgisime matšpartiid Stoltz-Flohr, 1931, milles järgnes: 11. Of4 Re7 12. Vd1 Rg6 13. Og3 c4 14. Oc2 Lb6 15. 0—0 Oe7 jne. Valge

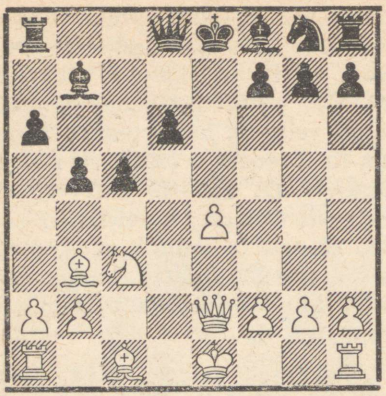


Diagramm 222.

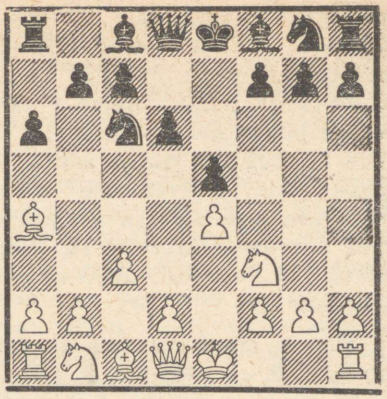


Diagramm 223.

säilitab igal juhul etturi eest rünnakuvõimalusi, kuid rohkemat kui võrdsust pole tal õige kaitse puhul loota.

3.

(vt. diagrammi 215)

5. c2—c3 . . . . .

Tavalisim jätk selles seisus, mis näib olevat ka valgele lootusrikkaim. Valge võimaldab selle käiguga oma odale igaks juhuks taganemistee b3 ja c2 kaudu ja valmistab ette edasilüket d2—d4, kaitstes selleks punkti d4.

(vt. diagrammi 223)

5. . . . . Oc8—d7 (või A)

Kui valge eelmine käik võib üldse olla kahtlase väärtusega, siis ainult terava vastuse **5. ... f7—f5** tõttu, millega must asub kardetavale rünnakule valge tsentri suunas. Seda mänguviisi vaatleme üksikasjalisemalt variandis **A.**

Teised siin võimalikud jätkud pole iseseisva arengusüsteemina huvitavad. Ebasoovitatav on näiteks otsekohe **5. ... b7—b5** 6. Oa4—c2 Rg8—f6 7. d2—d4 Of8—e7 8. 0—0 0—0 9. Vf1—e1 ja käik b7—b5 osutub ainult musta liputiiva nõrgenduseks (Lasker-Romanovski, Moskva, 1935). Samuti on ebasoodus ka **5. ... Oc8—g4** lihtsa vastuse 6. h2—h3 tõttu, mis sunnib musta kas vahetama f3, taganema halvale väljale h5 või lõpuks kaotama asjatult tempot ja taganema odaga uuesti d7. Võimalik on seevastu aga **5. ... Rg8—f6,** kuigi must sellega tavaliselt ainult käigud ümber paigutab.

6. d2—d4 . . . . .

Muidugi võib valge siin enne ka mängida **6. 0—0** ja alles hiljem d2—d4, millega tekib ainult käikude ümberpaigutus. Liiga passiivne on seevastu jätk **6. d2—d3,** millele must võib juba rahulikult vastata 6. ... g7—g6 ühes Og7 jne. hea mänguga.

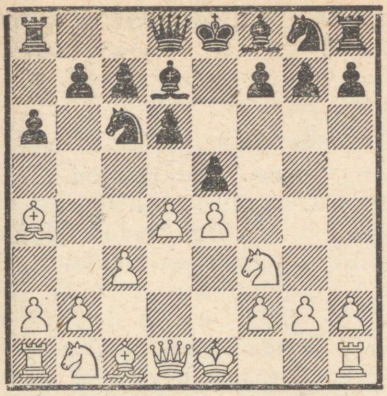


Diagramm 224.

6. . . . . g7—g6

Kindlam mustale on igal juhul **6. ... Rg8—f6,** mis viib mängu tavalisse Kecskemét'i varianti ja mida vaatleme lähemalt hiljem. Teksti käiguga alustatud odafianchetto annab mustale raske mängu ja nõuab väga täpset kaitset.

Huvitav kaitsesüsteem on siin veel **6. ... Rg8—e7,** kavatsusega pärast **7. 0—0** jätkata **7. ... h7—h6** (Ka 7. ... Rg6 on vastuvõetav, näiteks: 8. Ve1 Oe7 9. Rbd2 0—0 10. Rf1 Rh4! jne. võrdsusega, nagu partiis Johner, Michel ja Naegeli — Aljechin ja Bernstein, Le Pont, 1930.) **8. Rb1—d2 g7—g5!** jne. tugeva vastumänguga kuningatiival, näiteks: 9. d:e5 d:e5 10. Ve1 Rg6 11. Rf1 g4 12. R3d2 b5 13. Ob3 Oc5 jne. paremusega mustale (Sergeant-Rubinstein, Scarborough, 1930).

Valge võib käigu 8. Rbd2 asemel katsetada jätku **8. Oa4—b3,** et pärast 8. ... g5 tuua tugevat kahingut 9. O:g5! jne., kuid sellele vastaks must enne **8. ... Vh8—h7!** ja teostaks seejärel ikkagi edasilükke g7—g5. Seepärast tuleb juba valge käiku 7. 0—0 lugeda varajaseks ja selle asemel soovitada **7. Oa4—b3!** ähvardades 8. Rg5. Sellele võiks järgneda **7. ... h7—h6 8. Oc1—e3,** ja kui nüüd **8. ... g7—g5** (Pärast 8. ... Vh7 järgneks nüüd paremusega 9. h4.), siis otsustavalt **9. Oe3:g5! h6:g5 10. Rf3:g5 d6—d5 11. e4:d5 Rc6—a5 12. d5—d6!** (See on palju tugevam kui jätk 12. d:e5 R:b3 13. L:b3 R:d5 14. R:f7 K:f7 15. L:d5+ Oe6 16. Lf3+ Ke8, mis juhtus partiis Ahues-Rubinstein, San Remo, 1930, ja annab umbes võrdse mängu.) **12. ... Ra5:b3 13. Ld1:b3 Re7—d5 14. Rg5:f7 Ke8:f7 15. d6:c7 Ld8:c7 16. Lb3:d5+ Od7—e6 17. Ld5—f3+ Kf7—e8 18. d4—d5 Oe6—f7 19. Rb1—d2** jne. suure paremusega valgele (Becker).

7. 0—0 . . . . .

See on normaalne jätk valgele, kuid on võimalikud veel järgmised praktiliselt katsetatud variandid:

I: 7. Oa4—b3? Od7—g4! 8. Oc1—e3 Of8—g7 ja must saavutas pärast 9. d:e5 R:e5 10. **h3** R:f3+ 11. g:f3 Oe6 12. O:e6 f:e6 13. Lb3 Lc8 jne. paremuse (Yates-Thomas, 1930).

II: 7. Oc1—g5 f7—f6 8. Og5—e3 Rg8—h6 9. 0—0 Of8—g7 10. h2—h3 Rh6—f7 11. Rb1—d2 0—0 jne. võrdsusega (matšpartii Bogoljubov-Aljechin, 1929).

III: 7. d4:e5 d6:e5 (Võimalik on muidugi ka 7. ... R:e5 8. R:e5 d:e5 9. Og5 O:a4 10. L:a4 Ld7 jne. võrdsusega, nagu partiis Rosenthal-Rauser, Leningrad, 1935.) **8. Oc1—e3 Rg8—f6 9. Rb1—d2 Rf6—g4 10. Oe3—g5 Of8—e7 11. Og5:e7 Ld8:e7 12. h2—h3 Rg4—f6** võrdse mänguga (Eliskases-Thomas, Podebrady, 1936).

7. . . . . Of8—g7

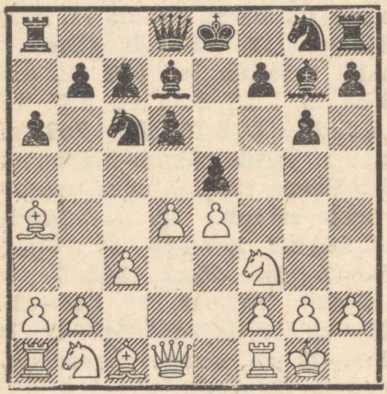


Diagramm 225.

8. d4 : e5 . . . . .

See lihtne vahetus on mustale palju ebameeldivam kui keerulisemad mänguviisid pinge alalhoidmisega tsentris. Toome neist näidetena järgnevad:

I: 8. Vf1—e1 Rg8—e7 (Mitte aga 8. ... Rf6? 9. O:c6 O:c6 10. d:e5 d:e5 11. L:d8+ V:d8 12. R:e5 paremusega valgele.) **9. Oc1—e3 0—0 10. Rb1—d2** (Pärast 10. d:e5 saavutab must nii käiguga 10. ... d:e5 kui ka pärast 10. ... R:e5 kergesti võrdsuse.) **10. ... h7—h6 11. Oa4—b3 Kg8—h7 12. d4:e5 d6:e5 13. Oe3—c5 b7—b6 14. Oc5—a3 Rc6—a5** jne. võrdsusega (Rauser-Löwenfisch, 1934).

II: 8. Oc1—g5 f7—f6 (Lihtsaim vastus. Nõrgem on 8. ... Rf6 9. O:c6 O:c6 10. d:e5 d:e5 11. R:e5 L:d1 12. V:d1 R:e4 13. Of4 jne. kerge paremusega valgele. Ka 8. ... Rge7 9. d:e5 d:e5 10. Ld3 h6 11. Oe3 Og4 12. Le2! 0—0, nagu partiis Yates-Aljechin, New York, 1924, annab valgele pärast 13. Oc5! paremuse. Tähelepanu väärib veel 8. ... Rc6—e7.) **9. Og5—e3 Rg8—h6** ja must saavutab kergesti võrdsuse, nagu variandis II märkuses pärast valge 7. käiku.

III: 8. Oc1—e3 Rg8—e7 (Küllaldane võrdsuseks on ka 8. ... Rf6 9. d:e5 R:e5 10. R:e5 d:e5 11. Rd2 0—0 12. Oc2 Le7 jne., nagu partiis Kashdan-Flohr, Bled, 1931.) **9. c3—c4 e5:d4 10. Rf3:d4 0—0 11. Rb1—c3 Rc6:d4 12. Oe3:d4** (Pärast 12. O:d7 järgneb esiteks 12. ... Re2+!, nagu juhtus umbes sarnases seisus partiis Keres-Capablanca, Buenos Aires, 1939.) **12. ... Od7:a4 13. Rc3:a4 Og7:d4 14. Ld1:d4 Re7—c6 15. Ld4—d2 Ld8—f6** jne. võrdse mänguga (Yates-Capablanca, Ramsgate, 1929).

(vt. diagrammi 226)

8. . . . . Rc6 : e5

Must võib siin lüüa ka **8. ... d6:e5,** kuid ka sellel käigul on varjukülgi. Valge jätkab nimelt **9. Oc1—g5,** mille järel must satub väga ebameeldiva valiku ette. Et **9. ... f7—f6** 10. Og5—e3 on

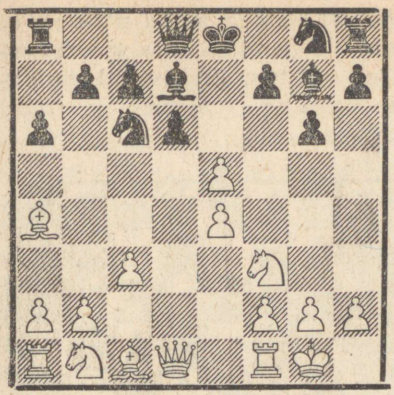


Diagramm 226.

diagonaali b3—g8 nõrgendamise tõttu enne vangerdust väga ebameeldiv ja **9. ... Rg8—f6** annab valgele pärast 10. Oa4:c6 Od7:c6 11. Rf3:e5 Ld8:d1 12. Vf1:d1 Rf6:e4 13. Og5—f4 jne. märgatavalt paremaid võimalusi, siis jääb mustale ainult kaitse **9. ... Rg8—e7.** Pärast seda jäävad aga musta vigurid ebameeldivalt seotuks ja valge saavutab igal juhul mugavama mängu, näiteks: **10. Ld1—d3 h7—h6** (Pärast 10. ... f6 11. Oe3 on musta seis diagonaali b3—g8 nõrgenduse tõttu veelgi ebamugavam, ja otsekohe 10. ... 0—0 on 11. O:c6 tõttu ebasoodus.) **11. Og5—e3 Od7—g4** (Nüüd järgneks pärast 11. ... 0—0 aga 12. Oc5 Og4 13. Le3 jne.) **12. Ld3—e2 0—0** (Võib-olla oli siin või eelmisel käigul julge b7—b6 parem kaitse) ja nüüd mitte 13. Rb1—d2 f7—f5! jne. hea mänguga mustale (Yates-Aljechin, New York, 1924), vaid **13. Oe3—c5!** paremusega valgele (Aljechin).

Löömine ratsuga näib olevat mustale veidi soodsam, sest sellega vabaneb ta ühest tülikast sidumisest ja ühtlasi lihtsustab veidi seisu, võites seega oma vigureile suuremat liikumisvabadust.

9. Rf3 : e5 d6 : e5

Pärast **9. ... Og7:e5** on nii **10. f2—f4** Oe5—g7 11. f4—f5 kui ka **10. Oa4—b3** (Mitte aga 10. Rbd2 O:a4+ 11. L:a4 Ld7 12. L:d7+ K:d7 jne. võrdsusega, nagu partiis Thomas-Capablanca, Budapest, 1929.) Rg8—e7 11. f2—f4 Oe5—g7 12. f4—f5 jne. valgele väga head jätkud.

10. f2—f4! . . . . .

Ainult selle edasilükkega võib valge mingit paremust loota.

10. . . . . Od7—b5

Romanovski soovitus, millega must võib loota seisu tasakaalustada. Halb on näiteks **10. ... Od7:a4** 11. Ld1:a4+ Ld8—d7 12. La4:d7+ Ke8:d7 13. f4:e5 Kd7—e6 14. Oc1—f4 jne. paremusega valgele (Fine-Aljechin, AVRO, 1938), samuti nagu **10. ... e5:f4** 11. Oc1:f4 Rg8—e7 12. Of4—g5 b7—b5 13. Oa4—b3 0—0 14. e4—e5! jne. (Löwenfisch).

11. Oa4 : b5+ a6 : b5
12. Ld1—b3 Ld8—d7
13. f4 : e5 Og7 : e5
14. Rb1—a3 . . . . .

Pärast 14. Oe3 Rf6 ähvardab must ebameeldivalt 15. ... Rg4.

14. . . . . c7—c6

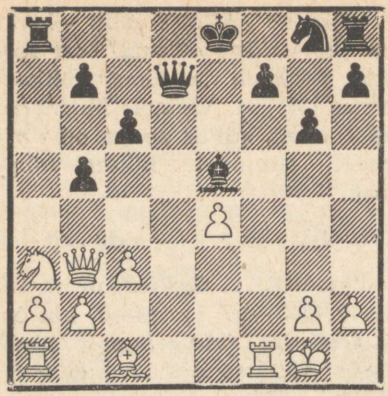


Diagramm 227.

See Romanovski analüüsi põhjal tekkinud seis on umbes võrdne, kuid ei saa märkimata jätta, et must on kogu aja pidanud raskustega võitlema. Seepärast loeme süsteemi, kus must püüab oma kuningaratsut arendamata jättes teostada varajast kuningafianchettot, mustale mitte eriti soodsaks ja soovitame üle minna süsteemi käiguga Rg8—f6. Neid variante vaatleme lähemalt hiljem Kecskemét'i kaitse uurimisel.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 d6 5. c3.)

(vt. diagrammi 223)

5. . . . . f7—f5

Selle terava käiguga, mida uuemal ajal ei peeta parimaks, viib must mängu nn. siesta-varianti. Varem tarvitati seda käiku sageli ja nii mõnigi loobus selle võimaluse tõttu käigust 5. c3, aga täpsem analüüs näitab, et valgel ei tarvitse seda teravat varianti vältida. Järgnevaid variante peab aga iga maletaja hästi tundma.

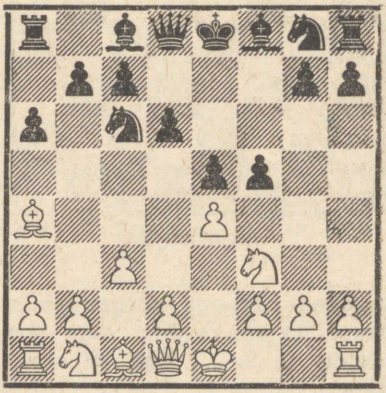


Diagramm 228.

6. e4 : f5! . . . . .

Teine siin kasutatav võimalus on **6. d2—d4,** mis aga ei valmista mustale mingeid raskusi, näiteks: **6. ... f5:e4 7. Rf3—g5** (Midagi ei anna valgele ka kahing 7. R:e5 d:e5 8. Lh5+ Ke7 9. O:c6 b:c6 10. Og5+ Rf6 11. d:e5 Ld5! ja valgel pole paremat kui 12. Oh4 Kd7 13. Lg5 h6! 14. Lf5+ Ke8 15. Lg6+ Lf7 16. L:f7+ K:f7 17. e:f6 g:f6 võrdsusega, nagu analüüsis Capablanca.) ja nüüd:

a) 7. ... e5:d4 (Lihtsaim vastus.) **8. Rg5:e4 Rg8—f6** (Nõrgem on 8. ... d5 9. Lh5+ g6 10. Le5+ Le7 11. L:d5 Le6 12. O:c6+ b:c6 13. L:d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis L. Steiner — Boros, Viin, 1931.) **9. Oc1—g5 Of8—e7 10. Og5:f6** (Mitte aga 10. L:d4? b5

11. R:f6+ g:f6 12. Ld5 b:a4! jne. võiduseisuga mustale, nagu partiis Réti-Capablanca, Berliin, 1928. Hea mängu mustale annab ka jätk 10. O:c6+ b:c6 11. L:d4 0—0 jne.) **10. ... Oe7:f6 11. Ld1—h5+ Ke8—f8** (Parem kui 11. ... g6 12. Ld5 Od7 13. 0—0 jne., nagu partiis Kmoch — A. Steiner, Budapest, 1928) ja mustal on hea mäng, sest **12. 0—0** võimaldab vastuse 12. ... Oe6 ja ka **12. Ob3** pole 12. ... Le8 tõttu kardetav.

b) 7. ... d6—d5 8. d4:e5 Of8—c5 9. e5—e6! (Ainuke valgele lootusrikas jätk, näiteks: 9. c4 e3! 10. f4 d4 11. Oc2 R:e5 või 11. ... g6 ja ülekaal on musta poolel, nagu analüüsis Spielmann. Kui aga 9. 0—0, siis mitte 9. ... e3 10. f:e3 L:g5 11. L:d5 O:e3+ 12. Kh1 jne. paremusega valgele, vaid rahulikumalt 9. ... Rge7, näiteks: 10. e6 0—0 11. Lh5 h6 12. Rf7 Le8 13. O:h6 O:e6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Gromer—Snosko-Borovsky, Pariis, 1930, või ka 10. c4 b5! 11. c:b5 või 11. c:d5 R:e5 lootusrikkama seisuga mustale. Lõpuks annab ka 9. Le2? Rge7 10. 0—0 b5 11. Ob3 R:e5 jne., nagu partiis Vajda—Snosko-Borovsky, Nizza, 1931, mustale selge paremuse.) **9. ... Ld8—f6 10. 0—0 Oc8:e6** (Snosko-Borovsky soovitab siin 10. ... e3, kuid seejärel otsustab 11. L:d5 mängu valge kasuks.) **11. Rg5:e4 d5:e4 12. Ld1—h5+** ja valgel on parem mäng.

6. . . . . Oc8 : f5
7. d2—d4 e5—e4

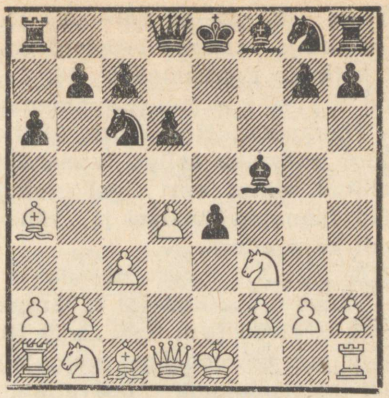


Diagramm 229.

8. Rf3—g5 . . . . .

Seda jätku loeb teooria tugevaimaks, kusjuures on katsetatud veel järgnevaid võimalusi:

I: 8. Oc1—g5 Of8—e7 9. Rf3—h4 Of5—e6 10. Og5:e7 Rg8:e7 11. Ld1—h5+ g7—g6 12. Lh5—h6 Re7—g8! 13. Lh6—f4 (Mitte aga 13. Lg7 L:h4 14. L:h8 0—0—0 15. d5 Rf6 16. Lg7 Vg8 17. L:g8+ O:g8 18. d:c6 e3! jne. paremusega mustale.) **13. ... Rg8—f6 14. Rb1—d2 0—0 15. 0—0 d6—d5** ja mustal on veidi parem mäng (A. Steiner — Capablanca, Budapest, 1928).

II: 8. Ld1—e2 Of8—e7 9. Rf3—d2 Rg8—f6 10. h2—h3 d6—d5 11. Rd2—f1 ja mustal on paremini arendatud mäng (matšpartii Capablanca-Marshall, 1909).

III: 8. d4—d5 e4:f3 9. d5:c6 b7—b5 10. Ld1:f3 Of5:b1 11. Oa4—b3 Ob1—g6 12. 0—0 Rg8—f6 13. Oc1—g5 Of8—e7 14. Vf1—e1 Ke8—f8 15. Ve1—e3 h7—h6 16. Og5:f6 Oe7:f6 17. Lf3—d5

h6—h5 18. g2—g3 Ld8—c8 19. Ve3—e6 ja vastased leppisid viiki käikude kordamisega 19. ... Ld8 20. Ve3 Lc8 jne. (Capablanca — H. Steiner, New York, 1931). Valge saavutab selles variandis kahitud viguri eest igal juhul häid rünnakuvõimalusi ja vähemalt kaks etturit.

8. . . . . d6—d5

Pärast **8. ... Rg8—f6** ei järgne mitte 9. f3 d5 (Või 9. ... e:f3 10. 0—0! jne. paremusega valgele.) jne. üleminekuga peavarianti, vaid tugevamini **9. Ld1—b3!** (Uzdenov) võiduseisuga valgele. Sama käik on väga tugev ka pärast **8. ... h7—h6.**

Siin on katsetatud veel **8. ... Of8—e7** jätkuga **9. 0—0** Oe7:g5 10. Ld1—h5+ Of5—g6 11. Lh5:g5 Ld8:g5 12. Oc1:g5 jne. paremusega valgele (Szabo—Snosko-Borovsky, Tatatovaros, 1935). Ka selles variandis tuleb valgele arvesse jätk **9. Ld1—b3,** kuigi 9. ... O:g5 10. O:g5 L:g5 jne. annab siin selgusetu seisu, kus mustal ei puudu head rünnakuvõimalused.

9. f2—f3 Rg8—f6

(vt. diagrammi 230)

Pärast **9. ... e:f3 10. L:f3** on 10. ... Le7+ veidi tülikas vastus, mispärast valge mängib selles variandis paremini **10. 0—0!** ja omab paremaid võimalusi. Must võib siin mängida veel ka **9. ... h7—h6,** kuid seejärel annab 10. f3:e4 h6:g5 11. e4:f5 Ld8—d6 12. Oc1:g5 jne. valgele paremuse, näiteks: 12. ... Oe7 (Või 12. ... V:h2 13. 0—0!) 13. Lg4 b5 14. Of4

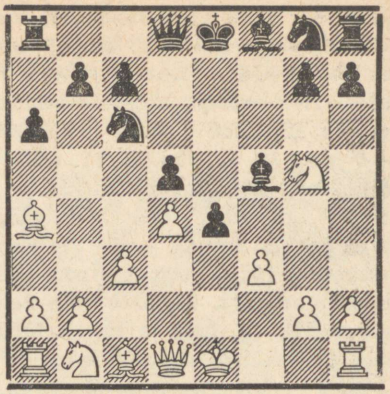


Diagramm 230.

Lf6 15. Oc2 jne. (Alexander-Aitken, Inglismaa tšempionaat, 1938).

Huvitav etturikahing on siin **9. ... e4—e3,** sest pärast 10. O:e3 h6 11. Rh3 O:h3 12. g:h3 jne. saavutab must valge etturinõrkuste tõttu küllaldast vastumängu (Smõslov-Goldberg, Moskva, 1945). Valge võib aga mängida tugevamini **10. f3—f4!** (Horowitz-Fine, Sürakuusa, 1934), sest musta e-ettur läheb varem või hiljem niikuinii kaotsi ja valgel pole seejuures vaja nõrgestada oma etturseisu.

10. 0—0 Ld8—d7

11. c3—c4! . . . . .

Selle käiguga, mis ähvardab 12. c:d5 ühes Rc3, kindlustab valge endale paremuse, sest must ei või mängida 11. ... d:c4 vastuse 12. d5 tõttu. Nõrgem oli **11. f:e4** R:e4 12. R:e4 O:e4 13. Rd2 Og6 jne. mängitava seisuga mustale (A. Steiner — Kashdan, Praha, 1931).

11. . . . . h7—h6
12. c4 : d5 h6 : g5
13. d5 : c6 b7 : c6

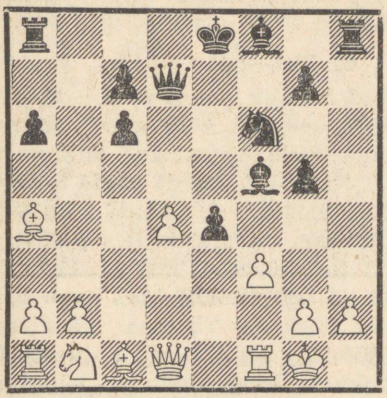


Diagramm 231.

Tekkinud seis on valgele kahtlemata soodsam ja siin võiks veel järgneda: 14. O:g5 Od6 15. g3 0—0—0 16. Rc3 jne. paremusega valgele (Fine). Sellest variandist selgub aga ka, et hispaania avangu siesta-variant pole mustale täisväärtuslik kaitse, vaid pakub talle teatud võimalusi ainult vastase ebatäpse mängu korral. Maletajaile, kes meelsasti ei taha mängida tekkinud teravat seisu, võib soovitada märkuses valge 11. käigu juurde toodud partiivarianti Steiner-Kashdan, kus valge pärast 14. Rf3 b5 15. Oc2 saavutab ilma riisikota veidi parema mängu.

4.

(vt. diagrammi 215)

5. c2—c4 . . . . .

Duras'e käik, mis pole aga nähtavasti küllaldane mingi paremuse kindlustamiseks, sest peavariandis suudab must vahetada liiga palju vigureid ja seega seisu liialt lihtsustada. Musta ebatäpse mängu korral võib aga valge selle käiguga saavutada kaugelt üleoleva positsiooni.

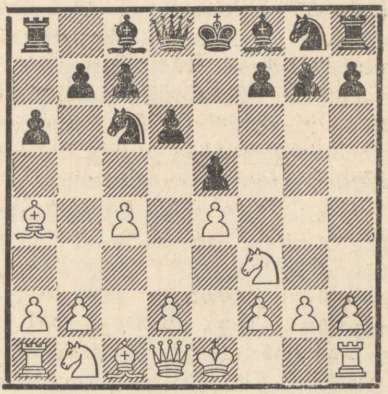


Diagramm 232.

5. . . . . Oc8—d7

Väga huvitavaid võimalusi annab siin variant **5. . . . f7—f5 6. d2—d4** (Ka siin tuleb lihtne jätk 6. e:f5 tõsiselt arvesse, näiteks: 6. . . . O:f5 7. d4 e4 8. Rg5 ja nüüd peab must veel arvestama ähvardust d4—d5.) **6. . . . f5:e4 7. Rf3:e5** (Pärast 7. Rg5 on 7. . . . b5 mustale hea vastus.) **7. . . . d6:e5 8. Ld1—h5+ Ke8—e7 9. Oa4:c6 Rg8—f6** (Valge võis mängida võib-olla tugevamini 9. d:e5, ähvardades 10. Og5+, mis seadis musta raskete probleemide ette. Teksti käigu asemel võis must veel katsetada 9. . . . b7:c6 10. Oc1—g5+ Rg8—f6 11. d4:e5 Ld8—d4! 12. e5:f6+ g7:f6, kuid

seejärel annab nii 13. Oe3! kui ka lihtne 13. Od2 valgele ülekaaluka mängu.) **10. Lh5:e5+** (Nõrk on 10. Og5 L:d4! 11. Le8+ Kd6 12. O:f6 Og4! 13. O:e5+ L:e5 14. L:e5+ K:e5 jne. paremusega mustale, nagu partiis Michel-Czaya, 1937.) **10. ... Ke7—f7 11. Oc6—d5+** (Pärast 11. Oa4 Od6 saavutab must hea arengu juures suurepäraseid vastušansse.) **11. ... Rf6:d5 12. Le5:d5+ Ld8:d5 13. c4:d5** ja valgel on küll enamettur, kuid mustal ei puudu kaksikodadega teatud vastušansid.

Ülaltoodud mänguviisis tuleb aga mustale arvesse veel teine võimalus, nimelt kvaliteedikahing **8. ... g7—g6** (8. ... Ke7 asemel) 9. Lh5:e5+ Ke8—f7 10. Le5:h8 Of8—g7 11. Lh8:h7 Rc6:d4 12. Rb1—c3 Oc8—g4 ja must võis saavutada pärast 13. Rd5 c6 14. Rf4 Re7 15. Od2 Ld7 16. h3 (kiripartii Napolitano-Schönmann, 1937) käiguga 16. ... Of5 seisu, kus tema võimalused pole valge omadest sugugi halvemad.

Neist variantidest selgub, et suuremate teravuste vältimiseks peab valge ka siin pärast 5. ... f5 mängima lihtsalt 6. e:f5, samuti nagu variantides käiguga 5. c2—c3.

Must võib siin muidugi mängida ka **5. ... Rg8—f6,** kuid ta on varem või hiljem siiski sunnitud arendama oma lipuoda d7. Parem on seepärast teha see käik otsekohe, sest kuningaratsu suhtes pole veel kindel, kas see seisab paremini f6 või e7. Ebasoovitatav on mustale muuseas ka katse 5. ... Og4, sest pärast 6. h3 peab oda kas ajakaotusega taganema või jällegi lööma f3, jättes valgele kaksikodadega veidi parema mängu.

6. Rb1—c3 . . . . .

Võimalik on ka **6. d2—d4,** kuid seejärel võib must mängu liiga palju lihtsustada jätkuga **6. ... Rc6:d4 7. Rf3:d4 e5:d4 8. Oa4: d7+ Ld8:d7 9. Ld1:d4 Rg8—f6** (Raskem on musta seis pärast 9. ... Re7 10. 0—0 Rc6 11. Lc3 Lg4 12. f3 Lg6 13. Lb3 jne., nagu partiis Eliskases-Thomas, Hastings, 1936/37, kuigi 13. ... 0—0—0! pakkus häid lootusi küllaldaseks kaitseks.) **10. 0—0 Of8—e7 11. Rb1—c3 0—0 12. b2—b3 Vf8—e8 13. Oc1—b2 Oe7—f8** ja valgel on küll väike ruumiline paremus, kuid musta kaitsevõimalused näivad olevat küllaldased (Keres-Thomas, Hastings, 1937).

Umbes samalaadseid variante võib tekkida ka pärast **6. Rc3,** sest valge on varem või hiljem ikkagi sunnitud mängima d2—d4, kuid siiski on soodsam seda edasilüket teostada hiljem, kui must on juba otsustanud mingi kindla arengusüsteemi kasuks.

(vt. diagrammi 233)

6. . . . . g7—g6

Näib, et must mängib siin paremini **6. ... Rg8—f6,** püüdes üle minna eelmises märkuses toodud variantidesse. Seejärel võiks tekkida järgnevaid võimalusi: **7. d2—d4 Of8—e7** (Pärast 7. ... e:d4 või 7. ... R:d4 lihtsustab must küll seisu, kuid valgele jääb see-

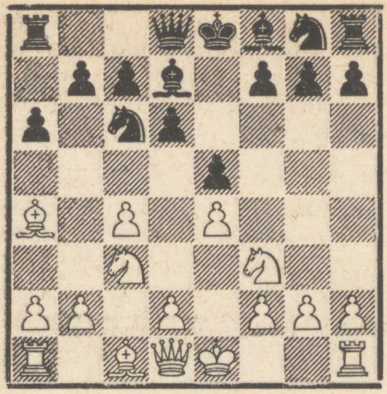


Diagramm 233.

järel veidi meeldivam ja suurema liikumisvabadusega seis. Neile, kes soovivad varajast lihtsustamist vältida, võib soovitada arengusüsteemi 7. d2—d3 ühes h3 ja Oe3.) **8. 0—0** (Midagi ei anna vahetus 8. O:c6 O:c6 9. Ld3 0—0 10. 0—0 Vf8—e8 jne. hea mänguga mustale, nagu partiis Rellstab-Crepeaux, 1932. Tuleb aga arvesse otsekohe 8. d5 Rb8 9. Oc2 jne., vältides võimalikku lihtsustamist vahetusega d4, mis pärast teksti käiku on jällegi võimalik.) **8. ... 0—0 9. Vf1—e1** või 9. d4—d5 ühes Oc2 ja valgel on veidi vabam, kuid mitte oluliselt parem seis.

Mitte eriti soodus on seevastu otsene **6. ... Rd4,** millega must ainult raiskab asjatult aega. Pealegi võib seejärel pärast 7. R:d4 e:d4 8. O:d7+ L:d7 9. Re2 jne. must d-ettur kujuneda veidi nõrgaks.

Teksti käiguga alustatud idee pole mustale eriti õnnelik, kuigi võib-olla veel küllaldane mängude tasakaalustamiseks.

7. d2—d4 Of8—g7

Veidi täpsem on võib-olla jätk 7. ... e:d4 8. R:d4 Og7 9. Oe3 jne., sest teksti käik jätab valgele vabaks laiemaid võimalusi.

Pärast **7. ... e5:d4 8. Rf3:d4 Of8—g7** võib valge tavalise 9. Oe3 asemel mängida ka huvitavalt **9. Rd4:c6** b7:c6 (Parem 9. ... O:c6.) 10. 0—0 ja kui nüüd 10. ... Rg8—e7, siis 11. c4—c5! märgatava paremusega valgele (Boleslavski-Fine, raadiomatš NSVL-USA, 1945).

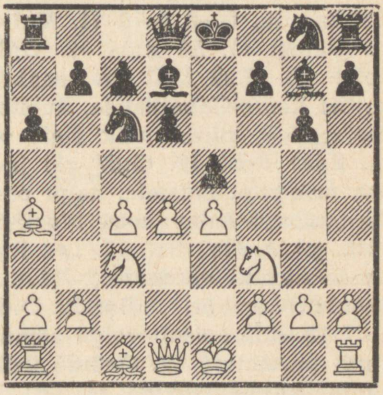


Diagramm 234.

8. Oc1—e3 . . . . .

Fine peab siin jätku **8. d4:e5** d6:e5 9. Rc3—d5 Rg8—f6 (Rellstab-Fine, Kemeri, 1937) 10. Oc1—g5 valgele väga tugevaks, sest seejärel tekkinud seis on mustale äärmiselt ebamugav. Lihtne teksti käik on aga samuti küllalt tugev.

Boleslavski arvates on siin ka **8. Oc1—g5** väga tugev, näiteks:

8. ... f7—f6 (Või 8. ... Of6 9. Oe3 ja must Of6 seisab ebasoodsalt, ja pärast 8. ... Rce7 on 9. d:e5 ebameeldiv.) **9. Og5—e3 Rg8—e7** (Või 9. ... e:d4 10. R:d4 Re7 11. 0—0 0—0 12. c5! jne. paremusega valgele.) **10. d4—d5** ja must peab nüüd mängima 10. ... Rb8 surutud seisuga, sest 10. ... Ra5? 11. O:d7+ L:d7 12. Rd2! annab valgele selge ülekaalu (Boleslavski-Goldberg, Moskva, 1945).

8. . . . . Rg8—f6

Teine võimalus mustale on siin **8. ... e5:d4 9. Rf3:d4 Rg8—e7** (Ilma vahetuseta d4 võib jätk 9. d:e5 kujuneda mustale ebameeldivaks.) **10. 0—0 0—0 11. Va1—c1** (Pärast 11. h3 R:d4 12. O:d7 Re2+ 13. R:e2 L:d7 jne. saabus partiis Keres-Capablanca, Buenos Aires, 1939, kiiresti viik. Halb on 11. Rd5? R:d4 12. O:d7 c5! jne. hea mänguga mustale, nagu partiis Judovitš-Belavenets, Moskva, 1938, ja 11. Oc2 Re5 12. Le2 Rg4 annab samuti võrdsuse.) **11. ... Rc6:d4** (Pärast 11. ... Re5 12. O:d7 L:d7 13. Rd5 seisab valge samuti veidi paremini.) **12. Oe3:d4 Od7:a4 13. Rc3:a4 Og7:d4 14. Ld1:d4 Re7—c6** ja valgel on ainult minimaalne ruumiline paremus paljude vahetatud vigurite juures.

9. d4 : e5 d6 : e5

Väga riskantne jätk, mis viib musta tõsistesse raskustesse. Parem oli kahtlemata 9. ... Rc6:e5 umbes võrdsete võimalustega.

10. Oe3—c5! Rf6—h5
11. Rc3—d5 Rh5—f4
12. Rd5 : f4 e5 : f4

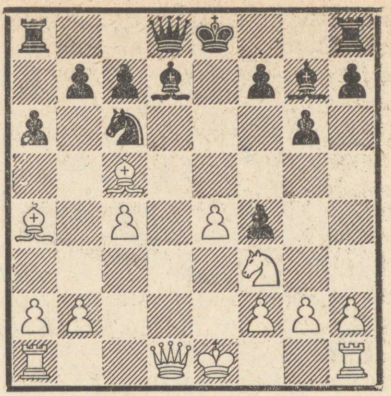


Diagramm 235.

Sellest seisust mängiti partiis Keres-Aljechin, Margate, 1937, järgnevalt: **13. e4—e5** g6—g5? 14. Ld1—d5! Og7—f8 15. Oc5:f8 Vh8:f8 16. 0—0—0 Ld8—e7 17. Oa4:c6 Od7:c6 18. Ld5—d3 jne. märgatava paremusega valgele, kuid see variant pole täiesti veenev. Must võis nimelt mängida paremini **13. ... Rc6:e5** 14. Rf3:e5 (Või 14. Le2 f6 15. 0—0—0 c6 16. Od6 La5 jne. küllaldaste kaitsevõimalustega mustale.) 14. ... Og7:e5 15. Ld1—e2 f7—f6 16. 0—0—0 c7—c6 17. Oc5—d6 Ld8—a5 ja must näib omavat küllaldasi kaitsevõimalusi.

Midagi ei anna valgele diagrammseisus ka otsene rünnak f-etturile käiguga **13. Ld1—d2,** sest must võib sellele vastata 13. ... b7—b6 14. Oa3 b5 ja 15. c:b5 a:b5 16. O:b5 pole võimalik vastuse 16. ... V:a3 tõttu.

Õige mänguviisi valgele leidis L. Steiner, nimelt **13. 0—0! Rc6—e7** (Kui 13. ... b6, siis 14.

Ld5!, kui aga 13. ... Re5, siis 14. R:e5 O:e5 15. Ld5! jne. paremusega valgele. Halb mustale on loomulikult ka 13. ... O:b2 14. Vb1 jne.) **14. Oa4:d7+ Ld8:d7 15. Ld1—b3** ja valgel on märksa parem seis (Steiner).

III.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4.)

(vt. diagrammi 213)

4. . . . . Rg8—f6

See ratsu arendamine on siin, samuti nagu kaitses ilma käiguta 3. ... a6, mustale tarvitatavaim ja nähtavasti ka soodsaim jätk. Must arendab ühe oma vigureist soodsale väljale ja ühtlasi ründab ka valge kaitsmata etturit e4, kasutades asjaolu, et valge rünnak etturile e5 on ainult näilik. Valgel on nüüd väga laialdane valik mitmesuguseid jätke, kuid ainult vähesed neist annavad talle lootusi mingile paremusele. Vaatleme allpool üksikasjaliselt kõiki siin tarvitatud mänguviise.

1.

(vt. diagrammi 236)

5. Oa4 : c6 . . . . .

Tundub koomilisena, et see vahetus siinkohal üldse arvesse tuleb, sest seetõttu muutub ju valge eelmine käik täiesti ajakaotuseks. Tegelikult on sellel käigul siiski oma idee, sest musta poolt võidetud käik 3. ... a6 pole eriti

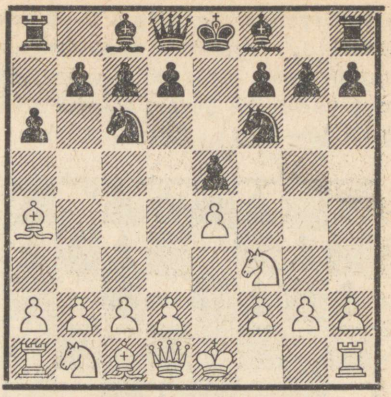


Diagramm 236.

oluline ja ratsu f6 seis ei sobi hästi pärast vahetust tekkivasse positsiooni. Mustal pole selles variandis siiski mingeid raskusi võrdsuse saavutamisega.

5. . . . . d7 : c6
6. Rb1—c3 . . . . .

Nüüd peab must juba Ee5 kaitsma, kuid tal on selleks mitmeid häid võimalusi. Veidi parem näib olevat käik **6. d2—d3,** mis lülitab välja tugeva vastuse 6. ... Og4 jätku 7. h3 Oh5 8. g4 Og6 9. R:e5 jne. tõttu, kuid ka seejärel saavutab must vaevata võrdsuse: **6. ... Of8—d6 7. Rb1—d2 Oc8—e6 8. Ld1—e2 Rf6—h5** (Energilisem kui 8. ... Rd7 9. Rc4 f6 10. d4 Og4 11. d:e5 R:e5 12. R:e5 O:e5 13. h3 jne., nagu partiis Flohr-Keres, Hastings, 1937, mis samuti andis mustale kerge võrdsuse.) **9. Rd2—c4 Oe6:c4 10. d3:c4 Ld8—f6 11. g2—g3 Lf6—e6 12. Oc1—e3 c6—c5** jne. võrdsusega (Flohr-Reshevsky, Kemeri, 1937).

Nõrgem on ka jätk **6. 0—0** vastuse 6. ... Og4 tõttu, sest varajase vangerduse tõttu võib must mitmes variandis pärast h2—h3 mängida h7—h5.

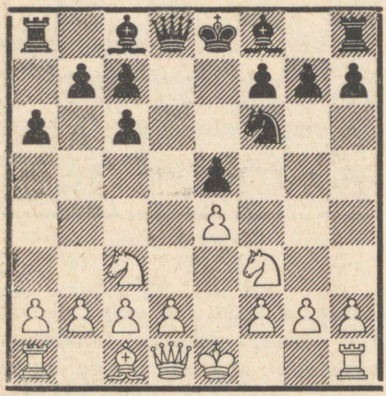


Diagramm 237.

6. . . . . Oc8—g4

Energilisim vastus, millega must koguni ise püüab haarata initsiatiivi. Pärast **6. ... Of8—b4** saabub tuntud Paulsen'i vahetusvariant neljaratsuavangust ebaolulise lisakäiguga a7—a6. Et aga must selles variandis pärast **7. d2—d3** kaitseb oma e-etturit parimini käiguga 7. ... Od6, siis kujuneb jätk 6. ... Ob4 ainult ajakaotuseks ja seda võib asendada paremate käikudega. Kui must püüab aga selles variandis oma e-etturit kaitsta teisiti kui odaga, siis võib ta kergesti raskustesse sattuda, näiteks: 6. ... Ob4 7. d3 Le7 8. Od2 Od7 9. Re2 O:d2+ 10. L:d2 0—0—0 11. h3 Re8 12. La5 ja valgel on juba kerge surve paremate võimalustega (Flohr-Canal, Rogaska Slatina, 1929).

Hea ja kindel vastus mustale on siin veel **6. ... Of8—d6** 7. d2—d3 (Pärast 7. d4? annab 7. ... Ob4 mustale soodsama seisu.) 7. ... c6—c5 8. h2—h3 Oc8—e6 9. Oc1—e3 h7—h6 10. a2—a4 umbes võrdsete seisudega (Aljechin-Bogoljubov, 16. matšpartii 1934). Must mängis selles seisus riskantselt 10. ... c4 11. d4 e:d4 12. O:d4 Ob4 13. 0—0 c6 ja sattus pärast 14. e5 halvemasse seisu. Näib aga, et ka selles variandis võis ta pärast 13. ... 0—0 (13. ... c6 asemel) saavutada veel umbes võrdse seisu.

Must võib siin veel mängida **6. ... Of8—c5,** kuid sellega asetab ta ainult oma oda mitte eriti soodsasse positsiooni ja on sunnitud seda tavaliselt pärast edaspidist Oc1—e3 vahetama. Toome ühe näite: 7. d2—d3 Ld8—e7 8. Ld1—e2 Oc8—g4 9. Oc1—e3 0—0—0 10. h2—h3 Og4—h5 11. Oe3:c5 Le7:c5 jne. umbes võrdse mänguga (Treybal-Mattison, Karlsbad, 1929).

7. h2—h3 Og4—h5
8. d2—d3 . . . . .

Valge ei tohi pakutavat etturikahingut vastu võtta, näiteks: **8. g4** Og6 9. R:e5 R:e4! 10. R:e4 (Või 10. R:g6 R:c3 võrdsusega.) 10. ... O:e4 (Siin võis must ka käiguga 10. ... Ld4 etturikahingut vältida.) 11. Le2 Ld5 12. R:c6 L:c6 13. d3 0—0—0 14. d:e4 Ob4+ ja musta positsioon on kahitud etturit enam kui väärt.

8. . . . . Rf6—d7

Osava manööverdamisega on must nüüd kaitsnud oma etturi

ratsuga ja seega jätnud oma kuningaodale vabaduse teisteks operatsioonideks.

9.	**Oc1—e3**	**Of8—b4**
10.	**Oe3—d2**	**Ld8—e7**
11.	**a2—a3**	**Ob4—d6**
12.	**Rc3—e2**	. . . . .

See käik on veidi riskantne, sest nüüd saavutab must vastase nõrgestatud kuningatiival rünnaku. Parem oli kahtlemata 12. g4 Og6 13. Re2, kuid ka sel juhul omab must hea seisu mitmesuguste võimalustega.

12.	. . . . .	**Oh5 : f3**
13.	**g2 : f3**	**Rd7—c5**
14.	**Re2—g3**	**g7—g6**

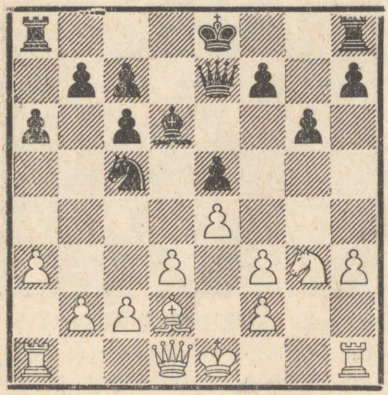


Diagramm 238.

Tekkinud seis on mustale veidi soodsam, sest valge nõrgendatud kuningatiib pakub talle häid rünnakuvõimalusi. Partiis Flohr-Euwe, Semmering, 1937, mängis valge pärast 15. Oe3 Re6 nõrgalt 16. Rf1? ja sattus pärast 16. . . . f5! tunduvalt halvemasse seisu, kuid ka parema vastumängu puhul hoiab must selles seisus alal paremad võimalused.

2.

(vt. diagrammi 236)

5.	**d2—d4**	. . . . .

See edasilüke tsentris on veel varajane ja avab mängu liiga kiiresti, andes musta vigureile ilusa tegevusvabaduse. Must peab siiski täpselt mängima, sest teatud variantides võib valge saavutada tugeva rünnakuseisu.

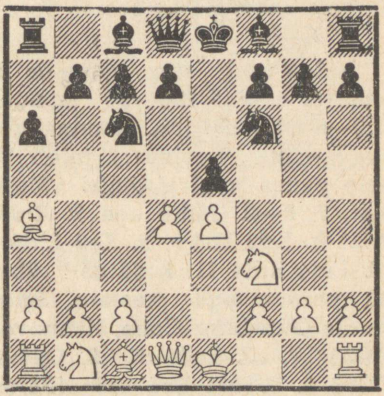


Diagramm 239.

5.	. . . . .	**e5 : d4**

Parim ja tarvitatuim vastus, kuigi pole ka kindel, et **5. . . . Rc6: d4** ei anna mustale võrdsust, näiteks: **6. Rf3:d4 e5:d4 7. e4—e5** (Nõrgem on 7. L:d4 b5 8. Ob3 c5 9. Le5+ Le7 jne.) **7. . . . Rf6—e4 8. Ld1:d4 Re4—c5 9. Oa4—b3 Rc5: b3 10. a2:b3 Of8—e7 11. 0—0 0—0 12. Oc1—f4 d7—d5** umbes võrdse mänguga (Mackenzie-Zuckertort).

Nõrk on seevastu kaitse **5. . . . Rf6:e4?** vastuse **6. Ld1—e2** tõttu,

näiteks: **6. ... f7—f5** (Veelgi halvem on 6. ... d5 7. R:e5 jne.) **7. d4—d5 Rc6—b8** (Nõrgem on Bardeleben'i järgi 7. ... Re7 8. R:e5 Rc5 9. Ob3 jne.) **8. Rf3:e5 Ld8—f6 9. Re5—d3 Of8—e7 10. Oc1—f4 b7—b5 11. Oa4—b3 d7—d6** ja valgel on väike, kuid märgatav positsiooniline paremus (Kruusberg-Ernst, 1938).

Päris halb mustale on muuseas ka **5. ... b5** 6. Ob3 e:d4 7. e5 Re4 8. Od5 ja edasine jätk 8. ... Ob4+ 9. c3 d:c3 10. 0—0! jne. annab valgele selge paremuse.

6. 0—0 . . . . .

Valge võib siin mängida ka enne **6. e4—e5 Rf6—e4** ja nüüd 7. 0—0 Of8—e7! jne. üleminekuga peavarianti. Seejuures tuleb tähele panna veel järgmisi võimalusi: **7. 0—0** (Mitte aga 7. R:d4? R:f2! 8. K:f2 Lh4+ 9. Ke3 L:d4+ 10. L:d4 R:d4 11. K:d4 c5+ ühes b5 paremusega mustale, nagu partiis Gunsberg-Cohn, Hannover, 1902.) **7. ... Re4—c5 8. Oa4:c6 d7:c6 9. Rf3:d4 Rc5—e6** (Pärast 9. ... Oe7 saabub jällegi seis peavariandist, kusjuures valge pole teinud käiku Ve1.) **10. Rd4:e6** jne. võrdse mänguga.

Praktiliselt pole eriti tähtis, millises järjestuses valge oma järgnevad paar käiku teostab.

6. . . . . Of8—e7

Pärast **6. ... Rf6:e4** 7. Vf1—e1 saabub valgele kasulik riia variant hispaania avangu lahtisest kaitsest, mida vaatleme lähemalt hiljem. Nõrgem on ka **6. ... Oc5,** mis võtab mustalt ratsult selle tähtsa välja ja annab valgele pärast 7. e5 Rd5 8. c3 d3 9. b4 Ob6 10. L:d3 jne. (Schlechter-Didier, Monte Carlo, 1901) seisuparemuse.

7. e4—e5 . . . . .

Kui 7. Le2 või 7. Ve1, siis võib must mängida kas kohe 7. ... 0—0, või ka enne sisse lülitada vahekäigu 7. ... b5, näiteks: 7. Ve1 b5 8. e5 R:e5 9. R:e5 b:a4 10. L:d4 0—0 11. Og5 Ve8 12. L:a4 Vb8 paremusega mustale (Krause-Tarrasch, London, 1927).

7. . . . . Rf6—e4

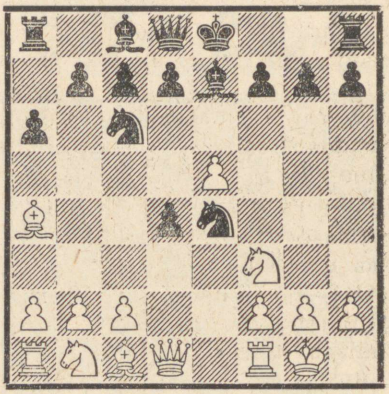


Diagramm 240.

8. Rf3 : d4 . . . . .

Umbes samalaadse seisu annab ka variant **8. Vf1—e1 Re4—c5 9. Oa4:c6 d7:c6 10. Rf3:d4 0—0** (Võrdsuseks küllaldane on ka 10. ... Re6 11. Oe3 R:d4 12. O:d4 jne., nagu partiis Romanovski-Bogoljubov, NSVL esivõistlused 1925, või ka 11. Rf5 L:d1 12. V:d1 Od8 jne., nagu partiis Richter-Bogoljubov, 1937.) **11. Rb1—c3 Vf8—e8** (Nõrgem on 11. ... Re6 12. Rf5

Og5 13. Lf3 jne. mugavama seisuga valgele, mitte aga 13. Lg4? vastuse 13. ... Rd4! tõttu ülekaaluga mustale, nagu partiis Delmar-Pollock, 1890.) **12. Oc1—e3** (Pärast 12. b3 ei järgne mitte rahulikult 12. ... Of8 13. Ob2 Lg5 14. Ve3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Rabinovitš-Vidmar, Karlsbad, 1911, vaid energiliselt 12. ... f6! 13. Oa3 Of8 14. f4 Og4! paremusega mustale, nagu partiis Vidmar-Leonhardt, Karlsbad, 1911.) **12. ... Oe7—f8 13. f2—f4 f7—f6! 14. e5:f6 Ld8:f6 15. Ld1—f3 Oc8—f5! 16. Rd4:f5** (Või 16. Of2 Vad8 17. Ve3 Og6 jne. võrdsusega, nagu partiis Aljechin-Keres, Kemeri, 1937.) **16. ... Lf6:f5 17. Ve1—e2 h7—h5 18. Va1—e1** (Rogmann-Keres) ja nüüd andis lihtne 18. ... Ve8—e6 mustale täieliku võrdsuse.

Ebasoovitatav valgele on muuseas gambiitjätk **8. c2—c3** d4:c3 9. Oa4—c2 c3:b2 10. Oc1:b2 d7—d5! paremusega mustale (Richter-Sämisch, Berliin, 1937).

8. . . . . 0—0

Võimalik on ka **8. ... Re4—c5** (Ka 8. ... R:d4 9. L:d4 Rc5 on küllaldane võrdsuseks, nagu on näidatud märkuses musta 5. käigu juurde.) **9. Rd4—f5 0—0!** (Mitte aga 9. ... R:a4? 10. R:g7+ Kf8 11. Oh6 Kg8 12. Lg4 või 12. f4 paremusega valgele, ja ka 9. ... g6 annab valgele pärast 10. R:e7 L:e7 11. Rc3 R:a4 12. Rd5! jne. selge paremuse.) **10. Ld1—g4 g7—g6 11. Oa4:c6 d7:c6 12. Rf5:e7+ Ld8:e7 13. Lg4—g3 Vf8—e8 14. Vf1—e1 Oc8—f5 15. Rb1—a3 f7—f6** võrdse mänguga, näiteks: **16. b4** Rd7 17. Lc3 R:e5 18. Ob2 Lf7 jne. (Zuckertort-Mackenzie, London, 1883), või **16. Of4** b5 17. Lc3 Re4 18. L:c6 f:e5 jne. (Janowski-Tšigorin, Hannover, 1902).

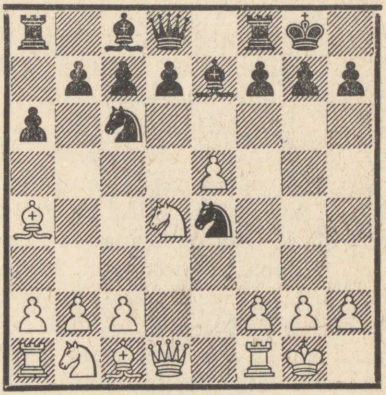


Diagramm 241.

9. Rd4—f5 . . . . .

Huvitavaid võimalusi annab siin gambiitjätk **9. c2—c3** (Pärast 9. Ve1 Rc5 tulevad variandid märkusest valge 8. käigu juurde, ja 9. R:c6 d:c6 ei paku valgele mingeid lootusi paremusele.) **9. ... Rc6:e5** (Mitte aga 9. ... Rc5 10. Oc2 R:e5 11. Lh5 Rg6 12. f4 Of6 13. b4 Re6 14. Re2 paremusega valgele, nagu partiis Tarrasch-Wolf, Ostende, 1905.) **10. Vf1—e1** (Või 10. Le2 d5 11. f3 c5! jne.) **10. ... d7—d5 11. f2—f3 Oe7—d6!** (Näib olevat veelgi tugevam kui 11. ... c5 12. f:e4 c:d4 13. c:d4 Og4 jne. võrdsusega, nagu partiis Barry-Lawrence, Cambridge Springs, 1904.) **12. f3:e4 Oc8—g4 13. Ld1—d2 Ld8—h4** ja

mustal on kahitud viguri eest ülitugev rünnak. See mänguviis on väga sarnane tuntud Breslau variandiga hispaania avangu lahtisest kaitsest, mida vaatleme hiljem.

Väga terava mängu annab ka jätk **9. c2—c4 Re4—c5 10. Oa4—c2** (Pärast vahetust c6 osutuks käik c4 ainult nõrgestuseks.) **10. ... Rc6:e5 11. Ld1—h5** (Või 11. O:h7+ K:h7 12. Lh5+ Kg8 13. L:e5 Rd3 paremusega mustale.) **11. ... Re5—g6** ja nüüd mitte 12. f4 d6 13. f5 Of6! paremusega mustale (Aljechin-Teichmann, Karlsbad, 1911), vaid energilisemalt **12. b2—b4! Rc5—e6** (Tuleb arvesse ka 12. ... Of6, mis näib pakkuvat mustale paremaid kaitsevõimalusi.) **13. Rd4:e6 d7:e6 14. Vf1—d1 Ld8—e8 15. Vd1—d3** ja valgel on kahitud etturi eest väga tugev rünnak (kiripartii Locock — N. N., 1936). Viimane variant vajab aga enne lõpliku otsuse langetamist veel põhjalikumat analüüsi.

9. . . . . d7—d5

Märkuses musta 8. käigu juurde on näidatud, et siin on ka 9. ... Re4—c5 küllaldane võrdsuse kindlustamiseks. Teksti käik tundub aga olevat loomulikum.

10. Oa4 : c6 . . . . .

Pärast 10. R:e7+ R:e7 tekib umbes samalaadne seis nagu vastavas variandis ilma käiguta 3. ... a6, mida me juba varem vaatlesime. Must saavutab igal juhul kergesti võrdsuse.

10. . . . . b7 : c6
11. Rf5 : e7+ Ld8 : e7
12. Vf1—e1 f7—f6

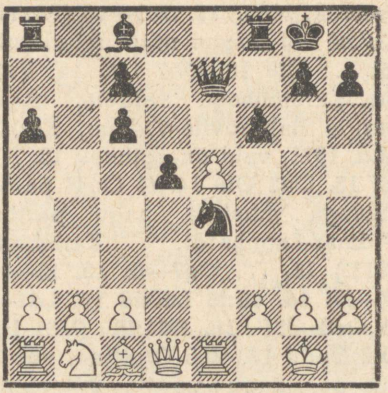


Diagramm 242.

Tekkinud seisus on must saavutanud kerge võrdsuse, sest pärast 13. f3 Rg5 14. e:f6 L:f6 15. Rc3 Vb8 pole valgel aega vallutada punkti c5 käikudega Oe3 ja Rc3—a4—c5. Umbes samalaadne seis (must Ea6 seisis a7) tekkis muuseas ka 1. matšpartiis Marshall-Lasker, 1907. Lasker mängis seal 12. ... f6 asemel 12. ... Lh4 13. Oe3 f6 14. f3 f:e5 15. f:e4 d4, kuid seejärel võis valge viguri tagasiandmisega 16. Le2 saavutada hea mängu.

3.

(vt. diagrammi 236)

5. d2—d3 . . . . .

Anderssen'i lemmikjätk, millega valge väldib suuremaid komplikatsioone. Selle käiguga aga loobub valge ka esialgu vas-

tase tsentri ründamisest ja võimaldab seetõttu mustale väga mitmesuguseid kaitsesüsteeme valida. Anderssen'i käiku tarvitas muuseas sageli ka kauane maailmameister Steinitz suure eduga.

Mitte eriti soodus valgele on siinkohal käik **5. c2—c3,** sest must võib seejärel mängida tugevasti **5. ... Rf6:e4!,** näiteks: **6. Ld1—e2** (Või 6. d4 e:d4 jne.) **6. ... Re4—c5 7. Oa4:c6 d7:c6 8. d2—d4 Rc5—e6 9. d4:e5 Re6—c5 10. Oc1—g5 Ld8—d3** ja mustal on väga hea mäng (kiripartii Balogh-Probst, 1929).

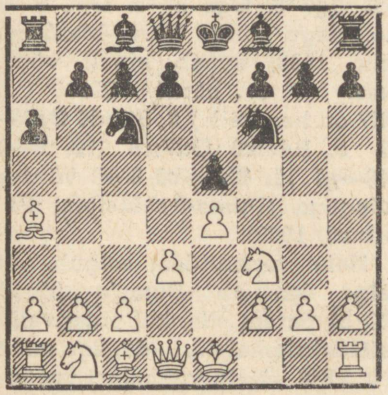


Diagramm 243.

5. . . . . d7—d6

Tarvitatuim vastus, millega must jätab endale alles valiku kuningaoda arendamiseks e7 või g7. Valge ähvardas juba vahetusega c6 võita etturit, mispärast must on sunnitud selle kaitseks midagi ette võtma. Teksti jätku kõrval võiks kujuneda veel järgnevaid võimalusi:

I: 5. ... b7—b5 6. Oa4—b3 Of8—e7 (Mitte nii soodus mustale on 6. ... Oc5 vastuse 7. Oe3 tõttu.) **7. c2—c3** (Nõrk on 7. Od5 R:d5 8. e:d5 Rb4! paremate võimalustega mustale. Midagi erilist ei anna valgele ka katse 7. a4 Vb8! 8. a:b5 a:b5 9. Rc3 d6 10. 0—0 0—0 jne. võrdse mänguga, nagu partiis Burn-Rubinstein, Peterburi, 1909.) **7. ... d7—d5** (Võib muidugi ka enne 7. ... 0—0 8. 0—0 ja alles nüüd 8. ... d5, või ka 8. ... d6 umbes sama seisuga nagu hispaania avangu kinnises variandis käiguga d3.) **8. Ld1—e2 d5:e4 9. d3:e4 0—0** jne. umbes võrdse mänguga (kiripartii Gaspary-Berger, 1890).

II: 5. ... Of8—c5 (Ka siin pole see oda arendamine mustale parim, sest valge võib jällegi mängida edukalt 6. Oc1—e3. Tal on aga varuks veel teine huvitav mänguviis.) **6. c2—c3 b7—b5** (Ka 6. ... 0—0 7. 0—0 d5 on võimalik, sest 8. O:c6 b:c6 9. R:e5 d:e4 10. d4 Od6 jne. pole mustale kardetav.) **7. Oa4—b3** (Tugevam kui 7. Oc2 d5 8. e:d5 R:d5 9. h3 0—0 10. 0—0 h6 11. d4 e:d4 12. c:d4 Ob6 jne. võrdsusega, nagu 2. ja 4. matšpartiis Anderssen-Morphy, 1858, või 8. Le2 0—0 9. Og5 d:e4 10. d:e4 h6 11. Oh4 Ld6 12. 0—0 Rh5 jne. ülekaaluka seisuga mustale, nagu 16. matšpartiis Steinitz-Tšigorin, 1892.) **7. ... d7—d5** (Selles seisus pole tehtud edasilüke enam mustale vastuvõetav.) **8. e4:d5 Rf6:d5 9. 0—0!** (Mitte aga

9. R:e5 R:e5 10. d4 Og4 jne. paremusega mustale.) **9. ... Oc8—g4 10. Vf1—e1 0—0 11. h2—h3** paremusega valgele (Englisch-Minckwitz, Hamburg, 1885).

6. c2—c3 . . . . .

Midagi ei anna valgele vahetus **6. O:c6+** b:c6, sest mustal on siin soodsam seis kui tavalises Kecskemét'i kaitses pärast 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 d6 6. O:c6+ b:c6 jne. Ka käiguga **6. Rb1—c3** ei või valge ilmsesti loota mingile avanguparemusele, vaid see võib viia pärast 6. ... Oe7 tuntud seisudesse variandist 5. Rc3.

Iseseisva tähtsuse omab siin ainult Duras'e poolt soovitatud jätk **6. c2—c4,** millega valge püüab takistada vastase edasilükkeid b7—b5 või d6—d5. Seejärel võiks tekkida järgnevaid praktiliselt katsetatud võimalusi:

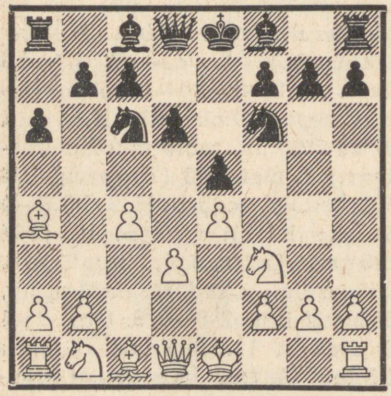


Diagramm 244.

I: 6. ... Of8—e7 7. Rb1—c3 0—0 8. h2—h3 (Pärast 8. d4 Og4 9. O:c6 b:c6 10. d:e5 Rd7! saavutas must partiis Duras-Teichmann, Karlsbad, 1907, kahitud etturi eest tugeva rünnaku.) **8. ... Rf6—d7** (Partiis Duras-Löwenfisch, Karlsbad, 1911, saavutas must teises käikude järjestuses seisu 8. ... Rh5 9. Oe3 ja mängis seejärel väga tugevasti 9. ... f5! 10. Rd5 Rf4 11. O:f4 e:f4 12. e:f5 O:f5 ja saavutas paremuse.) **9. Oc1—e3 f7—f5** rahuldava seisuga mustale (Spielmann-Rabinovitš, Baden-Baden, 1925).

II: 6. ... g7—g6 (Nõrgem on 6. ... Og4 7. h3 Oh5 8. Oe3 Oe7 9. g4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Duras-Janowski, San Sebastian, 1911.) **7. d3—d4** (Ka 7. Rc3 Og7 8. Og5 h6 9. Od2 0—0 jne., nagu partiis Duras-Maróczy, Viin, 1908, annab ainult võrdsuse.) **7. ... e5:d4** (Ka 7. ... Od7 on hea käik.) **8. Rf3:d4 Oc8—d7 9. Rd4:c6 Od7:c6 10. 0—0 Of8—g7 11. Rb1—c3 0—0** võrdse mänguga (Duras-Rubinstein, Peterburi, 1909).

Neist variantidest selgub, et valge kasutab Duras'e ideed c2—c4 parem siis, kui must valib kaitsesüsteemi 4. ... d6, aga mitte 4. ... Rf6. Neid võimalusi vaatlesime aga juba varem.

Lõpuks võib veel lisada, et käik **6. 0—0** pole valgele siin samuti eriti soovitatav, sest see annab mustale võimaluse manöövriks 6. ... b7—b5 7. Oa4—b3 Rc6—a5, vahetades valge tugeva oda. Seejärel võib pärast 8. d4 küll tekkida mõningaid teravusi, aga need pole mustale kardetavad.

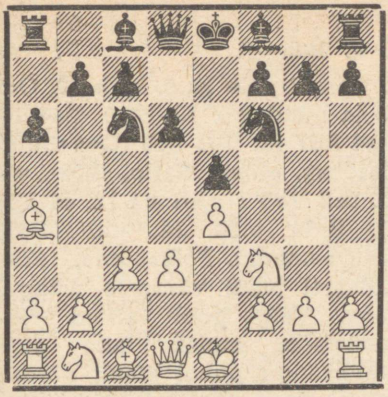


Diagramm 245.

6. . . . . Of8—e7

Must võib siin muidugi arendada oda ka g7, kuid see nõuab ühe käigu võrra rohkem aega ja oda ei seisa seejuures g7 oluliselt paremini kui e7. Vaatleme mõningaid pärast **6. ... g7—g6** tekkivaid võimalusi:

I: 7. Rb1—d2 Of8—g7 8. Rd2—f1 0—0 9. Rf1—g3 (Midagi ei anna valgele ka 9. h3 d5 10. Le2 Ld6 11. g4? d:e4 12. d:e4 Rb4! jne. paremusega mustale, nagu partiis Treybal-Spielmann, Pistyan, 1922.) **9. ... b7—b5 10. Oa4—c2 d6—d5 11. Ld1—e2 Vf8—e8 12. 0—0 Oc8—b7** võrdsusega (Treybal-Grünfeld, Teplitz-Schönau, 1922).

II: 7. d3—d4 (Midagi uut ei paku partii Iljin-Ženevski—Aljechin, 1921, kus mängiti 7. 0—0 Og7 8. Ve1 0—0 9. Og5 h6 10. Oh4 Od7 11. Rbd2 Le8 jne. võrdsusega.) **7. ... b7—b5** (Küllaldane võrdsuseks on ka 7. ... Od7, mis annab seisu variandist käiguga 4. ... d6, kuid enamtempoga mustale. Kiire viigi andis partii Spielmann-Réti, Kissingen, 1928: 8. d:e5 R:e5 9. R:e5 d:e5 10. Oc2 Og4 11. L:d8+ V:d8 jne.) **8. Oa4—b3 Ld8—e7 9. 0—0 Of8—g7 10. a2—a4 Va8—b8** jne. võrdse mänguga (Spielmann-Brinckmann, Magdeburg, 1927).

7. Rb1—d2 . . . . .

Teine võimalik arengutee valgele on siin **7. 0—0 0—0 8. Vf1—e1,** millele võiks järgneda:

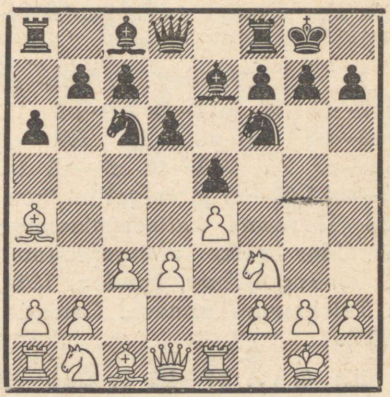


Diagramm 246.

I: 8. ... Oc8—g4 (Või 8. ... Od7 9. Rbd2 Oe8 10. Rf1 Rd7 11. Rg3 f6 umbes võrdse mänguga, nagu partiis Ahues-Kmoch, Niendorf, 1927. Ka 8. ... Rd7 9. Oe3 Of6 10. Rbd2 Re7 11. d4 Rg6 jne., nagu partiis Duras-Maróczy, San Sebastian, 1911, annab võrdse mängu.) **9. Rb1—d2 Rf6—d7** (Partiis Treybal-Marshall, Karlsbad, 1929, andis 9. ... b5, 10. Oc2 d5 11. Rf1 d:e4 12. d:e4 L:d1 13. O:d1 Vfd8 jne. kiire võrdsuse.) **10. h2—h3 Og4—h5 11. Rd2—f1**

Rd7—c5 12. Oa4—c2 d6—d5 13. Ld1—e2 d5—d4! 14. g2—g4 Oh5—g6 15. Rf1—g3 Kg8—h8 16. Kg1—h2 Ld8—d7 17. Oc1—d2 ja nüüd võis must jätkuga **17. ... b7—b5!,** ähvardades Re6 ühes d:c3 ja b4 punkti d4 vallutamisega, saavutada paremaid võimalusi (Panov-Ragozin, Moskva, 1942). Must saavutas partiis selle seisu küll teises käikude järjestuses, kuid tema poolt valitud arengusüsteem näib olevat väga tugevaks vastumürgiks valge avangustrateegiale.

II: 8. ...Vf8—e8 9. Rb1—d2 Oe7—f8 10. Rd2—f1 b7—b5 11. Oa4—b3 h7—h6 12. Rf1—g3 Rc6—a5 13. Ob3—c2 c7—c5 14. d3—d4 Ld8—c7 ja valgel on tavalise Tšigorin'i kaitsesüsteemiga võrreldes väike arenguparemus (Yates-Bogoljubov, London, 1927, ja Teichmann-Tarrasch, Ostende, 1905).

III: 8. ... b7—b5 9. Oa4—c2 (Pärast 9. Ob3 Ra5 10. Oc2 c5 saabub Tšigorin'i kaitse, mida vaatleme hiljem.) **9. ... d6—d5** (Või 9. ... Ve8 10. Rbd2 Of8 11. a4 Vb8 jne. võrdsusega, nagu partiis Spielmann-Grünfeld, Semmering, 1926.) **10. e4:d5 Ld8:d5 11. Oc1—g5 Oc8—f5** jne. hea mänguga mustale (Colle-Rubinstein, Baden-Baden, 1925).

Otsene ratsu arendamine näib olevat valgele loogilisem jätk, mis võimaldab mõnel juhul koguni alustada rünnakut kuningatiival ilma vangerdust teostamata.

7. . . . . 0—0
8. Rd2—f1 . . . . .

Parem pole ka 8. h3 b5 9. Oc2 d5 ja nüüd kas 10. 0—0 d:e4 11. d:e4 Rd7 12. Ve1 Rc5 (Gunsberg-Maróczy, Monte Carlo, 1902), või 10. Le2 Ve8 11. Rf1 b4 12. c4 Rd4 13. R:d4 e:d4 14. c:d5 R:d5 (Vajda-Lundin, Folkestone, 1933), mõlemal juhul võrdsete mängudega. Valge poolt valitud arengusüsteem annab talle õige vastumängu puhul ainult võrdse mängu, kusjuures musta kaitse pole eriti keeruline.

8. . . . . b7—b5

Steinitz pidas siin 8. ... Re8 mustale parimaks vastuseks, kuid teksti käiguga alustatud vastumäng tsentris näib olevat mustale lootusrikkam. Võimalik on veel ka 8. ... Oe6 9. Rg3 h6 10. d4 e:d4 11. O:c6 b:c6 12. R:d4 Ld7 jne. umbes võrdse mänguga (Treybal-Wolf, Teplitz-Schönau, 1922).

9. Oa4—c2 d6—d5!
10. Ld1—e2 . . . . .

Parem kui **10. Oc1—d2** Vf8—e8 11. Rf1—g3 Oe7—f8 12. 0—0 (Tartakover-Réti, New York, 1924), kus must võis otsese lihtsustava vahetuse 12. ... d:e4 13. d:e4 jne. asemel mängida 12. ... Oc8—e6 ja jätta endale vabaks mõlemad võimalused, d5:e4 ja d5—d4. Must seisaks sel juhul väga hästi.

Aljechin soovitab selles seisus **10. Rf1—g3,** sest valgel polevat mingit objektiivset põhjust lipuvahetusest hoidumiseks, kuid seejärel võimalik lihtsustamine

10. ... d:e4 11. d:e4 L:d1+ 12. O:d1 annab täieliku võrdsuse.

10. . . . . Oc8—e6

Või ka **10. . . . Ve8** 11. h3 d:e4 (Pärast 11. ... b4 saabub märkuses valge 8. käigu juurde mainitud partii Vajda-Lundin.) 12. d:e4 Oe6 jne., umbes võrdse mänguga (Vajda-Ahues, Kecskemét, 1927). Nõrgem mustale on **10. ... d:e4** 11. d:e4 Oc5?, mis annab valgele pärast 12. Og5 Oe6 13. Re3 jne. parema mängu (Capablanca-Burn, San Sebastian, 1911). Teksti käik on Aljechin'i soovitus.

11. h2—h3 . . . . .

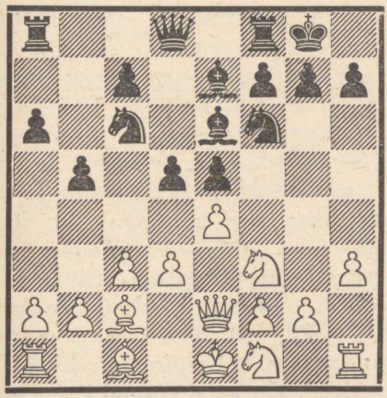


Diagramm 247.

Valge võib julgesti lubada vastast teostada manöövrit 11. ... d:e4 12. d:e4 Oc4, sest pärast 13. Le3 O:f1 14. K:f1 seisab ta väga hästi (Vajda-Aljechin, Semmering, 1926). Tekkinud diagrammseis pakub mõlemaile umbes võrdseid võimalusi, sest vahetuse 11. ... d:e4 asemel võib must mängida paremini 11. ... d5—d4, või ka mõlemaid võimalusi lahtiseks jättes 11. ... Ld6 ühes Vad8. Valge rünnak kuningatiival ja musta vastumäng tsentris tohiks teineteist umbes tasakaalustada.

4.

(vt. diagrammi 236)

5. Rb1—c3 . . . . .

See käik oli varem eriti moes ja seda loeti koguni tugevaimaks jätkuks valgele, kuid tegelikult ei valmista see mustale erilisi raskusi. Nüüd on tekkinud väga sarnane seis neljaratsuavangule, kusjuures ainult valge oda seisab a4 ja must ettur a6. Seejuures on mustal nüüd aga võimalik mitmes variandis mängida b7—b5 ja edasi veel b5—b4, muutes seega Ee4 kaitse illusoorseks. Vaatleme nüüd mõningaid variante:

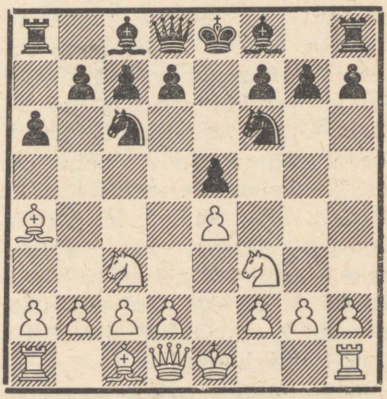


Diagramm 248.

5. . . . . b7—b5

Võib enne mängida ka **5. ... Of8—e7** ja alles pärast **6. 0—0**

b7—b5, sest valge ei saa vahepeal midagi kasulikku ette võtta, näiteks: **6. O:c6** d:c6 7. R:e5 R:e4! 8. R:e4 Ld4 ja must seisab koguni veidi paremini. Teksti käik on siiski täpsem, sest sellega väldib must mõnes suhtes ebameeldiva lihtsustava võimaluse 5. ... Oe7 6. O:c6 d:c6 7. d3 jne. ja punkti e5 kaitsmine pole mustale sugugi mugav.

Mustal on aga veel rida teisi käike, mis selles seisus on mängitavad ega anna valgele nimetamisväärset paremust. Vaatleme neist mõningaid:

I: 5. ... Of8—c5 6. Rf3:e5 (Selles seisus pole see näilik kahing valgele soodus. Parem on lihtne 6. d3 d6 7. Oe3 hea mänguga, nagu partiis Mason-Schiffers, Hastings, 1895, kuna 6. 0—0 b7—b5 7. Oa4—b3 d7—d6 toob rohkem teravusi, näiteks: 8. a4 Og4! 9. a:b5 Rd4 jne. tugeva rünnakuga mustale, või 8. h3? h6 ühes g5! sama tulemusega, või lõpuks 8. d3 Og4 ja nüüd mitte 9. Re2 Ld7 10. c3 O:f3 11. g:f3 Lh3 12. Rg3 h5 paremusega mustale, nagu partiis Teichmann-Tarrasch, San Sebastian, 1912, vaid 9. h3 Oh5 10. Og5 jne. terava, kuid valgele mitte ebasoodsa mänguga.) **6. ... Rc6:e5 7. d2—d4 Oc5—d6** (Nõrgem on 7. ... Ob4 8. d:e5 R:e4 9. Ld4 või koguni 9. 0—0 paremusega valgele. Halb on samuti ka 7. ... O:d4 8. L:d4 jne.) **8. 0—0** (Või 8. f4 Rc4 9. e5 0—0 jne. umbes peavariandi eeskujul, kusjuures Bardeleben'i järgi on ka 8. ... Rc6 9. e5 Ob4 jne. küllaldane võrdsuseks.) **8. ... 0—0** (Pärast 8. ... c5 9. d:e5 O:e5 10. Ob3 tekkinud seis on valgele kasulik.) **9. f2—f4 Re5—c4 10. e4—e5 b7—b5** (Parem kui 10. ... Oe7 11. e:f6 O:f6 12. Ob3 jne. väikese paremusega valgele.) **11. Oa4—b3 Oc8—b7 12. e5:d6** (Ka 12. e:f6 L:f6, või 12. a4 Ra5 on Tartakover'i järgi mustale päris soodus.) **12. ... c7:d6!** ja must seisab rahuldavalt.

Need analüüsid näitavad, et 5. ... Oc5 on mustale täiesti mängitav, kuid annab terava ja keerulise seisu, mida peab täpselt tundma.

II: 5. ... Of8—b4 (See neljaratsuavangus tavaline käik on ka siin päris hea ja annab mustale võrdsuse.) **6. Rc3—d5** (Teised käigud, nagu näiteks 6. 0—0 0—0 7. d3 d6 jne., annavad analoogilisi variante neljaratsuavangule ja pole seepärast siinkohal huvitavad.) **6. ... Ob4—e7** (Neljaratsuavangule analoogiline jätk 6. ... R:d5 7. e:d5 e4 8. d:c6 kaotab siin etturi, sest oda seisu tõttu a4 puudub mustal võimalus lüüa 8. ... d:c6. On aga võimalik ka taganeda odaga mujale, näiteks: 6. ... Oc5 7. c3 R:e4 8. d4 Oe7 9. R:e5 kerge paremusega valgele, või 6. ... Oa5 7. 0—0 b5 8. Ob3 d6 9. d4 Og4 10. c3 ja valgel on veidi parem seis. Taganemine e7 on mustale parim jätk.) **7. 0—0** (Või 7. d3 0—0 8. c3 d6 9. Re3 b5 10. Ob3 Ob7 11. 0—0 Ra5 võrdsusega, nagu partiis Tarrasch-Schlechter, Ostende, 1907.) **7. ... 0—0 8. Vf1—e1 d7—d6 9. Rd5:**

f6+ Oe7:f6 10. c2—c3 Rc6—e7 11. d2—d4 Re7—g6 võrdse mänguga (Nimzovitš).

Lõpuks võib veel mainida, et pärast 5. ... Oe7 6. 0—0 võib must 6. ... b5 kõrval samuti väga hästi mängida 6. ... d6, mis võib anda tuntud seisu Kecskemét'i kaitsest. Samuti võib ta mängida ka otsekohe **5. ... d7—d6,** ja kui **6. d2—d4,** siis lihtsaimini **6. ... b7—b5! 7. d4:e5 d6:e5** jne. võrdsusega, kui aga **6. Oa4:c6+ b7:c6 7. d2—d4,** siis **7. ... Rf6—d7** üleminekuga Tšigorin'i kaitsesüsteemi hispaania avangu kinnises variandis.

6. Oa4—b3 Of8—e7

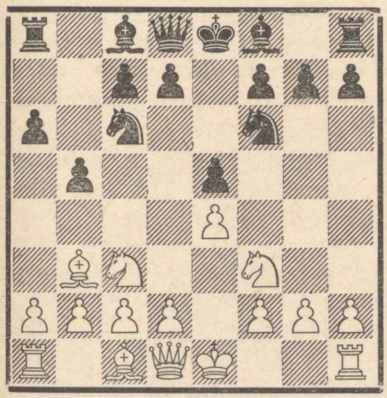


Diagramm 249.

Selles seisus on juba **6. ... Of8—c5** vastuse **7. Rf3:e5** tõttu kahtlase väärtusega, näiteks: **7. ... Rc6:e5 8. d2—d4 Oc5—d6 9. d4:e5!** (Pärast 9. f4 Rc4! 10. e5 0—0 11. 0—0 Ob7 saabub mustale mitte ebasoodus seis eelmisest märkusest variandist I.) **9. ... Od6:e5 10. f2—f4 Oe5:c3+ 11. b2:c3 0—0 12. e4—e5** ja valge saavutab pärast suhteliselt tugevaimat vastust 12. ... c7—c5! 13. Oc1—a3 Ld8—a5 14. 0—0 La5:a3 15. e5:f6 c5—c4 16. Ld1—d5 La3—a5 17. f6:g7 La5—b6+ 18. Kg1—h1 Kg8:g7 19. Ob3:c4! parema seisu enametturiga (Aljechin-Réti, Viin, 1922).

Väga huvitavaid komplikatsioone sisaldab ka käik **6. ... d7—d6**, mis ähvardab 7. ... Ra5 odavahetusega. Kardetavaim vastus on muidugi **7. Rf3—g5 d6—d5 8. Rc3:d5 Rc6—d4!** ja näib, et huvitaval kombel ei suuda valge siin midagi korda saata, näiteks: **9. Re3** R:b3 10. a:b3 h6 11. Rf3 R:e4 12. R:e5 Lf6 13. Rf3 Ob7 14. Le2 0—0—0 ülitugeva rünnakuga etturi eest (Thomas-Keres, Margate, 1937), või **9. R:f6+** L:f6 10. O:f7+ Ke7 (parem kui 10. ... Kd8) ja valge ei suuda enam materiaalsest kaotusest hoiduda. Kui neis variantides ei leiutata valgele mõnda tugevamat jätku, siis tuleb küll käiku 6. ... d6! lugeda antud seisus mustale tugevaimaks.

Täiesti halb mustale on **6. ... b5—b4? 7. Rc3—d5** (Ka 7. Rg5 b:c3 8. R:f7 Le7 9. R:h8 jne. on soodus valgele.) **7. ... Rf6:e4,** sest tugeva jätku 8. d2—d4 kõrval saavutab valge paremuse ka pärast **8. Le2 Rd6** (Või 8. ... Rc5 9. R:e5 Rd4 10. Lh5 g6 11. R:c7+ jne. paremusega.) **9. R:e5 Rd4 10. Le3 Rf5 11. Lf4** jne.

7. 0—0 . . . . .

Lootusi paremusele ei paku **7. Ob3—d5** vastuse 7. ... b5—b4 tõttu, näiteks: 8. Od5:c6 d7:c6 9. Rc3—e2 Rf6:e4 10. Rf3:e5 Oe7—d6 11. Re5—c4 0—0 12. 0—0 Vf8—e8 soodsama seisuga mustale (Schlechter-Vidmar, Karlsbad, 1911). Samuti ei anna valgele midagi ka jätk **7. a2—a4** b5—b4 8. Rc3—d5 Rf6:e4 jne. (Spielmann — Dus Hotimirski, Moskva, 1925).

7. . . . . d7—d6

Siinkohal oli aga **7. ... b4** 8. Rd5 R:e4 halb 9. Le2 tõttu parema mänguga valgele. Võimalik on ka **7. ... 0—0,** kuigi seejärel 8. a4 võib mõnes variandis kujuneda mustale tülikaks. Üldse pole siinkohal sel asjaolul suuremat tähtsust, kas must mängib enne d6 või 0—0, sest edasilüke d7—d5 pole selles seisus niikuinii võimalik.

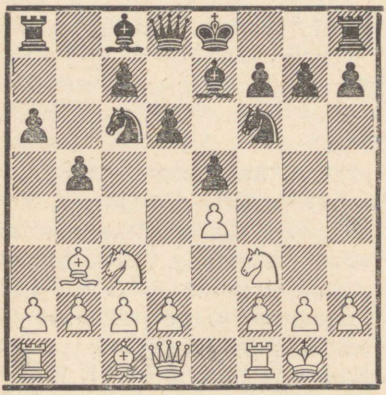


Diagramm 250.

8. a2—a4 . . . . .

Täiesti sisutu on siin jätk **8. d2—d3 Rc6—a5** ja must vahetab valge tugeva oda hea mänguga, näiteks: **9. Re2 0—0** (Või ka 9. ... R:b3 10. a:b3 c5 11. Od2 0—0 jne., nagu partiis Wolf-Przepiorka, Pistyan, 1922.) **10. Rg3 Ve8 11. c3 R:b3 12. a:b3 c5 13. Ve1 Of8** võrdsusega (Maróczy-Teichmann, Monte Carlo, 1903). Ainult võrdsuse annab ka katse **8. Od5** R:d5 9. R:d5 Oe6 10. d4 e:d4 jne. üldise vahetusega tsentris.

Teksti käik oli varematel aegadel väga populaarne ja seda peeti valgele koguni niivõrd tugevaks, et jätku 5. Rc3 hakati lugema valgele tugevaimaks hispaania avangus. Alljärgnev analüüs näitab aga, et õige mängu puhul on mustal võrdsuse saavutamine lihtne, kusjuures tal on koguni häid lootusi paremusele.

Tugevaim jätk valgele selles seisus on kahtlemata **8. Rc3—d5!,** mis annab järgnevaid tegelikult katsetatud variante: **8. ... Rc6—a5** (Nõrgem mustale on 8. ... Og4, sest pärast 9. R:e7 L:e7 10. c3 0—0 11. d3 saavutab valge kaksikodadega paremuse, nagu partiis Thomas-Flohr, Margate, 1939. Kahtlane on ka löömine 8. ... R:e4, sest järgneb 9. d2—d4! (9. R:e7 R:e7!) 9. ... 0—0 10. Vf1—e1 ja valge võidab etturi tagasi hea mänguga. Seejuures on aga võimalik, et must võib paremini mängida 9. ... Ob7, ja kui 10. Ve1, siis 10. ... Ra5.) **9. Rd5:e7 Ld8:e7 10. d2—d4 0—0** (Mitte aga 10. ... e:d4 11. R:d4 c5 12. Rf5 jne.) ja nüüd võis

valge 4. matšpartiis Keres-Euwe, 1939/40, mängitud 11. d:e5 d:e5 12. Og5 jne. asemel mängida tugevamini **11. Oc1—g5** jne., sest 11. ... e:d4 12. L:d4 c5 pole kardetav 13. O:f6 ühes 14. Ld2 tõttu.

8. . . . . b5—b4

Pärast **8. ... Oc8—g4** analüüsib Krause 9. a4:b5 Rc6—d4 10. Va1:a6 Va8:a6 11. b5:a6 Ld8—c8 12. Ob3—a4+ c7—c6 13. Rf3:d4! jne. paremusega valgele.

Täiesti mängitav on aga jätk **8. ... Va8—b8 9. a4:b5 a6:b5,** näiteks: **10. d2—d3** (Pärast 10. Le2 0—0 11. R:b5 Og4 jne. saavutab must kahitud etturi eest tugeva rünnaku.) **10. ... 0—0** (Või ka 10. ... Og4 11. Oe3 võib-olla ainult minimaalse paremusega valgele, nagu partiis Réti-Spielmann, Viin, 1913.) **11. Rc3—d5 Rf6:d5 12. Ob3:d5 Oc8—d7 13. c2—c3** veidi mugavama, kuid mitte eriliselt soodsama seisuga valgele (Réti-Asztalos, Budapest, 1913).

9. Rc3—d5 Rc6—a5

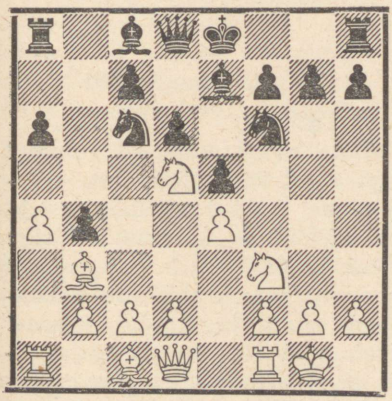


Diagramm 251.

Ka selles seisus on löömine **9. ... Rf6:e4** veidi kahtlane vastuse **10. d2—d4** tõttu, näiteks: **10. ... Oc8—b7** (Pärast 10. ... 0—0 annab 11. R:e7+ R:e7 12. Le1! valgele paremuse.) **11. Vf1—e1 Re4—f6** (Tuleb arvesse ka 11. ... Ra5.) **12. Rd5:e7 Ld8:e7 13. d4:e5 d6:e5 14. Rf3:e5 Rc6:e5 15. Oc1—f4** kerge paremusega valgele.

Teine võimalus mustale on veel **9. ... Va8—b8 10. d2—d4** (Pärast 10. c3 b:c3 11. b:c3 Ra5 12. Oa2 R:d5 13. O:d5 0—0 jne. on mustal mugav võrdsus.) **10. ... Oc8—g4 11. c2—c3 0—0** (Ka siin tuleb arvesse 11. ... b:c3 ühes Ra5.) **12. Ob3—c4** (Võimalik on ka 12. Ve1, sest pärast 12. ... b:c3 13. b:c3 e:d4 14. c:d4 O:f3 15. g:f3 R:d4, nagu partiis Marco-Aljechin, Pistyan, 1922, võis valge jätkuga 16. R:e7+ L:e7 17. Oc4 jne. päris hea mängu saavutada.) **12. ... b4:c3 13. b2:c3 Rf6:e4 14. Oc4:a6 e5:d4 15. c3:d4 Rc6—b4 16. Rd5:b4 Vb8:b4 17. Oa6—b5** (Tarrasch-Capablanca, Peterburi, 1914) umbes võrdsusega. Nimetatud partiis mängis must 17. ... O:f3, kuid sellele võis valge vastata 18. L:f3 V:d4 19. Oe3 Vb4 20. Oc6! jne. tugeva vabaetturiga a-liinil, mis kaalub üles kahitud etturi. Ilma vahetuseta f3 oli mäng umbes võrdne.

10. Ob3—a2 . . . . .

Muidugi mitte **10. R:b4** Vb8 jne. hea mänguga mustale (Tartakover). Mängitav on aga **10. d2—d4,** näiteks: 10. ... R:b3 11. c:b3 R:d5 12. e:d5 e4 13. Rd2 Ob7 14. f3 võrdsusega (Spielmann-

Réti, Berliin, 1920). Tartakover aga soovitab selles variandis mustale tugevamana 11. ... R:e4 12. Ve1 Ob7! jne.

Halvem on seevastu Svenonius'e soovitus **10. Rd5:e7 Ld8:e7 11. d2—d4 Ra5:b3 12. c2:b3,** sest must ei vasta mitte **12. ... Og4** 13. Og5 jne. (Thomas-Aljechin, Hastings, 1922) ega **12. ... Ob7** 13. Og5 jne. (kiripartii Kopenhaagen-Leningrad, 1930), vaid **12. ... h7—h6!** 13. Vf1—e1 0—0 14. h2—h3 c7—c5 jne. paremate võimalustega mustale (kiripartii Carlsson-Keres, 1935/36).

10. . . . . Rf6 : d5

Kui must siin lööb **10. ... Rf6:e4,** siis ei järgne mitte **11. Rd5:e7** Ld8:e7 12. d2—d4 Oc8—b7 13. Vf1—e1 (Või 13. Le1 c5 jne.) 13. ... 0—0 14. Ld1—d3 e5:d4! jne. hea mänguga mustale (Spielmann-Réti, Göteborg, 1920), vaid paremini **11. d2—d4!** Oc8—b7 12. Ld1—e1! jne. paremusega valgele.

11. Oa2 : d5 c7—c6
12. Od5—a2 c6—c5!

Nõrgem mustale on 12. ... 0—0 13. d2—d4 Ld8—c7 14. Oc1—d2 c6—c5 (Lasker soovitab enne 14. ... Vab8.) 15. d4:e5 d6:e5 16. c2—c3 ja valgel on paremus (Tarrasch-Schlechter, matš 1911).

13. c2—c3 Va8—b8
14. Oa2—d5 0—0

(vt. diagrammi 252)

Tekkinud seis on mustale soodsam, nagu näitavad ka tegelikud tulemused. Partiis Aljechin-Bogoljubov, Pistyan, 1922, mängis valge siin **15. d2—d4,** kuid pärast 15. ... e5:d4 16. c3:d4 c5—c4! saavutas must etturite ülekaaluga liputiival häid võidulootusi. Säärase positsioonilise halvemuse vältimiseks mängis valge partiis Maróczy-Johner, Teplitz-Schönau, 1922, tagasihoidlikumalt **15. d2—d3,** kuid ka siis saavutas must pärast 15. ... Oc8—e6 16. Od5:e6 f7:e6 17. Oc1—d2 b4:c3 18. b2:c3 c5—c4! jne. selge paremuse.

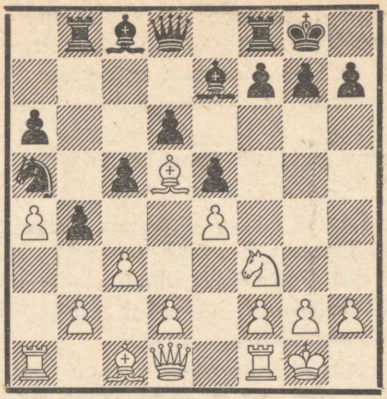


Diagramm 252.

5.

(vt. diagrammi 236)

5. Ld1—e2 . . . . .

Selle käigu mõte on, samuti nagu 5. d3 või 5. Rc3 oma, vältida pärast 5. 0—0 võimalikku lahtist kaitset 5. ... R:e4. Valge püüab hoida tsentrit võimalikult kaua kinnisena ja säilitada võimalused operatsioonideks mõlemal tiival, kuid õige vastumängu puhul saavutab must küllaldast vastumängu. Käik 5. Le2 on 5. 0—0

kõrval siiski valgele üks lootusrikkamaid jätke ja kindlasti palju elastsem kui näiteks 5. d3 või 5. Rc3.

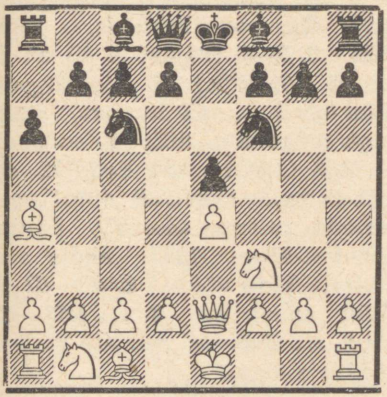


Diagramm 253.

5. . . . . b7—b5

Siin tuleb tähelepanu juhtida asjaolule, et vaadeldava mänguviisiga väga palju sarnaseid variante võib tekkida ka pärast 5. 0—0 Of8—e7 6. Ld1—e2, või 5. 0—0 d7—d6 6. Ld1—e2, mispärast loobume nende vaatlusest selle mänguviisi juures ja analüüsime neid hiljem. Siinkohal toome siiski mõningaid võimalusi, mida must veel võib kasutada.

I: 5. . . . d7—d6 6. c2—c3 (Pärast 6. 0—0 b5 7. Ob3 Og4 8. c3 Oe7 saabub tuntud seis, mida vaatleme hiljem.) **6. . . . Of8—e7** (Jätk 6. . . . Od7 7. d4 Oe7 annab Kecskemét'i kaitsega sarnase seisu, ja ka 6. . . . b5 7. Ob3 viib hiljem vaadeldavatesse seisudesse, kusjuures valge võib mängida ka 7. Oc2.) **7. 0—0 Oc8—g4** (Ka 7. . . . 0—0 8. d4 b5 ühes Og4 on mängitav.) **8. Vf1—d1 0—0 9. d2—d4 b7—b5 10. Oa4—b3** ja oleme saavutanud tuntud seisu hispaania avangu kinnisest variandist, näiteks: 10. . . . e:d4 11. c:d4 d5 12. e5 Re4 13. Rc3 R:c3 14. b:c3 (Lasker-Teichmann, Peterburi, 1909) ja must võis saavutada jätkuga 14. . . . Ra5 15. Oc2 Oh5 ühes Og6 võrdsuse.

II: 5. . . . Of8—e7 (Ka see käik annab näiteks pärast 6. 0—0 tuntud seisu, mida vaatleme hiljem. Midagi ei anna valgele loomulikult 6. O:c6 d:c6 7. R:e5 vastuse 7. . . . Ld4 tõttu.) **6. c2—c3 b7—b5** (Nüüd ähvardas aga juba 7. O:c6 d:c6 8. R:e5 jne. Pärast 6. . . . d6 saabub eelmises mänguviisis vaadeldud seis, kus lisame veel võimaluse 7. d4 Od7 8. 0—0 0—0 9. d5 või 9. Oc2 jne. tuntud seisuga Kecskemét'i kaitsest.) **7. Oa4—b3** (Ka 7. Oc2 0—0 8. d4 d6 jne., nagu partiis Aljechin-Rotlevi, Karlsbad, 1911, on mängitav.) **7. . . . 0—0 8. a2—a4** (Pärast 8. 0—0 d6 saabub jällegi tuntud seis hispaania avangu kinnisest variandist.) **8. . . . d7—d5! 9. a4:b5 d5:e4?** (Õige jätk on 9. . . . Og4! 10. d3 d:e4 11. d:e4 a:b5 12. V:a8 L:a8 jne. umbes võrdse seisuga.) **10. Rf3—g5! Rc6—a7** (Ei või mängida 10. . . . Og4 vastuse 11. R:f7 V:f7 12. Lc4 jne. tõttu.) **11. b5:a6 Oc8—f5 12. Ob3—c2** paremusega valgele (Aljechin-Löwenfisch, Peterburi, 1914).

III: 5. . . . Of8—c5 (See käik on kahtlase väärtusega, sest valge

võib nüüd suurema ohuta võita etturi.) **6. Oa4:c6** (Tugevam kui 6. c3, millele must ei tarvitse vastata 6. ... b5 7. Oc2 d6 8. b4 Oa7 9. a4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Spielmann-Rohaček, Sliač, 1932, vaid tugevamini 6. ... Le7 7. d3 0—0 8. Rbd2 Rg4 9. 0—0 d6 hea mänguga mustale, nagu partiis Thomas-Aljechin, Margate, 1937.) **6. ... d7:c6 7. Rf3:e5 Ld8—d4 8. Re5—d3! Oc5—a7** ja nüüd annab nii **9. f2—f3** ühes 10. Rf2 kui ka **9. Rb1—c3** 0—0 10. b2—b3 jne. valgele võrdlemisi kindla seisu soliidse enamettiga.

6. Oa4—b3 Of8—c5 (või A)

Teist siin tarvitatavat võimalust **6. ... Oe7,** mis tavaliselt viib tuntud variantidesse hispaania avangu kinnisest mänguviisist, vaatleme **A** juures. Viga on muidugi **6. ... d6** 7. Rg5 tõttu.

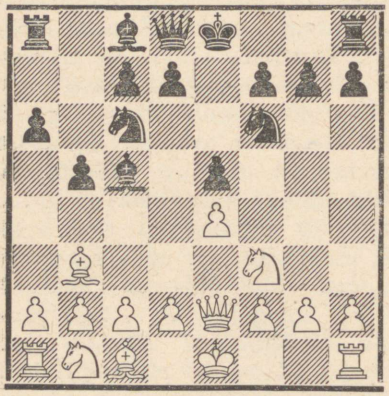


Diagramm 254.

7. a2—a4 . . . . .

See edasilüke on igatahes energilisem kui **7. c2—c3,** millele võiks järgneda: **7. ... 0—0** (Ka 7. ... Le7 on mustale hea jätk, näiteks: 8. 0—0 d6 9. d3 Oe6 10. Og5 h6 11. Oe3 Oa7 12. Rbd2 0—0 jne. võrdsusega, nagu partiis Gereben-Eliskases, Viin, 1935.) **8. 0—0** (Pärast 8. d3 on 8. ... d5 hea jätk.) **8. ... d7—d6** (Siin on 8. ... d5 huvitav, kuid väga selgusetu jätk: 9. e:d5 e4 10. Rg5 Og4 11. Le1 Re5 12. d4 Rd3 ja must saavutab etturi eest teatud seisuparemuse. Partiis Scheffer-Kitto, 1937, andis see mustale kiire võidu.) **9. d2—d3** ja nüüd annab kas **9. ... Ld8—e7** või **9. ... Oc8—e6** mustale umbes võrdse mängu.

Praktikas on selle asemel katsetatud paari mustale nõrgemat jätku, nimelt: **9. ... Rc6—e7** (Thomas-Rubinstein, Hastings, 1922), kus valge võis Aljechin'i poolt soovitatud jätkuga **10. d3—d4!** saavutada paremuse: 10. ... e:d4 11. c:d4 Ob6 12. e5 Rfd5 13. Og5 jne., ja teiseks **9. ... Oc8—g4** (Thomas-Spielmann, Karlsbad, 1923), kus 10. Oe3 Le7 11. Rbd2 Rd8 12. h3 Oh5 13. O:c5 d:c5 14. Le3 ühes 15. Rh4 jne. andis valgele parema mängu.

7. . . . . Va8—b8

Peaaegu sunnitud, sest 7. ... Vb8 8. O:f7+ K:f7 9. Lc4+ d5 10. L:c5 annab valgele selge paremuse. On aga küsitav, kas järgnev a-liini avamine on valgele küllaldane mingi paremuse saavutamiseks.

8. a4 : b5 a6 : b5
9. Rb1—c3 . . . . .

Võib mängida ka **9. d2—d3,** mis pärast 9. ... 0—0 10. Rb1—c3 annab peavariandi. Partiis Aljechin-Duras, Peterburi, 1913, mängis valge pärast 9. d3 d6 10. Oc1—e3, kuid saavutas pärast 10. ... Og4 11. h3 Oh5 12. Rbd2 0—0 13. 0—0 ainult umbes võrdse mängu. Seejuures võis must väga hästi jätkata ka 10. ... O:e3 11. f:e3 Oe6 jne., või ka 11. ... O:f3 12. L:f3 Rd4 jne. võrdsusega.

9. . . . . 0—0

Korrektne etturikahing, kuid must võib sellest ka jätkuga **9. ... b5—b4** 10. Rc3—d5 0—0 mööduda, näiteks: 11. d2—d3 Rf6:d5 12. Ob3:d5 Rc6—d4 13. Rf3:d4 Oc5:d4 14. 0—0 c7—c6 15. Od5—b3 d7—d6 16. Kg1—h1 Oc8—e6 hea ja umbes tasavägise mänguga mustale (Walbrodt-Schlechter, Köln, 1898). Selle võimaluse vältimiseks on valgel võib-olla kasulikum Rb1 arendamisega veidi oodata ja mängida enne 9. d3 0—0 10. 0—0 või 10. Oe3 jne.

Nõrgem on seevastu **9. ... d7—d6,** mis annab valgele pärast 10. R:b5 Og4 11. Oa4 0—0 12. c3 Rh5 13. d3 jne. paremuse (Alapin-Spielmann, München, 1913). Partiis Aljechin-Teichmann, Hamburg, 1910, mängis aga valge pärast 10. R:b5 0—0 nõrgemini 11. h3, millele järgnes 11. ... Od7 12. Oc4 Rb4 13. Ra3 d5! jne. tugeva initsiatiiviga mustale, kuigi valge seis näib olevat kaitstav.

(vt. diagrammi 255)

10. d2—d3 . . . . .

Väga riskantne valgele on löömine **10. Rc3:b5** vastuse **10. ... d7—d5** (Hea on ka Euwe poolt soovitatud kvaliteedikahing 10. ... R:e4 11. L:e4 V:b5 12. Lc4 V:b3 13. c:b3! d6 jne. suurepärase mänguga mustale.) tõttu, näiteks: **11. e4:d5** (Pärast 11. Rc3 on võib-olla 11. ... Og4 tülikaim vastus valgele.) **11. ... e5—e4 12. Rf3—g5** ja nüüd võis must ainult viigiks küllaldase kombinatsiooni 12. ... V:b5 13. L:b5 O:f2+ 14. K:f2 Rg4+ 15. Ke1 L:g5 16. L:c6 Re5 17. L:c7 L:g2 18. L:e5 jne. (Süchting-Johner, Viin, 1908) asemel mängida lihtsalt **12. ... Rc6—b4!** mitmesuguste ähvardustega. Valge satuks seejärel väga ebamugavasse seisu, mida tema enamettur vaevalt üles kaalub.

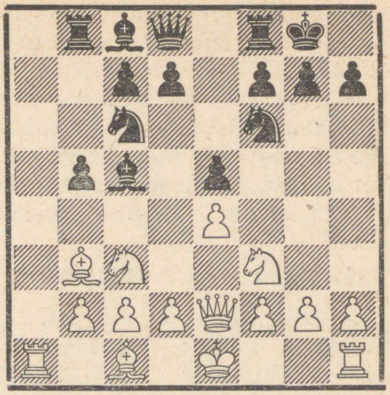


Diagramm 255.

10. . . . . d7—d6

Või 10. ... b4 11. Rd5 R:d5 12. O:d5 Rd4 13. R:d4 O:d4 jne. üleminekuga Walbrodt-Schlechter'i partiisse märkusest musta 9. käigu juurde.

11. Rc3—d5 . . . . .

Pärast **11. Oc1—g5** annab **11. ... Oc5—b4!** mustale võrdsuse, näiteks: 12. 0—0 O:c3 13. b:c3 h6 14. Oh4 Le7 15. Rd2 g5 jne. (Spielmann-Eliskases, matš 1932). Viga on seevastu **11. ... Og4** 12. Rd5, mis annab järgmises märkuses vaadeldava valgele parema seisu.

11. . . . . Rf6 : d5

Õpetlik viga on siin **11. ... Oc8—g4?,** millele järgneb **12. Oc1—g5 Rc6—d4 13. Rf3:d4!** (Halb on 13. O:f6 Va8! 14. Ld1 V:a1 15. L:a1 R:b3! 16. c:b3 g:f6 17. b4 c6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Alapin-Leonhardt, Pistyan, 1912.) **13. ... Og4: e2 14. Og5:f6 Vb8—a8!** (Mitte aga 14. ... g:f6 15. Rc6!, ja ka 13. ... Ld7 annab valgele pärast 14. Rf5 Vfe8 15. O:g7 Ve6 16. K:e2 jne. Alapin'i analüüsi kohaselt võiduseisu.) **15. Ke1:e2 Ld8—b8** (Ainuke võimalus lipu päästmiseks, sest pärast 15. ... g:f6 16. Rc6 jne. läheks ta kaotsi.) **16. Rd4—c6 Lb8—b7 17. Of6—g5** jne. paremusega valgele, sest tema kolm vigurit osutuvad musta lipust tugevamaks (Löwenfisch-Flamberg, Vilno, 1912).

12. Ob3 : d5 Rc6—e7

Lihtsam on võib-olla 12. ... Rd4 13. R:d4 O:d4 14. c3 Ob6 jne.

13. Od5—b3 Oc8—g4

Tekkinud diagrammseis on võrdne ega paku õige mängu puhul kummalegi poolele nimetamisväärseid võimalusi paremusele (Nenarokov).

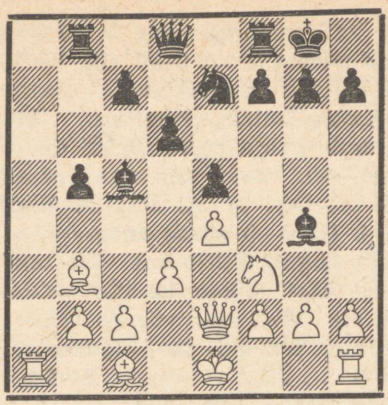


Diagramm 256.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. Le2 b5 6. Ob3.)

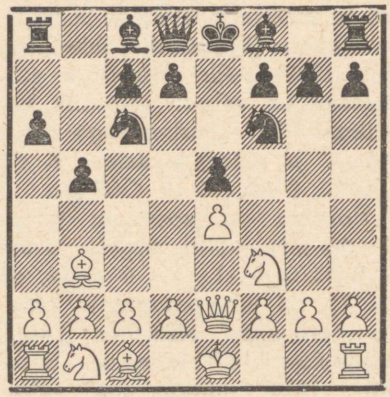


Diagramm 257.

6. . . . . Of8—e7

Must võib mängida veel ka **6. ... Ob7**, sest 7. Rg5 oleks seejärel nõrk võimaluse 7. ... Rd4 tõttu, kuid valge mängib seejärel lihtsalt 7. c3 Oc5 8. d3 ühes Rb1—d2—f1 jne. hea mänguga.

7. a2—a4 . . . . .

Pärast **7. 0—0** saabub tuntud seis hispaania avangu kinnisest kaitsest, mida vaatleme hiljem, ja pärast **7. d2—d4 d7—d6!** ähvardab must ebameeldivalt nii e:d4 kui ka Og4. Võiks järgneda: **8. c2—c3 Oc8—g4** (Pärast 8. . . . e:d4 9. c:d4 Og4 10. Oe3 Ra5 11. Oc2 c5 12. Rbd2 saavutas valge partiis Asztalos — L. Steiner, Kecskemét, 1927, paremuse.) **9. Ob3—d5** (Etturikahingu vastuvõtmine annab mustale väga tugeva rünnaku. Parem 9. d5.) **9. . . . Rf6:d5 10. e4:d5 Rc6—a5 11. d4: e5 d6:e5 12. Le2:e5 Og4:f3 13. g2:f3 Ra5—c4** jne. parema mänguga mustale (Grünfeld).

Kui **7. c3** d6 8. h3, siis saabub pärast 8. . . . 0—0 samuti tuntud seis, kusjuures must võib mängida ka otsekohe 8. . . . Ra5 9. Oc2 c5 jne.

7. . . . . Va8—b8

Nõrgem on 7. . . . b4 8. 0—0 0—0 9. a5! jne. paremusega valgele (Johner-Teichmann, Berliin, 1924), kusjuures on võimalik ka otsekohe 8. a4—a5.

8. a4 : b5 a6 : b5

(vt. diagrammi 258)

9. Rb1—c3 . . . . .

Parem on võib-olla üleminek tavalisse mänguviisi **9. 0—0 d7—d6 10. c2—c3** (Pärast 10. Rc3 võib järgneda etturikahing 10. . . . Og4, näiteks: 11. R:b5 O:f3 12. g:f3 0—0 jne. tugeva rünnakuga, nagu partiis Fahrni-Perlis, Karlsbad, 1911.) **10. . . . Oc8—g4** jne., sest valge võib siin nii mõneski variandis kasutada vaba a-liini. Matšpartii

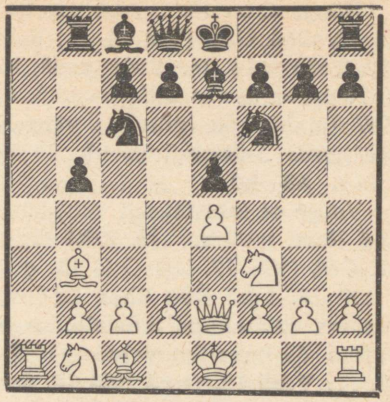


Diagramm 258.

Aljechin-Euwe, 1926, jätkus: 11. Vd1 0—0 12. d4 Va8 13. V:a8 L:a8 ja valge mängis nüüd 14. d5 Ra5 15. Oc2 c6 umbes võrdse mänguga. Kardetav oli aga kahingu vastuvõtt 14. L:b5 Vb8 15. La4 e:d4! 16. c:d4 Lb7 17. Oc2 Rb4 ja mustal on suurepärane mäng kahitud etturi eest.

Näib aga, et selles seisus on jäänud kahe silma vahele väga tugev jätk **9. d2—d4! d7—d6** (Pärast löömist d4 saab valge käiguga e4—e5 paremuse.) **10. c2—c3** (Ka 10. d5 Rb4 11. Rc3 jne. tuleb arvesse.) **10. . . . e5:d4** (Ähvardas 11. d5 vigurivõiduga.) **11. Rf3: d4** jne. tugeva initsiatiiviga valgele, mis annab talle igatahes paremaid lootusi kui teksti käik (Keres).

9. . . . . 0—0

10. 0—0 . . . . .

Nõrk on 10. R:b5 vastuse 10. . . . d5 tõttu ülitugeva rünnakuga mustale.

10. . . . . d7—d6

Nõrgem on 10. ... b4 11. Rd5 d6 12. Oc4 Og4 (Või 12. ... R:d5 13. O:d5 Rd4 14. R:d4 e:d4 15. Va7! paremusega valgele.) 13. c3 Vb7 14. h3 paremusega valgele (kiripartii Balogh-Seibold, 1932).

11. h2—h3 . . . . .

Valge ei tohi ikkagi veel hästi Eb5 lüüa, näiteks: **11. R:b5 Og4! 12. Oc4** (Või 12. Lc4 O:f3 13. g:f3 V:b5! 14. L:b5 Rd4 ühes Ld7 otsustava rünnakuga mustale, nagu partiis Meitner-Schlechter, 1892.) **12. ... V:b5 13. O:b5 Rd4 14. Lc4** (Ka 14. Ld3 O:f3 15. g:f3 Rh5 pole parem.) **14. ... O:f3 15. g:f3 Lc8 16. Kh1** (16. Kg2 R:e4!) **16. ... R:f3 17. Vg1 R:g1 18. K:g1 Lg4+** ühes **R:e4** ja võidab.

11. . . . . b5—b4

Parem näib siin olevat **11. ... Oc8—d7,** mis kaitseb kaudselt Eb5. Kui seejärel 12. R:b5, siis lihtsalt 12. ... R:e4 hea mänguga mustale. Partiis Treybal-Aljechin, Pistyan, 1922, kus pärast käikude ümberpaigutust tekkis sama seis, jätkas valge rahulikult **12. d2—d3 Ld8—c8** (Nõrgem on 12. ... Rd4 13. R:d4 e:d4 14. Rd5 R:d5 15. O:d5 c6 16. Ob3 Oe6 17. O:e6 f:e6 18. Va7 jne. paremusega valgele.) ja nüüd andis **13. Kg1—h2 Rc6—d4** jne. mustale juba kergesti võrdsuse. Kui valge oleks aga jätkanud **13. Oe3,** siis kavatses Aljechin alustada vastumängu manöövriga 13. ... Rd8 ja c7—c5.

12. Rc3—d5 Oc8—d7

Nõrk on 12. ... R:d5 13. O:d5 Rd4 14. R:d4 e:d4 15. Lc4 c5 16. Va7 Od7 17. d3 jne. paremusega valgele (Löwenfisch-Leonhardt, Karlsbad, 1911). Tartakover peab tekkinud seisu täiesti võrdseks, kuid valgel näib siiski veel olevat kerge initsiatiiv.

13. Le2—c4 Vb8—b7
14. Vf1—e1 . . . . .

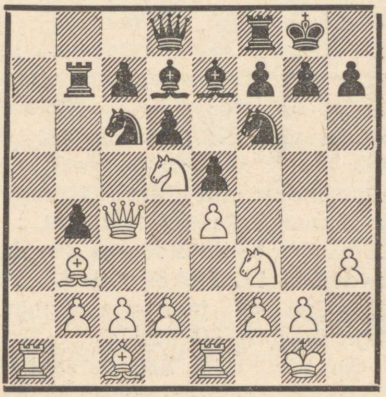


Diagramm 259.

Selles seisus on valgel kerge surve liputiival, kuid õige vastumängu puhul peaks must suutma seise tasakaalustada. Igal juhul on aga selge, et variandis 6. ... Oe7 on mustal vaja ületada suuremaid raskusi kui pärast 6. ... Oc5, mistõttu viimast käiku tuleb lugeda mustale soovitatavamaks.

6.

(vt. diagrammi 236)

5. 0—0! . . . . .

Tarvitatuim jätk, mis jätab valgele vabaks kõige rohkem võimalusi ja seepärast raskendab tunduvalt mustale õige kaitse leidmist. Must võib selles seisus ilma suurema ohuta lüüa e4, mis

annab nn. lahtise kaitse, või jällegi sellest löömisest loobuda, valides mingisuguse paljudest kinnise kaitse moodustest. Vaatleme esialgu mõningaid mustale vähem tarvitatavaid kaitsevõimalusi.

6 I.

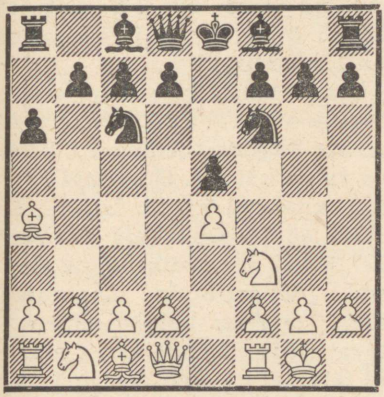


Diagramm 260.

5. . . . . Of8—c5

Möller'i kaitse, mis oli mõnikümmend aastat tagasi väga moes ja mida teatud perioodil kasutas edukalt ka maailmameister Aljechin. Viimaste uurimuste kohaselt aga pole see kaitse mustale täiesti korrektne.

6. c2—c3 (või a) . . . . .

Teine peamine võimalus valgele on siin **6. Rf3:e5,** mida vaatleme **a** juures. Pärast **6. Rc3** või **6. d3** on aga 6. . . . b5 ühes d6 mustale küllaldane jätk lihtsaks võrdsuseks.

6. . . . . Oc5—a7

Võib mängida ka enne **6. . . . b7—b5** (Ka 6. . . . 0—0 on võimalik, sest 7. d4 Oa7 annab mustale umbes samalaadse seisu nagu kaitses ilma käiguta 3. . . . a6 variandis III a. Pärast Tartakover'i soovitust 8. O:c6 d:c6 9. R:e5 R:e4 10. Lf3 järgnes partiis Thomas-Hunnam, London, 1932: 10. . . . Ld5 11. Ve1 f5 12. Rd3 Od7 13. Of4 c5! jne. võrdsusega.) **7. Oa4—c2 Ld8—e7,** näiteks: 8. d4 Ob6 9. d5 Rd8 jne. umbes võrdse mänguga (Komass-Grau, 1933). Must võib aga selle seisu saavutada ka hiljem, mispärast teksti käiku tuleb lugeda elastsemaks.

7. d2—d4 . . . . .

Täiesti värvitumad jätkud on **7. Ve1** b5 8. Ob3 d6 9. d4 Le7 (Rabinovitš-Bogatõrtšuk, Moskva, 1935), või **7. d3** d6 8. Oe3 0—0 9. Rbd2 Re7 (Nolmann-Aljechin, Buenos Aires, 1926), mõlemal juhul umbes võrdse mänguga. Midagi ei anna muuseas ka **7. O:c6** d:c6 8. R:e5 vastuse 8. . . . R:e4 tõttu, sest valge ei saa kasutada musta ratsu ebakindlat seisu e-liinil.

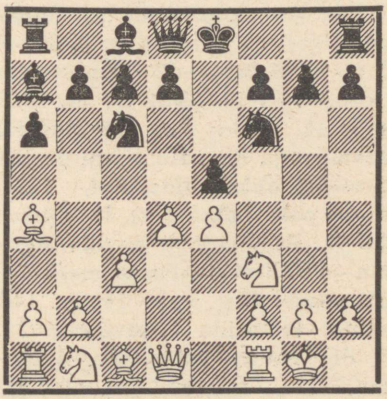


Diagramm 261.

7. . . . . Rf6 : e4?

Alles see löömine, mida senini praktiliselt peaaegu alati on kasutatud ja mille järgi hinnatakse ka kogu avanguvariandi korrektsust, näib olevat ekslik ja annab valgele paremuse. Siin on mustal vajalik mängida **7. ... b7—b5 8. Oa4—b3** (8. Oc2 on mustale veelgi vähem kardetav.) **8. ... Ld8—e7** ja kaitsta oma seisu tsentris. Seejärel tekkiv positsioon sarnaneb seisuga itaalia avangust (1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. c3 Ob6 5. d4 Le7! jne.) ja on praktiliselt alles liiga vähe proovitud, et selle kohta oleks võimalik anda lõplikku otsust. Partiis Kogan-Toluš, 1937, mängiti edasi **9. a4 0—0 10. Ve1 d6 11. h3 Od7 12. a5 Kh8 13. Oe3 Rh5** jne. umbes võrdsete võimalustega. Niipalju on igatahes selge, et Möller'i kaitse on mustale mängitav ainult ülaltoodud variandis, sest teksti käigu järel saavutab valge suure paremuse.

8. Vf1—e1! . . . . .

Hea jätk, kuid mitte nii tugev kui 8. Ve1, on valgele ka **8. Ld1—e2 f7—f5 9. Rb1—d2** (Nõrgem on 9. d:e5 0—0 10. Rbd2 d5 11. e:d6 R:d6 12. Ob3+ Kh8 13. Rc4 f4! paremusega mustale, nagu partiis Yates-Aljechin, Hastings, 1922. Parem pole valgele ka 10. Ob3+ Kh8 11. Rbd2, nagu partiis Aljechin — H. Steiner, Pasadena, 1932, sest must võis vea 11. ... Le8 asemel mängida tugevamini 11. ... d5. Partiis Yates-Rey, Barcelona, 1929, mängiti 10. Oc2 d5 11. e:d6 R:d6 12. Rbd2 Ve8 paremusega mustale, ja ka 10. Oe3 d6 11. Vd1 Le7 annab Tartakover'i järgi mustale vähemalt võrdsuse.) **9. ... 0—0** (Pärast 9. ... R:d2 10. R:e5 0—0 11. O:c6 d:c6 12. O:d2 jne. seisab valge samuti paremini, nagu näitas partii Iljin-Ženevski—Ragozin, Leningrad, 1933.) **10. Rd2:e4 f5:e4 11. Le2:e4 d7—d5 12. Oa4—b3 Oc8—e6 13. Le4—e3 Vf8—f5 14. Rf3—g5** ja valgel on ilus rünnakuseis.

Musta kaitse on väga raske, näiteks: 14. ... Le8 15. Oc2 e4 (Rauser-Ragozin, Leningrad, 1936), kus valge võis 16. f3 asemel mängida tugevasti ka 16. Lg3 h6 17. R:e6 L:e6 18. Oe3 Vaf8 19. Vae1 V5f7 20. f3 jne. väikese paremusega (Rauser-Budo, Leningrad, 1936). Tugevam kõigist näib aga olevat Rauser'i enda poolt näidatud jätk **14. g2—g4!** (14. Rg5 asemel) **Vf5—f4** (Muidu võidab 15. R:e5 lihtsalt etturi.) **15. Rf3:e5 Vf4—e4 16. Le3:e4! d5:e4 17. Ob3:e6+ Kg8—f8 18. Re5—d7+ Kf8—e8 19. Vf1—e1** ja must kuningas langeb matirünnaku alla.

Kokkuvõttes tuleb käiku 8. Le2 lugeda valgele samuti soodsaks, kusjuures musta suhteliselt parimaks vastuseks on 9. ... R:d2 10. R:e5 0—0 jne. Pärast teksti käiku mustal pole aga enam nii soodsat kaitset.

8. . . . . f7—f5

(vt. diagrammi 262)

9. Rb1—d2! . . . . .

Capablanca käik, mis muudab kogu kaitsesüsteemi mustale vastuvõtmatuks. Varem katsetati siin kahingut **9. Ve1:e4,** kuid see pole

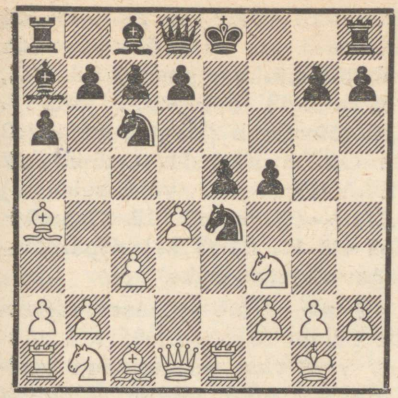


Diagramm 262.

võiduks küllaldane: 9. ... f:e4 10. Og5 Re7 11. R:e5 0—0 12. Rd2 d5 13. R:e4 Oe6! 14. Rg3 (Sergeant—Milner-Barry, Margate, 1935) ja nüüd võis must käiguga 14. ... Ld6 saavutada paremuse.

Hea mängu valgele annab muuseas ka **9. O:c6** d:c6 10. R:e5 0—0 11. f3 Rf6 12. Rd3 jne.

9. . . . . 0—0

Suhteliselt parim kaitse mustale oli ka siin löömine **9. ... R:d2** 10. R:e5 0—0, kuid see jätaks valgele samuti märgatava positsioonilise paremuse. Päris halb oleks aga **9. ... b7—b5** vastuse 10. R:e4 f:e4 11. Og5 tõttu, näiteks: 11. ... Re7 12. V:e4 d6 13. R:e5! jne. (Kogan-Proskurin, Leningrad, 1933).

10. Rd2 : e4 . . . . .

Või 10. O:c6 b:c6 11. R:e5 Lf6 12. Lf3 c5 13. R:e4 f:e4 14. V:e4 Ob7 ja mustal on kaksikodadega häid viigivõimalusi (Iljin-Ženevski—Vassiljev, Leningrad, 1936).

10. . . . . f5 : e4

11. Oc1—g5 . . . . .

Väga tugev on ka **11. V:e4,** ja kui 11. ... d5, siis 12. Og5 Ld6 13. d:e5 Lg6 14. Ob3 V:f3 (Kostič-Furlani, Ljubljana, 1938) ja nüüd võitis otsekohe 15. L:d5+ Vf7 16. Vf4 Of5 17. L:f7+ jne.

11. . . . . Ld8—e8

12. Ve1 : e4 d7—d6

13. d4 : e5 . . . . .

Selles seisus mängis must partiis Capablanca—Milner-Barry,

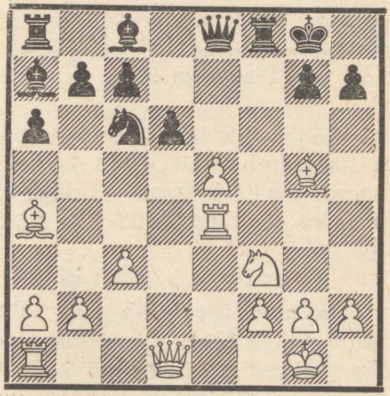


Diagramm 263.

Margate, 1935, vigaselt **13. ... Lg6** ja oli sunnitud pärast 14. Vf4 V:f4 15. O:f4 Og4 16. Lb3+ Lf7 17. Rg5 L:b3 18. O:b3+ alistuma. Parem oli **13. ... Oc8—f5,** kuid ka sel juhul omab valge kaugelt parema seisu.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oc5.)

(vt. diagrammi 264)

6. Rf3 : e5 . . . . .

Ka see jätk annab valgele päris hea mängu, kuid on siiski vähem energiline kui 6. c3. Vara-

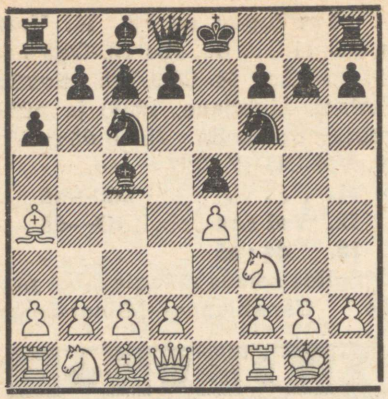


Diagramm 264.

jane pinge likvideerimine tsentris lihtsustab liialt seisu ja kergendab musta kaitset. Midagi ei anna ka 6. O:c6 d:c6 7. R:e5 R:e4 jne.

6. . . . . Rc6 : e5

Tartakover soovitab siin löömist **6. ... Rf6:e4,** tuues selgituseks variandi: **7. Le2** R:e5 8. L:e4 Le7 9. d4 Rc6! jne. hea mänguga mustale, kusjuures katse **7. R:f7** K:f7 8. Lh5+ g6 9. Ld5+ Kg7 10. L:e4 d5 annab mustale etturi eest vastumängu. Samal seisukohal asub ka Euwe, soovitades valgel jätkata mitte 9. d4, vaid 9. c3 0—0 10. d4 Rc6 11. Ld3 jne. hea mänguga.

Tegelikult on aga käik **6. ... Rf6:e4** viga, mis viib musta kiiresti kaotusseisu, kusjuures valgel on koguni mitu teed paremuse saavutamiseks. Lihtsaim on **7. Re5:c6 d7:c6 8. Ld1—f3** (Ka 8. Le2 Le7 9. Ve1! kindlustab valgele paremuse, sest 9. ... O:f2+ 10. L:f2 jätab valgele kaks viguri vankri vastu.) **8. ... Ld8—d4** (Pärast 8. ... Le7 võib järgneda eelmise märkuse eeskujul 9. Ve1, või ka 9. d3 ühes O:c6+, ja 8. ... Lh4 võimaldab jätku 9. Rc3 R:c3 10. O:c6+ b:c6 11. L:c6+ Od7 12. Ve1+! jne. võiduseisuga.) **9. Rb1—c3 Re4:c3 10. Oa4:c6+ Ke8—f8 11. d2:c3** selge paremusega valgele (Blake).

Et must võib viimases variandis pärast 10. ... b:c6 11. L:c6+ Ld7 veel visa vastupanu avaldada, siis tuleb võib-olla lugeda jätku 8. Le2 Le7 9. Ve1! jne. lihtsamaks.

Mitteküllaldane mustale on ka etturikahing **6. ... 0—0** 7. Oa4:c6 d7:c6 8. d2—d3 ja musta rünnak ei kaalu üles kahitud etturit (kiripartii Schenk-Keres, 1935).

7. d2—d4 Rf6 : e4

Halb on **7. ... Rf3+** 8. L:f3! O:d4 9. e5 ja 9. ... O:e5 ei lähe 10. Ve1 Le7 11. Of4 jne. tõttu. Vastuvõetav mustale pole ka **7. ... Oa7** 8. d:e5 Re4 9. Lg4 jne.

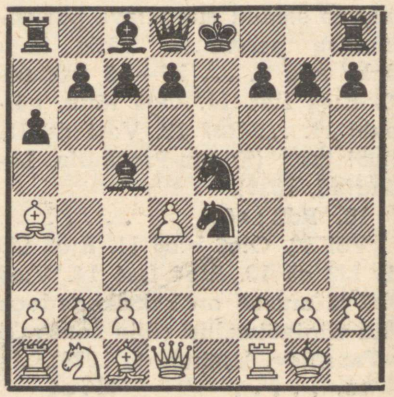


Diagramm 265.

8. Ld1—e2 . . . . .

Hea jätk valgele on ka **8. Vf1—e1 Oc5—e7 9. Ve1:e4 Re5—g6 10. c2—c4** (Pärast 10. Rc3 0—0 11. Rd5 Od6 pole 12. c4 enam hea vastuse 12. ... f5 13. Ve1 b5! tõttu, ja pärast 12. Lf3 ei mängi must mitte 12. ... f5? 13. Ob3! Kh8 14. Ve2 jne. paremusega valgele, nagu kiripartiis Võgotšikov-Aljechin, 1908/09, vaid 12. ... b5 13. Ob3 Ob7 hea mänguga mustale.) **10. ... 0—0 11. Rb1—c3 f7—f5 12. Ve4—e2 f5—f4 13. f2—f3 d7—d6 14. Oa4—c2** kerge paremusega valgele (Kashdan—Milner-Barry, London, 1932).

Kahtlase väärtusega on löömine **8. d4:c5** (Pärast 8. d:e5 R:f2 9. Ld5 Le7 10. b4 Rh3+ 11. Kh1 Rf2+ jne. saabus kiripartiis Wildegans-Mocek, 1936, kiire viik.) **8. ... Re4:c5 9. Ld1—d4** (Huvitav jätk on siin 9. Ld5 Le7 10. Of4, sest vigurikahingu vastuvõtt 10. ... Rg6 11. O:c7 R:a4 12. Od6 Le6 13. Ld4 jne. andis partiis Dokšitski-Toluš, Rostov, 1937, valgele häid rünnakuvõimalusi. Must võib aga mängida lihtsalt 10. ... f6 jne.) **9. ... Ld8—e7** (Nõrgem on 9. ... R:a4 10. L:e5+ Kf8 11. Oe3 d6 12. Le4 jne., nagu partiis Wagner-Larsen, Hamburg, 1930, kus valgel on küllaldane kompensatsioon kahitud etturi eest.) **10. Oc1—f4 f7—f6** ja Aljechin peab valge rünnakuvõimalusi mitteküllaldasteks kahitud etturi eest (Green-Aljechin, Portsmouth, 1923).

8. . . . . Oc5—e7
9. Le2 : e4 Re5—g6
10. c2—c4 . . . . .

Nõrgem on 10. f4 0—0 11. f5 d5 12. Ld3 Rh4! paremusega mustale (Shipley ja Sharp — Aljechin, Philadelphia, 1924). Valge ei või nimelt mängida 13. g3 vastuse 13. ... c5! 14. d:c5 La5 tõttu, mis pärast 15. Ob3 võimaldab vastuse 15. ... R:f5.

10. . . . . 0—0
11. Rb1—c3 f7—f5
12. Le4—d3 . . . . .

Partiis Takacs-Aljechin, Viin, 1922, mängis valge siin **12. Lf3 Rh4 13. Ld3,** mis teksti käiguga võrreldes kaotab tähtsa tempo. Must tõi seejärel huvitava etturikahingu **13. ... b5!** ja saavutas peatselt hea mängu. Teksti käik näib olevat tugevam, sest nüüd ei andnud kahing **12. ... b7—b5** partiis Rauser-Vassiljev, Leningrad, 1936, tulemust: 13. c4:b5 a6:b5 14. Ld3:b5 Kg8—h8 (Võibolla annab 14. ... Oa6 15. Ld5+ Kh8 jne. suhteliselt paremaid lootusi.) 15. Lb5—d3 ja valgel on hea seisu juures enamettur.

12. . . . . d7—d6
(vt. diagrammi 266)

Selles seisus on valgel kahtlemata märgatav positsiooniline paremus, kuid ka musta seis sisaldab mõningaid vastušansse, nagu näiteks f5—f4 ühes Of5. Kõik need analüüsid näitavad, et Möller'i kaitse 5. ... Oc5 on mustale vägagi küsitava väärtusega ja võib tulemusi anda ainult siis, kui vastane pole kursis kõikide seisus leiduvate peensustega.

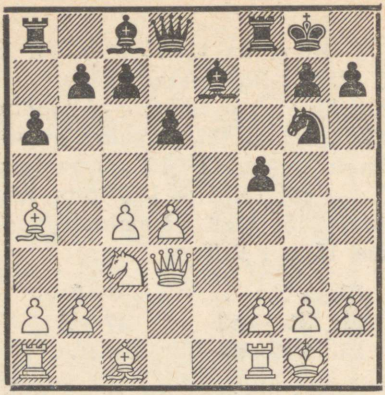


Diagramm 266.

6 II.

(vt. diagrammi 260)

5. . . . . d7—d6

See käik, mis tavaliselt viib nn. Kecskemét'i kaitsesse, on mustale väga soliidne kaitse ja seda kasutasid meelsasti mitmed maailmameistrid, nagu Aljechin, Capablanca jt. Eriti palju tööd tegi selle kaitsesüsteemi uurimisel ja väljaarendamisel suurmeister Rubinstein. Viimaste uurimuste kohaselt on 5. ... d6 jätku 5. ... Oe7 kõrval üks kindlamaid kaitseid mustale ja annab talle õige mängu puhul umbes võrdse seisu.

6. c2—c3 (või A, B) . . . . .

Teisi peamisi jätke **6. O:c6+** ja **6. Ve1** vaatleme vastavalt **A** ja **B** juures. Midagi ei anna valgele siin katse **6. c2—c4,** sest must vastab 6. ... R:e4 7. d4 Od7 8. Le2 f5 9. O:c6 b:c6 10. d:e5 Oe7 jne. ühes parema mänguga (Spielmann-Rubinstein, Meran, 1924). Värvitu on ka **6. Rb1—c3,** millele must võib paljude heade vastuste kõrval jätkata veel 6. ... b5 7. Ob3 Og4 jne. (Bardeleben-Tarrasch, Hastings, 1895). Erilist tähtsust ei oma ka käik **6. Ld1—e2.**

Tähelepanu tuleb siin aga pöörata otsesele rünnakule **6. d2—d4,** mis sarnases seisus Steinitz'i kaitses moodustas teatavasti valgele tugevaima jätku. Siin võib must aga kasutada käiku 3. ... a6 ja mängida 6. ... Od7 või 6. ... e:d4 asemel tugevasti **6. ... b7—b5** (Ka Tšigorin'i käik 6. ... Rd7 on siin võimalik.), mis asetab valge järgneva raske valiku ette:

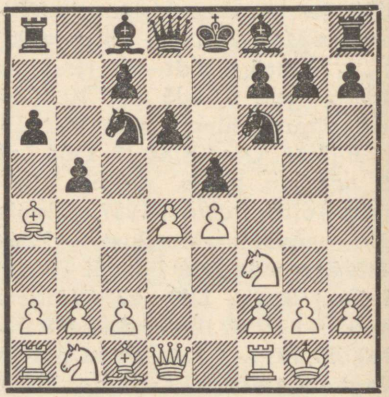


Diagramm 267.

I: 7. d4:e5 (See vahetus annab kohe viigilise seisu.) **7. ... d6:e5** (Halb on 7. ... b:a4 8. e:f6 L:f6 9. Rc3 paremusega valgele, nagu matšpartiis Kashdan — L. Steiner, 1930.) **8. Ld1:d8+ Rc6:d8 9. Oa4—b3 Of8—d6** (Või-

malik on ka 9. ... Rd7, mida sageli kasutas edukalt Rubinstein, näiteks: 10. a4 Vb8 11. a:b5 a:b5 12. Rc3 c6 13. Oe3 jne. umbes võrdse mänguga, nagu partiis Wagner-Rubinstein, Breslau, 1925.) **10. Oc1—g5** (Partiis Mattison-Asztalos, Bartfeld, 1926, andis 10. Ve1 Oe6 11. c3 Rd7 jne. rahuliku viigimängu.) **10. ... Rd8—e6** (Vastuvõetav mustale on ka 10. ... Oe6 11. O:f6 g:f6 12. Rc3 c6 13. Vad1 Rb7 jne. võrdsusega. Halb on seevastu 10. ... Ke7? 11. Rc3 c6 12. Vad1 Rb7 13. V:d6! jne. paremusega valgele, nagu partiis Romanovski-Bogatõrtšuk, Moskva, 1927.) **11. Og5—h4** (Pärast 11. O:f6 g:f6 12. Rbd2 Rf4 13. a4, nagu Lasker mängis konsultantide vastu New Yorgis 1938, annab 13. ... Vb8 täieliku võrdsuse. Vahetus f6 nõrgestab liialt välja f4.) **11. ... Rf6—h5 12. a2—a4 Oc8—b7** ja must on saavutanud kergesti võrdsuse (kiripartii Seibold-Keres, 1936).

II: 7. Oa4—b3 (Selle taganemisega seotud etturikahing pole päris korrektne, sest valge järgnev rünnak ei kaalu üles kahitud etturit.) **7. ... Rc6:d4** (Pärast 7. ... e:d4 annab 8. Od5 kergesti võrdsuse.) **8. Rf3:d4 e5:d4 9. c2—c3** (Muidugi mitte 9. L:d4? c7—c5—c4 vigurivõiduga, kuid ka 9. Od5 R:d5 10. e:d5 Oe7 või koguni 10. ... Lf6 annab mustale kaksikodadega ilusa mängu. Teksti käiguga pakutav etturikahing on valgele suhteliselt parim moodus.) **9. ... d4:c3** (Nõrgem on 9. ... Ob7 10. c:d4 O:e4 11. Ve1 Oe7 12. Og5 Og6 13. O:f6 paremusega valgele, nagu partiis Yates-Rubinstein, London, 1922.) **10. Rb1:c3 Of8—e7 11. Ld1—f3 0—0!** (Parem kui 11. ... Ob7 12. Lg3 0—0 13. Oh6 Re8 14. f4 Kh8 15. Og5 f6 16. Oh4, nagu partiis Yates-Rubinstein, Karlsbad, 1923, kus valge saavutas kahitud etturi eest tugeva surve.) **12. e4—e5** (See kombinatsioon annab lõpuks ülekaalu mustale, kuid pole näha valgele lootusrikast rünnakujätku.) **12. ... Oc8—g4 13. e5:f6 Og4:f3 14. f6:e7 Ld8:e7 15. g2:f3 c7—c6 16. Oc1—e3 d6—d5** ja musta seis on eelistatavam (Richter-Machate, 1933).

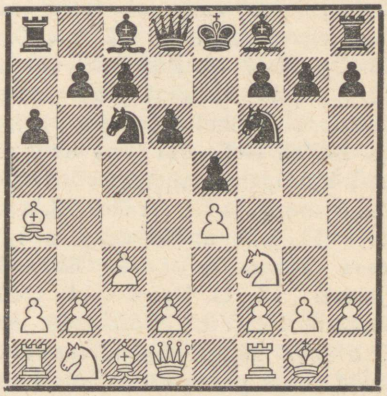


Diagramm 268.

6. . . . . Oc8—d7

Siin on mustal võimalik lüüa **6. ... Rf6:e4!,** mis muudab valge eelmise käigu küsitavaks. Võiks järgneda: **7. d2—d4 Oc8—d7** (Nõrgem on 7. ... b5 8. Ob3 d5 9. a4 Vb8 10. a:b5 a:b5 11. d:e5 Oe6 12. Rd4! jne. paremusega val-

gele, nagu partiis Aljechin-Ruben, Hamburg, 1930.) **8. Vf1—e1 Re4—f6!** (Tugevam kui 8. ... f5 9. d:e5 d:e5 ja nüüd mitte 10. O:c6 O:c6 11. L:d8+ V:d8 12. R:e5 Oc5! jne. tugeva vastumänguga mustale, nagu partiis Rauser-Freiman, Leningrad, 1933, vaid tugevamini 10. Rbd2! R:d2 11. O:c6 R:f3+ 12. O:f3 e4 13. O:e4 f:e4 14. V:e4+ jne. otsustava rünnakuga valgele.) **9. Oa4:c6 Od7:c6 10. d4:e5 d6:e5** (Nõrgem on 10. ... Re4 11. Rbd2 R:d2 12. O:d2 Oe7 13. e:d6 L:d6 14. Rd4 paremusega valgele, nagu kiripartiis Konstantinopolski-Võgotšikov, 1937.) **11. Ld1:d8+ Va8:d8!** (Pärast 11. ... K:d8 12. R:e5 saavutab valge teatava surve, näiteks: 12. ... Oe8 13. Og5 Oe7 14. Rd2 jne., või ka 12. ... Od5 13. Og5 jne., nagu partiis Lilienthal-Aljechin, 1933.) **12. Rf3:e5 Oc6—e4!** (See Rauser'i käik kindlustab mustale võrdsuse, kuna seevastu 12. ... Oe7 13. R:c6 b:c6 14. Rd2 andis valgele väikese paremuse.) **13. Rb1—d2** (Pärast 13. f3 Oc5+ 14. Oe3? O:e3+ 15. V:e3 Vd1+ 16. Kf2 O:b1! 17. Rg6+ Re4+ saavutab must selge paremuse. Tuleb aga arvesse veel 13. Og5 Oe7 14. Rd2.) **13. ... Of8—e7 14. Rd2:e4 Rf6:e4** täieliku võrdsusega (Rjumin-Ragozin, Moskva, 1938). Selle võrdsustava võimaluse tõttu tuleb käiku 6. c3 lugeda valgele ebasoovitatavaks.

Veidi varajane on mustale seevastu edasilüke **6. ... b7—b5** 7. Oa4—c2 ja valge on tavaliste variantidega võrreldes võitnud ühe tempo. Pärast **6. ... Oc8—g4** 7. d2—d4 b7—b5 8. Oa4—b3 või 8. Oc2 saabub umbes samalaadne seis, ja **6. ... Of8—e7** annab pärast 7. Vf1—e1 umbes samalaadseid võimalusi nagu peavariandiski, kusjuures on võimalik ka otsene 7. d2—d4.

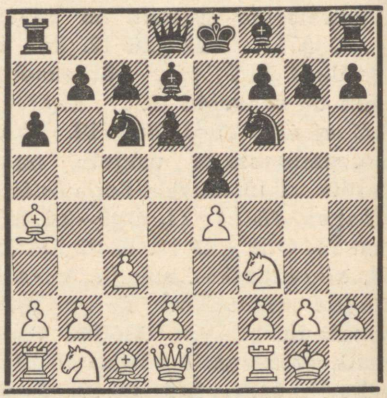


Diagramm 269.

7. Vf1—e1 . . . . .

Kindlasti energilisem kui **7. d2—d4,** millele must võib vastata 7. ... R:e4 üleminekuga eelmises märkuses vaadeldud viigivarianti. Selle asemel aga võib must mängida päris hästi ka **7. ... Of8—e7,** mis pärast 8. Ve1 võib anda hilisema seisu peavariandist. Vaatleme seepärast siin üht teiselaadset rünnakujätku valgele.

8. d4—d5 Rc6—b8 9. Oa4—c2 Od7—g4 (Rünnakut liputiival 9. ... 0—0 10. Ve1 c6 vaatleme märkuses peavariandi valge 9. käigu juurde. Väga originaalne, kuid seejuures sugugi mitte halb kait-

sesüsteem on siin 9. ... h6 10. c4 Lc8 11. Re1 g5 12. Rc3 Rh5! jne. vastumänguga kuningatiival, nagu partiis Aljechin-Keres, Varssavi, 1935.) **10. c3—c4 Rb8—d7 11. h2—h3!** (Õigeaegselt mängitud, sest nüüd ei saa must oda taganeda d7. Matšpartiis Bogoljubov-Aljechin, 1929, mängis valge siin 11. Rc3 Rf8 12. h3 Od7 13. Re1, millele must vastas huvitavalt 13. ... g5! ja saavutas tugeva rünnaku.) **11. ... Og4—h5 12. Rb1—c3 0—0 13. g2—g4** (See edasitung näib olevat varajane ja nõrgestab asjatult kuningatiiba. Parem on 13. Oe3, kavatsedes alustada aktsiooni liputiival b2—b4 ja c4—c5.) **13. ... Oh5—g6 14. Ld1—e2 h7—h5!** (Mitte aga 14. ... Re8? 15. Od2 h6 16. Kg2 jne. paremusega valgele, nagu partiis Aljechin-Johner, Zürich, 1934, sest must ei saanud siin mängida 15. ... h5 vastuse 16. Rd1 tõttu. Teksti käiguga alustab must rünnakut kuningatiival.) **15. Rf3—h4 h5:g4 16. h3:g4 Rf6—h7 17. Rh4—f5 Oe7—g5** ja mustal on kestev initsiatiiv (van den Bosch — Kmoch, Baarn, 1941).

7. . . . . Of8—e7

Nõrgem on 7. ... g7—g6, sest pärast 8. d2—d4 peab must ähvarduse 9. O:c6 ühes d:e5 vältimiseks mängima enne veel 8. ... b7—b5 9. Oa4—b3 ja võib alles nüüd jätkata 9. ... Of8—g7. Valge aga saavutab seejärel käiguga 10. d:e5 kestva initsiatiivi.

8. d2—d4 . . . . .

Tagasihoidlik jätk **8. d2—d3** ei paku valgele midagi, näiteks: **8. ... 0—0 9. Rb1—d2 Rf6—e8** (Kavatseb juba ise käiguga f7—f5 aktiivseks muutuda. Pärast 9. ... Oe8 saabub peavariandiga sarnane seis, näiteks: 10. Rf1 Rd7 11. Re3 f6 12. d4 Of7 13. Ob3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Ahues — L. Steiner, Niendorf, 1927.) **10. d3—d4 e5:d4 11. c3:d4 d6—d5! 12. e4:d5** (Parem 12. e5, kuid ka siis seisab must pärast 12. ... Rb4 mugavamini.) **12. ... Rc6—b4 13. Oa4:d7 Ld8:d7 14. Rf3—e5 Ld7—d8 15. Ld1—b3 a6—a5** ja mustal on parem seis (A. Steiner — Keres, Kemeri, 1937).

8. . . . . 0—0

Seega oleme saavutanud normaalseisu Kecskemét'i kaitsest, kus valgel on küll veidi suurem liikumisvabadus, aga kus must on seevastu arengus ees ega oma positsioonis ühtki nõrka punkti. Valge võib siin valida kahesugust arengusüsteemi, kas edasilükkega d4—d5 või ilma, mis mõlemad annavad täiesti erinevate iseloomudega seise.

9. Rb1—d2 . . . . .

Edasilüket **9. d4—d5** vaatlesime juba umbes sarnases seisus märkuses valge 7. käigu juurde. Lisame siinkohal veel ühe praktilise näite: **9. ... Rc6—b8 10. Oa4—c2 c7—c6 11. c3—c4 Ld8—c7 12. Rb1—c3 c6:d5** (Parem näib siiski olevat mainitud märkuses valitud kaitsesüsteem käiguga Od7—g4, sest käesolevas partiis teostatud aktsioon liputiival ei anna mustale loodetud tulemusi.) **13. c4:d5 Vf8—c8 14.**

Oc1—e3 Rf6—g4 15. Oe3—d2 Lc7—b6 16. Ve1—e2 Lb6:b2 17. Va1—b1 Lb2—a3 18. Vb1:b7! Vc8:c3 19. Od2:c3 La5:c3 20. Ld1—b1 jne. paremusega valgele (Keres-Raud, Pärnu, 1937).

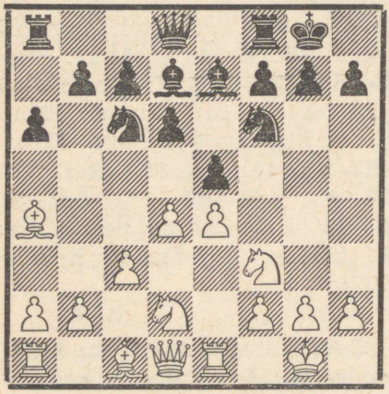


Diagramm 270.

9. . . . . e5 : d4

Originaalne Kecskemét'i kaitse tekib pärast **9. . . . Od7—e8,** kavatsusega pärast 10. Rf1 jätkata 10. . . . e:d4 11. c:d4 d5! jne. Midagi ei annaks valgele jätk 10. O:c6 O:c6 11. d:e5 d:e5 12. R:e5 O:e4 13. R:e4 L:d1 14. R:f6+ g:f6 15. V:d1 f:e5 jne. võrdsusega (Snosko-Borovsky—Aljechin, Pariis, 1933), kuid **10. h2—h3!** näib olevat hea käik. Kui seejärel **10. . . . e:d4** 11. c:d4 d5, siis annab 12. e5 valgele paremuse, ja ka **10. . . . Rd7** 11. Rf1 f6 12. Rh4 Kh8 13. Rf5 Of7 14. g4 jne. annab valgele meeldivama mängu (L. Steiner — Kmoch, Kecskemét, 1927). Näib, et täiesti kinnine kaitse pole mustale eriti soovitatav, kuigi ta seetõttu veel halvemusse sattuda ei tarvitse.

Umbes samalaadse kaitsesüsteemi valis must ka pärast **9. . . . Kh8** 10. h3 Oe8 (L. Steiner — Aljechin, Kecskemét, 1927), kuna **9. . . . Vf8—e8** võimaldab valgele päris soodsa lihtsustamise **10. d4:e5 Rc6:e5** (Või 10. . . . d:e5 11. Rf1 hea mänguga.) **11. Rf3:e5 d6:e5 12. Rd2—f3** jne. kerge ülekaaluga valgele (Thomas-Przepiorka, Budapest, 1929).

Teksti käik näib olevat mustale parim, sest sellega saavutab ta palju aktiivsema vastumängu kui pärast 9. . . . Oe8 või 9. Ve8.

10. c3 : d4 Rc6—b4

See käik, mis ähvardab tungida ratsuga ka d3, moodustab musta eelmise vahetuse idee. Valge võib nüüd jätkata väga mitmeti, kuid ei suuda ühelgi viisil mainimisväärset ülekaalu saavutada.

11. Oa4—b3 . . . . .

Teine võimalus valgele on siin **11. Oa4:d7 Ld8:d7 12. Ld1—b3** (Partiis Yates-Romanovski, Moskva, 1925, mängis valge siin 12. Rf1, kuid ei saavutanud pärast 12. . . . c5 midagi. Loogilisem jätk mustale näib aga olevat 12. . . . d5. Midagi ei anna valgele ka 12. d5, sest must võib seejärel muude jätkude hulgas valida ka terava rünnaku 12. . . . Rd3 13. Ve3 R:f2 14. K:f2 Rg4+ 15. Ke2 R:e3 16. K:e3 f5 jne. sugugi mitte halbade võimalustega.) **12. . . . a6—a5 13. a2—a3 Rb4—a6 14. Rd2—f1 d6—d5 15. e4—e5 Rf6—e4**

jne. umbes võrdse mänguga (Smõslov-Keres, Leningrad, 1941).

Mitte eriti kardetav mustale on seevastu **11. d4—d5,** millele partiis L. Steiner — Keres, Varssavi, 1935, järgnes: 11. ... Rd3 12. Ve3 O:a4 13. L:a4 Rc5 14. Lc2 Rg4 15. Ve2 Ve8 16. h3 Re5 17. R:e5 d:e5 18. Rc4 f5! jne. tugeva vastumänguga. Mäng kujuneb neis variantides igal juhul väga huvitavaks.

11. . . . . c7—c5
12. Rd2—f1 Od7—b5
13. Rf1—g3 d6—d5

Võib ka enne 13. ... c4 14. Oc2 R:c2 15. L:c2 d5 jne. sama seisuga.

14. e4—e5 . . . . .

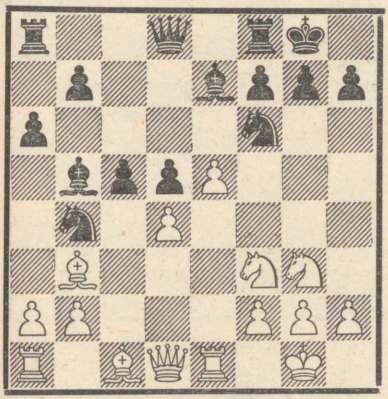


Diagramm 271.

Must ei või siin hästi kahida etturit **14. ... Re4** 15. R:e4 d:e4 16. V:e4 Od3 17. Ve3 c4 18. a3 c:b3 19. a:b4 jne. paremusega valgele (matšpartii Euwe-Keres, 1939/40.), kuigi 19. ... Oc2 andis mustale veel häid vastušansse. Parem on seepärast **14. ... Re8** 15. Rf5 c4 16. Oc2 R:c2 17. L:c2 Od7 jne. seisuga, kus valgel on lootusi kuningarünnakuks, mustal jällegi liputiival. Et valgel selles seisus puudub tugev rünnakuoda, siis ei tule musta võimalusi halvemaks lugeda. Muuseas on mustale lihtsam sundida seda jätku juba varem, 13. käigul c5—c4 mängides, mis võtab valgelt sääraseid võimalusi nagu 14. ... Re8 15. a3 Rd3 16. Ve3 jne., hoides alal Ob3. Euwe arvamus, et valge seis ka sel juhul väärib eelistamist, tohiks olla veidi optimistlik.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 d6.)

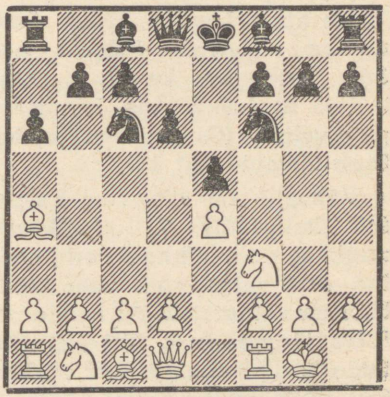


Diagramm 272.

6. Oa4 : c6+ . . . . .

See löömine, mis viib väga teravatesse variantidesse, on mustale üks kardetavamaid jätke selles kaitsesüsteemis. Must võib

seejuures muidugi neid teravusi vältida, minnes üle Steinitz'i kaitsesüsteemi, kuid teatavasti annab see talle surutud mängu ja sunnib peale raske kaitse.

6. . . . . b7 : c6
7. d2—d4 . . . . .

Valge peab jätkama energiliselt, vastasel korral pääsevad musta kaksikodad mõjule, näiteks: 7. Rc3 Og4 8. d3 Oe7 9. Re2 Lc8 10. Rg3 h5! jne. paremusega mustale (Nedsvedsky-Keres, Tallinn, 1936).

7. . . . . Rf6 : e4

Vahetus **7. ... e5:d4** annab siin pärast **8. Rf3:d4** ebasoodsa variandi Steinitz'i kaitsest, näiteks: **8. ... Od7** 9. Lf3!, ähvardusega 10. e5, või ka **8. ... c5** 9. Re2 Oe6 10. Rbc3 Oe7 11. Rg3 jne. paremusega valgele (Michell — Sultan Khan, London, 1931). Pealegi on 8. Ld1:d4 valgele hea jätk. Halb on ka **7. ... Og4** 8. d:e5 R:e4 9. h3 jne. hea mänguga valgele (Gulbradsen-Rojahn, Norra tšempionaat, 1938).

Võimalik on siin veel Tšigorin'i kaitsekäik **7. ... Rf6—d7,** kuigi see pole siinkohal eriti soodus, sest valge võib veel arendada oma lipuratsut d2 kaudu c4. Võiks järgneda: **8. Rb1—a3** (Ka lihtne 8. d:e5 d:e5 9. Rd2 on hea jätk. Huvitavalt mängiti seevastu partiis Alexander-Kashdan, Stokholm, 1937: 8. b3 Oe7 9. Ob2 f6 10. Rh4 g6 11. Le2, millele must pidi vastama 11. ... Rb6 umbes võrdse mänguga. Partiis aga mängis must 11. ... f5 ja sattus pärast 12. d:e5! O:h4 13. e6 jne. tugeva rünnaku alla.) **8. ... f7—f6 9. Ra3—c4 a6—a5 10. Vf1—e1 Rd7—b6 11. Rc4—e3 Of8—e7 12. c2—c4** ja valgel on veidi parem seis (Rauser-Savitski, Leningrad, 1933).

Teksti löömist peetakse mustale tugevaimaks, kuid sellega seoses olevate variantide kohta pole teooria oma viimast sõna veel öelnud.

8. Vf1—e1 . . . . .

Teine valgele päris soodus jätk on siin **8. Ld1—e2,** mille järel **8. ... f7—f5** on samuti sunnitud. Seejärel võib tekkida kaks varianti:

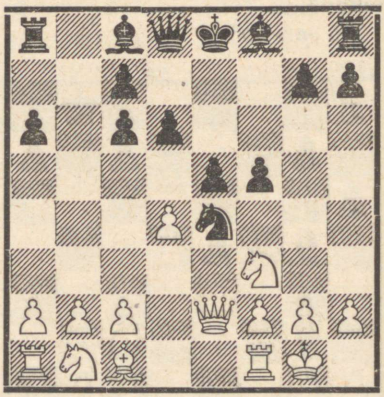


Diagramm 273.

I: 9. d4:e5 (See löömine pole valgele soovitatav.) **9. ... d6—d5 10. Vf1—d1** (Päris nõrk on siin 10. e6 Od6 11. Rd4 0—0 paremusega mustale, nagu partiis Weissgerber-Keres, Nauheim, 1936. Ka 10. Rbd2 Oc5 11. Rb3 Ob6 12. Oe3 c5 13. Rfd2 R:d2 14. R:d2 0—0 15. f4 a5 jne. andis mustale partiis Dake-Reshevsky, New York, 1938,

paremuse. Tuleb arvesse ka kohe 10. c4.) **10. ... c6—c5 11. c2—c4 c7—c6** (Võib mängida ka 11. ... d4 12. Rc3 Ob7 13. R:e4 f:e4 14. Rg5 e3 15. Lg4 e:f2+ 16. Kf1 Le7 ja mustal on Tartakover'i järgi paremus.) **12. Rb1—c3 Re4:c3 13. b2:c3 Of8—e7** ja mustal on kaksikodadega parem mäng (Wolf-Rubinstein, Viin, 1922).

II: 9. Rb1—d2! Re4:d2 10. Rf3:d2 Of8—e7 (Pärast 10. ... e4 11. f3 d5 12. f:e4 d:e4 järgneb 13. R:e4! paremusega valgele.) **11. d4:e5 d6:e5** (Pärast 11. ... d5 võiks järgneda 12. Rb3 c5 13. c3 ühes Oe3 ja survega punktile c5.) **12. Rd2—c4 Ld8—d5** (Pärast 12. ... e4 annab 13. Vd1 valgele paremuse.) **13. Rc4:e5 0—0 14. Vf1—d1 Ld5—e6 15. Oc1—f4** ja valgel on kerge paremus (Alexander-Reshevsky, Hastings, 1938).

Midagi ei anna valgele loomulikult otsene **8. d:e5** d5 ja must seisab hästi.

8.	. . . . .	**f7—f5**
9.	**d4 : e5**	**d6—d5**
10.	**Rf3—d4!**	**Ld8—h4**

(vt. diagrammi 274)

Halb on mustale siin **10. ... c6—c5 11. Rd4—e2!** ja must satub ähvarduse 12. Rf4 tõttu suurtesse raskustesse, näiteks: **11. ... c7—c6 12. Re2—f4** (Tugevam kui 12. f3 Rg5 13. c4 Re6 14. Oe3 Oe7 jne. hea mänguga mustale, nagu partiis Kupchik-Dake, New York, 1938.) **12. ... g7—g6 13. c2—c4** (Mitte aga 13. f3 Rg5 14. e6 vastuse 14. ... Od6 15. h4 Lc7! tõttu paremusega mustale.) **13. ... d5—d4 14. Ld1—a4** võiduseisuga

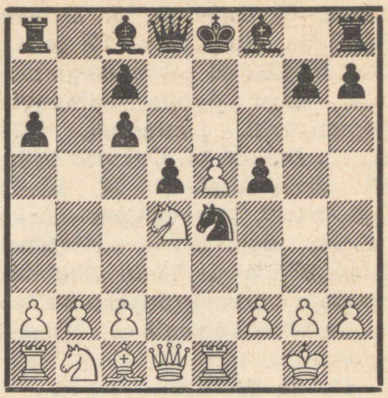


Diagramm 274.

valgele: **14. ... Ld7** 15. f3 Rg5 16. e6 Lb7 17. h4 jne. (Ragozin-Toluš, Moskva, 1938), või **14. ... Ob7** 15. f3 Rg5 16. h4 Rf7 17. e6 (Keres-Reshevski, Amsterdam, 1938), mõlemal juhul vigurivõiduga valgele.

Teksti käigu kõrval on mustale soovitatud veel käiku **10. ... Of8—c5,** mille järel võiks tekkida järgnevaid variante:

1) 11. Oc1—e3 f5—f4! 12. Rd4: c6 (Halb on 12. O:f4 0—0 13. Oe3 R:f2 14. O:f2 V:f2 jne. paremusega mustale.) **12. ... f4:e3 13. Rc6:d8 e3:f2+ 14. Kg1—f1 f2:e1L+ 15. Kf1:e1 Oc5—f2+ 16. Ke1—f1 Vh8 —f8** võrdse seisuga, mis lõpeb pärast 17. L:d5 Oc5+ 18. Ke1 Of2+ 19. Kf1 jne. kestva tulega.

2) 11. c2—c3 0—0 (Pärast 11. ... Lh4 12. f3 jne. saabub peavariant. Täpsem käikude järjestus valgele on võib-olla 11. f2—f3 Oc5 12. c3 jne., mis lülitab välja võimaluse 11. ... 0—0. Mängib aga must 11. ... Rg5, siis on 12. Kh1 valgele küllalt hea jätk.)

12. f2—f3 Re4—g5 13. Kg1—h1 (Halb on siin 13. Oe3 f4! 14. Of2 Ob6 15. Rd2 c5 paremusega mustale, nagu partiis Rabinovitš-Romanovski, Leningrad, 1938.) **13. ... Oc5:d4 14. Oc1:g5! Ld8:g5 15. c3:d4 Va8—b8 16. b2—b3 Lg5—h4 17. Rb1—c3!** paremusega valgele, sest musta vastušansid kuningatiival ei kaalu üles tema liputiiva nõrkusi (Snegirev-Eltsov ja Smõslov-Löwenfisch, Moskva, 1938).

11. f2—f3 . . . . .

Pärast **11. g2—g3 Lh4—h3** toob Võgotšikov järgmise analüüsi: **12. Rd4:c6** Of8—c5 13. Oc1—e3 f5—f4! 14. Oe3:c5 Oc8—g4 15. Ld1—d3 Re4:c5 16. Ld3—f1 Lh3—h6 tugeva rünnakuga ja paremate võimalustega mustale. Löömise 12. R:c6 asemel aga soovitab Fine käiku **12. Rb1—c3!,** tuues järgmised variandid:

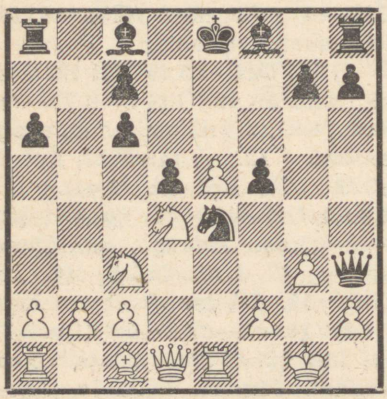


Diagramm 275.

1) 12. ... Re4:c3 13. b2:c3 Oc8—b7 14. Rd4—e6 paremusega valgele.

2) 12. ... c6—c5 13. Rd4—e2! (13. R:d5 c:d4 14. R:c7+ Kf7 15. R:a8 Ob7 annab mustale tugeva rünnaku.) **13. ... Re4:f2** (Või 13. ... c6 14. Rf4 R:c3 15. b:c3 Lg4 16. f3 jne. paremusega valgele.) **14. Kg1:f2 d5—d4 15. Rc3—d5 Oc8—b7 16. c2—c4! Lh3:h2+ 17. Kf2—f3** paremusega valgele.

3) 12. ... Re4:f2 (Pärast 12. ... Ob7 või 12. ... Oc5 järgneb 13. Rce2, väga ebameeldiva ähvardusega 14. Rf4 või ka 14. f3.) **13. Kg1:f2 Lh3:h2+ 14. Kf2—f3** ja pole näha mustale rahuldavat rünnakujätku, sest valge ähvardab muuseas tugevasti 15. Vh1.

Neist variantidest selgub, et valge võis siin käiguga 11. g3 saavutada paremuse, kuid ka teksti käik on küllalt hea ja seetõttu olulisem, et seda on võimalik rakendada ka käigu 10. ... Of8—c5 vastu.

11. . . . . Of8—c5
12. c2—c3 Re4—f2

Midagi ei anna mustale loomulikult 12. ... Lf2+ 13. Kh1 jne.

13. g2—g3 . . . . .

Mitte aga 13. Ld2 Rd3! jne. Teksti käigu järel ei tohi must loomulikult lippu lüüa, sest pärast 14. g:h4 ei pääseks tema ratsu enam välja, ja samasugusele ebasoodsale tulemusele viiks ka variant 13. ... Rf2—h3+? 14. Kg1—g2 Lh4—h5 15. f3—f4 jne. Must peab seepärast lipuga taganema.

13. . . . . Lh4—h5
14. Ld1—e2 . . . . .

Siin tuleb väga arvesse kahingu vastuvõtt 14. K:f2 L:h2+ 15. Ke3, kuigi must sel juhul saavu-

tab viguri eest kaks etturit ühes mõninga rünnakuga. Teksti käigu järel muutub mäng samuti teravaks.

14.	. . . . .	**Rf2—h3+**
15.	**Kg1—g2**	**Oc5 : d4**
16.	**c3 : d4**	**f5—f4**

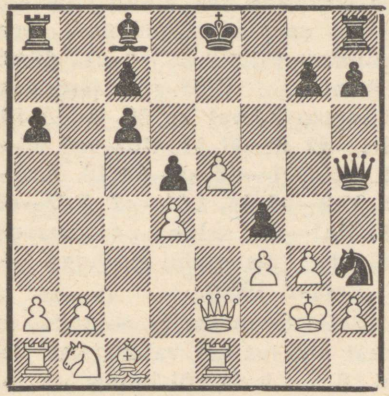


Diagramm 276.

Niipalju Belavenets'i analüüse raamatus „Sovremennõi debjut", kus loetakse tekkinud seisu väga teravaks, kuid siiski paremaks valgele. Ainult nende analüüside põhjal on raske vaadeldavale mänguviisile lõplikku hinnangut anda, sest puuduvad näited meistripraksisest, kuid niipalju võib siiski öelda, et praeguse maleteooria seisukohalt tuleb kaitset 5. . . . d6 ühes 7. . . . R:e4 mustale vägagi kahtlaseks lugeda. Seepärast on mustale soovitatavam, kui ta tahab üle minna Kecskemét'i kaitsesüsteemi, seda mitte teha 5. käigul, vaid kas juba 4. . . . d7—d6 või hiljem 5. . . . Oe7 6. Ve1 d7—d6 mängides.

B.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 d6.)

(vt. diagrammi 272)

6.	**Vf1—e1**	. . . . .

See käik viib tavaliselt umbes samalaadsetesse seisudesse nagu pärast 6. c3, kuid väldib seejuures viigivariandi 6. . . . R:e4 jne. Teisest küljest aga on nüüd mustal võimalik jätkuga 6. . . . b5 7. Ob3 Ra5 vahetada valge tugevat rünnakuoda, mispärast valimegi selle variandi käesoleva mänguviisi peateemaks.

6.	. . . . .	**b7—b5**

Pärast **6. . . . Oc8—d7** saabuvad variandid, mida vaatlesime mänguviisis **6 II.** Seejuures tuleb tähele panna, et pärast 6. . . . Od7 pole **7. d2—d4** valgele eriti hea vastuse **7. . . . b7—b5 8. Oa4—b3** (Parem võib-olla 8. d: e5.) **8. . . . Rc6:d4 9. Rf3:d4 e5:d4 10. e4—e5 d6:e5 11. Ve1:e5+ Of8—e7** jne. tõttu, mis annab mustale ka valge parima vastumängu korral vähemalt võrdsuse (Karazza-Aljechin, 1927).

Tuleb aga arvesse veel **6. . . . Oc8—g4,** sest **7. h3** Oh5 pole valgele kuningatiiva nõrgestuse tõttu enne vastase vangerdamist päris ohutu, näiteks: 8. c3 Oe7 9. d3 Ld7 ja valge sattus ähvarduse h6 ühes g7—g5—g4 tõttu tõsistesse raskustesse (Lasker-Janowski, New York, 1924). Mängib aga valge **7. c2—c3,** siis ei tarvitse must mängida šabloonliselt 7. . . . Oe7, vaid võib jät-

kata väga originaalselt **7. ... Rf6—d7,** näiteks: 8. d3 Lf6 9. Rbd2 Oe7 vähemalt võrdse mänguga mustale (Bilguer).

Must võib siin veel muidugi mängida ka **6. ... Of8—e7,** mis viib tuntud seisu (1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 d6 jne.). Need võimalused sarnanevad variandis 6 II vaadeldutega, kuid lisame siinkohal siiski veel mõningaid uusi arengusüsteeme:

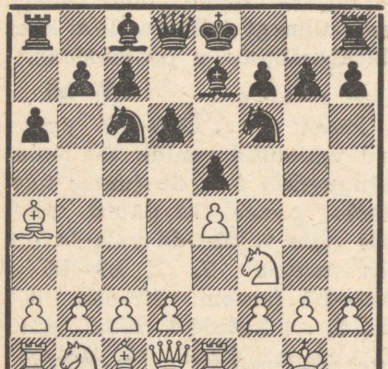


Diagramm 277.

1) 7. Oa4:c6+ (Ka siin on see vahetus valgele väga tugev.) **7. ... b7:c6 8. d2—d4 Rf6—d7** (Kui 8. ... e:d4 9. R:d4 Od7, siis võib valge käiguga 10. Rc3 0—0 jne. üle minna Steinitz'i kaitsesse või ka mängida 10. Lf3, ähvardusega e4—e5.) **9. d4:e5** (Lihtne jätk, kuid ka 9. Ra3 f6 10. Rc4, nagu vaatlesime variandis A märkuses musta 7. käigu juurde, või 9. Rd2 0—0 10. Rc4 f6 11. Ra5 Rb8 12. Ld3 Le8 13. Od2 jne., nagu partiis Teichmann-Marco, Monte Carlo, 1903, annavad valgele paremuse. Seejuures on mõlema rünnakusüsteemi põhiteemaks lipuratsu viimine tugevale väljale c4. Sellest järeldub, et Tšigorin'i kaitsekäik Rf6—d7 on mustale sellelaadsetes seisudes hea ainult siis, kui valge on juba arendanud oma lipuratsu väljale c3.) **9. ... d6:e5** (Pärast 9. ... R:e5 võib järgneda vahetuse kõrval ka 10. Rd4.) **10. Rb1—d2 f7—f6 11. Rd2—c4 a6—a5 12. Oc1—d2 a5—a4 13. Rc4—a5 Va8—a6 14. Ld1—e2 Rd7—c5 15. Va1—d1** selge paremusega valgele (matšpartii Kashdan — L. Steiner, 1930).

Sellest variandist selgub, et must pidi varem valima kas jätku 8. ... e:d4 või hiljem 9. ... R:e5, kuna valgele seevastu näib 9. Ra3 või 9. Rbd2 olevat järjekindlam kui lihtsustav vahetus 9. d:e5.

2) 7. c2—c3 (Siin võib valge käiguga 7. c4 üle minna ka Duras'e varianti kaitsest 4. ... d6.) **7. ... 0—0** (Parem võib-olla 7. ... Od7, et vältida igaks juhuks võimalust 8. O:c6 b:c6 9. d4 jne.) **8. d2—d4** (Pärast 8. h3 võib must mängida kas samuti 8. ... Od7 või ka käiguga 8. ... b5 üle minna tavalisse kinnisesse varianti.) **8. ... Oc8—d7** (Siin on lihtsam 8. ... b5 9. Ob3 Og4, üleminekuga mustale võrdlemisi soodsasse kaitsesse kinnisest variandist. Mängib aga valge 9. Oc2, siis võib järgneda: 9. ... Og4 10. d5 Ra5 11. Rbd2 c6 12.

d:c6 R:c6 13. Rf1 Vc8 jne. hea mänguga mustale, nagu partiis Lissitsin-Ragozin, Moskva, 1938. Halvem on 8. ... Og4 9. O:c6 b:c6 10. d:e5 jne. paremusega valgele.) **9. Rb1—d2** (Seega oleme saavutanud seisu variandist 6 II, kus vaatlesime põhjalikumalt võimalust 9. ... e:d4. Pühendame siin rohkem tähelepanu Kecskemét'i kaitsesüsteemile.

(vt. diagrammi 270)

9. ... Od7—e8 (Kecskemét'i kaitse algpartiis L. Steiner — Aljechin, Kecskemét, 1927, mängis must siin 9. ... Kh8 ja alles pärast 10. h3 Oe8. Kuninga eemaldamine nurka andis aga valgele võimaluse saavutada vahetuskombinatsiooniga 11. O:c6 O:c6 12. d:e5 d:e5 13. R:e5 O:e4 14. R:e4 L:d1 15. V:d1 R:e4 16. Vd7 jne. kerge initsiatiiv. Siin on sageli mängitud ka 9. ... Ve8, millele valge vastab nähtavasti parimini 10. d:e5 jne.) **10. Rd2—f1** (Parem on kindlasti 10. h3 Rd7 11. Rf1 f6 12. Rh4 Kh8 13. Rf5 Of7 14. g4 Rb6 15. Oc2 Ve8 16. R1g3 Of8, nagu partiis L. Steiner — Kmoch, Kecskemét, 1927, kus valge võis nüüd Grünfeld'i järgi saavutada jätkuga 17. d5 Re7 18. b3 jne. paremuse. Et 10. O:c6 O:c6 11. d:e5 ei anna siin valgele midagi, seda näitasime juba Kecskemét'i kaitse vaatlemisel variandis 6 II.) **10. ... Rf6—d7** (Lihtsaim tee võrdsusele on siin 10. ... e:d4 11. c:d4 d5 12. e5 Re4 13. Rg3 R:g3 jne., nagu partiis Kunert-Eliskases, Ebensee, 1930.) **11. Rf1—g3 Kg8—h8 12. Oc1—e3 f7—f6** umbes võrdsete mängudega, kus valge pidi jätkama 13. Oc2 või 13. d5 (Asztalos-Ahues, Kecskemét, 1927).

7. Oa4—b3 Rc6—a5

Musta kaitsesüsteemi idee, millega vahetatakse valge tugev rünnakuoda. Tavalisse kaitsesse viib 7. ... Oe7.

8. d2—d4 Ra5 : b3

Halb oleks muidugi 8. ... e5:d4 9. e4—e5 d6:e5 10. Rf3:e5 Oc8—e6 11. Re5:f7! jne. selge paremusega valgele.

9. a2 : b3 Oc8—b7

See vastus on peaaegu sunnitud, sest pärast **9. ... Rf6—d7** võib valge **10. d4:e5 Rd7:e5** (Või 10. ... d:e5? 11. Ld5 jne.) **11. Rf3—d4** jne. kõrval mängida veel edukalt **10. Oc1—d2!,** näiteks: 10. ... Ob7 11. Oa5 Oe7 12. Rc3 0—0 13. Rd5 O:d5 14. e:d5 jne. surveseisuga valgele.

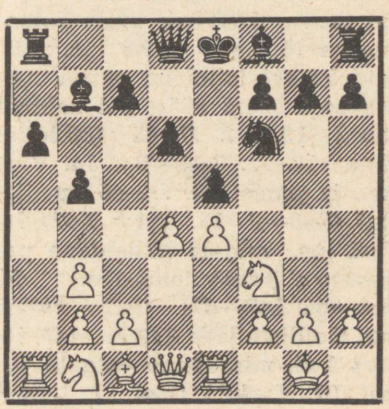


Diagramm 278.

10. Oc1—g5 . . . . .

Pärast rahulikku **10. Rc3** on 10. ... Rd7 juba mustale hea vastus, näiteks: 11. Og5 f6 12. Oh4 Oe7 13. Rd5 0—0 jne. (Frei — P. Johner, 1930).

Teine siin valgele tõsiselt arvesse tulev jätk on **10. d4:e5,** mis aga pärast **10. ... Rf6:e4!** ei anna talle lootusi paremusele, näiteks: **11. e5:d6** (Või 11. Rc3 d5 12. Rd4 Ld7 13. e6 f:e6 14. Lg4 0—0—0 15. L:e6, nagu partiis Yates-Janowski, New York, 1924, kus must võis nüüd käiguga 15. ... c5! 16. L:d7+ V:d7 17. R:e4 d:e4 18. Rf5 g6 jne. Aljechin'i järgi saavutada paremuse.) **11. ... Of8:d6 12. Ld1—d4** (Pärast 12. Rc3 järgneb lihtsalt 12. ... 0—0, sest valge ei või kaks korda e4 lüüa vastuse O: h2+ tõttu lipuvõiduga.) **12. ... Ld8—e7 13. Rb1—c3** (Mitte aga 13. L:g7 0—0—0 14. Og5 R:g5! 15. V:e7 Vhg8 16. Lf6 R:f3+ jne. otsustava rünnakuga mustale. Tartakover soovitab küll parandusena 14. Lg4+ Kb8 15. Lf5, kuid ka sel juhul on musta rünnakuseis enam väärt kui kahitud ettur.) **13. ... f7—f5** (Muidugi mitte 13. ... 0—0—0 14. V:e4 jne., ja pärast 13. ... c5 on 14. L:g7 0—0—0 15. Lg4+ Kc7 16. V:e4 jne. valgele küllaldane paremuse saavutamiseks.) **14. Oc1—g5 Le7—d7!** (Palju parem kui Collijn'i jätk 14. ... Lf7 15. R:e4 f:e4, mis annab valgele pärast 16. V:e4+! O:e4 17. L:e4+ Kd7 18. Vd1 Vae8 19. Re5+ V:e5 20. L:e5 parema mängu enametturiga.) **15. Rc3:e4 f5:e4 16. Ve1:e4+ Ob7:e4 17. Ld4:e4+ Ke8—f7 18. Va1—e1 Va8—e8 19. Le4—d5+ Kf7—f8 20. Ve1—e5! Ve8:e5 21. Rf3:e5 Ld7—e8 22. Ld5—f3+ Kf8—g8 23. Lf3—d5+** jne. kestva tulega (Aurbach-Aljechin, Pariis, 1922).

10. . . . . h7—h6

11. Og5—h4 . . . . .

Midagi ei anna valgele 11. O:f6 L:f6 12. Rc3 c6 ja mustal on kaksikodadega hea mäng. Partiis Lasker-Rubinstein, Moravská Ostrava, 1923, järgnes: 13. d5 c5 14. Ld3 Ld8 15. R:b5! a:b5 16. L:b5+ Ld7 17. V:a8+ O:a8 18. Lb8+ Ld8 19. Lb5+ Ld7 jne. kestva tulega.

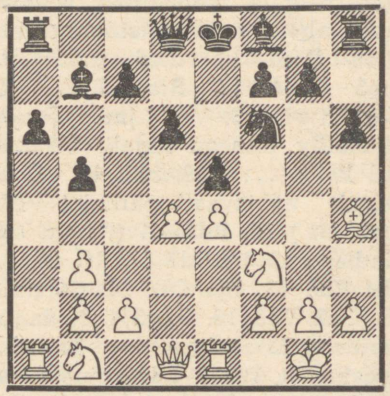


Diagramm 279.

11. . . . . g7—g5

Lihtsa võrdsuse annab siin **11. ... Of8—e7,** ähvardades käiguga 12. ... Rd7 kaitsta tsentrit, näiteks: 12. d4:e5 d6:e5 13. Ld1: d8+ Va8:d8 14. Rf3:e5 g7—g5 (Ka 14. ... O:e4 pole otseselt ümberlükatav.) 15. Oh4—g3 Rf6:e4 16. Rb1—c3 Re4:g3 17.

h2:g3 Ke8—f8 võrdsusega (Rauser-Bogatõrtšuk, Leningrad, 1933). Teksti käiguga loob must suuri teravusi, kuid on kahtlane, kas ta sellega võib loota rohkemat kui ülalmainitud variandiga.

Euwe juhib siinkohal muuseas tähelepanu võimalusele **11. ... Le7,** kavatsusega hiljem arendada oda g7, kuid see manööver on liiga aegaviitev ja annab valgele näiteks pärast 12. Rc3 c6 13. Ld3 jne. vabama mängu ühes märgatava arenguparemusega.

12. Oh4—g3 . . . . .

Pärast **12. d4:e5 Rf6:e4 13. e5:d6** (13. Og3 annab võimaliku seisu peavariandist.) **13. ... Ld8:d6!** (Pärast 13. ... g:h4 14. Ld4 saavutaks valge ülitugeva rünnaku.) **14. Ld1:d6 Of8:d6 15. Rb1—c3 f7—f5 16. Oh4—g3 0—0—0! 17. Og3:d6 Vd8:d6** saavutab must ülekaaluka seisu (matšpartii Tarrasch-Schlechter, 1911).

12. . . . . Rf6 : e4

13. Rf3 : e5! . . . . .

Nõrgem näib olevat löömine **13. d4:e5** vastuse **13. ... d6—d5** tõttu (Halb oleks 13. ... R:g3 14. e:d6+ Re4 15. Rc3 f5 16. Re5 jne., kusjuures ka lihtne 14. h:g3 on küllalt tugev). Võiks järgneda: **14. e5—e6 f7:e6 15. Rf3—d4** (Kui 15. Oe5 Vh7 16. Rd4 Ld7 17. f3, siis annab 17. ... c5 Tarrasch'i järgi mustale paremuse.) **15. ... Ld8—f6 16. Rb1—c3** ja nüüd mitte **16. ... 0—0—0** 17. Lg4 Ve8 18. R:e4 d:e4 19. V:e4! jne. paremusega valgele (Poulsen-Antze, Breemen, 1938), vaid **16. ... Of8—c5!** 17. Rc3:e4 d5:e4 ja mustal on paremus (18. Lh5+ Lf7 19. R:e6 L:h5 20. Rg7+ Kf7 21. R:h5 Kg6 jne.).

13. . . . . d6 : e5

Sunnitud, sest pärast 13. ... Oe7 14. Rd3 jääks mustale ainult mõlemal tiival nõrgestatud seis ilma materiaalse kompensatsioonita.

14. Og3 : e5 f7—f6

15. Ld1—h5+ Ke8—e7

Pärast 15. ... Kd7 16. Lg4+ Ke8 17. Og3 võidab valge veel vähemalt kaks vigurit vankri vastu ja omab seega küllaldase kompensatsiooni kahitud kvaliteedi eest.

16. Oe5—g3 Ld8 : d4

17. Rb1—c3 f6—f5

18. Va1—d1 . . . . .

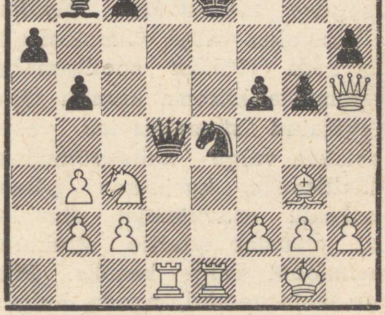


Diagramm 280.

Kuni selle seisuni Tarrasch'i analüüs tema matšist Schlechter'iga 1911. Valge on küll kahinud viguri, kuid tal on see-eest

ülitugev rünnak, mis enam kui kompenseerib kahitud materjali. Valge seisu võib lugeda tunduvalt paremaks.

6 III.

(vt. diagrammi 260)

5. . . . . Rf6 : e4

Pärast vahekäike 3. ... a6 4. Oa4 on see löömine mustale soodsam, sest siin võib ta mitmetes variantides kasutada etturi positsiooni a6 käiguks b7—b5, kõrvaldades seega tülika rünnaku ratsule c6. Seejuures on aga must sunnitud nõrgestama oma etturseisu liputiival, mistõttu valge saavutab mitmesuguseid positsioonilisi paremusi. Üldse saabub pärast teksti löömist väga kombinatsiooniline seis, kus täpne analüüs on raske, sest mõlemal poolel on võimalik valida mitmekesiste jätkude vahel. Praeguse maleteooria seisukohalt loetakse valge võimalusi pärast seda löömist soodsamaks, sest musta kiirema arengu tõttu saavutatud rünnakuseisu vastu peetakse valge kaitsevõimalusi küllaldaseks, kusjuures pärast tasakaalu saavutamist rünnaku alal otsustab etturite struktuur positsiooni valge kasuks. Mitmed autoriteedid, nende hulgas ka eksmaailmameister dr. Euwe, on aga vastupidisel arvamusel ja hindavad musta vaba vigurimängu tõttu saavutatud esialgset initsiatiivi kõrgemalt kui tekitatud etturinõrkusi. Teooria viimane sõna neis küsimustes pole kindlasti veel öeldud.

Teksti käigul on muuseas juba pikk ajalugu. Seda löömist kasutati peaaegu eranditult möödunud sajandi kohtumistes ja seda peeti üldiselt mustale soodsaimaks jätkuks, kuid hiljem muutus üldine arvamus selle kaitse kahjuks. Tarrasch püüdis seda küll rehabiliteerida ja osaliselt see tal õnnestuski, kuid hilisemad uurimused muutsid jällegi hinnangu lahtise kaitse kahjuks. Alles kõige uuemal ajal on leiutatud mustale mõningaid tugevamaid jätke, kuid neid pole veel suudetud põhjalikult uurida, nii et lõplikku otsust selles küsimuses pole veel tehtud.

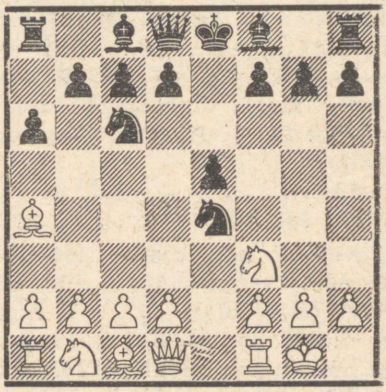


Diagramm 281.

6. d2—d4 . . . . .

Tugevaim jätk valgele, mis muudab musta eelmise käigu veidi küsitavaks. Teised siin võimalikud jätkud ei valmista mustale mingeid raskusi:

I: 6. Ld1—e2 Re4—c5 7. Oa4:c6 d7:c6 8. d2—d4 (Pärast 8. R:e5 järgneb lihtsalt 8. ... Oe7, ja jätk 8. L:e5+ Re6 9. Ve1 Oe7 10. d4 0—0 andis partiis Winawer-Makowetz, Dresden, 1892, samuti võrdsuse.) **8. ... Rc5—e6 9. d4:e5 Re6—d4** (Kahtlasem on 9. ... Oc5 10. Vd1 Le7 11. Rc3 0—0 12. Re4 Ob6 13. Rg3 veidi parema seisuga valgele, nagu partiis Walbrodt-Bardeleben, Hastings, 1895. Teksti käiguga vabastab must tulejoone oma lipuodale.) **10. Rf3:d4 Ld8:d4 11. h2—h3** (Mitte aga 11. Vd1 Og4 jne.) **11. ... Of8—e7 12. Rb1—d2** jne. umbes võrdse mänguga. Tartakover peab eksikombel seda seisu valgele soodsamaks, kuid pärast **12. ... Oc8—f5** (13. Rf3 Le4) osutub see hinnang liiga optimistlikuks.

II: 6. Vf1—e1 (Pärast 6. O:c6 d:c6 7. Ve1 või 7. Le2 annab 7. ... Rc5 seisu siinkohal vaadeldavatest variantidest.) **6. ... Re4—c5** (Nõrgem on 6. ... Rf6 7. d4 e4 8. d5 Re7 9. Og5, või 8. ... b5 9. Ob3 Ra5 10. Og5 paremusega valgele.) **7. Rb1—c3** (Pärast 7. R:e5 Oe7 8. O:c6 d:c6 9. d4 Re6 10. Oe3 0—0 11. Rc3 f6 jne. saabub võrdne seis, nagu partiis Soler-Mitchell, 1932. Sama variandi annab ka 7. O:c6 d:c6 8. R:e5 Oe7 jne.) **7. ... Rc5:a4** (See käik polegi võib-olla nii halb kui tema kuulsus. Lihtsam on igal juhul 7. ... Oe7, millega mäng suundub eelmises märkuses mainitud varianti.) **8. Rf3:e5 Of8—e7** (Muidugi mitte 8. ... Re7 9. Lf3, või 8. ... R:e5 9. V:e5+ Oe7 10. Rd5 jne.) **9. Rc3—d5 0—0** (Mlotkovski soovitab siin 9. ... Kf8 10. R:c6 d:c6 11. R:e7 Oe6 12. b3 L:e7 13. b:a4 jne. umbes võrdse mänguga.) **10. Re5:c6 d7:c6 11. Rd5:e7+ Kg8—h8 12. Ld1—h5** ja nüüd mitte **12. ... Rb6** 13. Ve4 Ld6 (ähvardas 14. L:h7+!) 14. b3 h6? 15. Ob2 Rd5 16. Oe5 ja võidab (Yates-Conde, Hastings, 1923), vaid **12. ... Oc8—e6 13. Ve1:e6 f7:e6 14. Re7—g6+ Kh8—g8 15. Rg6:f8 Ld8:f8 16. Lh5—g4 Ra4—b6** ja löömine 17. L:e6+ Kh8 annab mustale teatud vastumängu e-liinil (Keres).

Neist näidetest selgub, et otsene e-etturi tagasivõitmise katse ei anna valgele midagi ja sunnib suuremal osal juhtumeil vahetama O:c6, mis aga jätab mustale kaksikodad ja üldiselt kergendab tema seisu.

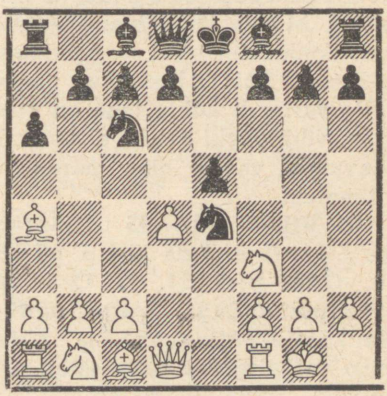


Diagramm 282.

6. . . . . b7—b5

Halvem on siin **6. ... Of8—e7** vastuse **7. Ld1—e2** tõttu, näiteks:

7. ... f7—f5 (Nõrk on 7. ... d5 8. R:e5 Od7 9. O:c6 b:c6 10. Ve1 ja must ei tohi vangerdada vigurikaotuse tõttu.) **8. d4:e5 0—0 9. Vf1—d1 Ld8—e8 10. Oa4—b3+ Kg8—h8 11. Rb1—d2** jne. paremusega valgele (Lasker-Walbrodt, Nürnberg, 1896).

Päris nõrk mustale on katse **6. ... d7—d5 7. Rf3:e5 Oc8—d7 8. Re5:f7! Ke8:f7 9. Ld1—h5+ g7—g6** (Pärast 9. ... Ke6 10. Ob3 Oe8 11. Lg4+ Ke7 12. Ve1 kaotab must otsekohe.) **10. Lh5:d5+ Kf7—g7 11. Ld5:e4 Od7—f5 12. Le4—e3 Ld8:d4 13. Oa4:c6** jne. võiduseisuga valgele (Konstantinopolski-Šumilin, Kiiev, 1937).

Huvitav võimalus, nn. riia variant, tekib siin pärast löömist **6. ... e5:d4.** Esimesel pilgul näib see käik küll olevat väga riskantne, sest musta ratsu jääb e-liinil väga ebakindlasse positsiooni, kuid senised analüüsid näitavad, et must suudab end kombinatsioonilisel teel halvimast päästa. Kuigi lõplikku otsust selle variandi kohta teha on veel vara, võib siiski öelda, et üldiselt saavutab valge siin paremaid võimalusi.

7. Vf1—e1 d7—d5 (Nõrgem on 7. ... f5 8. R:d4 Lh4 9. g3 Lf6 10. O:c6 b:c6 11. f3 Oc5 12. c3 vigurivõiduga, nagu partiis Mackenzie-Velasquez) ja nüüd võib valge valida kahe jätku vahel:

(vt. diagrammi 283)

a) 8. Rf3:d4 Of8—d6 9. Rd4:c6 (Ka 9. Lh5 on siin katsetatud: 9. ... 0—0 10. R:c6 b:c6 11. O:c6

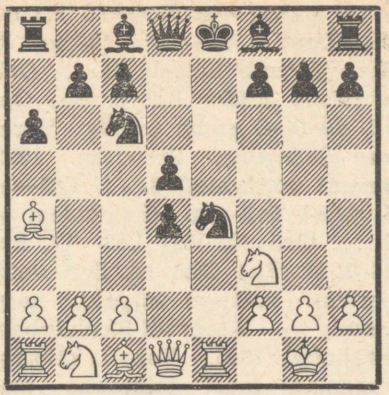


Diagramm 283.

Vb8 12. Rc3 Rf6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Kupchik — H. Steiner, 1927.) **9. ... Od6:h2+ 10. Kg1—h1** (Pärast 10. K:h2 Lh4+ 11. Kg1 L:f2+ jne. saabub viik, ja käigu 10. Kf1 juurde tuleme veel tagasi.) **10. ... Ld8—h4 11. Ve1:e4+ d5:e4 12. Ld1—d8+ Lh4:d8 13. Rc6:d8+ Ke8:d8 14. Kh1:h2** (Vahetuste tulemusena on valgel kaks vigurit vankri ja kahe etturi vastu, seega materiaalne tasakaal. Positsiooniliselt on aga valge seis eelistatavam, sest tema kerged vigurid leiavad kergesti tegevusvälja, kuna musta vankrid seevastu peavad asjatult otsima võimalusi sissetungiks valge positsiooni. Pealegi pole mustal kerge oma etturite ülekaalu kuningatiival edasi nihutada mustade väljade nõrkuse tõttu, mida muudab veelgi ebameeldivamaks musta kuninga ebakindel seis. Valge seisu tuleb lugeda paremaks.) **14. ... Oc8—e6 15. Oc1—e3**

f7—f5 16. Rb1—c3 Kd8—e7 17. g2—g4! g7—g6 ja nüüd on valgel kaks jätku, nimelt: **18. g5** Vag8! 19. Od4 h6 20. Of6+ Kf7 21. O:h8 V:h8 (kiripartii Berliin-Riia, 1906/07) ja must on ületanud kõik raskused, sest ähvardab muuseas ka 22. ... c5 vigurivõiduga, ja teiseks **18. Kg3!** h5 19. g:f5 h4+ 20. Kh2 g:f5 21. Re2 jne. (Capablanca — Ed. Lasker, New York, 1915) selge paremusega valgele.

Valge võib varem muuseas katsetada ka 10. Kh1 asemel käiku **10. Kg1—f1,** mis aga annab mustale pärast **10. ... Ld8—h4** tugeva rünnaku, näiteks:

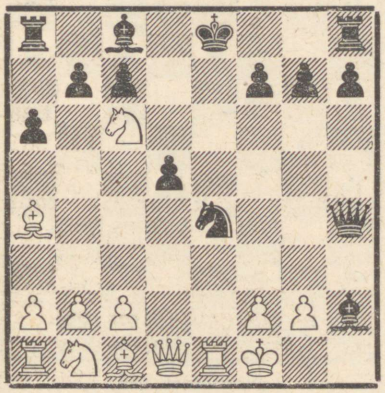


Diagramm 284.

11. Rc6—d4+ (Või 11. Oe3 0—0 12. Rd4 Og4 13. Rf3 Lh5 ja nüüd annab nii 14. Rc3 Vad8 15. Ld3 O:f3 16. g:f3 L:f3 jne., nagu partiis Maróczy-Berger, Viin, 1908, kui ka 14. c3 b5 15. Oc2 Vad8 16. Ke2 Vfe8 17. Vf1 O:f3+ 18. g:f3 R:f2! jne., nagu partiis Sergejev-Jordanski, 1928, mustale võitva rünnaku. Kiripartiis Rich. Pruun — Keres, 1932, mängis must viimases variandis 15. ... Vad8 asemel 15. ... Vfe8 16. Od3 Ve6 17. Oe2 Vf6 ja saavutas samuti otsustava rünnaku.) **11. ... b7—b5 12. Oc1—e3 0—0** (Leonhardt'i järgi on siin 12. ... b:a4 13. Rf3 Lh5 14. R:h2 L:h2 15. L:d5 Lh1+ 16. Ke2 Og4+ 17. Kd3 L:e1 jne. küllaldane viigiks.) **13. Rd4—f3 Lh4—h5 14. Oa4—b3 Oc8—g4** (Ka 14. ... c6 15. R:h2 L:h2 16. Lf3 h5 17. Of4 Lh1+ 18. Ke2 Lh4 19. Og3 Le7 20. Kf1 Vfe8 21. Kg1 Rg5 jne. on kasulik mustale, nagu analüüsib Leonhardt.) **15. Ld1:d5 Og4:f3 16. Ld5:h5 Of3:h5 17. Ob3—d5 Va8—e8 18. Od5:e4 Ve8:e4 19. g2—g3 f7—f5 20. Rb1—d2 Ve4—g4** jne. umbes võrdse mänguga (Nyholm-Leonhardt, Kopenhaagen, 1907). Partiis mängis valge **21. Kg2?** f4! ja sattus halvemusse, kuna võrdsuse andis seevastu **21. Rf3** O:g3 22. f:g3 V:g3 jne. (Leonhardt).

b) 8. Oc1—g5 (Berger'i soovitus 1909. a., millega ta lootis riia varianti ümber lükata. Käik aga pole oma tulemustes sugugi selge.) **8. ... Ld8—d6** (Või 8. ... Oe7 9. O:e7 L:e7 10. R:d4 0—0 11. O:c6 b:c6 12. f3 c5 13. Rc6 Ld6 14. L:d5 Rf6 15. L:d6 c:d6 parema lõppmänguga valgele. Halb on 8. ... f6 9. R:d4 tõttu.) **9. c2—c4! d4:c3** (Jätk 9. ... Oe6 10. c:d5 O:d5 11. R:d4 f6 12. R:c6 b:c6 13. Rc3 0—0—0 14. R:e4 O:e4 15. Lg4+ f5 16. Le2 Od3 17. Le3 jne. annab valgele selge paremuse.)

10. Rb1:c3 Oc8—e6 11. Rc3:e4 d5:e4 12. Rf3—d4 Ld6—d5 (Või 12. ... b5 13. V:e4 b:a4 14. L:a4 Ld5 15. Ve5! paremusega valgele. Sama tulemuse annab ka 12. ... Oe7 13. O:e7 K:e7 14. O:c6 b:c6 15. V:e4 jne.) **13. Ld1—c2 Of8—d6** (Või 13. ... Oc5 14. R:c6 b5 15. Ob3 L:g5 16. V:e4 jne.) **14. Og5—h4 b7—b5 15. Rd4:e6 f7:e6 16. Oa4—b3 Ld5—c5 17. Lc2:c5 Od6:c5 18. Va1—c1** jne. paremusega valgele.

Ülaltoodud variandid on kõik Berger'i analüüsist. Dr. Krause soovitab seevastu („Deutsche Schachzeitung" 1921) pärast **8.**

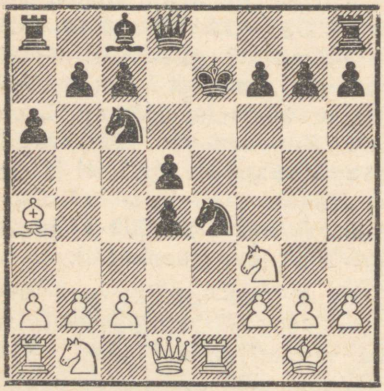


Diagramm 285.

Oc1—g5 Of8—e7 9. Og5:e7 lüüa **9. ... Ke8:e7!,** tuues oma analüüsi peavariandina: **10. Oa4:c6** (Pärast 10. c4 d:c3 11. R:c3 Oe6 12. O:c6 b:c6 13. Rd4 R:c3! 14. b:c3 Ld7 15. Lg4 on Krause järgi kahtlane, kas valge rünnak kaalub üles kahitud etturid. Igatahes moodustab see mänguviis valgele ainukese jätku, millega ta võib loota ümber lükata julget kuningakäiku.) **10. ... b7:c6 11. Rf3:d4 Ke7—f8 12. f2—f3 Re4—f6 13. Rd4:c6 Ld8—d6** jne. umbes võrdse seisuga. Kui Krause analüüs on suuremate vigadeta, siis peab valge paremuse saavutamiseks jälle tagasi minema vana variandi a) juurde.

c) 8. Rf3—e5 (Ka see käik pole valgele eriti tulus. Musta siintoodud vastumäng on soovitatud dr. Krause poolt.) **8. ... Of8—d6 9. Ld1:d4 0—0** (Ka 9. ... O:e5 on mängitav.) **10. Re5:c6 b7:c6 11. Oa4:c6 Od6—c5** ja must saavutab paremuse.

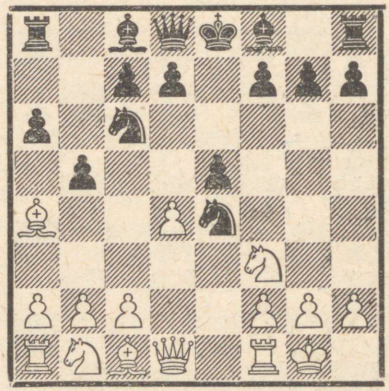


Diagramm 286.

7. Oa4—b3 . . . . .

Nõrgem on **7. Rf3:e5 Rc6:e5 8. d4:e5 d7—d5** (Ka 8. ... Rc5 9. Ob3 R:b3 10. a:b3 Ob7 on mustale vastuvõetav, näiteks: 11. Rc3 Le7 12. Ve1 0—0—0 13. Of4 g5 jne., nagu partiis Meitner-Schlechter, 1899, või 11. Lg4 Le7 12. Rc3 Le6 13. Lg3 h5 14. h3 Oc5 15. Oe3 h4

jne., nagu partiis Bird-Albin, 1895, mõlemal juhul hea mänguga mustale.) **9. e5:d6 Of8:d6! 10. Ld1—e2** (Kui 10. Ob3, siis 10. ... Ob7 ühes 0—0, kui aga 10. Ve1, siis lihtsalt 10. ... 0—0! jne. Ka 10. O:b5+ Kf8! 11. Od3 Lh4 12. g3 R:g3 jne. annab mustale selge paremuse, kusjuures ka lihtne 10. ... a:b5 on küllalt hea.) **10. ... Oc8—b7 11. Rb1—c3 0—0 12. Rc3:e4 Vf8—e8** paremusega mustale (Fine).

Huvitav jätk on seevastu **7. d4—d5,** millele must vastab parimini **7. ... b5:a4** (Pärast 7. ... Re7 8. Ve1 peab must vältima mitmeid sissekukkumisi, näiteks: 8. ... Rc5 9. R:e5 R:a4? 10. Lf3 f6 11. Lh5+ jne., või 8. ... Rd6 9. Ob3 paremusega valgele, või lõpuks 8. ... Rf6 9. R:e5 b:a4? 10. d6 c:d6 11. Rc4, kusjuures ka parem kaitse 9. ... d6 10. Rc6 Ld7 11. Ob3 jne. jätab valgele palju parema mängu. Rahuldav vastus mustale näib olevat 8. ... b:a4 9. V:e4 d6 või ka 8. ... d6! jne.) **8. d5:c6 d7—d6 9. Vf1—e1 Re4—f6** (Parem kui 9. ... Rc5 10. Oe3 Re6 11. c4 Oe7 12. Rc3 0—0 13. c5 jne. surveseisuga valgele, nagu partiis Richter-Eliskases, Nauheim, 1935.) **10. c2—c4 Of8—e7 11. Rb1—c3 0—0** (Või ka 11. ... Og4 12. R:a4 0—0 13. Rc3 Vb8 jne. võrdse mänguga.) **12. Ld1:a4 Oc8—e6 13. Rf3—g5** (Partiis Zollner-Johner, 1938, mängis valge siin 13. Og5, kuid seejärel saavutas must jätkuga 13. ... Rh5! 14. O:e7 L:e7 15. Rd5 O:d5 16. c:d5 Vfb8 jne. parema mängu.) **13. ... Oe6—f5** (Siin tuleb arvesse ka 13. ... Rh5.) **14. f2—f3 Rf6—d7 15. c6:d7** ja nüüd võis must **15. ... O:d7** 16. La5 jne. asemel (Eliskases—Snosko-Borovsky, Birmingham, 1937), mis andis valgele paremuse, mängida lihtsalt **15. ... O:g5** jne. hea mänguga.

7. . . . . d7—d5

Ka siin pole löömine **7. ... e5:d4** mustale eriti hea, näiteks: **8. Vf1—e1 d7—d5 9. Rb1—c3** (Ka 9. O:d5 L:d5 10. Rc3 on siin väga tugev ja annab kaheratsuavangust tuntud variandiga sarnase seisu, kusjuures must on siin ebasoodsalt nõrgestanud oma liputiiba.) **9. ... Oc8—e6** (Sunnitud, sest 9. ... d:c3 10. O:d5 annab valgele võiduseisu.) **10. Rc3:e4 d5:e4 11. Ve1:e4 Of8—e7 12. Ob3: e6 f7:e6 13. Ve4:e6 Ld8—d7 14. Ld1—e2** ja valgel on märgatav seisuparemus (Burn-Tarrasch, Ostende, 1907).

8. d4 : e5 . . . . .

Midagi positiivset ei anna valgele siin löömine **8. Rf3:e5 Rc6:e5 9. d4:e5 Oc8—b7** (Ka 9. ... c6 on hea, kuid mitte 9. ... Oe6 võimaluse f2—f4—f5 tõttu.) **10. Oc1—e3 Of8—c5** ja must seisab hästi.

Varematel aegadel peeti siin käiku **8. a2—a4** valgele tugevaimaks, arvestades seejuures järgmisi võimalusi:

(vt. diagrammi 287)

1) 8. ... b5—b4 (Või 8. ... Ob7 9. a:b5 a:b5 10. V:a8 O:a8 11. d:e5 Ra5 12. Oa2 c5 13. c3 veidi mugavama seisuga valgele, nagu partiis Pillsbury-Scudier, Viin, 1902. Käik 8. ... Ob7 on

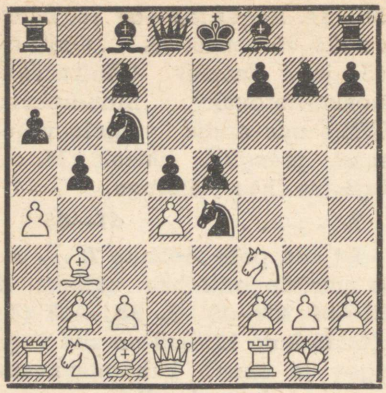


Diagramm 287.

väga tähelepanuväärne.) **9. a4—a5 Rc6:d4 10. Rf3:d4 e5:d4 11. Ld1:d4 c7—c6 12. Rb1—d2 Re4—g5 13. Ob3—a4 Oc8—d7 14. Vf1—e1+ Rg5—e6 15. Rd2—f3 Of8—e7 16. Ld4—g4** paremusega valgele (Pillsbury-Tarrasch, Viin, 1898).

2) 8. ... Oc8—e6 9. a4:b5 a6:b5 10. Va1:a8 Ld8:a8 11. d4:e5 Rc6—a5 12. Rf3—d4 Ra5:b3 13. c2:b3 c7—c6 14. f2—f3 Re4—c5 15. f3—f4 paremusega valgele (Winawer-Berger, Nürnberg, 1883).

3) 8. ... Va8—b8 9. a4:b5 a6:b5 10. d4:e5 (Nüüd on saabunud tavaline normaalseis, ainult selle vahega, et a-liin on avatud ja valge valduses. See asjaolu aga kindlustab valgele järgnevalt ülekaalu.) **10. ... Oc8—e6 11. c2—c3 Of8—c5** (Pärast 11. ... Oe7 näib 12. Rd4 olevat valgele tugev jätk, sest 12. ... R:e5 pole 13. Lh5 tõttu vastuvõetav, kuid ka tavaline 12. Oe3 jne. on hea.) **12. Rf3—d4** (Pärast 12. Rbd2 0—0 13. Oc3 f5 14. e:f6 R:f6 15. Rb3 jne. saabub valgele kasulik seis.) **12. ... Rc6:e5 13. Oc1—f4 Re5—c4** (Nõrgem on 13. ... Rg6 14. Rc6 Lf6 15. Oe3 Rh4 16. O:c5 Oh3 17. g:h3 L:c6, nagu partiis Schlechter-Fähndrich, Viin, 1903, kus valge võis saavutada käiguga 18. Lh5 selge paremuse.) **14. Ob3:c4 b5:c4 15. Rd4—c6 Ld8—f6** ja mustal on soodsam seis. Sellest selgub, et rünnak 12. Rd4 pole siin valgele soovitatav, vaid et ta jätkab parimini 12. Rbd2 jne. parema mänguga. Üldiselt on siin võimalikud variandid väga sarnased nende variantidega, mis tekivad normaalses kaitses ilma vahekäikudeta a2—a4 ja Va8—b8 ja mida vaatleme lähemalt hiljem.

Käik **8. a2—a4** kaotas aga oma populaarsuse matšis Lasker-Schlechter, 1910, kus must võttis kasutusele vana käigu **8. ... Rc6:d4! 9. Rf3:d4 e5:d4** ja saavutas sellega suurepäraseid tulemusi. Valgel on valida kaks jätku:

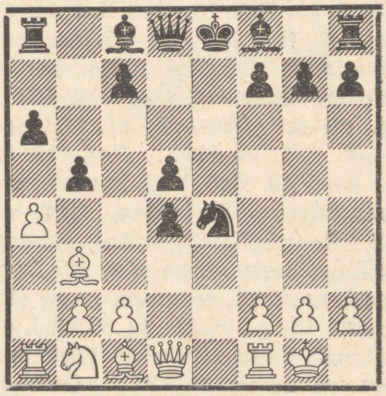


Diagramm 288.

I: 10. a4:b5 (Nõrgem on 10. L:d4 Oe6 11. c3 c5 12. Le5, nagu partiis Lasker-Schlechter, Viin, 1910, kus must võis saavutada jätkuga 12. ... Od6! 13. L:g7 Kd7 selge paremuse.) **10. ... Of8—c5!** (Nõrk on 10. ... Oe6 11. b:a6 Oc5 12. Oa4+ Kf8 13. Oc6 Va7 14. c3 paremusega valgele, nagu partiis Tšigorin-Wemmers, Berliin, 1881.) **11. c2—c3 0—0** (Pärast 11. ... Ob7 12. c:d4 Od6 annab 13. Ld3 valgele hea mängu.) **12. c3:d4 Oc5—b6 13. Rb1—c3** (Parem pole ka 13. Ld3 Oe6 14. b:a6 c5 jne.) **13. ... Oc8—b7 14. b5:a6 Va8:a6** (Partiis Stoltz-Bogoljubov mängis must siin 14. ... O:a6 15. Ve1 Lf6, kuid seejärel võis valge suurema ohuta võita etturi jätkuga 16. R:e4 d:e4 17. V:e4 jne.) **15. Va1:a6 Ob7:a6 16. Vf1—e1 Oa6—b7** võrdse mänguga (matšpartii Lasker-Schlechter, 1910).

Selles variandis võis valge veel 11. c3 asemel katsetada ka **11. Rc3,** kuid ka see pole mustale kardetav: 11. ... 0—0 12. R:e4 d:e4 13. Lh5 Ob6 14. Od5 Og4 jne. paremusega mustale (kiripartii Berliin-Riia, 1911/13).

II: 10. Rb1—c3 (Berger'i vaimukas jätk, mis aga on nõrgem kui lihtne 10. a:b5.) **10. ... Re4:c3** (Ka 10. ... d:c3 11. O:d5 Vb8 12. Oc6+ Od7 13. O:e4 Od6 14. Lh5 g6 15. Lh6 Of8 jne. võrdse mänguga on Berger'i järgi võimalik, kuid valge võib mängida tugevamini 12. O:f7+ Ke7 13. Od5 Ob7 14. O:b7 L:d1 15. V:d1 V:b7 16. Ve1 jne. paremusega. Nõrgem on ka 10. ... Rf6 11. L:d4 c5 12. Le5+ Oe6 13. O:d5 R:d5 14. Vd1 ja nüüd kas 14. ... Ld6 15. V:d5 L:e5 16. V:e5 Od6 17. Ve1 b4 18. Re4 Oe7 19. Og5! jne., nagu partiis Maróczy-Tarrasch, San Sebastian, 1911, või 14. ... Lf6 15. Le4 Oe7 16. V:d5! 0—0 17. a:b5 O:d5 18. R:d5 Vae8 19. R:f6+ O:f6 20. L:e8 V:e8 21. Kf1! jne., nagu partiis Schlechter-Perlis, Viin, 1911, mõlemal juhul parema lõppmänguga valgele.) **11. b2:c3 c7—c5** (Partiis Teichmann-Vidmar, Karlsbad, 1911, andis siin jätk 11. ... Oe7 12. L:d4 0—0! 13. O:d5 Of6 14. Ld3 Vb8 15. Oa3 Ve8 jne. mustale veidi soodsama seisu.) **12. a4:b5 Of8—e7 13. Ld1—f3** (Ka 13. c:d4 c4 14. Oa4 0—0 15. b:a6 V:a6 16. c3 Od7 jne. annab mustale kerge ülekaalu lõppmänguks.) **13. ... Oc8—e6 14. c3:d4** (Partiis Spielmann-Tarrasch, San Sebastian, 1912, mängis valge siin 14. V:a6 0—0 15. c:d4 c4 16. Oa2 V:a6 17. b:a6 La5 18. Ob1, kuid sattus pärast 18. ... c3 selgesti halvemasse seisu.) **14. ... c5—c4** (Pärast 14. ... a:b5 15. V:a8 L:a8 16. d:c5 jne. saavutas valge partiis Möwig-Wagner, Köln, 1911, võrdsuse.) **15. Ob3—a4 0—0** ja mustal on selge paremus.

Need võimalused näitavad, et pärast 8. a2—a4 annab 8. ... Rc6:d4! mustale kergesti vähemalt võrdse mängu, mispärast endine moekäik 8. a4 on uuemal ajal turniiripraktikast peaaegu kadunud.

(vt. diagrammi 289)

8. ... ... Oc8—e6

Punkti d5 kaitseks pole mustal paremat käiku, sest Zuckertort'i

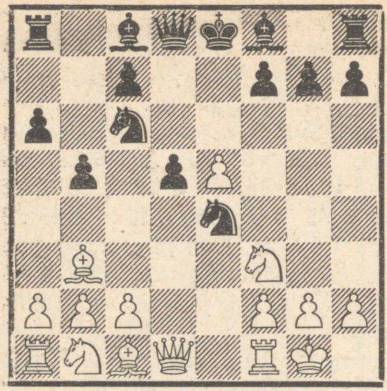


Diagramm 289.

soovitus **8. ... Rc6—e7** annab valgele pärast **9. a2—a4!** (Nõrgem on 9. Rg5 R:g5 10. O:g5 c6 jne.) **9. ... Va8—b8 10. a4:b5 a6:b5 11. Rf3—d4!** paremuse, näiteks: **11. ... Re4—c5** (Pärast 11. ... c5 järgneb 12. R:b5 V:b5 13. Oa4 Od7 14. f3 paremusega, ja 11. ... c6, nagu partiis Tarrasch-Mortimer, Monte Carlo, 1902, võimaldab jätku 12. R:c6! R:c6 13. O:d5 jne. Tartakover soovitab siin 11. ... Od7, kuid sellele võib järgneda tugevasti näiteks 12. O:d5 R:d5 13. Lf3 jne.) **12. Oc1—g5 Ld8—d7 13. Va1—a7** (Matšpartiis Tarrasch-Tšigorin, 1893, mängis valge siin 13. Rc3 c6 14. Lh5 Rg6 15. Ve1 Re6 16. Oe3 R:d4 17. O:d4, kuid siin võis must käiguga 17. ... Lg4 seisud tasakaalustada. Tartakover peab seepärast 14. Lh5 asemel käiku 14. f4 tugevamaks. Teksti käik, mis ähvardab 14. Rc3 jne., näib olevat veelgi tugevam.) **13. ... Vb8—b7 14. Va7—a8** paremusega valgele, näiteks: **14. ... c6** 15. O:e7 O:e7 16. R:c6 L:c6 17. O:d5 Lc7 18. Lf3 0—0 19. V:c8 jne., või **14. ... Rg6** 15. Rc6! R:b3 16. c:b3 jne. (Belavenets).

9. c2—c3 . . . . .

Tavaline jätk, kuid valgel on selle kõrval veel terve rida teisi lootusrikkaid võimalusi. Vaatleme neist allpool mõningaid tähtsamaid.

I: 9. a2—a4 b5—b4 (Veelgi lihtsam näib olevat 9. ... Ra5 10. Oa2 c5 jne., mis näitab, et valge 9. käik pole eriti hea.) **10. a4—a5?** (Siinkohal on see edasilüke vigane. Parem 10. Oe3 Oe7 11. Rbd2 jne.) **10. ... Re4—c5 11. Oc1—g5** (Ka siin võis valge mängida paremini 11. c3 R:b3 12. L:b3 jne.) **11. ... Of8—e7 12. Og5:e7 Rc6:e7 13. Rf3—d4 0—0 14. Rb1—d2 Rc5—d7 15. f2—f4 c7—c5** jne. paremusega mustale (Dittmann-Kirschner, Dresden, 1892).

II: 9. Rb1—c3 (See käik on valgele ebasoodus, sest pärast vahetust c3 jääb valge Ob3 mängust välja ja ähvardab pärast c7—c5—c4 või a6—a5—a4 kaotsi minna.) **9. ... Re4:c3 10. b2:c3 Rc6—e7** (Näib olevat energilisem kui rahulik 10. ... Oe7 11. a4 0—0 12. Rd4 jne., sest nüüd ähvardab must juba c7—c5—c4 odavõiduga.) ja nüüd on valgel valida kahe peamise jätku vahel, nimelt:

(vt. diagrammi 290)

a) 11. Oc1—a3 (Pärast 11. Oe3 ei või must küll mängida 11. ... Rf5 12. Rd4 R:e3 13. f:e3 c5 14. R:e6 f:e6 15. Lh5+ g6 16. Lf8 Va7 17. c4! ja valge saavu-

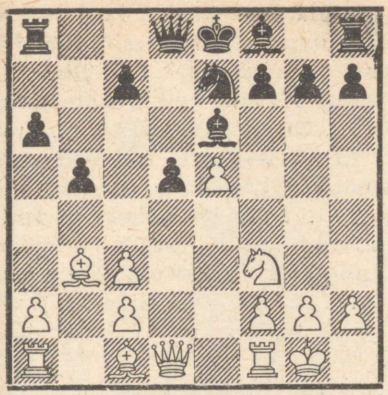


Diagramm 290.

tab tugeva rünnaku, kuid 11. ... Rg6 ühes c7—c5 annab Tartakover'i järgi mustale paremuse.) **11. ... a6—a5 12. Rf3—d4** (Ka 12. O:e7 O:e7 13. a4 c5 14. a:b5 0—0! annab mustale parema mängu.) **12. ... a5—a4 13. f2—f4 a4:b3 14. Oa3:e7 Of8:e7 15. f4—f5 Oe6—d7 16. e5—e6 b3—b2! 17. Va1—b1 Va8:a2 18. e6:d7+ Ld8:d7** võiduseisuga mustale (Spielmann-Rubinstein, Stokholm, 1919).

b) 11. a2—a4 c7—c5 12. Oc1—a3 c5—c4 13. Ob3—a2 Re7—f5 14. Oa3:f8 Ke8:f8 15. a4:b5 a6:b5 16. g2—g4 Rf5—h4 17. Rf3—d4 h7—h5 jne. selge paremusega mustale (Bogoljubov-Tarrasch, Viin, 1922).

Lõpuks võib veel mainida, et pärast 9. Rc3 R:c3 10. b:c3 on **10. ... Rc6—a5** mustale kahtlasema väärtusega kahivariandi 11. Rf3—d4 c7—c5 12. f2—f4 c5:d4 13. f4—f5 jne. tõttu, mis annab valgele kahitud viguri eest tugeva rünnakuseisu. Pärast **10. ... Of8—e7** (9. Rc3 R:c3 10. b:c3) võib veel mainida käiku **11. Rf3—d4,** kavatsusega pärast 11. ... R:e5 jätkata 12. f4.

III: 9. Rb1—d2 (Bernstein'i käik, mida ta kasutas mitmel korral Peterburi turniiril 1914. a., kuid mis võib kergesti viia tavalistesse variantidesse, näiteks pärast 9. ... Oe7 10. c3 jne. Vaatleme siin mõningaid võimalusi, kus must tavalisi teid väldib.)

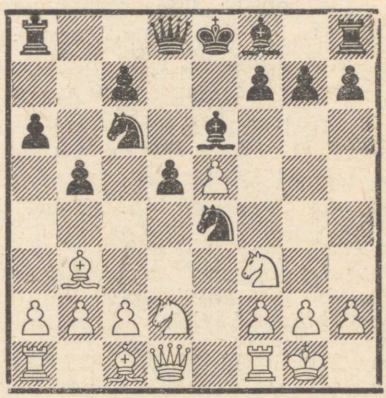


Diagramm 291.

9. ... Re4—c5 (Halvem on **9.** ... R:d2 10. L:d2 ühes c3 üleminekuga soodsasse varianti, mida vaatleme hiljem. Pärast 9. ... Oe7 võib valge tavalise 10. c3 asemel mängida veel 10. R:e4 d:e4 11. O:e6 f:e6 12. Rg5 jne. umbes võrdse mänguga.) **10. c2—c3** (Või 10. Le2 Oe7 11. Vd1 0—0 12. Rf1 Ld7 13. c3 R:b3 14. a:b3 f6 15. Of4 jne. võrdse mänguga, nagu partiis Réti — L. Steiner, Berliin, 1928. Belavenets'i arvates annab jätk

12. ... Ra5 13. Od2 c6 selles variandis mustale paremuse, kuid pärast 14. Rd4 seisab valge kindlasti mitte halvemini.) **10. ... d5—d4** (Halvem on siin 10. ... Oe7, mis pärast 11. Oc2 annab valgele soodsa tavalise variandi. Nõrgem mustale on ka löömine 10. ... R:b3 11. R:b3 Oe7, sest siin võib valge hea jätku 12. Oe3 kõrval mängida veel tugevasti 12. Rfd4!, sest 12. ... R:e5 13. f4 jne. annab talle tugeva rünnaku. Lõpuks võib veel mainida, et pärast 10. ... Oe7 on 11. Le2 nõrgem vastuse 11. ... d4! tõttu, näiteks: 12. c:d4 R:d4 13. R:d4 L:d4 jne. hea mänguga mustale, nagu partiis Bernstein-Tarrasch, Peterburi, 1914.) **11. c3:d4 Rc6:d4 12. Rf3:d4 Ld8:d4 13. Ob3:e6 Rc5:e6 14. Ld1—f3 Va8—d8 15. a2—a4** ja nüüd mitte **15. ... Ld5** 16. L:d5 V:d5 17. a:b5 a:b5 18. Va8+ Rd8 19. Re4! jne. paremusega valgele (Capablanca-Lasker, Peterburi, 1914), vaid **15. ... Ob4!** 16. a:b5! a:b5 (16. ... O:d2 17. Vd1 Lb4 18. b:a6 jne.) 17. Lc6+ Ld7 18. L:d7+ V:d7 jne. umbes võrdse lõppmänguga (Nenarokov).

IV: 9. Ld1—e2 Rc6—a5 (Pärast 9. ... Oe7 10. Vd1 Ra5 võib tekkida umbes samalaadne variant, näiteks: 11. Rbd2 R:d2 12. O:d2 R:b3 13. a:b3 0—0 14. Rd4 c5 15. Rc6 Ld7 16. R:e7+ L:e7 jne. võrdsusega, kusjuures on võimalik ka jätk 10. ... 0—0 11. Rbd2 Rc5 12. Rf1 Ld7 jne. võrdsusega. Ühes kiripartiis Bauer-Keres, 1935, mängis must pärast 9. Le2 Rc5 10. Vd1 d5—d4 11. Ob3:e6 Rc5:e6 12. Le2—e4 Ld8—d7 ühes Vd8 ja valge ei suutnud d-liinil mingit paremust saavutada.) **10. Rb1—d2** (Pärast 10. Vfd1 tuleb lihtsaimini 10. ... Oc5 11. Oe3 O:e3 12. L:e3 c5 13. c3 0—0 jne. hea mänguga mustale, kusjuures on võimalik ka 10. ... Oc5 üleminekuga varianti märkuses musta 9. käigu juurde.) **10. ... Re4:d2** (Mitte aga 10. ... c5? 11. R:e4 d:e4 12. O:e6 e:f3 13. O:f7+ K:f7 14. L:f3+ Ke8 15. Vd1 Lc8 16. e6 Lb7 17. Vd5 jne. võitva rünnakuga valgele, nagu kiripartiis Adam-Seibold. Halb on ka 10. ... Rc5 11. Rd4 ja ähvardust f2—f4—f5 on tülikas pareerida, näiteks: 11. ... Rc:b3? 12. a:b3 c5 13. R:e6 f:e6 14. Lg4 jne. paremusega valgele. Teksti käik on mustale rahuldav.) **11. Oc1:d2 c7—c5** (Mitte aga 11. ... R:b3 12. a:b3, ähvardusega V:a6! jne.) ja mängud on umbes võrdsed.

Selles mänguviisis on veel võimalik huvitav variant, mis tekib pärast käike **9. Ld1—e2 Of8—e7.**

(vt. diagrammi 292)

Nimelt võib valge selles seisus mängida huvitavalt **10. c2—c4,** saavutades pärast **10. ... b5:c4** (10. ... d:c4 11. Vd1) **11. Ob3—a4 Oe6—d7 12. Rb1—c3** jne. kahitud etturi eest tugeva rünnaku (kiripartii Adam-Malmgren). Mustal aga näib siin olevat mõjuv vastus **10. ... Re4—c5!,** näiteks: 11. c4:b5 Rc5:b3 (Ka kohe 11. ... a:b5 tuleb arvesse.) 12. a2:b3 a6:b5 13. Va1:a8 Ld8:a8 14. Le2:b5 0—0 ja musta seisuparemus on vähemalt väärt kahitud etturit (Keres).

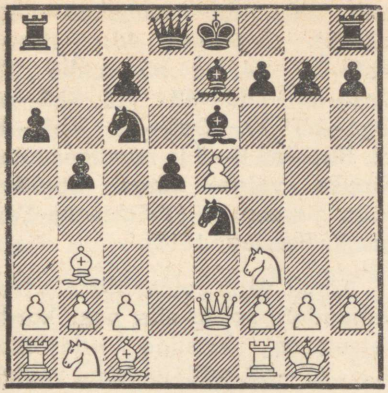


Diagramm 292.

Teised siin võimalikud käigud ei oma enam iseseisvat tähtsust, vaid nad viivad tavaliselt kiiresti peavarianti. Võiks lõpuks võibolla veel mainida võimalust **9. Oc1—e3 Of8—e7** (Ka 9. ... Oc5 on võimalik, kuid tugevaim on 9. ... Ra5 10. Rbd2 R:d2 11. L:d2 c5 12. c3 Oe7 hea mänguga mustale, nagu partiis Rosselli-Canal, Triest, 1923.) **10. Rb1—d2** (10. c3 annab peavariandi.) **10. ... Re4—c5** ja ähvardused d5—d4 või a6—a5 muutuvad valgele juba tülikaks. Pärast 11. c3 ei vasta must mitte 11. ... R:b3 12. R:b3 jne. kontrolliga punkti c5 üle ja hea mänguga valgele, vaid 11. ... Rd3! etturivõiduga, mis jätab valgele üpris kahtlase väärtusega rünnakuvõimalusi.

9. . . . . Of8—e7 (või A)

Tarvitatavaim ja arvatavasti ka parim vastus mustale, millega saabub hispaania avangu lahtise kaitse põhiseis. Näeme, et valge on siin veidi arengus maha jäänud, kuid seevastu on musta etturseis liputiival nõrgestatud, mis annab valgele seal rünnakuvõimalusi. Valge edaspidiseks esmajärgulise tähtsusega ülesandeks on musta domineeriva Re4 tõrjumine ja võimaluse korral nõrkuste d4 ja c5 kasutamine, kuna must seevastu peab püüdma teostada edasilüket c7—c5, mis kõrvaldaks peamise nõrkuse liputiival, ja teises järjekorras peab kõrvaldama valge e-etturi rünnakuga f7—f6. Mõlema poole üldised edaspidised lahinguplaanid on seega selged, kuid nende teostamisel võib tekkida väga paljusid erinevaid variante, mida püüame allpool järjekorras analüüsida.

Teistest siin võimalikest jätkudest väärib esmajoones tähelepanu viimasel ajal uuesti moodi läinud käik **9. ... Of8—c5,** mida vaatleme lähemalt **A** juures. Kumba neist jätkudest mustadega eelistada, on täielikult iga maletaja maitse asi, sest nad mõlemad pakuvad erinevaid paremusi ja omavad erinevaid varjukülgi.

Edasi võib must mängida veel **9. ... Re4—c5 10. Ob3—c2 Oe6—g4,** kuid see manööver on varajane ja annab mustale parimal juhul mõne seisu, mida ta võib saavutada hiljem tavalistes variantides. Toome siinkohal paar tegelikku näidet:

(vt. diagrammi 293)

11. Vf1—e1 Of8—e7 (Varajane on 11. ... d4 12. h3 Oh5 13. e6!, nagu kiripartiis Chapman-Griffith, 1915. Valgel on paremus,

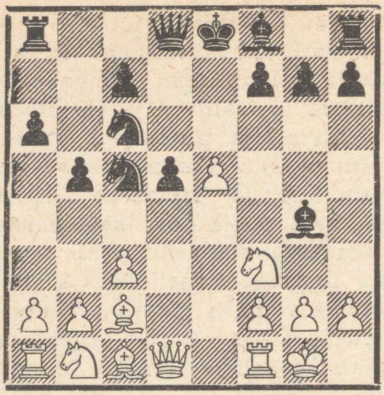


Diagramm 293.

näiteks: 13. ... f:e6 14. b4 d3 15. b:c5 d:c2 16. V:e6+ Oe7 17. L:c2 Ld5 18. Le4 jne.) **12. Rb1—d2** (Ka 12. Oe3 0—0 13. Rbd2 Oh5 14. Lb1 Og6 15. Of5 jne., nagu partiis Selesniev-Bogoljubov, Berliin, 1919, annab siin valgele veidi parema mängu.) **12. ... 0—0** (Malkin'i analüüsi kohaselt on 12. ... d4 siin mustale ebasoodus: 13. Rb3 d:c3 14. R:c5 O:c5 15. Oe4 Ld7 16. Lb3 O:f3 17. g:f3 jne. paremusega valgele.) **13. Rd2—b3** (Nõrgem on 13. h3 Oh5 14. Rf1 f6 15. e6 f5 16. Re3 d4! jne. paremusega mustale, nagu partiis Monosson-Cukierman, 1929.) **13. ... Rc5—e4** (Või 13. ... Re6 14. Ld3 g6 15. Rbd4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Naegeli-Johner, 1930.) **14. Oc1—f4! f7—f5 15. e5:f6 Re4:f6 16. Ld1—d3 Rf6—e4 17. Of4:c7 Ld8—d7 18. Rf3—e5!** paremusega valgele (Aljechin-Nimzovitš, Peterburi, 1914).

Selles variandis pole valgele muuseas soovitatav 12. Rbd2 asemel mängida rünnakule **12. b2—b4** Rc5—e6 13. a2—a4 Va8—b8 14. a4:b5 a6:b5 15. Va1—a6 Ld8—d7 16. h2—h3 Og4—h5 17. Oc2—b3 Vb8—d8 18. Rb1—a3 0—0 ja must saavutas lõpuks valge nõrga liputiiva tõttu paremuse (Teichmann-Tarrasch, Breslau, 1912).

Ainult väga romantilistele iseloomudele sobib siin paar korda katsetatud tormine edasilüke **9. ... g7—g5,** millele valge vastab lihtsaimini **10. Rb1—d2 Re4—c5** (Või 10. ... R:d2 11. L:d2 g4 12. Rd4 R:e5 13. Ve1 jne. paremusega.) **11. Ob3—c2 g5—g4 12. Rf3—d4 Rc6:e5 13. f2—f4 g4:f3 14. Rd2:f3 Of8—d6 15. Rf3:e5 Od6:e5 16. Rd4:e6 Rc5:e6 17. Ld1—h5!** jne. võiduseisuga valgele.

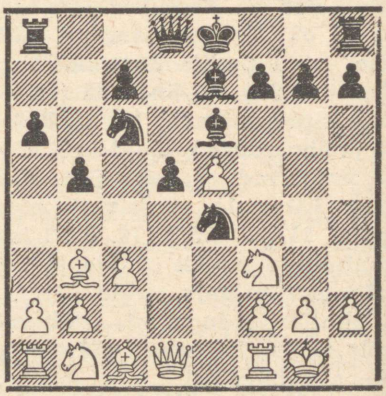


Diagramm 294.

Diagrammseisus tuleb valgele arvesse terve rida jätke, millede paremusjärjestuse suhtes pole veel tänapäevani selgusele jõu-

tud. Paljud peavad käiku **10. Rb1—d2** valgele tugevaimaks, teised jällegi pooldavad **10. Oc1—e3** või **10. Vf1—e1,** kuna kolmandad eelistavad mängida **10. a2—a4** või ka otsekohe **10. Rf3—d4,** nende hulgas ka maailmameister Aljechin. L. Steiner pidas käiku **10. Ld1—e2** valgele soodsaimaks, ja isegi **10. Oc1—f4** või **10. Ob3—c2** on leidnud mõnel korral kasutamist.

Nende paljude käikude hulgast parima leidmine on muidugi väga raske ülesanne ja seda võib lahendada alles pärast aastaid kestnud tegelikke katsetamisi. Anname alljärgnevaga ülevaate kõikide nende võimaluste kohta moodsa maleteooria seisukohalt.

a.

10. Rb1—d2 . . . . .

Seda käiku on vaadeldavas seisus kõige rohkem kasutatud ja suhteliselt kõige suurema eduga, mispärast seda peetakse käesoleval momendil tugevaimaks. Valge alustab seega rünnakut punktile e4, püüdes kõrvaldada musta parimini seisvat vigurit. Oc1 sulgemine on seejuures ebaoluline, sest lipuratsu käib juba mõne käigu jooksul niikuinii uuesti ja vabastab seega tee odale. Uuemal ajal pühendatakse teksti jätku kõrval veel suurt tähelepanu kahivariandile: 10. Rd4 või ka 10. a4 b4 11. Rd4.

10. . . . . 0—0

Tarvitatavaim jätk ja nähtavasti ka parim, sest vahetus 11. R:e4 d:e4 12. O:e6 f:e6 13. Rd4 Ld5 14. Lb3 Rd8 jne. pole mustale kardetav. Nõrgem on igatahes **10. . . . R:d2** 11. O:d2 Ra5 12. Rd4 ühes f2—f4 ja valge ähvardab saavutada tugeva kuningarünnaku. Varajane on samuti **10. . . . Ra5** 11. Oc2 R:d2 12. L:d2 jne. veidi soodsama seisuga valgele.

Teine siinkohal mustale vastuvõetav jätk, mis näib aga siiski olevat nõrgem kui 10. . . . 0—0, on **10. . . . Re4—c5 11. Ob3—c2** (Pärast 11. Rd4 järgnes partiis Blake—Snosko-Borovsky, Weston, 1924, 11. . . . R:d4 12. c:d4 Rb7 13. f4 g6 14. Rf3 c5 jne. vastuvõetava mänguga mustale.) **11. . . . d5—d4** (Pärast 11. . . . 0—0 12. Rd4 saabub seis peavariandi ühest võimalusest ja 11. . . . Og4 annab pärast 12. Ve1 seisu märkusest musta 9. käigu juurde. Valge võib seejuures mängida ka 12. h3 Oh5 ja nüüd mitte 13. Le1 Re6 14. Rh2 Og6 15. O:g6 f:g6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Aljechin-Rubinstein, Vilno, 1912, vaid 13. Ve1 jne., nagu partiis Chajes-Wolf, Karlsbad, 1923, mis annab umbes sama seisu nagu ülalmainitud variant.) **12. Rd2—e4!** ja nüüd võib must valida ainult ebasoodsate jätkude vahel, näiteks:

(vt. diagrammi 295)

a) 12. . . . d4:c3 13. Re4:c5 Oe7:c5 14. Oc2—e4! (Capablanca poolt 1915. a. leitud ja analüüsitud jätk.) **14. . . . Ld8—d7 15. b2:c3** (Partiis Capablanca-Chajes, New York, 1916, mängis valge siin energilisemalt 15. Lc2 Od5

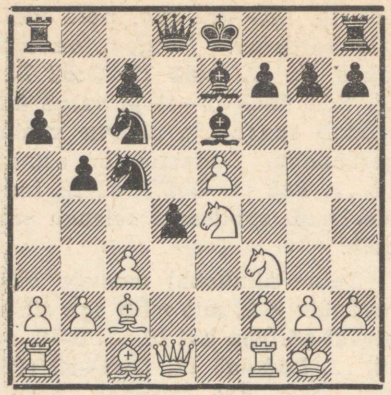


Diagramm 295.

16. b:c3 Vad8 17. Og5 jne. paremusega valgele.) **15. ... Va8—d8 16. Ld1:d7+ Oe6:d7 17. Vf1—d1 Rc6—e7** (Mitte aga 17. ... 0—0 18. Oe3! O:e3 19. V:d7! V:d7 20. O:c6 jne. paremusega valgele. Partiis Capablanca-Hodges, New York, 1916, mängis must 17. ... Rb8 18. Rd4 Oe7, kuid sattus pärast 19. Oe3 samuti halvemasse seisu.) **18. Rf3—d4** paremusega valgele (Capablanca-Chajes, New York, 1915).

Must mängis selles seisus **18. ... h6?** ja sattus pärast 19. Rb3 Ob6 20. Oa3 jne. selgesse halvemusse. Parem oli **18. ... 0—0,** millele Capablanca kavatses vastata 19. Oe3 parema mänguga, mitte aga 19. Rb3 Og4! tõttu.

b) 12. ... Ld8—d5 13. Re4:c5 Oe7:c5 14. Oc2—b3 Ld5—d7 15. Ob3:e6 f7:e6 16. c3:d4 Rc6:d4 17. Oc1—e3 Va8—d8 18. Va1—c1 Rd4:f3+ 19. Ld1:f3 Oc5:e3 20. f2:e3 jne. paremusega valgele (Tarrasch).

c) 12. ... d4—d3 13. Re4:c5 d3:c2 14. Ld1:d8+ Rc6:d8 15. Rc5:e6 Rd8:e6 16. Oc1—e3 ja must kaotab vähemalt oma c-etturi.

Lõpuks veel üks huvitav lisamärkus võimaluse **10. ... Re4—c5 11. Ob3—c2 Oe6—g4 12. Vf1—e1** kohta, mis võis saabuda ka märkuses musta 9. käigu juurde toodud käikude järjestuses. Must võib siin 12. ... 0—0 asemel mängida ka **12. ... Ld8—d7 13. Rd2—f1** (Või 13. Rb3 Re6 14. Ld3 Oh5 võrdsusega, nagu partiis Boleslavski-Makagonov, Sverdlovsk, 1943.) **13. ... Va8—d8 14. Rf1—e3** (Tugevam kui 14. h3 Oh5 15. Rg3 Og6 16. Rd4 R:d4 17. c:d4 Re6 18. Oe3 c5 jne. kerge paremusega mustale, nagu partiis Pinkus-Lilienthal, raadiomatš NSVL-USA, 1946.) **14. ... Og4—h5** (Kardetav oli 14. ... O:f3 15. L:f3 R:e5 16. Lg3 Rg6 17. Rf5 jne. tugeva rünnakuga, kuid otsekohe 14. ... 0—0 15. R:g4 L:g4 oli võimalik, sest kahing 16. O:h7+ K:h7 17. Rg5+ L:g5 annab mustale 3 vigurit lipu eest.) **15. Re3—f5 Rc5—e6 16. a2—a4** ja valgel on parem seis (Bronstein-Makagonov, Moskva, 1944).

(vt. diagrammi 296)

11. Ob3—c2 (või a1) . . . . .

Võimalust **11. Ld1—e2,** mida paljud peavad tugevamaks, vaatleme al juures. Samas mainime ka võimalust 11. Le1. Teistest käikudest tulevad siin veel arvesse jätkud:

I: 11. Rf3—d4 Rc6:d4 (Mitte aga 11. ... R:e5 12. R:e4 d:e4 13.

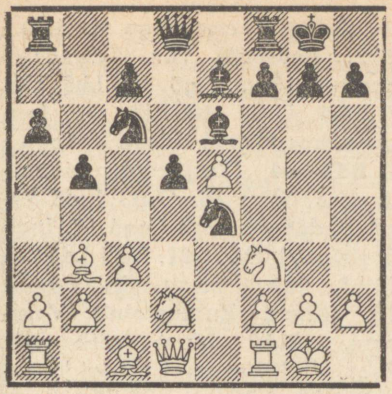


Diagramm 296.

O:e6! f:e6 14. R:e6 jne. paremusega valgele. Jäme viga on muidugi 11. ... Ld7 vastuse 12. R:e6 ühes 13. R:e4 tõttu vigurivõiduga.) **12. c3:d4 Re4:d2** (Parem kui 12. ... f5 13. R:e4 f:e4 14. Oe3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Thomas-Yates, Southsea, 1923.) **13. Oc1:d2 c7—c5 14. d4:c5** (Pärast 14. Ob3—c2 ei mängi must mitte 14. ... c:d4 15. f4 f5 16. e:f6 jne. veidi parema seisuga valgele, nagu 4. matšpartiis Lasker-Schlechter, 1910, kus muuseas olid vahepeal veel tehtud käigud a4 Vb8, a:b5 a:b5. Tugevam on 14. ... c4 15. f4 f5 16. e:f6 O:f6! paremusega mustale, nagu kiripartiis Damsescu-Chalupetzky, 1937. Partiis järgnes 17. Oe3 Va7 18. g4 g5 jne., kuna katse 17. Lh5 g6 18. O:g6 ei annaks siin vastuse 18. ... Va7 tõttu tulemusi.) **14. ... Oe7:c5 15. Va1—c1 Va8—c8** (Pärast 15. ... Lb6 järgnes kiripartiis Höflein-O'Kelly, 1937/38, 16. Le1! Vfc8 17. Kh1 d4 18. f4 ja valge saavutas paremuse.) **16. Vc1:c5** (Parem võib-olla 16. Kh1 ühes f4.) **16. ... Vc8:c5 17. Od2—b4 Ld8—c7 18. Ld1—d4 Vc5—c1** jne. täieliku võrdsusega (Keres-Fine, Amsterdam, 1938).

II: 11. Vf1—e1 (Sama seis võib tekkida ka variandis 10. Ve1 0—0 11. Rbd2 jne.) **11. ... Re4—c5** (Kahtlasema väärtusega, kuigi mustale mängitav, on siin 11. ... R:d2 12. L:d2 Ra5 13. Oc2 c5 14. Ld3 g6 15. Oh6 Ve8 16. Ld2 jne. heade rünnakuvõimalustega valgele.) ja nüüd on valgel jällegi mitu jätku:

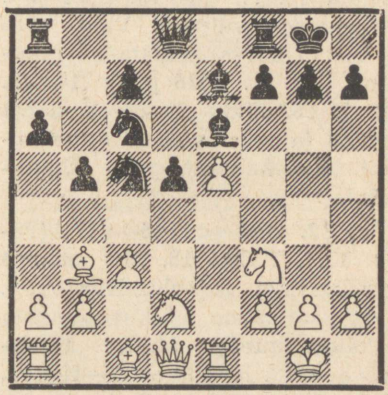


Diagramm 297.

a) 12. Rf3—d4 Rc6:d4 13. c3:d4 Rc5—d3 (Muidugi mitte 13. ... R:b3 14. R:b3 ja valge saavutab punkti c5 valitsemise tõttu paremuse.) **14. Ve1—e3 Rd3—f4** (Euwe soovitab siin 14. ... R:c1 15. V:c1 c5! 16. d:c5 Vc8 ja must võidab etturi tagasi hea mänguga, sest pärast 17. c6 Lb6 18.

Vec3 järgneb 18. ... Ob4!) **15. Ob3—c2 c7—c5!** ja must saavutas ülekaaluka mängu (Flamberg-Aljechin, Mannheim, 1914).

b) 12. Rd2—f1 Rc5:b3 13. a2:b3 d5—d4! (Dr. Claparede'i poolt soovitatud suurepärane positsiooniline etturikahing. Võimalik on aga ka 13. ... b4 14. Ld3 Lc8 15. Rg3 jne. umbes võrdsete võimalustega, nagu partiis Olland-Euwe, Göteborg, 1920.) **14. Rf3:d4** (Pärast 14. c:d4 Od5 võidab must etturi kerge vaevaga tagasi, ja Tartakover'i soovitusele 14. Rld2 Ld7 15. Le2 ei tarvitse must loomulikult mitte vastata 15. ... f6? 16. c:d4 jne. paremusega valgele, vaid võib 15. ... f5 kõrval jätkata ka rahulikult 15. ... Vfd8 jne.) **14. ... Rc6:d4 15. c3:d4 c7—c5 16. d4:c5 Oe7:c5** ja must võidab etturi tagasi ühes hea mänguga (Claparede).

c) 12. Ob3—c2 d5—d4! (Pärast 12. ... Og4 13. Rb3 saabub seis partiist Aljechin-Nimzovitš, mida vaatlesime märkuses musta 9. käigu juurde. Muidu ähvardab aga 13. Rd4 ühes f2—f4.) **13. c3:d4** (Kui nüüd 13. Re4, siis 13. ... d:c3 14. R:c5 O:c5 15. Oe4 L:d1 16. V:d1 Vad8! jne. paremusega mustale.) **13. ... Rc6:d4 14. Rf3:d4 Ld8:d4 15. Ld1—h5** (Partiis Lasker-Tarrasch, Peterburi, 1914, mängis valge siin 15. Rb3 R:b3 16. a:b3 L:d1 17. V:d1 c5 ja sai halvema lõppmängu. Partiides Joss-Euwe ja Johner-Euwe, Zürich, 1934, mängis valge 15. Le2 Vad8 16. Rf3 Lc4 17. L:c4 O:c4 jne., jällegi paremusega mustale.) **15. ... Rc5—d3!** (Ka Tarrasch'i soovitus 15. ... g6 16. Lh6 Lh4 17. L:h4 O:h4 18. Rf3 Oe7 jne. annab mustale rahuldava mängu.) **16. Rd2—e4** (Tartakover soovitab siin jätku 16. O:d3 L:d3 17. Re4 Vad8? 18. Og5 O:g5 19. L:g5 h6 20. Lc1 Od5 21. Ve3 Ld4 22. Rf6+! jne., nagu konsultandid võitsid Rubinstein'i Varssavis, 1914. Must võib aga 17. ... Vad8? asemel mängida paremini kas 17. ... Vfd8, nagu soovitab Tartakover, või ka lihtsalt 17. ... Od5 hea mänguga.) **16. ... g7—g6** (16. ... L:e5 17. Og5! annaks valgele väga tugeva rünnaku.) **17. Lh5—h6** (Solmanis-Keres, Riia, 1944) ja nüüd võis must **17. ... R:c1** 18. Lf4! jne. asemel, mis andis valgele mõningat rünnakut, mängida lihtsalt **17. ... R:e1** 18. Og5 f6! 19. e:f6 O:f6 20. O:f6 V:f6 21. R:f6+ L:f6 22. V:e1 O:a2 jne. enametturiga ja hea mänguga.

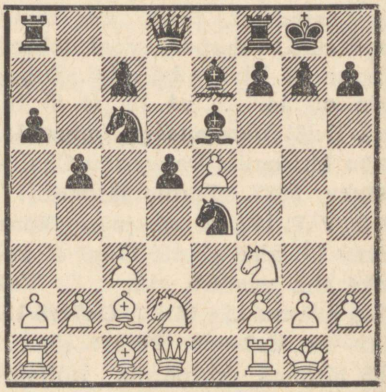


Diagramm 298.

11. . . . . f7—f5

Pärast **11. ... Re4:d2 12. Ld1: d2 f7—f6** (Nõrgem on 12. ... Ra5 13. Ld3 g6 14. Rd4 c5 15. R:e6 f: e6 16. h4! jne. otsustava rünnakuga valgele, nagu partiis Broadbent-Doesburgh, matš Inglismaa-Holland, 1938.) **13. e5:f6 Oe7:f6 14. Rf3—g5** (Partiis Yates-Tarrasch, Kissingen, 1928, mängis valge siin 14. Lf4 Ld7 15. Lg3 Re7 16. Ve1 Of5 jne. võrdsusega.) **14. ... Of6:g5 15. Ld2:g5 Ld8:g5 16. Oc1:g5 Rc6—a5 17. a2—a4** on valgel kaksikodadega parem lõppmäng.

Kui must mängib **11. ... Re4—c5,** siis võib valge pakkuda tugevat etturikahingut **12. Rf3—d4!** (Ka 12. Rb3 R:b3 13. a:b3 Og4 14. Ve1 jne. paremusega valgele, nagu partiis Iljin-Ženevski—Sozin, Leningrad, 1936, tuleb siin arvesse. Seevastu saavutas must partiis Yates-Wahltuch, London, 1922, pärast 12. ... Ld7 13. R:c5 O:c5 14. Ld3 g6 15. Og5 Of5 16. Ld2 O:c2 17. Of6 Ve8! 18. L:c2 Oe7 jne. umbes võrdse mängu.) **12. ... Rc6:e5** (Parem sellest löömisest on 12. ... Ld7 13. f4 f5, kuid ka sel juhul säilitab valge veidi parema mängu.) **13. Ld1—h5!** (Nõrgem on 13. f4 Og4 14. Le1, nagu partiis Bogoljubov-Réti, Stokholm, 1919, sest must ei mängi partii eeskujul 14. ... Oh4 15. L:e5 Ve8 16. Rc6 Ld7 17. f5! jne. paremusega valgele, vaid tugevamini 14. ... Red3!, saavutades paremuse igas variandis.) **13. ... Re5—g6** (Mustal pole paremat, sest teised jätkud kaotavad kohe, näiteks: 13. ... f5 või 13. ... Red3 14. b4 jne., või 13. ... Rcd3 14. R:e6 f:e6 15. Le2 jne.) **14. f2—f4 Oe6—d7 15. f4—f5 Rg6—h8 16. f5—f6** ja valge võidab (Bogoljubov).

12. e5 : f6 . . . . .

Näib olevat parem kui **12. Rd2—b3 Ld8—d7,** mis annab järgmisi variante:

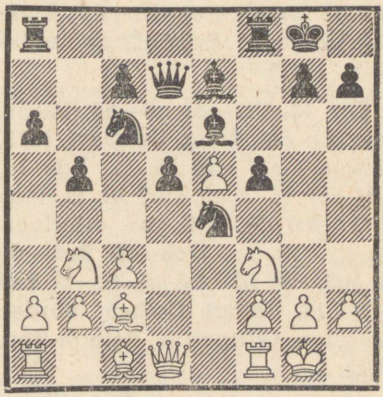


Diagramm 299.

I: 13. Rb3—d4 Rc6:d4 (Jätk 13. ... Rd8 võib pärast 14. R:e6 R:e6 15. Rd4 c5 16. R:e6 L:e6 viia samasse seisu nagu teksti variandis hiljem — partii Chajes-Thomas, Karlsbad, 1923.) **14. Rf3:d4** (Pärast 14. c:d4 on nii 14. ... c5 kui ka 14. ... f4 mustale head käigud.) **14. ... c7—c5 15. Rd4—e2** (Nõrgem on 15. R:e6 L:e6 16. f3 Rg5 ja nüüd andis nii 17. O:g5 O:g5 18. f4 Od8! ühes Ob6, nagu partiis Chajes-Tarrasch, Karlsbad, 1923, kui ka 17. a4 g6 18. Ve1 Lc6 19. Oe3 Re6 jne., nagu sama turniiri partiis Chajes-Thomas, mus-

tale hea mängu.) **15. ... Va8—d8 16. Re2—f4 Ld7—c6 17. Ld1—h5 Oe6—c8** võrdsusega (1. matšpartii Bogoljubov-Euwe, 1928).

II: 13. Rf3—d4 Rc6:d4 (Mitte aga 13. ... R:e5 14. f3 ühes Ve1 ja must kaotab midagi e-liinil.) **14. c3:d4** (Pärast 14. R:d4, mis on arvatavasti parem, saabub seis variandist I.) **14. ... a6—a5! 15. f2—f3 a5—a4 16. f3:e4 a4:b3 17. Oc2:b3 f5:e4** paremusega mustale (5. matšpartii Bogoljubov-Rubinstein, 1919).

III: 13. Vf1—e1 a6—a5 (Partiis Dominik-Flamberg, Varssavi, 1919, mängis must siin 13. ... Rd8 14. Rfd4 c5? 15. R:e6 R:e6 16. f3 R4g5 17. h4 Rf7 18. O:f5 jne. etturivõiduga.) **13. ... Oc2—d3 Rc6—d8 14. Rf3—d4 b5—b4 15. f2—f3 Re4—c5 16. Rb3:c5 Oe7:c5** võrdse mänguga (kiripartiis Balogh-Rey, 1932).

12.	**Re4 : f6**
13. Rd2—b3	**. . . . .**

Hea jätk valgele on ka **13. Rf3—g5** Oe6—g4 14. f2—f3 Og4—c8 15. Vf1—e1 Oe7—c5+ (Ka 15. ... Od6 16. Re6 O:e6 17. V:e6 jne. jätab valgele paremaid võimalusi, peamiselt oma kaksikodade tõttu. Arvesse tuleb aga 15. ... Ld6.) 16. Kg1—h1 Vf8—e8 17. Ve1:e8+ Ld8:e8 18. Oc2—b3 ja valgel on Belavenets'i järgi paremus. Kogu variant vajab aga veel lähemat uurimust. Teksti käik, mis arendab valge liputiiva vigureid, näib loogilisemana.

13.	**Ld8—d7**
14. Rb3—d4	**. . . . .**

Või ka 14. Ld3 Og4 15. Rbd4 R:d4 16. c:d4 c5 17. Re5 jne. paremusega valgele („Tarrasch's Schachzeitung" 1933).

14.	**Rc6 : d4**
15. Rf3 : d4	**c7—c5**
16. Rd4 : e6	**Ld7 : e6**

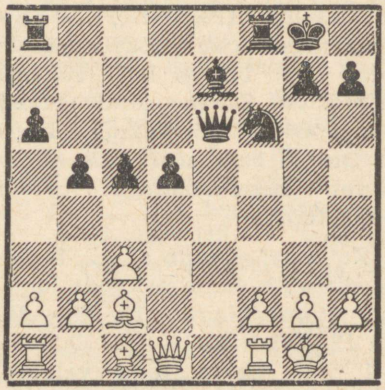


Diagramm 300.

Valgel on kaksikodade tõttu veidi paremad võimalused. Võiks umbes järgneda: 17. Vf1—e1 Le6—f7 18. Oc1—f4 Va8—d8 19. Of4—c7 Vd8—e8 20. Oc2—b3 jne. paremusega valgele (Bogoljubov-Tarrasch, München, 1933).

a1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 b5 7. Ob3 d5 8. d:e5 Oe6 9. c3 Oe7 10. Rbd2 0—0.)

(vt. diagrammi 296)

11. Ld1—e2	**. . . . .**

Pärast **11. Ld1—e1 Re4—c5 12. Rf3—d4** ei saa must mängida 12. ... R:b3, mis on võimalik varian-

dis 11. Le2, kuid **12. ... Ld8—d7** on talle küllaldane võrdsuseks, sest valge lipp seisab väljal e1 väga ebasoodsalt. Võiks järgneda: **13. Ob3—c2** (Energilisem on kindlasti 13. f4. Teksti käik kaotab liiga palju aega.) **13. ... f7—f6 14. Rd4:e6** (Mitte aga 14. b4 R:d4 15. c:d4 Rb7 jne. paremusega mustale.) **14. ... Rc5:e6** (Ka 14. ... L:e6 on hea jätk.) **15. Rd2—f3 f6:e5 16. Rf3:e5 Rc6:e5 17. Le1:e5 Oe7—d6** jne. umbes võrdse mänguga (2. matšpartii Keres-Euwe, 1939/40). Parem mustale oli aga 15. ... f:e5 asemel **15. ... Vae8,** mis asetas valgele veel mitmeid probleeme.

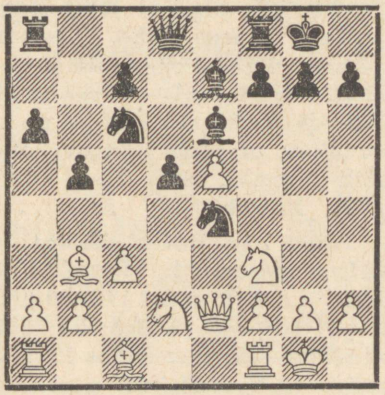


Diagramm 301.

11. . . . . Re4—c5

Selles seisus, kus valge on käiguga 11. Le2 kaotanud väärtusliku tempo, tuleb löömine **11. ... Re4:d2** juba tõsisemalt arvesse, näiteks: **12. Oc1:d2** (Ka 12. L:d2 Ra5 13. Oc2 Rc4 jne. annab sama seisu.) **12. ... Rc6—a5 13. Ob3—c2 Ra5—c4** (Pärast 13. ... Ld7 14. Ld3 g6 15. Oh6 jne. tekib seis hiljem vaadeldavast kiripartiist Keres-Dyckhoff, 1935. Tuleb arvesse veel 13. ... c5.) **14. Le2—d3 g7—g6 15. Od2—h6** (Pärast 15. Oc1 Of5 16. Le2 O:c2 17. L:c2 f6! jne., nagu partiis Becker-Euwe, Haag, 1928, saavutab must vaevata võrdsuse.) **15. ... Rc4:b2** (Pärast 15. ... Ve8 mängib valge 16. b3 jne., kuna seevastu 16. Le2 andis pärast 16. ... Og4! mustale partiis Rellstab-Cortlever, 1938, paremuse. Seda etturi löömist peeti kaua mustale kahtlaseks, kuid uuemad analüüsid tõestasid, et must võib pakutud etturi kartuseta vastu võtta.) **16. Ld3—e2 Vf8—e8 17. Rf3—d4 Oe7—f8!** (See on musta tugevaim vastus. Varem arvestati siin ainult jätku 17. ... Rc4 18. f4 Od7 19. Vad1 jne. tugeva rünnakuga kahitud etturi eest, nagu kiripartiis Bergman-Grünfeld, 1919, või ka 17. ... c5 18. R:e6 f:e6 19. Lg4 Of8 20. O:g6 h:g6 21. L:g6+ Kh8 22. f4 Va7 23. Og5 jne. otsustava rünnakuga valgele. Nüüd seevastu peab valge juba võitlema võrdsuse eest.) **18. Oh6:f8 Ve8:f8 19. f2—f4 c7—c5 20. Rd4:e6** (Ka pärast 20. Rb3 d4 jne., nagu kiripartiis Seibold-Dührssen, 1934, saavutab must selge paremuse.) **20. ... f7:e6 21. Oc2:g6 h7:g6 22. Le2:b2 Va8—b8** ja lõppmäng on mustale palju soodsam (Romanovski-Toluš, Leningrad, 1938).

Sellest variandist selgub, et vaadeldud etturikahing pole valgele korrektne, mispärast tal tu-

leb juba varem otsida teisi teid mängu jätkamiseks. Tuleb arvesse 14. Ld3 asemel lihtsalt **14. Oc1** ja hiljem b2—b3.

Mitte nii soodus mustale on jätk **11. ... Oe6—f5** 12. Vf1—d1 Rc6—a5 13. Rf3—d4 Of5—g6 14. Rd2:e4 Og6:e4 15. Ob3—c2 jne. paremusega valgele.

12. Rf3—d4 . . . . .

Nõrgem on 12. Ob3—c2 d5—d4! 13. c3:d4 Rc6:d4 14. Rf3:d4 Ld8:d4 ja must on saavutanud umbes samalaadse soodsa seisu nagu märkuses valge 11. käigu juurde variandis II c.

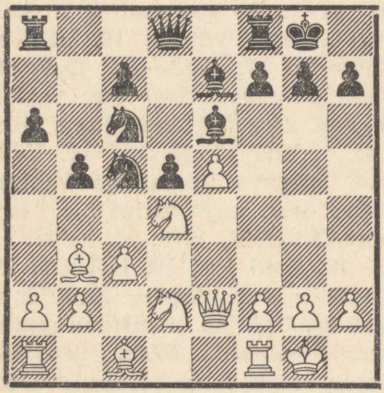


Diagramm 302.

12. . . . . Rc5 : b3!

See vahetus, millega must vabaneb raskustest, on võimalik ainult valge lipu asendi tõttu e2. Varem mängiti siin sageli ka **12. ... Ld8—d7 13. Ob3—c2 f7—f6,** mis annab umbes samalaadse seisu nagu partiis Keres-Euwe, mida vaatlesime märkuses valge 11. käigu juurde. Võiks järgneda: **14. e5:f6 Oe7:f6 15. Rd2—b3 Rc6:d4 16. Rb3:d4 Oe6—g4** (Või 16. ... Vae8 17. R:e6 V:e6 18. Oe3 jne. paremusega valgele.) **17. f2—f3 Va8—e8 18. Le2—f2 Og4—h5** ja mängud on umbes võrdsed (kiripartii Seibold-Ohls, 1929/31).

Nõrk mustale on aga vahetus **12. ... Rc6:d4 13. c3:d4 Rc5:b3** (Ka 13. ... Rd7 14. f4 annab valgele paremuse, näiteks: 14. ... g6 15. g4 jne., nagu kiripartiis Hansen-Kaiser, 1934, või 14. ... f5 15. e:f6 V:f6 16. f5 Of7 17. g4 jne., nagu partiis Snosko-Borovsy—Euwe, Broadstairs, 1921. Paremaid tulemusi mustale ei anna ka 13. ... Rb7 14. f4 Ld7 15. Oc2 f5 16. Rf3 c5 17. d:c5 R:c5 18. Rd4 g6 19. Vd1 jne., nagu partiis Thomas-Blake, Weston, 1924.) **14. Rd2:b3 c7—c6 15. Oc1—e3 a6—a5 16. Va1—c1 a5—a4 17. Rb3—c5** ja valgel on selge positsiooniline paremus (kiripartii Seibold-Kirchner, 1934).

13. Rd2 : b3 . . . . .

Pärast **13. Rd4:c6 Rb3:c1 14. Va1:c1** (Parem 14. Vf:c1 Ld7 15. R:e7+ L:e7 16. a4 b4 17. Rb3 jne.) **14. ... Ld8—d7 15. Rc6:e7+ Ld7:e7 16. b2—b4,** kavatsedes 17. Rb3, annab **16. ... d5—d4!** paremuse mustale (matšpartii Bosch-Euwe, 1934).

13. . . . . Ld8—d7

14. Oc1—d2 . . . . .

Võimalik on ka **14. Rd4:c6** (Või 14. f4 R:d4! 15. c:d4 a5 16. Lf2 a4 jne. umbes võrdse mänguga, nagu kiripartiis Seibold-Keemink, 1930.) **14. ... Ld7:c6 15. Oc1—e3** (Pärast 15. f4 võib must män-

gida kas 15. ... Ld7, või ka 15. ... Of5 16. Rd4 Oc5 17. Oe3 O:d4 18. c:d4 Lg6 jne., nagu partiis Thomas-Tartakover, London, 1932, mõlemal juhul võrdse mänguga.) **15. ... Oe6—f5 16. Vf1—d1 Vf8—d8 17. f2—f3 Oe7—f8 18. Le2—f2 a6—a5** (Botvinnik-Euwe, Leningrad, 1934) ja siin võis valge käiguga **19. Va1—c1!** kindlustada endale minimaalse paremuse.

14. . . . . Rc6—d8
15. Od2—e3 Rd8—b7

Pärast 15. ... c5 16. R:e6 R:e6 17. f4 jne. satuks must oma etturtsentri nõrkuse tõttu mõningatesse raskustesse.

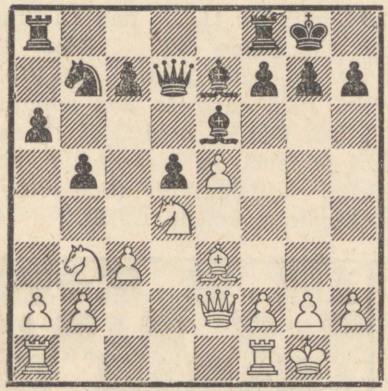


Diagramm 303.

Tekkinud seis on umbes võrdne, mispärast varemini mainitud jätk 14. R:c6 jne. tohiks olla valgele lootusrikkam. Toome paar praktilist näidet diagrammseisust edasi: **16. f2—f4 c7—c5** (Pärast 16. ... Of5 17. R:f5 L:f5 annab 18. g4, nagu kiripartiis Seibold-Rey, 1932, valgele tugeva rünnaku. Tuleb arvesse veel 16. ... Og4.) **17. Rd4:e6** (Ka 17. f5 c:d4 18. f:e6 f:e6 19. c:d4 jne. tuleb arvesse.) **17. ... f7:e6** jne. umbes võrdse mänguga (Seibold-Dyckhoff, kiripartii 1932).

b.

(vt. diagrammi 294)

10. Oc1—e3 . . . . .

Selle käiguga avaldab valge survet nõrkadele väljadele d4 ja c5 ning arendab ühtlasi ühe viguri, kuid teisest küljest on sellel käigul ka oma varjuküljed. Esiteks pole sellega seotud ühtki otsest ähvardust ja must võib seepärast kasutada oma järgneva arenguplaani valimisel suuremat vabadust kui näiteks pärast 10. Rbd2. Teiseks suleb oda mitmes variandis ebameeldivalt e-liini valgeile vigureile ja kolmandaks seisab ta ise e3 manöövri Rc6—a5—c4 võimaluse tõttu veidi ebakindlalt.

On raske öelda, millises suhtes need head ja halvad küljed üksteisega on, kuid niipalju on selge, et käik 10. Oe3 on valgele üks parimaid selles seisus ja asetab oma näilikule süütusele vaatamata mustale mitmeid raskeid probleeme.

(vt. diagrammi 304)

10. . . . . 0—0

Tavaline vastus, kuid ka **10. ... Rc6—a5** tuleb arvesse, näiteks: **11. Rf3—d4** (Pärast 11. Rbd2 R:d2 12. L:d2 0—0 saabub seis variandist a1 märkusest pärast musta 11. käiku, kusjuu-

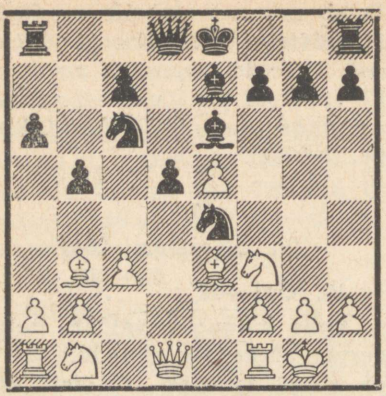


Diagramm 304.

res toome siinkohal veel ühe näite: 13. Oc2 Rc4 14. Ld3 g6 15. Oh6 R:b2 16. Le2 Ve8 17. Rd4 Rc4? 18. f4 Od7 19. Vae1 c5 20. e6 jne. paremusega valgele, nagu partiis Yates-Gunsberg, Chester, 1914, või ka 17. ... Ld7 18. f4 c5 19. R:e6 f:e6 20. Lg4 Of8 jne. võrdsusega, nagu kiripartiis Kunert-Bubnov. Must võib 12. ... 0—0 asemel muidugi mängida ka 12. ... R:b3 13. a:b3, kuid see on soodus valgele, näiteks: 13. ... 0—0 14. Rd4 Od7 15. b4 ühes 16. f4 jne., nagu kiripartiis Hergenröther-Šiškin, 1924.) **11. ... 0—0** (Nõrgem on 11. ... R:b3 12. a:b3 Ld7 13. b4 ja valge saavutas partiis Monticelli-Horwitz, Sürakuusa, 1934, paremuse.) **12. f2—f3 Re4—c5 13. Ob3—c2** (Mitte aga 13. f4 Rc:b3 14. R:b3 Rc4 15. Od4 Of5 jne. paremusega mustale, nagu partiis Keres-Euwe, Stokholm, 1937.) **13. ... Ra5—c4 14. Oe3—c1 Rc4:e5 15. b2—b4! Rc5—b7 16. f3—f4 Re5—c4 17. Ld1—d3 g7—g6 18. f4—f5** ja valgel on kahitud etturi eest küllaldane rünnak (kiripartii Kunert-Ohls, 1931).

Võib mängida aga muidugi ka **10. ... Ld8—d7,** kuigi see vastus on ebatavaline. Toome ühe praktilise näite: **11. Rb1—d2 Re4:d2** (Pärast 11. ... Rc5 12. Oc2 0—0 saavutas valge partiis Lionnais-Crepeaux, 1932, jätkuga 13. b4 Rb7 14. a4 jne. paremuse.) **12. Ld1:d2 Rc6—a5 13. Rf3—g5 Ra5:b3 14. a2:b3** ja valge seis on veidi mugavam (Yates-Michell, Southport, 1924).

11. Rb1—d2 . . . . .

Mingit edu ei tõota katse **11. Ld3,** näiteks: 11. ... Ra5 12. Rbd2 c5 (Ka lihtne 12. ... R:b3 13. a:b3 c5 andis partiis Réti-Wolf, Viin, 1922, mustale hea mängu.) 13. Oc2 Of5 14. R:e4 O:e4 15. Le2 Rc4 ja must on saavutanud juba kerge initsiatiivi (Schlechter-Rubinstein, Berliin, 1918).

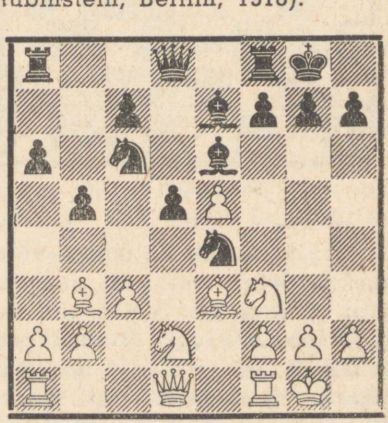


Diagramm 305.

11. . . . . Oe6—g4

I: Lihtsaim ja arvatavasti ka parim vastus on mustale siin **11. ... Re4:d2,** mis pärast **12. Ld1:d2** võiks anda umbes järgnevaid variante:

a) 12. ... Rc6—a5 13. Rf3—d4 (Pärast 13. Oc2 Rc4 tekkinud seisu vaatlesime juba variandis a1 pärast musta 11. käiku ja käesolevas peavariandis märkuses pärast musta 10. käiku.) **13. ... c7—c5?** (Siin pidi must mängima tingimata 13. ... R:b3, kuigi valgel ka sel juhul on pärast 14. R:b3 mugavam positsioon.) **14. Rd4:e6 f7:e6 15. Ob3—c2 Ra5—c4 16. Ld2—d3 g7—g6 17. Oe3—h6 Vf8—f7 18. b2—b3 Rc4:e5 19. Ld3—g3** ja valge rünnak on väärt enam kui kahitud etturit (Romanovski-Sozin, 1928).

b) 12. ... Ld8—d7 13. Ld2—d3 (Ka 13. Vad1 Vfd8 14. Vfe1 Ra5 15. Oc2 jne., nagu kiripartiis Kunert-Taube, 1935, annab valgele hea mängu.) **13. ... Rc6—a5 14. Ob3—c2 g7—g6 15. Oe3—h6 Oe6—f5 16. Ld3—e2 Vf8—e8 17. Rf3—d4 Of5:c2 18. Rd4:c2** ja valge saavutab tugeva rünnaku (kiripartii Keres-Dyckhoff, 1936).

II: Mängitav mustale on ka **11. ... Rc6—a5,** sest pärast **12. Rd2:e4** d5:e4 13. Ob3:e6 f7:e6 pole näha valgele paremust tõotavat jätku. Seejuures võib must katsetada ka 12. ... R:b3 13. Rf6+ g:f6 14. a:b3 Kh8 teatud vastumänguga vabal g-liinil. Valge jätkab nähtavasti parimini **12. Ob3—c2** või **12. Rf3—d4,** mis pärast 12. ... R:d2 13. L:d2 annab seisu variandist a) käesolevas märkuses.

III: 11. ... Re4—c5 12. Ob3—c2 Oe6—g4 (Kahtlane on etturivõit 12. ... Rd7 13. Of4 g5 14. Og3 g4 15. Rd4 Rd:e5 16. f4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Schlechter-Strobl, Viin, 1915.) **13. Ld1—b1 h7—h6 14. h2—h3** ja valgel on parem mäng (Konstantinopolski-Samõhhovski, 1935).

IV: 11. ... Ld8—d7 12. Ob3—c2 f7—f5 (Parem näib olevat 12. ... R:d2 üleminekuga varianti I.) **13. e5:f6 Re4:f6 14. Ld1—b1** (Terava mängu annab ka 14. Rb3 Rg4 15. Rc5 Ld6 16. R:e6 V:f3 17. g3 jne., nagu partiis Czeppan-Menke, 1936.) **14. ... Oe6—g4 15. h2—h3 Og4:h3 16. Rf3—g5 Rf6—g4 17. Rg5:h3 Ld7—d6 18. Vf1—e1** ja musta rünnak ei lööb läbi (kiripartii Keres-Friedemann, 1936).

V: 11. ... f7—f5 (See vastus pole mustale eriti soodus.) **12. e5:f6** (Tugevaim mänguviis valgele on siin võib-olla lihtne 12. Rd4 R:d4 13. c:d4 Ld7 14. f4 c6 15. Vc1 jne., nagu partiis Berger-Taubenhaus, Frankfurt, 1887. Partiis Treybal-Spielmann, Teplitz-Schönau, 1922, andis jätk 12. R:e4 f:e4 13. Rd4 R:d4 14. c:d4 a5 terava mängu umbes võrdsete võimalustega.) **12. ... Re4:f6 13. Rf3—g5 Oe6—f7** (Mitte aga 13. ... Og4 14. f3 Of5 15. Rde4! paremusega valgele, nagu partiis Rosselli-Yates, Triest, 1923. Ka pärast 13. ... Ld7 andis 14.

Rde4! partiis Ahues-Brinckmann, Pyrmont, 1933, valgele otsustava paremuse.) **14. Rg5:f7 Vf8:f7 15. Rd2—f3 Ld8—d7 16. Ld1—d3 Oe7—d6 17. Oe3—g5 Rc6—e7 18. Og5:f6 g7:f6 19. Va1—e1** paremusega valgele (Breyer-Tarrasch, Mannheim, 1914).

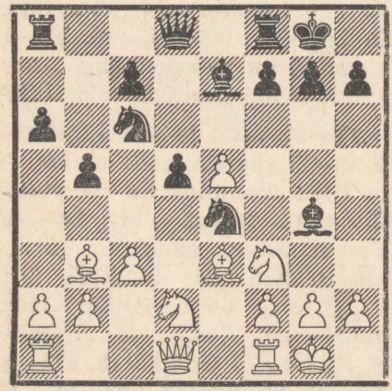


Diagramm 306.

12. Rd2 : e4 d5 : e4
13. Ld1—d5! . . . . .

Pärast 13. Od5 annab 13. ... R:e5! mustale hea mängu. Teksti käik seab talle seevastu raskeid probleeme.

13. . . . . . **Ld8 : d5**

Nõrgem on **13. ... e4:f3 14. Ld5:c6 f3:g2 15. Lc6:g2 Ld8—d7 16. Vf1—e1** (Partiis Wolf-Tarrasch, Moravská Ostrava, 1923, mängis valge siin 16. Lg3 ja saavutas pärast 16. ... Vad8 17. f3 Of5 18. Kh1 jne. samuti paremuse. Must võis jätkata aga paremini 16. ... c5, nagu partiis Vecsey-Tarrasch, Triest, 1923. Huvitav jätk on veel 16. Oh6!, mida soovitab Fine raamatus „Modern Chess Openings"; pärast 16. ... g:h6 17. f3 Oc5+ 18. Kh1 Vae8 19. Vae1 on valgel veidi parem mäng.) **16. ... Kg8—h8 17. Oe3—d4** ja valgel on selge paremus (Gelder-Romanovski, Mannheim, 1914).

Nimetatud partiis jätkas Romanovski **17. ... Lf5** ja sattus pärast 18. e6 f6 19. Od5 kaotusseisu. Euwe soovitab selle asemel **17. ... c5** 18. e6 f:e6, kuid ka see jätk annab valgele selgesti ülekaaluka mängu.

14. Ob3 : d5 e4 : f3
15. Od5 : c6 f3 : g2
16. Kg1 : g2 Va8—d8
17. a2—a4 . . . . .

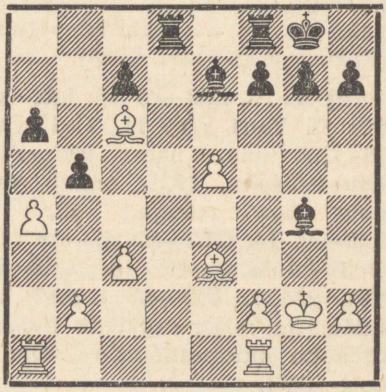


Diagramm 307.

Tekkinud lõppmäng on kahtlemata valgele veidi soodsam, kuid on väga kahtlane, kas see väike paremus on küllaldane millegi rohkema saavutamiseks. Ebasoodus mustale on siin igatahes **17. ... f6** vastuse 18. a:b5 a:b5 19. O:b5 f:e5 20. Oc4+ jne.

tõttu märgatava paremusega valgele (matšpartii Aljechin-Teichmann, 1921), kuid pärast **17. ... b4** 18. c:b4 O:b4 19. Vfc1 Oe6 20. a5 f6 jne. (kiripartii Keres-Wildegans, 1937) ei õnnestunud valgel kestvale survele vaatamata lõpptulemusena saavutada rohkemat kui viiki.

c.

(vt. diagrammi 294)

10. Vf1—e1 . . . . .

See rünnak ratsule e4 oli kaua aega populaarseim jätk valgele, kuid pärast nn. „Breslau kahivariandi" leiutamist on see tagaplaanile jäänud. Objektiivselt vaadelduna tundub teksti käik olevat veidi varajane, sest sellega alustatud rünnak punktile e4 pole niivõrd tulemusrikas, et valge võiks endale lubada rahulikku vankrikäiku seisus, kus tema liputiib on veel täiesti arendamata.

10. . . . . 0—0

Tavaline ja parim vastus mustale. Võimalik on muidugi ka **10. ... Rc5 11. Oc2 Og4 12. Rbd2** ja nüüd mitte Malkin'i analüüsi kohaselt **12. ... d4?** 13. Rb3 d:c3 14. R:c5 O:c5 15. Oe4 jne. paremusega valgele, vaid **12. ... Ld7!** (Pärast 12. ... 0—0 13. Rb3 Re4 14. Of4! f5 15. e:f6 R:f6 16. Ld3 jne. saavutas valge partiis Aljechin-Nimzovitš, Peterburi, 1914, paremuse.) **13. Rf1!** ja valge seis on veidi soodsam, näiteks: 13. ... Vd8 14. Re3 Oh5 15. Rf5 Re6 16. a4 jne. paremusega valgele (Bronstein-Makogonov, Moskva, 1943).

11. Rf3—d4 . . . . .

Teravaim jätk, mis aga ei anna valgele loodetud tulemusi ja mis seetõttu muudab kogu mänguviisi 10. Vel valgele ebasoovitatavaks. Pärast **11. Rb1—d2** saabub seis mänguviisist a (vt. märkus valge 11. käigu juurde, var. II), kus must saavutab pärast 11. ... Re4—c5 igas variandis rahuldava mängu. Midagi ei anna valgele aga ka **11. Ob3—c2,** sest pärast 11. ... f7—f5 12. e5:f6 Oe7:f6 pole etturivõit 13. O:e4 valgele ilmsesti vastuvõetav.

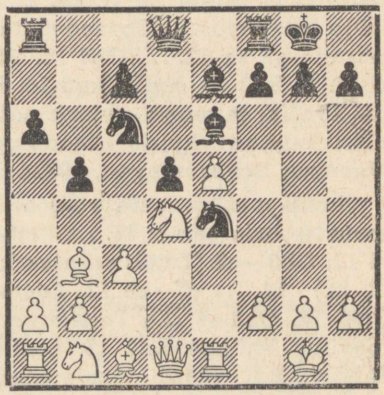


Diagramm 308.

11. . . . . Rc6 : e5!

Ainult selle käiguga, millega must pakub vastasele lootusrikast vigurikahingut, mis teoorias on tuntud Breslau variandi nimetuse all, saavutab must käesolevas seisus täisväärtusliku vastumängu. Täiesti vigane oleks muidugi **11. ... Ld7?** vastuse 12.

R:e6 tõttu, mis võidab viguri nii pärast 12. ... L:e6 13. V:e4 kui ka pärast 12. ... f:e6 13. V:e4 jne. (Tarrasch-Zuckertort, Frankfurt, 1887).

Halb mustale on ka **11. ... Rc6:d4 12. c3:d4,** sest nüüd ei ähvarda valge mitte ainult rünnakuga c-liinil, vaid ka otseselt 13. f3 Rg5 14. h4 jne. ratsuvõiduga. Kui **12. ... h7—h6,** siis **13. f2—f3 Re4—g5 14. Oc1—e3** (Partiis Teichmann-Duras, Hamburg, 1910, mängis valge siin 14. Rc3, millele must võis vastata edukalt 14. ... c5 15. d:c5 O:c5+ ühes d5—d4.) **14. ... Va8—c8 15. Rb1—c3** ja valgel on väike, kuid selge paremus. Ebasoovitatav mustale on ka **12. ... Oh4** 13. Vf1 f5 14. f3 Rg3 15. h:g3 O:g3 16. f4 Lh4 17. Vf3 ja musta rünnak pole väärt kahitud vigurit (Maróczy-Weenink, Scheveningen, 1923).

Huvitavaid variante võib seevastu tekkida pärast **11. ... Rc6—a5 12. Ob3—c2** (Tuleb arvesse ka 12. f3.) **12. ... c7—c5 13. Rd4:e6 f7:e6 14. Oc2:e4** (Ka Tartakover'i soovitus 14. Lg4 R:f2 15. L:e6+ Kh8 16. Rd2 väärib tähelepanu.) **14. ... d5:e4 15. Ld1—g4** (Pärast 15. Rd2 soovitab Collijn 15. ... e3! 16. V:e3 Og5 17. Ve1 O:d2 18. O:d2 Rc4 jne. võrdsusega, pärast 15. Le2 aga 15. ... Ld3 16. L:e4 L:e4 17. V:e4 Vad8 sama tulemusega. Teksti käik on Bardeleben'i soovitus ja annab vähemalt teravama seisu.) **15. ... Ld8—d5 16. Rb1—d2** ja Tartakover peab valge seisu soodsamaks. See variant pole aga veenev, sest must võib 15. ... Ld5 asemel mängida palju energilisemalt näiteks **15. ... Oc5.**

12. f2—f3 . . . . .

Ainuke loogiline jätk valgele, sest muidu jääks tal erilise positsioonilise kompensatsioonita lihtsalt ettur vähem. Viga on ka **12. R:e6** f:e6 13. f3 Oc5+ 14. Oe3 O:e3+ 15. V:e3 Lg5 jne. võiduseisuga mustale.

Teksti käiguga võidab valge küll viguri, kuid peab vastukaaluks loovutama mustale ülitugeva rünnaku, mis kindlustab talle seniste teoreetiliste uurimuste kohaselt vähemalt võrdsuse.

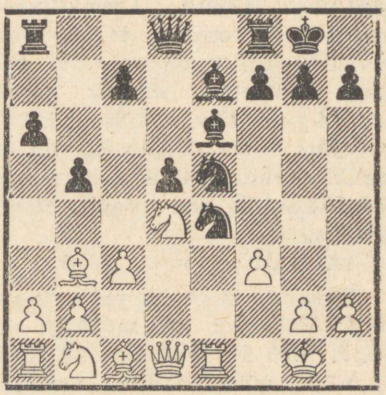


Diagramm 309.

12. . . . . Oe7—d6

Nõrgem on Lasker'i omaaegne soovitus **12. ... c5 13. f:e4** (Pärast 13. R:e6 f:e6 14. f:e4 c4 15. Oc2 Od6 saavutab must ülitugeva rünnaku.) **13. ... c:d4 14. e:d5 Og4 15. L:d4 Of6 16. V:e5 O:e5 17. L:e5** (Nõrgem 17. L:g4 Lb6+ jne.) **17. ... Ve8 18. Lg3 Lb6+**

19. Kh1 Ve2 20. Of4 Vae8 21. Rd2 Lf2 22. L:f2 V:f2 23. Rf3 Vee2, sest nüüd annab **24. Og3 V:g2 25. Re1!** valgele võiduseisu (kiripartii Kramer-Grünfeld, 1919).

13. f3 : e4 . . . . .

Ka teine omaaegne Lasker'i soovitus selles avanguvariandis, nimelt kaitse **13. Oc1—f4,** pole valgele eriti soovitatav, näiteks: 13. ... Re5—c4 14. Of4:d6 Re4:d6 15. Ve1:e6 f7:e6 16. Rd4:e6 Ld8—f6 17. Re6:f8 Va8:f8 18. Ld1:d5+ Kg8—h8 19. Rb1—d2 Rc4—e3 ja mustal on Grünfeld'i järgi tugev rünnakuseis. Löömine 18. L:d5+ on selles variandis liiga julge ja valge peab selle asemel jätkama **18. Rd2** lootusega võrdsusele.

13. . . . . Oe6—g4

Teine võimalik rünnakujätk, mida soovitas eriti Tarrasch, on siin **13. ... Ld8—h4,** näiteks: **14. g2—g3** (14. Rd2 Rg4 annab mustale tugeva rünnaku.) **14. ... Lh4—h3** ja nüüd näib nii **15. e4:d5** (Malkin) kui ka **15. Oc1—f4** (Alapin) olevat valgele küllaldane kaitse. Teksti käik näib olevat tugevam.

14. Ld1—d2 . . . . .

Alapin soovitas siin omal ajal käiku **14. Rd4—f3,** kuid see annab mustale pärast 14. ... Re5:f3+ 15. g2:f3 Ld8—h4 16. f3:g4 Lh4:h2+ 17. Kg1—f1 Lh2—h3+ otsustava rünnaku, näiteks: 18. Ke2 d:e4! 19. Ld4 Oc5! ja võidab.

Teine valgele vastuvõetav võimalus, ja võib-olla koguni veelgi kindlam kui 14. Ld2, on siin aga **14. Ld1—c2,** näiteks: **14. ... c7—c5** (Pärast 14. ... Lh4 on valgel nüüd kaitse 15. g3 ühes 16. Of4.) **15. Ob3:d5** (Nõrgem on 15. R:b5 a:b5 16. O:d5 Lh4 17. Vf1 Va6! 18. Of4 c4 19. Ra3 Oc5+ 20. Kh1 Rd3 21. R:b5 g5 ja mustal on Mendes'e analüüsi põhjal paremus.) **15. ... c5:d4 16. Od5:a8 Ld8—h4 17. Ve1—f1 d4—d3 18. Lc2—f2 Lh4:f2+ 19. Vf1:f2 Vf8:a8** ja mustal on küll rohkem kui küllaldane kompensatsioon kahitud kvaliteedi eest, kuid valge positsioon on kaitstav. Võiks näiteks järgneda: 20. Of4 Ve8 21. O:e5 V:e5 (Teichmann-John, Breslau, 1913) ja nüüd andis 22. Rd2 Oc5 23. Kf1 jne. võrdse lõppmängu.

14. . . . . Ld8—h4

15. h2—h3 . . . . .

Nõrk on siin 15. g3 Lh5 16. Lg5 Lh3 ja must võitis ühes partiis Rolfs-Hauck kiiresti. Selles variandis segab valge lipp oda õigeaegset arendamist f4, mis on aga valgele pärast nõrgendust g2—g3 hädavajalik.

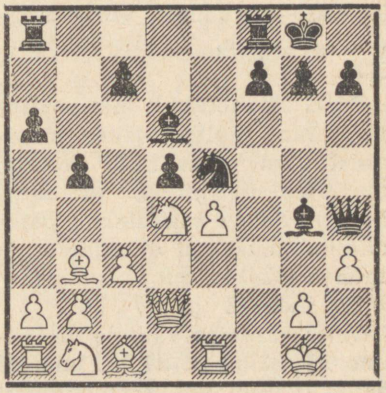


Diagramm 310.

15. . . . . c7—c5

Collijn'i käik, mis annab mustale parimaid lootusi. Vaatleme siinkohal siiski lühidalt ka teisi mustale arvesse tulevaid rünnakujätke:

I: 15. . . . Va8—e8 16. Ve1—e3 (Tartakover soovitab siin 16. Vf1. Nõrgem on 16. O:d5 c6 17. R:c6 R:c6 18. O:c6 Oc5+ 19. Kh2 Ve6 20. Od7 O:h3 21. g:h3 Vg6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Teichmann-John, 1913.) **16. . . . Ve8—e6 17. Ld2—f2 Lh4—h5 18. h3:g4 Lh5—h2+! 19. Kg1—f1 Ve6—f6 20. Ve3—f3 Re5:f3 21. g2:f3 Lh2—h1+** jne. viigiga (kiripartii Kramer-Grünfeld, 1918).

II: 15. . . . Re5—d3 16. Ve1—e3 d5:e4 17. Ve3:e4 Lh4—g3 18. Kg1—f1 Va8—e8 19. Ve4—e3 Lg3—h2 20. Ve3:d3 Od6—f4 21. h3:g4 Lh2—h1+ ja must viigistab kestva tulega (analüüs „British Chess Magazine" 1921/22).

III: 15. . . . Og4—d7 16. Ob3:d5 c7—c6 17. Od5—b3 c6—c5 18. Rd4—f5 Od7:f5 19. e4:f5 Re5—d3 20. Ve1—e3 umbes võrdsusega (Wolf-Tarrasch, Teplitz-Schönau, 1922).

Kõiki ülaltoodud mänguviise tuleks enne lõpliku otsuse langetamist veel põhjalikult uurida, kuid pole tõenäoline, et must ühegagi neist saavutaks paremaid tulemusi kui energilise ja ründava tekstikäiguga.

16. Ld2—f2 . . . . .

Väga kardetav valgele on löömine **16. h3:g4 c5:d4 17. Ld2—f2 Lh4:g4** (Parem kui kvaliteedivõit 17. . . . L:f2+ ühes Rd3+.) **18. Ob3—d1 Lg4—g6 19. Lf2:d4 Od6—c7 20. Oc1—e3 d5:e4 21. Rb1—d2 f7—f5** ja musta seisu võib lugeda eelistatavamaks (Wolf-Tarrasch, Karlsbad, 1923).

16. . . . . Lh4 : f2+

Tuleb arvesse ka **16. . . . Lh5,** mille järgi Tartakover soovitab **17. Ve3.** Partii Teichmann-John, 1913, jätkus: 17. . . . d:e4 18. h:g4 R:g4 19. Vh3 L:h3 20. L:f7+ V:f7 21. O:f7+ K:f7 22. g:h3 c:d4 23. h:g4 Oc5 umbes võrdse seisuga. Malkin jätkab aga **17. Of4! c:d4** 18. Lg3, või **17. . . . Rd3** 18. h:g4 L:g4 19. Le2! L:f4 20. L:d3 jne. paremusega valgele.

17. Kg1 : f2 Og4—d7!

Nõrgem on 17. . . . Rd3+ 18. Kf1 Od7 (Või 18. . . . R:e1 19. h:g4 c:d4 20. K:e1 d:e4 21. c:d4 paremusega valgele.) 19. e5! O:e5 20. Rf3 jne. paremusega valgele.

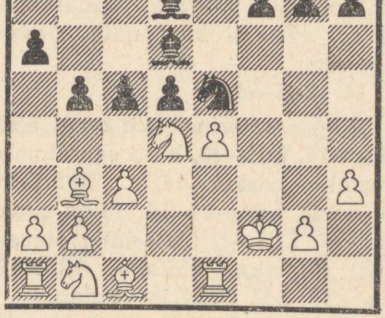


Diagramm 311.

Tekkinud seisus jätkab Collijn: 18. Rf5 O:f5 19. e:f5 Rd3+ 20. Kf1 R:e1 21. K:e1 Vfe8+ ühes

Ve5 umbes võrdse seisuga, kusjuures valgel on ikkagi veel vaja võidelda raskustega.

Kokkuvõttes võib selle nn. Breslau variandi kohta öelda, et must saavutab siin igas variandis rünnaku, mis vähemalt kaalub üles kahitud viguri. Muidugi ei või ülaltoodud variantide kohta öelda, et neis ei peitu suuremaid või väiksemaid vigu või et need sisaldavad viimast tõde üksikute mänguviiside kohta. Selleks oleks vaja palju täpsemat analüüsi, kuid selleks pole praktilist vajadust, sest juba ülaltoodud variantidest selgub musta rünnaku tugevus ja kardetavus. Valgel on hispaania avangu lahtises kaitses palju lootusrikkamaid jätke kui vaevaline Breslau rünnaku kaitse, mispärast selle uurimine ei paku praktiliselt erilist huvi.

d.

(vt. diagrammi 294)

10. Ld1—e2 . . . . .

Seda käiku peab Ungari meister L. Steiner valgele parimaks, kuid on kahtlane, kas valge õige kaitse puhul saavutab mingit paremust. Käigu idee on umbes sama nagu jätkus 10. Ve1, nimelt musta Re4 ründamine, kusjuures mitmes variandis tuleb valgele kasuks ka võimalus Vd1.

(vt. diagrammi 312)

10. . . . . Re4—c5

Nüüd oleks jätk **10. ... 0—0** juba mustale kahtlasem. Pärast 11. Rd4 võib must rünnata umbes

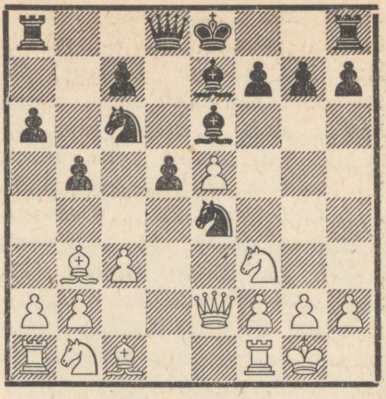


Diagramm 312.

samuti nagu Breslau variandis 11. ... R:e5! 12. f3 Od6 jne., kuid **11. Vf1—d1!** annab valgele kerge initsiatiivi, näiteks: **11. ... Ld8—d7** (Siin tuleb arvesse ka 11. ... f5 või 11. ... f6, sest pärast 12. e:f6 O:f6 on kombinatsioon 13. L:e4 valgele rohkem kui kahtlane. Valge vastab aga 11. ... f6 lihtsalt 12. Oc2, pärast 11. ... f5 aga 12. Rd4 hea mänguga.) **12. c3—c4 b5:c4 13. Ob3:c4** ja valge saavutas pärast 13. ... Oc5 14. Oe3 O:e3 15. L:e3 Rb4 16. Ob3 ühes Rc3 selge paremuse (L. Steiner — Balogh, 1936).

Pärast 10 ... 0—0 on veel katsetatud teisi jätke, milledest tähelepanu väärib esmajoones **11. Ob3—c2,** mis juhtus partiis A. Steiner — Bogoljubov, Karlsbad, 1939. Partii jätkus: **11. ... f7—f6** (Pärast 11. ... Rc5 või 11. ... f5 on 12. Rd4 tugev jätk valgele.) **12. e5:f6** (Etturikahingu vastuvõtt annab mustale ilusa mängu. Tugevam on seepärast

12. Vd1, mis praktiliselt sunnib musta mängima 12. ... f5.) **12. ... Vf8:f6 13. Rf3—g5** (Pärast 13. O:e4 d:e4 saavutab must paremuse. Tuleb arvesse aga ka siin 13. Vd1, kuigi selle käigu mõju on siin nõrgem võimaluse 13. ... Od6 tõttu.) **13. ... Oe7—c5 14. Rg5:e4 d5:e4 15. Rb1—d2 e4—e3! 16. f2:e3 Vf6:f1+ 17. Rd2:f1 Ld8—h4** ja mustal on kahitud etturi eest küllaldane kompensatsioon parema arengu ja rünnakuvõimaluste näol.

Käik 10. ... Re4—c5 on mustale kindlam, sest nüüd on valgel valida palju vähem võimalusi ja ühtlasi pole jätk Vd1 enam kardetav.

11. Ob3—c2 . . . . .

Kui nüüd **11. Vd1,** siis 11. ... R:b3 12. a:b3 0—0 13. b4 f6! 14. e:f6 V:f6 15. Og5 Vg6 ja mustal on hea mäng, sest kvaliteedivõit 16. Rh4? O:g5 17. R:g6 Ld6 18. f4 Of6 19. Re5 R:e5 jne. annab mustale kompensatsioonina rohkem kui võrdsuse (Euwe).

Midagi ei anna valgele ka katse **11. Rb1—d2,** kavatsusega pärast **11. ... R:b3** 12. R:b3 ühes Oe3 vallutada punkt c5, sest must vastab **11. ... d4!** 12. c:d4 R:d4 13. R:d4 L:d4 14. O:e6 f:e6 15. Rf3 Ld3 jne. võrdse seisuga (Thomas-Tarrasch, London, 1927).

11. . . . . d5—d4

Must peab selle edasilükke teostama otsekohe, sest näiteks pärast 11. ... 0—0 saavutaks valge käiguga 12. Rf3—d4 seisuparemuse.

12. Vf1—d1 . . . . .

Nõrgem on **12. c3:d4,** millele must ei vasta mitte 12. ... Oc4 13. Le3 O:f1 14. K:f1 Re6 15. Le4 jne. paremusega valgele, vaid lihtsalt 12. ... Rc6:d4! 13. Rf3:d4 Ld8:d4 14. Vf1—d1 Ld4—c4 jne. veidi soodsama seisuga.

12. . . . . Oe6—c4
13. Le2—e1 d4—d3
14. Rb1—a3 Ld8—c8

Tarvitatuim jätk selles seisus, kuid tähelepanu väärib ka **14. ... Oc4—d5!,** näiteks: 15. O:d3 O:f3 16. Oe2 Od5 17. Of3 O:f3 18. V:d8+ V:d8 19. g:f3 Rd3 20. Le4 Rc:e5 ja mustal on materiaalse halvemuse kompensatsiooniks hea vigurite mäng ja veidi parem areng (Fox-Turover, Bradley Beach, 1929).

15. Oc2—b1 . . . . .

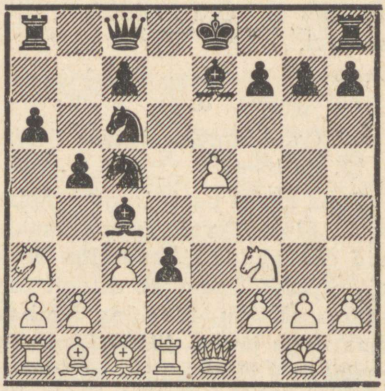


Diagramm 313.

Tekkinud diagrammseis on väga komplitseeritud ja siin on hinnang üldiste kaalutluste põhjal võimatu. Must d-ettur on juba kaugele edasi tunginud ja halvab

täielikult valge arengu, kuid teisest küljest asetseb see ettur valge vigurite rünnaku all ja pärast selle langemist saavutaks valge otsekohe jälle hea seisu. Seisu üldhinnang oleneb seega peamiselt sellest, kas valgel õnnestub d-etturit võita või jällegi mustal seda küllaldaselt kaitsta. Vaatleme esiteks mõningaid tegelikke näiteid.

I: 15. ... Lc8—f5? 16. Rf3—d4 Rc6:d4 17. c3:d4 Rc5—e6 18. Ra3:c4 b5:c4 19. Le1—c3 selge paremusega valgele (Szabo-Euwe, Amsterdam, 1939).

II: 15. ... Lc8—g4 16. h2—h3 (Blümich soovitab siin 16. R:c4 b:c4 17. b3, kuid sellega ei või valge ilmsesti loota rohkemale kui võrdsusele.) **16. ... Lg4—g6 17. Ra3:c4 b5:c4** ja seis on ikkagi veel väga ebaülevaatlik (Szily-Hess, Stuttgart, 1939). Valge mängis siin vigaselt **18. Rd4?** Vd8 19. e6? ja sattus pärast 19. ... R:d4 20. e:f7+ L:f7 21. c:d4 V:d4 22. Oe3 Ve4! jne. kiiresti kaotusseisu. Euwe soovitab selle asemel **18. b2—b3!,** millega valge ähvardab purustada musta tugevad tsentrietturid.

III: 15. ... Oc4—d5 (Euwe soovitus, mis näib olevat mustale kindlaim vastus.) **16. Ob1:d3** (Muidugi mitte 16. Rd4 R:d4 17. c:d4 Lg4 otsustava paremusega mustale, ja ka 16. Le3 Lg4 annab mustale küllaldase vastumängu. Pärast 16. b4 O:f3 17. g:f3 on mustal aga 17. ... Re6 kõrval, mis annab talle kahitud etturi eest positsioonilisi paremusi, veel võimalik kombinatsiooniline tee 17. ... Lf5! 18. b:c5 R:e5 jne. tugeva rünnakuga kahitud viguri eest.) **16. ... Od5:f3 17. g2:f3 Rc5:d3 18. Vd1:d3 Lc8—f5** ja mustal on kahitud etturi eest suurepärane seis (Euwe).

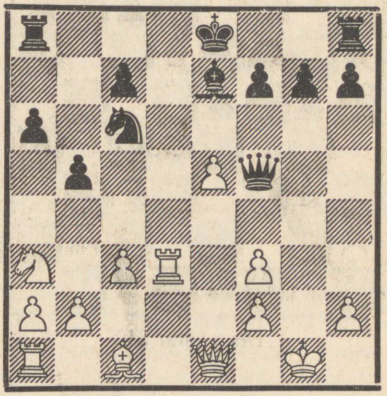


Diagramm 314.

Need mõningad analüüsid annavad umbkaudse pildi diagrammseisus 313 leiduvatest võimalustest, kusjuures jõuame järeldusele, et see seis pole mustale sugugi ebasoodus. Seetõttu loeme ka jätku 10. Le2 valgele mitte eriti tugevaks, igal juhul mustale mitte kardetavamaks kui tavalisi jätke 10. Rbd2, 10. Ve1 või 10. Oe3.

e.

(vt. diagrammi 294)

10. Oc1—f4 . . . . .

See käik kaitseb etturit e5 ja võimaldab seetõttu ähvarduse 11. Rd4, kuid teisest küljest asetab valge oda ebasoodsale väljale ja

annab mustale võimaluse alustada tugevat rünnakut käiguga 10. ... g5. Teooria peab seda jätku valgele mitte eriti soodsaks.

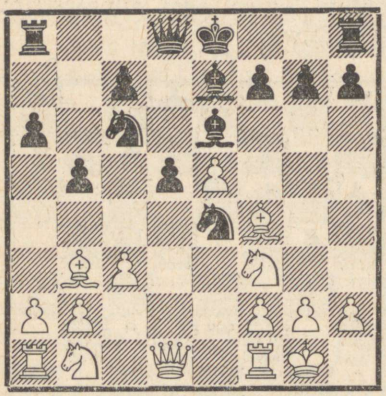


Diagramm 315.

10. . . . . g7—g5

Teravaim ja arvatavasti ka parim vastus, millega must otsekohe kasutab vastase eelmist käiku. Võimalik on siin aga ka **10. ... 0—0,** kuigi mustal tuleb sel juhul võidelda suuremate raskustega, näiteks: **11. Rf3—d4 Rc6—a5** (Matšpartiis Blackburne-Zuckertort, 1887, järgnes siin 11. ... R:d4 12. c:d4 f6, kuid see annab valgele paremuse. Euwe juhib siin tähelepanu võimalusele 11. ... Ld7.) **12. f2—f3 Re4—c5 13. Ob3—c2 Rc5—d7 14. Rb1—d2** (Valge võis siin jätkuga 14. b4 Rc4 15. Ld3 g6 16. Rc6 Le8 17. Oh6 võita kvaliteedi, kuid must võidaks seejärel veel etturi e5 ja saavutaks kaksikodadega valge nõrgendatud liputiiva tõttu koguni paremaid võimalusi.) **14. ... c7—c5 15. Rd4—f5 f7—f6 16. e5:f6 Oe6:f5! 17. Oc2:f5 Vf8:f6 18. g2—g4 Rd7—f8** umbes võrdse mänguga (Aljechin-Euwe, Nauheim, 1937).

11. Of4—e3 . . . . .

Mitte aga **11. Og3 h5!** ja must saavutab otsustava rünnaku, näiteks: **12. R:g5** (Või 12. h3 g4 13. Rfd2 R:g3 14. f:g3 Oc5+ 15. Kh2 h4 võiduseisuga mustale, nagu kiripartiis Ansat-Rädisch, 1936/37. Veidi parem valgele on selles variandis 13. Rd4.) **12. ... O:g5 13. f4 Oe7 14. f5 Oc5+ 15. Kh1 R:g3+ 16. h:g3 R:e5** võiduseisuga mustale (Blümich-Woog, Chemnitz, 1920).

11. . . . . g5—g4

12. Rf3—d2 . . . . .

Nõrgem on **12. Rf3—d4** Rc6:e5 13. Rd4:e6 f7:e6 14. Oe3—d4 Ld8—d6 15. Rb1—d2 (Mitte aga 15. O:e5 L:e5 16. L:g4 R:f2! jne.) 15. ... Re4:d2 16. Ld1:d2 Vh8—g8 17. Od4:e5 Ld6:e5 18. Vf1—e1 Le5—f5 jne. paremusega mustale (Trifunovič-Kostič, Ljubljana, 1938).

12. . . . . Vh8—g8

Tähelepanu väärib siin jätk **12. ... Re4—g5,** millega must hoidub seisu edaspidisest lihtsustamisest. Võiks järgneda: 13. f2—f4 g4:f3 14. Rd2:f3 Rg5:f3+ 15. Ld1:f3 Rc6:e5 16. Lf3—h5 Re5—g4 17. Oe3—d4 Vh8—g8 18. Rb1—d2 c7—c5 19. Lh5:h7 Ke8—d7 20. Od4—g7 c5—c4 jne. paremusega mustale (Balogh-Lindner, Budapest, 1936).

Nõrgem mustale on seevastu **12. ... R:d2** 13. R:d2 R:e5 14. Od4

Od6 15. f4 g:f3 16. R:f3 R:f3+ 17. L:f3 Lh4 18. h3 ja valgel on lootusrikas seis.

13. Rd2 : e4 . . . . .

Pärast 13. f4 g:f3 14. R:f3 Ld7 ühes 0—0—0 saavutab must ülitugeva rünnaku (kiripartii Nagy-Eliskases, 1938).

13.	**d5 : e4**
14. Ob3 : e6	**f7 : e6**
15. Ld1 : d8+	**Va8 : d8**
16. Rb1—d2	**Rc6 : e5**

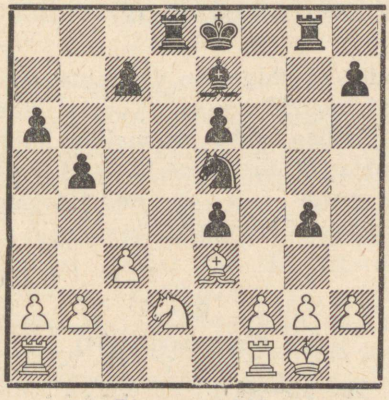


Diagramm 316.

Tekkinud seis on mustale võib-olla veidi soodsam, sest ajutise enametturi kõrval omab ta ka parema arengu, kuid hoolsa mänguga peaks valge suutma seise täielikult tasakaalustada. Kiripartiis Nagy-Dyckhoff, 1936, jätkas valge siin **17. a2—a4** Re5—c4 18. Rd2:c4 b5:c4 19. Vf1—e1 c7—c5 20. Kg1—f1 ja saavutas mõningate pingutuste järel viigi. Lihtsam näib aga olevat **17. Rd2: e4** Re5—c4 18. Oe3—c1 ja valgel pole erilist ohtu märgata.

f.

(vt. diagrammi 294)

10. Rf3—d4 . . . . .

See etturikahing, millele hakati lähemat tähelepanu pöörama pärast sensatsioonilist AVRO turniiri partiid Aljechin-Fine, 1938, ei paku valgele küllaldasi rünnakuvõimalusi. Must saavutab siin õige kaitse puhul vähemalt võrdse seisu.

10. . . . . . **Rc6 : e5**

Loogiline vastus, kuid ka 10. . . . Ld7 on mustale hädapärast mängitav; 11. f2—f4 annab aga seejärel valgele ilusa mängu.

11. f2—f3 . . . . .

Halb on siin **11. R:e6** f:e6 12. Lh5+ Rf7 13. Lg4 Ld6 14. L:g7 Rf6 jne. paremusega mustale. Pärast **11. f4** on mustal aga hea jätk 11. . . . Og4! 12. Lc2 Rc4, ähvardusega 13. . . . c5 jne.

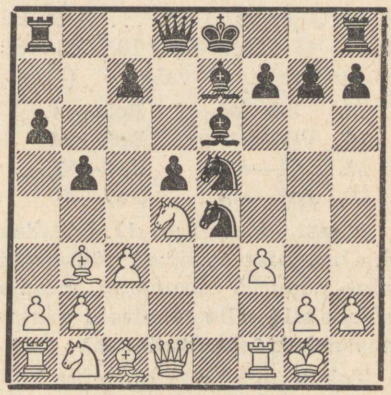


Diagramm 317.

11. . . . . . **Re4—c5**

Siin on võimalik ka taganemine **11. . . . Re4—f6,** kuigi must

seejärel kaotab oma enametturi tagasi. Võiks tekkida umbes järgnevaid võimalusi:

I: 12. Ld1—e2 Re5—c4 13. Ob3—c2 (Lihtsam on 13. R:e6 f:e6 14. L:e6 Ld7 jne. võrdse mänguga.) **13. ... Ld8—d7 14. b2—b3 Rc4—b6 15. Vf1—e1 0—0** (Aljechin-Fine, Amsterdam, 1938) ja nüüd andis 16. R:e6 jne. valgele lihtsaimini võrdsuse.

II: 12. Vf1—e1 Re5—c4 13. a2—a4 (Ka siin on 13. R:e6 jne. lihtsam.) **13. ... 0—0 14. a4:b5 a6:b5 15. Va1:a8 Ld8:a8 16. Rd4:b5** ja valgel on hea mäng ühes materiaalse võrdsusega (Jentsch-Löffler, 1938).

12. Ob3—c2 Oe6—d7

Must peab jätkama ettevaatlikult, sest valgel on varuks ikkagi veel mitmesuguseid ähvardusi. Halb oleks näiteks **12. ... 0—0** võimaluse 13. b2—b4 (Mitte aga 13. f4 Og4! jne.) 13. ... Rc5—b7 14. f3—f4 Re5—c4 15. Ld1—d3 jne. paremusega valgele (Fine).

13.	**b2—b4**	**Rc5—a4**
14.	**Vf1—e1**	**Re5—c4**
15.	**Ld1—e2**	**Ke8—f8**
16.	**Rb1—d2**	**Oe7—f6**

Pärast 16. ... R:c3 17. Ld3 Ra4 18. O:a4 b:a4 19. R:c4 pääseksid valge vigurid kergemini mõjule ja annaksid talle reaalseid vastušansse kahitud etturi eest.

Tekkinud seisus on must küll kaotanud vangerduse, kuid omab vastukaaluks enametturi ja mõningad väärtuslikud toetuspunktid tsentris. Üldiselt võib musta seisu lugeda veidi soodsamaks,

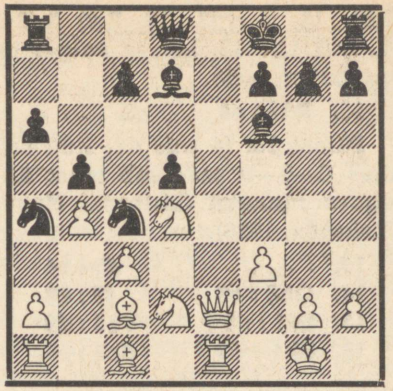


Diagramm 318.

kuigi ka valgel on võimalusi teatud vastumänguks. Toome ühe praktilise näite võimaliku jätku kohta: **17. R:c4** b:c4 18. O:a4 O:a4 ja musta seis on eelistatavam (Engels-Kieninger).

g.

(vt. diagrammi 294)

10. a2—a4 . . . . .

See käik pole iseenesest uus, sest seda kasutati juba partiis Perlis-Lasker, Peterburi, 1909, kuid on leidnud laiemat tähelepanu alles pärast 13. matšpartiid Aljechin-Euwe, 1935, kus Aljechin kasutas seda käiku hoopis uuelaadse idee teostamiseks.

10. . . . . b5—b4

Parim vastus, sest 10. ... Ra5 annab valgele pärast 11. a:b5 a:b5 12. Oc2 0—0 13. Rd4 jne. parema mängu (Ahues-Monticelli, San Remo, 1930).

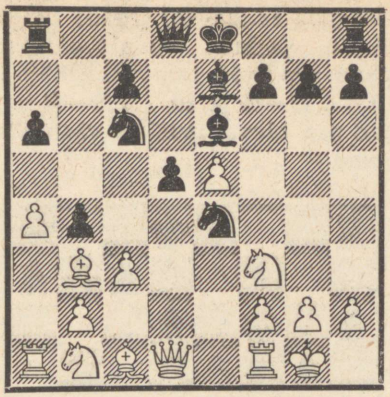


Diagramm 319.

11. Rf3—d4! . . . . .

Selles huvitavas etturikahingus, millel väliselt on palju sarnasust variandiga f, peitubki Aljechin'i poolt leiutatud uus idee. Ülalmainitud partiis Perlis-Lasker mängis valge siin **11. Vf1—e1** Re4—c5 12. Ob3—c2 ja sattus pärast 12. . . . Oe6—g4 13. h2—h3 Og4—h5 14. g2—g4 Oh5—g6 jne. halvemasse seisu. Muidugi polnud valgel vaja lõhkuda hasartselt oma kuningatiiva etturseisu, vaid ta võis jätkata palju soliidsemalt näiteks **13. Rbd2.** Neid seise vaatlesime aga juba varem, näiteks variandis c, mispärast me neile siinkohal enam lähemat tähelepanu ei pööra.

11. . . . . Rc6 : e5

12. f2—f4! . . . . .

Tekkinud seis on väga sarnane variandiga f, kusjuures on ainult sisse lülitatud käigud 10. a4 b4. Selle tulemusena on aga nõrgenenud punkt c4, nii et valge võib nüüd edukalt valida teksti rünnakujätku variandis f kasutatud aeglase f2—f3 asemel. Musta kaitse muutub nüüd raskeks.

12. . . . . Oe6—g4

Peetakse momendil parimaks vastuseks mustale. Selle variandi põhipartiis (Aljechin-Euwe, 1935) mängis must siin **12. . . . Re5—c4** ja saavutas pärast **13. f5?** Oc8 14. Le1 Ob7 15. c:b4 c5! jne. selge paremuse. Valge võis aga kasutada musta Rc4 veidi ebakindlat positsiooni (käikude 10. a4! b4 tulemus!) ja jätkata tugevamini **13. Ld1—e2!,** näiteks: 13. . . . Rc4—a5 14. Ob3—c2 0—0 15. Rb1—d2 Re4—f6 16. Rd4:e6 f7:e6 17. Le2:e6+ Kg8—h8 18. Rd2—f3 jne. paremusega valgele (Rjumin).

13. Ld1—c2 c7—c5

Euwe soovitas siin esialgu **13. . . . Re5—g6,** tuues selgituseks variandid **14. f5** Re5 15. h3 c5, või **14. Oe3** c5 15. Rc6 Ld6 16. R:e7 R:e7 jne., mõlemal juhul paremusega mustale. Valge aga mängib pärast 13. . . . Rg6 lihtsalt **14. c3: b4!** ja saavutab paljude ähvarduste tõttu paremuse.

14. f4 : e5 c5 : d4

15. c3 : d4 0—0

(vt. diagrammi 320)

Tekkinud seisus jätkab Fine **16. Oe3** Oe6, Euwe aga **16. Ld3** Oh5, mõlemal juhul võrdsusega. Valge positsioon näib aga siiski olevat veidi lootusrikkam ja seisus leiduvaid võimalusi on võimalik kasutada ainult otsekohe Re4 ründava jätkuga **16. Rb1—d2!,** mis jätab mustale veel nii mõnegi probleemi lahendada. Kui ülaltoodud analüüsid ei sisalda suuremaid eksimusi, siis pei-

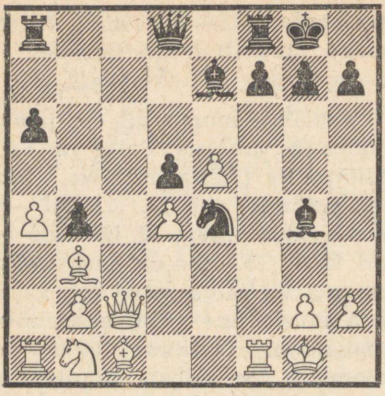


Diagramm 320.

tub diagrammseisu 299 tulevik võib-olla just otseses rünnakukäigus 10. a2—a4!, millega valge asub energiliselt kasutama musta avangukäsitluse tõttu tekkinud nõrkusi liputiival.

h.

(vt. diagrammi 294)

10. Ob3—c2 . . . . .

Sellel käigul pole iseseisvat tähtsust, sest tavaliselt siirdub mäng nüüd tuntud variantidesse, näiteks: 10. . . . 0—0 11. Rb1—d2 (variant a), või 10. . . . 0—0 11. Ld1—e2 (variant d). Et viimane neist variantidest pole mustale sugugi ohutu, siis tuleb üldse kahelda, kas 10. . . . 0—0 on mustale parim vastus pärast 10. Oc2. Partiis van Doesburgh — Euwe, Bussum, 1940, jätkas must **10. . . . Oe6—g4 11. Oc2—b3 Og4—e6 12. Ob3—c2 Oe6—g4** jne. viigiga, kuid ka see jätk pole mustale täiesti ohutu, sest valge võib mängida **11. h2—h3 Og4:f3 12. g2:f3** jne. ja luua endale näilikult päris soodsaid teravusi. Käigud **10. . . . f7—f6** ja **10. . . . f7—f5** näivad aga olevat mustale vastuvõetavad.

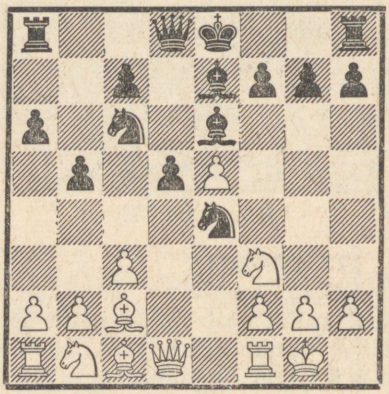


Diagramm 321.

Üldse on pärast 10. Ob3—c2 võimalike variantide kohta väga raske hinnangut anda, sest seda käiku pole praktiliselt veel peaaegu üldse laiemalt kasutatud. Üldiste positsiooniliste kaalutluste põhjal on aga vähe tõenäoline, et käik 10. Oc2 võiks olla mustale eriti kardetav.

Seega oleme diagrammseisust 299 vaadelnud kõiki tähtsamaid võimalusi ja andnud otsuseid üksikute mänguviiside kohta. Neist selgub, et mustal tuleb võrdsuse saavutamiseks mängida väga täpselt ja nii mõnelgi korral ületada suuri raskusi, kuna valgel on mängu juhtimine palju kergem. Niipalju on igatahes selge, et nimetatud diagrammseisus

omab valge kerge initsiatiivi ja et mustal tuleb seisude tasakaalustamiseks veel tublisti tööd teha. Mingit märgatavat paremust andvat jätku aga pole valgele senini veel leitud ja seetõttu loeme hispaania avangu lahtist kaitset mustale korrektsete, kuid mitte eriti kergete kaitsete hulka.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 b5 7. Ob3 d5 8. d:e5 Oe6 9. c3.)

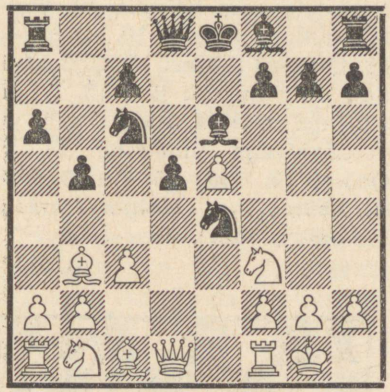


Diagramm 322.

9. . . . . Of8—c5

See käik on võrreldes käiguga 9. . . . Oe7 kindlasti palju aktiivsem, sest rünnak punktile f2 võib valgele nii mõneski variandis ebameeldivaks kujuneda. Teisest küljest aga on sel käigul suur puudus, sest sellega blokeerib must välja c5 ega ole seepärast võimeline enam ratsuga taganema, kui valge suunab sellele küllalt tugeva rünnaku. On raske öelda, kas selle käigu puhul on kaalukamad selle head või halvad küljed, kuid teoreetikute arvamus näib kalduvat viimase oletuse poole, sest praktikas esineb käik 9. . . . Oc5 palju harvemini kui tavaline 9. . . . Oe7.

10. Rb1—d2 . . . . .

Tavaline jätk, kuid tähelepanu väärib ka Motzko poolt soovitatud käik **10. Ld1—d3,** kavatsusega jätkata olukorra kohaselt kas 11. Oe3 või 11. Rbd2, kusjuures mõnes variandis on kasulik ka võimalus Vd1. Vaatleme seejärel tekkida võivaid variante:

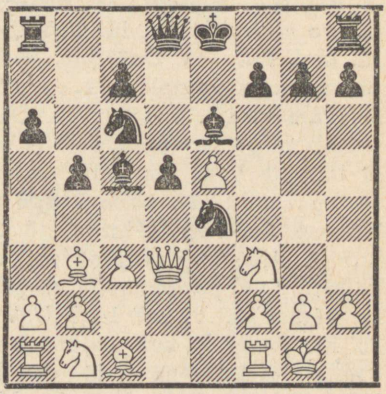


Diagramm 323.

I: 10. . . . Rc6—e7 (Nõrgem on 10. . . . Ob6 11. Oe3 Rc5 12. O:c5 O:c5 13. a4 b4 14. Rbd2 0—0 15. Vfe1 ühes Rd4 paremusega valgele, nagu partiis Olland-Spielmann, Stokholm, 1912.) **11. Oc1—e3** (Pärast 11. Rd4 soovitab Nenarokov 11. . . . O:d4 12. c:d4 c5 võrdsusega, kuid Tartakover jätkab

12. L:d4 Rf5 13. Ld1 c5 14. Oc2 0—0 15. Lf3 ja peab valge seisu paremaks. Viimane variant pole aga hästi arusaadav, sest valge võib jätkuga 14. f3 Rg5 15. f4 Re4 16. g4 jne. kergemini ülekaalu saavutada.) **11. ... Re7—f5** (Mitte aga 11. ... c6 12. Rbd2 R:d2 13. L:d2 O:e3 14. L:e3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Aljechin-Borochow, Pasadena, 1932. Nõrgem on ka 11. ... O:e3 12. L:e3 c5 13. Oc2 Rf5 14. Le2 jne. selge paremusega valgele.) **12. Oe3—d4 Oc5:d4 13. Rf3:d4 Rf5:d4 14. c3:d4** (Parem 14. L:d4.) **14. ... c7—c5** umbes võrdse mänguga.

II: 10. ... 0—0 11. Rb1—d2 (Euwe soovitab siin 11. Oe3 O:e3 12. L:e3 Re7 13. Oc2! jne. kerge paremusega valgele.) **11. ... f7—f5** (Pärast 11. ... R:d2 12. O:d2 seisab valge paremini, sest 12. ... f6 13. e:f6 V:f6 on halb vastuse 14. Rg5! tõttu.) **12. e5:f6 Re4:f6 13. Rf3—g5 Rc6—e5** (Pärast 13. ... Ld7 14. R:e6 L:e6 järgneb efektne käik 15. Re4! paremusega valgele. Ka pärast 13. ... Of7 14. R:f7 V:f7 15. Rf3 on valge seis veidi mugavam.) **14. Ld3—g3 Ld8—d6 15. Vf1—e1** (15. R:e6 L:e6 16. Ve1 Vae8 annab ülekaalu mustale.) **15. ... Rf6—g4** (Viigi võib must siin saavutada kahinguga 15. ... O:f2+ 16. L:f2 Reg4, näiteks: 17. Lg3? Lb6+ 18. Kh1 Rf2+ 19. Kg1 R6g4! ja võidab, või 17. Lh4! Lb6+ 18. Kh1 Rf2+ 19. Kg1 ja must annab kestvat tuld.) **16. Rd2—e4 d5:e4 17. Ob3:e6+ Kg8—h8** paremusega mustale (Breyer-Spielmann, Pistyan, 1912).

Partiis jätkas valge **18. R:e4** L:e6 19. R:c5 Rf3+ võiduseisuga mustale, kuid ka paljude poolt soovitatud käik **18. Oe3** annab mustale pärast 18. ... R:f2! paremuse. Seetõttu tuleb valgele selles variandis soovitada Euwe jätku 11. Oe3 jne. Üldiselt võib märkida, et Motzko käik 10. Ld3 annab valgele kindla seisu juures igas variandis lootusrikkaid võimalusi ja on seetõttu võib-olla soovitatavam kui tavaline 10. Rbd2.

Lõpuks juhime veel tähelepanu vigasele käigule **10. Oc1—f4?**, millele järgneb **10. ... g7—g5 11. Of4—e3** (Pärast 11. Og3 h5 12. Rd4 on võimalik jätk 12. ... h4! 13. R:c6 h:g3 14. R:d8 O:f2+ jne. võiduseisuga mustale.) **11. ... Oc5:e3 12. f2:e3 g5—g4 13. Rf3—d4 Rc6:e5** jne. (Metger-Tarrasch, Frankfurt, 1887).

10. . . . . 0—0

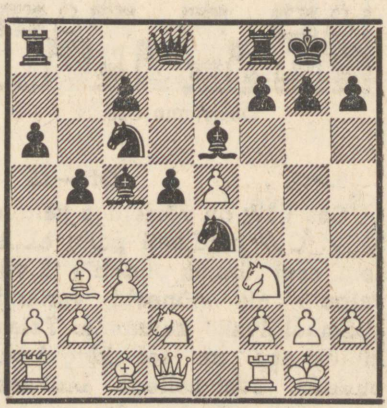


Diagramm 324.

11. Ob3—c2 . . . . .

Energilisem kui **11. Ld1—e2,** millele võiks järgneda: **11. ... Oe6—f5 12. Rd2:e4** (Pärast 12. a4 tuleks 12. ... b4.) **12. ... d5:e4 13. Rf3—g5** (Mitte aga 13. Vd1? e:f3 14. L:f3 Od7 15. Ld5 Og4! ja must säilitab võidetud materjali, nagu partiis Boleslavski-Sokolski, Sverdlovsk, 1942.) **13. ... Rc6:e5** (Kahtlasem on 13. ... Le7 14. Od5 R:e5 15. O:a8 V:a8, nagu partiis Judovitš-Ragozin, Moskva, 1942, kus valge võis käiguga 16. b4! asetada mustale raske probleemi. Kui seejärel 16. ... Ob6 17. R:e4 Rg4, siis 18. Ve1 ja must ei saa partii eeskujul mängida 18. ... Ve8 vastuse 19. Rf6+ tõttu.) **14. Rg5:e4 Ld8—d3** võrdsusega (Boleslavski-Botvinnik, Moskva, 1941).

11. . . . . f7—f5

Teine peamine kaitsevõimalus mustale on siin **11. ... Re4:d2 12. Ld1:d2** (Mitte aga 12. O:d2 f6 võrdsusega.) ja nüüd:

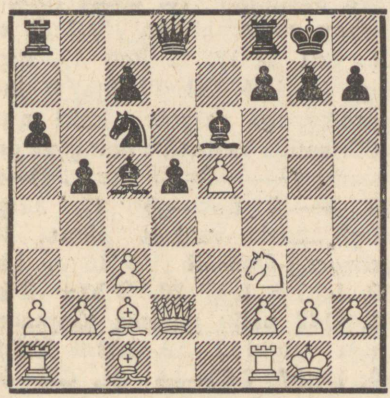


Diagramm 325.

I: 12. ... Vf8—e8 13. Ld2—f4! g7—g6 14. Rf3—g5 Oc5—f8 15. Lf4—g3 Of8—g7 16. f2—f4 ja valgel on parem seis.

II: 12. ... Oc5—e7 13. Ld2—d3 g7—g6 14. Oc1—h6 Vf8—e8 15. Ld3—e3 Ld8—d7 16. Le3—f4 Va8—d8 17. Va1—d1 jne. paremusega valgele.

III: 12. ... Rc6—e7 (Pärast 12. ... Ld7 annab 13. Lf4 g6 14. Rg5 Oe7 15. Oe3 Vad8 16. Vad1 jne., pärast 12. ... Le7 aga 13. Ld3 g6 14. Oh6 Vfe8 15. Og5 Ld7 16. Ld2 jne. valgele paremuse.) **13. b2—b4 Oc5—b6 14. Rf3—g5 Oe6—f5 15. Oc2:f5 Re7:f5 16. Ld2—d3 g7—g6 17. Ld3—h3 h7—h5 18. Vf1—d1** jne. paremusega valgele.

IV: 12. ... f7—f6 (Suhteliselt parim vastus.) **13. e5:f6** (Bogoljubov soovitab siin 13. b4 Ob6 14. Ld3 g6 15. Oh6 Vf7 16. e:f6 Of5 17. Ld2 jne. paremusega valgele, kuid see variant pole sunnitud.) **13. ... Vf8:f6** (Või 13. ... L:f6 14. Ld3 g6 15. Oh6 Vfe8 16. Vae1 jne. paremusega valgele.) **14. Rf3—d4** (Bilguer soovitab siin 14. Rg5 g6 15. R:h7, või 14. ... h6 15. R:e6 ühes 16. Ld3, kuid must võib nähtavasti mängida ka 14. ... Of5.) **14. ... Rc6:d4 15. c3:d4 Oc5—b6** (Pärast Tarrasch'i poolt soovitatud 15. ... Od6 järgneb 16. Le2 h6 17. a4 Vb8 18. a:b5 a:b5 19. Oe3 jne. paremusega valgele.) **16. a2—a4 Va8—b8 17. a4:b5 a6:b5 18. Ld2—c3 Ld8—d6 19. Oc1—e3** survega c-liinil ja parema seisuga val-

gele (Lasker-Rubinstein, Peterburi, 1914).

Viimastel aastatel on käesolevas seisus veel rohkesti tähelepanu pühendatud kahingule **11. ... Re4:f2 12. Vf1:f2 f7—f6,** mida vaatleme lähemalt märkuses musta 12. käigu juurde. Siinkohal ainult üks võimalus: **13. Ld1—e2** f6:e5 14. Rd2—b3 Oc5:f2+ 15. Le2:f2 Oe6—g4 (Parem kui 15. ... e4 16. Le1 Lf6 17. Rfd4 Re5 18. Oe3 Vae8 19. Rc5 jne. paremusega valgele, nagu partiis Boleslavski-Sokolski, Kiiev, 1944.) ja mustal on vanker pluss kaks ettturit kahe viguri eest ühes mõningate rünnakuvõimalustega. Sellest nähtub, et valgele on soovitatavam paremusele püüdes lüüa **13. e:f6.**

Lõpuks tuleb tähelepanu pöörata ka võimalusele **11. ... Oe6—f5 12. Rd2—b3 Of5—g4 13. Rb3:c5** (Või 13. Le2 f5 14. R:c5 R:c5 15. Le3 Re4 16. Ob3 Kh8 võrdsusega, nagu partiis Rabinovitš-Platz, 1922.) **13. ... Re4:c5 14. Vf1—e1 Vf8—e8** (Pärast 14. ... Oh5 järgneb 15. Og5! Ld7 16. Oe3 Re6 17. O:h7+! jne., või ka 15. ... O:f3 16. L:f3 L:g5 17. L:d5 paremusega valgele, nagu partiis Bronstein-Flohr, Moskva, 1944.) **15. Oc1—f4** ja nüüd mitte **15. ... d4** 16. b4 d3 17. Ob1 Re6 18. Og3, või **16. ... Re6** 17. Oe4 ja valgel on Rabinovitš'i järgi mõlemal juhul paremus, vaid **15. ... Og4—h5** ja musta seis näib olevat vastuvõetav.

(vt. diagrammi 326)

12. e5 : f6 . . . . .

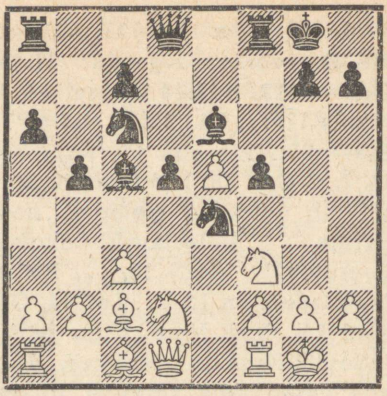


Diagramm 326.

Võib-olla veelgi tugevam on siin **12. Rd2—b3,** sest teooria poolt senini parimaks tunnistatud peavariant **12. ... Oc5—b6** (Või 12. ... Oe7 13. Rfd4 Ld7 14. R:c6 L:c6 15. a4 paremusega valgele, nagu partiis Teichmann-Sohege, 1905.) **13. Rf3—d4 Rc6:d4 14. Rb3:d4 Ob6:d4** (Teksti käiguga kavatsetud vigurikahing pole korrektne; seepärast pidi must siin jätkama 14. ... Ld7 mängitava seisuga.) **15. c3:d4** (Bogoljubov soovitab siin 15. L:d4 c5 16. Ld1 f4 17. f3 Rg3 18. h:g3 f:g3 19. Ld3 Lh4 20. L:h7+ jne. paremusega valgele, kuid must võib selles variandis mängida paremini 17. ... Rg5.) **15. ... f5—f4 16. f2—f3 Re4—g3? 17. h2:g3 f4:g3** annab valgele pärast **18. Ld1—d3! Oe6—f5** (Või 18. ... Lh4 19. L:h7+ L:h7 20. O:h7+ K:h7 21. Od2 palju parema lõppmänguga valgele.) **19. Ld3:f5 Vf8:f5 20. Oc2:f5 Ld8—h4 21. Of5—h3 Lh4:d4+ 22. Kg1—h1 Ld4:e5 23.**

Oc1—d2 võiduseisu, näiteks: **23. ... L:b2** 24. Of4 c5 25. Oe6+ Kh8 26. O:d5 jne. (Smõslov-Reshevsky, raadiomatš NSVL-USA, 1945.), või **23. ... c5** 24. Vae1 L:b2 25. Of4 d4 26. O:g3 jne. (Boleslavski-Botvinnik, Sverdlovsk, 1943).

Selles variandis on mustal ülaltoodud võimaluste kõrval võimalik katsetada veel **14. ... Oe6—c8** (14. ... O:d4 asemel), kavatsusega pärast 15. Rc6 Le8 luua endale mitte ebasoodsaid teravusi, kuid **15. a2—a4!** kindlustab valgele ikkagi paremaid võimalusi. Nende variantide põhjal võib jätku 12. Rd2—b3 lugeda valgele päris soodsaks, võibolla tugevaimaks toodud seisus.

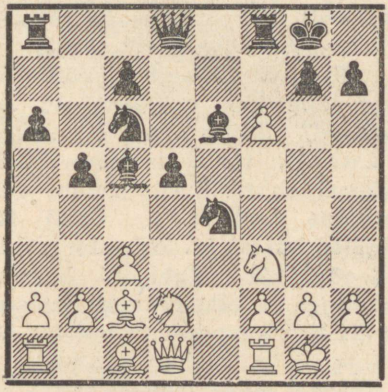


Diagramm 327.

12. . . . . Re4 : f6

Pärast 12. ... R:d2 13. L:d2 saabuvad variandid märkusest musta 11. käigu juurde. Tuleb aga tähelepanu juhtida jätkule **12. ... Re4:f2 13. Vf1:f2 Ld8:f6,** mis viib veel võrdlemisi vähe uuritud variantidesse ja seab valge raskete kaitseprobleemide ette. Allpool lühike ülevaade seejärel tekkivaist võimalusist: **14. Ld1—f1!** (Selle käiguga kaitseb valge Vf2 ja ähvardab mõnes variandis käiguga Ld3. Selle võimaluse vältimiseks tuli mustale arvesse ka 13. ... O:f2+ 14. K:f2 ja alles nüüd 14. ... L:f6, kuid sel jätkul on jällegi teist laadi halvemusi.) **14. ... Oe6—g4** ja nüüd mängis valge partiis Smõslov-Botvinnik, Moskva, 1943, **15. Kh1** O:f2 16. L:f2 Vae8 17. Lg3 Re5 18. Od1 ning saavutas pärast 18. ... Rd3 19. h3! võiduseisu. Parem oli aga 18. ... h5 19. h4 Rd3 ja partii tulemus pole sugugi veel selge.

Valge võis aga nähtavasti lihtsaimini kindlustada oma paremuse käiguga **15. h2—h3** (Kui 15. Ld3, siis 15. ... Lf5.), et pärast **15. ... Og4—h5** jätkata **16. Lf1—d3,** pärast 15. ... O:f3 16. R:f3 Re5 aga 17. Od1. Sellest nähtub, et kahing 12. ... Re4:f2 pole mustale täiesti korrektne ja võib anda tulemusi ainult tugevamate rünnakujätkude leiutamise korral.

13. Rd2—b3 . . . . .

Nõrk on siin 13. Rg5 Og4 14. O:h7+ R:h7 15. L:g4 R:g5 16. Rb3 V:f2 17. R:c5 V:f1+ 18. K:f1 Lf8+ 19. Of4 L:c5 20. L:g5 Vf8 jne. paremusega mustale.

13. . . . . Oc5—b6

Pärast **13. ... Oc5—d6** annab Bardeleben järgmise analüüsi: **14. Rb3—d4** Rc6:d4 15. Rf3:d4 Oe6—g4 16. f2—f3 Og4—d7 17. Ld1—d3

g7—g6 18. g2—g4! c7—c5 19. Rd4—e2 Ld8—c7 20. h2—h3 jne. kerge paremusega valgele. Lihtsam näib aga olevat **14. Rf3—g5 Ld8—d7** (Kui 14. ... Og4, siis 15. O:h7+ Kh8 16. Lc2 jne., ja pärast 14. ... Od7 on kahing 15. R:h7 jne. väga tugev.) **15. Rg5:e6 Ld7:e6** ja valgel on kaksikodade tõttu veidi parem seis.

Bardeleben soovitab mustale **13. ... Oc5—a7** 14. Rf3—g5 Oe6—f7 15. Rg5:f7 Vf8:f7 16. Oc1—g5 Ld8—d7 17. Rb3—d4 Oa7:d4 18. c3:d4, kuid seejärel tekkiv seis on samuti valgele veidi soodsam.

Eriliselt parem mustale pole ka **13. ... Oc5—e7,** näiteks: 14. Rb3—d4 Rc6:d4 15. Rf3:d4 Ld8—d7 (Pärast 15. ... Og4 16. f3 Od7 järgneb 17. Og5 paremusega valgele.) 16. Vf1—e1 Oe6—g4 17. f2—f3 Og4—h5 18. Oc2—f5 paremusega valgele.

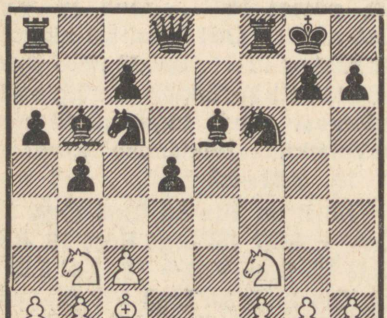


Diagramm 328.

14. a2—a4 . . . . .

Selle võimaluse mõju nõrgendamiseks soovitabki Bardeleben mängida 14. ... Oa7, kuid tegelikult pole vahe mõlemate käikude vahel eriti oluline, sest valgel on siin veel teisi häid jätke. Vaatleme neist mõningaid:

I: 14. Rb3—d4 Rc6:d4 15. Rf3:d4 Oe6—g4 16. Ld1—d3 c7—c5 17. Rd4—f5 ja valgel on veidi parem seis. Umbes sama võimalus võib tekkida ka variandis **13. ... Od6** 14. Rbd4 jne.

II: 14. Oc1—g5 Ld8—d7 (Pärast 14. ... h6 15. Oh4 Og4 16. Ld3 O:f3 17. L:f3 Re5 18. Lf5 saavutas valge partiis Janowski-Marco, Nürnberg, 1896, paremuse.) **15. Ld1—d3 Rf6—e4 16. Og5—h4 Ld7—f7 17. Rb3—d4 Oe6—d7 18. Rd4:c6 Od7:c6 19. Va1—d1** jne. paremusega valgele (Rabinovitš-Löwenfisch, 1925).

III: 14. Rf3—g5 (Võib-olla tugevaim jätk valgele.) **14. ... Ld8—d7** (Mitte aga 14. ... Og4 15. O:h7+ tõttu, ja 14. ... Od7 võimaldab 15. R:h7. Tuleb aga arvesse veel 14. ... Oc8.) **15. Rg5:e6 Ld7:e6 16. Rb3—d4 Rc6:d4 17. c3:d4** ja valgel on kaksikodadega ja rünnakuvõimalustega c-liinil väike paremus.

14. . . . . b5—b4

Pärast **14. ... Vb8** 15. a:b5 a:b5 on a-liini avamine kindlasti valgele ainult kasulik, ja ka **14. ... Ld7** 15. a:b5 a:b5 16. V:a8 V:a8 17. Rfd4 R:d4 18. R:d4 jne. annab valgele soodsama seisu. Kasulik valgele on ka **14. ... Rf6—g4** 15. a4:b5 Rc6—e5 16. Rf3:e5 Rg4:f2 vastuse 17.

Oc2:h7+! Kg8:h7 18. Ld1—h5+ ühes 19. Rb3—d4 tõttu.

15. a4—a5 Ob6—a7
16. Rf3—d4 Oe6—d7

Ka 16. ... R:d4 17. R:d4 Od7 18. Og5 c5 19. Rf3 Ob5 20. Ve1 jne. on Malkin'i analüüsi kohaselt valgele soodus, kuid nähtavasti siiski parem mustale kui teksti jätk.

17. Oc1—g5 Rc6 : d4
18. c3 : d4 c7—c6
19. Ld1—d3 g7—g6

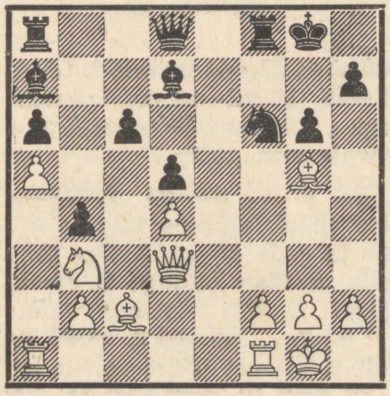


Diagramm 329.

Valge seisab siin kahtlemata paremini, omades rünnakuvõimalusi nii lipu- kui ka kuningatiival. Malkin toob võimaliku jätkuna käigud 20. Lg3 Le7 21. Vae1 Lg7 22. Ld6 jne. selge paremusega valgele.

Neist variantidest võib järeldada, et jätk 9. ... Of8—c5 toob endaga kaasa mustale suuremaid raskusi kui tavaline 9. ... Of8—e7, kuigi must parima kaitse puhul saavutab veel mängitava seisu. Üldse nõuab aga hispaania avangu lahtise kaitse mängimine maletajalt suuri teoreetilisi teadmisi ja seda võib seepärast soovitada alles pärast kõikide võimalikkude variantide täpsemat uurimist. Kinnine jätk 5. ... Of8—e7, mille vaatlemisele nüüd asume, annab mustale igatahes kergema mängu.

6 IV.

(vt. diagrammi 260)

5. . . . . Of8—e7

Selle käiguga tekib hispaania avangu nn. kinnine kaitse, mis üldiselt on palju laialdasemalt kasutusel kui eespool vaadeldud lahtine kaitse 5. ... R:e4. Nägime, et lahtises kaitses tekkisid peavariandid peaaegu forsseeritud jätkudest, sest iga kõrvalekaldumine teoreetilistelt radadelt oli vähemalt musta seisukohalt kahtlase väärtusega. Teisiti on aga lugu kinnise kaitsega. Siin toimub mäng palju rahulikumalt positsioonilistel radadel, ja mõlema poole mänguplaane tuleb luua üldistel positsioonilistel kaalutlustel, mitte aga lahtise kaitse eeskujul kombinatsiooniliste arvestuste põhjal. Seetõttu on muidugi ka selge, et kinnises kaitses võivad mõlemad pooled valida palju suurema hulga erinevate jätkude vahel, ilma et ühe või teise jätku paremust teistega võrreldes oleks võimalik analüütiliselt tõestada. Hinnangud tuleb siin teha üldistel positsioonilistel kaalutlustel, mistõttu hispaania

avangu kinnine variant kuulub oma iseloomu poolest juba rohkem kinniste avangute liiki. Et aga moodsates meistripartiides on tavaliselt lootusi vastase vastupanu murdmiseks just positsioonilises võitluses, siis tuleb võib-olla siit otsida põhjust, miks hispaania avangu kinnine kaitse on lahtise ikka enam ja enam kõrvale tõrjunud ja viimaste aastate turniiripraktikas suure populaarsuse saavutanud. Võib koguni öelda, et hispaania avangu kinnine variant või mõni selle eriliikidest, nagu näiteks Kecskemét'i kaitse, on peaaegu ainukesed mänguviisid lahtistest avangutest, mida moodsatel rahvusvahelistel turniiridel on sagedamini kasutatud.

Lõpuks tuleb siinkohal tähelepanu juhtida veel võimalusele **5. ... b7—b5 6. Oa4—b3,** mis aga tavaliselt muudab ainult käikude järjestust ja viib tuntud variantidesse. Vaatleme siinkohal mõningaid jätke, mis omavad iseseisva tähtsuse.

(vt. diagrammi 330)

I: 6. ... Of8—c5 (Varajane on siin kahing 6. ... d5 7. e:d5 R:d5 8. R:e5 R:e5 9. Ve1 Ob7 10. V:e5+ Oe7 11. Lf3 c6 12. Rc3 jne. paremusega valgele.) **7. Rf3:e5** (Nõrgem on etturikahing 7. c3 R:e4! 8. d4 e:d4 9. c:d4 Oe7 10. d5 Ra5 11. Oc2 Rf6 12. Og5 d6 jne. paremusega mustale, nagu partiis Keres-Candolin, Helsingi, 1935. Tuleb siiski veel uurida jätku 9. Ve1! d5 10. Rg5, mis annab valgele kardetava rünnaku.) **7. ...**

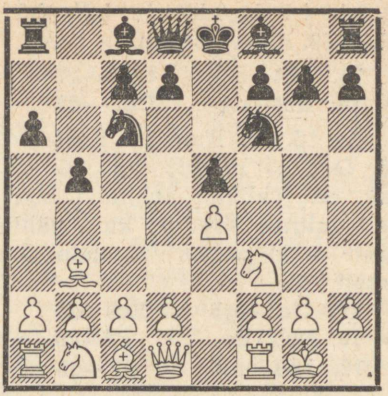


Diagramm 330.

Rc6:e5 8. d2—d4 Oc5:d4 9. Ld1:d4 d7—d6 10. c2—c3 jne. paremusega valgele (Wagner-Krüger, Oeynhausen, 1922).

II: 6. ... d7—d6 7. Rf3—g5 (See väljahüpe pole valgele soodus ja seda on soovitatav asendada tavalise käiguga 7. c2—c3. Pärast 7. Ve1 saabub variant 6 II B.) **7. ... d6—d5 8. e4:d5 Rc6—d4 9. Vf1—e1** (Nõrk on siin jätk 9. d6 R:b3 10. d:c7 L:c7 11. a:b3 h6 12. Rf3 e4 suure seisuparemusega mustale kahitud etturi eest, nagu partiis Arulaid-Laht, Tallinn, 1940. Kardetav valgele on ka 9. Le1 Oc5! 10. L:e5+ Kf8 11. c3 Rg4 12. R:f7 Lh4 jne. võiduseisuga mustale, nagu partiis Bogatõrev-Dzagurov, Moskva, 1939.) **9. ... Of8—c5** (Pärast 9. ... Od6 10. Rc3 0—0 11. d3 jne. seisab valge veidi paremini.) **10. Ve1:e5+ Ke8—f8 11. c2—c3** (Pärast 11. h3 Rd7 12. R:f7 Lf6 seisab must paremini, nagu partiis Bontš-Osmolovski—Dzagurov, 1939.) **11. ... Rd4:b3**

12. a2:b3 Rf6—g4 13. d2—d4 ja valge kaotab küll kvaliteedi, kuid omab vastukaaluks kaks etturit ühes tugeva tsentriga (Belavenets). Igal juhul on väljahüpe 7. Rg5 valgele väga riskantne.

III: 6. ... Rf6:e4 (See löömine annab pärast 7. d4 tavalise lahtise variandi. Valge katsed saavutada rohkemat ei anna tulemusi.) **7. a2—a4** (Midagi ei anna valgele jätk 7. Od5 Rf6 8. O:c6 d:c6 9. R:e5 Od6! ja pärast 10. Ve1 0—0 11. R:c6 annab 11. ... O:h2+ mustale võrdsuse. Ka võimalus 7. Ve1 d5 8. Rc3 R:c3 9. d:c3 Oe6 ei anna valgele rohkemat kui võrdsust.) **7. ... Oc8—b7!** (Tugev vastus ja kahtlemata parem kui 7. ... Vb8 8. a:b5 a:b5 9. d4 jne. üleminekuga tavalisse varianti vaba a-liiniga.) **8. d2—d4** ja nüüd võib must kahtlase **8. ... e:d4** 9. Ve1 jne. asemel (Keres-Pomar) mängida tugevamini **8. ... d7—d5!** 9. d4:e5 Rc6—a5 jne. hea mänguga (Keres).

IV: 6. ... Of8—e7 (Ka see jätk võib pärast 7. Ve1 või 7. Le2 anda tavalise peavariandi.) **7. d2—d4** (Pärast 7. a2—a4 ei vasta must mitte 7. ... Vb8 8. a:b5 a:b5 9. Ve1 d6 10. c3 Og4 11. d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Keres-Zinner, Praha, 1937, samuti ka mitte 7. ... b4 8. Le2 0—0 9. a5! jne. soodsama seisuga valgele, nagu partiis Johner-Teichmann, Berliin, 1924, vaid lihtsalt 7. ... Oc8—b7! ja pärast 8. a:b5 a:b5 9. V:a8 L:a8 jne. pole valge a-liini avamisest mingit kasu saanud.) **7. ... d7—d6** (Halb on siin muidugi 7. ... R:d4? 8. O:f7+ K:f7 9. R:e5 ühes L:d4 jne., kuid ka Euwe soovitus 7. ... e:d4 pole 8. e5 Re4 9. Od5! Rc5 10. R:d4 jne. tõttu mustale vastuvõetav.) **8. c2—c3 0—0** (Võimalik on ka otsekohe 8. ... Og4.) ja nüüd annab **9. Le2** või **9. Ve1** tuntud seisu peavariandist. Iseseisvat tähtsust ei oma ka jätk **9. a4** Og4 jne., mis annab samuti mustale rahuldava mängu.

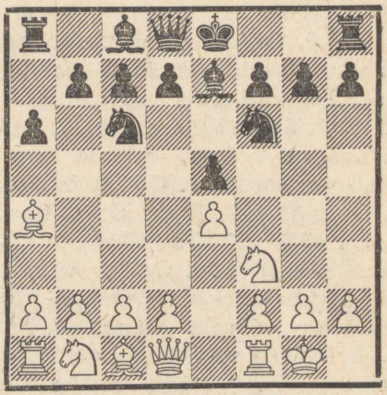


Diagramm 331.

6. Vf1—e1 (või A) . . . . .

Selle käigu kõrval kasutatakse peamiselt veel kaitsevõimalust **6. Ld1—e2,** mida vaatleme **A** juures. Pärast teisi peamisi võimalusi tekkivaid variante vaatlesime aga juba varem, nimelt: **6. d2—d3** sarnaseid võimalusi III 3 juures, **6. Rb1—c3** sarnaseid III 4 juures, **6. d2—d4** sarnaseid aga III 2 juures. Siinkohal juhime tähelepanu ainult veel järgmistele variantidele, mida eespool pole vaadel-

dud või mis nõuavad erinevat käsitlust.

I: 6. c2—c3 Rf6:e4 7. Ld1—e2 (Või 7. Ve1 Rc5 8. R:e5 R:e5 9. V:e5 R:a4 10. L:a4 0—0 11. d4 Of6 jne. parema mänguga mustale, nagu partiis Grob — Sultan Khan, Bern, 1932.) **7. ... Re4—f6** (Ka siin on 7. ... Rc5 hea jätk.) **8. Oa4:c6 d7:c6 9. Rf3:e5 0—0 10. d2—d4 Rf6—d7** (Ka 10. ... c5 on hea jätk.) **11. Rb1—d2 Rd7:e5 12. Le2:e5 Oc8—e6** parema seisuga mustale (Thomas-Reshevsky, Nottingham, 1936).

II: 6. Oa4:c6 (Siin annab see vahetus veidi teist laadi positsiooni kui variandis III 1.) **6. ... d7:c6 7. d2—d3** (Parem kui 7. Rc3, 7. Le2 või 7. Ve1, millele must võib vastata 7. ... Og4 8. h3 Oh5 9. g4 Og6 10. R:e5 O:e4 jne.) **7. ... Rf6—d7** (Nüüd oleks aga must pärast 7. ... Og4 8. h3 sunnitud vahetama 8. ... O:f3 ja võimaldaks valgele pärast 9. L:f3 0—0 10. Rd2 ühes Rc4 veidi parema mängu, nagu matšpartiis Euwe-Kramer, 1940.) **8. d3—d4 e5:d4 9. Rf3:d4 0—0 10. Rb1—c3 Oe7—f6 11. f2—f4 Rd7—b6 12. e4—e5 Of6—e7** väga hea vastumänguga mustale (matšpartii Euwe-Bogoljubov).

6. . . . . b7—b5

Pärast 6. ... d7—d6 saabuvad umbes samad variandid nagu Kecskemét'i kaitses, näiteks: 7. c2—c3 0—0 8. d2—d4 Oc8—d7, või 7. Oa4:c6+ b7:c6 8. d2—d4 Rf6—d7 (variant 6 II B). Teised käigud ei tule mustale siin üldse arvesse, sest valge ähvardab juba (näiteks pärast 6. ... 0—0) jätkuga 7. O:c6 ühes 8. R:e5 võita etturit.

7. Oa4—b3 d7—d6

Selle tavalise jätku kõrval kasutatakse uuemal ajal sageli ka agressiivsemat jätku **7. ... 0—0,** kavatsusega mõnes variandis mängida otsekohe d7—d5. Seejärel võib tekkida väga teravaid olukordi, mis teooria poolt pole veel lõplikult läbi uuritud ja mille kohta seepärast lõpliku otsuse langetamine on veel varajane. Toome allpool mõningad näited võimalikkude jätkude kohta pärast 7. ... 0—0.

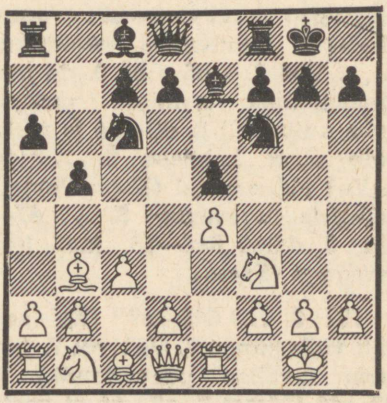


Diagramm 332.

I: 8. d2—d4 Rc6:d4? (See löömine, mida varem kasutati mitmetes partiides hea eduga, on tegelikult viga ja võimaldab valgele teostada üllatavat kombinatsiooni. Ebasoodus mustale on ka 8. ... e:d4 9. e5 Re8 10. Od5 jne., kuid 8. ... d7—d6! on mustale hea vastus ja annab pärast 9. c3

Og4 seisu normaalvariandist.) **9. Ob3:f7+! Vf8:f7** (Partiis Simagin-Potuček, Bratislava, 1946, jätkas must siin 9. ... Kh8, kuid jäi pärast 10. R:e5 etturita.) **10. Rf3:e5 Rd4—c6** (Või 10. ... c5 11. c3 Re6 12. R:f7 K:f7 13. e5 ja pärast käiku ratsuga võidab 14. Lf3+ vankri.) **11. Re5:f7 Kg8:f7 12. e4—e5 Rf6—e8 13. Ld1—d5+ Kf7—f8 14. Ve1—e3** ja valge võidab, sest must on mati vältimiseks sunnitud tagasi andma viguri, mille järel valgele jääb vigur enam.

II: 8. a2—a4 (Midagi ei anna valgele 8. Od5 R:d5 9. e:d5 Rb4 10. Rc3 Ob7 jne., nagu partiis Johnson — L. Steiner, 1929.) **8. ... Oc8—b7!** (See vastus võtab käigult 8. a4 tema teravuse. Nõrgem on seevastu 8. ... b4, mille järel 9. Od5 tuleb juba arvesse, kusjuures ka 9. d4 d6 10. h3 e:d4 11. R:d4 R:d4 12. L:d4 c5 13. Ld3 jne., nagu partiis Romanovski-Torre, Moskva, 1925, annab valgele parema seisu. Ülekaaluka seisu annab valgele ka kaitse 8. ... Vb8 9. a:b5 a:b5 10. c3, või koguni Nenarokov'i järgi 10. d4 jne.) **9. Rb1—c3** (Vahetus 9. a:b5 a:b5 10. V:a8 L:a8 jne. ei tõota valgele igatahes mingit paremust, kuid ka teksti käik pole eriti hea. Pärast 9. c3 võib must mängida 9. ... d5, mispärast rahulik 9. d3 on võib-olla parim võimalus valgele.) **9. ... Rc6—d4!** (Mitte aga 9. ... b4 10. Rd5 d6 11. c3 a5 12. d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Aljechin-Steinberger, 1931.) ja must on ületanud kõik avanguraskused ning saavutanud vähemalt võrdse seisu (Botvinnik-Bondarevski, Moskva, 1941).

III: 8. c2—c3 d7—d5 (Muidugi võib must siin ka käiguga 8. ... d6 üle minna tavalisse varianti. Teksti käiguga pakutud etturikahing pole oma tulemustes täiesti selge.) **9. e4:d5** (Kui valge tahab järgnevaid teravusi vältida, siis võib ta siin mängida 9. d2—d4, mis pärast 9. ... R:e4 10. d:e5 Oe6 viib lahtisesse varianti.) **9. ... Rf6:d5** (Pärast 9. ... e4 on nii 10. Rg5 Re5 11. R:e4, kui ka 10. d:c6 e:f3 11. L:f3 või 11. d4 valgele kasulikud jätkud.) **10. Rf3:e5 Rc6:e5 11. Ve1:e5** ja nüüd on mustal kaks peamist rünnakujätku:

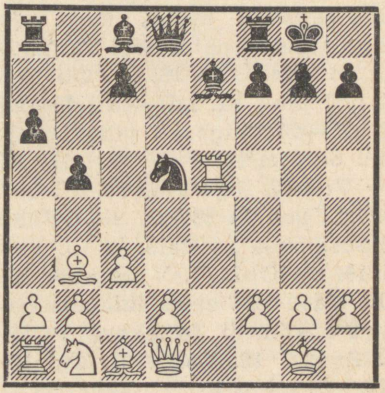


Diagramm 333.

a) 11. ... c7—c6 12. d2—d4 Oe7—d6 13. Ve5—e1 Ld8—h4 14. g2—g3 Lh4—h3 15. Ob3:d5 (Teooria poolt soovitatud jätk 15. Ve4 pole valgele siin eriti hea Sämisch'i terava vastuse 15. ... g5! tõttu, sest 16. O:g5 Lf5 kaotab materjali. Selle võimaluse loomi-

seks tuleb aga 12. d2—d4 asemel arvesse jätk 12. d2—d3, sest siis oleks valge vanker e4 kaitstud ja seetõttu edasilüke 15. ... g5 võimatu. Halb valgele on ka 15. Lf3 Og4 16. Lg2 Lh5 jne. tugeva rünnakuga mustale.) **15. ... c6:d5 16. Oc1—e3** ja valgel on küll ettur enam, kuid seevastu mitmesuguseid positsioonilisi halvemusi (treeningpartii Goldberg-Keres, Tallinn, 1944).

b) 11. ... Rd5—f6 12. Ve5—e1 (Pärast 12. d4 Od6 annab 13. Ve1 sama variandi, kuid tuleb arvesse ka Wolf'i soovitus 13. Ve2, mis on võib-olla küllaldane musta rünnaku tagasilöömiseks.) **12. ... Oe7—d6 13. h2—h3 Rf6—g4!** (Tugeva rünnaku algus, mida aga valge suudab pareerida. Tartakover soovitab siin 13. ... Ob7 14. d4 Ld7 jne.) **14. Ld1—f3 Ld8—h4 15. d2—d4** (Vigased jätkud valgele on siin 15. Ve8 Ob7! 16. V:f8+ V:f8 17. L:g4 Ve8! 18. Kf1 Le7 19. Ld1 Le4 20. f3 Le5 21. d4 Lh2 võiduseisuga mustale, ja 15. Ve4 h5 16. d4 Ob7 17. V:g4 h:g4 18. L:b7 Vae8 jne. sama tulemusega, nagu analüüsib Tartakover.) **15. ... Rg4:f2! 16. Ve1—e2!** (Kui 16. L:f2, siis mitte 16. ... Og3? 17. L:f7+! tõttu, vaid 16. ... Oh2+! 17. Kf1 Og3 18. Le2 O:h3 19. g:h3 Vae8! ja must võidab.) **16. ... Oc8—g4** (Halb oleks kahing 16. ... R:h3+ 17. g:h3 O:h3 18. Ve4! tõttu, samuti ka 16. ... O:h3 17. g:h3 R:h3+ 18. Kf1 jne. Tuleb aga arvesse 16. ... Rg4, mis Tartakover'i järgi annab pärast 17. Ve8! Rf6 18. V:f8+ K:f8 19. Rd2 Vb8 jne. umbes võrdse mängu.) **17. h3:g4** (Muidugi mitte 17. L:f2 Og3 ühes O:e2 ja Vae8 ja võidab.) **17. ... Od6—h2+ 18. Kg1—f1 Oh2—g3 19. Ve2:f3** (Capablanca soovitas hiljem siin 19. Ke1!) **19. ... Lh4—h1+ 20. Kf1—e2** ja valge seis on eelistatavam. Toome paar näidet võimalikkude jätkude kohta:

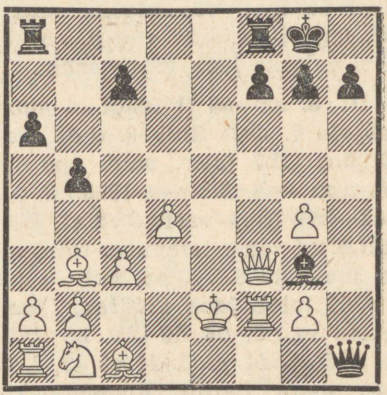


Diagramm 334.

20. ... Lh1:c1 (Parem kui 20. ... O:f2 21. Od2! Oh4 22. Lh3 Vae8+ 23. Kd3 Lf1+ 24. Kc2 selge paremusega valgele, nagu partiis Capablanca-Marshall, New York, 1918.) **21. Lf3:g3** (Partiis Yates-O'Hanlon, Malvern, 1921, jätkas valge siin 21. O:f7+ Kh8 22. Vf1 Lc2+ 23. Rd2 Vae8+ 24. O:e8 V:e8+ 25. Le3 V:e3+ 26. K:e3 ja nüüd võis must käiguga 26. ... g5! saavutada hea mängu. Tuleb aga arvesse lihtsalt 21. Vf1.) **21. ... Lc1:b2+ 22. Ke2—d3** (Pärast 22. Rd2 Vae8+ annab nii 23. Kd1 L:a1+ 24. Kc2 Ve1 25. L:c7

b4 26. V:f7, nagu partiis Moritz-Emmrich, kus must võis nüüd kestvat tuld anda, kui ka 23. Kd3 b4 jne. mustale küllaldase vastumängu.) **22. ... Lb2:a1 23. Kd3—c2 b5—b4 24. g4—g5** ja Tartakover'i analüüsi järgi on valgel paremus.

Lõppkokkuvõttes võib viimase mänguviisi kohta öelda, et must saavutab siin kahitud etturi eest väga kardetava rünnaku, mis näib olevat küllaldane vähemetturi kompenseerimiseks. Et ülaltoodud variandid on väga keerulised ja praktiliselt laialdasemalt katsetamata, siis võib lõpliku otsuse selle mänguviisi kohta anda alles pärast põhjalikumat analüüsi.

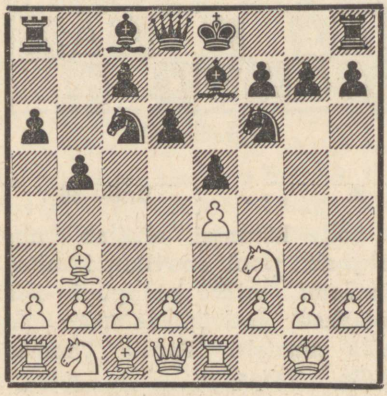


Diagramm 335.

8. c2—c3 . . . . .

Nõrk valgele on siin etturikahing **8. d4** R:d4 9. R:d4 e:d4 jne., näiteks: 10. a4 Ob7 11. c3 d:c3 12. R:c3 0—0 jne. (Taubenhaus-Teichmann, Monte Carlo, 1903).

Pärast **8. a2—a4** ei vasta must mitte **8. ... Vb8** 9. a:b5 a:b5 10. c3 Og4 11. d4, ähvardades vigurivõiduga 12. d5 (matšpartii Tarrasch-Schlechter, 1911), vaid lihtsalt **8. ... Oc8—g4** (Ka 8. ... b4 9. c3 b:c3 10. b:c3 0—0 11. d4 Og4 12. Oe3 e:d4 13. c:d4 d5 14. e5 Re4 on Lasker'i ja Tarrasch'i soovituse kohaselt mustale hea jätk.) **9. c2—c3 b5—b4!** jne. hea mänguga mustale. Lihtsaim võimalus on aga võib-olla **8. ... b4** 9. c3 0—0 üleminekuga märkuses valge 9. käigu juures vaadeldavasse varianti.

Teised käigud ei tule valgele üldse tõsisemalt arvesse, sest must ähvardab käiguga 8. ... Ra5 vahetada valge tugevat kuningaoda.

8. . . . . 0—0 (või a)

Uuemal ajal tarvitatuim jätk mustale, kuna varem kasutati siin seevastu peaaegu eranditult otsest üleminekut Tšigorin'i kaitsesüsteemi **8. ... Rc6—a5** jne., mida vaatleme lähemalt **a** juures. Varajane on siin väljahüpe **8. ... Oc8—g4,** sest valge vastab sellele **9. d2—d3** (Mitte aga enne 9. h3 Oh5 10. d3 Ld7, sest must võib kergesti kasutada käigu h2—h3 tõttu tekkinud nõrgendust tugeva kuningarünnaku alustamiseks.) **9. ... 0—0 10. Rb1—d2** ja valge võidab edaspidi kas manöövriga Rd2—f1—e3 või g3 ühes h2—h3 väärtusliku arengutempo. Üldise juhisena on sidumine Oc8—g4 mustale ainult

siis kasulik, kui valge on juba mänginud d2—d4 ja seega andnud mustale rünnakuobjekti tsentris; teisest küljest peab valge pärast Oc8—g4 olema ettevaatlik käiguga h2—h3 ja tegema seda võimaluse korral alles pärast musta vangerdust, et mustale mitte anda võimalust kuningarünnakuks.

9. h2—h3 (või x, y) . . . . .

Pärast **9. d2—d4** ja **9. d2—d3** tekkivaid võimalusi vaatleme **x** ja **y** juures. Teksti käiku loetakse vajalikuks sidumise Og4 vältimiseks, mis näiteks pärast 9. d4 kujuneks valgele võrdlemisi tülikaks. Milline neist jätkudest on valgele tugevaim, selle kohta on raske objektiivset otsust anda. Praktika näitab aga, et käik 9. h2—h3 hoiab positsioonilist pinget kõige kauem alal ja on seepärast valgele paremuse saavutamise mõttes lootusrikkaim.

Ebasoovitatav valgele on katse **9. a2—a4,** millele must vastab parimini **9. . . . b5—b4** (Pärast 9. . . . Og4 saavutas valge jätkuga 10. d4 Ra5 11. Oc2 Rd7 12. h3 Oh5 13. g4 Og6 14. a:b5 a:b5 15. d:e5! jne. partiis Tarrasch-Schlechter, matš 1911, paremuse. Teksti käik on kindlam). **10. d2—d4 e5:d4** (Pärast 10. . . . Og4 võidab 11. d5 etturi. Võib aga mängida ka 10. . . . b:c3 11. b:c3 Og4 jne., üleminekuga märkuses valge 8. käigu juurde mainitud varianti, mida soovitasid Lasker ja Tarrasch.) **11. c3:d4** (Pärast 11. R:d4 on 11. . . . Od7 küllaldane vastus.) **11. . . . Oc8—g4 12. Oc1—e3 Rc6—a5** (Mängitav on ka 12. . . . d5 13. e5 Re4 14. a5, nagu partiis Ragozin-Keres, Leningrad, 1939, kus must võis saavutada käiguga 14. . . . Kh8 vastuvõetava seisu.) **13. Ob3—c2 c7—c5** ja musta vastumäng liputiival kindlustab talle paremad võimalused (Löwenfisch-Keres, Leningrad, 1939).

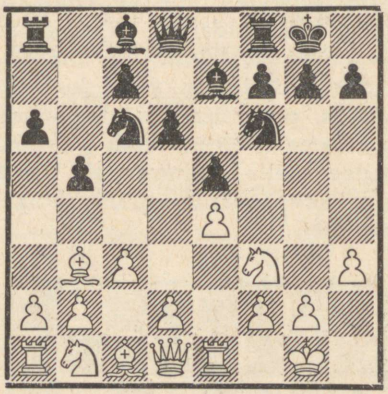


Diagramm 336.

9. . . . . Rc6—a5

Selle käiguga alustab must Tšigorin'i poolt soovitatud kaitsesüsteemi, mida praegugi veel peetakse soovitatavaimaks jätkuks mustale. Partiis Thomas-Stoltz, Varssavi, 1935, mängis must siin originaalselt **9. . . . a5** ja saavutas pärast **10. d4** e:d4 11. c:d4 a4 12. Oc2 Rb4 13. Rc3 R:c2 14. L:c2 c6 jne. soodsama seisu. Valge võis aga mängida lihtsalt **10. a4** või **10. d3,** mille järel käik 9. . . . a5 kujuneks asjatuks ajakaotuseks.

Tähelepanu väärib siin aga käik **9. ... Oc8—e6,** mis näib olevat mustale küllaldane võrdsuseks. Pärast **10. Ob3:e6 f7:e6 11. d2—d4** ei vasta must mitte **11. ... e5:d4** 12. c3:d4 d6—d5 13. e4—e5 Rf6—e4 14. Rb1—d2! jne. paremusega valgele (Keres-Aljechin), vaid lihtsalt **11. ... Ld8—e8** 12. Ld1—b3 Le8—d7 13. d4:e5 Rc6:e5 14. Rf3:e5 d6:e5 jne. võrdsusega, sest musta kaksiketturid tsentris kompenseeritakse vabade liinidega (Boleslavski-Keres, Moskva, 1941).

Pärast **9. ... Oc8—e6** mängib valge 10. O:e6 asemel võib-olla paremini **10. d2—d4** (Kui 10. Oc2, siis 10. ... d5 11. e:d5 L:d5 12. d4 e:d4 13. c:d4 Lh5 14. Rc3 Vad8 jne. parema seisuga mustale, nagu partiis Yates-Duras, Bradford, 1911.) **10. ... Oe6:b3 11. Ld1:b3 e5:d4 12. c3:d4 Rc6—a5** (Teooria loeb partiis Spielmann-Schlechter, Praha, 1908, tekkinud seisu pärast 12. ... d5 13. e5 Re4 14. Rc3 R:c3 15. b:c3 Ra5 16. Lc2 Rc4 jne. valgele soodsamaks, kuid tõenäoliselt põhjendamatult.) **13. Lb3—d3 c7—c5 14. Rb1—c3 Ra5—c6** jne. umbes võrdse mänguga (Schlechter-Tšigorin, Cambridge Springs, 1904).

Viimasel ajal on selles seisus veel kasutatud huvitavat kaitsesüsteemi **9. ... Rf6—d7,** kavatsusega mängida edaspidi Of6, Re7 ja c7—c5. Must saavutaks seega umbes samalaadse arengusüsteemi nagu Tšigorin'i kaitses, kuid siin seisaks tema Re7 tunduvalt paremini kui Ra5 viimatimainitud variandis. Toome paar tegelikku näidet, mis selle alles vähe kasutatud kaitsesüsteemi kohta olemas on.

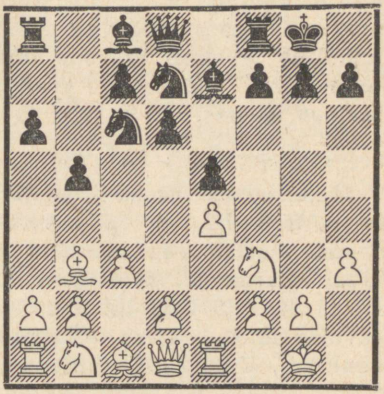


Diagramm 337.

a) 10. d2—d4 Oe7—f6 11. Oc1—e3 (Pärast 11. a4 Ra5 12. Oc2 b4 13. c:b4 Rc6 saavutas must partiis Pinkus-Ragozin, matš NSVL-USA, 1946, hea mängu. Valge võis aga mängida paremini 13. Rbd2, mispärast must võis jätkata pärast 11. a4 lihtsamini 11. ... Ob7.) **11. ... Oc8—b7** (Hea on ka 11. ... Ra5 12. Oc2 Rc4 13. Oc1 c5 jne. nagu tavalistes variantides.) **12. Rb1—d2 Rc6—e7 13. Rf3—h2 Re7—g6 14. Ld1—h5** ja nüüd andis **14. ... c7—c5** mustale hea mängu (Ravinski-Auerbach, Moskva, 1946).

b) 10. d2—d3 Oe7—f6 (Pärast 10. ... Ob7 11. Rbd2 Rc5 12. Oc2 on 12. ... d5 halb 13. e:d5 L:d5 14. d4! tõttu paremusega valgele, nagu partiis Simagin-Ravinski,

Moskva, 1946.) **11. Rb1—d2 Rd7—c5 12. Ob3—c2 d6—d5** ja must seisab hästi.

Ülaltoodud näidete põhjal näib, et käiguga 9. ... Rd7 alustatud uus kaitsesüsteem on täiesti elujõuline ja avab mustale uusi perspektiive hispaania avangu kinnises kaitses.

10. Ob3—c2 c7—c5

Teatud idee omab ka jätk **10. ... Oc8—b7,** et pärast 11. d2—d4 vastata 11. ... d6—d5. Pärast edasist 12. R:e5 R:e4 13. Rd2 f6 14. Rd3 Od6 15. Rb3 Rc4 saavutas must partiis Wagner-Leonhardt, Viin, 1926, võrdsuse.

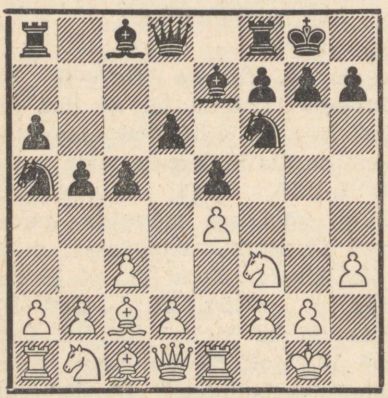


Diagramm 338.

11. d2—d4 . . . . .

Siin oleks edasilüke **11. a2—a4** valgele asjatu ajakaotus, sest must kaitseb kõik ähvardused arendava käiguga 11. ... Od7 ja saavutab hea mängu, näiteks: 12. d4 Lc7 13. Rbd2 c:d4 14. c:d4 Vfc8! 15. Od3 b:a4 jne. paremusega mustale (Fine-Reshevsky, Amsterdam, 1938).

Käiguga **11. d2—d3** võiks valge viia mängu tagasihoidlikku varianti, mida vaatleme lähemalt edaspidi y juures, kuid kaotatud tempoga 9. h3. Üldse peab valge otsekohe otsustama, kas ta tahab valida jätku d2—d3 või d2—d4, sest ettevalmistaval käigul 9. h3 on mõte ainult variandi 11. d4 puhul. Siinkohal loobume selle mänguviisi lähemast vaatlusest ja soovitame pöörduda variandi y juurde, kus valge valib selle süsteemi soodsamal kujul.

11. . . . . Ld8—c7

Selle käiguga lõpetab must 9. käigul alustatud Tšigorin'i kaitsesüsteemi iseloomustava osa. Avangu tulemusi kokku võttes näeme, et must on arengus veidi ette jõudnud ja alal hoidnud tugipunktid tsentris. Valge seevastu on asetanud kaks etturit tugevasti tsentrisse ja neid kaitsnud. Valge järgnev rünnak peab pärast arengu lõpetamist suunduma punktile e5 ja kuningatiivale, kuna must seevastu peab tugevdama oma survet punktile d4 ja alustama rünnakut liputiival. Et rünnakud eri tiibadel annavad peaaegu alati elavaid partiisid ja loovad teravaid positsioone, siis on ka käesolevas seisus edaspidi oodata teravaid kokkupõrkeid.

Nõrgem mustale on siin otsene taganemine ratsuga **11. ... Ra5—c6,** sest siis leiab valge aega käiguga 12. Oe3 ohustatud punkti d4 küllaldaselt kaitsta ja saavu-

tab pärast edasist Rbd2 parema mängu. Täiesti võimalik on seevastu löömine **11. ... c5:d4 12. c3:d4** ja alles nüüd **12. ... Ld8—c7,** sest arengusüsteem 13. Rc3 Ob7 14. a3 Ve8 15. Od3 Rc4 16. Lb3 e:d4 17. R:d4 d5! jne. annab mustale paremuse (Ragozin-Löwenfisch, Moskva, 1939). Pärast **13. Rb1—d2** aga pöördub mäng peavariandi tavalistesse rööbastesse.

Huvitav jätk on siin veel **11. ... d6—d5,** mis aga annab valgele pärast 12. R:e5 R:e4 13. d:c5 O:c5 14. Rd3 jne. parema mängu.

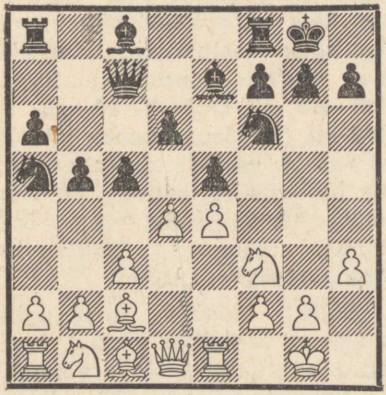


Diagramm 339.

Toodud diagrammseis on esinenud turniiripartiides juba tuhandeid kordi, mispärast on võimalik selle kohta praktiliste katsetamiste põhjal mõningaid täpsemaid analüüse anda. Vaatleme allpool võimalusi, mida teooria peab mõlematele pooltele kõige soovitatavamaks.

12. Rb1—d2 . . . . .

Kahtlemata elastseim jätk, mis jätab valgele vabaks erinevaid võimalusi. Nagu edaspidi näeme, on valgel mitmes variandis soovitatav lüüa d4:e5, aga siin annaks **12. d4:e5 d6:e5 13. Rb1—d2** mustale võimaluse tugevaks manöövriks **13. ... c5—c4** ühes Ra5—b7—c5 jne. Sellest näeme, et vahetus d:e5 tuleb valgele tõsiselt arvesse alles pärast musta ratsu taganemist c6. Teisest küljest näeme, et ka edasilüke d4—d5 on valgele mitmes variandis tähelepanuväärne jätk; kuid ka see edasilüke toimub paremini alles pärast musta käiku Ra5—c6, võites sel juhul väärtusliku tempo. Nii näiteks saavutas must partiis Mikenas-Keres, Tallinn, 1938, pärast **12. d5** Od7 13. Rbd2 c4 14. Rf1 Rb7 15. Oe3 Rc5 16. R3d2 g6 17. f4 e:f4 18. O:f4 Rh5 19. Oh6 Rg7 jne. kiiresti paremuse.

Pärast **12. a2—a4** (Võimalik on muidugi ka 12. Og5 h6 13. Oh4 jne., kuid selles seisus on valge lipuratsu arendamine tähtsam.) vastab must kõige lihtsamalt **12. ... Oc8—d7,** kuid ka **12. ... b4** 13. c:b4 c:b4 14. Rbd2, mida vaatleme lähemalt veel variandis a, on mustale mängitav. Kahtlane on seevastu jätk **12. ... Va8—b8** 13. a4:b5 a6:b5 14. d4:e5 d6:e5 15. Rf3:e5 Lc7:e5 16. Va1:a5 ja valge on võitnud etturi, mille vastukaaluks must saavutab mõningat rünnakut, näiteks: 16. ... Vfd8 17. Le2 Rh5 jne. (L. Steiner — Grünfeld, Folkestone, 1933).

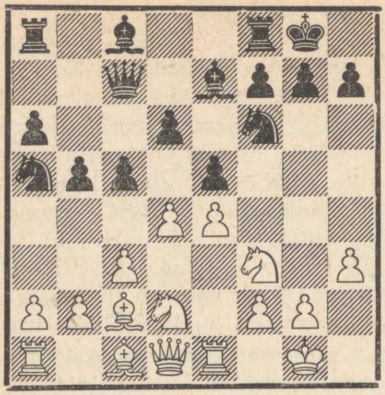


Diagramm 340.

12. . . . . Ra5—c6

Varematel aegadel peaaegu eranditult tarvitatud jätk, millega must püüab sundida vastast sulgema tsentrit d4—d5. Uuemal ajal aga kasutatakse siin veel teist ideed. Nagu hiljem selgub, saab valge pärast edasilüket d4—d5 sulgeda kogu liputiiva ja siis alustada suurima rahuga ettevalmistusi kuningarünnakuks, kusjuures mustal puudub tsentris ja liputiival igasugune vastumäng. Säärane olukord on aga mustale vastuvõtmatu, vähemalt teoreetiliselt.

Mingisuguse vastumängu saavutamiseks liputiival kasutatakse siin võimalust c-liini avamiseks jätkuga **12. ... c5:d4 13. c3:d4** ja mängitakse alles nüüd **13. ... Ra5—c6** (Nõrgem on 13. ... Od7 14. Rf1 Vfc8, nagu New Yorgi 1924. a. turniiri partiides Em. Lasker — Ed. Lasker ja Maróczy-Réti, sest valge võis siin pärast 15. Re3 Rc4 16. Od3 R:e3 17. O:e3 jne. saavutada veidi soodsama seisu.) **14. d4—d5** (Pärast 14. Rf1 võtab must etturikahingu vastu 14. ... e:d4 või 14. ... R:d4, kuid neid võimalusi vaatleme lähemalt järgmises märkuses. Huvitav jätk on seevastu 14. Rb3, kavatsedes jätkata 15. Oe3 jne. Katse 14. ... Vd8 on seejärel 15. Od2! tõttu mustale ebasoodus, nagu partiis Smõslov-Keres, Moskva, 1941, kuid 14. ... a5 15. Oe3 a4 16. Rbd2 a3! näib kõrvaldavat otsese ohu ja andvat mustale hea vastumängu liputiival. Tähelepanu väärib veel käik 14. a2—a3, et pärast 14. ... c:d4 võita ettur tagasi käiguga 15. Rb3, kuid ka see käik on mustale näiteks pärast lihtsat vastust 14. ... Oc8—d7 jne. vaevalt kardetav.) **14. ... Rc6—b4 15. Oc2—b1 a6—a5 16. Rd2—f1** (Võrdsuse annab siin 16. a3 Ra6 17. b4 Od7 jne., nagu partiis Judovitš-Löwenfisch, Moskva, 1939.) **16. ... Rb4—a6** umbes võrdse mänguga (Rabinovitš-Flohr, Moskva, 1939).

Selle moodsa mänguviisi kohta on veel liiga vähe tegelikku materjali, et oleks võimalik lõplikku otsust anda. Niipalju on igatahes selge, et pärast vahetust 12. ... c:d4 13. c:d4 Rc6 on musta kaitse juhtimine palju kergem kui pärast otsest 12. ... Rc6, mille kohta anname lähemat selgitust peavariandis.

Teised siin võimalikud jätkud ei oma suuremat praktilist tähtsust. Nii näiteks on pärast **12. ... Ob7** jätk 13. d:e5 d:e5 14. Rf1 väga tugev, ja ka **12. ... Oc8—d7**

13. Rd2—f1 pole mustale täiesti rahuldav, näiteks: **13. ... Vac8** 14. d:e5! d:e5 15. Og5 ühes 16. Re3 jne., või ka **13. ... c:d4** 14. c:d4 Vac8 15. Re3 jne., mõlemal juhul parema mänguga valgele. Mitte eriti hea mustale on ka katse **12. ... Rf6—d7** 13. Rd2—f1 Rd7—b6, nagu matšpartiis Tarrasch-Lasker, 1916.

13. d4—d5 . . . . .

Huvitav jätk on siin **13. Rd2—f1 c5:d4 14. c3:d4,** mille järel must võib kahel viisil võita d4 etturi. Teooria loeb seda võimalust valgele ebasoodsaks, kuid see otsus ei näi olevat küllaldaselt põhjendatud. Vaatleme allpool mõningaid teooria poolt parimaks peetud variante:

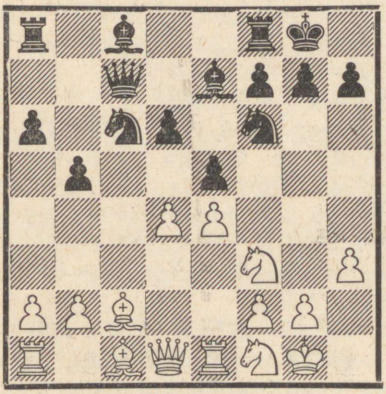


Diagramm 341.

I: 14. ... e5:d4 15. Ve1—e2 (Malkin'i soovitus, mis näib olevat parem kui 15. Og5 h6 16. Oh4 Ve8 17. Vc1 Lb6 18. Ld2 Oe6 19. Ob1 Re5! jne. paremusega mustale, nagu partiis Leonhardt-Rubinstein, San Sebastian, 1911. Nõrk valgele on ka 15. b3 d5 16. e5 Re4 17. O:e4 d:e4 18. V:e4 Of5 jne. paremusega mustale, nagu partiis Alatortsev-Belavenets, Leningrad, 1939. Arvesse tuleb aga veel 15. Of4.) **15. ... Lc7—b6 16. Ve2—d2 d6—d5** (Teooria järgi peab see edasilükeandma mustale paremuse, kuid see väide näib olevat kahtlane.) **17. e4:d5 Rf6:d5 18. Rf3:d4 Oe7—b4 19. Vd2—d3** (Siin tuleb arvesse kvaliteedikahing 19. R:c6 jne.) **19. ... Rc6—e5 20. Vd3—g3 Ob4—c5** ja pärast **21. Rf1—e3!** pole sugugi selge, et musta seis on parem. Näib siiski, et uuemal ajal mitmel korral katsetatud jätk **15. Of4** on valgele lootusrikkaim. Arvesse tuleb aga veel **15. Rg3,** näiteks: 15. ... Rd7 16. Rf5 Of6 17. Ve2 ja valge võidab etturi tagasi.

II: 14. ... Rc6:d4 15. Rf3:d4 e5:d4 16. Rf1—g3 (Ka siin on ratsu käik väga tugev. Matšpartiis Lasker-Tarrasch, 1908, mängiti siin 16. Og5 h6 17. Oh4 Lb6 18. Ld3 g5 19. Og3 Oe6 20. Vad1 jne. paremusega valgele, aga must võis jätkata tugevamini 16. ... Lc5!, näiteks: 17. Oh4 Oe6 18. Vc1 Lb4 19. b3 Vac8 20. Rg3 d5 jne. paremusega mustale, nagu 1912. a. mängitud konsultatsioonpartiis Lewis ja Rhead — Holmes ja Peacock. Võimalik on ka 16. b3, millele must vastab 16. ... d5 võrdsusega, mitte aga 16. ... Rd7 17. Ob2 Of6 18. O:d4!

tõttu, sest 18. ... O:d4 19. L:d4 L:c2 20. Vec1 Le2 21. Rg3 kaotab lipu.)

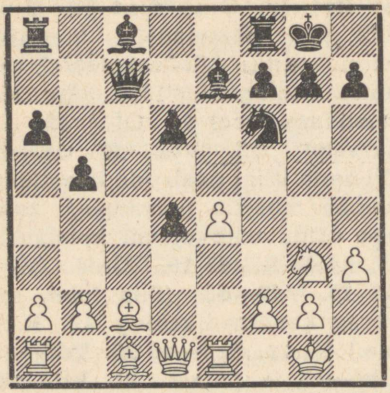


Diagramm 342.

16. ... Rf6—d7 (Nõrgem on 16. ... g6 17. Ob3 Lb6 18. Oh6 Ve8 19. Lf3 Oe6 20. Rf5! jne. paremusega valgele, nagu matšpartiis Euwe-Kramer, 1940.) **17. Rg3—f5** (Mitte aga 17. Ob3 Lb6 18. Rf5 Of6 19. Of4 Re5 20. Od5 Va7 jne. paremusega mustale, nagu matšpartiis Lasker-Tarrasch, 1908.) **17. ... Oe7—f6 18. Ve1—e2 Lc7—b6 19. Ve2—d2** ja valge võidab etturi tagasi hea mänguga (Euwe).

Senini pole veel selgusele jõutud, kumb neist jätkudest on mustale suhteliselt soodsam, kuid näib, et esimene pakub talle mitmekesisemaid võimalusi. Valgele igatahes pole see etturikahing eriti soovitatav, sest üheski toodud variantidest pole tal erilist paremust loota.

Tuleb arvesse veel **13. d4:e5 d6:e5 14. Rd2—f1,** kuid seejärel on Belavenets'i poolt soovitatud jätk **14. ... Vf8—d8 15. Ld1—e2 Rf6—h5!** mustale küllaldane võrdsuseks, näiteks: 16. Rf3—g5 Rh5—f4 17. Oc1:f4 e5:f4 18. Le2—h5 Oe7:g5 19. Lh5:g5 Lc7—e5 jne. võrdse mänguga.

Lõpuks võib veel mainida võimalust **13. a2—a4,** millele must vastab lihtsaimini 13. ... c5:d4 14. c3:d4 Oc8—d7 jne. võrdse mänguga. Nõrgem on seevastu 14. ... Rb4, näiteks: 15. Ob1 b:a4 16. V:a4 a5 17. Rf1 Rd7 18. Re3 Ve8 19. Od2 jne. väikese paremusega valgele (Bogoljubov-Rubinstein, Moravská Ostrava, 1923).

13. . . . . Rc6—d8

Parem on siin **13. ... Rc6—a5,** et pärast 14. a4 vastata 14. ... Od7 ja seega hoiduda liputiiva etturseisu kinnistamisest. Võiks järgneda: **14. b2—b3 Oc8—d7 15. Rd2—f1 Ra5—b7 16. c3—c4 Vf8—b8** (Lihtsam 16. ... b:c4 17. b:c4 Vfb8 jne.) **17. Rf1—e3 b5:c4 18. Re3:c4 Oe7—f8 19. a2—a4 Rb7—a5 20. Rf3—d2 g7—g6** jne. musta vastumänguga liputiival ja umbes võrdsete võimalustega (Alexander-Keres, Hastings, 1937).

14. a2—a4! . . . . .

Valge peab selle käigu tegema nüüd, enne kui must jõuab uuesti oma vankrid ühendada. Mustal tekib nüüd mõningaid raskusi.

14. . . . . Va8—b8

Pärast **14. ... b5—b4 15. Rd2—c4** seisab valge ratsu ülitugevasti, näiteks: **15. ... a5** 16. Rf:e5

Oa6 17. Ob3 d:e5 18. d6 O:d6 19. L:d6 jne. paremusega valgele (Capablanca-Vidmar, New York, 1927). Must peab seepärast mängima **15. ... Re8,** kuid seejärel võib valge valmistuda rünnakule kuningatiival, kusjuures tugev ratsu tugipunkt c4 tublisti tema ülesannet kergendab.

15. c3—c4 . . . . .

Kindlasti tugevam kui 15. a4:b5 a6:b5 16. c3—c4 b5—b4, näiteks: 17. Rf1 Re8 18. g4 g6 19. Rg3 Rg7 jne. võrdse mänguga (Smõslov-Löwenfisch, Moskva, 1939), sest kuningarünnaku alustamisel on vaba a-liin kasulik ainult mustale ja annab talle võimalusi vastumänguks liputiival.

15. . . . . b5—b4

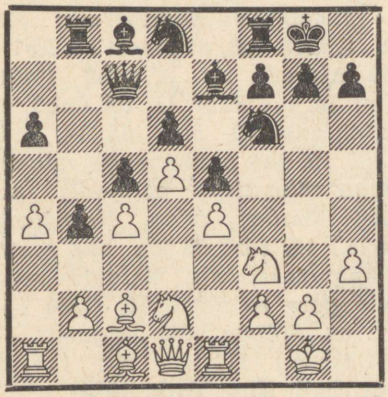


Diagramm 343.

Tekkinud diagrammseis oli varem hispaania avangu kinnises variandis üks tavalisemaid, kuid teoreetiliselt peab seda lugema ebasoodsaks mustale. Esiteks omab valge selles seisus rohkem liikumisvabadust ja on seetõttu võimeline alustama rünnakut kuningatiival, ja teiseks on tal õnnestunud liputiiba täielikult blokeerida ja seega võtta mustalt igasugused võimalused vasturünnakuks. Must on seega selles seisus sunnitud juhtima täiesti passiivset kaitset ilma vastušanssideta teisel tiival, kuid säärane olukord pole normaalne ja eeldab mõnda avangulist viga.

Vaatamata mitmeile varem soovitatud võimalustele, nagu 12. ... c:d4 ja 13. ... Ra5, ei tule ka toodud peavarianti lugeda mustale tingimata ebasoodsaks, kui must loobub viimasest strateegilisest veast 15. ... b4 ja mängib selle asemel näiteks **15. ... Oc8—d7.** Sel juhul hoiaks must alal võimalused vasturünnakuks liputiival ja võtaks valge kuningarünnakult selle teravuse, muutes seisud umbes võrdseks.

Tulles tagasi diagrammseisu 343 juurde, toome lõpuks veel ühe tegeliku näite selle kohta, kuidas mäng võiks sellest seisust jätkuda: **16. Rd2—f1 Rf6—e8 17. g2—g4 g7—g6 18. Rf1—g3** (Parem kui 18. Re3 f6 19. Kh2 Rf7 20. Vg1 Kh8 21. b3 Vg8 jne., nagu partiis Bogoljubov-Rubinstein, Breslau, 1925.) **18. ... Re8—g7 19. Kg1—h2 f7—f6 20. Ve1—g1 Rd8—f7 21. b2—b3 Vb8—b7 22. Oc1—d2 Kg8—h8 23. Ld1—e2 Oe7—d8 24. Vg1—g2 Lc7—d7 25. Va1—h1 Ld7—e8 26. Kh2—g1** ja valge võitis lõpuks rünnakuga kuningatiival (Keres-Vidmar, Bad Nauheim, 1936). Muidugi on

selge, et must ei tarvitsenud seda seisu tingimata kaotada, kuid passiivne kaitseseis ilma igasuguste vasturünnaku-võimalusteta on teoreetiliselt seisukohalt vastuvõtmatu.

x.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 b5 7. Ob3 d6 8. c3 0—0.)

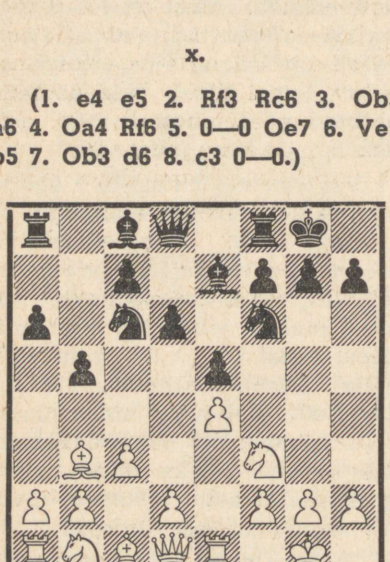


Diagramm 344.

9. d2—d3 . . . . .

Selle käiguga püüab valge enne lõpetada liputiiva arengut ja alles siis alustada operatsioone tsentris, kuid selle plaani teostamisel jõuab must tavaliselt oma vastasest ette. Energilisemaks peetakse seepärast otsest edasilüket d2—d4 pärast vastavat ettevalmistust, nagu nägime eelmises peavariandis 6 IV.

Musta kaitse aga pole pärast 9. d3 sugugi nii lihtne, nagu võiks arvata, sest kui valgel õnnestub teostada manöövrit Rb1—d2—f1—e3 ja d3—d4, saavutab ta parema seisu. Musta strateegiliseks püüdeks kujuneb seepärast vastumäng tsentris edasilükke d6—d5 näol ja allpool vaatlemegi, millisel momendil must peab selle edasilükke teostama.

9. . . . . Rc6—a5

Selle käiguga valib must Tšigorin'i kaitsesüsteemi, mis ka pärast tagasihoidlikku mänguviisi 9. d3 moodustab ühe parimaist kaitseist mustale. Ebasoovitatav on siin **9. . . . Oc8—g4,** mis kingib valgele pärast Rb1—d2—f1—e3 väärtusliku tempo, sest sidumine Og4 on mustale ainult siis väärtuslik, kui valge on mänginud või kavatseb mängida d2—d4.

Tähelepanu väärib siin jätk **9. . . . Oc8—e6,** et pärast **10. Rb1—d2** mängida **10. . . . O:b3** (Mitte aga 10. . . . Rh5? 11. d4 O:b3 12. a:b3 e:d4 13. c:d4 d5 14. e:d5 L:d5 15. Re4 paremusega valgele, nagu võimalikus variandis partiist Maróczy-Yates, New York, 1924.) **11. a:b3 d5** jne. hea vastumänguga tsentris. Kardetav mustale pole ka katse **10. O:e6** f:e6 11. a4, millele võib järgneda efturikahing 11. . . . b4! (Yates-Marshall, New York, 1924).

Huvitav idee on ka **9. . . . Oc8—b7** 10. Rb1—d2 d6—d5, näiteks: 11. e:d5 R:d5 12. R:e5 R:e5 13. V:e5 Rf4 14. Rf3 Rg6 15. Ve1 Ld7 16. d4 Od6 17. Re5 O:e5 18. d:e5 Lc6 19. Lg4 Vae8 20. f4 Kh8 21. Oc2 f5 jne. tugeva rünnakuga kahitud etturi eest (Breyer-

Schlechter, Breslau, 1912), kuid Belavenets'i järgi annab 17. Rg5! valgele ülekaaluka seisu. Variant on väärt edaspidist uurimist.

10. Ob3—c2 c7—c5
11. Rb1—d2 Ra5—c6

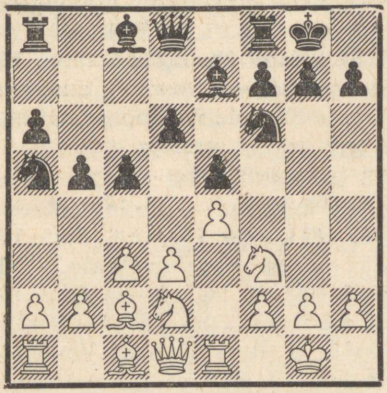


Diagramm 345.

Selles seisus, kus valge ettur seisab d3 ja võtab muuseas ka mustalt ratsult välja c4, pole mustal ratsul a5 kuigi soodus positsioon ja seepärast on seda kasulik võimalikult kiiremini tagasi mängida. Väljal c6 seisab ratsu hästi, kaitstes punkti e5 ja toetades kavatsetud edasilüket d6—d5. Tähelepanuväärne kaitseidee mustale on veel Tšigorin'i soovitus **11. ... Rf6—d7** 12. Rd2—f1 Rd7—b6 13. Rf1—g3 Ld8—c7, näiteks: 14. Rg3 f6 15. Rh3 Oe6 16. Rf5 O:f5 17. e:f5 d5 18. f4 Rc6 võrdse mänguga (Tšehhover-Ragozin, Leningrad, 1936). Nõrgem mustale on **11. ... Ld8—c7,** sest edasilükke d6—d5 toetamiseks seisab must lipp paremini väljal d8.

12. Rd2—f1 . . . . .

Edasilüke **12. a2—a4** pole selles seisus mõjuv vastuse **12. ... Oc8—e6** tõttu, näiteks: **13. Rd2—f1 Ld8—c7 14. Ld1—e2** (Pärast 14. d4 c:d4 15. c:d4 Og4 saavutas must partiis Romanovski-Reshevsky, Leningrad, 1939, paremuse, ja sama tulemuse andis ka partii Teichmann-Capablanca, Berliin, 1913, pärast 14. Og5 Vb8 15. d4? c:d4 16. c:d4 Og4 17. Oe3 e:d4 18. O:d4 Rd7 jne.) **14. . . . Rf6—d7 15. Rf1—e3 Rd7—b6 16. Oc1—d2 b5:a4** ja must saavutab initsiatiivi (Iljin-Ženevski—Rabinovitš, Leningrad, 1934).

Ebasoovitatav valgele on ka **12. Ld1—e2,** sest pärast **12. ... Vf8—e8** seisab valge lipp e-liinil halvasti, näiteks: 13. Rd2—f1 d6—d5 14. e4:d5 Rf6:d5 15. Oc1—d2 Oe7—f8 16. Rf1—g3 Oc8—b7 kerge võrdsusega mustale (Iljin-Ženevski—Botvinnik, Moskva, 1931).

Asjatu ajakaotus on siin muidugi **12. h2—h3,** millele võiks järgneda: 12. ... d5 13. Rf1 d:e4 14. d:e4 Oe6 15. Od2 Va7 16. Rg5 Oc4 17. Re3 Od3 jne. paremusega mustale (Maróczy-Capablanca, New York, 1924).

(vt. diagrammi 346)

12. . . . . Oc8—e6

Normaalne käik edasilükke d6—d5 ettevalmistamiseks, mis näib olevat ka tugevaim. Vaatleme siinkohal ka teisi mustale arvesse tulevaid jätke.

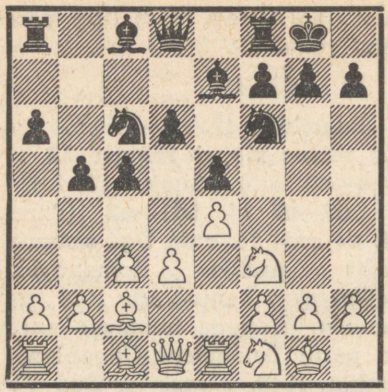


Diagramm 346.

I: 12. ... Vf8—e8 13. Rf1—e3 (Või 13. Rg3 Lc7 14. h3 d5 15. e:d5 R:d5 16. Ob3 Oe6 17. Rg5 O:g5 18. O:g5 f6 võrdsusega, nagu partiis Panov — L. Steiner, Moskva, 1936. Teksti käik on kõige loomulikum, sest sellega võitleb valge d6—d5 teostamise vastu.) **13. ... d6—d5?** (Selles seisus viga, mis annab valgele selge paremuse. Fine soovitab siin 13. ... Oe6, kuid seejärel saab valge käiguga 14. d3—d4 teostada oma avanguidee ja saavutab ilusa mängu. Näib, et ettevalmistus 12. ... Ve8 pole üldse mustale eriti soodus.) **14. e4:d5 Rf6:d5 15. Re3:d5 Ld8:d5 16. d3—d4! e5:d4 17. Oc2—e4 Ld5—d7 18. c3:d4 Oe7—f6 19. Oc1—g5** võiduseisuga valgele (Aljechin-Eliskases, Podebrady, 1936).

II: 12. ... Ld8—c7 13. Rf1—e3 Oc8—e6 (Pärast 13. ... Ob7 järgnes ilupartiis Teichmann-Schlechter, Karlsbad, 1911: 14. Rf5 Vfe8 15. Og5 Rd7 16. Ob3 Rf8 17. Od5 Rg6 18. O:e7 Rg:e7 19. O:f7+! K:f7 20. Rg5+ Kg8 21. Lh5 kiire võiduga valgele.) **14. Rf3—g5** (Ka nüüd tuleb 14. d4 arvesse.) **14. ... d6—d5 15. Ld1—f3** (Parem kohe 14. e:d5 R:d5 15. R:e6 f:e6 16. Lg4 ja mustal on mõningaid raskusi.) **15. ... Va8—d8 16. e4:d5 Rf6:d5 17. Rg5:e6 f7:e6 18. Lf3—g4 Rd5—f4** jne. võrdsusega (Rauser-Kmoch, Leningrad, 1934).

III: 12. ... d6—d5 (Kui 12. ... Rh5 13. Re3 Rf4 14. d4 Of6, nagu partiis E. Cohn — Rotlevi, Karlsbad, 1911, siis 15. d:c5 d:c5 16. Rd5 paremusega valgele.) **13. e4:d5 Ld8:d5 14. a2—a4** (Kui 14. Le2 Ob7! 15. Ob3 Ld7 16. R:e5?, siis 16. ... R:e5 17. L:e5 Vae8 18. Of4 Lc6 19. Re3 c4 jne. paremusega mustale, nagu partiis Panov-Konstantinopolski, 1936. Või ka 16. Og5 Vae8 17. Ld2 h6 18. Oh4 Rh5 jne. sama tulemusega, nagu partiis Michel-Rubinstein, Marienbad, 1925. Halb valgele on ka 14. Ob3 Ld6 15. R:e5? R:e5 16. Of4 Rfg4 soodsate komplikatsioonidega mustale, nagu kiripartiis Braunschweig-Stuttgart, 1933. Tuleb arvesse aga lihtsalt 14. Ob3 Ld6 15. Le2 jne.) **14. ... Oc8—e6 15. Ld1—e2 Rf6—d7 16. d3—d4! e5:d4 17. Oc2—e4 Ld5—d6 18. c3:d4** paremusega valgele (Iljin-Ženevski—Rovner, Leningrad, 1939). Valgete juht toob edasi järgmise analüüsi: 18. ... Oc4 19. Lc2 Rb4 20. Lb1 c:d4 21. O:a8 Od3 22. Of4 L:f4 23. Lc1 Ld6 24. Oe4 jne. paremusega valgele.

13. Rf1—e3 . . . . .

Pärast **13. Rf1—g3** võib must mängida muidugi 13. ... d5 kõrval ka teisiti, näiteks 13. ... Ld8—c7, et alles hiljem viia läbi d6—d5. Toome selle kohta ühe praktilise näite: 14. Ld1—e2 Rf6—d7 15. Rf3—g5 Oe7:g5 16. Oc1:g5 f7—f6 17. Og5—d2 d6—d5 18. d3—d4 c5:d4 19. e4:d5 Oe6:d5 20. Le2—h5 jne. võrdse mänguga (kiripartii Konstantinopolski-Kamõšov, 1935/36). Ratsu käik e3 on loogilisem, sest sellega valmistab valge ette ka edasilüket d3—d4.

13. . . . . d6—d5

See edasilüke on ka käesolevas seisus võib-olla veidi varajane, sest nüüd saavutab valge lootusrikka positsiooni. Malkin soovitab siin **13. ... Ld8—c7,** et pärast 14. d3—d4 mängida 14. ... c5:d4 15. c3:d4 e5:d4 16. Rf3:d4 Rc6:d4 17. Ld1:d4 Rf6—g4! jne. umbes võrdse mänguga.

14. e4 : d5 Rf6 : d5
15. Re3 : d5 Ld8 : d5
16. Ld1—e2 . . . . .

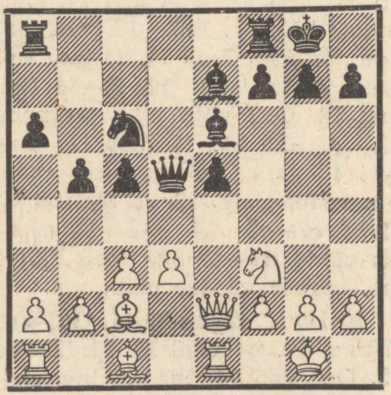


Diagramm 347.

Selles seisus on mustal raskusi rünnatud etturi kaitsmisega, näiteks: **16. ... Oe7—f6** (Pärast 16. ... Og4 on 17. Ob3 Ld6 18. Le4 mustale ebamugav jätk.) **17. Oc1—g5 Of6:g5 18. Rf3:g5 Oe6—f5 19. Rg5—e4 Va8—d8** (Ka pärast 19. ... O:e4 20. d:e4 seisab valge veidi paremini.) **20. Oc2—b3! Ld5:d3 21. Le2:d3 Vd8:d3 22. Re4:c5 Vd3—d2 23. Rc5:a6 Vd2:b2 24. Va1—d1** ja valge seis on märgatavalt parem (Keres-Reshevsky, Leningrad, 1939).

y.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 b5 7. Ob3 d6 8. c3 0—0.)

(vt. diagrammi 344)

9. d2—d4 . . . . .

Seda otsest edasilüket ilma ettevalmistuseta 9. h3 peetakse valgele mitte eriti soodsaks, kuid see variant on siiski päris hästi mängitav. Vaatleme allpool lühidalt kõiki peamisi võimalusi.

9. . . . . Oc8—g4

Kui enne **9. ... e5:d4 10. c3:d4** ja alles nüüd **10. ... Oc8—g4,** siis **11. Rb1—c3** ja valge saavutab veidi parema seisu, näiteks: **11. ... Rc6—a5** (Huvitav on jätk 11. ... O:f3 12. g:f3 Ra5 13. Oc2 b4 14. Re2 c5 15. d5 Re8 ühes g6 ja Rg7, nagu partiis Karpinski-Pillsbury, Buffalo, 1901.) **12. Ob3—c2 c7—c5 13. d4:c5 d6:c5 14. e4—e5!** jne. paremusega valgele (Lasker-Bogoljubov, Moravská Ostrava, 1923).

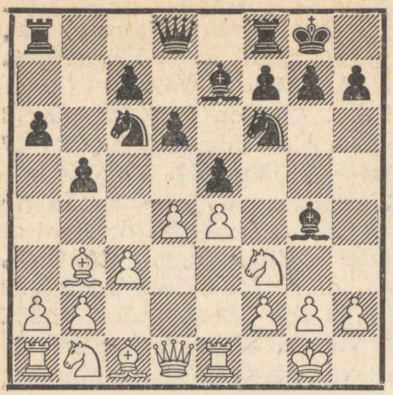


Diagramm 348.

10. Oc1—e3 . . . . .

Ka käiguga **10. d4—d5** pole valgel loota paremust, näiteks: **10. ... Rc6—a5 11. Ob3—c2 c7—c6** (Partiis Spielmann-Marshall, Karlsbad, 1911, andis ka 11. ... Ld7 12. Rbd2 c6 13. h3 Oh5 14. Rf1 c:d5 15. e:d5 Rc4 jne. mustale hea mängu.) **12. d5:c6** (Või 12. h3 O:f3 13. L:f3 c:d5 14. e:d5 Rc4 15. Rbd2 Vc8 veidi soodsama mänguga mustale, nagu partiis Yates-Rubinstein, Hastings, 1922.) **12. ... Ra5:c6** (Parem kui 12. ... Lc7 13. Rbd2 Vad8 14. Rf1 d5 15. e:d5 R:d5 16. Le2 R:c6 17. h3 Oh5, nagu partiis Schmidt-Aljechin, kus valge võis nüüd jätkata 18. a4? asemel 18. Rg3! Og6 19. O:g6 h:g6 20. R:e5 R:e5 21. L:e5 ja mustal pole näha küllaldast kompensatsiooni kahitud etturi eest.) **13. Rb1—d2 b5—b4!** (Ka 13. ... Lc7 14. Rf1 Ve8 15. Og5 h6 jne., nagu partiis Treybal-Vidmar, Karlsbad, 1929, on mustale küllaldane võrdsuseks. Teksti käiguga pakutav etturikahing on aga hu-vitavam.) **14. Oc2—a4 Va8—c8 15. Oa4:c6 b4:c3 16. Oc6—b7 c3:d2 17. Oc1:d2 Vc8—b8 18. Ob7:a6 d6—d5!** ja seis on väga terav, kuid võrdlemisi soodus mustale (matšpartii Euwe-Keres, Amsterdam, 1939/40).

Pärast **10. h2—h3** võib must valida järgnevaid jätke:

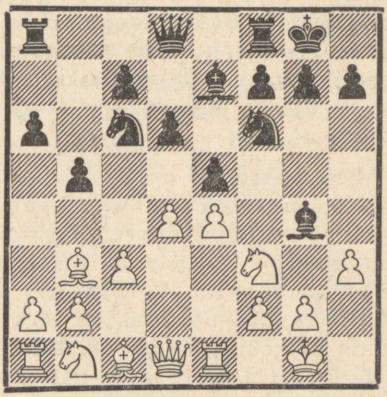


Diagramm 349.

a) 10. ... Og4:f3 11. g2:f3 Rc6—a5 (Pärast 11. ... Rh5 annab 12. f4! R:f4 13. O:f4 e:f4 14. Od5, pärast 11. ... Ld7 12. Kh2 Rh5 aga 13. d:e5 R:e5 14. f4 jne. valgele paremuse.) **12. f3—f4** (Pärast 12. Oc2 võib juba järgneda 12. ... Rh5 13. f4 R:f4 14. O:f4 e:f4 15. Lg4 Og5 jne. hea mänguga mustale.) **12. ... Ra5:b3 13. a2:b3 c7—c5 14. Rb1—a3 c5:d4 15. c3:d4 d6—d5 16. f4:e5 Rf6:e4** jne. umbes võrdse mänguga.

b) 10. ... Og4—h5 11. Oc1—e3 (Pärast 11. g4 Og6 12. Rbd2 Ve8 13. Oc2 Ra5 14. Rf1 d5 jne. saabub võrdne seis, ja 11. d5 Ra5

12. Oc2 c6 jne. annab umbes sama seisu nagu pärast 10. d5.) **11. ... Oh5—g6** (Mitte aga 11. ... R:e4 12. Od5 Ld7 13. O:e4 d5 14. d:e5, sest must Ld7 on nüüd kaitseta. Lihtsaim jätk näib aga olevat 11. ... e:d4 12. c:d4 d5 13. e5 Re4 jne. terava, kuid umbes võrdsete võimalustega seisuga.) **12. Rb1—d2 Rf6:e4?** (See kombinatsioon on vigane. Must pidi mängima jällegi 12. ... e:d4, või ka 12. ... Ld7 umbes võrdsete võimalustega.) **13. Ob3—d5 Re4:d2 14. Rf3:d2 Ld8—e8 15. Ld1—f3** selge paremusega valgele.

Lõpuks vajab veel mainimist, et katse võita etturit jätkuga **10. Ob3—d5?** pole valgele soovitatav, sest järgneb 10. ... Rf6:d5 11. e4:d5 Rc6—a5 12. d4:e5 d6:e5 13. Ve1:e5 Ra5—c4 14. Ve5—e1 Rc4—b6 ja must võidab etturi tagasi parema mänguga (Yates-Aljechin, Scheveningen, 1913).

10. . . . . e5 : d4

Paljud soovitavad siin mustale lihtsaima vastusena ajutist vigurikahingut **10. ... Rf6:e4 11. Ob3—d5 Ld8—d7,** mis jätab valgele kaks peamist valikuvõimalust, nimelt:

(vt. diagrammi 350)

a) 12. Od5:e4 (Pärast 12. h3 tuleb 12. ... Of5, kuna 12. O:c6 L:c6 13. R:e5 d:e5 jne. annab võrdsuse.) **12. ... d6—d5 13. Oe4—c2** (Tähelepanu väärib Nenarokov'i soovitus 13. O:h7+ K:h7 14. d:e5, millega valge võidab etturi ja annab mustale vastutasuks ainult väga problemaatilisi rünnakuvõimalusi.) **13. ... e5—e4 14. h2—h3 Og4—h5 15. Rf3—e5** (Muidugi mitte 15. g4 O:g4 jne. võitva rünnakuga.) **15. ... Oh5:d1 16. Re5:d7 Od1:c2 17. Rd7:f8 Va8:f8 18. Oe3—f4 Oe7—d8 19. Rb1—d2 f7—f5** ja mustal on kahitud kvaliteedi eest küllaldane seisuparemus (Colle — Ed. Lasker, 1913).

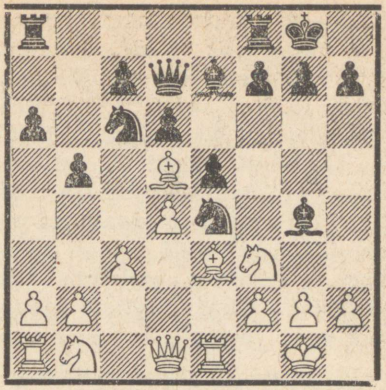


Diagramm 350.

b) 12. d4:e5 Re4—c5! (Pärast 12. ... Rg5 13. O:g5 O:g5 annab Aljechin'i analüüsi järgi 14. h3! O:f3 15. L:f3 R:e5 16. V:e5 jne. valgele selge paremuse, mitte aga 14. R:g5? O:d1 15. e6 Ld8! ja must saavutab paremuse, nagu partiis Capablanca — Ed. Lasker, London, 1913.) **13. h2—h3 Og4—e6 14. e5:d6** (Parem 14. O:c5 d:c5 15. Oe4 jne.) **14. ... Oe7:d6 15. Oe3:c5 Oe6:d5! 16. Oc5:d6 Ld7:d6 17. Rb1—d2 Vf8—e8** mugavama seisuga mustale (Johner-Bernstein, Zürich, 1934).

Teooria soovitab mustale veel varianti **10. ... Vf8—e8 11. Rb1—**

d2 d6—d5, tuues näitena järgnevaid võimalusi: **12. d4:e5** Rc6:e5 13. e4:d5 Re5—d3 14. Ve1—e2 Rf6:d5 15. Rd2—e4 Og4:f3 (Yates-Rubinstein, Marienbad, 1925), või **12. e4:d5** Rf6:d5 13. Ld1—c2 Rd5:e3 (Yates-Asztalos, Kecskemét, 1927), kus must saavutas pärast 13. V:e3? e:d4 samuti paremuse. Viimases variandis aga võis valge pärast 13. f:e3! saavutada veel vastuvõetava seisu.

Valge võib aga mängida tugevamini **12. h2—h3!** (Tuleb arvesse ka 11. h3.), näiteks: **12. ... e5:d4** (Pärast 12. ... d:e4 järgneb 13. R:e4 R:e4 14. h:g4 jne. Tuleb arvesse aga 12. ... Oh5, et pärast 13. g4 Og6 14. e:d5 R:d5 15. d:e5 R:e3 16. V:e3 Oc5 mängida rünnakule.) **13. c3:d4 Og4:f3 14. Ld1:f3 Oe7—b4** (Kui 14. ... d:e4 15. R:e4 R:d4, siis 16. O:d4 L:d4 17. Rg5! paremusega valgele.) **15. e4—e5 Ob4:d2 16. e5:f6! Od2:e1 17. Ob3:d5** ja valge seis on parem (De Groot — Kmoch, Amsterdam, 1940).

11. c3 : d4 Rc6—a5

(vt. diagrammi 351)

Siin tuleb arvesse ka edasilüke **11. ... d6—d5 12. e4—e5 Rf6—e4,** näiteks: **13. Rb1—c3 Re4:c3** (Või 13. ... Ob4 14. Vc1 Re7 15. h3 Oh5 16. Oc2 O:c3 17. b:c3, nagu partiis Yates-Bogoljubov, London, 1922, kus must võis saavutada pärast 17. ... Og6 rahuldava mängu.) **14. b2:c3 Rc6—a5 15. Ob3—c2 Ra5—c4 16. Oe3—c1** (Yates-Rosselli, Triest, 1923) ja nüüd võis must ükskõikse 16. ...

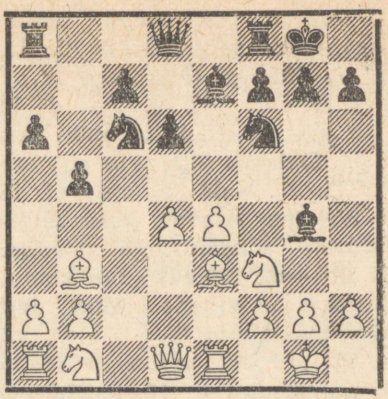


Diagramm 351.

Ve8 asemel saavutada käiguga 16. ... Ld8—d7 rahuldava mängu.

12. Ob3—c2 Ra5—c4
13. Oe3—c1 . . . . .

Halb on valgele **13. Rb1—d2** Rc4:e3 14. Ve1:e3 c7—c5 15. Ld1—e1 Rf6—d7 16. h2—h3 Og4—h5 17. d4:c5 Rd7:c5 paremusega mustale (Yates-Capablanca, New York, 1924), samuti ka **13. b2—b3** Rc4:e3 14. Ve1:e3 c7—c5 15. Rb1—c3 (matšpartii Romanovski-Bogoljubov, 1924), kus must võis saavutada jätkuga 15. ... O:f3! 16. V:f3 c:d4 17. L:d4 Rd7 18. Rd5 Re5 jne. paremuse.

13. . . . . c7—c5
14. b2—b3 . . . . .

Või 14. Rc3 Rd7 15. Rd5 Oh4 16. b3 Rcb6 jne. (Verlinski-Rabinovitš, Moskva, 1914) võrdsusega. Veelgi parem mustale on võibolla 14. ... Vc8 15. Re2 Rd7 16. Ld3 Ve8 jne. (Lasker-Müller, 1933).

14. . . . . Rc4—a5

Ka 14. ... Rb6 15. Ob2 Vc8 16. Rbd2 Rfd7! 17. h3 Oh5 võrd-

susega (Yates — Ed. Lasker, New York, 1924) on mustale vastuvõetav. Teksti käik näib aga olevat parem, sest väljalt c6 ründab ratsu tähtsat tsentraalvälja d4.

15. Rb1—d2 . . . . .

Või 15. Oc1—b2 Ra5—c6 16. d4—d5 Rc6—b4 17. Rb1—d2 Rb4:c2 18. Ld1:c2 umbes võrdse seisuga (Capablanca-Bogoljubov, London, 1922).

15. . . . . Ra5—c6

16. h2—h3 Og4—h5

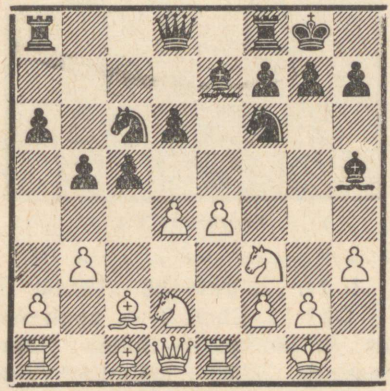


Diagramm 352.

Toodud diagrammseis on praktikas juba mõned korrad esinenud ja tulemused näitavad, et musta positsioon on täiesti vastuvõetav, näiteks:

I: 17. e4—e5? Rf6—d5 18. Oc1—b2 Rc6:d4 19. e5:d6 Oe7—f6! suure paremusega mustale (Yates-Bogoljubov, New York, 1924).

II: 17. Oc1—b2 Rc6:d4 18. Ob2:d4 c5:d4 19. g2—g4 Rf6:g4! 20. h3:g4 Oh5:g4 21. Ld1—e2 Va8—c8 22. Oc2—d3 Oe7—g5 paremusega mustale (Ragozin-Lilienthal, Leningrad, 1939).

Rubinstein soovitab diagrammseisus valgele **17. g2—g4** Oh5—g6 18. d4—d5 ja peab seejärel valge seisu paremaks, kuid ka pärast 17. g2—g4 võib must variant II eeskujul jätkata 17. . . . Rf6:g4! 18. h3:g4 Oh5:g4 jne. tugeva rünnakuseisuga kahitud viguri eest. Seepärast näib, et valgel pole diagrammseisus paremat kui 17. d4—d5 ühes Oc1—b2, üleminekuga märkuses valge 15. käigu juurde mainitud Capablanca-Bogoljubov'i partiiga sarnasesse varianti.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 b5 7. Ob3 d6 8. c3.)

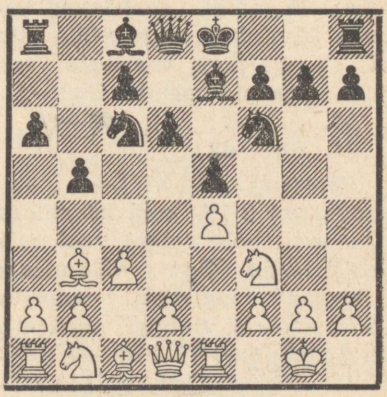


Diagramm 353.

8. . . . . Rc6—a5

Otsest üleminekut Tšigorin'i kaitsesüsteemi peetakse mustale

vähem elastseks kui jätku 8. ... 0—0, mida vaatlesime peavariandis. Käigul 8. ... Ra5 on aga see paremus, et see jätab valgele märksa vähem võimalusi edaspidiste jätkude valikus kui 8. ... 0—0.

9. Ob3—c2 c7—c5
10. d2—d4 . . . . .

Pärast **10. d2—d3** 0—0 tekib seis variandist 6 IV x, mida vaatlesime juba varem. Siinkohal ainult veel üks tegelik näide: 10. ... Ra5—c6 11. Rb1—d2 Ld8—c7 12. a2—a4 b5—b4 13. Rd2—c4 a6—a5 14. Rc4—e3 0—0 jne. umbes võrdse mänguga (Teichmann-Burn, Karlsbad, 1911). Üldiselt on aga pärast 10. d3 tekkivad variandid niivõrd sarnased mänguviisiga 6 IV x, et me ei hakka neid siin lähemalt vaatlema.

Ettevalmistaval käigul **10. h3** pole siin mõtet, sest teksti käiguga ähvardab valge võita etturit e5 ega anna vastasele seetõttu aega sidumiseks Oc8—g4.

10. . . . . Ld8—c7
11. Rb1—d2 . . . . .

Pärast 11. h2—h3 0—0 tekib peavariant 6 IV, kuid käesoleval momendil pole valgel veel vajadust käigu Og4 vältimiseks. Belavenets soovitab raamatus „Sovremennõi debjut" siin jätku **11. d4:e5** d6:e5 12. Rb1—d2 Ra5—c6 13. Rd2—f1 Oc8—e6 14. Rf1—e3 jne. paremusega valgele (Rovner-Panov, Moskva, 1938), kuid must võib mängida paremini 12. ... 0—0 13. Rd2—f1 c5—c4 ühes Ra5—b7—c5 jne. Valgel on seepärast kasulikum oodata vahetusega e5 seni, kuni must on juba mänginud oma ratsu tagasi c6.

Üks tugevamaid jätke valgele on aga selles seisus rünnak **11. a2—a4!**, mis jätab mustale vabaks järgnevad võimalused:

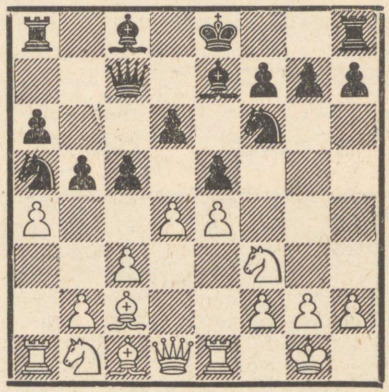


Diagramm 354.

I: 11. ... Va8—b8 (Pärast 11. ... Ob7 12. Rbd2 0—0, nagu partiis L. Steiner — Sultan Khan, Hastings, 1933, mängib valge paremini 13. d:e5 d:e5 14. Rf1 jne., sest oda viimisega b7 on nõrgenenud punkt f5. Teichmann soovitab muuseas 11. ... Va7.) **12. a4:b5 a6:b5 13. d4:e5 d6:e5 14. Rb1—d2** (Mitte aga 14. R:e5? L:e5 15. V:a5 Rg4 otsustava rünnakuga mustale, näiteks: 16. f4 Lc7 17. Va1 c4, või 16. g3 Lh5 17. h4 O:h4 18. g:h4 L:h4 jne.) **14. ... Ra5—c6** (Pärast 14. ... 0—0 võib juba järgneda 15. R:e5.) **15. Rd2—f1 0—0 16. Rf1—e3 Oc8—e6 17. Rf3—g5 Vb8—d8** (Löwenfisch-Lilienthal, Moskva,

1939) ja nüüd võis valge käiguga **18. Ld1—e2** (18. Lf3 Rd4! asemel) saavutada parema mängu.

II: 11. ... b5—b4 (Seda peetakse mustale parimaks vastuseks.) **12. c3:b4 c5:b4** ja nüüd võib valge valida järgnevate jätkude vahel:

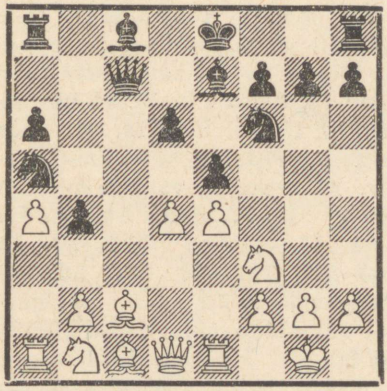


Diagramm 355.

a) 13. b2—b3? Oc8—g4 14. Rb1—d2 Va8—c8 15. Va1—a2 (Muidugi mitte 15. Od3 Lc3! tõttu.) **15. ... 0—0 16. h2—h3 Og4—e6 17. Oc2—d3 d6—d5!** selge paremusega mustale (Balogh-Barcza, Szolnok, 1937).

b) 13. h2—h3 0—0 (Pärast 13. ... Oe6 14. Rbd2 Vc8 on 15. Od3 mustale ebamugav vastus.) **14. Rb1—d2 Oc8—e6** (Nõrgem on 14. ... Od7 15. Rf1 Vfc8 16. Re3 e:d4 17. R:d4 Rc6 18. Ref5! paremusega valgele, nagu partiis Keres-Tylor, Margate, 1937.) **15. Rd2—f1 Vf8—c8 16. Rf1—e3 g7—g6** (Parem pole ka 16. ... Re8 17. b3 f6 18. Ob2 Of8 19. Ld3 jne. paremusega valgele, nagu partiis Keres-Berg, Kemeri, 1937.) **17. b2—b3 Rf6—h5 18. Oc1—b2 Oe7—f6 19. Va1—c1** ja valgel on kerge paremus (Keres-Reshevsky, Stokholm, 1937).

c) 13. Rb1—d2 0—0 (Kui 13. ... Og4, siis lihtsalt 14. h3 Oh5 15. g4 ühes Rf1 jne. Partiis Keres-Capablanca, Margate, 1939, mängis must originaalselt 13. ... Ob7 14. Rf1 0—0 15. Og5 h6, kuid seejärel võis valge b-etturi ründamisega 16. Od2 paremaid võimalusi saavutada. Pärast 13. ... Oe6 järgneb aga lihtsalt 14. Rf1.) **14. Rd2—f1** (See jätk on valgele veidi kahtlane, sest nüüd saavutab must kardetava vastumängu. Midagi ei anna ka 14. Rb3 Og4 15. R:a5 L:a5 16. Ob3 e:d4 17. L:d4 Rd7 jne., nagu partiis Monticelli-Rosselli, 1929. Käiguga 14. h3 võis valge siin üle minna varianti b), kuid lihtsaim näib olevat 14. b3 ühes Ob2.) **14. ... Oc8—g4!** (Partiis Aljechin-Capablanca, Peterburi, 1913, mängis must siin nõrgemini 14. ... Oe6 15. Re3 Vfc8, mille järel valge võis käiguga 16. h3 saavutada seisu variandist b.) **15. Rf1—e3 Og4:f3 16. Ld1:f3 e5:d4** (Ka 16. ... Rc6 tuleb arvesse.) **17. Re3—f5 Lc7:c2!** ja valge rünnak ei kaalu üles tema positsioonilisi halvemusi (Keres-Barcza).

Ülaltoodud variantidest nähtub, et jätk 11. a2—a4! on valgele väga tugev ja sunnib musta võib-olla koguni valima 8. käigul Ra5 asemel kaitset 0—0, millega

välditakse ülaltoodud võimalused.

Lõpuks võib siin veel mainida huvitavat, partiis Wagner-Becker, Hamburg, 1924, kasutatud mänguviisi **11. Oc1—g5** 0—0 12. Rb1—d2 Oc8—e6 13. d4:e5 d6:e5 14. Rf3:e5 Lc7:e5 15. f2—f4 Le5—c7 16. f4—f5, sest näiteks pärast 16. ... Oc8 17. e5 Rd5 18. f6 g:f6 19. e:f6 R:f6 20. O:f6 O:f6 21. Lh5 jne. saavutaks valge paremuse. Must mängis seepärast 16. ... Oe7—d6 17. Og5:f6 Od6:h2+ 18. Kg1—h1 g7:f6 19. Ld1—g4+ Kg8—h8 20. f5:e6 jne. võrdse mänguga.

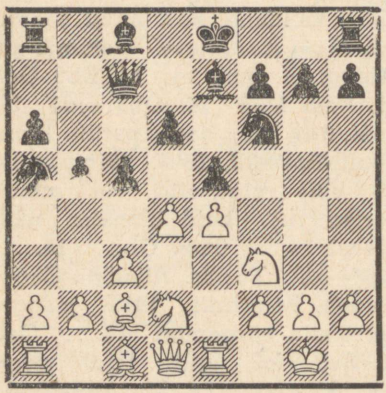


Diagramm 356.

11. . . . . Ra5—c6

Varematel aegadel tarvitatuim jätk mustale, kuna viimaste uurimuste kohaselt peetakse löömist 11. ... c5:d4 12. c3:d4 Ra5—c6 mustale paremaks. Seejärel tekkinud seis on oluliselt väga sarnane positsiooniga peavariandi 6 IV märkusest musta 12. käigu juurde, mida objektiivselt võib lugeda musta soodsaimaks kaitseks selles peavariandis. Pärast 13. h3 0—0 saamegi mainitud seisu, kuna seevastu 13. Rf1 Og4 14. d:e5 d:e5 15. Oe3 Vd8 16. Le2 0—0 jne. annab mustale kerge võrdsuse.

Tartakover soovitab jätku **11. ... Oc8—g4 12. h2—h3 Og4—h5,** kuid seejärel seisab must oda halvasti ja valgel on mitu soodsat võimalust jätkamiseks, näiteks: **13. d4:e5** (Ka 13. a4 b4 14. d5 Rd7 15. Rf1 0—0 16. g4 ühes Rg3, nagu partiis Rjumin-Musatov, 1927, annab valgele parema seisu.) **13. ... d6:e5 14. Rd2—f1 0—0 15. Rf1—g3 Oh5—g6 16. Rg3—f5 Oe7—d8 17. Ld1—e2 Vf8—e8** ja nüüd andis **18. g2—g4!** valgele parema seisu (Ragozin-Rjumin, Moskva, 1938).

Pärast **11. ... 0—0** võib 12. h2—h3 anda peavariandi 6 IV, kuid huvitavam on **12. Rd2—f1 Oc8—g4** (Parem 12. ... c:d4 13. c:d4 Og4 14. Re3 ja nüüd mitte 14. ... Oh5 15. Rf5 Vfe8 16. Od3 e:d4 17. R5:d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Ragozin-Kopajev, Moskva, 1938, vaid 14. ... O:f3 15. L:f3 Rc6! jne. hea vastumänguga tsentris.) **13. d4:e5!** (Selle võimaluse pärast pidigi must eelmisel käigul vahetama d4. Partiis Aljechin-Fine, Hastings, 1936, kahis valge siin pärast 13. Re3 O:f3 14. L:f3 c:d4 tavalise 15. c:d4 Rc6 16. d:e5, või 15. ... e:d4 16. Rf5 jne. asemel käiguga 15. Rf5 etturi. Pärast 15. ... d:c3 16. L:c3 Vfc8 17. Lg3

Of8 18. Od3 Rc6 19. Og5 Re8 jne. omab must küll enametturi, kuid valge positsiooniline paremus rünnakuvõimalustega mõlemal tiival muudab musta kaitse eriti raskeks. Teksti käik on igal juhul lihtsam.) **13. ... d6:e5 14. Rf1—e3 Og4—e6 15. Ld1—e2** parema seisuga valgele (Aljechin-Flohr, Amsterdam, 1938).

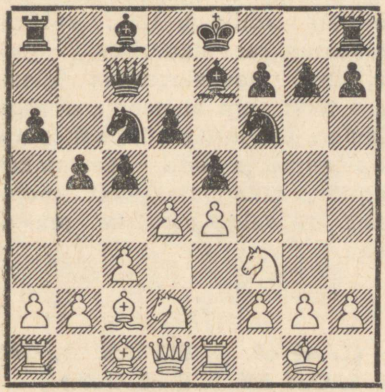


Diagramm 357.

12. d4 : e5 . . . . .

Tugev, kuid sugugi mitte ainuke hea jätk valgele selles seisus. Nõrk on küll **12. Rd2—f1 c5:d4!** (Mitte aga 12. ... 0—0 13. Re3 c:d4 14. c:d4 R:d4 15. R:d4 e:d4 16. L:d4 Oe6 17. Od2 paremusega valgele, nagu partiis Belavenets-Lilienthal, Moskva, 1938.) **13. c3:d4 Oc8—g4** (Tugevam kui lihtne etturivõit 13. ... R:d4 või 13. ... e:d4.) **14. d4—d5 Rc6—d4 15. Oc2—d3 Rf6—h5** (Pärast 15. ... 0—0 16. Oe3 Vac8? 17. O:d4 e:d4 18. a4 jne. saavutas valge partiis Capablanca — Dus Chotimirski, Peterburi, 1914, koguni paremuse.) **16. Oc1—e3 Rd4:f3+ 17. g2:f3 Og4—c8** paremusega mustale (Yates-Thomas, Malvern, 1921), kuid valgel on veel teisi häid jätke.

Näiteks **12. a2—a4** seab musta väga raskete probleemide ette, sest pärast **12. ... Va8—b8 13. a4:b5 a6:b5 14. d4:e5 d6:e5 15. Rd2—f1 0—0 16. Rf1—e3** saabub tuntud soodus seis valgele: **16. ... Vd8** (Või 16. ... Oe6 17. Rg5 Vfd8 18. Lf3 jne., nagu partiis Rauser-Rjumin, Leningrad, 1936.) **17. Rd5 R:d5** (Rauser'i analüüsi kohaselt on ka 17. ... Ld6 18. Le2 R:d5 19. e:d5 L:d5 20. Rg5, või 17. ... Lb7 18. Og5 soodus valgele.) **18. e:d5 g6 19. Rg5 f5 20. Lf3 e4 21. Lh3 O:g5 22. O:g5 V:d5 23. f3** paremusega valgele (Rauser).

Pärast 12. a2—a4 võib must katsetada veel **12. ... b5—b4,** kuid ka seejärel saavutab valge Rauser'i analüüsi kohaselt jätkuga 13. d4:c5 d6:c5 14. Rd2—c4 Oc8—e6 15. Oc2—d3 jne. paremuse, näiteks: 15. ... O:c4 16. O:c4 Ra5 17. Le2 R:c4 18. L:c4 jne.

Lõpuks tuleb veel mainida, et pärast **12. h2—h3** 0—0 võib saabuda peavariant 6 IV.

12.	**d6 : e5**
13. Rd2—f1	**Oc8—e6**
14. Rf1—e3	**. . . . .**

Sellesarnase seisuga kohtusime ülaltoodud analüüsi kestel juba mitmeid kordi, millest teame, et see on soodus valgele. Lisaks eespooltoodud näiteile

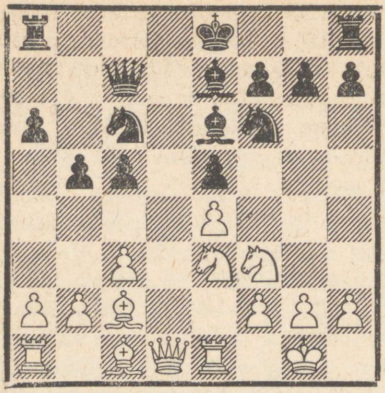


Diagramm 358.

esitame veel ühe jätku tegelikust partiist: **14. ... Va8—d8** 15. Ld1—e2 g7—g6 16. a2—a4 Lc7—b7 17. a4:b5 a6:b5 18. Rf3—g5 0—0 19. Rg5:e6 f7:e6 20. Re3—g4 paremusega valgele (Rovner-Panov, Moskva, 1938). Neist näiteist peaks jätkuma üldpildi saamiseks sellelaadsete seisude õigest käsitlemisest.

Selle variandiga lõpetame hispaania avangu kinnise peavariandi 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 uurimise ja võtame lõpuks veel kord tulemused lühidalt kokku. Näeme, et pärast 6. ... b5 7. Ob3 d6 8. c3 on 8. ... 0—0 mustale soodsam kui 8. ... Ra5, millele valge vastab kõige tugevamini 9. Oc2 c5 10. d4 Lc7 11. a4! jne. Pärast 8. ... 0—0 tuleb lugeda jätku 9. h2—h3 valgele kõige elastsemaks, ja edasi pärast 9. ... Ra5 10. Oc2 c5 11. d4 Lc7 12. Rbd2 on vahetus 12. ... c:d4 13. c:d4 Rc6 jne. mustale kahtlemata lihtsaim vastus. Võimalik on aga ka 12. ... Rc6 13. d5 ja nüüd 13. ... Ra5, vältides liputiiva täielikku sulgemist. Näeme, et hispaania avangu kinnine variant annab mõlemapoolse parima mängu puhul väga pingerikka seisu, kus kummalegi poolele pole võimalik tõestada mingit paremust, aga kus mõlemal on võimalik jätkata ettevõtlikus stiilis ja luua eeldusi ülekaalu saavutamiseks. Ülalmainitud positsioonilise elastsuse tõttu ongi hispaania avangu kinnine peavariant üldiselt väga populaarne ja seda kasutatakse paljude mängijate poolt meelsasti nii valgete kui ka mustadega.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7.)

(vt. diagrammi 331)

6. Ld1—e2 . . . . .

Küsimus, kas seda kaitset tuleb eelistada käigule 6. Ve1, on praegugi veel lahtine ja lõpliku vastuse andmine tohiks siin olla küllaltki raske, sest mõlemal süsteemil on palju paremusi ja halvemusi. Üldiselt toimub mõlemapoolne mäng edaspidi umbes samade printsiipide kohaselt nagu variandis 6. Ve1, kusjuures valge võib sageli kasutada võimalust käiguks Vf1—d1, kaitstes tsentrit ja ohustades kaudselt musta lippu. Igal juhul on pärast 6. Le2 tekkivaid variante vähem põhjalikult teoreeti-

liselt uuritud kui mänguviisis 6. Ve1, mispärast 6. Le2 pakub ettevõtlikule maletajale paremust taotledes veidi soodsamaid perspektiive kui tavaline 6. Ve1. Vaatleme allpool tähtsamaid variante.

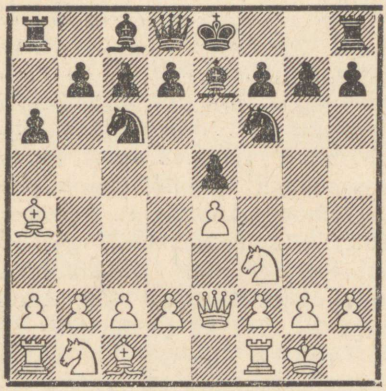


Diagramm 359.

6. . . . . b7—b5

Valge ähvardas võita etturit 7. O:c6 ühes R:e5, näiteks: **6. . . . 0—0?** 7. O:c6 d:c6 8. R:e5 Ld4 9. Rf3 L:e4? 10. L:e4 R:e4 11. Ve1 jne. vigurivõiduga. Selle ähvarduse kaitseks tuleb arvesse veel **6. . . . d7—d6,** mis viib tegelikult varem vaadeldud Kecskemét'i kaitsesse (variant 6 II). Et meie neid võimalusi seal aga lähemalt ei analüüsinud, siis vaatleme siinkohal mõningaid seejärel tekkida võivaid variante.

Pärast **6. . . . d7—d6** järgneb tavaliselt **7. c2—c3** (Midagi ei anna valgele 7. O:c6+ b:c6 8. d4 e:d4 9. R:d4 Od7 jne., nagu partiis Leonhardt-Salve, Nürnberg, 1906.) **7. . . . 0—0** (Pärast 7. . . . Od7 8. d4 0—0 saabub sama seis nagu vaadeldavas mänguviisis, ja pärast 7. . . . Og4 on muuseas võimalik ka jätk 8. h3 Oh5 9. d3 0—0 10. Rbd2 jne., kus must Oh5 ei seisa eriti õnnelikult.) **8. d2—d4 Oc8—d7** (Pärast 8. . . . Og4 võib järgneda 9. h3 Oh5 10. d5 Rb8 11. c4 jne. hea mänguga valgele.) ja nüüd on võimalikud järgmised variandid:

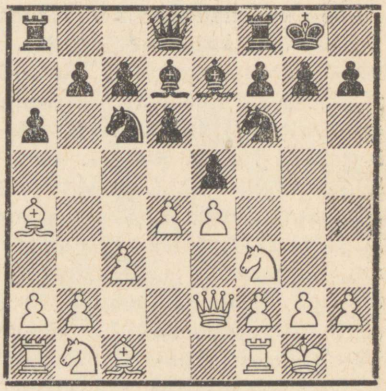


Diagramm 360.

I: 9. Oa4—b3 (Midagi ei anna valgele 9. d:e5 R:e5 10. O:d7 R:f3+ 11. L:f3 R:d7 jne., nagu matšpartiis Euwe-Bogoljubov, 1928. Ähvardas aga 9. . . . R:d4.) **9. . . . Ld8—e8** (Lihtsam on 9. . . . e:d4 10. c:d4 Ra5 11. Oc2 Ob5 12. Od3 O:d3 13. L:d3 d5 14. e5 Re4 võrdsusega, nagu partiides Horowitz-Fine, New York, 1938, ja Aljechin-Bernstein, matš 1933.) **10. Rb1—d2** (Võrdsuse annab siin 10. d:e5 R:e5 11. R:e5 d:e5 12. Og5 Oc6 13. Rbd2 Rd7

jne., nagu partiis Thomas-Aljechin, Margate, 1938. Pärast 10. d5 soovitab Euwe 10. ... Ra5! 11. Oc2 Ob5 12. Od3 O:d3 13. L:d3 c6! jne. hea mänguga mustale.) **10. ... Kg8—h8 11. d4:e5** (See vahetus on nõrk. Parem 11. Ve1 või 11. d5.) **11. ... d6:e5 12. Rd2—c4 Oe7—c5 13. a2—a4 a6—a5 14. Oc1—g5 Rf6—h5** ja mustal on selge initsiatiiv (L. Steiner — Aljechin, Folkestone, 1933).

II: 9. d4—d5 (Seejärel tekib umbes samalaadne seis nagu Kecskemét'i kaitses 6 II.) **9. ... Rc6—b8** (Mitte aga 9. ... Rd4 10. c:d4 O:a4 11. Rc3 jne. paremusega valgele.) **10. Oa4—c2 a6—a5** (Pärast 10. ... Re8 11. c4 f5? 12. e:f5 O:f5 13. O:f5 V:f5 14. Rc3, nagu partiis Aljechin-Tylor, Margate, 1937, seisab valge paremini. Jätkuga 11. ... g6 ühes Rg7 võis aga must Aljechin'i järgi saavutada võrdsuse.) **11. c3—c4 Rb8—a6 12. Rb1—c3 Ra6—c5 13. Oc1—e3 b7—b6 14. h2—h3 g7—g6** minimaalse paremusega valgele (Kashdan ja Philipps — Aljechin ja Warburg, New York, 1933).

III: 9. Oa4—c2! e5:d4 (Lihtsaim vastus mustale ja tugevam kui 9. ... Ve8, millele järgneb 10. d5 Rb8 11. h3 c6 12. d:c6 O:c6 13. c4 ühes Rc3 paremusega valgele, nagu matšpartiis Spielmann-Bogoljubov, 1932, või ka 11. ... Of8 12. c4 h6 13. Rc3 g6 14. Oe3 Le7 jne. väikese ruumiparemusega valgele, nagu partiis Alapin-Réti, Viin, 1908. Nõrgem valgele on pärast 9. ... Ve8 10. d5 Rb8 katse käiguga 11. c4 alustada aktsiooni liputiival. Partiis Spielmann-Grünfeld, Viin, 1933, järgnes seejärel 11. ... a5 12. c5 Ra6 13. c:d6 c:d6 14. Rc3 Rc5 15. Oe3 Lc7 jne. hea mänguga mustale.) **10. c3:d4** (Nõrgem on 10. R:d4 R:d4 11. c:d4 Ob5 12. Od3 O:d3 13. L:d3 d5 14. e5 Re8! 15. f4 f5 ja mustal on Euwe järgi hea mäng.) **10. ... Rc6—b4 11. Rb1—c3 Rb4:c2** (Kui otsekohe 11. ... Ob5, siis 12. R:b5 R:c2 13. L:c2 a:b5 14. d5 paremusega valgele, nagu partiis Schories-Leonhardt, Pyrmont, 1933.) **12. Le2:c2 Od7—g4 13. Oc1—e3** (Partiis Brinckmann-Bogoljubov, Aachen, 1933, jätkas valge 13. Re1 c6 14. h3 Od7 15. Oe3 Ve8 16. Vd1 Of8 jne. umbes võrdse mänguga.) **13. ... Vf8—e8 14. Rf3—d2** ja seisud on umbes võrdsed (Brinckmann-Bogoljubov, Magdeburg, 1927, ja kiripartii Menke-Bauer, 1933).

7. Oa4—b3 d7—d6 (või A 1)

Selles seisus on võimalus **7. ... 0—0** väga huvitav, mispärast vaatleme seda eraldi **A 1** juures. Teksti käik on igal juhul rahulikum.

(vt. diagrammi 361)

8. c2—c3 . . . . .

Varematel aegadel peeti siin jätku **8. a2—a4** valgele väga tugevaks, näiteks: **8. ... Va8—b8** (Võimalik on ka 8. ... Od7, kuid mitte 8. ... b4? 9. Lc4 d5 10. L:c6+ Od7 11. Lb7 Oc5 12. R:e5 Va7 13. Rc6 V:b7 14. R:d8 K:d8 15. e5 jne. paremusega valgele, nagu partiis Tšistjakov-Panov,

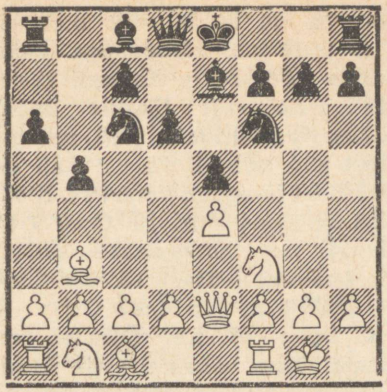


Diagramm 361.

Moskva, 1937.) **9. a4:b5 a6:b5 10. c2—c3** (Pärast 10. Rc3 0—0 annab nii 11. h3 Od7 12. d3 Le8 13. Kh2 Rd4 jne., nagu partiis Treybal-Aljechin, Pistyan, 1922, kui ka 11. R:b5 Og4 12. Va4 O:f3 13. g:f3 Rh5 14. d4 Og5 jne. mustale paremaid võimalusi.) **10. ... Oc8—g4 11. Vf1—d1** (Ettevalmistus edasilükkeks d2—d4, kuid võibolla on siin 11. h3 Oh5 12. d3 jne. valgele sobivam jätk.) **11. ... 0—0 12. d2—d4 e5:d4** (Pärast 12. ... Va8 13. V:a8 L:a8 14. d5 Ra5 15. Oc2 c6 16. Ra3 Vb8 17. b4 Rc4 18. R:c4 b:c4 19. h3 jne., nagu matšpartiis Aljechin-Euwe, 1926, tekkinud seisu loeb Fine valgele soodsamaks, kuna Euwe seevastu hindab musta vastušansse küllaldasiks.) **13. c3:d4 d6—d5 14. e4—e5 Rf6—e4 15. Rb1—c3 Re4:c3 16. b2:c3 Ld8—d7 17. h2—h3** paremusega valgele, näiteks: **17. ... Oh5** 18. Va6 Rd8 19. g4 (Aljechin-Asztalos, Kecskemét, 1927), või **17. ... Of5** 18. Va6 Kh8 19. Rg5 (Aljechin-Monticelli, San Remo, 1930).

Viimastel aastatel leiutati aga mustale mõjuvamaid kaitsesüsteeme, mis muudavad varajase rünnakukäigu **8. a2—a4** ainult ajakaotuseks. Nimelt mängib must seejärel **8. ... Oc8—g4! 9. c2—c3 0—0 10. a4:b5 a6:b5 11. Va1:a8 Ld8:a8** ja kui nüüd **12. Le2:b5?,** siis **12. ... Rc6—a7!** jne. hea mänguga mustale (Fine-Keres, Amsterdam, 1938). Neid võimalusi vaatleme lähemalt veel hiljem peavariandis.

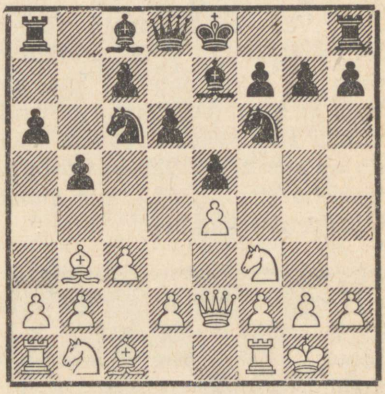


Diagramm 362.

8. . . . . 0—0

Must võib siin valida ka Tšigorin'i kaitsesüsteemi **8. ... Rc6—a5 9. Ob3—c2 c7—c5,** näiteks: **10. d2—d4** (Pärast 10. d3 0—0 11. Rbd2 jne. saabub umbes samalaadne seis, nagu vaatlesime variandis 6 IV x.) **10. ... Ld8—c7 11. h2—h3** (Või 11. Vd1 0—0 12. h3 c:d4 13. c:d4 Od7 jne. võrdsusega, nagu partiis Fine-

Reshevsky, Sürakuusa, 1934. Võrdsuse annab ka 11. d:e5 d:e5 12. Og5 Oe6 13. Rbd2 0—0 jne., nagu partiis Treybal-Vidmar, Sliač, 1932, või 11. d5 0—0 12. Rbd2 Od7 13. Vd1 c4 14. Rf1 Rb7 jne., nagu partiides Thomas-Rubinstein, Liége, 1930, ja Yates-Kmoch, London, 1927.) **11. ... Rf6—d7 12. d4—d5 Rd7—b6 13. Rf3—h2 0—0** jne. umbes võrdsusega (Réti-Grünfeld, Teplitz-Schönau, 1922).

9. d2—d4 . . . . .

Teine peamine võimalus valgele on siin **9. a2—a4.** Pärast 9. ... Va8—b8 tekkivaid võimalusi vaatlesime juba märkuses valge 8. käigu juurde, kus nägime, et need kujunevad üldiselt valgele soodsaks. Tugevam mustale on aga **9. ... Oc8—g4** (või ka otsekohe 9. ... Od7.), mis annab järgnevaid võimalusi:

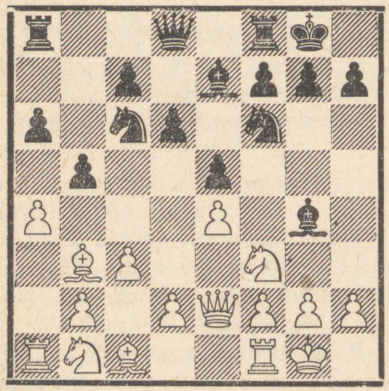


Diagramm 363.

I: 10. a4:b5 a6:b5 11. Va1:a8 Ld8:a8 12. Le2:b5 (Või 12. h3 Od7 13. d4 b4 14. Vd1 b:c3 15. R:c3 e:d4 jne. võrdsusega, nagu partiis Böök-Berg, Kemeri, 1937.) **12. ... Rc6—a7!** (Partiis Böök-Alexander, Margate, 1938, mängis must siin nõrgalt 12. ... Ra5 13. Oc2 R:e4 ja sattus pärast 14. R:e5! Vb8 15. O:e4 V:b5 16. O:a8 V:e5 17. d4 jne. halvemasse seisu.) **13. Lb5—e2** (Pärast 13. La5 L:e4 14. L:a7 L:b1 15. L:c7 O:f3 16. g:f3 Lg6+ 17. Kh1 Ld3 jne. on mustal juba vähemalt viik kindlustatud, kuid ta võib ka rünnakut jätkata.) **13. ... La8:e4 14. Le2:e4 Rf6:e4 15. d2—d4 Og4:f3 16. g2:f3 Re4—g5** jne. kerge paremusega mustale (Fine-Keres, Amsterdam, 1938).

II: 10. h2—h3 Og4—d7 (Lihtsaim vastus, kuid ka 10. ... O:f3 11. L:f3 Ra5 12. Oc2 d5! jne. tuleb arvesse, sest musta arenguparemus kompenseerib valge kaksikodasid. Kui aga 10. ... Oh5, siis annab 11. g4 Og6 12. d3 Ra5 13. Oc2 jne., nagu partiis Aljechin-Sämisch, Nauheim, 1937, valgele kerge paremuse.) **11. d2—d4** (Pärast 11. d3 Ra5 12. Oc2 c5 13. a:b5 a:b5 14. Oe3 Lc7 15. Rbd2 d5 jne. seisab must koguni veidi soodsamini, nagu partiis Lasker-Rabinovitš, Moskva, 1935.) **11. ... Va8—b8?** (Õige on 11. ... b5—b4! umbes võrdse mänguga.) **12. a4:b5 Vb8:b5** (Sunnitud, sest 12. ... a:b5 13. d5 kaotab ratsu). **13. Ob3—c4 Vb5—b7 14. d4:e5** jne. võiduseisuga valgele (Kashdan-Grünfeld, Praha, 1931).

III: **10. Vf1—d1 Rc6—a5** (Mitte aga 10. ... d5 11. d3 Ra5 12. Oc2 b4 13. d4 jne. paremusega valgele, nagu partiis Reinfeld-Reshevsky, Sürakuusa, 1934.) **11. Ob3—c2 Og4—e6 12. a4:b5 a6:b5** hea seisuga mustale (Felderhof-Havasi, 1936). Valge tegi selles partiis vigase kombinatsiooni 13. L:b5? Rb3! 14. V:a8 V:a8 15. O:b3 Vb8 ja sattus ilmselt halvemasse seisu.

Näib, et rünnak 9. a2—a4 on valgele selles seisus, kus tema vigurid on alles peaaegu arendamata, veidi varajane ega valmista mustale suuremaid raskusi. Seejuures on selle käigu suureks puudujäägiks punkti b3 nõrgestamine, mida must saab nii mõneski variandis edukalt kasutada.

9. . . . . Oc8—g4

Mängitav mustale on ka 9. ... e:d4 10. c:d4 Og4 jne., mis pärast 11. Vd1 viib aga ainult käikude ümberpaigutusele.

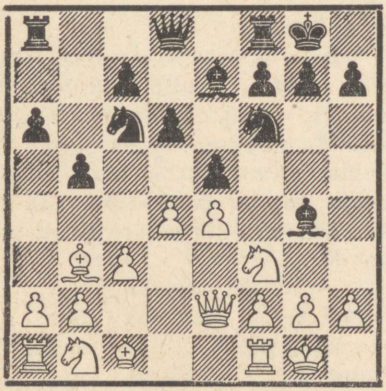


Diagramm 364.

10. Vf1—d1 . . . . .

Võrreldes vastava variandiga mänguviisist käiguga 6. Ve1 on valgel momendil see paremus, et ta saab teksti käiguga oma d-etturit mugavalt kaitsta. Pealegi peab must nüüd arvestama ähvardust 11. h3, mis asetaks ohtu musta e-etturi.

Teistest käikudest on siin katsetatud veel **10. d4—d5 Rc6—a5 11. Ob3—c2 c7—c6 12. d5:c6 Ra5:c6 13. a2—a4 b5—b4 14. Rb1—d2** (Nõrgem 14. Od3 d5 15. e:d5 L:d5 parema mänguga mustale, nagu partiis Grigorenko-Ragozin, Moskva, 1927.) **14. ... Ld8—c7 15. Oc2—d3 a6—a5 16. Rd2—c4** jne. hea mänguga mustale (Réti-Rubinstein, Viin, 1922), või ka **13. h2—h3 Og4—d7 14. Oc1—e3** võrdsusega (Spielmann-Rubinstein, Berliin, 1928).

10. . . . . e5 : d4

Kahtlemata lihtsaim vastus, kuid ka **10. ... Ld8—c8** (Ka 10. ... Ld7 tuleb arvesse.) **11. Oc1—g5 Rc6—a5** (Pärast 11. ... Rh5 12. Oe3 Ra5 13. h3 O:f3 14. L:f3 seisab valge paremini, nagu partiis Brinckmann-Monticelli, Budapest, 1929.) **12. Ob3—c2 c7—c5 13. d4:e5 d6:e5 14. h2—h3** kerge paremusega valgele (Keres-Türn) on praktiliselt katsetatud jätk.

11. c3 : d4 d6—d5
12. e4—e5 Rf6—e4
13. Rb1—c3 . . . . .

Nõrgem on 13. h3 Oh5 14. a4? b4 15. a5 Kh8 jne. paremusega mustale (Rjumin-Botvinnik, Moskva, 1935).

13. . . . . Re4 : c3
14. b2 : c3 Rc6—a5

Võimalik on ka **14. ... Ld7** 15. a4 Ra5 16. Oc2 Rc4 17. Ld3 g6 jne. võrdse mänguga (Brinckmann-Vajda, Budapest, 1929), mitte aga **14. ... f6?** 15. h3 Oh5 16. g4 Of7 17. e6 Og6 18. Rh4 jne. suure paremusega valgele (Lasker-Teichmann, Peterburi, 1909).

15. Ob3—c2 Ld8—d7

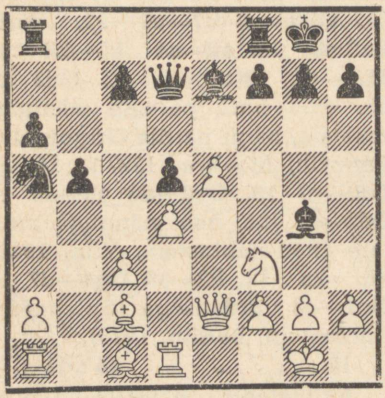


Diagramm 365.

Seis on umbes võrdne ja võiks järgneda: 16. Ld3 g6 17. Le3 Vfb8 18. Lh6 Of8 19. Lh4 Of5 ja pärast edasist 20. O:f5 L:f5 21. Ve1 Vb6 saavutas koguni must veidi soodsama seisu (Réti-Stoltz, 1929).

A 1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Le2 b5 7. Ob3.)

(vt. diagrammi 366)

7. . . . . 0—0

See käik, mida viimasel ajal sageli kasutatakse tavalise 7. ... d6 asemel, on palju teravam ja

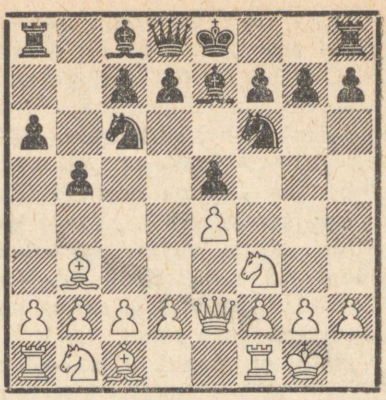


Diagramm 366.

võib viia väga keerulistesse variantidesse, mille kohta teooria oma viimast sõna veel pole öelnud. Käigu peamine idee seisneb edasilükke d7—d5 teostamises ilma ettevalmistava käiguta d7—d6, kusjuures vajaduse korral võib must ikkagi veel üle minna tavalisse peavarianti A. Vaatleme lähemalt mõningaid huvitavamaid variante.

8. c2—c3 . . . . .

Pärast **8. d4** võib must mängida nii **8. ... R:d4** 9. R:d4 e:d4 jne. kui ka **8. ... d6** 9. c3 Og4 jne. üleminekuga peavarianti A. Teine tarvitatavam rünnakuvõimalus on siin **8. a2—a4,** mille järel võiksid tekkida järgmised variandid:

(vt. diagrammi 367)

a) 8. ... Va8—b8 (Siin on see käik parem kui variandis A. Pärast 8. ... b4 annab 9. a5 valgele soodsama seisu, mitte aga 9. Od5 R:d5 10. e:d5 Rd4 11. R:d4 e:d4 12. d3 a5 jne. kerge paremu-

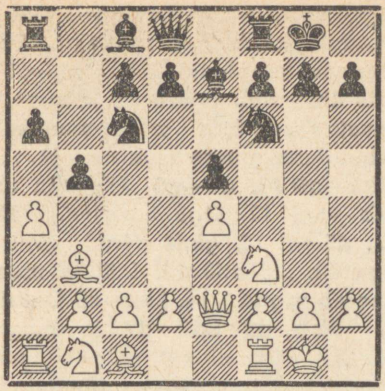


Diagramm 367.

sega mustale, nagu partiis Belavenets-Smõslov, Moskva, 1938.) **9. a4:b5 a6:b5 10. c2—c3** (Ka 10. Rc3 d6 11. h3 Od7 jne., nagu partiis Treybal-Aljechin, Pistyan, 1922, pole valgele parem.) **10. ... d7—d5!** (Pärast 10. ... d6 11. d4 jne. saabub peavariant A, märkus valge 8. käigu juurde. Teksti etturikahing on siin väga tugev, sest must vanker seisab selles variandis b8 palju kindlamalt kui a8.) **11. e4:d5** (Etturikahingu vastuvõtt on selles seisus valgele ebasoodus. Parem 11. d3 või 11. d4.) **11. ... Rf6:d5 12. Rf3:e5** (Või 12. d3 Of6 13. Oe3 b4 soodsama seisuga mustale, nagu partiis Tšistjakov-Pogrebõsski, Kiiev, 1938.) **12. ... Rd5—f4 13. Le2—e4 Rc6:e5 14. d2—d4 Rf4—h3+ 15. g2:h3 Re5—g6** paremusega mustale.

b) 8. ... Oc8—b7 (Näib olevat lihtsaim vastus mustale.) **9. c2—c3 d7—d5 10. d2—d3** (Ka nüüd on etturikahingu vastuvõtt valgele ebasoodus, näiteks: 10. e:d5 R:d5 11. R:e5 Rf4 12. Le4 R:e5 13. L:b7 Ld3 või 13. ... Re2+ ühes Rd3 suure paremusega mustale.) **10. ... d5:e4** (Parem näib olevat 10. ... b4, sest ka nüüd on 11. e:d5 R:d5 12. R:e5 R:e5 13. L:e5 Of6 jne. valgele ebasoodus. Teksti käiguga kavatseb must ebakorrektset kombinatsiooni.) **11. d3:e4 Rf6:e4?** (Jäme viga, kuid ka pärast 11. ... b4 12. a5, või 11. ... Ra5 12. Oc2 Rc4 13. b3 Rd6 14. Rbd2 on valgel vabam mäng.) **12. Le2:e4 Rc6—d4 13. Le4:b7 Rd4:b3 14. Va1—a2** võiduseisuga valgele (Spielmann-Vidmar, Veldes, 1931). Must arvas partiis võitvat nüüd käiguga **14. ... Rc5** lipu, kuid ei pannud tähele lihtsat vastust 15. Lc6. Ta mängis seepärast **14. ... Ld3,** kuid jäi pärast 15. Oe3 Lc4 16. a:b5 Rc1 17. V:c1 L:a2 18. L:c7 jne. ikkagi selgesse kaotusseisu.

8. . . . . d7—d5

Pärast **8. ... d6** saabub seis peavariandist **A.** Teksti käik, mida eriti soovitas Schlechter, on seoses etturikahinguga, mille vastuvõtt valge poolt annab mustale häid rünnakuvõimalusi. Näib, et uuemate teoreetiliste uurimuste kohaselt on 9. d2—d3 valgele lootusrikkaim jätk.

9. e4 : d5 . . . . .

Selle löömise kõrval, millega valge juba kohustub kahingut vastu võtma, tuleb veel arvesse 9. d2—d3 või 9. d2—d4. Pärast **9. d2—d4** võib must mängida **9. ... d:e4** 10. R:e5 Ob7, või ka **9. ... R:e4** 10. d:e5 ja nüüd kas

10. ... Oe6 üleminekuga lahtisse varianti, või ka 10. ... Ra5 11. Oc2 f5 jne. hea mänguga. Tugevaim vastus näib aga olevat **9. d4 Og4!,** kuigi selle mänguviisi kohta puuduvad veel tegelikud kogemused.

Teine siin kasutatav mänguviis, mis võib-olla on valgele tugevaim, on **9. d2—d3,** sest pärast vahetust **9. ... d:e4** 10. d:e4 saavutab valge soodsama seisu, näiteks: 10. ... Og4 11. h3 Oh5 12. Og5 jne. (Aljechin-Junge). Mustal on seejärel valida kaks peamist jätku:

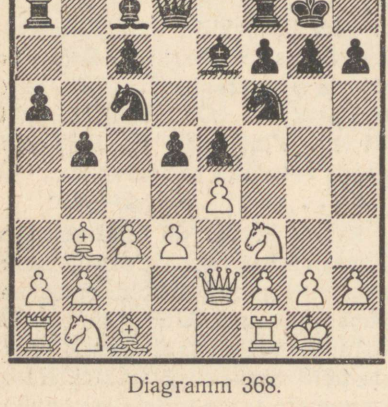


Diagramm 368.

a) 9. ... Oc8—g4 10. h2—h3! Og4—h5 (Parem on võib-olla 10. ... O:f3 11. L:f3 d4 jne., nagu partiis Keres-Brinckmann, kuigi valge kaksikodad ka siis kindlustavad talle veidi paremaid võimalusi.) **11. g2—g4** (Selle käiguga laskub valge kahtlasse kombinatsiooni, mis annab talle lõpuks küll enamviguri, kuid mustale küllaldase rünnaku. Parem on seepärast 11. Oc1—g5!, mis ähvardab etturit d5 ja sunnib musta seetõttu momentaanselt lahendama pinge tsentris.) **11. ... Oh5—g6 12. g4—g5** (Ka siin tuleb veel 12. Og5 arvesse.) **12. ... d5:e4! 13. g5:f6 e4:d3** (Mitte aga 13. ... e:f3 14. L:f3 ja must kaotab viguri.) **14. Le2—e3 Oe7:f6 15. Rb1—d2 Ld8—d7** ja musta rünnak näib olevat valge enamvigurist tugevam (Kashdan-Hanauer, New York, 1936).

b) 9. ... d5—d4 (Siin tuleb arvesse veel käik 9. ... Ld8—d6, kaitstes nüüd juba akuutset ähvardust 10. e:d5 ühes R:e5.) **10. c3:d4 Oc8—g4** (Huvitav idee, mis aga pole täiesti korrektne. Pärast 10. ... R:d4 11. R:d4 L:d4 jätkab aga Aljechin 12. Oe3 Ld8 13. Rc3 c5 14. f4 jne. paremusega valgele.) **11. d4:e5!** (Partiis Kashdan — H. Steiner, New York, 1942, kus muuseas olid tehtud veel käigud a4 Vb8, a:b5 a:b5, oli valge siin Ob3 kaitsmatuse tõttu sunnitud mängima 11. d5 Rd4 12. Ld1 Rh5 13. Oe3 R:f3+ 14. g:f3 Oh3 ja must saavutas ülitugeva rünnaku. Teksti käik on ilmselt tugevam.) **11. ... Rc6:e5** (Rünnak pärast 11. ... Rd4 12. Le3 O:f3 13. e:f6! pole mustale küllaldane.) **12. d3—d4 Og4:f3** (Või 12. ... R:f3+ 13. g:f3 Oh3 14. Vd1 paremusega valgele.) **13. g2:f3 Ld8:d4 14. Vf1—d1 Ld4—b6 15. Rb1—c3** ilmse paremusega valgele (Keres).

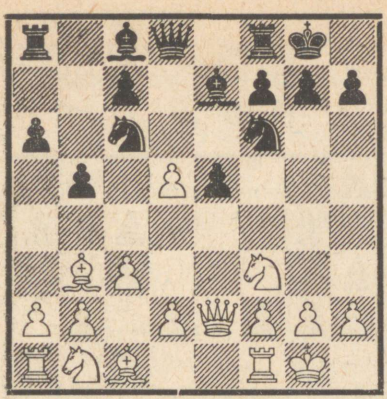


Diagramm 369.

9. . . . . Rf6 : d5

Väga huvitavat ideed katsetas must siin partiis Foltys-Keres, nimelt **9. ... Oc8—g4** (Pärast 9. ... e4 on 10. Rg5 tugev vastus.) **10. d5:c6 e5—e4 11. d2—d4 e4:f3 12. g2:f3 Og4—h5** ja mustal on kahitud etturite eest tugev rünnakuseis, mis ülalmainitud partiis kindlustas talle kerge viigi. Et selle variandi kohta puuduvad veel edaspidised tegelikud katsetamised, siis pole siinkohal võimalik selle kohta ka lõplikku hinnangut anda.

Pärast **9. ... Oc8—g4** võib valge löömise 10. d:c6 asemel mängida ka **10. h2—h3,** kuid sellega pole tal loota paremaid tulemusi. Must jätkab **10. ... Og4:f3 11. Le2:f3 e5—e4 12. Lf3—e2 Rc6—a5 13. Ob3—c2 Ld8:d5** jne. ilusa seisuga (Hjorth-Keres, Lidköping, 1944). Selles seisus võib valge küll manöövriga 14. Ve1 Vae8 15. O:e4 R:e4 16. L:e4 võita etturi, kuid 16. ... Ld8! annab mustale seejärel väga tugeva rünnakuseisu (Keres).

10. Rf3 : e5 . . . . .

Võrdsuse annab siin katse **10. d2—d4 e5:d4 11. Rf3:d4** (Partiis Yates-Vidmar, Karlsbad, 1929, andis 11. c:d4 siin võrdsuse.) **11. ... Rc6:d4 12. c3:d4 Oc8—b7 13. Rb1—c3 Oe7—f6** jne. (Thomas-Tartakover, Liége, 1930), kuna jätk **10. d2—d3** Oe7—f6 11. Rf3—g5 Rd5—f4! 12. Oc1:f4 e5:f4 13. Rg5:h7 Kg8:h7 14. Le2—e4+ g7—g6 15. Le4:c6 Va8—b8 jne. andis koguni mustale paremuse (Treysman-Fine, New York, 1936).

Etturikahingu vastuvõtt on pärast löömist 9. e:d5 ainuke loogiline jätk valgele.

10. . . . . Rd5—f4

Või 10. ... R:e5 11. L:e5 Ob7 12. d4 Od6 13. Lg5 Ld7 14. O:d5 O:d5 15. Of4 jne. paremusega valgele (Iglitzki-Kotz, 1937). Teksti käik on tugevam.

11. Le2—e4 Rc6 : e5

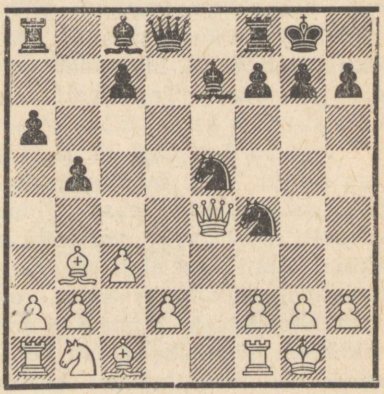


Diagramm 370.

12. d2—d4! . . . . .

Schlechter analüüsis siin alguses ainult võimalusi **12. L:e5** Od6, või **12. L:f4** Od6, või lõpuks **12. L:a8** Ld3! jne., mis kõik annavad mustale kahitud materjali eest tugeva rünnaku. Teksti käik on palju tugevam ja nüüd võib must leida kahitud etturi eest ainult problemaatilisi rünnakuvõimalusi.

12. . . . . Oc8—b7

Täiesti nõrk on muidugi **12. . . . Re2**+ 13. L:e2 Rg6 14. Rd2 jne. paremusega valgele (Brinckmann-Schlage, Berliin, 1928), kuid ka hiljem katsetatud jätk **12. . . . Rc4** 13. O:f4 Oe6 14. Oc2 g6 15. b3 Od5 16. Ld3 Rd6 17. Rd2 jne. (Brinckmann-Kieninger, Pyrmont, 1933) annab valgele selge paremuse. Teksti käik on Tartakover'i soovitus.

13. Le4 : b7 . . . . .

Pärast 13. L:f4 analüüsib Tartakover 13. . . . Rd3 14. Le3 R:c1 15. V:c1 Og5 16. f4 Of6 või Oh4 tugeva rünnakuga kahitud etturi eest. „Sovremennõi debjut" seevastu arvab, et 14. Lf5 annab valgele paremuse. Tegelikult aga saavutab must ka sel juhul pärast 14. . . . g6 15. Lg4 Og5 16. f4 Oh6 ühes Lf6 ja Vae8 mõningat rünnakut kahitud etturi eest. Üldse saavutab must neis variantides kahitud etturi eest alati rünnakuvõimalusi, millede väärtust on analüütiliselt raske hinnata ja mis praktiliselt ei tohiks täiesti kompenseerida materiaalset halvemust.

13. . . . . Rf4—e2+
14. Kg1—h1 Re2 : c1
15. Vf1 : c1 Re5—d3
16. Vc1—f1 c7—c5

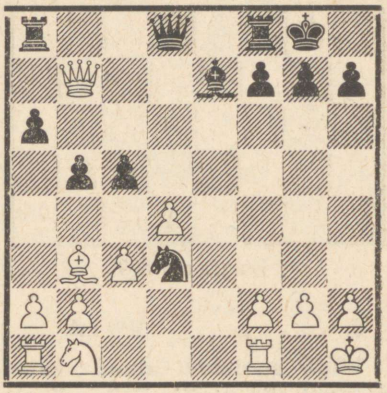


Diagramm 371.

Selles seisus on mustal Aljechin'i järgi kahitud etturi eest küllaldane rünnak, mis näib üldiselt ka õige olevat. Vaadeldud kahivariandi lõpliku väärtuse kohta aga on otsuse langetamine veel väga raske, sest puuduvad laiemaulatuslikud tegelikud kogemused seisu käsitlemise kohta pärast musta 12. käiku. Näib nii, et etturikahing 8. . . . d5 on mustale mängitav, kuid seejuures peab ta alati arvestama seda, et ta saavutab kahitud materjali eest ainult väga ebamääraseid rünnakuvõimalusi.

* * *

Selle variandiga lõpetame ka hispaania avangu vaatlemise. Heites veel kord pilgu tagasi läbitöötatud materjalidele, näe-

me, et hispaania avang võtab enda alla tervelt umbes poole kogu raamatust, seega rohkem kui 6—7 teist avangut kokku. See pole aga tingitud mitte ainult sellest, et, arvestades hispaania avangu erilist tähtsust ja populaarsust, püüdsime analüüsida kõiki siin esinevaid võimalusi põhjalikumalt, vaid peamiselt just sellest, et hispaania avang iseenesest on niivõrd võimalusterikas ja laiaulatuslik, et selles kasutatavate mänguviiside analüüs pole kitsas ruumis üldse mõeldav.

Õppijal ei tarvitse kohkuda hispaania avangu pikkusest ja variantiderohkusest, sest tegelikult võib maletaja hispaania avangut valides piirduda ainult osa eespool vaadeldud variantidekompleksi tundmisega. Näiteks mustadega mängides võib maletaja kasutada ainult kaitset 3. ... a6 ja 5. ... Oe7, spetsialiseerudes eriliselt nende käikude järel tekkivate võimaluste uurimisele. Mida aga hispaania avangut kasutades tingimata peab silmas pidama, on see, et kasutatavaid mänguviise peab tundma põhjalikult. Siin ei aita ainult sellest, et maletaja ainult üldjoontes teab tähtsamaid peavariante, vaid neid peab tundma põhjalikult ja koos võimalikkude nüanssidega. Hispaania avang on oma iseloomult niivõrd keeruline positsiooniline probleem, et siin on ilma vastavate avanguteoreetiliste eelteadmisteta peaaegu võimatu alati leida õigeid käike. Just selles osas erinebki hispaania avang paljudest teistest lahtistest avangutest, kus sageli on võimalik partiid juhtida üldiste avanguteoreetiliste printsiipide alusel, ilma et seejuures oleks vajalik lähemalt tunda üksikuid variante. See on aga kindlasti ka üks peamisi põhjusi, miks hispaania avang on püsinud juba terve sajandi populaarsena turniiride praktikas ja moodustab, vaatamata tema juures teostatud põhjalikele uurimistele, veel praegugi mänguviisi, mida meistrid omavahelistes kohtumistes meelsasti kasutavad. Võib öelda, et maletaja, kes mängib hästi hispaania avangut, võib end juba lugeda heasse mänguklassi kuuluvaks.

AVANGUTEOREETILINE ÜLEVAADE.

Lk.

1. Kolmeratsuavang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 98
3. ... Ob4 4. Rd5 Rf6 5. R:b4 R:b4 6. R:e5 Le7 7. d4 d6 8. a3 . 98

2. Neljaratsuavang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Rc3 Rf6 101

Variant 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3 O:c3 7. b:c3 d6 8. Og5

8. ... Le7 9. Ve1 Rd8 10. d4 Re6 11. Oc1 105
8. ... Le7 9. Ve1 Rd8 10. d4 Og4 11. h3 108
8. ... Re7 9. Rh4 Rg6 10. R:g6 f:g6 11. Oc4+ 110
8. ... h6 9. Oh4 Og4 10. h3 O:f3 11. L:f3 111

Variant 4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. d3

6. ... O:c3 7. b:c3 d5 8. O:c6 b:c6 9. R:e5 Ld6 10. Of4 Ve8 . . 112
6. ... d6 7. Og5 Re7 8. Rh4 c6 9. Oc4 d5 10. Ob3 Ld6 115
6. ... d6 7. Re2 Re7 8. c3 Oa5 9. Rg3 c6 10. Oa4 Rg6 115
6. ... d6 7. Re2 Og4 8. c3 Oc5 9. O:c6 b:c6 115

Variant 4. Ob5

4. Ob5 Ob4 5. 0—0 0—0 6. O:c6 d:c6 7. d3 104
4. Ob5 Oc5 5. R:e5 R:e5 6. d4 Od6 7. f4 Rc6 8. e5 103
4. Ob5 Rd4 5. R:d4 e:d4 6. e5 d:c3 7. e:f6 L:f6 8. d:c3 119
4. Ob5 Rd4 5. R:e5 Le7 6. f4 R:b5 7. R:b5 d6 8. Rf3 L:e4+ . . 120
4. Ob5 Rd4 5. Oc4 Oc5 6. R:e5 Le7 7. Rf3 d5 8. R:d5 L:e4+ . . 122
4. Ob5 Rd4 5. Oa4 Oc5 6. R:e5 0—0 7. Rd3 Ob6 8. Rf4 d5 . . 123
4. Ob5 a6 5. O:c6 d:c6 6. R:e5 R:e4 7. R:e4 Ld4 8. 0—0 L:e5 . . 126

3. Itaalia avang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 127

4. Rc3 Rf6 5. d3 d6 6. Og5 h6 7. O:f6 L:f6 8. Rd5 Ld8 128
4. 0—0 d6 5. c3 Og4 6. d4 e:d4 7. Lb3 Ld7 8. O:f7+ 128
4. 0—0 Rf6 5. d4 O:d4 6. R:d4 R:d4 7. f4 d6 128
4. d4 e:d4 5. c3 d:c3 6. R:c3 d6 7. Og5 Rge7 8. Rd5 f6 133
4. d3 d6 5. c3 Rf6 6. Rbd2 0—0 7. Rf1 d5 133
4. c3 d6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob6 7. Rc3 Rf6 8. Oe3 Og4 136
4. c3 Le7 5. d4 Ob6 6. 0—0 d6 7. a4 a6 8. h3 Rf6 139
4. c3 Le7 5. d4 Ob6 6. d5 Rb8 7. d6 L:d6 8. L:d6 c:d6 140

Variant 4. c3 Rf6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+

7. Od2 O:d2+ 8. Rb:d2 d5 9. e:d5 R:d5 10. Lb3 Rce7 143
7. Kf1 d5 8. e:d5 R:d5 9. Rc3 Oe6 10. Le2 0—0 144
7. Rc3 d5 8. e:d5 R:d5 9. 0—0 Oe6 147
7. Rc3 R:e4 8. 0—0 R:c3 9. b:c3 d5 10. c:b4 d:c4 147
7. Rc3 R:e4 8. 0—0 R:c3 9. b:c3 O:c3 10. Oa3 148

Variant 4. c3 Rf6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+ 7. Rc3 R:e4 8. 0—0 O:c3 9. d5

9. ... Of6 10. Ve1 Re7 11. V:e4 d6 12. Og5 O:g5 13. R:g5 0—0 . 149
9. ... Of6 10. Ve1 Re7 11. V:e4 0—0 12. d6 c:d6 13. L:d6 Rf5 . 151
9. ... Oa5 10. d:c6 b:c6 11. Re5 Rd6 12. Lg4 Lf6 13. b4 150
9. ... Re5 10. b:c3 R:c4 11. Ld4 f5 12. L:c4 d6 13. Rd4 0—0 . . 151

4. Evans'i gambiit 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oc5 4. b4 156

Variant 4. ... O:b4 5. c3 Oc5 6. d4 e:d4 7. 0—0 d6 8. c:d4 Ob6

9. d5 Ra5 10. Ob2 Rge7 11. Od3 0—0 12. Rc3 Rg6 157
9. Ob2 Rge7 10. Rg5 d5 11. e:d5 Ra5 158
9. Rc3 Ra5 10. Og5 f6 11. Of4 R:c4 12. La4+ 160

Variant 4. ... O:b4 5. c3 Oa5

6. 0—0 d6 7. d4 Ob6 8. d:e5 d:e5 9. Lb3 162
6. 0—0 Rf6 7. d4 0—0 8. d:e5 R:e4 9. Od5 Rc5 10. Rg5 162
6. d4 e:d4 7. 0—0 d:c3 8. Lb3 Lf6 9. e5 Lg6 10. R:c3 164
6. d4 d6 7. Lb3 Ld7 8. d:e5 d:e5 9. 0—0 Ob6 10. Vd1 Le7 . . . 167
6. d4 d6 7. Og5 f6 8. Lb3 f:g5 9. O:g8 Lf6 167

Vastuvõtmatu Evans'i gambiit

4. ... Ob6 5. b5 Ra5 6. R:e5 Rh6 7. d4 d6 8. O:h6 g:h6 . . . 169
4. ... Ob6 5. Ob2 d6 6. a4 a6 7. b5 a:b5 8. a:b5 V:a1 170
4. ... Ob6 5. a4 a6 6. Rc3 Rf6 7. Rd5 R:d5 8. e:d5 e4 171

5. Ungari avang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Oe7 172

4. d4 e:d4 5. R:d4 d6 6. 0—0 Rf6 7. Rc3 0—0 8. h3 Od7 . . . 173
4. d4 d6 5. Rc3 Rf6 6. h3 0—0 7. 0—0 e:d4 8. R:d4 R:d4 . . . 173

6. Kaheratsuavang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 174

Variant 4. Rg5 d5 5. e:d5 Ra5 6. Ob5+ c6 7. d:c6 b:c6 8. Oe2 h6

9. Rf3 e4 10. Re5 Od6 11. d4 e:d3 12. R:d3 Lc7 13. h3 0—0 . . 180
9. Rf3 e4 10. Re5 Od6 11. f4 e:f3 12. R:f3 Rg4 13. 0—0 Lc7 . . 182
9. Rf3 e4 10. Re5 Od6 11. f4 Lc7 12. d4 0—0 13. 0—0 c5 . . . 183
9. Rf3 e4 10. Re5 Ld4 11. f4 Oc5 12. Vf1 182

Variant 4. Rg5 d5 5. e:d5 Ra5 6. d3 h6 7. Rf3 e4

8. Le2 R:c4 9. d:c4 Oc5 10. Rfd2 0—0 11. Rb3 Og4 12. Lf1 Ob4+ 185
8. Le2 R:c4 9. d:c4 Oe7 10. Rd4 c6 11. Rc3 0—0 12. 0—0 c:d5 . 185

Variant 4. Rg5

4. ... d5 5. e:d5 R:d5 6. R:f7 K:f7 7. Lf3+ Ke6 8. Rc3 Rb4 . . 175
4. ... d5 5. e:d5 R:d5 6. d4 e:d4 7. 0—0 Oe6 8. Ve1 Ld7 . . . 176
4. ... d5 5. e:d5 Rd4 6. c3 b5 7. Of1 h6 8. c:d4 h:g5 176
4. ... d5 5. e:d5 Ra5 6. Ob5+ Od7 7. Le2 Od6 8. 0—0 0—0 . . 181
4. ... Oc5 5. R:f7 O:f2+ 6. K:f2 R:e4+ 7. Kg1 Lh4 8. g3 R:g3 . 178
4. ... Oc5 5. O:f7+ Ke7 6. Ob3 Vf8 7. d3 d6 8. h3 Le8 179

Variant 4. d4 e:d4 5. 0—0 R:e4 6. Ve1 d5

7. O:d5 L:d5 8. Rc3 La5 9. R:e4 Oe6 10. Reg5 0—0—0 11. R:e6 . 189
7. O:d5 L:d5 8. Rc3 La5 9. R:e4 Oe6 10. Og5 h6 11. Oh4 . . . 192
7. O:d5 L:d5 8. Rc3 La5 9. R:d4 R:d4 10. L:d4 f5 191
7. Rc3 Oe6 8. R:e4 d:c4 9. Rfg5 Oe7 10. R:e6 f:e6 190

Variant 4. d4 e:d4 5. 0—0 Oc5 6. e5 d5 7. e:f6 d:c4

8. Ve1+ Oe6 9. Rg5 Ld5 10. Rc3 Lf5 11. Rce4 Ob6 12. f:g7 Vg8 200
8. Ve1+ Oe6 9. Rg5 Ld5 10. Rc3 Lf5 11. Rce4 0—0—0 12. g4 Le5 202
8. Ve1+ Oe6 9. Rg5 Ld5 10. Rc3 Lf5 11. Rce4 Of8 12. R:f7 K:f7 203
8. Ve1+ Kf8 9. Og5 g:f6 10. Oh6+ Kg8 11. Rc3 Of8 12. O:f8 . 198
8. f:g7 Vg8 9. Og5 f6 10. Ve1+ Kf7 11. Re5+ R:e5 12. V:e5 . . 197
8. f:g7 Vg8 9. Og5 Oe7 10. O:e7 K:e7 11. Ve1+ Oe6 12. Ve4 . 198

Teised variandid

4. d4 e:d4 5. 0—0 Oc5 6. e5 d5 7. Ob5 Re4 8. R:d4 0—0 197
4. d4 e:d4 5. 0—0 Oc5 6. e5 Rg4 7. Ve1 d5 8. O:f7+ Kf8 . . . 195
4. d4 e:d4 5. e5 d5 6. Ob5 Re4 7. R:d4 Oc5 8. R:c6 O:f2+ . . . 189
4. d4 e:d4 5. Rg5 d5 6. e:d5 Le7+ 7. Kf1 Re5 8. L:d4 R:c4 . . 189
4. Rc3 R:e4 5. R:e4 d5 6. Od3 d:e4 7. O:e4 Od6 8. d4 e:d4 . . 206

7. Soti avang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 209

Variant 3. ... e:d4 4. R:d4 Rf6 5. Rc3 Ob4 6. R:c6 b:c6 7. Od3 d5

8. e:d5 c:d5 9. 0—0 0—0 10. Og5 Oe6 11. Lf3 Oe7 12. Vae1 Vb8 209
8. e:d5 c:d5 9. 0—0 0—0 10. Og5 c6 11. Lf3 Oe7 12. Vae1 Vb8 . 214
8. e:d5 c:d5 9. 0—0 0—0 10. Og5 c6 11. Re2 Ve8 12. Rd4 Ld6 . 215
8. e:d5 Le7+ 9. Le2 R:d5 10. L:e7+ K:e7 11. a3 Oa5 12. Od2 R:c3 213

Variant 3. ... e:d4

4. R:d4 Rf6 5. R:c6 b:c6 6. Od3 d5 7. Rbd2 Oc5 8. 0—0 0—0 . 216
4. R:d4 Rf6 5. R:c6 b:c6 6. Rd2 Oc5 7. e5 Le7 8. Le2 Rd5 . . . 216
4. R:d4 Oc5 5. Oe3 Lf6 6. c3 Rge7 7. Ld2 d5 8. Rb5 O:e3 . . . 219
4. R:d4 Oc5 5. Oe3 Lf6 6. c3 Rge7 7. Rc2 O:e3 8. L:e3 Le5 . . 222

4. R:d4 Lh4 5. Rc3 Ob4 6. Rb5 L:e4+ 7. Oe2 O:c3+ 8. R:c3 Ld4 223
4. R:d4 Lh4 5. Rb5 L:e4+ 6. Oe2 Kd8 7. 0—0 a6 8. R1c3 . . . 224
4. Oc4 Ob4+ 5. c3 d:c3 6. 0—0 210
4. c3 d:c3 5. Oc4 Rf6 6. R:c3 Ob4 7. 0—0 0—0 211

8. Hispaania avang 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 225

Variant 3. ... Rf6 4. 0—0 R:e4 5. d4 Oe7 6. Le2 Rd6 7. O:c6 b:c6 8. d:e5 Rb7 9. Rc3 0—0

10. Ve1 Rc5 11. Rd4 Re6 12. Oe3 R:d4 13. O:d4 c5 14. Oe3 c5 . 227
10. Ve1 Ve8 11. Lc4 Rc5 12. Rg5 O:g5 13. O:g5 L:g5 14. L:c5 . 236
10. Rd4 Oc5 11. Vd1 O:d4 12. V:d4 Ve8 13. Lh5 235

Variant 3. ... Rf6

4. 0—0 R:e4 5. d4 a6 6. O:c6 d:c6 7. Ve1 Rf6 8. Rc3 e4 231
4. 0—0 R:e4 5. d4 Rd6 6. O:c6 d:c6 7. d:e5 Rf5 8. L:d8+ K:d8 . 231
4. 0—0 R:e4 5. d4 Rd6 6. d:e5 R:b5 7. a4 d6 8. e6 f:e6 9. a:b5 . 232
4. 0—0 R:e4 5. Ve1 Rd6 6. R:e5 Oe7 7. Od3 0—0 8. Rc3 Re8 . . 230
4. d3 d6 5. c3 g6 6. d4 Og7 7. Rbd2 Og7 229
4. d4 e:d4 5. 0—0 Oe7 6. Le2 0—0 7. e5 Re8 8. Vd1 d5 238
4. d4 e:d4 5. e5 Re4 6. 0—0 Oe7 7. R:d4 0—0 8. Rf5 d5 239
4. d4 R:e4 5. d:e5 d5 6. 0—0 Oc5 7. Rbd2 0—0 8. Le2 238

Variant 3. ... d6 4. d4 Od7 5. Rc3

5. ... e:d4 6. R:d4 Rf6 7. 0—0 Oe7 8. b3 R:d4 9. L:d4 O:b5 . . 241
5. ... e:d4 6. R:d4 Rf6 7. O:c6 b:c6 8. Lf3 c5 9. Rf5 O:f5 . . . 244
5. ... e:d4 6. R:d4 g6 7. Oe3 Og7 8. Ld2 Rf6 9. f3 0—0 243
5. ... Rf6 6. O:c6 O:c6 7. Ld3 e:d4 8. R:d4 g6 9. Og5 Og7 . . 247
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 e:d4 8. R:d4 0—0 9. O:c6 b:c6 . . 249
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 e:d4 8. R:d4 0—0 9. Of1 Ve8 . . 253
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 e:d4 8. R:d4 0—0 9. Og5 h6 . . . 253
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 e:d4 8. R:d4 0—0 9. Rde2 a6 . . 254
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 e:d4 8. R:d4 0—0 9. b3 R:d4 . . 254
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. O:c6 O:c6 8. Ld3 e:d4 9. R:d4 Od7 . . 249
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. Og5 e:d4 8. R:d4 0—0 9. O:c6 b:c6 . . 250
5. ... Rf6 6. 0—0 Oe7 7. d:e5 R:e5 8. O:d7 Rf:d7 9. Rd4 0—0 . 250

Vähetarvitatavad variandid

3. ... Oc5 4. c3 f5 5. d4 f:e4 6. O:c6 d:c6 7. Rfd2 256
3. ... Oc5 4. c3 f5 5. e:f5 e4 6. d4 Ob6 7. Re5 Rf6 261
3. ... Oc5 4. c3 Lf6 5. d4 e:d4 6. e5 Lg6 7. c:d4 260
3. ... Oc5 4. c3 Rge7 5. 0—0 Rg6 6. d4 e:d4 7. c:d4 Ob6 . . . 260
3. ... Oc5 4. c3 Rf6 5. 0—0 0—0 6. d4 Ob6 7. Ve1 d6 262
3. ... Oc5 4. c3 Rf6 5. d4 e:d4 6. c:d4 Ob4+ 7. Rc3 263

3. ... Oc5 4. 0—0 d6 5. c3 Od7 6. d4 Ob6 7. Ra3 Rge7 257
3. ... Oc5 4. 0—0 Rge7 5. c3 Ob6 6. d4 e:d4 7. c:d4 d5 258
3. ... Oc5 4. 0—0 Rd4 5. R:d4 O:d4 6. c3 Ob6 7. d4 c6 258
3. ... Rge7 4. d4 e:d4 5. R:d4 g6 6. Rc3 Og7 7. Oe3 228
3. ... g6 4. d4 R:d4 5. R:d4 e:d4 6. L:d4 Lf6 7. e5 Lb6 256
3. ... g6 4. Rc3 Rd4 5. Oa4 R:f3+ 6. L:f3 c6 257
3. ... Rd4 4. R:d4 e:d4 5. 0—0 c6 6. Oc4 Rf6 7. Ve1 d6 264
3. ... f5 4. Rc3 f:e4 5. R:e4 Rf6 6. R:f6+ g:f6 7. d4 d6 264
3. ... f5 4. Rc3 Rf6 5. e:f5 e4 6. Rg5 d5 7. d3 267
3. ... f5 4. d4 f:e4 5. R:e5 R:e5 6. d:e5 c6 7. Oc4 La5+ 266

Kaitsesüsteem 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6

4. O:c6 d:c6 5. d4 e:d4 6. L:d4 L:d4 7. R:d4 Od7 8. Oe3 0—0—0 269
4. O:c6 d:c6 5. d4 e:d4 6. L:d4 L:d4 7. R:d4 c5 8. Re2 Od7 . . 271
4. O:c6 d:c6 5. d4 Og4 6. d:e5 L:d1+ 7. K:d1 0—0—0+ 8. Ke1 . 270
4. O:c6 d:c6 5. Rc3 f6 6. d4 e:d4 7. L:d4 L:d4 8. R:d4 Od6 . . 273
4. Oa4 f5 5. d4 e:d4 6. e5 Oc5 7. c3 d:c3 8. R:c3 276

Variant 4. Oa4 d6

5. O:c6+ b:c6 6. d4 f6 7. Oe3 Re7 8. Rc3 Rg6 9. Ld2 278
5. O:c6+ b:c6 6. d4 f6 7. Rc3 g6 8. Oe3 Rh6 9. d:e5 281
5. 0—0 Og4 6. c3 Lf6 7. d3 Re7 8. Oe3 O:f3 9. L:f3 279
5. d4 b5 6. Ob3 R:d4 7. R:d4 e:d4 8. c3 d:c3 9. R:c3 283
5. d4 b5 6. Ob3 R:d4 7. R:d4 e:d4 8. Od5 Vb8 9. L:d4 284
5. c3 Od7 6. d4 g6 7. 0—0 Og7 8. d:e5 R:e5 9. R:e5 286
5. c3 Od7 6. d4 Rge7 7. Ob3 h6 8. Oe3 g5 9. O:g5 287
5. c3 f5 6. e:f5 O:f5 7. d4 e4 8. Rg5 d5 9. f3 290
5. c3 f5 6. d4 f:e4 7. Rg5 e:d4 8. R:e4 Rf6 9. Og5 290
5. c4 Od7 6. Rc3 g6 7. d4 Og7 8. Oe3 Rf6 9. d:e5 293
5. c4 Od7 6. Rc3 g6 7. d4 Og7 8. Og5 f6 9. Oe3 295
5. c4 f5 6. d4 f:e4 7. R:e5 d:e5 8. Lh5+ Ke7 9. O:c6 293

Variant 4. Oa4 Rf6

5. O:c6 d:c6 6. Rc3 Og4 7. h3 Oh5 8. d3 Rd7 9. Oe3 297
5. d4 e:d4 6. 0—0 Oe7 7. e5 Re4 8. R:d4 0—0 9. Rf5 d5 299
5. d4 e:d4 6. 0—0 Oe7 7. e5 Re4 8. Ve1 Rc5 9. O:c6 300
5. d3 d6 6. c3 Oe7 7. Rbd2 0—0 8. Rf1 b5 9. Oc2 d5 302
5. d3 d6 6. c3 Oe7 7. 0—0 0—0 8. Ve1 Og4 9. Rbd2 Rd7 . . . 305
5. d3 d6 6. c4 Oe7 7. Rc3 0—0 8. h3 Rd7 9. Oe3 304
5. Rc3 b5 6. Ob3 Oe7 7. 0—0 d6 8. a4 b4 9. Rd5 307
5. Rc3 b5 6. Ob3 Oe7 7. 0—0 d6 8. Rd5 Ra5 9. R:e7 310
5. Rc3 b5 6. Ob3 d6 7. Rg5 d5 8. e:d5 Rd4 309
5. Rc3 Oc5 6. R:e5 R:e5 7. d4 Od6 8. 0—0 0—0 9. f4 308

5. Le2 b5 6. Ob5 Oc5 7. a4 Vb8 8. a:b5 a:b5 9. Rc3 0—0 . . . 312
5. Le2 b5 6. Ob5 Oe7 7. a4 Vb8 8. a:b5 a:b5 9. Rc3 0—0 . . . 316
5. Le2 Oe7 6. c3 b5 7. Ob3 0—0 8. a4 d5 9. a:b5 313
5. 0—0 Oc5 6. c3 Oa7 7. d4 R:e4 8. Ve1 f5 9. Rbd2 318
5. 0—0 Oc5 6. c3 Oa7 7. d4 b5 8. Ob3 Le7 320
5. 0—0 Oc5 6. R:e5 R:e5 7. d4 R:e4 8. Le2 Oe7 9. L:e4 321

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 d6

6. c3 Od7 7. Ve1 Oe7 8. d4 0—0 9. Rbd2 e:d4 10. c:d4 324
6. c3 Od7 7. Ve1 Oe7 8. d4 0—0 9. Rbd2 Oe8 10. h3 328
6. c3 Od7 7. d4 Oe7 8. d5 Rb8 9. Oc2 Og4 10. c4 326
6. c3 R:e4 7. d4 Od7 8. Ve1 Rf6 9. O:c6 O:c6 10. d:e5 325
6. d4 b5 7. d:e5 d:e5 8. L:d8+ R:d8 9. Ob3 Od6 10. Og5 . . . 324
6. d4 b5 7. Ob3 R:d4 8. R:d4 e:d4 9. c3 d:c3 10. R:c3 325
6. Ve1 b5 7. Ob3 Ra5 8. d4 R:b3 9. a:b3 Ob7 10. Og5 333
6. Ve1 b5 7. Ob3 Ra5 8. d4 R:b3 9. a:b3 Ob7 10. d:e5 336
6. Ve1 Oe7 7. O:c6+ b:c6 8. d4 Rd7 9. d:e5 d:e5 10. Rbd2 . . 334
6. Ve1 Oe7 7. c3 0—0 8. d4 Od7 9. Rbd2 Oe8 10. Rf1 334
6. O:c6+ b:c6 7. d4 Rd7 8. Ra3 f6 9. Rc4 a5 10. Ve1 329

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 d6 6. O:c6+ b:c6 7. d4 R:e4

8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4 Lh4 11. f3 Oc5 12. c3 329
8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4 Lh4 11. g3 Lh3 12. Rc3 332
8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4 Oc5 11. c3 0—0 12. f3 331
8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4 c5 11. Re2 c6 12. Rf4 331
8. Le2 f5 9. Rbd2 R:d2 10. R:d2 Oe7 11. d:e5 d:e5 12. Rc4 . . . 330

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 b5 7. Ob3 d5 8. d:e5 Oe6 9. c3 Oe7

10. Rbd2 0—0 11. Oc2 f5 12. e:f6 R:f6 13. Rb3 Ld7 14. Rbd4 . . 338
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 f5 12. Rb3 Ld7 13. Rbd4 R:d4 14. R:d4 . 335
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 R:d2 12. L:d2 f6 13. e:f6 O:f6 14. Rg5 . . 335
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 Rc5 12. Rd4 R:e5 13. Lh5 Rg6 14. f4 . . 335
10. Rbd2 0—0 11. Rd4 R:d4 12. c:d4 R:d2 13. O:d2 c5 14. d:c5 . 352
10. Rbd2 0—0 11. Ve1 Rc5 12. Rd4 R:d4 13. c:d4 Rd3 14. Ve3 . 353
10. Rbd2 0—0 11. Ve1 Rc5 12. Rf1 R:b3 13. a:b3 d4 354
10. Rbd2 0—0 11. Ve1 Rc5 12. Oc2 d4 13. c:d4 R:d4 14. R:d4 . 354
10. Rbd2 0—0 11. Le2 Rc5 12. Rd4 R:b3 13. R2:b3 Ld7 14. Od2 . 356
10. Rbd2 0—0 11. Le2 Rc5 12. Rd4 Ld7 13. Oc2 f6 14. e:f6 . . 358
10. Rbd2 0—0 11. Le2 R:d2 12. O:d2 Ra5 13. Oc2 Rc4 14. Ld3 . 357
10. Rbd2 0—0 11. Le1 Rc5 12. Rd4 Ld7 13. Oc2 f6 14. e:f6 . . 356
10. Rbd2 Rc5 11. Oc2 d4 12. Re4 d:c3 13. R:c5 O:c5 14. Oe4 . . 351
10. Rbd2 Rc5 11. Oc2 Og4 12. Ve1 Ld7 13. Rf1 Vd8 14. Re3 . . 352
10. Oe3 0—0 11. Rbd2 Og4 12. R:e4 d:e4 13. Ld5 L:d5 14. O:d5 . 359

10. Oe3 0—0 11. Rbd2 R:d2 12. L:d2 Ra5 13. Rd4 361
10. Oe3 0—0 11. Rbd2 f5 12. e:f6 R:f6 13. Rg5 361
10. Oe3 Ra5 11. Rd4 0—0 12. f3 Rc5 13. Oc2 Rc4 14. Oc1 . . . 359
10. Ve1 0—0 11. Rd4 R:e3 12. f3 Od6 13. f:e4 Og4 14. Ld2 . . . 363
10. Ve1 Rc5 11. Oc2 Og4 12. Rbd2 Ld7 13. Rf1 363
10. Le2 Rc5 11. Oc2 d4 12. Vd1 Oc4 13. Le1 d3 14. Ra3 367
10. Le2 0—0 11. Vd1 Ld7 12. c4 b:c4 13. O:c4 Oc5 14. Oe3 . . . 367
10. Le2 0—0 11. Oc2 f6 12. e:f6 V:f6 13. Rg5 Oc5 14. R:e4 . . . 367
10. Of4 g5 11. Oe3 g4 12. Rfd2 Vg8 13. R:e4 d:e4 14. O:e6 . . . 369
10. Of4 0—0 11. Rd4 Ra5 12. f3 Rc5 13. Oc2 Rd7 14. Rbd2 . . . 370
10. Rd4 R:e3 11. f3 Rc5 12. Oc2 Od7 13. b4 Ra4 14. Ve1 371
10. a4 b4 11. Rd4 R:e3 12. f4 Og4 13. Lc2 c5 14. f:e5 372
10. a4 b4 11. Rd4 R:e3 12. f4 Rc4 13. Le2 Ra5 14. Oc2 373
10. a4 b4 11. Ve1 Rc5 12. Oc2 Og4 13. h3 Oh5 14. g4 373
10. Oc2 Og4 11. Ob3 Oe6 12. Oc2 Og4 374

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 b5 7. Ob3 d5 8. d:e5 Oe6 9. c3 Oc5

10. Rbd2 0—0 11. Oc2 f5 12. e:f6 R:f6 13. Rb3 Ob6 14. a4 . . . 375
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 f5 12. e:f6 R:f2 13. V:f2 L:f6 14. Lf1 . . 379
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 f5 12. Rb3 Ob6 13. Rfd4 R:d4 14. R:d4 . . 378
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 R:d2 12. L:d2 f6 13. e:f6 V:f6 14. Rd4 . . 377
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 R:f2 12. V:f2 f6 13. Le2 f:e5 14. Rb3 . . . 378
10. Rbd2 0—0 11. Oc2 Of5 12. Rb3 Og4 13. R:c5 R:c5 14. Ve1 . 378
10. Rbd2 0—0 11. Le2 Of5 12. R:e4 d:e4 13. Rg5 R:e5 14. R:e4 . 377
10. Ld3 0—0 11. Rbd2 f5 12. e:f6 R:f6 13. Rg5 Re5 14. Lg3 . . . 375
10. Ld3 Re7 11. Oe3 Rf5 12. Od4 O:d4 13. R:d4 R:d4 14. c:d4 . . 375

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 b5 7. Ob3 d5

8. d:e5 Oe6 9. Rc3 R:c3 10. b:c3 Re7 11. Oa3 a5 12. Rd4 . . . 345
8. d:e5 Oe6 9. c3 Rc5 10. Oc2 Og4 11. Ve1 Oe7 12. Rbd2 349
8. d:e5 Oe6 9. Rbd2 Rc5 10. c3 d4 11. c:d4 R:d4 12. R:d4 . . . 347
8. d:e5 Oe6 9. Le2 Ra5 10. Rbd2 R:d2 11. O:d2 c5 348
8. d:e5 Oe6 9. Le2 Oe7 10. c4 b:c4 11. Oa4 Od7 12. Rc3 . . . 348
8. a4 Vb8 9. a:b5 a:b5 10. d:e5 Oe6 11. c3 Oc5 343
8. a4 R:d4 9. R:d4 e:d4 10. a:b5 Oc5 11. c3 0—0 12. c:d4 344
8. a4 R:d4 9. R:d4 e:d4 10. Rc3 R:c3 11. b:c3 c5 12. a:b5 345

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 R:e4 6. d4 e:d4 7. Ve1 d5

8. R:d4 Od6 9. R:c6 O:h2+ 10. Kh1 Lh4 11. V:e4+ d:e4 340
8. R:d4 Od6 9. R:c6 O:h2+ 10. Kf1 Lh4 11. Rd4+ b5 12. Oe3 . 341
8. Og5 Ld6 9. c4 d:c3 10. R:c3 Oe6 11. R:e4 d:e4 12. Rd4 341
8. Og5 Oe7 9. O:e7 K:e7 10. O:c6 b:c6 11. R:d4 Kf8 12. f3 . . . 342

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0

5. ... R:e4 6. d4 b5 7. d5 b:a4 8. d:c6 d6 9. Ve1 Rf6 10. c4 . . . 339
5. ... R:e4 6. Le2 Rc5 7. O:c6 d:c6 8. d4 Re6 9. d:e5 Rd4 . . . 339
5. ... R:e4 6. Ve1 Rc5 7. Rc3 R:a4 8. R:e5 Oe7 9. Rd5 0—0 . . . 339
5. ... b5 6. Ob3 d6 7. Rg5 d5 8. e:d5 Rd4 9. Ve1 Oc5 382
5. ... b5 6. Ob3 R:e4 7. a4 Ob7 8. d4 d5 9. d:e5 Ra5 383

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Vel b5 7. Ob3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ra5 10. Oc2 c5 11. d4 Lc7

12. Rbd2 Rc6 13. d5 Rd8 14. a4 Vb8 15. c4 b4 381
12. Rbd2 Rc6 13. d5 Rd8 14. a4 Vb8 15. a:b5 a:b5 16. c4 . . . 395
12. Rbd2 Rc6 13. d5 Ra5 14. b3 Od7 15. Rf1 Rb7 394
12. Rbd2 Rc6 13. d:e5 d:e5 14. Rf1 Vd8 15. Le2 Rh5 394
12. Rbd2 Rc6 13. Rf1 c:d4 14. c:d4 e:d4 15. Ve2 Lb6 16. Vd2 . . 393
12. Rbd2 Rc6 13. Rf1 c:d4 14. c:d4 R:d4 15. R:d4 c:d4 16. Rg3 . 393
12. Rbd2 c:d4 13. c:d4 Rc6 14. d5 Rb4 15. Ob1 a5 392

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Vel b5 7. Ob3 d6 8. c3 0—0

9. h3 Oe6 10. O:e6 f:e6 11. d4 e:d4 12. c:d4 d5 13. e5 388
9. h3 Oe6 10. d4 O:b3 11. L:b3 e:d4 12. c:d4 Ra5 13. Ld3 . . . 389
9. h3 Rd7 10. d4 Of6 11. Oe3 Ob7 12. Rbd2 Re7 13. Rh2 . . . 389
9. a4 b4 10. d4 e:d4 11. c:d4 Og4 12. Oe3 Ra5 13. Oc2 388
9. d4 Og4 10. Oe3 e:d4 11. c:d4 Ra5 12. Oc2 Rc4 13. Oc1 . . . 399
9. d4 Og4 10. Oe3 e:d4 11. c:d4 d5 12. e5 Re4 13. Rc3 402
9. d4 Og4 10. Oe3 R:e4 11. Od5 Ld7 12. O:e4 d5 13. Oc2 . . . 401
9. d4 Og4 10. Oe3 R:e4 11. Od5 Ld7 12. d:e5 Rc5 13. h3 . . . 401
9. d4 Og4 10. Oe3 Ve8 11. Rbd2 d5 12. h3 e:d4 13. c:d4 . . . 401
9. d4 Og4 10. d5 Ra5 11. Oc2 c6 12. d:c6 R:c6 13. Rbd2 . . . 400
9. d4 Og4 10. h3 O:f3 11. g:f3 Ra5 12. f4 R:b3 13. a:b3 400
9. d4 e:d4 10. c:d4 Og4 11. Rc3 Ra5 12. Oc2 c5 399

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Vel b5 7. Ob3 d6 8. c3 0—0 9. d3 Ra5 10. Oc2 c5 11. Rbd2 Rc6

12. Rf1 Oe6 13. Re3 d5 14. e:d5 R:d5 15. R:d5 L:d5 16. Le2 . . 396
12. Rf1 Oe6 13. Re3 Lc7 14. d4 c:d4 15. c:d4 e:d4 16. R:d4 . . . 399
12. Rf1 Ve8 13. Re3 d5 14. e:d5 R:d5 15. R:d5 L:d5 16. d4 . . . 398
12. Rf1 Lc7 13. Re3 Oe6 14. Rg5 d5 15. Lf3 Vad8 398
12. Rf1 d5 13. e:d5 L:d5 14. a4 Oe6 15. Le2 Rd7 16. d4 398
12. a4 Oe6 13. Rf1 Lc7 14. Le2 Rd7 15. Re3 Rb6 397

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Ve1 b5 7. Ob3 d6 8. c3 Ra5 9. Oc2 c5 10. d4 Lc7

11. Rbd2 Rc6 12. d:e5 d:e5 13. Rf1 Oe6 14. Re3 403

11. Rbd2 Rc6 12. a4 Vb8 13. a:b5 a:b5 14. d:e5 d:e5 15. Rf1 . . 407
11. Rbd2 Rc6 12. Rf1 c:d4 13. c:d4 Og4 14. d5 Rd4 15. Od3 . . 407
11. Rbd2 Og4 12. h3 Oh5 13. d:e5 d:e5 14. Rf1 0—0 15. Rg3 . . 406
11. Rbd2 0—0 12. Rf1 Og4 13. d:e5 d:e5 14. Re3 Oe6 15. Le2 . . 406
11. a4 Vb8 12. a:b5 a:b5 13. d:e5 d:e5 14. Rbd2 Rc6 15. Rf1 . . 404
11. a4 b4 12. c:b4 c:b4 13. Rbd2 0—0 14. Rf1 Og4 15. Re3 . . . 405
11. a4 b4 12. c:b4 c:b4 13. h3 0—0 14. Rbd2 Oe6 15. Rf1 . . . 405

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Vel b5 7. Ob3 0—0 8. c3 d5 9. e:d5 R:d5 10. R:e5 R:e5 11. V:e5

11. . . . c6 12. d4 Od6 13. Ve1 Lh4 14. g3 Lh3 15. O:d5 c:d5 . . . 384
11. . . . Rf6 12. Ve1 Od6 13. h3 Rg4 14. Lf3 Lh4 15. d4 R:f2 . . 386

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7

6. Ve1 b5 7. Ob3 0—0 8. a4 Ob7 9. Rc3 Rd4 384
6. Ve1 b5 7. Ob3 0—0 8. d4 R:d4 9. O:f7+ V:f7 10. R:e5 . . . 384
6. c3 R:e4 7. Le2 Rf6 8. O:c6 d:c6 9. R:e3 0—0 10. d4 384
6. O:c6 d:c6 7. d3 Rd7 8. d4 e:d4 9. R:d4 0—0 10. Rc3 384

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Le2 b5 7. Ob3 d6

8. c3 0—0 9. d4 Og4 10. Vd1 e:d4 11. c:d4 d5 12. e5 408
8. c3 0—0 9. d4 Og4 10. Vd1 Lc8 11. Og5 Ra5 12. Oc2 413
8. c3 0—0 9. d4 Og4 10. d5 Ra5 11. Oc2 c6 12. d:c6 413
8. c3 0—0 9. a4 Og4 10. a:b5 a:b5 11. V:a8 L:a8 12. L:b5 Ra7 . 412
8. c3 0—0 9. a4 Og4 10. h3 Od7 11. d4 412
8. c3 Ra5 9. Oc2 c5 10. d4 Lc7 11. h3 Rd7 12. d5 Rb6 411
8. a4 Vb8 9. a:b5 a:b5 10. c3 Og4 11. Vd1 0—0 12. d4 410

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Le2 b5 7. Ob3 0—0

8. c3 d5 9. e:d5 R:d5 10. R:e5 Rf4 11. Le4 R:e5 12. d4 Ob7 . . 414
8. c3 d5 9. e:d5 Og4 10. d:c6 e4 11. d4 e:f3 12. g:f3 Oh5 . . . 417
8. c3 d5 9. e:d5 Og4 10. h3 O:f3 11. L:f3 e4 12. Le2 Ra5 . . . 417
8. c3 d5 9. d3 Og4 10. h3 Oh5 11. g4 Og6 12. g5 d:e4 416
8. c3 d5 9. d3 d4 10. c:d4 Og4 11. d:e5 R:e5 12. d4 416
8. c3 d5 9. d4 R:e4 10. d:e5 Ra5 11. Oc2 f5 415
8. a4 Vb8 9. a:b5 a:b5 10. c3 d5 11. e:d5 R:d5 12. R:e5 414
8. a4 Ob7 9. c3 d5 10. d3 d:e4 11. d:e4 415

Variant 4. Oa4 Rf6 5. 0—0 Oe7 6. Le2 d6 7. c3 0—0 8. d4 Od7

9. Ob3 Le8 10. Rbd2 Kh8 11. d:e5 d:e5 12. Rc4 Oc5 13. a4 . . . 408
9. Ob3 e:d4 10. c:d4 Ra5 11. Oc2 Ob5 12. Od3 O:d3 13. L:d3 . . 409
9. d5 Rb8 10. Oc2 a5 11. c4 Ra6 12. Rc3 Rc5 13. Oe3 410
9. Oc2 e:d4 10. c:d4 Rb4 11. Rc3 R:c2 12. L:c2 Og4 13. Oe3 . . 410
9. Oc2 e:d4 10. R:d4 R:d4 11. c:d4 Ob5 12. Od3 O:d3 13. L:d3 d5 410

SISUKORD.

Lk.

Sissejuhatus 3

I. Malemängu ajaloost 5

II. Malemängu algõpetus 9

1. Malelaud 9
2. Malendid 12
3. Partii märkimine 14
4. Malendite löömine 16
5. Malepartii võit 17
6. Malendite väärtus 18
7. Malendite käimisviis 20
   a) Kuningas 20
   b) Vanker 24
   c) Oda 26
   d) Lipp 28
   e) Ratsu 30
   f) Ettur 31
   g) Vangerdus 35
8. Malemängu määrused 37
   1. Partiide tühistamine 37
   2. Käikude sooritamine 37
   3. Malendite korrastamine 37
   4. Puudutatud malendid 38
   5. Viigilised partiid 38
   6. Määrusevastased käigud 39
   7. Karistused 39
   8. Sunniviisiline partii kaotamine 40
   9. Kellade kasutamine 40
   10. Partiide katkestamine 41
   11. Partiid etteandmisega 41
   12. Partiide märkimine 42
   13. Tüliküsimused 42
   14. Maletajate käitumisest 43

III. Lihtsamaid lõppmänge 44

1. Kuningas ja lipp üksiku kuninga vastu 45
2. Kuningas ja vanker üksiku kuninga vastu 46
3. Kuningas odadega üksiku kuninga vastu 47
4. Kuningas ratsudega üksiku kuninga vastu 49
5. Kuningas oda ja ratsuga üksiku kuninga vastu 50
6. Kuningas ja ettur üksiku kuninga vastu 54
7. Kuningas ja kaks etturit üksiku kuninga vastu 61
8. Lipp vankri vastu 65
9. Lipp kahe kerge viguri vastu 68
10. Vanker oda vastu 69
11. Vanker ratsu vastu 70
12. Vanker etturite vastu 72
13. Lõppmängud kergete viguritega 73
14. Erandlikke viigilisi seise 75

IV. Avanguteooria 80

1. Lahtised avangud 88
   a) Kolmeratsuavang 98
   b) Neljaratsuavang 101
   c) Itaalia avang 127
   d) Evans'i gambiit 156
   e) Ungari avang 172
   f) Kaheratsuavang 174
   g) Soti avang 209
   h) Hispaania avang 225
      1. Kaitsed ilma käiguta 3. ... a7—a6 227
      2. Kaitsed käiguga 3. ... a7—a6! 268

Avanguteoreetiline ülevaade 421

TRÜKIVIGADE PARANDUS.

Lk. 63 diagr. 20 ruudul d1 oleva musta kuninga asemel peab olema v a l g e kuningas.

Lk. 117 diagr. 49 mustana trükitud ruut c4 peab olema v a l g e.

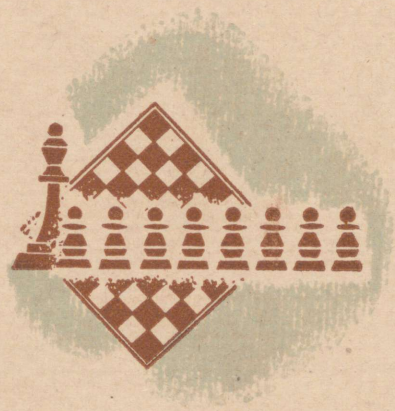
Vastutav toimetaja V. Kosenkranius.

Keeleline toimetaja M. Kindlam.

Ladumisele antud 2. I 1947. Trükkimisele antud 4. III 1947. Trükiarv 5200. Paber 61 : 86, 1/16. Trükipoognaid 27. Trükitähti trükipoognas 43.216. Arvutuspoognaid 27,2. MB 01639. Trükikoda „Tartu Kommunist", Tartu, Ülikooli 21/23. Tellimise nr. 15.

На эстонском языке.
Паул Керес. Школа шахматной игры. I.

RBL. 35.—



199