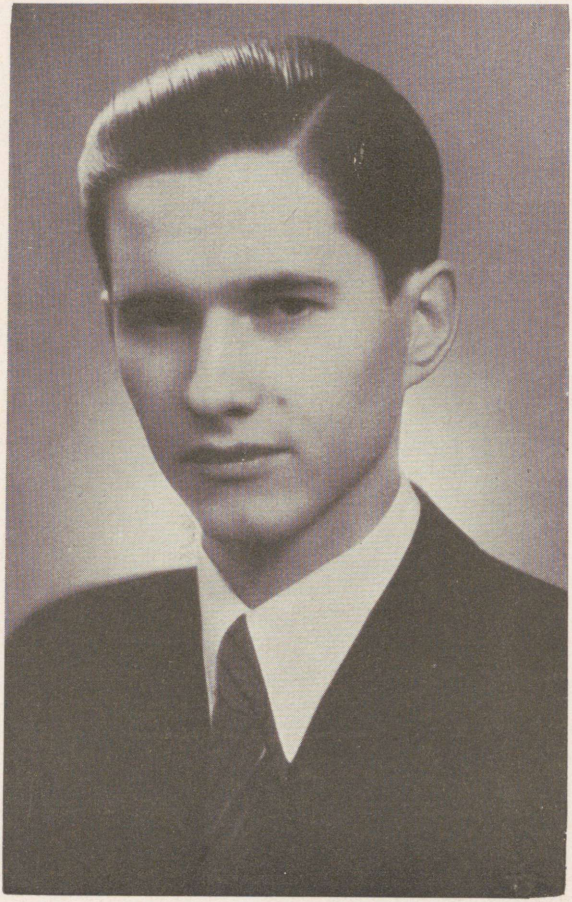

Paul Kerr

J. 21.

PAUL KERES

MALEKOOL

I osa

Malemängu ajaloost, algõpetus, lihtsamaid lõppmänge ja avanguteooria

II TRÜKK

EESTI MALELIIDU KIRJASTUS
TALLINN, 1940.

ARHIIVKOGU

2

Tartu Ülikooli
Raamatukogu

217568

Trükikoda „Varrak" Tartus, Suurturg 2. 1940.

SISU.

Eessõna 7

I. Malemängu ajaloost 9

II. Malemängu algõpetus 17

1. Malelaud 17
2. Malendid 19
3. Partiide märkimine 21
4. Malendite löömine 23
5. Malepartii võit 24
6. Malendite väärtus 25
7. Malendite kõnnak 27
   a. Kuningas 27
   b. Vanker 31
   c. Oda 33
   d. Lipp 34
   e. Ratsu 35
   f. Ettur 37
   g. Vangerdus 40
8. Malemängu määrused 41

III. Lihtsaimaid lõppmänge 48

IV. Avanguteoreetiline osa 77

1. Lahtised avangud 82
   a. Itaalia avang 89
   b. Kaheratsu avang 92
   c. Neljaratsu avang 95
   d. Hispaania avang 96
   e. Šoti avang 106
   f. Viini avang 108
   g. Kuningagambiit 109
   h. Vene avang 111
   i. Riia gambiit 112
   j. Kuningaoda avang 113

2. Poolkinnised avangud 114
a. Prantsuse avang 115
b. Sitsiilia avang 120
c. Caro-Kanni kaitse 124
d. Aljechini kaitse 128
e. Nimzovitši kaitse 131
f. Skandinaavia avang 131
3. Kinnised avangud 133
a. Vastuvõtmata lipugambiit 135
b. Slaavi kaitse 147
c. Vastuvõetud lipugambiit 154
d. Lipuetturi avang 156
e. Hollandi avang 157
f. Benoni kaitse 159
g. India avangud 161
Nimzo-india kaitse 162
Kuninga-india kaitse 167
Lipu-india kaitse 174
Blumenfeldi gambiit 177
Vana-india kaitse 178
h. Budapesti kaitse 179
i. Inglise kompleks 181
Uusinglise avang 181
Reti süsteem 182
Fromi gambiit 184

Eessõna.

Malemäng on meil Eestis võitnud viimaseil aastail üha uusi pooldajaid, iseäranis pääle seda, kui meie tippmaletajad saavutasid silmapaistvaid tulemusi võistlusil välismail. Ühenduses selle huvi kasvamisega on paratamatult tekkinud vajadus ka mingisuguse malekäsiraamatu järgi, milline meil senini eesti keeles puudus. Käesoleva teosega katsun täita seda lünka, milles püüan anda tulusaid juhiseid igasuguse tugevusega maletajaile.

Tavaliselt koostatakse maleõpetused jaotatuna nelja suurde pääossa: algõpetus, avangud, keskmäng ja lõppmäng, kuid ma lähtusin seekord veidi teiselt seisundilt ja jaotasin lõppmängude osa veel kahte liiki: lihtsaimad ja keerulised lõppmängud. Lihtsaimad lõppmängud asetasin kohe algõpetuse järele, et õppijal maletajal oleks selge, millise ülekaalu ta peab saavutama keskmängu jooksul, et seda muuta lõppmängus võiduks. On ka täiesti loogiline, et enne raske avanguteooria ja keerulise keskmängu juurde asumist peab maletaja tutvuma elementaarsete partiilõppudega, milles muuseas avaldub selgeimini ka üksikute malendite väärtus ja mõju.

Avanguteooriat on väga raske võtta kokku ühtlasi nii algaja kui ka edasijõudnud maletaja jaoks, sest, mis ühele on endastmõistetavuseks, võib teisele tekitada veel ületamatuid raskusi. Laiem avanguteooria on siiski mõeldud edasijõudnuile, ning selle selgitamine algaja maletaja seisundilt võtaks mitu korda rohkem ruumi ja aega kui tavaline selgitusviis. Et aga anda algajaile ülevaadet avanguteooriast üldse, andsin iga avangute grupi juures üldjoonelisi põhimõttelikke selgitusi nende avangute iseloomust ja sihtidest, mis peaksid aitama algajail

taibata toodud keerulisi variante. On muidugi selge, et nende lühikeste üldjooneliste selgituste järgi pole võimalik taibata kõiki variante, vaid selleks tuleb pöörduda juba kindlate küsimustega paremate maletajate poole, kuid rohkem ei või ka ühelt avanguteooria raamatult nõuda.

Loodan, et see raamat täidab temale asetatud nõuded, ja aitab seega kaasa nii malemängu tutvustamiseks laiematele hulkadele kui ka talle uute pooldajate võitmiseks.

Tartus, mais 1939.

PAUL KERES.

I Malemängu ajaloost.

Malemäng on üks praegusaja kultuursemaid mänge, mis on levinud kõikjal ja leidnud üldise tunnustuse mängude kuningana; ta on raskeim ja keerulisim senini leiutatud mängest, mispärast juba paljud soovitavad malet omaette teaduseks nimetama hakata. On ka tõsi, et malemängu tuntakse praegusajal juba niivõrd põhjalikult, et selle õppimist ei saa enam kõrvutada mõne mängu õppimisega, vaid see sarnaneb juba rohkem mõne teaduse süstemaatilisele uurimisele. Tekib tahtmatult küsimus, kes on leiutanud säärase keerulise ja äärmiselt raske mängu, — või oli malemäng tema algkujul lihtsam ja on alles hiljem muudetud keerulisemaks? Alljärgnevas on toodud üks teooria malemängu loomisest, kuid neid on rohkem ja nende tõepärasuse üle puuduvad kindlamad andmed.

Malemängu leiutamise kohta on palju oletusi, kuid puuduvad ajalooliselt kindlad andmed; ei saa isegi male sünnimaad ega -aega määrata täie kindlusega, veel vähem selle leiutaja isikut. Mitmesugused märkmed juhivad oletusele, et malemäng on leiutatud 6. sajandil Indias; juba siis mängiti malelaual 8×8 väljaga ja 16 malendiga, milliste algrivistu oli sama, mis praeguseski males. Muidugi on malemängu ürgvormid palju vanemad, kuid neist pole võimalik kindlasti järeldada, et need kuuluksid just praeguse male eelkäijate hulka. Vana-Indias levinud mäng tšaturanga on aga juba väga sarnane malega, ja seepärast võime seda julgesti lugeda malemängu eelkäijaks. Arvatavasti rändas malemäng Indiast edasi perslaste ja siis araablaste juurde, kes selle hiljem edasi kandsid Euroopasse.

Vaatleme lühidalt vahet malemängu algvormide ja selle praeguse kuju vahel. Tšaturanga ühtus täiesti praeguse malega malelaua ning malendite ja nende asetuse poolest, kuid suur vahe oli malendite kõnnakus, samuti nende nimetustes. Mängus oli tähtsaimaks malendiks kuningas, mille käiguvõimalused olid samad, mis praegugi; ka ratsu oli samaväärne praeguse ratsuga. Lipp seevastu võis käia ainult piki diagonaale ühe välja võrra edasi, olles seega nõrgim vigureist, sest vanker käis piki horisontaale ja vertikaale, oda aga piki diagonaale kahe välja võrra edasi. Ettur võis käia ainult ühe välja võrra edasi. Pääle nende erinevuste oli tšaturangas veel võimalus võita partiid kas vastase paljaksnöörimisega või patti asetamisega; neist esimest moodust praegune male enam ei tunne, kuna teine loetakse viigiks.

Perslased mängisid malet samal kujul nagu eespool kirjeldatud; araablased aga võtsid ette juba parandusi, ja nimelt vankri käigus, muutes selle sarnaseks praegusele malele. Ka sai ettur juurde õiguse löömiseks kõrvale, kuid selle kaksiksammu algseisust veel ei tuntud. Araablased nimetasid oma malemängu šatrandšiks.

Araablaste male valitses Euroopat umbes 10. sajandi paiku, olles saavutanud siis oma kulminatsioonipunkti. Araablased viisid malemängu esialgu arvatavasti Hispaaniasse ühenduses selle vallutamisega 8. sajandil, kust see siis levis edasi mujale Euroopasse. Nii leiame 11. sajandil tõendeid malemängu levimisest Itaalias ja Saksamaal, 12. sajandil aga ka juba Inglise- ja Prantsusemaal. Seega näeme, et malemäng oli suuremas osas Euroopas tuntud juba 11. sajandil, isegi enne Ristisõda.

Esimesi parandusi malendite kõnnakus tehti 13. sajandil, millal Lombardia munk Jacobus de Cessolis andis välja raamatu, milles leidus ka maleõpetus. Siinjuures peab tähendama, et säärast sammu õigustas malemängu suur sotsiaalne tähtsus tol ajal, kuna see kuulus isegi daamide üldhariduse hulka. Cessoliuse parandused polnud aga väga olulised, vaid ainult ettur sai õiguse kaksiksammuks algseisust. Edas-

pidiseid parandusi tehti aastal 1475 Hispaanias, kus muudeti lipu ja oda käigud seesuguseiks nagu need on praeguses males. Arvatavasti loodi sellal ka löömine „en passant" või mööda minnes. Vangerdus toodi mängu hiljem, kuid täpset aega pole teada. Seega male tema praegusel kujul võis olla välja kujunenud umbes 16. sajandi keskpaiku. Siiski ei maksa veel arvata, et see uuendatud malemäng juba siis võitis laialdaselt pooldajaid. Just vastupidi: vanamoodsa male eest võitlejaid leidus küll ja küll. Täieliku üldtunnuste ning eluõiguse sai male praegusel kujul alles 19. sajandil, seega ainult umbes 100 aastat tagasi.

Heidame nüüd lühidalt pilku selle reformeeritud male meistreile ja nende saavutisile. Veel enne, kui malemäng sel kujul oli leidnud üldtunnustuse, leidus asjast huvitatuid, kes selle mängu kallal töötasid ja teda lähemalt uurisid. Nimetatagu ainult nimesid nagu Ruy Lopez, Selenus, Salvio, Greco, Cunningham, Bertin, Stamma, Philidor, del Rio, Lolli, Ponziani, Allgaier, Sarratt, Lewis, Walker, Macdonnell, Staunton, St. Amant jne., kel kõigil on suuri teeneid male arendamises selle praegusel kujul. Neile järgnevad juba uuema-aja meistrid, kellest tuleb aga juttu turniiride-ülevaate puhul. Järgnevaga toomegi tähtsamate rahvusvaheliste turniiride tulemused aastaist 1862—1938. Kahjuks ei luba käesoleva töö piiratud ruum nende turniiride juures pikemalt peatuda, seepärast esitame nad selguse mõttes tabelivormis.

aasta	koht	võitja	osavõtjaid	punkte
1862	London	Anderssen	14	12
1867	Paris	Kolisch	13	20
1870	Baden-Baden	Anderssen	9	11
1872	London	Steinitz	8	7
1873	Wien	Steinitz ja Blackburne	12	10
1877	Leipzig	Paulsen	12	9
1878	Paris	Zuckertort ja Winawer	12	16½
1879	Leipzig	Englisch	12	9½

aasta	koht	võitja	osavõtjaid	punkte
1880	Wiesbaden	Blackburne, Schwarz ja Englisch	16	11
1881	Berlin	Blackburne	18	14
1882	Wien	Winawer ja Steinitz	18	24
1883	London	Zuckertort	14	22
1883	Nürnberg	Winawer	19	14
1885	Hamburg	Gunsberg	18	12
1887	Frankfurt	Mackenzie	21	15
1888	Bradford	Gunsberg	17	13½
1889	New York	Weiss ja Tschigorin	20	29
1889	Breslau	Tarrasch	18	13
1889	Amsterdam	Burn	9	7
1890	Manchester	Tarrasch	20	15½
1892	Dresden	Tarrasch	18	12
1892	London	Lasker	5	6½
1894	Leipzig	Tarrasch	18	13½
1895	Hastings	Pillsbury	22	16½
1896	Petersburg	Lasker	4	11½
1896	Nürnberg	Lasker	19	13½
1896	Budapest	Tschigorin ja Charousek	13	8½
1897	Berlin	Charousek	20	14½
1898	Köln	Burn	16	11½
1898	Wien	Tarrasch ja Pillsbury	19	27½
1899	London	Lasker	15	23½
1900	Paris	Lasker	17	14½
1900	München	Pillsbury ja Schlechter	16	12
1901	Monte Carlo	Janovski	14	10¼
1902	Monte Carlo	Maroczy	20	14¾
1902	Hannover	Janovski	18	13½
1903	Monte Carlo	Tarrasch	14	20
1903	Wien	Tschigorin	10	13
1904	Monte Carlo	Maroczy	6	7½
1904	Koburg	Bardeleben, Swiderski ja Schlechter	13	7½
1904	Cambr. Springs	Marshall	16	13
1905	Ostende	Maroczy	14	19½
1905	Barmen	Maroczy ja Janovski	16	10½
1906	Ostende	Schlechter	9	6

aasta	koht	võitja	osavõtjaid	punkte
1906	Nürnberg	Marshall	18	12½
1907	Ostende	Bernstein ja Rubinstein	30	19½
1907	Ostende	Tarrasch	6	12½
1907	Karlsbad	Rubinstein	21	15
1908	Wien	Duras, Maroczy ja Schlechter	20	14
1908	Praha	Duras ja Schlechter	20	13½
1908	Düsseldorf	Marshall	16	11½
1908	Lodz	Rubinstein	3	9½
1909	Petersburg	Lasker ja Rubinstein	20	14½
1910	Hamburg	Schlechter	18	11½
1911	S. Sebastian	Capablanca	15	9½
1911	Karlsbad	Teichmann	26	18
1912	S. Sebastian	Rubinstein	11	12½
1912	Pistyan	Rubinstein	18	14
1912	Breslau	Duras ja Rubinstein	18	12
1912	Stockholm	Aljechin	11	8½
1913	Scheveningen	Aljechin	14	11½
1914	Petersburg	Lasker	19	13½
1914	Baden	Spielmann	10	12½
1914	Mannheim	Aljechin	12	9½
1918	Berlin	Vidmar	4	4½
1918	Berlin	Lasker	4	4½
1919	Berlin	Bogoljubov	4	5
1919	Stockholm	Bogoljubov	6	12½
1919	Stockholm	Spielmann	4	7½
1920	Göteborg	Reti	14	9½
1920	Berlin	Breyer	10	6½
1921	Kiel	Bogoljubov	4	7½
1921	Triberg	Aljechin	5	7
1921	Budapest	Aljechin	12	8½
1921	Haag	Aljechin	10	8
1921	Triberg	Rubinstein	4	8
1922	Pistyan	Bogoljubov	19	15
1922	London	Capablanca	16	13
1922	Hastings	Aljechin	6	7½
1922	Tepl. Schönau	Reti ja Spielmann	14	9
1922	Wien	Rubinstein	15	11½

aasta	koht	võitja	osavõtjaid	punkte
1923	Kopenhagen	Nimzovitsch	6	8
1923	Margate	Grünfeld	8	5½
1923	Karlsbad	Aljechin, Bogoljubov ja Maroczy	18	11½
1923	Mähr. Ostrau	Lasker	14	10½
1924	Meran	Grünfeld	14	10½
1924	New York	Lasker	11	16
1925	Baden Baden	Aljechin	21	16
1925	Marienbad	Nimzovitsch ja Rubinstein	16	11
1925	Breslau	Bogoljubov	12	9½
1925	Debreczin	Kmoch	14	10
1925	Moskva	Bogoljubov	21	15½
1926	Semmering	Spielmann	18	13
1926	Dresden	Nimzovitsch	10	8½
1926	Budapest	Grünfeld ja Monticelli	16	9½
1926	Berlin	Bogoljubov	10	7
1927	New York	Capablanca	6	14
1927	Berlin	Brinckmann	10	6½
1927	Hamburg	Bogoljubov	6	7
1927	Kecskemet	Aljechin	17	12
1927	London	Nimzovitsch ja Tartakover	12	8
1928	Berlin	Nimzovitsch	14	10
1928	Kissingen	Bogoljubov	12	8
1928	Berlin	Bogoljubov	12	8½
1928	Berlin	Capablanca	8	8½
1929	Karlsbad	Nimzovitsch	22	15
1929	Budapest	Capablanca	14	10½
1929	Rog. Slatina	Rubinstein	16	11½
1929	Hastings	Capablanca	10	6½
1930	San Remo	Aljechin	16	14
1930	Scarborough	Colle	12	8½
1930	Liege	Tartakover	12	8½
1930	Frankfurt	Nimzovitsch	12	9½
1930	Stockholm	Kashdan	7	4½
1930	Hastings	Euwe	10	7
1931	Bled	Aljechin	14	20½
1931	Hastings	Flohr	10	8

aasta	koht	võitja	osavõtjaid	punkte
1932	London	Aljechin	12	9
1932	Sliac	Vidmar ja Flohr	14	9½
1932	Bern	Aljechin	16	12½
1932	Hastings	Flohr	10	7
1933	Hastings	Flohr	10	7
1934	Ujpest	Lilienthal	16	11
1934	Zürich	Aljechin	16	13
1934	Leningrad	Botwinnik	12	7½
1934	Hastings	Thomas, Flohr ja Euwe	10	6½
1935	Moskva	Botwinnik ja Flohr	20	13
1935	Margate	Reshevsky	10	7½
1935	Hastings	Fine	10	7½
1936	Moskva	Capablanca	10	13
1936	Margate	Flohr	10	7½
1936	Nauheim	Aljechin ja Keres	10	6½
1936	Dresden	Aljechin	10	6½
1936	Podebrady	Flohr	18	13
1936	Zandvoort	Fine	12	8½
1936	Nottingham	Botwinnik ja Capablanca	15	10
1936	Amsterdam	Euwe ja Fine	8	5
1936	Hastings	Aljechin	10	8
1937	Margate	Fine ja Keres	10	7½
1937	Ostende	Fine, Keres ja Grob	10	6
1937	Moskva	Fine	8	5
1937	Leningrad	Fine	6	4
1937	Praha	Keres	12	10
1937	Kemeri	Flohr, Petrov ja Reshevsky	18	12
1937	Nauheim	Euwe	4	4
1937	Pärnu	Schmidt	8	5½
1937	Semmering	Keres	8	9
1937	Hastings	Reshevsky	10	7
1938	Margate	Aljechin	10	7
1938	Lodz	Pirc	16	11½
1938	Noordwijk	Eliskases	10	7½
1938	Harzburg	Pirc	10	6½
1938	Plymouth	Aljechin ja Thomas	8	6
1938	Amsterdam	Keres ja Fine	8	8½
1938	Hastings	Szabo	10	7½

Niipalju olgu esitatud senini peetud tähtsamaist rahvusvahelisist turniirest. Lõpuks anname veel ülevaate senini peetud võistlusist maailmameistri tiitlile.

Aasta	Osavõtjad ja koht	+	—	=
1843	Staunton — St. Amant, Pariisis	11	6	4
1858	Morphy — Anderssen, Pariisis	7	2	2
1866	Steinitz — Anderssen, Londonis	8	6	0
1870	Steinitz — Blackburne, Londonis	5	0	1
1872	Steinitz — Zuckertort, Londonis	7	1	4
1876	Steinitz — Blackburne, Londonis	7	0	0
1886	Steinitz — Zuckertort, U. S. A.	10	5	5
1889	Steinitz — Tschigorin, Havannas	10	6	1
1890	Steinitz — Gunsberg, New Yorgis	6	4	9
1892	Steinitz — Tschigorin, Havannas	10	8	5
1894	Lasker — Steinitz, U. S. A.	10	5	4
1896	Lasker — Steinitz, Moskvas	10	2	5
1907	Lasker — Marshall, U. S. A.	8	0	7
1908	Lasker — Tarrasch, Baieris	8	3	5
1909	Lasker — Janovski, Pariisis	7	1	2
1910	Lasker — Schlechter, Wiinis	1	1	8
1910	Lasker — Janovski, Berliinis	8	0	3
1921	Capablanca — Lasker, Havannas	4	0	10
1927	Aljechin — Capablanca, Buenos Airesis	6	3	25
1929	Aljechin — Bogoljubov, Saksamaal	11	5	9
1934	Aljechin — Bogoljubov, Saksamaal	8	3	15
1935	Euwe — Aljechin, Hollandis	9	8	13
1937	Aljechin — Euwe, Hollandis	11	6	13

Sellest näeme, et ametlikult on senini olnud maailmameistriks järgnevad maletajad: Steinitz 1866—1894, Lasker 1894—1921, Capablanca 1921—1927, Aljechin 1927—1935 ja 1937 aastast edasi, Euwe 1935—1937. Praeguseks maailmameistriks on dr. Alexander Aljechin, kodakondsuselt prantslane.

II Malemängu algõpetus.

Malepartiiks nimetame kahe isiku võistlust 64-väljalisel malelaual kummalgi poolel 16 malendiga üldiste määruste alusel. Võistlusväljaks on **malelaud,** võistlusvahendeiks **malendid.** Et üldse saada kujutelu malemängust ja võistlusmeetodeist, selleks on muidugi esmajoones vajalik tutvuda nii malelauaga kui ka üksikute malendeiga. Alustame malelauaga.

1. Malelaud.

Malelauaks on suur, umbes 40—44 cm pikkuse küljega ruut, mis omakorda on jaotatud 64 vähemaks võrdseks ruuduks, mida nimetame malelaua **väljuks** ehk **väljakuiks.** Viimased on parema ülevaatlikkuse mõttes värvitud vaheldumisi heledaiks ja tumedaiks, harilikult valgeiks ja pruuneks. Üldiselt nimetatakse aga malelaua heledaid välju valgeiks ja tumedaid mustiks. Ülevaatliku pildi malelauast saame diagrammilt nr. 1.

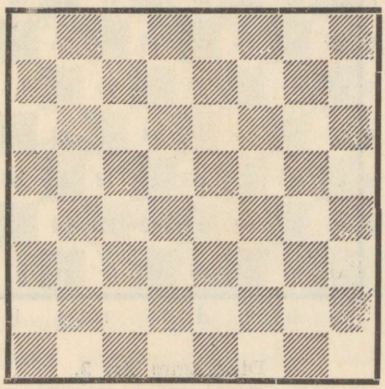

Diagramm nr. 1.

Mängu alguseks asetatakse malelaud mängijate vahele nii, et kummalgi mängijal oleks all vasakul must nurgaväli. Ka malelaua õiget asetust võime näha diagrammilt nr. 1.

Nagu näeme, pole malelaud iseenesest mingi keeruline võistlusväljak, vaid lihtsaim 8 × 8-ruuduline väli. Tema val-

mistamine ei valmista mingeid raskusi. Keerulisemaks muutub olukord malendite juures, millest aga kõneleme edaspidi.

Sageli tekib vajadus malepartiide kirjalikuks ülesmärkimiseks, milleks on antud malelaua üksikuile väljakuile puhtmatemaatilised erinimetused, mis on täiesti selged ja ülevaatlikud. Nende nimetuste loomiseks jaotatakse malelaud 8 **horisontaaliks** ehk **reaks,** ja 8 **vertikaaliks** ehk **liiniks.** Read märgitakse numbritega 1—8 suunaga alt üles, liinid aga tähtedega a—h suunaga vasakult paremale. Suunad arvestatakse selle maletaja asukoha järgi, kel on partiis õigus avakäiguks, ehk teiste sõnadega — valged malendid. Tähistanud niiviisi kõik malelaua read ja liinid, oleme automaatselt saavutanud igale malelaua väljale oma nimetuse, sest iga väli asub tingimata ühe rea ja liini lõikekohal. **Liini tähe ja rea numbri kombinatsioon ongi antud välja nimetus,** mis leiame esitatuna kõik diagrammil nr. 2.

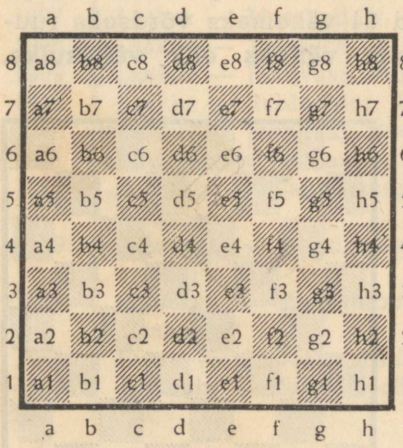

Diagramm nr. 2.

Silmitsedes malelauda veidi tähelepanelikumalt, märkame pääle ridade ja liinide veel korrapärast ühendust kõikide valgete ja mustade väljade vahel. **Säärast ühes kindlas suunas võetud korrapärast valgete või mustade väljade rida nimetatakse diagonaaliks.** Kuna malelaua read (1., 5., 7. jne.) ja liinid (a, d, g jne.) on oma mõõteilt kõik võrdsed, võime diagonaalide juures märgata otsekohe suuri erinevusi. Nii näiteks diagonaal a1—h8 (kõik mustad väljad: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 ja h8.) sisaldab 8 välja, samuti nagu diagonaal h1—a8, kuid näiteks diagonaal a2—b1 ainult 2, diagonaal e1—h4 aga 4 välja jne.

Märgitatava partii üldise kirjelduse kergendamiseks on antud veel malelaua teatud väljade kogudele oma erinimetused, milliseid võib jälgida diagrammil nr. 2. Tõmmates piiri 4. ja 5. rea vahele, jaotame malelaua kaheks osaks — **valge ja musta laagriks;** tõmmates piiri aga d- ja e-liini vahele, jaotame laua **lipu- ja kuningatiivaks,** kusjuures liputiib asub avakäiku omavast maletajast vasakul ja kuningatiib paremal. Liputiiva osa valge laagris nimetame valge liputiivaks, osa musta laagris aga musta liputiivaks. Täpselt samuti saame ka valge ja musta kuningatiiva.

Kõiki malelaua ääril, s. o. a- ja h-liinil või 1. ja 8. real asuvaid välju nimetame **ääreväljuks,** malelaua nurgis asuvaid äärevälju aga **nurgaväljuks** (a1, h1, h8, a8.). Nelja malelaua keskpaigas leiduvat välja, nimelt d4, e4, d5 ja e5, nimetame **tsentraalväljuks** või lihtsalt **tsentriks.** Kõneldes **laiendatud tsentrist,** mõeldakse seejuures tsentraalvälju ühes 12 nende kõrval asetseva väljaga.

Seega oleme tutvustanud kõiki malelaua eritermineid ja asume nüüd edasi malendite juurde. Soovitan aga õppijail põhjalikult tutvuda enne ülaltoodud nimetustega, kuna muidu võib tekkida suuri raskusi arusaamisega edaspidisest.

2. Malendid.

Nagu juba varem mainisime, on mängu alguses kummalgi mängijal 16 vastastikku täiesti võrdset malendit, mis üksteisest eraldamise lihtsustamiseks on värvitud valgeiks ja mustiks. Malendid on võistlusvahendid, ja malepartii võidab see, kes neid oskab malelaual paremini juhtida. Seepärast on väga tähtis, et meie eelkõige tutvuksime põhjalikult kõikide malenditega, nende tugevusega, kõnnakuga jne. Nägime, et mängu alguseks saab kumbki pool 16 malendit, ühed valged ja teised mustad ; nimetame ka siis lühidalt valgete malendite juhti **valgeks** ja mustade juhti **mustaks.**

Malepartiis esinevad järgmised malendid:



kokku 16 malendit kokku 16 malendit

Poole malendeist moodustavad seega etturid. **Vigureiks** või mõnel pool ka **tagureiks** nimetatakse tavaliselt odasid ja ratsusid, kuna kuningal, lipul ja vankril pole erinimetust. Tarvitatakse küll sageli ka nende malendite koha nimetust „vigur", kuid enamasti mõeldakse selle nimetusega siiski oda või ratsut. Seevastu sõna „tagur" sobib kõigile malendeile pääle etturite.

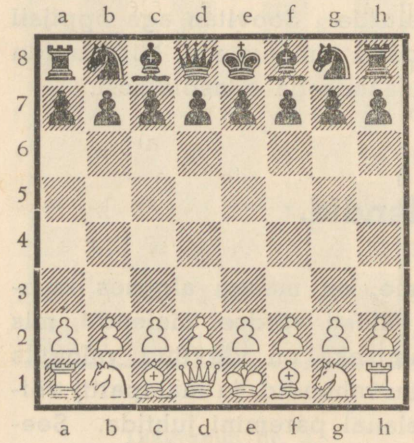

Diagramm nr. 3.

Malepartii alustamiseks asetatakse kõige enne malelaud õieti mängijate vahele ja asutakse siis loosimisele, kumb mängijaist saab valged, kumb mustad malendid. Kui mängitakse mitu partiid, siis värvid iga partii juures tavalisesti vahelduvad. **Õigus avakäiguks on alati maletajal, kel on valged malendid.**

Loosimise järgi asetatakse malendid malelauale järgnevalt: (vt. diagramm nr. 3.). Vaadeldes malendite algseisu märkame, et kõik etturid on asetatud korrapäraselt 2. ja 7. reale, kuna ülejäänud malendid asuvad etturite taga mõlemal tiival sümmeetriliselt. Nurkadele asetatakse

vankrid, nende kõrvale ratsud, siis odad ja lõpuks kuningas ning lipp. Kuninga ja lipu asukohta on kerge pidada meeles, sest **valge lipp asub valgel ja must mustal väljal, kuningad aga vastupidi.**

Kui oleme malelaua ja malendid õieti üles seadnud, nagu seda meile näitab diagramm nr. 3., siis võime asuda mängimisele. **Avakäigu teeb, nagu juba tähendatud, valge.** Valge teeb käigu, tõstes ühe oma malendeist mõnele teisele väljale. Selle järgi on sunnitud käima must, seega käiakse vaheldumisi. Käigul olev mängija peab tegema käigu teatud aja jooksul, vastasel korral ta kaotab partii. Males ei saa seega kunagi tekkida juhust, et üks mängijaist kas loobub käigust või teeb kaks käiku järjest. Käikude tegemine vaheldumisi toimub seni, kuni üks maletajaist on partii võitnud.

3. Partii märkimine.

Partiide märkimise vajadusest teatasime juba malelaua kirjelduse juures, andes sääl ka üksikuile väljule erinimetused (vt. diagr. nr. 2.). On ka kergesti taibatav, miks malekäikude märkimine on hädavajalik; muidu poleks meil ju üldse võimalik anda kirjalikult selgitusi üksikute malendite ega ka malepartiide kohta, samuti ei saaks meie märkida üles ühtki partiid, mida mängivad omavahel meistrid ja millest algajail on väga palju õppida. Ainuke võimalus oleks siis tuua iga käigu järgi diagramm, kuid see meetod on täiesti ebaratsionaalne. Praegu tarvitusel olev märkimisviis on võrdlemisi lihtne ja ülevaatlik.

Kogu malepartii märkimiseks on vajalik kirjutada järjekorras partiis tehtud valge ja musta käigud, millele tavalisesti lisatakse veel mängijate nimed, partii mänguaeg ja -koht. Kuna kogu partii koosneb üksikuist käigest, vaatleme vaid nende märkimist, mis toimub järgnevalt:

1. Käigu järjenumber. (1., 2., 3., jne.).
2. Käigu teinud malendi algtäht (K, L, V, O, R), kusjuures etturkäigu 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 (:).

Need kolm nimetust kirjutatakse toodud järjekorras üksteise järgi, millega on malelaual tehtud käik märgitud. Partiis valge ja musta käik kuuluvad koos ühe numbri alla, nii et musta käigu märkimisel jääb tavalisesti käigu järjenumber märkimata.

Toome nüüd paar näidet käikude märkimisest. Võtame diagrammseisu nr. 3., ja oletame, et valge tegi avakäiguks kuningaetturiga kaks sammu; käigu märgime siis: 1. e2—e4. Kui must näiteks teeb vastukäiguks oma kuningaetturiga ka kaks sammu, siis märgime: e7—e5. Avab valge mängu aga oma kuningaratsuga oda joonele, märgime 1. Rg1—f3 jne. Löömise puhul märgitakse mõttekriipsu asemel koolon; nii näiteks tähendab 17. Oc1.: g5 : valge oda, mis seisis c1, lõi 17. käigul ühe g5 seisva musta malendi. Kui käiguga tulistatakse vastase kuningat, lisatakse käigu lõppu veel plussmärk (+). On veel soovitatav panna tähele, et hääle käigule lisatakse lõppu hüüumärk (!), halvale käigule aga küsimärk (?).

Ruumi kokkuhoiu mõttes tarvitatakse 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 märkmed üksteise järgi mingisuguse vahemärgita, kuna löömise puhul asetatakse koolon kas malendi ja välja nimetuse vahele või päris käigu lõppu. Teised tarvitatavad märgid tähendavad sama, mis tavaliseski märkimisviisis. Näitena toome käigu 1. e2—e4 lühendatult: 1. e4, või 17. Oc1:g5: 17. O:g5 või 17. Og5:. Lühendatud märkimisviis on oma ruumi kokkuhoitavuse tõttu laialt tarvitusel, kuid selguse suhtes jääb ta tava-

lisest märkimisviisist loomulikult maha. Lühikese märkimisviisi juures tuleb veel panna tähele, kas märgitavale väljale ei saa käia veel mõni teine samanimeline malend; kui näiteks märkida käik 21. Vd3, kuid sinna saavad käia valge mõlemad vankrid, mis asuvad näiteks d1 ja a3, siis tuleb veel lisada, milline vanker käis d3, kas 21. Vad3 või 21. Vdd3. Sama lugu võib juhtuda veel ratsudega, seepärast peab lühikese märkimisviisi juures olema tähelepanelik, et ei tekiks partii järgimängimisel segadusi.

4. Malendite löömine.

Malepartiis on tavaliste käikude kõrval veel võimalik lüüa ka vastase malendeid. Löömine toimub lihtsalt vastase löödava malendi eemaldamisega malelaualt, kusjuures lööv omamalend asetatakse vastase löödud malendi asemele. Kõik malendid võivad lüüa nende tulejoonil asuvaid vastase malendeid, kusjuures tulejoone all mõistame väljade kogu, kuhu malend saab käia. Seega malendid löövad samuti nagu nad käivad, vaid ettur moodustab siin erandi, sest etturi löömisviis erineb täiesti käigust. Lähemalt selle üle malendite kõnnaku juures.

On veel vajalik panna tähele, et males puudub löömise sundus; seega maletaja pole sunnitud lööma mõne oma malendi tulejoones asuvat vastase malendit, vaid võib kaaluda, kas see löömine on talle kasulik või kahjulik, ja viimasel juhul jätta vastase malend löömata. Iga mängija on enese huvides kohustatud vaatama, kas pääle mõne vastase malendi löömist vastane järgnevail käigel ei saa lüüa mõnda palju väärtuslikumat omamalendit, kui seda oli meie löödud vastase malend.

Sama tugevusega malendite vastastikust löömist nimetatakse **vahetuseks**; kui aga lüüakse vastastikku eritugevusega malendeid, või kui mängija lööb mõne vastase malendi, kaotamata seejuures omamalendit, siis on see materjali võit või

materjali kaotus. Materjali võit on tavalisesti mängijale kasulik, materjali kaotus aga kahjulik. Seepärast peab hoiduma vahetamast väärtuslikumaid malendeid vastase nõrgemate vastu, sest see oleks võrdne materjali kaotusega ja edaspidi partii kaotusega. Kui aga teadlikult lastakse materjaalse vastutasuta lüüa mõni omamalend, siis nimetame seda **kahinguks** ehk **ohvriks.** Muidugi peab mängija seejuures kahitud materjali eest saama muid paremusi, kuid sellest räägime hiljem.

5. Malepartii võit.

Kummagi mängija ülesandeks on oma malendite võimalikult osava juhtimisega kindlustada endale malepartii võitu. Maletaja tugevus seisabki osavuses juhtida oma malendeid nii, et vastane kannatab selle all kas „materjaalset kahju" või peab loovutama oma tähtsaima malendi — kuninga. Seejärgi, millisel viisil vastane sunnitakse alistuma, jaotatakse malepartii võit kahte liiki:

1. Otsene võit vastase kuninga matistamisega. Malepartii loetakse võidetuks, kui vastase kuningas on mõne meie malendi tules ja ei suuda sellest vabaneda ei omal jõul ega ka järgijäänud omamalendite abiga. Säärasel juhul loetakse kuningas **matistatuks** ehk **kaostatuks** ja partii võidetuks matistajale. Säärane võit matiga oleks igale maletajale muidugi meldivaim, kuid tavalisesti pole partiis mativõit saavutatav, sest vastasel on alles hulk malendeid, mida ta saab kasutada oma kuninga kaitseks. Kuna iga maletaja juba partii algusest on teadlik tema kuningat varitsevas hädaohus, siis ta on partii kestel nõus andma kõik muu oma kuninga elu päästmiseks. Seepärast suuremas osas partiides ei esine mitte mativõit, vaid teine võimalus.

2. Kaudne võit vastase kaitsejõudude otsustava nõrgestamisega. Loomulikult ka kõik säärased partiid peaksid kord lõppema mativõiduga, kuid tavalisesti nõrgem pool taipab, et ta ikkagi ei suuda kaua hoida oma kuningat vastase ma-

lendite rünnaku eest, ja seepärast alistub pääle materjali kaotust.

Võib aga veel juhtuda, et partii kestel kumbki mängija ei suuda ei matistada vastase kuningat ega saavutada ka võiduks küllaldast materjaalset ülekaalu. Säärasel juhul lõpeb partii vastastikusel nõusolul **otsustamatult** ehk **viigiga.** Viigi puhul pole võitnud kumbki mängijaist, ja turniiris arvestatakse neile võrdselt punkte, nimelt kummalegi pool punkti, kuna võidu eest saab ühe punkti ja kaotuse eest null punkti. Nagu hiljem näeme, võib partii jääda viiki ka veel teisiti kui ülalmainitud võimalusega, nimelt käikude kordamisega või patiga.

6. Malendite väärtus.

Kõneldes malendite väärtusest, peame tegema vahet nende **absoluutse** ja **relatiivse väärtuse** vahel, mis sageli on vägagi erinevad. Kuna malendi absoluutne väärtus oleneb selle kõnnakust, siis ta relatiivne väärtus on tihedasti seoses just malelaual hindamisemomendil asuva seisuga, ja oleneb täielikult viimasest. Nii võib olenevalt malelaual tekkinud seisust mõnikord suure absoluutse väärtusega malendi relatiivne väärtus muutuda väiksemaks kui vähima absoluutse väärtusega malendi — etturi — oma. Sellest näeme ka, et malendite absoluutseid väärtusi saab ette kindlaks määrata, relatiivseid aga mitte. Üksikute malendite absoluutsed väärtused on järgnevad: ettur 1, ratsu 3, oda $3^1/_3$, vanker 5, lipp $9^1/_2$. Seejuures peetagu aga meeles, et **malendite absoluutne väärtus arvestatakse nende kõnnakust oleneva mõjupiirkonna järgi, täielikult olenemata malelaual asuvast positsioonist.** Malendite absoluutset väärtust on vajalik tunda nende vahetamisel, kuna muidu võib maletaja end seega asjatult kahjustada. Siinjuures peetagu aga meeles, et kuigi malendite absoluutne ja relatiivne väärtus sisuliselt on täiesti erinevad mõisted, ei erine nad partiis tavalisesti teineteisest väga palju, ja olukordi, kus näiteks vanker oleks nõrgem kui oda või ratsu, ei teki praktilises partiis mitte väga sageli.

Palju tähtsam kui malendite absoluutne väärtus on praktilises partiis nende **relatiivne väärtus, mis täielikult oleneb malelaual asuvast positsioonist,** ega lase end seetõttu lähemalt ette määratella. Sageli juhtub partiis seise, kus mõningad malendid ei saa arendada oma mõju maksimaalselt, vaid ainult osaliselt, või harva ka üldse mitte. Niisuguste nn. „halvasti seisvate" malendite juures tuleb tingimata arvestada nende relatiivse väärtusega. Siinjuures võib muidugi tekkida seise, et ühel tugeval „halvasti seisval" malendil on väiksem relatiivne väärtus kui ühel „hästi seisval" nõrgemal malendil. Sääraseid olukordi esineb küll harva suure tugevusvahega malendite juures, seevastu aga väga sageli just oda ja ratsu puhul. Seepärast pandagu tähele, et igasugused juhised, mis peavad oda paremaks ratsust või ümberpöördult, võivad olla kehtivad ainult teatud olukordade kohta, kuid üldiselt võtta neid ei saa. Võib küll öelda, et tavalisesti oda on veidi tugevam ratsust — sellest ka vahe $^1/_3$ nende absoluutseis väärtusis — kuid on väga palju seise, kus olukord on just ümberpöördult. Seepärast pole korraga sugugi kerge öelda, kas seisus on tugevam ratsu või oda, ja üldse oskus õieti hinnata malendite relatiivseid väärtusi võib esineda vaid vilunud maletajate juures. See oskus võib sageli juhtida mängijat esialgu üllatavana näivaile kombinatsioonele, mis aga osutuvad edaspidi õigeiks just mõningate vastase malendite „halva seisu" tõttu. Lõpuks tähendame veel, et lõppmänges, kus on vahetatud juba hulk malendeid, ja seises, kus on vahetatud palju ettureid või mis on nn. „lahtised", on malendite absoluutsed ja relatiivsed väärtused tavalisesti umbes võrdsed.

Mainisime juba, et malendi väärtus oleneb tema mõjupiirkonnast. Kogemused näitavad, et iga malend avaldab seisule kaht liiki mõju:

1. **sulgvõime** ehk **blokaad,** kusjuures malend suleb välja, sääl kus ta asub, teisile malendeile või vähendab nende mõjupiirkonda, ja

2. **ründvõime,** mis avaldub malendi tulejoonis tema asukohalt.

Malendite ründvõimet kasutatakse, nagu juba nimigi näitab, vastase ründamiseks, kuna sulgvõimet vajatakse rohkem enesekaitseks. Malendite ründvõime on nende omanikule alati kasulik, ja ei saa kahjutella juhtu, kus sellest võiks olla kahju, kui mitte arvestada viiki pati tõttu mõningail juhtumeil. Malendite sulgvõime võib aga olla nende omanikule sageli vägagi kahjulik, kuna nad võivad sageli takistada teiste omamalendite mõjupiirkonna laienemist. Hiljem leiame küllaldaselt näiteid selle väite tõestamiseks.

Lõpuks veel paar malendite mõjupiirkonnaga ühenduses olevat terminit. **Tulistatuks** ehk **rünnatuks** nimetame vastase malendi, **kaitstuks** aga omamalendi mõjupiirkonnas asuvat omamalendit. Nagu meie hiljem näeme, on tulistamine ja kaitsmine tavalisemaid ja tarvitatumaid tegevusi malepartiis.

7. Malendite kõnnak.

Oleme juba tuttavad malelauaga ja malendeiga, malepartii lõppsihiga ja selle saavutamisvõimalustega, ja asume nüüd vaatlema, kuidas õieti käivad need 16 malendit, mida peame partii jooksul juhtima. Alustame tähtsaima malendiga, nimelt kuningaga. **Peetagu meeles, et enne mängimisele asumist peavad järgnevais osis toodud juhised olema täiesti selged,** muidu pole lootagi mingisugusele edule või korralikule mängule.

a. Kuningas.

Esijoones toome paar üldist märkust malepartii kohta. Iga malepartii, mis ei lõpe otseselt mõne poole kiire mativõiduga, koosneb tavalisesti kolmest osast: avang, keskmäng ja lõppmäng. **Avangus püütakse viia omi malendeid algseisust võimalikult soodsaile positsioonele, keskmängus aga luua osava manööverdamisega materjaalne ülekaal või soodus seis, mille viimine võiduni kuulub lõppmängu valda.**

Asudes kuninga juurde peab kohe tähendama, et kuningas peaaegu eranditult kunagi ei astu tegevusse avangus või keskmängus, kuna siis on malelaual veel palju malendeid ja ta võib kergesti langeda mõne vastase hästiteotseva malendi ohvriks. Seega oleks aga ka partii kaotatud. Teiseks võib kuninga varajane mängutoomine põhjustada asjatut materjali kaotust. **Seepärast kuningas viiakse avangus varjule teiste omamalendite taha, kasutades viimaste sulgvõimet kuninga kaitseks.** Sinna jääb kuningas tavalisesti ka keskmänguks; kui aga malelaual on juba vahetatud suurem osa malendeist, päämiselt just lipud, astub kuningas juba isiklikult võitlusse. Olgu tähendatud, et kuningas on väga paljudel juhtumeil oma tugevuse poolest just tähtsaim malend lõppmängus.

Kui kuningas on matistatud, on ka partii lõppenud, seepärast iga maletaja suurimaks ülesandeks on hoolitseda oma kuninga julgeoleku eest. Kui kuningas on sattunud mõne vastase malendi tule alla, siis peab tema säält esijoones eemaldama, arvestamata seejuures võibolla kaotsi minevate teiste malenditega. Sellest selgub ka, et kuninga tulistamise puhul mõnelt vastase malendilt on mängija kohustatud oma järgneval käigul kõrvaldama selle tule; pole see võimalik, siis on kuningas matistatud ja partii kaotatud.

Vaatleme nüüd lähemalt kuninga kõnnakut. **Kuningas võib käia igale tema asukoha kõrval asuvale väljale, millel ei asu ühtki omamalendit ja mis pole mõne vastase malendi tulejoones;** seejuures on muidugi võimalik ka neil naabervälјul asuvate vastase malendite löömine. Kuningas valitseb seega malelaua keskel kaheksat naabervälja ja muidugi ka seda, kus ta asub ise. Lähemalt selgitab olukorda diagramm nr. 4.

Seisus vasakul all valge Kc3 võib käia igale kaheksale naabervälјale, nimelt: b2, c2, d2, b3, d3, b4, c4 ja d4, kuna need on vabad, s. o. tulistamata vastase ja sulgemata omamalendeilt. Nimetatud 8 välja märkisime diagrammil punktega. Vaadeldes aga seisu paremal all, näeme, et valge Kh1

saab käia ainult kolmele väljale, nimelt: g1, g2 ja h2, kuna näiteks Kh2 valitseks 5 välja: h3, g3, g2, g1 ja h1. Kuna kuninga tähtsus tuleb esile alles lõppmängus, siis märkame, et **lõppmängus on soovitav liikuda kuningaga temale suurema relatiivse väärtuse andmiseks lähemale tsentrile.** Nagu meie näeme hiljem, on see printsiip eriti tähtis just lihtsais lõppmänges, kuid seda sageli algajad unustavad, mille tõttu lähevad kaotsi täiesti võrdsed lõppmängud.

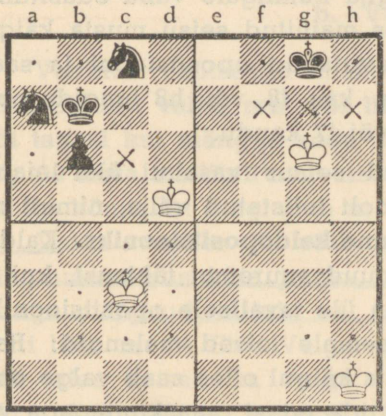

Diagramm nr. 4.

Vaadeldes seisu diagrammil nr. 4. vasakul ülal, näeme, et mustal Kb7 on ainult 4 vaba välja, kuhu ta võib käia, nimelt: a8, b8, c7 ja a6. Seevastu väljad a7, b6 ja c8 on võetud musta omamalendeilt, väli c6 aga valgelt kuningalt. Seisus paremal ülal on musta kuninga liikumisvabadus aga juba õige tublisti kitsendatud; tal on ainult 2 vaba välja, f8 ja h8, kuna väljad f7, g7 ja h7 on tulistatud valge kuninga poolt. Seisaks näiteks f8 mõni valge malend, siis võiks must kuningas selle järgneval käigul loomulikult lüüa.

Vaatleme lähemalt diagrammil nr. 4. paremal ülal toodud seisu: Kg6, Kg8. Meie leiame kolm välja, mis on tulistatud mõlema kuninga poolt, nimelt: f7, g7 ja h7. Märkisime need väljad diagrammil ristidega. Loomulikult ei tohi kumbki kuningaist käia ühelegi neist väljust. **Säärast kuningate seisu, kus mõlemad kontrollivad sama kolme välja, nimetatakse opositsiooniks.** Nagu hiljem näeme, on opositsioon üks väga tähtsaid tegureid just väheste malenditega lõppmänges, kus juba kuningad on asunud teineteisega võitlusse vastase laagrisse tungimiseks. Kui mängijal õnnestub seisus,

kus teised malendid enam ei saa käia, saavutada kuningatega opositsiooni enesele, s. t., et opositsioonis seisvate kuningate juures oleks käik vastasel, siis saavutab ta tavalisesti lõppmängus paremuse, sest, nagu kergesti näha, peab vastane siis võimaldama mängija kuningale vaba edasitungi oma laagri suunas. Vaadeldes mainitud seisu musta käigul olles, näeme, et valge on saavutanud opositsiooni ja saab pääle musta käiku kuningaga kas f8 või h8 tungida oma kuningaga edasi vastavalt h7 või f7 kaudu.

Samal diagrammil esitatud seisus vasakul ülal leiame ainult ühe mõlema kuninga poolt tulistatud välja, nimelt c6. Säärast kuningate seisu nimetame **kaldopositsiooniks.** Kaldopositsioonil pole praktiliselt muud suuremat tähtsust, kui et tema looja saab kergesti minna üle tavalisele opositsioonile. Kui jätame mainitud seisust eemale teised malendid: Ra7, Rc8 ja Eb6, siis näeme, et musta käigul olles saab valge oma järgneval käigul kas kohe tungida edasi oma kuningaga või saavutab tavalise opositsiooni, mis võimaldab edasitungi järgneval käigul. Kui must käib 1. ... Kb7—b8, mängib valge 2. Kd5—d6! ja on saavutanud uuesti kaldopositsiooni, kuid juba ühe rea võrra kaugemal. Pandagu aga tähele, et vale oleks 2. Kd5—c6?, sest pääle 2. ... Kb8—c8 oleks must saavutanud opositsiooni, ja valge kuningas ei suudaks enam tungida edasi. Käib must diagrammseisus aga 1. ... Kb7—c7, vastab valge 2. Kd5—c5!, millega ta on saavutanud opositsiooni ja saab tungida järgneval käigul kuningaga edasi kas b6 või c6 kaudu vastavalt musta vastukäigule. Muidugi peab ülaltoodud selgitusi võtma vaid opositsiooni seisundilt, sest muidu oleks kahe kuninga laual olles rumalus rääkida mingeist häist või halvust käigest, veel vähem vigadest.

Opositsiooni Kg6, Kg8 ja teisi sellesarnaseid nimetatakse veel **lähiopositsiooneks,** sest kuningad asuvad siin teineteisele suurimas võimalikus läheduses. On aga olemas veel kaugeopositsioone, millised on aga palju keerulisemad ja raskesti arvestatavad. Nii näiteks on valgel seisus Ke2 Ke6

musta käigul olles kaugepositsioon, kuid selle tähtsusest ja kasutamisest, mis esineb päämiselt etturlõppmänges, kõneleme hiljem, kui asume lõppmängude juurde.

b. Vanker.

Vankrid valitsevad malemängus ridu ja liine; **vanker võib liikuda vabal real või liinil niimitme välja võrra edasi või tagasi kui mängija seda soovib, tohtimata seejuures üle hüpata tema tuleliinil asuvaist malendeist.** Lähemalt selgitab vankri kõnnakut diagramm nr. 5.

Valge vanker f4 võib diagrammseisus käia punktidega märgitud väljule samuti lüüa musta Eb4. Valge Vf4 tules seisab ka valge Ef5, olles seega kaitstud. Samal real ja liinil asuvad väljad a4, f6, f7 ja f8 ei kuulu aga enam valge vankri mõjupiirkonda, sest must Eb4 ja valge Ef5 sulevad vankri tuleliinid. Seega kõik vastase malendid, mis asuvad neil nimetatud neljal väljal, ei pruugi karta valge vankri rünnakut järgneval käigul.

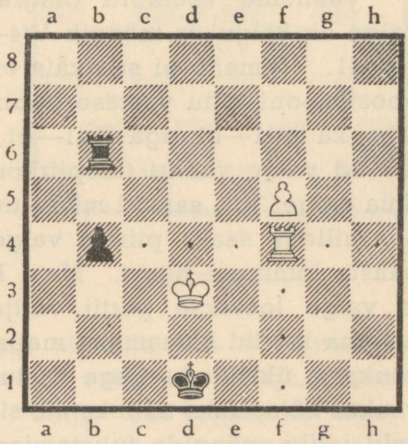

Diagramm nr. 5.

Vaadeldes aga musta Vb6, näeme, et tal on vaba võimalus igaks soovikohaseks käiguks 6. real, seevastu b-liinil aga ainult väljule b5, b7 ja b8, kuna allapoole tulemast takistab teda musta enese ettur b4. Nagu kergesti märkame, pole tühjal malelaual tähtis vankri asukoht, sest ta valitseb igalt malelaua väljalt 14. välja. Seepärast vankreid asetatakse ka väga harva tsentrisse, jättes selle vabaks teisile malendeile.

Malepartiis vankrid kuuluvad ka malendite hulka, millised tuuakse võitlusse alles lõppmängus, kuid siiski esineb

ka sageli juhus, et vankrid võtavad lahingust osa juba keskmängus. Seda juhtub enamasti siis, kui malelaual on juba vahetatud rohkem ettureid, nii et vankreil on kasutada vabu liine. Algajaile pole igatahes soovitatav ilmuda vankriga võitlusväljale liiga varajases partiistaadiumis, kuna nad siis võivad minna kergesti kaotsi, või sunnitakse taganema oma laagrisse, millega läheb kaotsi kallist aega. **Vankri kõnnaku järgi on igatahes selge, et nad kuuluvad võimalikult kiiresti vabule liinele, millega nad saavutavad maksimaalse relatiivse väärtuse.** Nimetatud printsiip on ka eriti tähtis lõppmänges.

Vaatleme veelkord diagrammseisu nr. 5. Oletame, et valge on käigul ja mängib Vf4—f1+, tulistades musta kuningat d1. Viimane ei saa käia ei c2, d2 ega e2, sest need on opositsiooni tõttu vastase kuninga tulepiirkonnas; samuti ei lähe ka Kd1—c1 ega Kd1—e1, kuna need mõlemad väljad jäävad valge vankri tulepiirkonda. Must ei saa ka kuidagi lüüa valget Vf1, samuti mitte tuua mõnda omamalendit väljale e1, millega saaks piirata valge vankri tuld kuni e1, seega päästa kuningat tulest. Must kuningas on seega matistatud ja valge loetakse partii võitjaks. Selle näitega õppisime tundma ka üht lihtsamaist matistamisviisest,nimelt kuninga ja vankriga üksiku kuninga vastu. Kui aga antud seisus must vanker b6 seisaks näiteks e6, siis poleks must veel kaotanud, vaid võiks mängida tulistamisele Vf4—f1+ lihtsalt Ve6—e1, millega oleks tuli varjatud.

Oletame, et valge käigul olles mängiks Vf4 : b4, lüües seega ühe musta malendi. Valge seega on saavutanud iseenesest materjaalse ülekaalu, ja käigule poleks midagi ette heita, kui must mitte oma järgneval käigul ei saaks lüüa Vb6 : b4. Valge oleks seega teinud halva äri, sest must selle vahetusega võidaks materjali, nimelt vankri etturi vastu, ja edasi ka partii. Seepärast oldagu iga vastase malendi löömisega ettevaatlik, et ise ei kaotataks järgneval käigul mõnda väärtuslikumat malendit.

c. Oda.

Malemängus oda on diagonaalide valitseja. Kuna malelaua diagonaalid on kahte värvi, siis ka odad on jaotatud, nimelt üks valgete ja teine mustade diagonaalide jaoks. **Oda võib käia vabal diagonaalil otsesihis niimitme välja võrra edasi või tagasi kui mängija seda soovib, kuid ei tohi, samuti nagu vankergi, hüpata teel üle ei oma ega ka vastase malendeist.** Muidugi on seejuures võimalik ka teel asuvate vastase malendite löömine. Oda käike selgitab diagramm nr. 6.

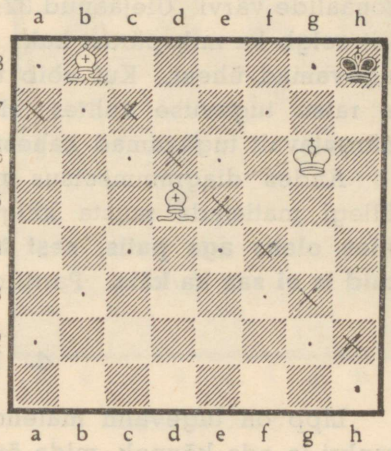

Diagramm nr. 6.

Valge Od5 võib käia igale punktiga märgitud, valge Ob8 aga igale ristiga märgitud väljale. Kui vankri juures polnud tähtis, kas ta asus malelaua äärel või tsentris, sest ta valitses ikkagi 14 välja, siis oda juures on lugu teisiti. Tsentris asetsev Od5 valitseb 13 välja, seevastu äärel asetsev Ob8 aga ainult 7 välja. Siit selgub ka kohe, et odal on suurim relatiivne väärtus tsentris, mispärast on soovitatav teda asetada võimalikult tsentraalväljule. Siinjuures tuleb aga pidada silmas, et ka see juhis on kehtiv rohkem lõppmänguks, kuna keskmängus tsentrisse asetatud oda võib vastane kergesti vahetada või sundida taganema oma etturitega. Odad on seepärast soodsaim asetada nii, et nad oleksid vabul diagonaalel, ja võimaluse piirides tsentrit läbistavail diagonaalel, valmis iga moment vallutama soodsat positsiooni tsentris.

Võrreldes oda ja vankri väärtust nende kõnnaku iseloomu järgi, märkame kohe vankri suurt ülekaalu. Kuigi

nende maksimaalseis ründvõimeis (14 välja 13 vastu) pole suurt vahet, siis ilmeneb see teisiti. Nimelt ei saa näiteks mustil diagonaalel liikuv oda kunagi vahetada oma „värvi", s. t. minna üle valgeile diagonaalele, kuna see vankri juures on kergesti võimalik. Seega oda tegelikult võib saavutada malelaual vaid 32 välja, ja nimelt neid, millised on tema diagonaalide värvi. Ülejäänud 32 välja valitseb jällegi teine oda. Siit selgb ka mikspärast kaks oda on rohkem kui kaks korda tugevamad ühest. Kui võib tekkida veel lahkarvamusi oda ja ratsu tugevuse suhtes, siis on peaaegu alati kaks oda märgatavalt tugevamad kahest ratsust.

Andes diagrammseisus nr. 6. käigu valgele, võib ta jällegi matistada musta käiguga Ob8—e5+. **Must käigul olles oleks aga patis, sest tema kuningas pole tulistatud, kuid ta ei saa ka käia.** Partii oleks säärasel juhul viik.

d. Lipp.

Lipp on tugevaim malend malemängus. Tal on kokku vankri ja oda kõnnak, mida õppisime tundma eespool. **Lipp võib seega käia nii piki diagonaale kui ka piki ridu ja liine, kui need on vabad oma ja vastase malendeist.** Selgituseks diagramm nr. 7.

Valge Ld5 valitseb tsentraalväljalt 27 välja, mis kaugelt ületab nii vankri kui ka oda mõjupiirkonnad. Lipu mõjupiirkond väheneb tema eemaldamisega tsentrist, ja malelaua nurgas valitseb ta veel vaid 21 välja. Lipp kuulub, samuti nagu kuningas ja vanker nn. „raskete kahurite" liiki, mis tuuakse võitlusväljale alles siis, kui juba kerged vigurid on löönud maha oma lahingud. **Seepärast pandagu tähele malemängus valitsevat printsiipi, püüda avangus arendada, s. o. asetada võimalikult soodsaile positsioonele, esmajoones just etturid ja vigurid ja alles hiljem mõelda vankrite ja lipu kaasatõmbamisele.** Liiga varajasel lipu mängutoomisel on tavalisesti see halvemus, et vastane võidab oma viguritega lippu ähvardades kallist aega oma malendite kiireks aren-

guks. Seepärast loobutakse sageli isegi materjaalsest kasust, kui seega on ühenduses liiga varajased lipurünnakud või muud liiki suurem ajakaotus, mida vastane saaks kasutada oma arengu soodustamiseks.

Lipp tugevaima malendina vajab mängijalt loomulikult suurimat hoolitsust, et ta ei läheks kuidagi kaotsi, sest siis vastane võidaks oma suure materjaalse ülekaalu tõttu. Muidugi on võimalik vahetada lippu ka nõrgemate malendite vastu, kui neid saab küllaldasel hulgal. Nii näiteks peetakse lippu vahetuse puhul nõrgemaks kahest odast pluss ratsust, või kahest vankrist, samuti ka vankrist pluss odast ja ratsust, kuna ta on umbes samaväärne kahe ratsu pluss odaga, või vankri pluss oda pluss kahe etturiga. Neid vahetusväärtusi võib kergemini arvestada malendite absoluutväärtuste järgi, millised tõime eespool. Lippude vahetusele järgneb tavalisesti lõppmäng, mispärast paljud maletajad sellest meelsasti hoiduvad, eriti kui vastane on veidi nõrgem. Lipp oma suure mõjupiirkonnaga on peaaegu alati keerulisemate kombinatsioonide peateguriks, mispärast ta on ülikardetav matirünnakute puhul. Niipalju on igatahes selge, et lippude vahetusega partii tavalisesti kaotab suure osa oma kombinatsioonidevõimalusist.

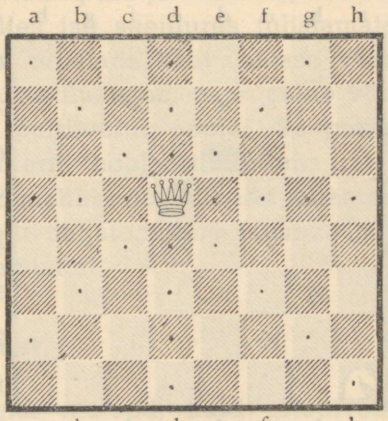

Diagramm nr. 7.

e. Ratsu.

Ratsu on keerulisima kõnnakuga malend. Kuigi ta oma absoluutselt väärtuselt on veidi nõrgem odast, võib mõnikord positsioonis ratsu relatiivne väärtus muutuda üllatavalt kõr-

geks, ületades sageli isegi vankri oma. Kõike seda võlgneb ratsu just oma omapärasele kõnnakule, mida on lihtsaim defineerida järgnevalt: **ratsu võib käia igale tema asukohast kahe välja võrra eemal asuvale tema asukohale vastasvärvi omamalendeist vabale väljale.** Definitsioon on küll keeruline, kuid mitte keerulisem kui ratsu käik ise; väli, kuhu ratsu võib käia, asub tema asukohast seega kahe välja kaugusel diagonaalsuuna ja rist- või püstsuuna vahel. Selgituseks diagramm nr. 8.

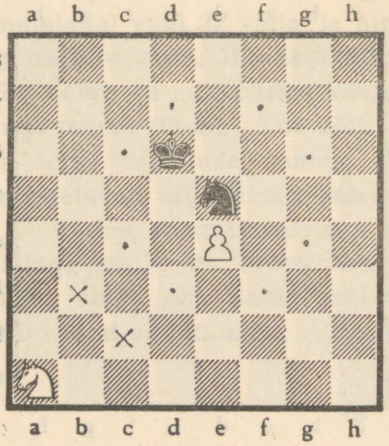

Diagramm nr. 8.

Must Re5 võib käia kaheksale väljale, nimelt: d3, c4, c6, d7, f7, g6, g4 ja f3 valge Ra1 seevastu ainult kahele: c2 ja b3. Seejuures näeme, et ratsu teel asuvad malendid, nagu Ee4 ja Kd6, ei takista ratsut käimast ei d3 ja f3 ega ka c6 ja d7, vaid ratsu võib neist lihtsalt hüpata üle. See omadus annab ratsule teatava üleoleku teiste malendite suhtes. Päälegi on veel väga tähtis asiolu, et ratsu, tulistades vastase kuningat, lippu, vankrit, oda või etturit, ise ei asu tulistatava malendi tules, vaid see on võimalik ainult teise ratsu tulistamise puhul. Siit näeme, et ratsu on soodus malend ründamiseks, kuna ta ei tarvitse olla kaitstud rünnates mõnda vastase malendit, mis aga teiste malendite juures suuremal osal juhtumeil on vajalik.

Diagrammseisust näeme selgesti, et mustal väljal seisev ratsu saab käia ainult valgeile väljule, ja ümberpöördult, samuti näeme ka tsentris asuva ratsu suurt üleolekut oma äärel asuva kolleegi suhtes. Kuna tsentris asuv ratsu valitseb 8 välja, siis kõigub see arv äärel 2—4. Sellest ka tähtis juhis partiiks: **asetada ratsud võimalikult tsentrisse, mitte aga**

äärväljakuile. Ratsude juures on see nõue nende aeglase edasiliikumise tõttu eriti tähtis.

Ratsu omab malepartiis peatähtsuse keskmängus, olles oma omapärase kõnnaku tõttu väga kardetav rünnakute puhul. Iseäranis kardetav on ratsu lipule ja vankrile, kuna ta võib neid korraga tulistada, olles ise seejuures tulistamata. Õnnestub ratsul niiviisi korraga tulistada kaht vastase väärtuslikku malendit, on mängijale kindlustatud materjaalne võit, mis on jällegi suur samm edasi partiivõidu poole. Seepärast on algajaile soovitatav õppida eriti hoolsasti tundma ratsu kõnnakut, et olla kaitstud võimalikkude halbade üllatuste eest partiis. Pole täiesti alusetu naljatooniline lause: „Kel juba ratsu käik selge, oskab maletada!"

f. Ettur.

Ettur on malemängus nõrgim malend, kuid relatiivselt väga suure tähtsusega. **Ettur võib käia ainult otsejoones ühe välja võrra edasi, mitte kunagi aga tagasi ega küljele.** Erandi moodustavad ainult algseisus, s. o. vastavalt 2. või 7. real, seisvad etturid, millised võivad käia edasi kas ühe või kahe välja võrra, olenevalt mängija soovist. Nimetatud õiguse andmine etturile on tingitud soovist, võimaldada avangus võimalikult kiiret arengut. Selgituseks diagramm nr. 9.

Valge Eb5 võib käia ainult ühe välja võrra edasi, nimelt b6, seevastu Ee2 võib valida kas e3 või e4 vahel. Samuti on lugu ka musta ettureiga: Ec7 võib käia kas c6 või c5, Ed4 aga ainult d3.

Ettur on omapärane malend seetõttu, et ta lööb teisiti kui ta käib. **Ettur ei saa lüüa tema ees asuval väljal asuvat vastase malendit, vaid ainult sellest ühe välja võrra kõrvale, kas vasakule või paremale.** Sellest nähtub, et ettur lööb piki diagonaali, kuid ainult oma liikumissuunas ühe välja võrra eemal asuvaid vastase malendeid. Nii näiteks diagrammseisus nr. 9. valge Eh4 ei saa lüüa musta Eh5, küll aga Ee2 võib lüüa Lf3, samuti Ed4 võib lüüa Vc3. Etturpaar h4, h5 ei

saa ei käia ega ka lüüa ühtki vastase malendit, seepärast nimetatakse neid **kinnistatud ettureiks.**

Juhime tähelepanu veel ühele etturi omapärasele löömisviisile. **Nimelt kui algseisus asuv ettur käib edasi kahe välja võrra, läbides seejuures vastase etturi tulejoones asuva välja, võib vastane selle etturi lüüa, nagu oleks ettur käinud vaid ühe välja võrra edasi.** Säärast löömist nimetatakse löömiseks „mööda minnes" või „en passant". Toome näite diagrammseisust nr. 9. Valge käigul olles võib käia e2—e4, läbides seejuures musta Ed4 tulejoonel asuva välja e3. Mustal on nüüd õigus, kuid ainult ühe käigu vältel, lüüa valge Ee4, asetades seejuures oma d4-etturi e3. Seega toimub löömine tegelikult nii, nagu oleks valge käinud e2—e3 ja must vastanud d4 : e3. Samuti võib valge pääle musta käiku c7—c5 lüüa selle etturi b5 : c6. Pandagu aga tähele et kui see löömine ei toimu kohe etturi kaksikkäigule järgneval käigul, kaotab mängija õiguse seda teha hiljem.

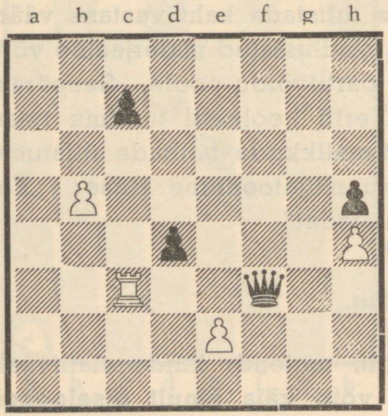

Diagramm nr. 9.

Olles tutvunud ka „en passant" löömisega, pole meie veel lõpul etturi omapäradega. Kujutleme, et ettur jõuab välja vastavalt 8. või 1. reale ; kuna ta ei saa käia tagasi, ees aga pole enam välju, muutuks ettur seega surnud malendiks igasuguse mõjupiirkonnata. **Säärase nähte vältimiseks on antud etturile veel üks õigus, nimelt jõudnuna viimasele reale muutuda mängija valiku järgi kas lipuks, vankriks, odaks või ratsuks.** Etturi moondumine teiseks kuningaks pole aga lubatud. Seejuures pole oluline, kas etturi lipuks moondumisel on mängijal endine lipp alles malelaual või ei, samuti

pole see mõõduandev ka teiste malendite juures. Teoreetiliselt on seega võimalik, et maletajal võib olla malelaual korraga kas 9 lippu, 10 vankrit, 10 oda või 10 ratsut, kuid praktiliselt sääraseid juhtumeid tavalisesti ei esine. Senini on nende ridade kirjutaja teades rekordiks juhtum, kus mõlemal poolel kokku oli korraga malelaual 5 lippu.

Võtame näiteks valge Eb7; käies b7—b8 võib ta moonduda kas valgeks lipuks, vankriks, odaks või ratsuks, samuti nagu näiteks must Ef2, käies f2—f1, muutub vastavalt mõneks mustaks malendiks. Partii märkimisel kirjutatakse etturi moondumise puhul käigu järgi veel malendi algtäht, milleks ettur moondus. Nii näiteks e7—e8L tähendab: valge Ee7 moondus e8 lipuks, või f7 : g8R+ tähendab: valge Ef7 lõi g8 ja moondus ratsuks, tulistades ühtlasi vastase kuningat.

Seega oleme tutvunud etturite kõigi käimis- ja löömisviisega, milliseid algaja peab täpselt tähele panema. Kohe selgub et säärase aeglase liikumisviisi juures ettur ei saa olla kuigi suur jõud rünnakul, vaid tema tähtsus tõuseb alles lõppmängus, kus tal avanevad suuremad võimalused pääsemiseks viimasele reale. Avangus viiakse etturid edasi võimalikult kiiresti umbes kuni keskjooneni, vabastades teed oma lipule ja odale, et võimaldada seega mängu kiiret arengut; keskmängus on soovitatav viia etturid võimalikult kaugele vastase laagrisse, kuna nad sääl piiravad vastase malendite liikumisvabadust ja on lõppmängus lähemal viimasele reale. Seejuures tuleb muidugi panna tähele, et kaugele ettelükatud etturid ei läheks kaotsi, ja oskus säärase etturi tugevust või nõrkust hinnata kuulub iga mängija hääde omaduste hulka. Peab alati meeles pidama, et ettureid ei saa kunagi tuua enam tagasi, ja seepärast peab nende edasilükkeil olema mitmeti ettevaatlik.

Tähtsaim ülesanne ettureil on siiski oma malendite, iseäranis kuninga, kaitsmine, andes seega teisile malendeile rohkem võimalusi vastase ründamiseks; kuid ka rünnakul ei saa meie tavalisesti läbi etturiteta. Võtame näiteks rünnaku vastase kuningale, mis asub etturrivi kaitse taga. Alustades

rünnakut säärasele kuningale ainult vigureiga, pole suuremaid lootusi selle õnnestumiseks, sest vastane suudab end tavalisesti küllaldaselt kaitsta. Seepärast tuleb enne viguritega ründamist ette saata etturid ja purustada nendega vastase ettureist kaitseliin, mille järgi alles asuvad otsesele rünnakule vigurid. Muidugi on sageli võimalik võita rünnakut ka etturte abita, kuid siis peab vastase positsioonis olema teislaadseid nõrkusi.

Võttes tavalise keskmängu, kus pole vahetatud tsentriettureid, või teiste sõnadega: mis pole muutunud veel lahtiseks, saame uue kujutluse etturite tähtsusest malepartiis. **Õige etturseisu valimine ja õigete kinnistatud etturseisude loomine on üks tähtsamaid ülesandeid, kuid ühtlasi ka üks raskemaid.** Peetagu alati meeles, et etturseisust tingitud nõrkusi pole peaaegu kunagi võimalik enam parandada, kuna etturid ei saa käia tagasi, ja seepärast moodustavad need positsioonis kestva nõrkuse. Lähemalt sellest tähtsast etturite ülesandest hiljem, kui kõneleme avangteooriast.

g. Vangerdus.

Olles juba õppinud tundma kõikide malendite kõnnakut, vaatleme veel üht erilist käiku, nimelt vangerdust, mis on tegelikult kuninga ja vankri kaksikkäik. Diagrammseisus nr. 10. toome näite, kus on näha positsioon enne ja pärast vangerdust. **Vangerduse puhul kuningas käib kahe välja võrra edasi kas vasakule või paremale, ja vanker tõstetakse temast üle kuninga naaberväljale.** Vangerdada võib nii kuninga- kui ka liputiivale, kuid seejuures peab panema tähele järgnevaid nõudeid, milleta vangerdus pole lubatud:

1. kuningas ega vanker ei tohi olla teinud partii kestel veel ühtki käiku;
2. kuningas ei tohi seista tules;
3. pääle vangerdamist ei tohi olla ei kuningas ega vanker mõne vastase malendi tulepiirkonnas.

Vangerdust liputiivale nimetatakse pikaks, kuningatiivale aga lühikeseks. Kui üks ülaltoodud tingimusist pole täidetud, siis pole ka vangerdamine lubatud; seevastu ei takista vangerdamast aga vankri tulesolek enne vangerdamist, samuti ka mitte välja b1 või vastavalt b8 tulistamine vastase malendilt pikka vangerdust. Diagrammseisus nr. 10. näeme valge seisu enne vangerdust, ülal paremal musta seisu pääle pikka ja vasakul pääle lühikest vangerdust. Valge saab diagrammseisus vangerdada pikalt, olgugi et väljad a1 ja b1 on musta odade tules (seejuures tuleb arvestada, et malelaua porempoolne ülemine nurk on eraldatud ja must Vd8 seega ei mõju kaasa kuni d1.), seevastu lühike vangerdus on aga takistatud, kuna pääle vangerdamist valge vanker oleks musta Vf8 tules. Partiide märkimisel tähistatakse lühike vangerdus 0—0 ja pikk 0—0—0.

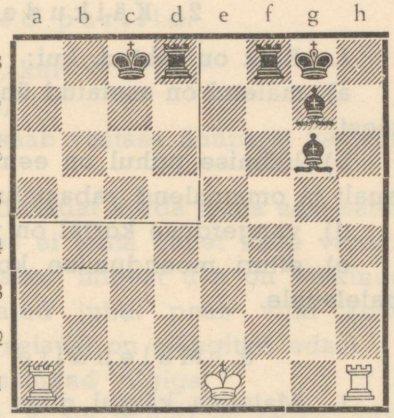

Diagramm nr. 10.

8. Malemängu määrused.

Lisaks eespool malendite kõnnaku ja malelaua kohta toodud selgitusile tutvustame maletajaid veel järgnevate määrustega malepartii korralikuks mängimiseks, mis on vastu võetud Rahvusvahelise Maleliidu (F. I. D. E.) poolt ja on praegu kehtivad peaaegu kõigis mais. Eriti tähtis on neist määrusist täpne kinnipidamine just turniirpartiides.

1. Partiide tühistamine.

1. Kui malelaud või malendid seatakse valesti üles, kuulutatakse nii mängitud partii tühistatuks.

2. Kui partii kestel muutub malendite seis või arv malemängu määruste vastaselt, siis tuleb partii mängida uuesti seisust, kus toimus muudatus. Kui mainitud seisu ei suudeta taastada, tuleb partii mängida uuesti.

2. Käikude tegemine

1. Käik on tehtud, kui:

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

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

d) vangerduse korral on vanker vabastatud käest,

e) etturi moondumise korral on asetatud uus malend malelauale.

3. Malendite korrastamine.

1. Maletaja käigul olles võib korrastada üht või mitut omamalendit, kui ta sellest varem teatab vastasele. Tavalisesti tarvitatakse selleks prantsuskeelset sõna „j'adoube".

2. Pole lubatav vastase malendite korrastamine; vastane on seda aga kohustatud tegema vastaval nõudel.

3. Kui malendid on läinud kogemata segamini, tulevad kellad kohe seisutada ja seis malelaual taastada turniiri juhi abiga. Kui hiljem selgub, et seis on taastatud valesti, tuleb partii mängida sellest seisust uuesti.

4. Puudutatud malendid.

Kui maletaja käigul olles:

a) puudutab omamalendit, peab ta sellega käima,

b) puudutab vastase malendit, peab ta selle lööma,

d) puudutab üht oma- ja üht vastase malendit, peab ta selle lööma puudutatud omamalendiga. Kui löömine pole võimalik, siis võib vastane nõuda kas käiku puudutatud malendiga või vastase puudutatud malendi löömist mõne teise omamalendiga. Kui ükski punktes a, b ja d mainitud käigest pole võimalik, jääb viga karistamata,

e) puudutab mitut omamalendit, võib vastane valida, millise malendiga mängija peab käima,

g) puudutab mitut vastase malendit, võib vastane valida, millise malendi mängija peab lööma.

5. Viigilised partiid.

Malepartii loetakse viigiks, kui:

a) üks mängijaist on patis,

b) mängija tõestab, et ta saab vastase kuningat kestvalt tulistada,

d) mängu kestel tekib kolmandat korda sama seis sama maletaja käigul olles, kusjuures ei tehta vahet kahe vankri, kahe ratsu ega kahe viguri vahel, millest üks on tekkinud etturi moondumisest. Nimetatud juhul peab viiki kohe nõudma; see õigus kaob, kui seisust on mängitud edasi,

e) mõlemad mängijad nõustuvad viigiga,

g) üks mängijaist tõestab, et on tehtud 50 käiku, kusjuures vahepeal pole kumbki matistatud, pole löödud ühtki malendit ega pole tehtud etturkäiku. Nõudmine peab toimuma kohe pääle nimetatud 50 käigu möödumist, kuna edaspidi selleks enam õigust pole.

6. Määrustevastased käigud.

Kui mängija teeb määrustevastase käigu, mida tema vastane märkab enne mõne omamalendi puudutamist, tuleb nimetatud käik tühistada ja toimida järgnevalt:

a) kui ei esinenud löömist, peab mängija tegema puudutatud malendiga määrustepärase käigu;

b) löömise puhul peab mängija puudutatud vastase malendi lööma määrustepäraselt või tegema puudutatud omamalendiga mõne teise käigu vastase valikul;

d) kui määrustevastane käik suletakse partii katkestamisel ümbrikku ja viga pole turniiri juhi kaudu võimalik täieliku kindlusega selgitada, loetakse partii eksijale kaotatuks;

e) kui partii kestel märgatakse parandamata jäänud määrustevastast käiku, tuleb partii mängida sellest seisust uuesti; kui seda ei suudeta taastada, annulleerub partii.

7. Karistused.

1. Mängija ei või nõuda enam karistust, kui ta on juba puudutanud üht omamalendeist.

2. Karistuskäiguks ei või kunagi olla vangerdus.

3. Enne karistuskäigu tegemist tuleb taastada seis enne määrustevastast käiku.

8. Sunniviisiline partii kaotus.

Partii loetakse mängijale kaotatuks, kui ta:

a) tahtlikult lööb ümber malelaua või ajab segi malendid,

b) keeldub edasimängimast katkestatud partiisid turniires määratud tavalise tähtaja kestel,

d) keeldub vastamast vastase määrustepärasele nõudele,

e) keeldub partii kestel toimimast määruste või turniiri juhi korralduste kohaselt,

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

9. Kellade kasutamine.

1. Kui mängitakse kontrollajaga, tuleb teotseda järgnevate juhiste kohaselt:

a) mängija peab tegema esimese 2 tunni kestel vähemalt 30, iga järgneva tunni kestel vähemalt 15 käiku;

b) neid arve võib muuta turniiri määruste järgi;

d) mängija ei tohi, välja arvatud neis määrusis toodud erandid, seisustada oma kella enne käigu tegemist;

e) kaebuse puhul seisustab turniiri juht mõlemad kellad ja paneb need uuesti käiku pääle oma otsuse langetamist.

2. Kui üks mängijaist ületab mõtlemisaja, on turniiri juht kohustatud igal juhul tunnistama partii sellele mängijale kaotatuks, isegi siis, kui vastane või teised mängijad seda ei soovi.

3. Kui mängija laseb käia vastase kella enese käigul olles, ei tohi päältvaatajad mängijaid segada ega sellele juhtida nende tähelepanu; see õigus on vaid turniiri juhil.

4. Kui mängija ei ilmu kohale õigeks ajaks, pannakse tema kell käiku ja arvestatakse aeg kuni tema ilmumiseni kaasa.

5. Kui mängija tungiva põhjuseta hilineb üle ühe tunni, arvestatakse partii talle kaotatuks; hilinevad aga mõlemad mängijad üle tunni, arvestatakse partii kaotatuks mõlemaile.

10. Partiide katkestamine.

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

2. Mängija peab käigu kirjutama isiklikult ja andma selle turniiri juhile suletud ümbrikus. Kella võib seisutada alles pääle ümbriku sulgemist.

3. Partii katkestatud oleku vältel ei tohi keegi avada seda ümbrikku.

4. Partii katkestamisel peavad mängijad hoolitsema selle eest, et ümbrikule märgitakse õige partiiseis ja mõtlemisajad.

5. Partii edasimängu puhul peab vastane seadma üles katkestusseisu, õiendama kellad, avama ümbriku, tegema sääl leiduva salakäigu ja panema siis käima oma kella.

6. Ümbrikku salakäiguga ei tohi avada, kui mängija, kes peab sellele käigule vastama, pole kohal. Säärasel juhul pannakse tema kell käiku turniiri juhi poolt.

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

8. Kui katkestusseis on taastatud valesti, tuleb mängida partii uuesti õigest katkestusseisust. Kui seda pole võimalik taastada, tühistatakse partii.

11. Partiid etteandmisega.

1. Kui on lepitud kokku hulgale partiidele, võib mängija anda ette oma vastasele näiteks igas partiis avakäigu.

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

3. Nimetatud käikude tegemisel mängija ei tohi oma malenditega ületada keskliini 4. ja 5. rea vahel.

4. Mängija, kes annab ette viguri, omab õiguse avakäiguks.

5. Etturi või etturi ja käikude etteandmisel eemaldatakse malelaualt kuningaoda ettur. (f-ettur).

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

7. Vankri etteandmisel võib mängija vangerdada eemaldatud vankri poolele, muidugi ainult siis, kui sel nurgaväljal pole ühtki malendit.

12. Partiide märkimine.

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

2. Segaduste puhul käikude märkimises võivad mängijad seisustada kellad, kuni vead on parandatud. Selle õiguse kasutamiseks peavad mõlemad aga märkima oma viimased käigud.

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

13. Tüliküsimused.

1. Tüliküsimust, mis põhjeneb sündinud faktidele, võib vastastikusel nõusolekul esitada erapooletule pealtvaatajale, kelle otsus on siis lõplik.

2. Kui on tegemist erilise, neis määrusis puudutamatu juhtumiga, või kui mängijad on määruste tõlgendamisel eriarvamusil, tuleb küsimus esitada:

a) vahekohtunikule, kes otsustab kohe ja lõplikult,

b) vahekohtule, kui partii mängitakse mõnes turniiris.

Mõlemal juhtumil tuleb partii katkestada kuni otsuse langetamiseni.

14. Mängijate käitumisest.

1. Pole lubatud partii ajal kasutada käsikirju või raamatuid, mis võivad selgitada partiid; samuti pole lubatud küsida arvamust või nõu eemalseisjailt.

2. Analüüs turniiri saalis on keelatud.

3. Mängijad ei tohi teha märkusi tehtud käikude kohta.

4. Pole lubatud arvestamise kergendamiseks näidata näpuga malelaua väljule või neid isegi puudutada.

5. Tehtud käiku ei või kunagi võtta tagasi.

6. Käigu tegemisel tuleb malend asetada otsejoones valitud väljale ja vabastada käest kohe. Vangerduse puhul käib enne kunnigas ja alles siis vanker. Etturi moondumise juures tuleb uus vigur asetada kohe malelauale. Löömise puhul eemaldada löödud malend kohe malelaualt.

7. Pole lubatud teha märkusi salakäigu juurde ümbrikku, samuti pole lubatud asetada sinna alistumisteadet või viigiettepanekut.

8. On keelatud mängu ajal vastase segamine või teisiti tema tähelepanu kõrvalejuhtimine.

III Lihtsamaid lõppmänge.

Oleme nüüd juba tutvunud malelauaga ja malendeiga; teame ka, kuidas üksikud malendid käivad ja missugune on nende väärtus. Seega pole enam mingeid takistusi praktilise partii juurde asumiseks. Loomulik oleks muidugi alustada kohe avanguga, kuid kardan, et see osa muutuks õppijaile korraga liiga raskeks, kui ei olda veel küllaldaselt tuttav üksikute malendite kasutamisega. Selgemini avaldub malendi tugevus just lõppmängus, kus malelaud on juba peaaegu tühi malendeist, mis võiksid takistada teiste malendite mõju täielikku esiletulekut. Pooltühjal malelaual õpitakse just paremini tundma iga üksiku malendi väärtust ja tema kõnnaku iseärasusi, millega iga maletaja peab enne partii mängimisele-asumist olema täiesti kodus. Alustame seepärast lihtsaimate lõppmängega, ja vaatleme, kui suure ülekaalu mängija peab saavutama partiis, et seda muuta võiduks lõppmängus. Ka selgub siit, et oleks rumalus asuda partii mängimisele enne, kui ei olda veel teadlik, kuidas lõpuks matistada vastase kuningat. Toome järgnevaga näiteid vastase üksiku kuninga matistamisest.

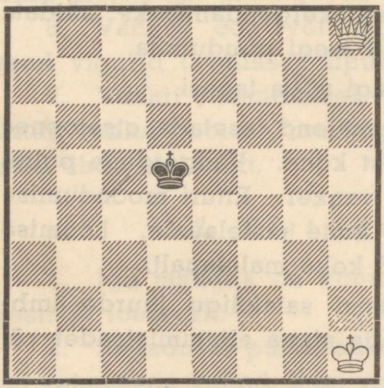

Diagramm nr. 11.

Vaatleme diagrammseisu nr. 11., kus on esitatud **lõppmäng kuninga ja lipuga üksiku kuninga vastu. Säärane seis on üldjuhul tugevamale poolele alati võidetud.** Matistamiseks tuleb vastase kuningas tõrjuda malelaua äärele, kus siis

matistamine on võimalik oma kuninga abiga. **Peaülesanne on seega vastase kuninga tõrjumine äärele,** mida meeles pidades järgnev matistamisviis on kergesti mõistetav: 1. Lh8—f6 Kd5—e4 2. Kh1—g2 Ke4—d5. (Must kuningas püüab jääda tsentrisse nii kaua 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 tõrjutud äärele ja matistamine kerge.) 8. Kd3—c3 Ka4—a3 9. Lb6—b3 matt. Soovitan õppijaile lähemalt uurida seda matistamisviisi ja katsetada kuninga püüdmist ka teisist seisest, et seega põhjalikult tutvuda lipu kõnnakuga ja mõjuga malelaual. Asi näib esialgu küll väga lihtne, kuid kui malelaual on pääle lipu veel palju teisi malendeid, siis kõikide nende mõjupiirkondade jälgimine pole hästi võimalik, kui enne pole need üksikult tehtud endale täiesti selgeks. Malemäng muutub lihtsaks, kui lihtsaimad asjad teha endale hästi selgeks!

Juhime aga tähelepanu veel ühele hädaohule, mis ähvardab tugevamat poolt sääraseis lihtsais lõppmänges. Oletame, et valge mängib ülaltoodud mänguviisis 9. käigul Lb6—b3 asemel 9. Lb6—e3 Ka3—a4 10. Le3—c5, kavatsusega matistada järgneval käigul Lc5—b4. Seega oleks tekkinud seis kus must on käigul, kuid ta ei saa teha ühtki määrustepärast käiku, sest oma kuningat tulle asetada ta muidugi ei tohi. **Säärasel juhul, kui maletaja kuningas pole tulistatud ja ta käigul olles ei saa teha ühtki määrustepärast käiku, loetakse partii viigiks, vaatamata ühe poole võimalikule materjaalsele ülekaalule.** Malekeeles nimetatakse säärast olukorda „patt", ja pattijääjal võib loomulikult pääle kuninga olla veel teisi malendeid, millistega pole aga võimalik käia. On loodud isegi seise, kus mängija on patis, kuid omab malelaual alles kõik oma 16 malendit! Seepärast iga maletaja materjaalse ülekaalu juures hoolitsegu piinlikult selle eest, et vastane ei jääks patti.

Järgmisena vaatleme **lõppmängu kuninga ja vankriga üksiku kuninga vastu,** mille esitame diagrammil nr. 12. **Nagu**

lippki, võidab ka vanker üldseisus alati üksiku kuninga vastu, ja matistamine toimub üldjoonis täpselt sama printsiibi alusel nagu lipugagi. Nimelt tuleb ka siin matistamiseks tõrjuda vastase kuningas enne äärele, kus siis matistamine on võimalik oma kuninga abiga. Kuna lipu juures kuninga äärele tõrjumiseks pole vaja oma kuninga abi, siis vanker sellega üksinda toime ei tule. Kuninga äärele tõrjumiseks on lihtsaim meetod tema nn. „lõikamine" liinide või ridade järgi, mis vankriga on päris lihtne. Diagrammseisus võiks matistamine toimuda järgnevalt: 1. Va1—a5 (Lõikab musta kuninga 5. realt.) 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 (Valge teeb ootekäigu, sundides seega musta kuningat jällegi liikuma lähemale äärväljakuile.) 7. ... Kc4—c3 8. Vd5—d4 Kc3—c2 9. Ke5—e4 Kc2—c3 10. Ke4—e3 Kc3—c2 11. Vd4—c4+ Kc2—b2 12. Ke3—d4 Kb2—b3 13. Kd4—d3 Kb3—b2 14. Vc4—b4+ Kb2—a3 (Must kuningas on jällegi tõrjutud äärele ja matistamine toimub nüüd kiiresti.) 15. Kd3—c3 Ka3—a2 16. Kc3—c2 Ka2—a3 17. Vb4—c4 Ka3—a2 18. Vc4—a4 matt. Nagu sellest näeme, pakub matistamine vankriga sama vähe raskusi nagu lipugagi. Mõlemal juhul tuleb vaid hoolitseda selle eest, et vastase kuningas ajada kiiresti äärele, kus tema püüdmine ei tektia enam mingeid raskusi.

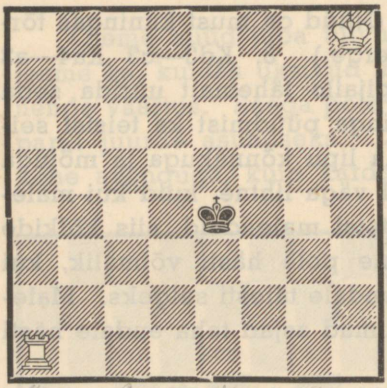

Diagramm nr. 12.

Võtame nüüd **lõppmängu kuningas ja oda kuninga vastu.** Hakates katsetama matiseisega, näeme peatselt, et neid pole võimalik luua, ja nimelt väga lihtsail põhjusil. Teame ju, et soodsaim koht vastase kuninga matistamiseks on malelaua nurk, kuna sääl kuningas omab vähima arvu vabu välju,

nimelt ainult kolm. Matistamiseks tuleks siis tulistada nelja välja, kaasa arvatud kuninga asukoht. Meie kuningas saab neist tulistada maksimaalselt kahte, kuid siis jääb veel üle kaks mitte ühel diagonaalil asuvat välja, mida aga odaga korraga tulistada ei saa. **Seega on ka selge, et ühe odaga pole matistamine võimalik.** Teisiti on aga lugu kahe odaga, milledega vastase kuninga püüdmine ei valmista suuremaid raskusi. Võtame näiteks diagrammseisu nr. 13.

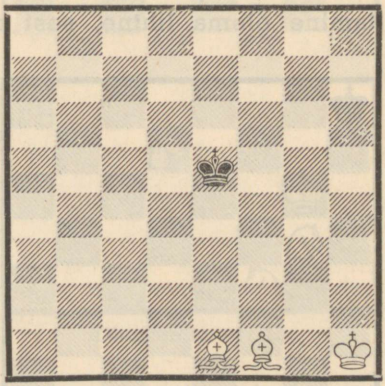

Diagramm nr. 13.

Esmajoones märgime väikese erinevuse matistamisviisis võrreldes lipuga ja vankriga. Kui eelnimetatud malendite puhul jätkus matistamiseks kuninga tõrjumisest äärele, siis **odade puhul peab kuninga tõrjuma juba nurgani, kuna muidu pole matistamine õige mängu juures võimalik.** Lipu ja vankri juures sai kuningat tõrjuda äärele lõikamisega piki ridu ja liine, kuid odaga tuleb lõigata piki diagonaale, ja kasutada, samuti nagu vankri juures, oma kuninga abi. Kuna kaks oda lõikavad piki diagonaale vastase kuninga kergesti eemale teisest osast malelauast, siis ei paku ka siin matistamisviis suuremaid raskusi, ja võiks diagrammseisus nr. 13. toimuda umbes järgmiselt: 1. Of1—g2 Ke5—d4 2. Oe1—f2+ Kd4—e5 3. Kh1—h2 (Must kuningas on nüüd lõigatud diagonaalel g1—a7 ja h1—a8, ning sunnitakse liikuma lähemale 8. reale.) 3. ... Ke5—f4 4. Kh2—h3 Kf4—e5 5. Kh3—g4 Ke5—e6 6. Of2—g3 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 (Näeme, kui kergesti saab odadega ajada musta kuningat diagonaalide lõikamisega äärele. Nüüd on vaja teda ajada veel nurka, kus matistamine toimub üsna kergesti. Peab aga olema valvel veel pati eest.) 11. ... Ke8—d8 12. Of5—e6

TÜ Raamatukogu

Kd8—e8 13. Od6—c7 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 võimalusi musta matistamiseks, kuid valisime neist lihtsate juhiste järgi kergesti taibatava, mis ka kommentaarideta ei peaks valmistama suuremaid raskusi.

Samuti nagu ühe odaga, pole ka ühe ratsuga matistamine võimalik, sest ka ratsu ei saa korraga tulistada kaht kõrvuti asetsevat välja. Teoreetiliselt peaks aga kahe ratsuga matistamine olema lihtne, sest matiseis on hästi mõeldav, kuid seejuures kerkivad esile suured praktilised raskused kuninga nurka tõrjumisega. Tekib olukord, kus kuningas suudetakse tõrjuda nurka vaid nii ebasoodsate ratsude asetusega, et matistamiseks vajalikud ümberpaigutused võimaldavad kas vastase kuningale põgenemise vabadusse, või lõpevad jällegi patiga. **Seega on lõppmäng kuningas ja kaks ratsut üksiku kuninga vastu viigiline,** mille näitena esitame diagrammseisu nr. 14., kus valge on saavutanud võrdlemisi soodsa seisu, olles tõrjunud vastase kuninga juba nurka. Kui valge katsetab 1. Re7—c6, ähvardusega 2. Rb5—c7 matt, siis on must patis; tulemusi ei anna ka katse 1. Rb5—d6 Ka8—b8 2. Re7—d5 Kb8—a8 3. Kb6—c7 Ka8—a7 4. Rd6—b5+, mis pääle 4. ... Ka7—a8? 5. Rd5—b6 annaks küll ilusa mati, kuid must vastab 4. ... Ka7—a6! ja pääseb oma kuningaga vabadusse, millega valge matiplaanid oleksid nurjunud. **Kahe ratsuga on matistamine võimalik vaid siis, kui mustal on alles veel üks või paar mitte liiga kaugele edasilükatud etturit,** millega on välditud patihädaoht, kuid see lõppmäng kuulub juba keerulisemate hulka, ja meie vaatleme teda hiljem.

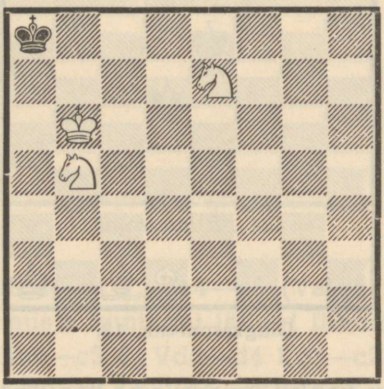

Diagramm nr. 14.

Kuna matistamine kahe ratsuga pole võimalik, **võidab kombinatsioon oda + ratsu üldseisus alati üksiku kuninga vastu,** kuigi matistamine nende kahe malendiga pole sugugi kerge, ja valmistab sageli raskusi isegi vilunud maletajaile. Üldseisu all mõtleme siin seise, kus tugevama poole malendid ei seisa just nii ebasoodsalt, et vastane saaks mõne neist võita paari käiguga. Kuna see matistamisviis kuulub, nagu juba mainisime, võrdlemisi keeruliste hulka, siis peatume siinjuures ka veidi kauemini ja üksikasjalisemalt. Võtame näiteks diagrammseisu nr. 15., kus valgel seisab ees kuni võiduni veel suur ja raske töö.

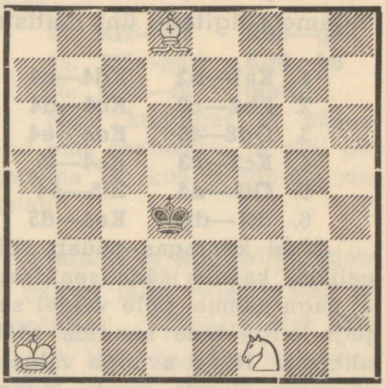

Diagramm nr. 15.

Lõppmängus K + O + R kontra K tekivad uued raskused, mida meil senini pole veel esinenud. Kui lipuga ja vankriga matistamiseks oli vajalik kuninga tõrjumine äärele, odadega matistamiseks aga juba nurka, siis matistamiseks oda ja ratsuga on vajalikud veelgi suuremad nõuded, ja **nimelt tuleb selleks tõrjuda vastase kuningas nurka, mis ühtub malelaual allesoleva oda värviga.** Seega on diagrammseisus matistamiseks vajalik tõrjuda must kuningas kas a1 või h8, sest valgel on alles mustade väljade oda, ja a1 ning h8 on mustad nurgaväljad. Must muidugi püüab võimalikult hoiduda neist väljust, kuid lõpuks saab teda siiski sundida ühele neist, kus siis võimaldub ka matistamine.

Järgneva matistamisviisi kergemaks taipamiseks jaotame selle kolme ossa, nimelt: a) kuninga tõrjumine äärele, b) kuninga tõrjumine nurka a1 või h8, d) kuninga matistamine, kusjuures keerulisema osa valge ülesandest moodustavad punktid a ja b. Raske on juba vastase kuninga tõrjumine äärele, kuna sedaliiki lõppmängus ei saa lõigata kunin-

gat piki ridu või liine, nagu see oli võimalik eelnevate näidete puhul, sest valgel on ainult üks oda, mis ei suuda lõigata musta kuningat piki diagonaali. Seepärast peab siin juba varakult tooma appi oma kuninga, ja püüdma puuduvat oda asetada võimaluse piirides ratsuga, sest kuigi musta kuninga lõikamine pole siin nii hästi teostatav kui eelmiste näidete puhul, ei saa meie siiski selleta sundida teda äärele. Püüame selgitada üht matistamisviisi diagrammseisust nr. 15.

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 sundida säält lahkuma. Nüüd avaneb valgele võimalus lõigata musta kuningat lühikeses ulatuses 5. real, sundides teda seega taganema.

7. **Kc3—d3** **Kd5—d6**
8. **Kd3—e4** **Kd6—e6**

Jällegi on mustal kasulikum jääda lähemale tsentrile, sest pääle 8. ... Kc6 9. Ke5 Kb5 10. Kd5 Kb4 11. Kc6 peab must kuningas lähenema veelgi äärele, ja päälegi kardetava nurga al 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 peab juba taganema, siis lähemale nurgale a8.

14. **Od4—f6** **Kc7—d7**
15. **Rd6—b5** **Kd7—c8**

Valgel õnnestus lõigata musta kuningat 7. realt ja tõrjuda teda äärele, millega esimene osa ülesandest on ka lõpetatud. Must valikul püüab muidugi lähemale nurgale a8, sest pääle 15. ... Ke8 16. Ke6 jne. läheks matistamine palju kiiremini.

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

Seega sunnitakse musta kuningat alustama teekonda nurka h8, millega algab ka meie ülesande teine osa. Soovitan algajaile panna tähele iseäranis järgnevat osa.

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

Pääle 21. ... Kc8 22. Re7+ Kd8 23. Kd6 Ke8 24. Ke6 Kd8 25. Ob6+ jne. läheb asi palju libedamini.

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

Musta kuninga vabadus oli üürike: juba jälle on ta tagasi

8. real ja püüab nüüd pageda a8 poole.

26. **Kd6—e6 Ke8—d8**
27. **Od4—b6+ Kd8—e8**

Nüüd on meil identne seis pääle 20. käiku tekkinule, ainult must kuningas on tõrjutud juba kahe välja võrra edasi. Nüüd kordub jällegi sama toiming.

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

Must ei tohtinud 31. ... Ke8 32. Rd6 matt!

32. **Ke6—f6 Kg8—h7**
33. **Kf6—f7 Kh7—h8**

Seega on täidetud ka ülesande teine osa, mis pakub võibolla veelgi enam raskusi kui esimene. Kolmas osa on nüüd täiesti 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 saatusest: ta pidi põgenema h8, kus ta lõpuks matistati.

Nagu näha, polnud siinne matistamisviis kaugeltki enam nii lihtne kui eelmisis näiteis, ja valgel läks vaja tervelt 36 käiku, et püüda kinni musta kuningat. Võibolla viib diagrammseisust sihile ka lühemaid teid, kuid toodud võimalus oli üks õpetlikumaid ja lasi end hästi jagada kolme pääossa, mida mainisime enne selle lõppmängu juurde asumist. Algajail on igatahes hädavajalik mängida see matistamisviis läbi põhjalikult ja kaalutledes, iseäranis osa 20. käigust alates, mis on tüübiline ja esineb väga sageli. **Seejuures pandagu eriti tähele valge 23. käiku, milleta musta kuningat oleks raske hoida kinni äärel.** Kuninga tõrjumisel ühest nurgast teise pandagu alati tähele, et talle ei jääks kuhugi vabu võimalusi tagasi lippamiseks, sest siis oleks kõik senine töö ja vaev asjata, ja päälegi peetagu meeles, et selles lõppmängus peab must kuningas olema püütud hiljemalt 50. käigul, kuna muidu võib vastane tunnistada partii viigiks (vt. „malemängu määrused"!). Selleks peab aga püüdmise idee olema mängijale täiesti selge, ja seda on võimalik saavutada ainult harjutamisega.

Eespool oleme vaadelnud mitmeid võimalusi üksiku kuninga matistamiseks, nüüd jõuame nõrgima malendi — etturi — juurde. Kui eelnevate lõppmängude juures võit

olenes vaid materjaalsest ülekaalust ja mitte malendite asendist malelaual, siis lõppmängus kuningas pluss ettur kuninga vastu on otsustavad just kuningate ja etturi asukohad. Lõppmäng on näiteks kergesti võidetud, kui vastane ei suuda enam takistada etturi edasitungi viimasele reale, millega tekiks juba lõppmäng kuningas ja lipp kuninga vastu. Nüüd tekib muidugi küsimus, millal nõrgem pool on suuteline takistama etturi lipustumist ja millal mitte. Püüame järgnevaga vaadelda mitmesuguseid võimalusi. Ettur lipustub muidugi takistamatult, kui vastase kuningas asub etturi taga või jällegi liiga kaugel viimasest eemaldatud; asub kuningas aga etturi ees, siis oleneb võit oma kuninga asukohast ja väga sageli ka asjaolust, kumb on käigul. Diagrammseisus nr. 16. vasakul toome põhiseisu lõppmängust kuningas ja ettur kuninga vastu, mida võib saavutada peaaegu igast seda liiki lõppmängust, ja milles võit oleneb just sellest, kumb on käigul. Muidugi võib ettur olla ka teistel liinidel, välja arvatud ääreliinid, millal tekib viigiline seis, ja mida vaatleme samal diagrammil paremal. Võtame esialgu vasakul asuva seisu. Valge käigul olles ei suudaks võita, sest mustal oleks siis opositsioon, ja valge ei saaks viia oma etturit edasi. Pääle 1. b6—b7+ Kc8—b8 peab valge kas loovutama Eb7 või asetama musta käiguga 2. Kc6—b6 patti. Samuti tulemusita jääb katse 1. Kc6—b5 Kc8—b7 2. Kb5—c5 Kb7—b8! ja pääle 3. Kc5—c6 Kb8—c8 on must jällegi võitnud opositsiooni ja saavutanud diagrammil toodud algseisu. Siinjuures pandagu tähele lihtsat juhist, kuidas sääraseid lõppmänge alati saab kergesti viigistada: **must jääb oma kuningaga seni etturi ees olevaile väljule (siin b7 ja b8), kuni valge käib oma kunin-**

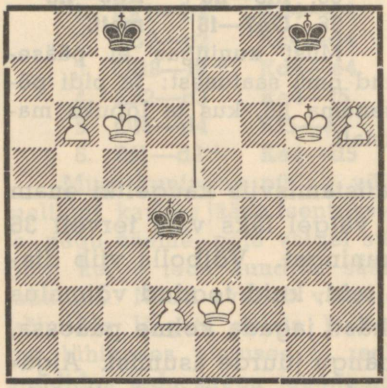

Diagramm nr. 16.

gaga ükskõik kummale poole etturi kõrvale, mille järgi must võidab kiiresti opositsiooni. On ka täiesti selge, et b8 on antud seisus ainuke väli, kust must kuningas saab korraga valvata nii a8 kui ka c8, mis on mõlemad tähtsad opositsiooniväljad.

Sama printsiip maksab ka juhul, kui ettur pole veel jõudnud nii kaugele, vaid asub alles oma laagris. Ka siis jääb nõrgema poole kuningas niikauaks etturi ette, kuni teda sunnitakse säält lahkuma, minnes siis jällegi etturi eesolevale väljale, et vajaduse korral võita kiiresti opositsiooni. Näiteks diagrammseisus nr. 16. all viigistab must kergesti, ükskõik kumb on käigul: 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 pääle 11. Kd5—e6 Kd8—e8, kui ka pääle 11. Kd5—c6 Kd8—c8 tuntud viigiseisud.

Erandi neis seises moodustavad ääreetturid, milledega pole võimalik kunagi võita, kui vastase kuningas pääseb etturi lähedusse vastavalt kuni c8 või f8, kusjuures opositsioon pole siis enam tähtis. Nii näiteks diagrammseisus nr. 16. paremal on must käigul kaotanud opositsiooni, kuid viigistab vaevata, sest pääle 1. ... Kg8—h8 2. h6—h7 on must patis. Kui must oleks aga käigul diagrammseisus nr. 16. vasakul, siis võidaks valge: 1. ... Kc8—b8 2. b6—b7 Kb8—a7 3. Kc6—c7 Ka7—a6 4. b7—b8L ja võidab lõppmängus kuninga ja lipuga kuninga vastu.

Ääreetturi puhul on mäng üldse väga kergesti viik, mõnikord isegi siis, kui oma kuningas on juba tunginud etturi ees olevaile väljule, mis tähendaks selget võitu iga teise etturi puhul. Diagrammil nr. 17. toome kaks tüübilist viigiseisu ääreettureiga. Vaatleme enne vasakpoolset seisu; valge võib siin küll mängida 1. Kb6—a7, mis tähendaks kindlat võitu teiste etturite juures, kuid siin annab ainult viigi, sest pääle 1. ... Kc8—c7 2. a5—a6 Kc7—c8 3. Ka7—a8 Kc8

—c7 4. a6—a7 Kc7—c8 oleks valge ise patis. Samuti tulemusita jääb ka võidukatse parempoolses seisus; pääle 1. h4—h5 Kf5—f6 2. Kh6—h7 Kf6—f7 3. h5—h6 Kf7—f8 tekib eelmainitud seis, pääle 1. Kh6—g7 Kf5—g4 läheks aga kaotsi valge viimane ettur. Seis oleks aga võidetav, kui must kuningas asuks kaugemal, näiteks g4, sest pääle 1. h4—h5 Kg4—f5 2. Kh6—g7 ei suudaks must enam takistada valge etturi edasiminekut lippu. Seega näeme, et ääreettur ei paku tugevamale poolele just suuri võimalusi võiduks.

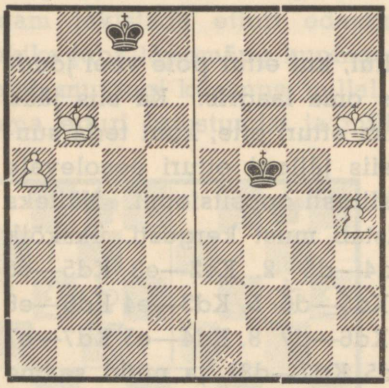

Diagramm nr. 17.

Üpris teisiti on lugu aga teiste etturite puhul, nagu nägime juba ka diagiammseisust nr. 16 vasakul. Sääraseis lõppmänges on peatähtsus opositsioonil, mille omanik peaaegu alati saab forsseerida vastavalt kas võidu või viigi. **Seejuures tuleb panna tähele, et võidu saavutamiseks on opositsioon mõõduandev vaid siis, kui oma kuningas asub etturist eespool, nii et viimane ei takistaks opositsiooni võitmist ühel väljal, ja nimelt sääl kus ta ise asub.** Erandi selles suhtes moodustab juhus, kus ettur on jõudnud juba 6. reale (diagr. nr. 16. vasakul.). Opositsioon kaotab oma väärtuse aga siis, kui oma kuningas on juba jõudnud etturi ette 6. reale, kuna siis võidab tugevam pool alati. Selgituseks toome seise diagrammil nr. 18.

Vasakul on meil seis, kus valge kuningas on juba jõudnud etturi ette 6. reale, millega valgele on kindlustatud võit nii käigul olles kui ka mitte. Kui must on käigul, võidab valge kohe, sest must peab siis loovutama opositsiooni ja võimaldama valge kuningale edasitungi: 1. . . . Kb8—a8 2. Kb6—c7 Ka8—a7. 3. b5—b6+ jne., või 1. . . . Kb8—c8 2. Kb6 —a7 ühes b5—b6 jne. On aga käigul valge siis kaotab

must samuti, vaatamata sellele, et ta omab opositsiooni: 1. Kb6—a6 Kb8—a8 2. b5—b6 ja must peab nüüd loobuma opositsioonist 2. . . . Ka8—b8, mille järgi võidab 3. b6—b7 jne. Juhime siinjuures tähelepanu veel väikesele nõksule, mis esineb sääraseis seises b- ja g-etturite puhul. Nimelt ei võida toodud seisus 1. Ka6-ga näiliselt samaväärne 1. Kb6—c6, sest must ei vasta sellele mitte 1. . . . Kb8—c8 2. b5—b6, samuti ka mitte 1. . . . Kb8—a8 2. b5—b6, mis mõlemad annaksid valgele kiire võidu, vaid tugevamini 1. . . . Kb8—a7!. Valgel on siis ainuke võiduvõimalus 2. Kc6—c7 Ka7—a8 3. Kc7—b6! (Mitte aga 3. b5—b6, sest must oleks siis patis.) 3. . . . Ka8—b8, millega oleme saavutanud jällegi algseisu, kus valge võidab käiguga 4. Kb6—a6. Veendugu algajad selles, et pääle 2. b5—b6+ Ka7—a8! on partii viik!

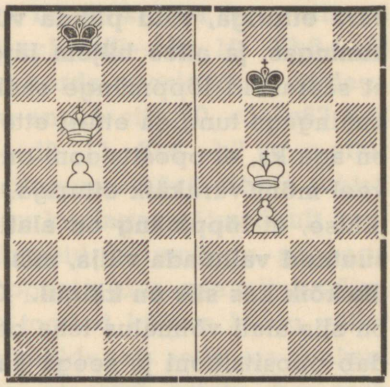

Diagramm nr. 18.

Vaatleme nüüd ka olukorda, kus valge kuningas asub küll oma etturi ees, kuid pole veel suutnud tungida kuni 6. reani. Sääraseil juhtumeil otsustab võidu või viigi küsimuse jällegi opositsioon, või teiste sõnadega, kes on käigul, kui kuningas asub etturi asukohale järgneval real, nii et pole võimalik tempo võitmine etturkäiguga. Tüübilise seisu leiame diagrammilt nr. 18. paremalt. Siin otsustab partii just fakt, kes on käigul. Kui must on käigul, s. t. valge omab opositsiooni, võidab materjaalse ülekaalu omaja kergesti, sest ettur lipustub: 1. . . . Kf7—g7 2. Kf5—e6 Kg7—f8 3. f4—f5 Kf8—e8 4. f5—f6 jne. Kui aga käigul on valge, või teiste sõnadega, opositsioon on mustal, siis on seis viigiline: 1. Kf5—g5 Kf7—g7! 2. f4—f5 Kg7—f7 3. f5—f6 Kf7—f8! ja omame juba tuntud viigiseisu. Võib kergesti veenduda, et ka teistsugused võidukatsed ei anna valgele mingeid tule-

musi. Iseasi oleks aga, kui valge Ef4 asuks alles f2 või f3, millega valgel oleks võimalus võita 1. f2—f4 või 1. f3—f4 tempot ja seega ka opositsiooni, millega käigusund läheks üle mustale ja seega partii talle kaotsi.

Üldiselt on soovitav märkida, et **sääraseis lõppmänges kuninga ja etturiga kuninga vastu pole soovitatav käia liiga vara etturiga, vaid püüda viia võimalikult kaugele ette oma kuningas, ja alles hiljem järgneda etturiga.** Meie teame ju, et sääraseid lõppmänge saab võita ainult siis, kui õnnestub kuningaga tungida etturi ette ja võita sääl opositsiooni; selge on aga ka, et opositsiooni on kergem võita siis, kui omatakse veel mõni varukäik etturiga. Siit võib määrata ka veel lihtsa juhise, et **lõppmäng on alati võidetud siis, kui kuningas on suutnud vallutada välja, mis asub kahe välja võrra etturi ees, ükskõik kes siis on käigul.** On ka selge, et tugevamal poolel on siis alati võimalus teha ootekäiku etturiga, millega ta võidab opositsiooni ja seega ka partii.

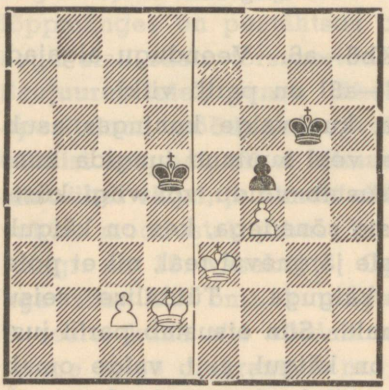

Diagramm nr. 19.

Seega oleme vaadelnud juba tähtsamaid võimalusi lõppmänges kuninga ja etturiga kuninga vastu, ja toome lõpuks veel paar õpetlikku näidet sääraste lõppmängude võitmiseks või viigistamiseks. Vaatleme esialgu seisu diagrammil nr. 19. vasakul. Must käigul olles viigistaks mängu kergesti, sest pääle 1. ... Kd5—d4 või c4 ei sa valge viia oma kuningat etturi ette ja mäng on viik, nagu teame juba diagrammseisust nr. 16. all. Kui aga valge on käigul, siis võidab ta opositsiooni ja suudab lipustada oma etturi järgneval õpetlikul viisil: 1. Kd2—d3! Kd5—c5 2. Kd3—c3! (Näib esimesel pilgul võibolla mõttetusena, takistada seega oma etturi edasiliikumist, kuid see käik on ainuke võimalus

opositsiooni ja seega ka partii võitmiseks. Pääle 2. c2—c4 Kc5—c6 oleks mäng muidugi viigiline.) 2. ... Kc5—d5 3. Kc3—b4 Kd5—c6 4. Kb4—c4! (Jällegi võidab valge opositsiooni.) 4. ... Kc6—d6 5. Kc4—b5 Kd6—c7 6. Kb5—c5! Kc7—d7 7. Kc5—b6 Kd7—d8 8. c2—c4. (Asjatu oleks siin 8. Kb6—b7, sest pääle 8. ... Kd8—d7 9. c2—c4 Kd7—d6 peaks valge kuningas jällegi taganema b6 et kaitsta oma viimast etturit.) 8. ... Kd8—d7 9. c4—c5 Kd7—c8 10. Kb6—c6! (Seega võidab valge veel viimast korda opositsiooni, millega partii on ka otsustatud; seevastu annab siin 10. c5—c6? Kc8—b8 ainult viigi.) 10. ... Kc8—d8 11. Kc6—b7 ja c-ettur lipustub takistamatult. Pandagu siinjuures hästi tähele juhist, et enne etturiga edasitungi viidagu kuningas võimalikult kaugele, kuna siis ei mängita sääraseid lõppmänge peaaegu kunagi valesti. Muidu on aga õppijate juures tavaline nähe, et säärases lõppmängus tehakse toodud kümne käigu vältel niipalju vigu, et võit ja viik vahelduvad selle aja jooksul mitmeid kordi, ja lõpptulemuse otsustab asiolu, kes teeb viimase vea. Tegelikult pole need lõppmängud aga sugugi rasked, kui veidi jälgida hoolsasti mõningaid lihtsaid printsiipe, mis iseenesest juhatavad kätte õiged käigud.

Samal diagrammil paremal asuv seis esineb väga sageli praktilises partiis, ja on viigiline, vaatamata sellele, kes on käigul. Käigul oleja võib aga kartmatult teha veel mõningaid võidukatseid, ja väga sageli annavad need praktiliselt ka tulemusi, sest vastane laseb end viia segadusse ja kaitseb end valesti. Võtame näite, et valge on käigul ja mängib 1. Ke3—d4; must on nüüd seatud näiliselt raske probleemi ette, kuidas kaitsta Ef5. Nähes, et pääle 1. ... Kg6—f6 2. Kd4—d5 Kf6—f7 3. Kd5—e5 Kf7—g6 4. Ke5—e6 läheb Ef5 kaotsi, samuti ka pääle teisi katseid, püüab mängija tavalisesti intuitiivselt asuda vasturünnakule, ja kaotab seega viigilise partii. Tavaline jätk võiks olla: 1. ... Kg6—h5 2. Kd4—d5! (Mitte aga 2. Kd4—e5? Kh5—g4 ja must võidab!) 2. ... Kh5—h4? (Kaotab ka 2. ... Kh5—g4 3. Kd5—e5 tõttu, kuid viigi andis siin veel 2. ... Kh5—g6, nagu näeme hiljem.) 3. Kd5—

e6! Kh4—g4 4. Ke6—e5! ja valge võidab, sest Ef5 läheb kaotsi nii, et must ei suuda enam takistada valge f-etturi lipustumist. Kuigi see mänguviis antud seisus on mustale vigane, pandagu siiski tähele valge kuninga peent manöövrit musta Ef5 võitmiseks, milline esineb sageli sääraste etturlõppmängude puhul ja viib võidule, kui vastase ettur asub veel 6. või 7. real. Antud seisus aga hää mängija viigile mängides ei hakka üldse arvestama mitmesuguseid keerulisi variante, vaid meenutab, et seis Kf5, Ef4; Kf7 valge käigul olles on viigiline (vt. diagramm nr. 18.), ja mängib seepärast lihtsalt: 1. Ke3—d4 Kg6—f6 2. Kd4—d5 Kf6—f7 3. Kd5—e5 Kf7—e7!, ja ootab seni kuni valge lööb kord K : f5, vastates siis Kf7! ja saavutab kergesti viigi. Mainime aga veelkord, et säärane viik on võimalik ainult siis, kui must ettur on kaugemal 6. reast, kuna vastasel korral võidab valge säärase seisu ka siis, kui ta ise on käigul. Neid juhtumeid vaatleme aga hiljem seoses keerulisemate lõppmängega.

Nagu näeme, pakuvad lõppmängud kuninga ja etturiga üksiku kuninga vastu nende näivale lihtsusele vaatamata küllaltki peensusi ja nõuavad täpset käsitamist. Palju lihtsam on aga olukord, kui üks pool on ülekaalus kahe etturiga. Kuigi ka siis nõrgem pool mõnikord võib saavutada viigi, iseäranis kaksiketturite puhul, siiski enamasti võidab siin alati tugevam pool. Vaatleme esialgu seise, kus tugevama poole kuningas asub ettureist eemal, ehk teiste sõnadega: kaks etturit ilma kuningata võitluses üksiku kuninga vastu. Alustame diagrammseisuga nr. 20., kus on toodud kaks seisu, mis on mõlemad kergesti võidetavad tugevamale poolele. Vasakpoolses seisus on võit selgemini nähtav, sest on ju selge, et must ei tohi lüüa kunagi Eb4, kuna siis Ea5 takistamatult lipustuks. Valge ülesanne võidu saavutamiseks seisab ainult oma kuninga lähedaletoomises, mille järgi võitmine ei valmista enam raskusi. Võiks järgneda: 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, sest b-ettur lipustub.

Etturid suudavad end hästi kaitsta aga ka siis, kui nad on teineteisest eemaldatud. Nii näiteks parempoolses seisus ei suudaks must kunagi võita üht ettureist, võimaldamata teisel lipustuda, ka siis, kui valge kuningas asuks kaugel eemal, ütleme a1. Musta ainuke idee võiks olla 1. ... Kf5—f6 2. Ka1—b2 Kf6—g7, kuid siis järgneb 3. f4—f5!, ja must ei tohi lüüa kumbagi etturit nii pääle 3. ... Kg7—h6 4. f5—f6, kui ka pääle 3. ... Kg7—f6 4. h5—h6. Valge toob jällegi oma kuninga lähedale ja võidab kergesti.

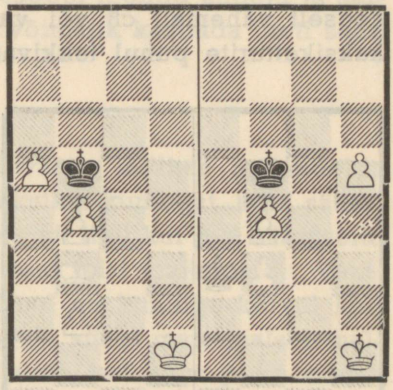

Diagramm nr. 20.

Mida kaugemal etturid asetsevad teineteisest, seda kergemini suudavad nad teineteist kaitsta üksiku kuninga rünnakute vastu, kusjuures nelja välja võrra teineteisest eemal olevad etturid suudavad üksiku kuninga vastu lipustuda ka ilma oma kuninga abita. Kui kõrvutiseisvad või kahe välja võrra eemalolevad etturid suutsid end kuninga vastu hästi kaitsta, siis halvim lugu on kolme välja võrra eraldatud ettureiga. Nii näiteks etturid b4 ja e4 ei suuda end kaitsta vastase Kc6 rünnakute vastu, kui oma kuninga abi pole saadaval, ja lähevad mõlemad kaotsi. Must käigul mängiks 1. ... Kc6—b5 2. e4—e5 Kb5—c6! ühes Kc6—d5, millega tal võimladub Ee5 löömine ja ka b-etturi püüdmine enne selle lipustumist. See juhtum on aga võimalik ainult siis, kui etturid pole veel mõlemad ületanud malelaua keskjoont, vastasel korral võidavad nad kergesti. On võimalik ka juhtum, kus kuningas viigistab veel seisu, milles kuningas on etturite läheduses (näiteks: Kh1, Ee4 ja h3; Kh4, viigistab must käigul olles 1. ... Kh4—g5 millega tal õnnestub võita Ee4 ja püüda ka veel h-ettur.), kuid säärased juhtumid esinevad väga harva, ja tavalisesti otsustab kahe etturi ülekaal partii kiiresti.

Teisiti on lugu vahel kaksiketturite puhul, mis on juba lükatud kaugele ette. **Kaksiketturite puhul on soovitatav liikuda edasi enne kuningaga ja ühe etturiga ja hoida teine ettur varuks tempo võiduks, kui on vajalik võita opositsiooni.** Muidugi pole äärelasuvail kaksikettureil mingit väärtust, ja partii on ka siin alati viik, kui vastase kuningas jõuab õigeaegselt vähemalt c8 või vastavalt f8. Kaugele ettelükatud kaksiketturite puhul tekkivaid hädaohte selgitab diagrammseis nr. 21. vasakul. Valge on küll ülekaalus kahe etturiga, kuid on lükanud need edasi liiga kiiresti ja omab seetõttu vaid viigi. Valge käigul olles ei saaks üldse teha võidukatseid, kuna ta kaotab kohe Ec6, kuid ka musta käigul olles on viik saavutatav: 1. ... Kc7—c8 2. Kd5—d6 Kc8—d8 3. c6—c7+ Kd8—c8 ja must on nüüd nii pääle 4. Kd6—c6 kui ka pääle 4. c5—c6 patis, vastasel korral võidab ta aga Ec7 viigilise seisuga. Kui valge on aga vähemalt ühe etturi jätnud tahapoole kas või ühe välja võrra, on võit kergesti saavutatav. Võtame näitena diagrammseisu nr. 21. paremal, kus valge omab etturid g-liinil, kus need valmistavad võidu saavutamiseks, nagu b-liinilgi, suurimaid raskusi. Valge võidab aga järgnevalt: 1. Kg5—f5 Kg7—g8 2. Kf5—f6 Kg8—f8 3. g6—g7+ Kf8—g8 4. g4—g5 Kg8—h7. Nüüd oleks must pääle 5. Kf6—f7 patis, pääle 5. g5—g6+ Kh7—g8 oleks aga partii viik. Võidu saavutab siin ühe etturi kahing, millega võidetakse opositsioon: 5. g7—g8L+! Kh7 : g8 6. Kf6—g6! ja võidab, sest 6. ... Kg8—h8 järgneb 1 ihtsalt 7. Kg6—f7 ühes etturi edasitungiga. Tüübiline näide, mida algajad tingimata peavad märkima.

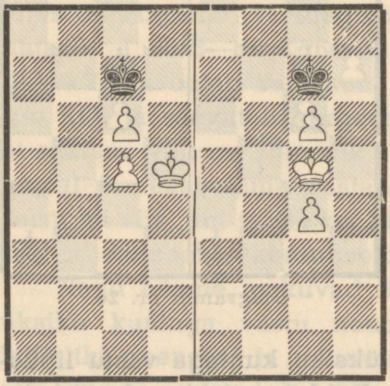

Diagramm nr. 21.

Lõpuks toome veel näite, kuidas võita sageli esinevat lõppmängu Kb5, Ea7 ja b6; Kb7. Pääle pikemaid katseid muul viisil võidu saavutamiseks leiame lõpuks lahenduse: 1. a7—a8L! Kb7 : a8 2. Kb5—c6 Ka8—b8 3. b6—b7 ja võidab. Seega lõpetame lihtsate ettur-lõppmängude käsitelu ja soovitame algajaile hoolsasti uurida eespool toodud näiteid ja selgitusi, mida tundmata pole hästi võimalik käsitada õieti seda liiki lõppmänge.

* * *

Eelnevaist näiteist saime ülevaate, milliste malendeiga ja kuidas on võimalik matistada üksikut kuningat, kuid sääraseid lõppmänge ei esine praksises nii tihti kui just sääraseid, kus vastasel on kuninga kõrval veel teisi malendeid. Vaatleme nüüd lõppmänge, kus vastasel on kuninga kõrval küll veel teisi malendeid, kuid kus ta on siiski materjaalselt halvemuses. Oleme muidugi huvitatud, kui suur peab olema siis ülekaal, et võita vastast? Tavalisesti on olukord nii, et sääraseis lõppmänges ei õnnestu enam vastase kuninga otsene matistamine, vaid enne tuleb teda sundida loobuma tema kuningat kaitsvaist malendeist, mille järgi tekib mõni meile juba tuntud lõppmängu liik, kus vastasel on veel ainult üksik kuningas. Kui nende lõppmängude jaoks saime anda üldjoonelisi juhiseid ühe või teise liigi võitmiseks, siis praegusel korral pole see hästi võimalik, kuna materjaalset ülekaalu võib fikseerida väga mitmeti, ja igaüks neist nõuab isemoodi jätku võidu saavutamiseks. Vaatleme vaid tähtsamaid ja sagedamini esinevaid ülekaalujuhtumeid, milliste teadmine on hädavajalik.

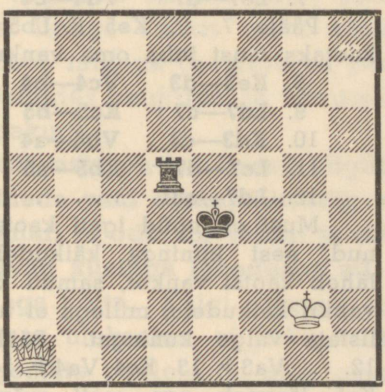

Diagramm nr. 22.

Võtame näiteks diagrammseisu nr. 22, kus **valgel on ülekaal lipp vankri vastu. Säärane ülekaal jätkub võiduks,** kuid viimase saavutamine pole sugugi enam nii kerge kui eeltoodud näidete puhul, samuti pole siin võimalik anda samasuguseid üldjoonelisi juhiseid. Peame siiski meeles, et antud lõppmängu võitmiseks tuleb vastase kuningas ajada jällegi äärele, kus lõpuks on võimalik võita vankrit, mille järgi matistamine on juba kerge. Toome ühe võimalikest jätkest selles seisus:

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

Must peab hoidma oma vankri alati kuninga läheduses, kuna see võiks muidu kergesti minna kaotsi. Samuti on kergesti taibatav musta püüe, püsida oma kuningaga võimalikult kaua tsentris.

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

Pääle 7. ... Ke5 8. Lb5+ kaotaks must juba oma vankri.

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

Must on nüüd igati kaotanud, sest kuninga käikudele läheb kaotsi vanker, samuti ka vankri käikudele, millega ei tulistata valge kuningat. Pääle 12. ... Va3+ 13. Kc4 Va4+ 14. Kc5 järgneb aga matt mõne käiguga.

Veidi tülikamaks muutub aga asjalugu, kui must pääseb oma kuningaga nurka, kus ta on võrdlemisi hästi kaitstud. Oletame, et diagrammseisust 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 aga lõksust 9. Kf6?, millele järgneb 9. ... Vg6+! 10. K:g6 ja must on patis. Senini tehtud käigud polnud vähemalt valgelt mitte parimad, kuid valisime just need, et saavutada seda mustale võrdlemisi soodsat kaitseseisu, milles võidu saavutamine nõuab teatud vilumust.

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

Seega oleme saavutanud tüübilise võiduseisu seisudele, kus must kuningas on suutnud põgeneda nurka ja vanker seisab tema läheduses. Tekkinud seisus valge ei ähvarda midagi, kuid must on sattunud käigusundusesse ja peab eemaldama

oma vankri kuningast, mille järgi see langeb valgele lipule saagiks.

10. . . . . **Vg7—a7**

Must võib valida veel järgnevaid võimalusi:

I: 10. . . . Vg2 või Vb7 11. Le4+ ja võidab vankri.

II: 10. . . . Vg4 11. Lh5+ jne.

III: 10. . . . Vg3 11. Le4+ Kg8! 12. Lc4+ Kh7 või h8 13. Lh4+ jne.

IV: 10. . . . Vc7 11. Le4+ Kh8! 12. Lh1+ Kg8 13. Ld5+ Kh7 14. Ld3+ Kh8 või g8 15. Ld8+ jne.

V: 10. . . . Vg1 11. Le4+ Kh8 12. La8+ Kh7 (Vg8 13. Lh1 matt.) 13. La7+ jne.

VI: 10. . . . Kh6 11. Lf8 jne.

Näeme, et mustal pole enam küllaldast kaitset.

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

Pääle 13. . . . Vh7 matistab 14. La8.

14. **Lh1—g1+** ja võidab.

Ülaltoodud variandest võime kergesti märgata, et võit lipuga vankri vastu pole sugugi enam nii kerge kui mitmesugused matistamised üksiku kuninga puhul, sest vanker aitab siin kuningat tõhusasti kaitsetöös. Valge peab oma ülekaalu realiseerimiseks juba igati kasutama lipu mõjupiirkonna paremust vankri omaga võrreldes, ja sageli asetama vastase käigupuudusesse, kui tal puuduvad enesel otsesed tulusad tulistamisvõimalused. Algajaile on soovitatav katsetada nõrgema poole püüdmist lipuga vankri vastu mitmesuguseist erinevaist positsioonest, millega õpitakse ka paremini tundma lipu paremusi võrreldes vankriga, ja tutvutakse üldse paremini malendite kõnnakuga.

Lõppmäng lipp kahe vankri vastu on tavalisesti viigiline ja võit ühele poolele võib esineda vaid erandjuhtumeil; viigiline on ka lõppmäng lipp vankri ja oda või vankri ja ratsu vastu, kui need malendid asuvad kuninga läheduses nii, et lipp ei suuda ühtki neist korraga võita. Kuigi säärasel juhtumil lipu omaja on materjaalses ülekaalus, ei jätku sellest siiski võiduks. Kaotatud nõrgemale poolele on aga loomulikult lõppmängud lipp ühe oda või ühe ratsu vastu, kuid imelikul viisil lipp mõnikord ei suuda võita 7. reani edasitunginud etturi vastu, nagu seda hiljem näeme. Samuti on lipul mõnes seisus võimatu võita vankri ja etturi vastu, kuid

see lõppmäng kuulub juba keerulisemate hulka ja tuleb käsitlemisele vastavas osas.

Huvitav on ka lõppmäng, kus lipp on kahe oda, kahe ratsu, või oda ja ratsu vastu, mis nõuavad nõrgemalt poolelt erakordselt täpset kaitset. Kuigi suuremal osal juhtumeil need seisud lõpevad tugevama poole võiduga, siis leidub ometi ka võimalusi, kus nõrgem pool saab asetuda niivõrd kindlasse kaitseseisu, et lipu omanik ei saa midagi otsustavat ette võtta. Nii toome diagrammil nr. 23 kaks seisu, mis on viigilised. **Üldise juhisena tuleb nõrgemal poolel asetada oma malendid nii, et nad võimalikult takistaksid vastase kuninga edasitungi, olles seejuures ise oma kuninga kaitse all.** Kaitse kahe odaga on seejuures kergem kui oda ja ratsuga, ja iseäranis raske on see kahe ratsuga, kuigi diagrammseisus on vasakpoolset seisu kergem edasi mängida kui parempoolset. Need on aga valitud erandjuhtumid, millede järgi ei saa püstitada üldjuhiseid. Kahe ratsu puhul on soodsaim asetada neid samasse positsiooni nagu odad parempoolses diagrammseisus.

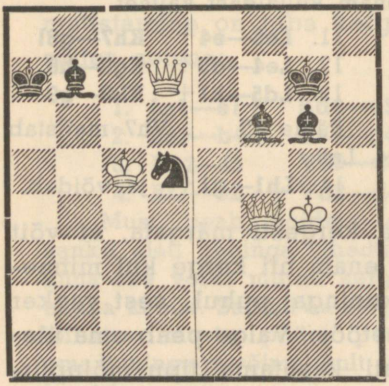

Diagramm nr. 23.

Kuna ka sedaliiki lõppmängud kuuluvad raskemate liiki, päälegi esinevad praksises väga harva, siis jätame esialgu nende lähema uurimise ja piirdume vaid järgmiste juhistega: **kaitsmisel ratsudega asetada nad parem üksteise kõrvale kui üksteist kaitsma, sest esimesel juhul takistavad nad palju edukamalt vastase kuninga edasitungi; seejuures kaitseposit-siooni loomiseks on sobivaim valida oma kuningale kas 2. või 7. rida.** Kas seejuures aga partii viigistamine siiski õnnestub, on vägagi lahtine küsimus, sest siin piisab sageli vähi-

mastki muudatusest seisus, et muuta kaotusseisu viigiliseks või viigiseisu kaotuseks.

Vanker tavalisesti oda või ratsu vastu võita ei suuda, küll aga mõnikord siis, kui vastase kuningas on juba tõrjutud lähedale nurgale, või kui ratsu puhul suudetakse ratsu lõigata kuningast, nii et ta läheb kaotsi.

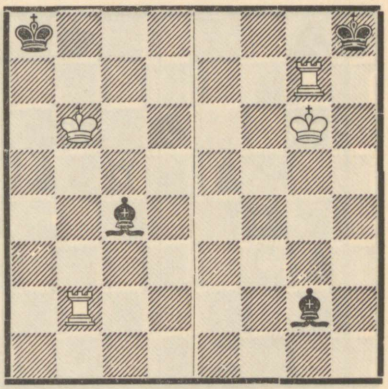

Diagramm nr. 24.

Meid huvitavad esialgu seisud, kus vastase kuningas on juba tõrjutud nurka, ja uurime, millisel juhul siis oda teeb vankri vastu viigi ja millal kaotab. Diagrammil nr. 24. vasakul toodud seisus võidab valge kergesti; ka siis, kui must on käigul. Võiks umbes järgneda: 1. . . . Oc4—e6 2. Vb2—f2 Oe6—c8 3. Vf2—f8 Ka8—b8 4. Vf8—g8 ja võidab, samuti ka pääle 1. . . . Ka8—b8 2. Vb2—f2 Kb8—c8 3. Vf2—c2 jne. Teisiti on aga lugu paremal toodud seisus, kus must viigistab pääle 1. . . . Og2—d5 2. Vg7—h7+ Kh8—g8 3. Vh7—d7 Od5—e4+ 4. Kg6—f6 Kg8—h8 ja valge ei saa kuidagi edasi, sest pääle 5. Vd7—d2 Oe4—b1 6. Kf6—f7 Ob1—e4 7. Vd2—h2+ Ob1—h7 8. Vh2—h1 on must patis. Siit saame juhise, mis on kehtiv tavalisesti seda liiki lõppmängude kohta: **vanker võidab nurgasoleva kuninga vastu siis, kui nõrgema poole oda on sama värvi kuninga nurgaväljaga; on oda aga vastasvärvi, siis on partii tavalisesti viigiline.** Lihtne juhis, mis aga võrdlemisi suure tõenäolisusega laseb hinnata sedaliiki lõppmängude võidetavuse.

Veidi teisiti on olukord aga lõppmänges vankriga ratsu vastu. Nagu juba eespool mainisime, võidab vanker siis kergesti, kui ratsu on lõigatud oma kuningast ja langeb vastasele saagiks. Vanker võidab suurema vaevata ka siis, kui vastase kuningas on tõrjutud nurka, kuna ratsu siis varjab talle vajaliku väljapääsutee. Näide diagrammseisult nr. 25

vasakult. Must käigul olles ei suudaks partiid enam hoida, sest pääle 1. . . . Rb8—d7+ 2. Kb6—c7 matistatakse must, või ta kaotab oma ratsu. Kui ratsu asub aga nurgavälja naaberväljal, siis teeb ta, vastandina odale, tavalisesti viigi, mis selgub parempoolsest diagrammseisust. Valge ei suuda võita ka käigul olles, sest pääle 1. Vf5—a5 Re6—f8+ 2. Kg6—f6 Rf8—h7+ peab valge tuledest pääsemiseks vabastama musta kuninga äärelt. Muidugi poleks seis enam viigiline, kui valge vanker algseisus juba asuks a5 ja saaks alustada tulistamisega 1. Va5—a8+, sest siis läheks must ratsu pääle 1. . . . Re6—f8+ 2. Kg6—f6 kaotsi. Seega pandagu tähele, et nende antud juhiste juures peavad ka teised malendid pääle kuningate asuma soodsail positsioonel, kuid see on juba iga maletaja enese asi, uurida välja, millised seisud võiksid moodustada erandeid antud juhiseist, ja millest see võiks olla tingitud. On selge, et üldjuhiste andmine sääraste võimalusterikaste lõppmängude kohta pole hästi võimalik, seepärast peab neid võtma rohkem tulusate näpunäiteina, mis antud senise praktika alusel, kui mingisuguse kindlakujulise määrusena.

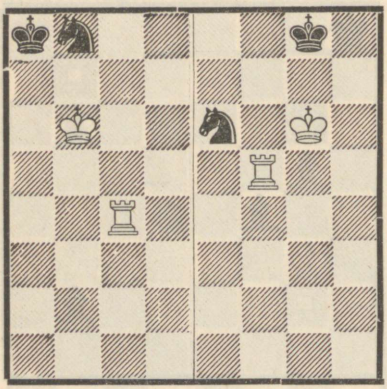

Diagramm nr. 25.

Vanker üksiku etturi vastu muidugi võidab, kui viimane pole veel tunginud liiga kaugele edasi ja kui oma kuningas pole etturist väga palju eemaldatud, kuid alati siis, kui oma kuningas asub juba etturi ees. Vanker võidab ka kahe seotud etturi vastu, kui oma kuningas asub juba etturite ees, ja muidugi ka siis, kui mõlemad kuningad asuvad ettureist eemal. Kolme seotud etturi puhul oleneb võit aga sellest, kui kaugele need on jõudnud juba edasi tungida; kui üks ettureist on jõudnud juba 6. reale, siis ei suuda vanker enam

võita, küll aga siis, kui etturid asuvad veel lähemal oma algseisele. Vaatleme seise diagrammil nr. 26. Vasakpoolses seisus võidab valge järgnevalt: 1. Vc1—c5 Kb6—c7 2. Vc5—h5 Kc7—d6 3. Vh5—h6+ Kd7—c7 (Või 3. ... Kd5 4. Vg6 jne.) 4. Kb4—c5 a4—a3 5. Vh6:c6+ ja võidab ka veel teised etturid, mille järgi võit on kerge. Partii on aga viik, kui etturid on jõudnud juba ühe välja võrra edasi, nagu näeme parempoolses seisus; valge võib katsetada 1. Vf1—f4 Kg5—f6 2. Vf4—a4 Kf6—g5 3. Va4—a5 Kg5—g6 4. Kg3—f4 Kg6—h6!, kuid ei tohi lüüa nüüd ei 5. V:f5 h2, ega ka 5. K:f5 h2 6. Va1 g3 jne., vaid peab leppima viigiga. Igaüks võib veenduda, et ka teised võidukatsed ei anna valgele mingeid tulemusi.

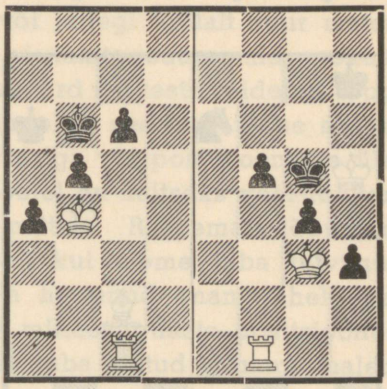

Diagramm nr. 26.

Kui aga üks ettureist on juba tunginud 2. reale, siis võib olukord kujuneda valgele isegi kardetavaks. Nii näiteks seisus Kg2, Va1; Kg4, Ef4, g3 ja h2, suudab valge viigistada vaid ettevaatliku mänguga (1. Va1—a4!), kuna näiteks 1. Va1—a3 kaotaks pääle 1. ... f4—f3+ 2. Va3:f3 h2—h1L+ 3. Kg2:h1 Kg4:f3 jne., või ka 2. Kg2—h1 f3—f2 3. Va3:g3+ Kg4—f4! ja must võidab. Säärases lõppmängus on seepärast valgele soovitatav esimesel võimalusel kohe sundida viiki.

Lõppmängud kahe odaga või oda ja ratsuga üksiku oda või ratsu vastu lõpevad tavalisesti viigiga, kuid ka siin on tugevamal poolel mõnikord võiduvõimalusi, kui vastase kuningas on juba tõrjutud äärele või nurka. Kui lõppmänges üksiku oda vastu leidub neid võimalusi üpris vähe, siis seda enam võime neid leida võitluses üksiku ratsuga, iseäranis, kui seda teostavad kaks oda. Toome paar näidet diagrammil nr. 27. Vasakpoolses seisus on valgel oda ülekaalus, kuid võidu võimaldab siin ainult musta kuninga õnnetu seis nur-

gas. Võiks järgneda: 1. Rb4—d5 Rd7—b8+ 2. Ka6—b6 Rb8—d7+ (Või 2. ... Ra6 3. Oe7 Rb8 4. Rc7 matt.) 3. Kb6—c6 Rd7—b8+ 4. Kc6—c7 Ka8—a7 (Või 4. ... Ra6+ 5. Kb6 Rb4 6. Rc7+ ühes O:b4 jne.) 5. Od6—c5+ Ka7—a8 6. Kc7—c8 Rb8—a6 7. Oc5—b6 ja matt järgmise käiguga. Mustal polnud siin mingit kaitset.

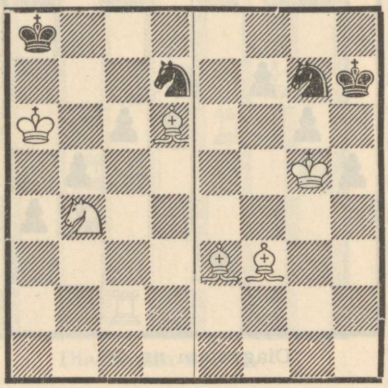

Diagramm nr. 27.

Veidi komplitseeritum on lugu parempoolses seisus, kuna sääl must kuningas pole mitte täiesti nurgas, kuid seevastu on valgel jällegi kaks oda. Valge võidab siin järgnevalt: 1. Of3—e4+ Kh7—g8 (Pääle 1. ... Kh8 2. Od4 Kg8 3. Kg6 saame sama seisu mis peavariandiski.) 2. Kg5—g6 Rg7—e6 (Mustal pole paremat, sest pääle 2. ... Re8 võidab 3. Od5+ Kf8 4. Oc5+ jne., pääle 2. ... Kh8 aga 3. Od4 Kg8 4. Od5+, või 2. ... Kf8 3. Oh6 Kg8 4. Od5+ kõigil juhtumeil ratsuvõiduga.) 3. Oe4—d5 Kg8—h8 4. Kg6—f7 Re6—c7 (Pääle 4. ... Rg7 võidab 5. Od4 Kh7 6. Oe4+, pääle 4. ... Rd8+ aga 5. Ke7.) 5. Od5—e4 Rc7—b5 6. Kf7—f8 ja matt järgmise käiguga. Must kaotab igal juhul.

Nagu neist näiteist selgub, õnnestub tugevamal poolel võita vaid siis, kui ta suudab püüda vastase oda või ratsu, või jällegi asetada vastase kuningas mativõrku. See on aga võimalik ainult siis, kui vastase kuningas on juba tõrjutud äärele, ja isegi siis ainult teatavail juhtumeil. Tavalisesti kesk lauda asuvat kuningat, mida toetab veel oda või ratsu, kahe odaga või oda ja ratsuga äärele ajada ei saa, nii et ka suurem osa neist lõppmängest on viigilised. Seda enam on see ala aga armastatud lõppmängude ehk etüüdide komponistelt, kes nende väheste malendeiga loovad sageli komplitseeri-

tud variandega seise, kus võit ühele poolele pole esimesel silmapilgul sugugi tõenäoline, veel vähem kiiresti leitav.

*

Eelesitatu varal oleme algajaid tutvustanud juba kõikide täiesti lihtsate lõppmängude liikidega, kus nõrgemal poolel on alles kas ainult kuningas, või jällegi küllalt suur materjaalne halvemus, nii et võit ei tekita suuremaid raskusi. Tavalisesti aga partiist ei teki niivõrd selgesti võidetud lõppmänge, vaid ühepoolne paremus, kui seda on üldse saavutatud, piirdub vaid ühe-kahe etturiga või positsioonilise ülekaaluga, kusjuures nõrgemal poolel on kaitseks veel rohkem malendeid kui meie eeltoodud näiteis. Raskemate lõppmängude juurde asume aga hiljem, kui oleme juba tutvunud tähtsamate avangprintsiibega ja harjunud enam tähele panema üksikute malendite mõju mitmesuguseis positsioones, või teiste sõnadega: kui meil on juba teatud vilumus malendite käsitamises.

Lõpuks tutvustame algajaid siiski veel mõningate erandlikkude lõppmängega, kus tugevamal poolel on küll tavalises olukorras võiduks küllaldane paremus, kuid kus nõrgem pool suudab viigistada mõningate seisus leiduvate erakordsete võimaluste kasutamisega. Vaatleme näiteks diagrammseisu nr. 28.

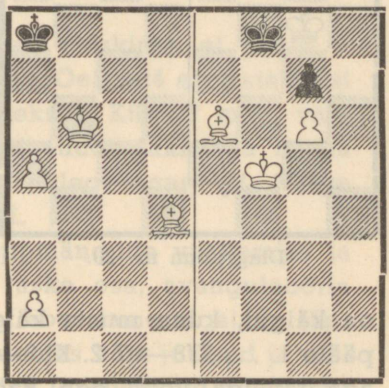

Diagramm nr. 28.

Vasakul on seis, kus valgel on küll oda ja kaks etturit ülekaalus, mis tavalises olukorras tähendaks kindlat võitu, kuid siin ei anna üle viigi. **Sellase viigiseisu tingimuseks on, et nõrgema poole kuningas peab asuma etturi või etturite ees, etturid peavad asuma ääreliinil, ja oda peab olema vastasvärviline etturite moon-**

dumisväljale. Võime seega asetada a-liinile kuni 6 etturit, kuid seis jääb ikkagi viigilseks. Selles on kerge veenduda, sest pole võimalik tõrjuda musta kuningat välja väljakuilt a8 ja b8, kuna pääle 1. Od4—e5 ta oleks patis; pääle 1. a2—a3 Ka8—b8 2. Od4—e5+ Kb8—a8 3. Kb6—c7 võetakse mustalt kuningalt küll väli b8, kuid ta saab seevastu välja a7, ja valge pole jällegi jõudnud põrmugi kaugemale. Veendutagu ise, et seis on täiesti viigiline!

Sama lugu on ka paremal toodud seisuga. Kuigi esimesel pilgul näib võimatuna, et valge oda ülekaaluga ei suuda võita, on see siiski nii. Püüdes leida valgele võiduideed, põrkume peagi ületamatuile raskusile, sest musta kuningat pole võimalik sundida loobuma väljust e7, e8 ja f8. Katsetab valge oma kuninga viimisega d7 või d8, jääb must patti, lastes kuninga põgeneda aga g8 kaudu h8, muutuvad võiduväljavaated veelgi väiksemaiks. Seis on paratamatult viik.

Kaks uut huvitavat viigiseisu leiame diagrammilt nr. 29. Vasakpoolne seis on üks huvitavamaid viigiseise, ja on võimalik muidugi ainult b- või g-etturite puhul, samuti peab ka oda seisma tingimata toodud seisus. Valge ei suuda tõrjuda musta kuningat väljult a8 ja b7, kuna need katsed viiks jällegi ainult patini. Lootusetu on ka 1. Oa7—b8, sest pääle 1.... Kb7:b8 2. Kb5—c6 Kb8—c8 on mustal opositsioon ja ta viigistab kergesti, nagu nägime juba eespool.

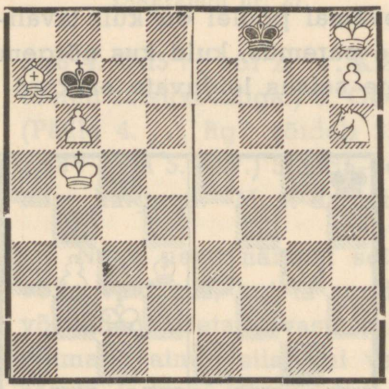

Diagramm nr. 29.

Parempoolne seis on aga ainult siis viigiline, kui valge on käigul, kuna musta käigul olles valge võidaks kergesti pääle 1.... Kf8—e7 2. Kh8—g7 jne. Valge käigul olles ei saa aga ratsuga võita ega kaotada tempot, et sundida musta kuningat lahkuma väljult f7 ja f8, võimaldades seega oma

kuningale väljapääsu g7 kaudu. **Üldise juhisena säärane seis on viigiline, kui valge käigul olles must kuningas asub sama värvi väljal nagu valge ratsu; on aga must käigul või asub kuningas ratsule vastasvärvi väljal, võidab valge kergesti.** Soovitame algajail veenduda diagrammel nr. 28, 29 ja 30 toodud seisude viigilisuses, püüdes hakata otsima valgele võiduideed. Kasutu on teadmine, et see või teine seis on viigiline, kui pole selge, mispärast.

Lõpuks veel diagrammil nr. 30 kaks erandseisu, mis mõlemad on viigilised. Loobume siinjuures pikemast peatusest nende seisude juures ja laseme algajail veenduda, et valge ei suuda kuidagi võita musta parima kaitse puhul. Kergenduseks teatame siiski, et vasakpoolses seisus must pääle 1. Oc5—b6 ei löö kohe 1. ... a7:b6?, mille järgi valge võidaks pääle 2. a5:b6, vaid alles pääle 1. ... Kb8—a8! 2. Kc6—c7 a7:b6!, sest pääle 3. a5:b6 oleks must siis patis. Katsetatagu ka teiste võiduideedega, mis samuti ei anna tulemusi. Parempoolses seisus peab märkima, et pääle 1. Ke7—f6 Kg8—h8 2. Of4—e5 Kh8—g8 3. Oe5—d4 ei vasta must mitte 3. ... Kg8—h8?, millele järgneks 4. Kf6—f7 matt, vaid 3. ... Kg8—f8!, mille järgi valge ei suuda takistada musta kuningat minemast järgneval käigul jällegi tagasi g8. Valge pole seega jõudnud sammugi edasi.

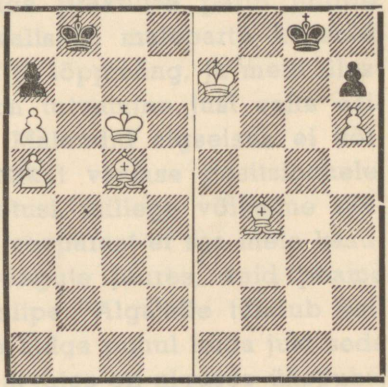

Diagramm nr. 30.

Lõpetame seega lihtsaimate lõppmängude vaatlemise ja asume järgmise, iseenesest väga raske osa, avanguteooria juurde. Enne viimase käsilevõtmist soovitame algajaile täpselt korrata kõik eeltoodu, pidada meeles kõik juhised ja näited, ja mis peaasi — harjutada tublisti igasuguseid seise mitmesuguste malendeiga, et tutvuda võimalikult põhjalikult

nende kõnnakuga. Sellest on vähe kasu, kui teatakse, kuidas üks või teine malend käib, kui ei osata seisus kiiresti leida üles üksikute malendite tulepiirkonnis asuvaid välju. Seda on võimalik aga saavutada lihtsa harjutamisega, alustades lihtsamate seisudega väheste malenditega, ja minnes järkjärgult üle keerulisemaile. Alles siis, kui ollakse juba kodus ka keerulisemaiski seises, võib asuda avanguteooria uurimisele, kus on ometi malelaual alles kõik 32 malendit, mis ei tohi kunagi minna üksteisega segamini.

IV Avanguteoreetiline osa.

Kuna tunneme nüüd juba kõiki malemängu määrusi, üksikuid malendeid ja nende kõnnakut, lihtsamaid lõppmänge ja võimalusi vastase matistamiseks, seega kõiki alguseks vajalikke teadmeid, siis võime asuda praktilise partii juurde. Mainisime juba varemini, et tavalisesti malepartii koosneb kolmest osast: avang, keskmäng ja lõppmäng, ja meie ülesanne praegu käesolevas osas on tutvumine just selle esimese osaga, nimelt avanguga. Malendid algseisus ei võimalda meile mingit otsest rünnakut vastase positsioonele, samuti ka mitte suuremaid vahetusi, millega võiksime saavutada mõne tuntud lõppmängu, seepärast ei saa meie kasutada oma seniseid teadmisi avangute juures, vaid peame siin püstitama täiesti uusi printsiipe. Algajaile tundub esialgu võimatu nii suure malendite hulga puhul leida just seda õiget, millega tuleks käia; tema arvates on alguses ükspuha, milliseid malendeid tõsta enne ja milliseid pärast, peaasi ainult, et mõni neist ei läheks kaotsi. Säärane taktika on aga täiesti vale, ja viib vilunud vastase juures kiiresti kaotusele, seepärast püüame anda järgnevaga mõningaid kindlaid juhiseid, milliseid igal maletajal tuleks avangus pidada silmas.

Nagu kõikjal mujalgi, võidab ka males see, kes on tugevam. Esialgu meie ei räägi maletaja mängutugevusest, vaid just tema malendite tugevusest malelaual. Meie teame aga, et males pole alati tugevam see, kel on rohkem materjali, vaid sageli just see, kelle malendeil on suurem mõjupiirkond, mis pole takistatud teiste omamalendite poolt, või teiste sõnadega: kelle malendid seisavad paremini. Meie üheks püüdeks avangus on seega oma malendite võimali-

kult soodne asetamine, et nad seisaks keskmänguks hästi. **Niisiis oleme jõudnud juba esimese tähtsa juhiseni: püüda avangus asetada malendid võimalikult soodsaile positsioonele, kus neil oleks maksimaalne tegevusvabadus.** Kui peame silmas seda juhist, siis on meil avangus juba teatud kindel siht ja pole mitte enam ükspuha, kuidas või millise malendiga me käime.

Eeltoodud selgitusist võime kohe lugeda välja ka teise tähtsa juhise, nimelt: **enne rünnakule asumist viidagu võitlusväljale võimalikult rohkesti malendeid, ehk teiste sõnadega, lõpetatagu areng.** See juhis on iseenesest väga tähtis, kuid selle vastu patustatakse kõige rohkem; isegi vilunud maletajate juures esineb sageli juhtumeid, kus rängimal kombel eksitakse selle elementaarse juhise vastu. Rünnak puuduliku arenguga on peaaegu alati poolik ja ebakorrektne, ning annab vastasele võimaluse selle vaevatuks pareerimiseks. **Kui aga rünnak jookseb kuivale, siis tavalisesti saavutab vastane vasturünnaku, mis on juba palju kardetavam ja otsustab sageli kiiresti partii.** Jälgides edaspidist, veenduvad algajad peagi selle väite paikapidavuses. Peetagu muuseas ka veel silmas, et rünnakule asumist õigustab ainult mingisugune paremus, olgu see siis materjaalne või positsioonine; vastasel korral poleks meil mingit alust uskuda, et rünnak võiks olla edukas, kuna tavalisesti rünnaku edukaks teostamiseks peab olema vastase seisus kas positsioonilisi nõrkusi, või jällegi peab ründaja omama mängus enam malendeid.

Kui mängija enne partii juurde asumist peab meeles ülaltoodud kaks juhist, siis pole kunagi karta, et ta kaotaks partii juba avangus; isegi halvemasse seisu ei tarvitse tal sattuda omast tugevama maletajaga mängides. Neile kahele juhisele lisandub aga veel kolmas mitte vähem tähtis, mis küll pole kehtiv ainult avangu, vaid kogu malepartii kohta, ja nimelt: **maletaja mängigu alati, juba esimesest käigust alates, mingisuguse kindla plaani järgi.** Sageli märkame, tavalisesti algajate juures, partiis täiesti sihitut malenditega edasitagasi käimist, mida põhjendatakse seega, et korraga pole

tules ei ükski oma ega vastase malend, samuti ei ähvarda otseselt midagi, seega on siis ükskõik, kuidas või mida mängida. Säärane mõtlemisviis on aga täiesti vale, ja siis ei anna mäng ka mingeid tulemusi. Isegi halb plaan, mis võibolla on enesele koguni kahjulik, on parem kui täiesti plaanitu mäng, sest see õpetab maletajat iseseisvalt mõtlema, mis on üks tähtsamaid eeldusi korralikuks maletamiseks. **Siinjuures juhime ka tähelepanu sellele, et edaspidi toodud avanguvariante ei maksa kunagi hakata pähe tuupima, vaid peetagu ainult meeles avangu põhiidee, mis alati vastab antud kolmele põhijuhisele.** Muidugi on kergem, kui peetakse meeles ka üksikuid läbiuuritud variante, kuid see pole sugugi tingimata vajalik. Niimoodi on võimalik hoiduda mälu ülekoormatusest, samuti annab säärane avangute tundmine võimalusi neis uuenduste leiutamiseks, muutes seega maletaja loovaks jõuks, kes sageli võib panna vägagi täbarasse olukorda mõne nn. „raamatuvariante" tundva vastase. **Male on väga loogiline ja korrapärane mäng, ja seepärast osutub tema õppimine üksikute printsiipide alusel palju kergemaks kui seda võivad kujutella võhikud, nähes pakse käsiraamatuid täis keerulisi variante.**

Vaatleme neid antud kolme põhijuhist veel lähemalt. Esimese juhise juures tekivad tahtmatult probleemid, kus siis õieti asuvad need soodsaimad väljad üksikuile malendeile? Siinjuures peame jällegi tuletama meelde algosa, kus õpetasime malendite kõnnakut ja õppisime tundma malelauda. Nägime, et tsentrisse asetatud malendeil oli enamail juhtumeil palju suurem mõjupiirkond kui malelaua ääril asuvail. Seega olemegi saanud selguse: **arengu juures tulevad malendid asetada võimalikult lähemale malelaua tsentrile.** Muidugi on jällegi selge, et meie ei saa asetada kõiki malendeid malelaua tsentrisse, seepärast asetame suurema tegevusraadiusega malendid sellaselt, et nende mõjupiirkond ulatuks võimalikult tsentrini; nii näiteks on kasulik odasid arendada nii, et nad valitseksid tsentrit läbistavaid diagonaale, samuti asetada vankreid vabule tsentraalliinele jne. **Avangus kuu-**

luvad lahingusse kõige enne vähem-väärtuslikud malendid: etturid, ratsud ja odad, seega peame valima nende hulgast. Kasutu oleks aga viia liiga kaugele ratsusid ja odasid, kuna vastane võiks neid siis kergesti sundida taganema oma etturite rünnakuga, millega ta võidaks tähtsaid temposid; tempod on aga avangus väga olulised tegurid, sageli olulisemadki kui materjal. Seepärast kuuluvad avangus tsentrisse kõige enne etturid, kusjuures mängija püüdku neid sinna koondada võimalikult palju. **Tugev tsenter tuleb, vähemalt avangus, luua alati ainult ettureiga ja mitte teiste malendeiga, sest viimaseid võib vastane kergesti sundida taganema.** Teised malendid, päämiselt küll odad ja ratsud, tulevad asetada aga nii, et nad võimalikult avaldaksid mõju tsentrile, takistades seega vastast asetamast sinna oma malendeid. Kui tsentris etturid on juba vahetatud, alles siis tuleb mõelda selle vallutamisele teiste malendeiga, esmajoones jällegi nõrgematega, seega ratsudega või odadega. Kuna vastasel on muidugi samad kaalutlused, siis juhtub väga harva, ja tavalisesti ainult nõrgemate maletajate juures, et üks pool suudaks tsentri täielikult vallutada, kuid ülekaal tsentris annab mängijale tema vastase suhtes peaaegu alati paremuse, kui mujal malelaual seis on enamvähem võrdne. **Nii siis kujuneb malepartii avangu päämiseks motiiviks võitlus tsentri pärast; kes selles võitluses saavutab ülekaalu, omab tavalisesti ka avangust väljudes paremuse.** Siinjuures peetagu meeles, et paremus tsentris ei tule mitte üksi selle vallutamise ja omamalendite sinna-asetamisega, vaid just malendite tulepiirkonna laiendamisega tsentrini. Seepärast võime uuemal ajal näha avanguid, kus üks mängijaist on küll kuhjanud palju malendeid tsentrisse, teine on aga asetanud nad oma laagris tsentri suhtes aktiivselt, ja asub nüüd selle ründamisele, mis sageli annab paremaid tulemusi kui esimene teotsemisviis. Seega näeme, et praegusaja malestrateegia on vägagi keeruline, ja selleks, et alati leida teotsemiseks õiget meetodit, peab omama küllaldaselt praktikat ja muidugi ka teadmeid.

Tähtsaid momente sisaldab ka teine juhis. Oletame, et maletaja loobub võitlusest tsentri pärast, samuti ka oma malendite kiirest arengust ja läheb püüdma materjaalset ülekaalu, milleks tavalisesti on 1—2 etturit. Sellega on aga tingimata ühenduses mitmete tähtsate tempode kaotus, ja hää mängija loovutab meelsasti need etturid, kasutades seega võidetud aega oma arengu kiireks lõpetamiseks. Kui siis mõlemad pooled on saavutanud oma sihi, on ühel neist paarietturiline ülekaal arendamata mängu juures, teisel seevastu suurepäraselt arendatud mäng ja nii suur nn. „positsiooniline" ülekaal, et see kompenseerib mitmekordselt antud materjali. Ettureid võitnud maletaja peab alles siis hakkama mõtlema oma arengu lõpetamisele, kui tema vastane juba alustab otsustavat rünnakut mis tavalisesti arenemata mängu juures viib kiiresti võidule. Selle kohta leiame partiides küllaldaselt näiteid. Kujukaks näiteks on ka gambiidid ehk kahiavangud, milles maletaja kahib 1—2 etturit oma arengu kiirendamiseks, millega ta saavutab arengparemuse ja loodab selle abil kahitud materjali hiljem võita tagasi. Säärased avangud on tavalisesti väga huvitavad ja annavad komplitseeritud seise, mistõttu neid kasutatakse sageli just nõrgemate vastastega mängides. **Siit selgub aga kindlasti, et kunagi pole soovitatav minna varajases avangstaadiumis võitma väikest materjaalset ülekaalu, kui seejuures vastane saab end arendada ja oma areng jääb tagaplaanile.** Teisiti on lugu muidugi siis, kui vastane seda aega ei saa kasutada soodsasti, kuid seda juhtub tavalisesti harva.

Kolmas juhis ei sisalda enam mingeid peensusi ega vaja selgitamist, vaid on endastmõistetav. Asuda malepartii kallale igasuguse plaanita, ei või kunagi viia mingisugusele tulemusele. Säärane mängija ei arene kunagi, samuti nagu ta ei saavuta kunagi mingeid tulemusi enamvähem korraliku maletajaga võisteldes. **Peetagu meeles: halb plaan on parem kui mitte midagi!**

Niipalju avanguist ja nende printsiibest üldjoonis. Asume nüüd avangute eneste juurde, kusjuures esimesi neist püüa-

me selgitada veel üksikasjalisemalt algaja maletaja seisundilt. Oleks aga võimatu seda teha kogu avanguteooria läbitöötamise vältel, ja seepärast ongi soovitatav panna hoolega tähele eespoolantud juhiseid, mis aitavad algajail taibata edaspidi mitmeidki esialgu keerulisena näivaid variante. **Peetagu aga meeles, et kui mõnest variandist ei saada aru, siis ei maksa seda lihtsuse mõttes mitte hakata õppima pähe, vaid küsitagu nõu mõnelt paremalt maletajalt.** Päheõpitud variandega ei saavutata kunagi kestvaid tulemusi, ja nendega võib kergemini kukkuda sisse, kui püüda vastast. Seepärast püütagu taibata iga avangu põhiidee ja variandes esinevate üksikute käikude mõte.

1. Lahtised avangud.

Lahtiseiks nimetame avanguid, kus valge ja musta esimesed käigud moodustavad edasilükked kuningaetturiga, nimelt: 1. e2—e4 e7—e5. Enne variantide juurde asumist vaatleme esialgu lahtiste avangute lähemat struktuuri. Avakäiguga 1. e2—e4 asetab valge ühe etturi tsentrisse, vabastades ühtlasi ka diagonaalid oma lipule ja kuningaodale. Ettur e4 võtab mustilt vigureilt väljad d5 ja f5, ühtlasi kindlustades valgele ka välja e4 valitsemise. Valge on seega juba saavutanud teatava paremuse võitluses tsentri pärast, mida must peab nüüd kuidagi kompenseerima. Loomulik vastus oleks muidugi 1. . . . e7—e5, mis annaks mustale samu paremusi, mis valge esimenegi käik, kuid mõningad maletajad ei soovi viia võitluse raskuspunkti mitte väljale e5, vaid ütleme näiteks d5. Seda saavutavad nad teiste avangutega, nimelt poolkinnistega, nagu Prantsuse (1. e4 e6) või Caro-Kann (1. e4 c6), milliseid vaatleme aga hiljem. Meid huvitab esialgu pääle 1. e4 e5 tekkinud seis. Tuletades meelde esimest juhist, tekib meil küsimus, kus asetsevad selles seisus igale malendile tema soodsaimad väljad? Ratsud seisavad kaheldamatult parimini väljul c3 ja f3, kuna need on saavutatavad ainult ühe käiguga, ja neilt avaldavad

ratsud suurepäraselt survet tsentraalväljule d5 ja e5. Valge kuningaoda seisab aktiivseimalt muidugi väljal c4, kuid sageli arendatakse seda oda mujale, näiteks b5, kus ta ähvardab musta c6 arendatud ratsut ja ühtlasi seega ka tsentraalvälja e5; oda arengust c4 loobutakse tavalisesti siis, kui mustal on võimalusi edasilükke d7—d5 teostamiseks, millega oda sunnitakse taganema ja must võidaks tähtsa arengutempo. Oda arengul c4, ideega rünnata musta positsiooni nõrgimat punkti f7, pole aga mõtet, nagu selgub ka siin alltoodud variandist, kuna see kujuneks varajaseks rünnakuks arendamata mängu juures, mis annaks paremaid võimalusi vaid mustale. Lipuettur asetseb soodsaimalt muidugi väljal d4, kuid kuna see viib tavalisesti vahetusele e5 etturiga, siis arendatakse teda sageli ka d3, mis samuti on väga elastne. Lipuoda arendatakse parimini kas e3 või g5, kus ta esimesel juhul kaitseb tsentraalvälja d4, teisel juhul jällegi aitab vallutada välja d5, sidudes selleks musta f6 arendatud ratsu. Muidugi pole käigul Og5 mingit mõtet, kui must pole arendanud oma kuningaratsut väljale f6.

Musta kohta on muidugi kehtivad samad juhised. Peetagu aga meeles, et siin on toodud ainult üksikuile malendeile nende soodsaimate väljade loetelu, kuid loomulikult pole seisus võimalik asetada kõiki malendeid soodsaimaile väljule, sest seejuures on ka vastasel sõna kaasa rääkida. Milliseid malendeid arendada just soodsaimalt, ja millises järjestuses seda teha, see oleneb kõik üksikuist avanguist ja nende iseloomest, nii et üldjuhiste andmine oleks siin raske. **Praktiliselt on soovitatavam arendada ratsusid enne odasid,** kuid ka see juhis sisaldab sageli erandeid ja oleneb väga palju avangu iseloomust. Vaatleme nüüd avangut ennast veidi lähemalt.

1. **e2—e4** e7—e5
2. **Rg1—f3** . . . . . .

See käik on loomulikult hää, kuna ta arendab ratsu tema parimale väljale ja ühtlasi avaldab ka survet etturile e5, ähvardades teda lüüa järgneval käigul. Tekib aga küsimus,

kas poleks soovitatavam enne vallutada tsenter käiguga d2—d4? Siinjuures tuletame meelde veel üht juhist avangute kohta: **enne arendada kõik vigurid ja viia kuningas varjule vangerdusega, alles siis mõelda lipu ja vankrite arendamisele.** On ka selge, et pole soovitatav astuda võitlusse kohe oma väärtuslikema malendiga, lipuga, kuna vastane võib teda rünnata oma kergete viguritega, võites seega tähtsaid arengutemposid. Alles siis, kui kõik vigurid on juba arendatud või mõned neist vahetatud, asub lipp kogu omas tugevuses tegevusse. Sama lugu on ka vankreiga, mis tavalisesti kuuluvad võitlusväljale alles lõppmängus.

Tuleme nüüd tagasi käigu 2. d2—d4 juurde. Must vastaks sellele 2. ... e5:d4, ja nüüd oleks valge seatud raske valiku ette, kas kinkida mustale pääle 3. Ld1:d4 Rb8—c6 arengutempo, või jällegi valida alles nüüd käik 3. Rg1—f3, mis meid viib aga ühte valgele mitte väga soodsasse varianti, mida vaatleme hiljem. Seega näeme, et käik 2. d4 tooks valgele ainult raskusi, vähemalt nii varajases staadiumis. Pole soovitatav arendada ka veel oda, sest meie ei tea, kas ta seisab soodsamalt c4 või b5, kuna must pole veel näidanud, millise arengusüsteemi ta valib. Päälegi üldjuhise järgi on soovitatavam arendada enne ratsud ja siis alles odad.

Arvesse tuleks veel musta tsentri ründamine teisest küljest, nimelt 2. f2—f4, kuid see mänguviis on valgele vägagi kahtlane. Mitte seepärast, et must võiks selle etturi lüüa ja siis kaitsta, vaid just seepärast, et valge avab seega oma kuningaseisu, mis sageli võimaldab mustale äkilisi rünnakuid. Algajaile pole see mänguviis igatahes kuidagi soovitatav.

2. . . . . **Rb8—c6**

Must oli seatud probleemi ette, kaitsta etturit e5, kuna valge ähvardas seda juba lüüa. Teksti käik on loomulikem kaitse, kuna ta ühtlasi ka arendab musta mängu. Eeltoodu põhjal langevad arvestusest välja kaitsed 2. ... Le7 või f6, samuti ka 2. ... Od6, mis asetab musta oda halvale väljale ja suleb ühtlasi liikumisvõimalused mustale d-etturile. Halb

on ka 2. ... f7—f6, mis võtab ratsult tema loomuliku arendamisvälja f6, ja nõrgendab ka tublisti musta kuningaseisu, iseäranis diagonaali a2—g8. Hää ja soliidne kaitse on küll veel 2. ... d7—d6, kuid seega võtab must endale juba alguses täieliku kaitsemängu ülesande, kuna teksti variandis on tal vahetevahel võimalusi minna üle ka initsiatiivile. Käiku d7—d6 võib ta seejuures teha alati veel hiljem.

3. **Of1—c4** .....

See käik meeldib iseäranis algajaile, kuna ta võimaldab sageli vastase ettevaatamatu mängu korral rünnakuid punktile f7. Õige vastumängu korral ei saavuta valge selle käiguga aga kunagi küllaldast rünnakut, vaid must saavutab tavalisesti kergesti võrdse mängu. Miks pole siis see käik kõigiti hää? Muidugi pole talle avangu üldprintsiipide seisundilt palju ette heita, kuna seega arendatakse malend võrdlemisi soodsale väljale, kuid mis puudub, see on sügavam idee. Samuti hästi mängitav on veel näiteks 3. Rb1—c3, kuid ka see käik on lihtne arengukäik, millega valge ei taotle paremuse saavutamist avangust. **Valge oma teise käiguga alustas rünnakut mustale tsentrile, nimelt väljale e5, ja loogiliselt peaks ta seda nüüd jätkama; on aga selge, et selleks ei aita kaasa ei 3. Oc4 ega 3. Rc3, vaid ainult kas 3. Ob5 või 3. d4.** Viimast käiku ei peeta eriti soovitatavaks, kuna must pääle vahetust tsentris saab peatselt vastulükkega d7—d5 kergesti võrdsuse, kuid seevastu käik 3. Ob5 on igati hää ja palju tarvitatavam, moodustades hispaania avangu, mida vaatleme küll hiljem. Seega on ka mõistetav, miks valitakse pääle 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 just hispaania avang, kui soovitakse avangust saavutada mingit paremust; on jõutud juba veendele, et teiste avangutega pole selleks suuremaid lootusi. Kas seda on aga ka hispaania avanguga, on teine küsimus, kuid sel puhul on mustale vähemalt õige kaitse leidmine palju raskem kui teiste võimaluste juures.

3. ..... **Rg8—f6**

See käik on palju loogilisem ja teravam kui rahulik 3. ... Oc5, mis võimaldab valgele nii mõneski variandis

tugeva initsiatiivi. **Kuigi valge oma eelmise käiguga ei ähvardanud midagi, ei õigusta see veel musta jääma samuti passiivseks, kui tal on võimalusi aktiivseiks käigeks.** Teksti käik on seoses ähvardusega etturile e4, mida must näiteks pääle 4. 0—0 võib rahulikult lüüa. Valge võib nüüd kaitsta etturit kas 4. d3 või 4. Rc3, kuid need mõlemad käigud on passiivsed ja võimaldavad mustale pääle 4. ... Oc5 vaevata võrdsuse. Parimaid võimalusi valgele pakub veel 4. d4!, kuid see käik viib keerulisisse seisesse, milliseid vaatleme hiljem.

Ratsu käik on õieti seoses etturi kahinguga, sest pääle 4. Rg5 ei suuda must enam kaitsta punkti f7, kuid, nagu järgnevast näeme, saavutab must etturi eest küllaldase arenguparemuse. Siin selgub juba meie avangjuhiste tähtsus: algaja oleks kindlasti loobunud käigust 3. ... Rf6 etturikaotuse kartusel, kuid hää mängija näeb, et valge käiguga 4. Rg5 patustab rängasti meie teise juhise vastu, milles keelati varajased rünnakud lõpetamata arengu juures, ja kahib seepärast etturi, millega ta saavutab ülekaaluka mängu.

4. **Rf3—g5?** . . . . . .

Tüübiline viga, milliste eest algajad end hoidku. Valge alustab varajast rünnakut punktile f7, millega ta saavutab küll väikese materjaalse paremuse, kuid seda oma arengu hinnaga. Nagu näeme, ei anna see valgele mingeid tulemusi, vaid must saavutab seejuures initsiatiivi. **Säärasele rünnakule asumisel tuleb alati kaaluda, kas võidetav materjal kaalub ka üles arengtempod, mida vastane võidab selle operatsiooni teostamisel.** Parim võimalus valgele oli siin, nagu juba eespool tähendasime, otsene 4. d2—d4.

4. . . . . **d7—d5**

Nagu kergesti näha, on see mustale ainuke võimalus rünnatud punkti kaitsmiseks, kuid see on ka küllaldane. Tuleks arvesse veel ka 4. ... R:e4, et 5. R:e4 vastata 5. ... d5, kuid see viib pääle 5. O:f7+! keerulisisse seisesse, mis lõpuks kujunevad kasulikeks valgele.

5. **e4 : d5** . . . . . .

Valge mängis sellele etturivõidule, kavatsedes nüüd pääle 5. ... R:d5 jätkata 6. d2—d4!, millega ta saavutaks tõesti paremuse, kuid mustal on varuks parem vastus, mis on seoses etturikahinguga. Valgel pole seejärgi paremat kui pakutud kahingu vastuvõtmine, sest muidu poleks tal halvema seisu eest isegi mitte materjaalset vastukaalu.

5. . . . . **Rc6—a5!**

Selle käiguga ründab must valget oda, mille taganemise järgi võiks juba lüüa d5-etturi. Meie näeme, et valge oma rünnaku tulemusena on saavutanud halvasti seisva ratsu kõrval veel tegevuseta oda, milline nüüd peab veel kaotama aega ratsu tulest põgenemisega.

6. **Oc4—b5+** . . . . . .

Võimalik oli siin ka veel 6. d2—d3, kuid ka siis saavutab must pääle 6. ... h7—h6 7. Rg5—f3 e5—e4! küllaldase paremuse kahitud etturi eest. Valge on juba valinud niivõrd halva variandi, et tal on nüüd veel valida vaid halbade jätkude vahel, püüdes nende hulgast leida parimat.

6. . . . . **c7—c6!**

Must võis siin muidugi mängida ka 6. ... Od7, millega ta lõpuks võidaks tagasi ka oma kahitud etturi, kuid teksti käik on veelgi tugevam. Valge sunnitakse nüüd taganema nii oma odaga kui ka ratsuga, kuna must seevastu arendab soodsasti oma mängu ja ähvardab juba võita kiire rünnakuga, kui valge ka edaspidi ei mängi täpselt.

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

Lõpetame siin selle avangvariandi uurimise, ja vaatleme, mida kumbki on saavutanud oma senise mänguga. Valge on arendanud vaid kaks vigurit, mis aga kumbki ei seisa eriti soodsasti; seevastu on must arendanud oma mõlemad ratsud ja saab nüüd käigul olles tuua välja veel oma oda. Oc8 on sama hästi kui arendatud, sest tal on olemas vabad liinid nii a6 kui ka h3 suunas. Kogu selle hal-

vemuse tasakaalustamiseks on valgel ainult üks ettur, mis aga kuidagi ei saa olla küllaldane. Senine praktika on näidanud, et must saavutab alati küllaldase rünnaku, et võita

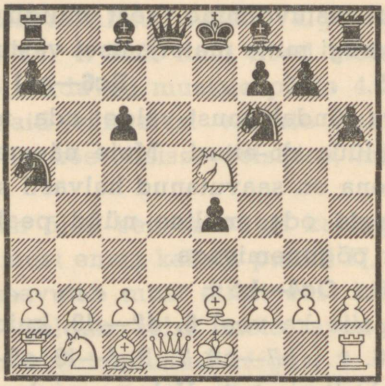

Diagramm nr. 31.

tagasi vähemalt kahitud materjali. Seepärast peame diagrammseisus musta positsiooni soodsamaks.

* *
*

Vaadeldes eeltoodud avangvarianti näeme, kuidas ei tohi avangut käsitada. Oleme tutvustanud algajaid ka lahtiste avangute põhijoontega, mis peaksid nüüd olema enamvähem selged; seepärast asume nüüd lahtiste avangute lähemale uurimisele, kuid juba edenenud maletaja seisundilt. **Seejuures soovitame algajaile võimalikult täpselt uurida ühe või teise käigu mõtet ja põhjusi, miks pole soovitatav teha üht või teist muud käiku, mis näib esialgu võib-olla väga heana.** Püüame seejuures anda kõikide võimaluste kohta võimalikult palju selgitusi, kuid on kergesti taibatav, et seda kõikide kohta teha ei saa juba lihtsa ruumipuuduse tõttu. Alustame oma uuringut lahtiste avangute kohta itaalia avanguga.

a. Itaalia avang.

Üks vanemaid avanguid üldse on itaalia avang, mis tekib pääle käike

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Rg1—f3** **Rb8—c6**
3. **Of1—c4** **Of8—c5**

Mainisime juba eespool, et valge 3. käik Oc4 pole võibolla parim seisus, kuna ta võimaldab mustale hakata soodsasti tülitama vastast käiguga 3. ... Rf6. Kui must aga loobub vabatahtlikult sellest võimalusest, siis tuleb tal esmajoones arvesse just vastus 3. ... Oc5, millega saame itaalia avangu. **Muidugi on nii varajases partiistaadiumis üksikute arengukäikude vahel mõisted „hää" ja „halb" rohkem individuaalsed, kuid siiski peab ütlema, et itaalia avangus peab must võitlema suuremate raskusiga kui pääle 3. ... Rf6.**

4. **c2—c3** . . . . .

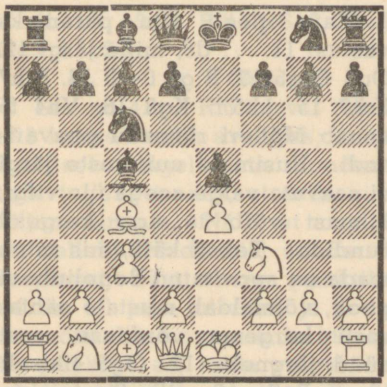

Diagramm nr. 32.

See on igatahes lootusrikkaim jätk valgele, kuna nii pääle 4. Rc3 Rf6 5. d3 d6, kui ka pääle 4. 0—0 Rf6 ei saavutaks ta üle võrdsuse. Teksti käigu järgi peab must arvestama ähvardusega d2—d4, millega valge vallutaks tsentri ja sunniks musta oda taganema; selleks on tal kaks soodsat vastust, nimelt 4. ... Rf6 ja 4. ... Ob6 milliseid vaatleme nüüd järjekorras.

4. . . . . **Rg8—f6 (või A.)**

Hää jätk, millega must alustab võitlust tsentri eest mitte selle vallutamiseks, vaid valge poolt moodustatud tugeva tsentri ründamisega. Säärane meetod on vahel vägagi tulus, ja nagu me hiljem näeme, uuemal ajal väga sageli tarvitusel. Valge peab muidugi järjekindlalt jätkama oma 4. käiguga alustatud plaani.

5. **d2—d4** . . . . .

Kui valge püüaks siin viia käiguga 5. 0—0 enne varjule oma kuningat, siis saavutaks must pääle 5. ... R:e4 6. d4 e:d4 7. Ve1 d5 ülekaalu tsentris ja seega ka parema mängu. Rahulik võimalus oleks muidugi 5. d3, kuid see ei annaks valgele mingeid lootusi.

5. . . . . **e5 : d4**

Must peab lööma, sest pääle 5. ... Ob6 6. d:e5 R:e4 võidaks 7. Ld5, sest ähvardab matt ja ka ratsu on tules.

6. **c3 : d4** **Oc5—b4+**

Seega võidab must tähtsa tempo oma oda päästmiseks rünnakust, kuna vastasel korral valge etturtsenter oleks võinud

kujuneda väga tugevaks. Toome näitena vaid võimaluse pääle 6. ... Ob6?. Valge mängib siis 7. d5 Re7 8. e5 ja must satub peatselt lootusetusse seisu, kuna valged tsentrietturid võtavad temalt suurema osa liikumisvabadusest.

7. Rb1—c3 . . . . .

Varem mängiti siin sageli 7. Od2, kuid seejärgi saavutab must pääle 7. ... O:d2+ 8. Rb:d2 d5! 9. e:d5 R:d5 10. Lb3 Rce7 võrdsuse, sest valge suurema liikumisvabaduse vastu on mustal parem etturite seis. Võimalik on muuseas ka veel 7. ... R:e4, mis lõpuks annab ka umbes võrdse mängu. Midagi ei anna valgele ka 7. Kf1, kui must vastab õieti 7. ... d5! rünnakuga valge tsentrile.

7. . . . . Rf6 : e4

Must peab kohe alustama vastuaktsiooni tsentris, kuna vastasel korral see võib muutuda väga tugevaks. Teine võimalus selleks oli siin 7. ... d5, kuid see viib väga keerulisisse variandesse, mis annavad valgele paremaid võimalusi. Nii näiteks pääle 8. e:d5 R:d5 9. 0—0 Oe6 10. Og5 Oe7 11. O:d5 O:d5 12. R:d5 L:d5 13. O:e7 R:e7 14. Ve1 suudab must parimal juhul saavutada ainult vaevalise võrdsuse. Teksti käik on parem.

8. 0—0! Ob4 : c3

Ei tohi lüüa hästi 8. ... R:c3, sest pääle 9. b:c3 O:c3 saavutab valge käiguga 10. Oa3! ülitugeva rünnaku, mida must enam hästi ei suuda pareerida; veidi parem mustale on küll veel 9. ... d5, kuid ka siis on valgel suurepäraseid rünnakuvõimalusi: 10. c:b4 d:c4 11. Ve1+ Re7 12. Le2 või 12. b5 jne.

9. d4—d5! . . . . .

Valge ei tohi lubada musta mängida d7—d5, mis pääle 9. b:c3 annaks talle parema mängu. Geniaalne tekstikäik on leiutatud taani analüütikult Möllerilt, kelle nime järgi järgnev rünnak on ka nimetatud Mölleri rünnakuks. Ta annab valgele küll võrdlemisi kardetavaid rünnakuvõimalusi, kuid õige vastumängu puhul saavutab must võrdse mängu.

9. . . . . Oc3—f6

Umbes võrdse mängu saavutab must ka pääle 9. ... Re5 10. b:c3 R:c4 11. Ld4 f5! 12. L:c4 d6 ja valgel on kahitud etturi eest agressiivsem viguriteseis.

10. Vf1—e1 Rc6—e7

11. Ve1 : e4 0—0!

Kaua peeti siin paremaks vastust 11. ... d6, mille järgi 12. Og5 O:g5 13. R:g5 0—0 14. R:h7 K:h7 15. Lh5+ Kg8 16. Vh4 f5 annab Mölleri rünnaku peavariandi. Uusimate uurimuste järgi ei saavuta valge seega üle viigi, viimast võib ta aga kergesti sundida. Teksti käik, mis minu teada on soovitatud Bogoljubovi poolt, võimaldab mustale nähtavasti kergema võrdsuse, sest nüüd järgneks 12. Og5 lihtsalt 12. ... Re7—g6, mille järgi valge peab vaatama, kuidas ta saavutab midagi reaalset kahitud etturi eest. Pääle 12. d6 c:d6

13. L:d6 Rf5 14. Ld5 võib must aga 14. . . . Re7 sundida valge lipu jällegi tagasi d6, millele järgneks uuesti Rf5. Lõpetame siin selle variandi uurimise otsusega, et seis on umbes võrdne, kuna musta enamettur kompenseerib valge rünnakuvõimalused.

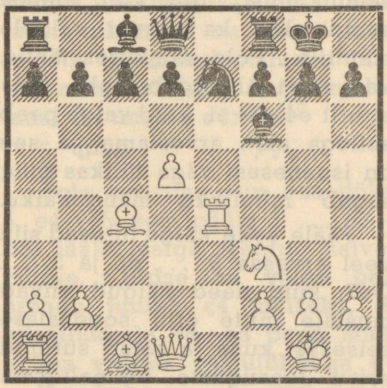

Diagramm nr. 33.

A.

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

4. . . . . **Oc5—b6**

See on 4. . . . Rf6 kõrval teine hää haitse Itaalia avangus; must kavatseb valgel lasta moodustada tugeva tsentri, et seda siis hiljem rünnata. Näib, et mustal on selleks võrdlemisi soodsaid tingimusi, sest surve punktile d4 on tal juba olemas, ja seda on võimalik suurendada hiljem ka punktile e4, mida valgel on võrdlemisi tülikas kaitsta. Kompensatsiooniks on aga valgel suurem liikumisvabadus.

5. **d2—d4** **Ld8—e7**

Must peab valima selle jätku oma e-etturi kaitseks, sest pääle 5. . . . d6 võidaks valge vahetusega e5 etturi.

6. **0—0** **d7—d6**
7. **a2—a4** **a7—a6**
8. **h2—h3** **Rg8—f6**
9. **Vf1—e1** **0—0**
10. **b2—b4** **Rc6—d8**
11. **Oc1—a3** **Rf6—d7**

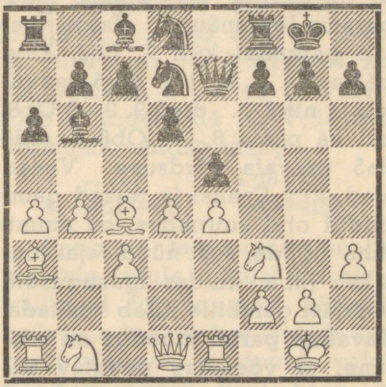

Diagramm nr. 34.

Oleme saavutanud seisu, kus valge on silmapilgul ründamas, kuid mustal on soliidne kaitseseis mõningate vastuvõimalustega. Valge jätkab nüüd 12. Rbd2, kavatsusega viia seda ratsut f1 kaudu e3, kuna must seevastu püüab oma ratsuga f4. On raske otsustada, kel on paremad võimalused, kuna senine praktika pole selle kohta annud täit selgust. Kumba poolt valida, oleneb siin rohkem iga mängija individuaalsest stiilist.

———

Itaalia avangu juures mainime veel pääle 1. e4 e5 2. Rf3

Rc6 3. Oc4 Oc5 esinevat võimalust 4. b2—b4, mis kannab Evansi gambiidi nime, kuid mis õige mängu juures ei valmista, nagu suurem osa sääraseid varajasi gambiite, mustale suuremaid raskusi. Lihtsaim vastus mustale on kahingu vastuvõtmine 4. ... O:b4 5. c3 Oa5 6. d4 d6!, sest pääle 7. d:e5 d:e5 8. L:d8+ R: d8 9. R:e5 Oe6 omaks must parema lõppmängu. Valge vastab paremini küll 7. Lb3, kuid pääle 7. ... Ld7! 8. d:e5 saavutab ta nii 8. ... d:e5 9. 0—0 Ob6, kui ka pääle 8. ... Ob6 9. e:d6 Ra5 vaevata võrdsuse. Vanad ajad, kus Evansi ja teised gambiidid olid suurmoes, on ammu juba mööda, sest nüüdisajal tuntakse juba, kuidas igasuguseid varajasi gambiite tuleb käsitada. **Tavaline parim moodus on säärane, et võetakse pakutav kahing vastu ja antakse võidetud materjal soodsal momendil tagasi, kusjuures saavutatakse siis mingeid muid paremusi,** sest gambiidid pole tavalisesti positsiooni seisundilt nende pakkujaile sugugi soodsad. Selle väite tõepärasust võime jälgida ka edaspidiste näidete puhul.

b. Kaheratsu avang.

Vaatlesime juba enne üht varianti kaheratsu avangust, mis polnud aga valgele eriti soodus, kuna ta alustas rünnakut musta kuningaseisule liiga varakult. Püüame nüüd anda ülevaate neist variandest, millega valge saavutab täisväärtusliku mängu. Kaheratsu avang lekib pääle käike:

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Rg1—f3** **Rb8—c6**
3. **Of1—c4** **Rg8—f6**

Mainisime juba varemini, et see käik on mustale soodsam kui itaalia avangusse viiv 3. ... Oc5, sest temaga arendatakse samuti must vigur, kuid ühtlasi avaldatakse ka survet valgele tsentrile. Pole siinjuures tähtis, kas must ähvardab kohe lüüa etturit e4 või ei, kuid valge peab sellega alati arvestama, ja see on iseenesest väga tülikas ning segab rahulikku mängukäiku.

Pääle selle käigu tulevad siin veel arvesse 3. ... d6 ja 3. ... Oe7, kuid need käigud viivad mustale mitte eriti soodsaisse seisesse, kuna ta satub surutud seisu igasuguste võimalusteta paremusele.

4. **d2—d4!** . . . . .

See on parim jätk valgele, kui ta ei taha valida surnud mänguviisi 4. d3 Oc5 5. Rc3 d6 6. 0—0 0—0 7. Og5 h6 8. O:f6 L:f6 9. Rd5 Ld8 jne., millega must saavutab kergesti võrdsuse. Kahtlane on aga etturikahing 4. 0—0, sest pääle 4. .. R:e4 5. Rc3 R:c3 6. d:c3 Oe7 oleks valgel vaevalt küllaldast paremust kahitud etturi eest.

4. . . . . **e5 : d4**

Parim vastus mustale, sest pääle 4. ... R:e4 5. d:e5 oleks valgel väike paremus. Tuleb tähele panna aga seisu pääle 4. ... d6 5. Rc3 e:d4 6. R:d4, mis on soodus valgele. Valgel on

nimelt selles seisus tsentriettur e4 etturi d6 vastu, mis asub laiendatud tsentris; seejuures valge ettur valitseb tähtsaid välju d5 ja f5, must aga ainult e5, kuna väli c5 pole nii oluline. Suur halvemus on aga see, et Ed6 asub oma malendeil teel ees, takistades viimaste liikumisvabadust, iseäranis Of8 oma. Sääraseil juhtumeil on valgel suuremate liikumisvõimaluste tõttu paremus, kui seis mujal malelaual on umbes võrdne.

5. **0—0** . . . . .

Pole soovitav siin edasilüke 5. e4—e5, sest pääle 5. . . . d7—d5! jääks valge tsentris halvemusse. **Üldse on valge oda arengu juures c4 juhiseks, et edasilükkele e4—e5 peab must võima vastata vastulükkega d7—d5 halvemuse vältimiseks tsentris.** Seejuures võivad mõnikord tekkida vägagi keerulised seisud, mis aga pole mustale tavalisesti õige vastumängu juures kardetavad.

Lõpuks mainime veel, et löömisele 5. R:d4 võib must kartuseta vastata 5. . . . R:e4, sest pääle 6. O:f7+ K:f7 7. Lh5+ Ke7 8. R:c6+ d:c6 9. Le5+ Kf7 10. L:e4 Od6 omaks ta paremuse.

5. . . . . **Rf6:e4!** (või A.)

Kuigi see käik näib esimesel hetkel väga kardetav, on ta siiski mustale kindlaim kaitse, sest seega hävitatakse valge tsenter täielikult. Väga keerulisse Max Lange varianti juhib siin 5. . . . Oc5, kuid kellele see mänguviis on kasulik, selle kohta puudub veel tänini täielik selgus.

6. **Vf1—e1** **d7—d5**
7. **Oc4 : d5** . . . . .

Parim võimalus valgele, kuna ta peab purustama ka musta tsentri küllaldase vastumängu saavutamiseks. Halvem on 7. Rc3, sest must saavutab nii pääle 7. . . . Oe6 8. O:d5 d:c3! 9. O:e4 L:d1 10. V:d1 Ob4 kui ka pääle 7. . . . d:c4 8. V:e4+ Oe6 9. R:d4 R:d4 10. V:d4 Od6 vähemalt võrdse mängu.

7. . . . . **Ld8 : d5**
8. **Rb1—c3** **Ld5—a5!**

Parim taganemisvõimalus mustale lipule. Must on nüüd väljunud igasuguseist hädaohtudest ja saavutab edaspidi kergesti võrdsuse, kusjuures valge peab mängima veel hästi, et musta kaksikodad ei pääseks otsustavalt mõjule. Sellest nähtub ka, et käik 3. Oc4 pole mustale sugugi kardetav, seega ka kindlasti mitte parim. Kuigi must võibolla ka teiste võimaluste puhul saavutab võrdsuse, siis igatahes mitte nii kergesti kui siin.

9. **Rc3 : e4** **Oc8—e6**
10. **Re4—g5** **0—0—0**
11. **Rg5 : e6** **f7 : e6**
12. **Ve1 : e6** **La5—f5**
13. **Ld1—e2** **h7—h6**

Mängud on nüüd umbes võrdsed, kusjuures musta seis on isegi võibolla veidi mugavam.

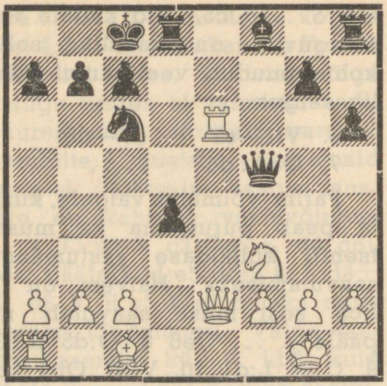

Diagramm nr. 35.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Oc4 Rf6 4. d4 e:d4 5. 0—0.)

5. ..... **Of8—c5**

See püüe etturi kaitsmiseks on tunduvalt nõrgem kui 5. ... R:e4, kuid on võimalik, et ta on siiski küllaldane võrdsuseks.

6. **e4—e5** **d7—d5**

7. **e5 : f6** .....

Nõrgem on 7. Ob5 Re4 8. R:d4 0—0! 9. R:c6 b:c6 10. O:c6 Oa6! ja must saavutab paremuse. Kes ei soovi aga sellest mänguviisist tekkivaid keerulisi variante, võib valida ka rahulikuma 8. ... Od7.

7. ..... **d5 : c4**

8. **Vf1—e1+** .....

Või 8. f:g7 Vg8 9. Og5 f6 10. Ve1+ Kf7 11. Re5+ R:e5 12. V:e5 Oe7! ja valge ei saavuta üle viigi kestva tulega.

8. ..... **Oc8—e6**

9. **Rf3—g5** .....

Ka nüüd poleks 9. f:g7 hää, sest pääle 9. ... Vg8 10. Og5 Oe7 11. O:e7 L:e7 12. R:d4 Vd8 saavutaks must isegi paremuse.

9. ..... **Ld8—d5**

Muidugi mitte 9. ... L:f6 10. R:e6 f:e6 11. Lh5+ ühes 12. L:c5.

10. **Rb1—c3** **Ld5—f5**

11. **Rc3—e4** .....

Oleme nüüd jõudnud seisuni, kus arvamused musta parima kaitse suhtes lähevad suuresti lahku; ühed soovitavad 11. ... 0—0—0, teised jällegi 11. ... Of8 või 11. ... Ob6. Meie ei hakka siin selle üle pikemalt pead murdma, kellel neist on õigus, sest teoreetiliselt huvitab see variant meid vähe: oli ju mustal võimalus valida 5. käigul parem võimalus R:e4, millega ta saavutas vaevata võrdsuse; teksti variandiga pole tal ka palju rohkemat loota, kui valge mängib enamvähem korralikult. Toome siiski näiteks ühe keerulisemaist variandest, mille uurimine pakub palju huvi.

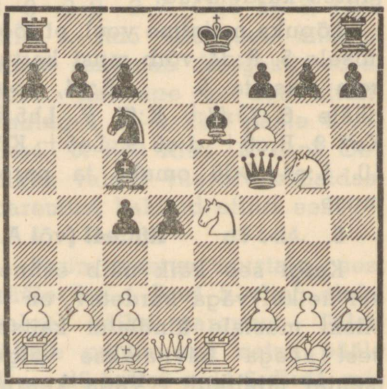

Diagramm nr. 36.

11. ..... **Oc5—f8**
12. **Rg5 : f7** .....

Mitte aga 12. g4 L:g4! 13. L:g4 O:g4 14. f:g7 O:g7 15. Rf6+ Kf8 16. Rg:h7+ V:h7 17. R:h7+ Kg8 18. Rg5 Rb4, või 16. R:g4 h5, mõlemal juhul paremusega mustale.

12. ..... **Ke8 : f7**
13. **Re4—g5+ Kf7—g8**

Pääle 13. ... Kg6 on 14. f:g7 O:g7 15. V:e6+ Of6 16. g4 Ld5 17. Rh3 või 17. f4 soodus valgele.

14. **g2—g4!** **Lf5—g6**

Võib mängida 14. ... Ld5, mitte aga 14. ... L:g4+ 15. L:g4 O:g4 16. f7 matt, ega 14. ... L:f6 15. V:e6 Ld8 16. Lf3 Ld7 17. Ve7! jne.

15. **f6 : g7** .....

Pääle 15. V:e6 g:f6 16. Lf3 vastab must 15. ... Kg7!, mille järgi valge võib kergesti sattuda raskusisse.

15. ..... **Oe6—d5!**

Mitte aga 15. ... O:g7 16. V:e6 Of6 17. Re4 Vf8 18. g5 ja võidab.

16. **g7 : h8L+** **Kg8 : h8**
17. **Rg5—h3** **Of8—d6!**

Mustal on nüüd vaatamata vähemkvaliteedile paremus, sest tema kuningarünnak on ülitugev, isegi pääle 18. Rf4 O:f4 19. O:f4 Vf8 jne. Valge teeks igatahes paremini, kui ta väldiks seda varianti ja valiks varem mõne võrdsust andva võimaluse.

c. Neljaratsu avang.

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

Valge võib nüüd teha väga soodsa ootekäigu 3. Rc3, millele must peab vastama täpselt, et vältida halvemat seisu. Kui must aga leiab õige vastumängu, saavutab ta veel kergemini võrdsuse kui käigu 3. Oc4 puhul.

3. **Rb1—c3** **Rg8—f6**

See käik, mis viib mängu täiesti sümmeetrilisile rajule, on parim vastus mustale, kuna oda arengule võib valge saavutada väikese initsiatiivi: pääle 3. ... Ob4 järgneks 4. Rd5, pääle 3. ... Oc5 aga kasuga 4. R:e5 R:e5 5. d4 jne. Teksti käigu järgi muutub mäng aga väga kinniseks suuremate võimalusteta kummalegi, mispärast neljaratsu avangut õigusega nimetatakse viigimänguks.

4. **Of1—b5** .....

Nõrgem on 4. Oc4, sest must saavutaks siis pääle 4. ... R:e4 5. R:e4 d5 kergesti võrdsuse, ja pääle 5. O:f7+? K:f7 6. R:e4 d5 isegi tugeva tsentri tõttu paremuse. Teine võimalus valgele on siin veel 4. d4 e:d4 5. R:d4 Ob4 jne., kuid seda vaatleme hiljem, Šoti mängu juures.

4. ..... **Of8—b4**

Arvesse tuleb siin veel 4. ... d6, mis viib meid hispaania avangu Steinitzi variandile, või ka Rubinsteini soovitus 4. ... Rd4. Viimasele käigule järgneb 5. Oa4 Oc5 6. R:e5 0—0 väga keerulise seisuga, milles valge

näiliselt siiski suudab hoida oma enametturit ja seega ei pruugi seda varianti karta. Nõrgem valgele oleks aga 5. R:e5, sest pääle 5. ... Le7 6. f4 R:b5 7. R:b5 d6 8. Rf3 L:e4+ on tal valida kas halvema lõppmängu 9. Le2 L:e2+, või keerulise variandi 9. Kf2 Rg4+ 10. Kg3 Lg6! vahel, mis talle aga ei tõota midagi hääd.

5.	**0—0**	**0—0**
6.	**d2—d3**	**d7—d6**
7.	**Oc1—g5**	**.....**

Midagi ei anna ka 7. Re2 Re7 8. c3 Oa5 9. Rg3 c6 10. Oa4 Rg6 11. d4 ja valge on saavutanud küll väikese initsiatiivi tsentris, kuid mustal on kindel seis ja ta saavutab kergesti võrdsuse. Kui valge aga mängib 7. O:c6 b:c6 8. Og5, siis vahetab ka must c3 ja tekib täiesti surnud viigimäng.

7.	**.....**	**Ob4 : c3**

Pääle 7. ... Re7 8. Rh4 c6 9. Oc4 on mustal veidi raskusi, kuna valge ähvardab kestvalt kuningarünnakuga. Teksti käiguga ühenduses olev manööver annab mustale lihtsaimalt võrdse mängu.

8.	**b2 : c3**	**Ld8—e7**
9.	**Vf1—e1**	**Rc6—d8**
10.	**d3—d4**	**Rd8—e6**
11.	**Og5—c1**	**c7—c5**

Nüüd ähvardab must saavutada vahetusega c:d4 võimalusterikast vastumängu liputiival, millega valge on peaaegu sunnitud käima 12. d5. Ei lähe muidugi 12. d:e5 d:e5 13. R:e5? Rc7 vigurivõiduga. Pääle 12. d5 Rc7 13. Od3 b5! seisab must aga vähemalt sama hästi kui valge, võibolla isegi paremini. Võimalusi mõlemale poolele võib praeguses seisus hinnata umbes võrdseiks.

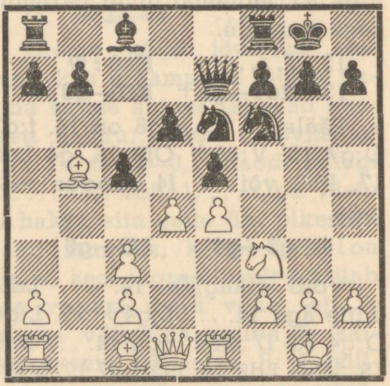

Diagramm nr. 37.

d. Hispaania avang.

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**Of1—b5**	**.....**

Selle odakäiguga jätkab valge loogiliselt oma teise käiguga alustatud rünnakut punktile e5. Kuigi valge otseselt ei ähvarda seda etturit võita, sest pääle 4. O:c6 d:c6 5. R:e5 võidaks must etturi tagasi käiguga 5. ... Ld4 ühes hää mänguga, siis on ometi see alaline etturivõidu võimalus mustale väga vastumeelne ja segab tema rahulikku arengut. Oletades, et edaspidi arendatakse teised malendid, ja valge suudab viia vangerdusega varjule juba oma kuninga, siis muutub ülaltoodud võima-

lus ähvarduseks, millega must peab tõsiselt arvestama. Lahtiseis avanguis on aga e5 nõrgim punkt musta tsentris, seega pole selle kaitsmine sugugi väga meeldiv ülesanne. Odakäigu halvemuseks on aga asjaolu, et ta viiakse liiga kaugele vastase laagrisse, kus ta kergesti võib võimaldada vastasele võita tähtsaid temposid. Hispaania avang on sügava ideega, kus ühtlasi välditakse varajased vahetused ja seisu avamine, seega armastatud ala võitlust pooldavaile maletajaile. Pole seepärast ka mingi ime, et hispaania avang on turniiride praksises juba umbes pool sajandit, kuid alati kasutatakse teda meelsasti ja leiutatakse ikka uusi ja uusi võimalusi.

3. ..... **a7—a6!** (või A.)

Seda vastust peetakse praegu parimaks hispaania avangus, kuna käik a7—a6 on mustale kasulik nii mõneski seisus. See käik võib siin toimuda suurema riisikota, sest vahetus 4. O:c6 d:c6 5. d4 (5. R:e5 Ld4) 5. ... e:d4 6. L:d4 L:d4 7. R:d4 pole mustale sugugi kardetav, kuna tal on halvema etturseisu vastu kaksikodad, mis kindlustavad talle vähemalt võrdsuse.

Mustale tulevad arvesse siin veel võimalused 3. ... f5 ja 3. ... Oc5, kuna 3. ... Rf6 vaatleme A juures. Esimesele neist vastab valge 4. Rc3 Rf6 5. Le2 paremusega, kuna musta tsenter on nõrk, ja teisele 4. c3 f5 5. d4 f:e4 6. O:c6 d:c6 7. R:e5 Od6 8. Lh5+ g6 9. Le2 Lh4 10. 0—0 samuti paremusega valgele. Seega näeme, et must peab vastumängu valimisel olema vägagi ettevaatlik, et mitte sattuda kohe halvemasse seisu.

4. **Ob5—a4 Rg8—f6** (või a.)

Siin tuleb edasilüke 4. ... f5 enne arvesse kui 3. käigul, sest pääle 5. Rc3 Rf6 6. Le2 saavutaks must pääle 6. ... b5 7. Ob3 f:e4 8. R:e4 d5 9. R:f6+ g:f6 10. d4 e4 11. Re5! R:e5 12. d:e5 Oe6 umbes võrdse mängu; valge vastab aga paremini 5. d4! e:d4 6. e5! Oc5 7. c3 d:c3 8. R:c3 ja omab tugeva rünnaku etturi eest.

5. **0—0!** .....

Tugevaim jätk valgele. Midagi ei anna võimalused:

I: 5. d4 e:d4 6. 0—0 Oe7 7. e5 Re4 ja must saavutab kergesti võrdsuse, omades küllaldast tuge tsentris.

II: 5. d3 d6 6. c3 Oe7 7. Rbd2 0—0 8. Rf1 b5 9. Oc2 d5! võrdsusega.

III: 5. Rc3 b5 6. Ob3 Oe7 7. 0—0 d6 8. a4 b4 9. Rd5 Ra5 võrdsusega.

IV: 5. Le2 b5 6. Ob3 Oe7 (Võimalik on siin ka 6. ... Oc5.) 7. a4 Vb8 8. a:b5 a:b5 9. Rc3 0—0 10. 0—0 (10. R:b5 d5!) 10. ... d6 umbes võrdse mänguga, sest valge ei tohi lüüa 11. R:b5, mille järgi must saavutaks 11. ... Og4! ülitugeva rünnaku.

5. ..... **Of8—e7** (või 1, 2.)

Must ei ole sunnitud veel kaitsma oma etturit e5, sest pääle 6. O:c6 d:c6 7. R:e5 lööks

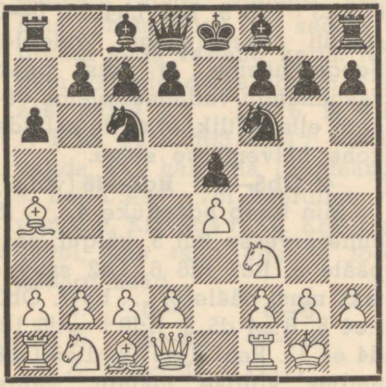

Diagramm nr. 38.

ta kasuga etturi e4. Teksti käigu kõrval on hääd jätkud veel 5. ... d6 või 5. ... R:e4, milliseid vaatleme 1 ja 2 juures. Nõrgemad on seevastu võimalused 5. ... b5 6. Ob3 Oe7 7. a4 b4 8. Le2 0—0 9. a5, või 5. ... Oc5 6. R:e5 R:e5 7. d4 R:e4 8. Le2 Oe7 9. L:e4 Rg6 10. c4, mõlemal juhul paremusega valgele.

6. **Vf1—e1** .....

Nüüd ähvardab aga juba 7. O:c6 d:c6 8. R:e5 etturivõiduga, mille pareerimiseks must on sunnitud nõrgendama oma liputiiva etturseisu. Seega näeme, et valge oma 3. käiguga on saavutanud teatava paremuse liputiival, kuid seevastu on jäänud maha arengus. Viimane asjaolu pole siin aga väga tähtis, sest see mahajäämine pole suur, ja päälegi on seis kinnine. Muidugi pole ka musta liputiiva nõrgendus sugugi nii suur, et see võimaldaks valgele mingit reaalset paremust, kuid siiski on valgel edaspidi kergem leida omale keskmänguks sobivat rünnakuobjekti kui mustal. Siit märkame ka, milliseid raskeid ja keerulisi probleeme asetab mängijaile hispaania avang.

Sama ähvarduse võis valge asetada ka käiguga 6. Le2, millele järgneks 6. ... b5 7. Ob3 d6 8. c3 Ra5 9. Oc2 c5 10. d4 Lc7 11. h3 Rd7 umbes võrdse mänguga.

6. ..... **b7—b5**

7. **Oa4—b3** **d7—d6**

Nõrgem on 7. ... 0—0 8. a4 Vb8 9. a:b5 a:b5 10. d4! tõttu.

8. **c2—c3** .....

Seega valmistub valge mängima d2—d4 ja takistab ühtlasi ka musta ratsu juhuslikku sissetungi d4. Vaadeldes lähemalt praegu tekkinud olukorda, näeme, et must on oma arenguga ees, kuna tsentris valitseb umbes tasakaal. Mida on aga valge siis saavutanud oma nii pikaldase arenguga, või seisab must juba paremini? Peame siin ainult kordama eelmainitut: must on oma Ee5 kaitsmiseks pidanud nõrgestama oma liputiiva etturseisu, millega valgele on antud võimalus soodsaks rünnakuks a2—a4; see rünnak kindlustab talle tavalisesti vaba a-liini valitsemise, või jällegi sunnib musta vabastama välja c4 valgeile malendeile. Teiseks ähvardab valge alati käiguga d2—d4 saavutada ülekaalu tsentris, mille tasakaalustamiseks must on sunnitud mängima aegaviitvat manöövrit Ra5 ühes c7—c5, andes seega valgele

aega arengu tasakaalustamiseks. Peab ütlema, et tekkinud seis sisaldab suuri võitlusmomente ja on seepärast armastatud maletajate poolt, kes mängivad partiis võidule või kaotusele, kartmata igasuguseid riske.

8. ..... **Rc6—a5**

Siin valitseb meistrite hulgas lahkarvamusi mustale parima kaitse kohta. Ühed soovitavad teksti käiku, teised jällegi peavad 8. ... 0—0 paremaks. Eelistatav on siiski viimaksmainitud käik, ja seda järgnevail põhjusil: käiguga 8. ... 0—0 takistab must esialgu 9. d4, sest sellele järgneks 9. ... Og4 10. Oe3 e:d4 11. c:d4 d5! võrdsusega, sest must saavutab tasakaalu tsentris. Kahjutu on ka 9. a4 b4 10. d4, sest 10. ... b:c3 11. b:c3 e:d4 12. c:d4 d5 annab ka siin mustale vaevata võrdsuse. Seega peaks järgnema 9. h3, kuid siis vastab must 9. ... Ra5 10. Oc2 c5 11. d4 Lc7 12. Rbd2 c:d4! 13. c:d4 Rc6!, mille järgi valgel pole enam mingeid lootusi paremusele, vaid enne juba mustal, sest kahingut 14. Rf1 R:d4 15. R:d4 e:d4 16. Og5 Lc5! peetakse kasulikuks mustale **See variant on praegu üks valusamaid punkte valgele hispaania avangus, ja kui siin ei leita mingeid parandusi, siis pole küll ka mingeid lootusi enam saavutada valgetega avangparemust hispaania avanguga.**

Lõpuks mainime veel, et kasutu oleks siin mustale 8. ... Og4, millele valge vastaks 9. d3 ühes Rb1—d2—f1—e3 paremusega.

9. **Ob3—c2** **c7—c5**

10. **d2—d4** .....

Valge võib siin katsetada ka 10. d3, kuid seejärgi saavutab must pääle 10. ... 0—0 11. Rbd2 Lc7 ühes Oe6 ja edaspidise d6—d5 võrdsuse, kuna valge ei saa seda edasilüket takistada. Teksti käigu järgi peab must kaitsma oma e5 etturit.

10. ..... **Ld8—c7**

11. **a2—a4!** .....

Selles käigus avaldub erinevus musta 8. käigul mainitud variantides. Kui valge oleks siin sunnitud mängima 11. h3, saavutaksime pääle 11. ... 0—0 seisu, mida mainisime juba eespool, ja milles pääle 12. Rbd2 on mustale parim vastus 12. ... c:d4!. Teksti käiguga kasutab valge aga olukorda, et must pole veel vangerdanud ja ei saa seetõttu mängida 11. ... Od7, kuna siis võidaks 12. a:b5 a:b5 13. b4 viguri.

11. ..... **b5—b4**

Pääle 11. ... Vb8 12. a:b5 a:b5 13. d:e5 d:e5 ei tohi valge küll võtta etturit 14. R:e5 L:e5 15. V:a5, sest pääle 15. ... Rg4 16. f4 Lc7 17. Va1 c4! võidaks must partii, kuid ta vastab paremini 14. Rbd2!, ähvardades juba lüüa e5, ja saavutab pääle 14. ... Rc6 15. Rf1 0—0 16. Re3 paremuse. Näeme, et must peab juba võitlema raskusiga.

12. **c3 : b4** **c5 : b4**

13. **Rb1—d2** **0—0**

14. **Rd2—f1** **Oc8—e6**

Midagi ei anna 14. ... Og4, sest pääle 15. Re3 O:f3 16. L:f3! e:d4 17. Rf5! seisaks valge paremini. Tähelepanu väärib aga vastus 14. ... Ob7, kuid seejärgi võib mustal olla raskusi Eb4 kaitsmisega pääle 15. Od2, või veel paremini: 15. Og5 h6 16. Od2 jne.

15. **Rf1—e3** **Vf8—c8**

16. **h2—h3** .....

Selle käiguga takistab valge mustade malendite sissetungi väljale g4 ja ähvardab nüüd pääle 17. b3 ühes Ob2 saavutada ülitugevat survet musta tsentrile. Kui must tahab seda takistada käiguga 16. ... Rc4, siis peab ta loovutama vaba cliini valgele: 17. Od3 R:e3 18. O:e3 ühes Vc1, millega valge saavutab paremuse ka liputiival. Partiis Keres—Berg, Kemeri 1937, püüdis must siin kaitsta oma tsentrit manöövriga 16. ... Re8 17. b3 f6 18. Ob2 Of8 19. Ld3 Lf7, avaldades ühtlasi survet punktile b3, kuid valge saavutas pääle 20. Rd2! kiiresti üleoleva seisu. Lõpetame siin selle variandi analüüsi otsusega, et valgel on suurema liikumisvabaduse juures veel elastsem mäng ja seega ka eelistatavam seis.

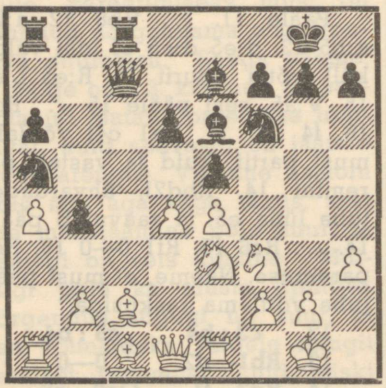

Diagramm nr. 39.

1.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0.)

5. ..... **d7—d6**

Nn. „Kecskemeti kaitse", mis on üks soliidsemaid hispaania avangu vastu. Seda kaitset tarvitasid varem sageli Aljechin ja Capablanca, kuid viimasel ajal on ta läinud moest.

6. **c2—c3** .....

Võib muidugi mängida enne ka 6. Ve1 ja alles siis c2—c3. Väga huvitavale variandile viib 6. O:c6+ b:c6 7. d4 R:e4 8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4, millele must ei tohi vastata 10. ... c5? 11. Re2 c6 12. Rf4 g6 13. c4 d4 14. La4 ja võidab, vaid paremini 10. ... Oc5! või isegi 10. ... Lh4, millega ta saavutab võrdsuse. Valgel pole selle variandiga igatahes loota mingit paremust.

6. ..... **Oc8—d7**

Kardetav on löömine 6. ... R:e4 7. d4 b5 8. Ob3 d5 9. a4 Vb8 10. a:b5 a:b5 11. d:e5 Oe6 12. Rd4! paremusega valgele.

7. **d2—d4** **Of8—e7**

Ka siin pole soovitatav lüüa 7. ... R:e4, sest valge saavutab pääle 8. Ve1 f5 9. d:e5 d:e5 10. Rbd2 R:d2 11. O:c6 R:f3+ 12. O:f3 e4 13. O:e4! paremuse. Teksti käigu järgi peab valge

aga juba mõtlema Ee4 kaitsmisele.

8. **Vf1—e1** .....

Pääle 8. d5 Rb8 9. Oc2 c6 saavutab must kiiresti vastumängu liputiival. Võimalik on siin hästi ka 8. Le2.

8. ..... **0—0**

9. **Rb1—d2** **Od7—e8**

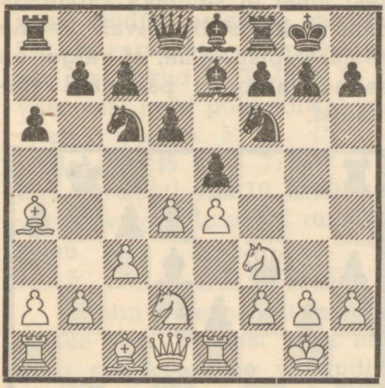

Diagramm nr. 40.

Teine võimalus mustale oli siin 9. ... e:d4 10. c:d4 Rb4 ühes järgnevaga d6—d5, millega ta saavutab häid šansse võrdsusele. Teksti käigu järgi võiks mäng kujuneda edasi: 10. Rf1 Rd7 11. Rg3 Kh8 12. Oe3 f6, millega must jääb küll surutusse, kuid seevastu väga kindlasse seisu. Mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata umbes võrdseina.

2.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4 Rf6 5. 0—0.)

5. ..... **Rf6 : e4**

Lahtine kaitse hispaania avangus, mida omal ajal soovitas Tarrasch. **Uuemal ajal peetakse seda süsteemi aga mustale kahtlaseks, kuna must saavutab küll ilusa vigurite mängu, kuid seejuures omab parandamatuid positsioonilisi nõrkusi liputiival, milliseid valge võib õige mängu juures kasutada.** Seetõttu on lahtine kaitse viimaseaja turniiride praksisest peaaegu täiesti kadunud.

6. **d2—d4** .....

Pääle 6. Le2 või 6. Ve1 annab 6. ... Rc5 mustale kohe võrdsuse.

6. ..... **b7—b5**

Riia variant 6. ... e:d4 7. Ve1 d5 8. R:d4 Od6 9. R:c6 O:h2+ 10. Kh1! Lh4 11. V:e4+ d:e4 12. Ld8+ L:d8 13. R:d8+ K:d8 14. K:h2 annab valgele paremaid võimalusi, kuna tema kerged vigurid saavad kergesti ja kiiresti asuda rünnakule.

7. **Oa4—b3** **d7—d5**

Halb on 7. ... e:d4 8. Ve1 d5 9. Rc3 Oe6 10. O:d5 O:d5 11. R:e4 jne. paremusega valgele.

8. **d4 : e5** .....

Nõrgem on siin 8. a4 R:d4! 9. R:d4 e:d4 10. a:b5 Oc5 11. c3 0—0 12. c:d4 Ob6 13. Rc3 Ob7 kerge võrdsusega mustale.

8. ..... **Oc8—e6**

9. **c2—c3** **Of8—e7**

Parem kui 9. ... Oc5, millele järgneks 10. Rbd2 0—0 11. Oc2 jne.

10. **Rb1—d2** .....

Peetakse parimaks jätkuks valgele, kuna ta seega alustab kohe musta domineeriva ratsu e4 tõrjumist. Mängitavad on

veel 10. Oe3, või 10. Le2 Rc5 11. Vd1 R:b3 12. a:b3 0—0 13. b4 hää mänguga valgele, seevastu pole soovitatav 10. a4 b4! 11. Ve1 Rc5 12. Oc2 Og4 jne. paremusega mustale.

10. ..... **0—0**

Pääle 10. ... R:d2 11. O:d2 Ra5 saab valge 12. Rd4 ühes f2—f4 tugeva rünnaku musta kuningaseisule, samuti pääle 10. ... Ra5 11. Oc2 R:d2 12. L:d2 jne.; ebasoovitatav mustale on ka 10. ... Rc5 11. Oc2 d4 12. Re4 d:c3 13. R:c5 O:c5 14. Oe4 paremusega valgele. Teksti käigu järgi ei tarvitse must karta vahetust 11. R:e4 d:e4 12. O:e6 f:e6 jne., millega ta saavutaks võrdse lõppmängu.

11. **Ld1—e2 Re4—c5**

Must peab juba loovutama oma tugeva eelposti e4, mille kaitsmine 11. ... Of5 ei läinud 12. Vd1 tõttu. Seega on valge aga saavutanud valitsemise tsentris ja omab päälegi häid võimalusi vastase nõrgestatud liputiiva tõttu. Teksti käigu asemel tuli mustal arvesse veel 11. ... R:d2, kuid pääle 12. O:d2 on valgel ka siis vabam mäng paremate võimalustega.

12. **Rf3—d4! Rc5 : b3**

Pääle 12. ... Ld7 13. Oc2 saavutab valge tugeva rünnaku musta kuningaseisule, nii et must on sunnitud vahetama. Valge ei võinud aga eelmisel käigul mängida kohe 12. Oc2, sest sellele järgneks 12. ... d4! ja must saavutab kergesti isegi paremuse.

13. **Rd2 : b3 Ld8—d7**
14. **Rd4 : c6 Ld7 : c6**
15. **Oc1—e3** .....

Senini oleme jälginud partiid Botwinnik-Euwe, Leningrad 1934, kus järgnes: 15. ... Of5 16. Vfd1 Vfd8 17. f3 Of8 18. Lf2 a5 ja nüüd võis Botwinnik käiguga 19. Vac1! saavutada paremuse, sest must ei suudaks vabaneda oma nõrkusist liputiival. Peame seejärgi otsustama, et valgel on selles variandis paremaid võimalusi.

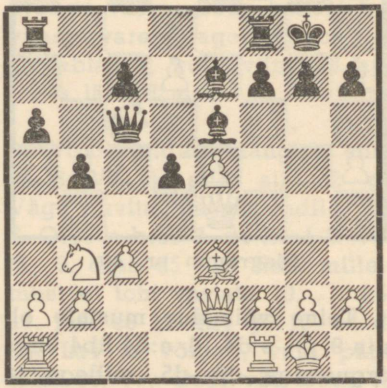

Diagramm nr. 41.

a.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 a6 4. Oa4.)

4. ..... **d7—d6**

Variant, mis oli aastate eest suurmood, kuid mis on jäänud viimasel ajal veidi tagaplaanile, kuna valge järgneva käigu vastu pole leitud mustale täisväärtuslikku kaitset.

5. **c2—c4!** .....

Väga tugev jätk, millega valge kindlustab endale edasilükke

võimaluse d2—d4, pääle selle avades oma odale taganemisetee ja vältides b7—b5. Teisist siin arvesse tulevaist jätkest võib veel mainida 5. d4 Od7 6. c3 g6 7. 0—0 Og7 8. Og5 Rge7 9. Ld2 f6 10. Oh6 0—0 mustale kindla seisuga, või 5. O:c6+ b:c6 6. d4 f6 7. Oe3 g6 8. Ld2 Og7 jne. surutud, kuid võrdlemisi kindla seisuga mustale. Sellele sarnaseid variante annavad ka jätkud 5. 0—0 ja 5. c3; viimasele neist pole mustal soovitatav vastata 5. ... f5, sest pääle 6. e:f5 O:f5 7. d4 e4 8. Rg5 Rf6 9. f3! e:f3 10. 0—0! saavutaks valge ülitugeva rünnakuseisu.

5. ..... **Oc8—d7**

Ka siin pole soovitatav vastulüke 5 ... f5, sest väga hästi võib siis keerulise variandi 6. d4 f:e4 7. R:e5 d:e5 8. Lh5+ Ke7 9. O:c6 jne. kõrval mängida ka rahulikult 6. e:f5 O:f5 7. d4 jne., sarnaselt eelmises märkuses toodud võimalusele.

6. **Rb1—c3 g7—g6**

Võimalik on siin ka 6. ... Rf6 7. d4 e:d4 8. R:d4 R:d4 9. O:d7+ L:d7 10. L:d4 Oe7, millega must jääb küll veidi kinnisesse seisu, kuid seevastu on suutnud vahetada mitmed malendid, kergendades seega oma seisu. Teksti käiguga ähvardab must pääle Og7 takistada valget mängimast d2—d4, mispärast see käik peab toimuma kohe.

7. **d2—d4 Of8—g7**
8. **Oc1—e3 e5 : d4**

Seega väldib must hädaohu, mis teda ähvardas juhul d4—d5 ühes c4—c5 kaudu. Pääle 8. ... Rf6 võis järgneda tugevasti 9. d:e5 d:e5 10. Oc5, nagu partiis Keres—Aljechin, Margate 1937.

9. **Rf3 : d4 Rg8—e7**
10. **0—0 0—0**
11. **Va1—c1** .....

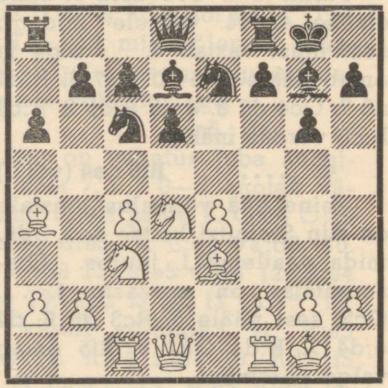

Diagramm nr. 42.

Lõpetame siin selle variandi vaatlemise. Valge seisab tingimata paremini, kuna ta valitseb suurema osa tsentrist, samuti omab hääd võimalust rünnakuks liputiival käiguga c4—c5. Mustal seevastu on ainukeseks vastušansiks edasilüke f7—f5, kuid selle järgi vahetaks valge f5 ja saaks välja d5 valitsemise tõttu positsioonilise paremuse. Hää meister viiks minu arvates valge seisu kindlasti võidule.

A.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5.)

3. ..... **Rg8—f6**

Teksti käik on kindlasti nõrgem kui kaitse 3. ... a6, milline käik tuleb mustale peaaegu igas seisus hiljem kasuks. Nõrgem on ka 3. ... d6, mille järgi valge saavutab käiguga 4. d4 Od7 5. Rc3 Rf6 6. O:c6! O:c6 7. Ld3 e:d4 8. R:d4 paremuse.

4. **0—0** .....

Parim jätk. Seevastu ei anna otsene 4. d4 valgele midagi, sest must vastab 4. ... e:d4 ja omab pääle 5. 0—0 Oe7 6. R:d4 a6 7. Oc4 d5 8. e:d5 R:d5 9. R:c6 b:c6 võrdse mängu.

4. ..... **Rf6 : e4** (või I.)

Teine hää võimalus mustale on siin Steinitzi kaitse 4. ... d6, mida vaatleme I. juures. Ebasoovitatav on seevastu 4. ... Oc5, sest pääle 5. Rc3 d6 6. d4 e:d4 7. R:d4 Od7 8. Rf5 omab valge paremuse.

5. **d2—d4** .....

Pääle 5. Ve1 Rd6 6. R:e5 Oe7 saavutab must võrdsuse.

5. ..... **Of8—e7**

Halvem on 5. ... Rd6 6. O:c6 d:c6 7. d:e5 Rf5 8. L:d8+ K:d8 9. Vd1+ Ke8 10. b3 paremusega valgele, millisele tulemusele viib ka jätk 5. ... a6 6. O:c6 d:c6 7. Ve1 Rf6 8. Rc3 Oe7 9. Og5 0—0 10. d:e5 jne. Pääle 5. ... e:d4 6. Ve1 d5 7. R:d4 Od6 saavutame Riia variandi.

6. **Ld1—e2** **Re4—d6**

Halb on 6. ... f5 7. d:e5 0—0 8. Rc3 R:c3 9. Lc4+ ühes L:c3.

7. **Ob5 : c6** **b7 : c6**

Mitte aga 7. ... d:c6 8. d:e5 Rf5 9. Vd1 Od7 10. e6! f:e6 11. Re5 Od6 12. Lh5+ otsustava rünnakuga.

8. **d4 : e5** **Rd6—b7**

Või 8. ... Rf5 9. Le4 g6 10. Rd4 vabama mänguga valgele.

9. **Rb1—c3** **0—0**

Ei lähe 9. ... Rc5 10. Rd4 Oa6 11. Lg4 O:f1 12. L:g7 Vf8 13. K:f1 Re6 14. R:e6 f:d6 15. L:h7 suure paremusega valgele. Halb on ka 9. ... d5 10. e:d6 ühes Ve1 jne.

10. **Vf1—e1** .....

Selle hää käiguga, mille leiutas Pillsbury, kindlustab valge endale paremuse, kuna must ei saa nii kiiresti viia läbi vastulüket d7—d5, millega ta saavutaks tasakaalu tsentris. Otsene 10. ... d5 oleks halb 11. e:d6 O:d6 12. Og5 Ld7 13. Re4 tõttu, samuti ka 10. ... Ve8 11. Lc4 Rc5 12. Rg5 O:g5 13. O:g5 L:g5 14. L:c5 Ve6 15. Ld4! jne. Mustal ei jää seega muud kui alltoodud jätk.

10. ..... **Rb7—c5**

11. **Oc1—c3** **Rc5—e6**

12. **Rf3—d4** .....

Valge kõikide oma viimaste käikudega takistas edasilüket d7—d5; nüüd, mil mustal avaneb võimalus selle teostamiseks, saavutab valge seejärgi jällegi muul viisil kasu.

12. ..... **Re6 : d4**

13. **Oe3 : d4** **c6—c5**

Must ei või mängida kohe 13. ... d5, sest pääle 14. Ra4 vallutaks valge tähtsa välja c5 ja saavutaks liputiival mustil väljul ülekaaluka mängu.

14. **Od4—e3** **d7—d5**

15. **e5 : d6 Oe7 : d6**

16. **Rc3—e4** . . . . .

Valge on musta etturite nõrga seisu tõttu suuresti paremuses, millest peaks jätkuma isegi kindlaks võiduks.

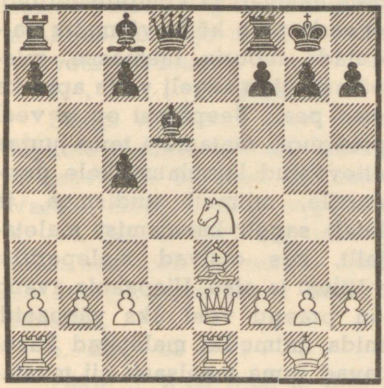

Diagramm nr. 43.

I.

(1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ob5 Rf6 4. 0—0.)

4. . . . . **d7—d6**

Steinitzi kaitse, mis on mustale igatahes parem kui löömine 4. . . . R:e4. Jätk 4. . . . Oe7 5. Rc3 d6 annab meile sama mänguviisi.

5. **d2—d4** . . . . .

Nõrgem on 5. Rc3 Og4 6. d4 Rd7 ja must seisab hästi.

5. . . . . **Oc8—d7**

Halb on 5. . . . e:d4 6. R:d4 Od7 7. O:c6 b:c6 8. Lf3 paremusega.

6. **Rb1—c3** . . . . .

Tähelepanu väärib jätk 6. Ve1 Oe7 7. d:e5 R:e5 (7. . . . d:e5 8. Rc3.) 8. O:d7+ ühes Rd4, kavatsusega viia ratsut f5 ja oda pääle b2—b3 väljale b2.

6. . . . . **Of8—e7**

Parem kui 6. . . . e:d4 7. R:d4 Oe7 8. O:c6 b:c6 9. b3 paremusega valgele.

7. **Vf1—e1** . . . . .

Siin tuleb veel arvesse 7. d:e5 R:e5 (7. . . . d:e5 8. Og5 0—0 9. Le2 ühes Vd1 jne.) 8. O:d7+ ühes Rd4, või ka 7. O:c6 O:c6 8. Ld3, mis mõlemad annavad valgele ilusa mängu mitmesuguste võimalustega.

7. . . . . **e5 : d4**

Siin on vahetus juba sunnitud, sest 7. . . . 0—0 kaotab vähemalt etturi pääle 8. O:c6 O:c6 9. d:e5 d:e5 10. L:d8 Va:d8 (10. . . . Vf:d8 11. R:e5 O:e4 12. R:e4 R:e4 13. Rd3 f5 14. f3 Oc5+ 15. Kf1 viguri võiduga.) 11. R:e5 O:e4 12. R:e4 R:e4 13. Rd3 f5 14. f3 Oc5+ 15. R:c5 R:c5 16. Og5 Vd5 17. Oe7 Ve8 18. c4 ja valge võidab kvaliteedi. See pikk kombinatsioon on tuntud Tarraschi lõksu nime all.

8, **Rf3 : d4 0—0**

Seega oleme saavutanud normaalseisu hispaania avangu Steinitzi kaitses, kus valge peab hakkama otsima parimat jätku. Senini ei annud mitmesugused vahetuskombinatsioonid tsentris mustale loodetud kergendust, kuna nad oleks ainult arendanud valge mängu; nüüd aga, kus must juba ise on lõpetanud arengu, ähvardab ta suuremate vahetustega tsentris tublisti kergendada oma seisu. Nii näiteks pääle 9. b3 saavutaks must 9. . . .

R:d4 10. L:d4 O:b5 11. R:b5 d5! kergesti võrdsuse, juhul isegi paremuse. **Valge püüe on seega loogiliselt selge, nimelt hoidumine edaspidiseist vahetusist, millega must saaks kergendada oma seisu.** Sellest järgnebki valge parim käik seisus, nimelt: 9. Of1! Ve8 (Parem pole ka 9. ... R:d4 10. L:d4 Ve8 11. b3 Oc6 12. Ob2 Of8 13. Rd5 suure positsioonilise paremusega valgele.) 10. Rde2 Of8 11. h3! ühes Oe3, Rg3, Ld2, Vad1 ja f4, millega valge saavutab ülekaaluka seisu.

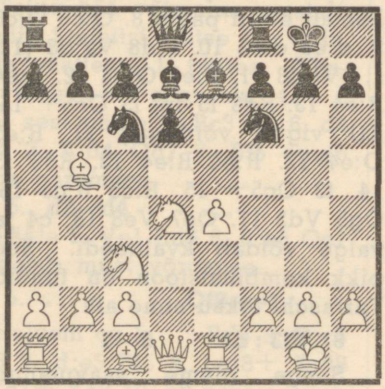

Diagramm nr. 44.

Lõpetame seega ka tegelemise hispaania avanguga, mille kohta kokkuvõttes on öelda järgmist: must on tavalisesti raskusis mitmesuguste rünnakute tõttu tema nõrgimale punktile e5, milliseist ta vabaneb vaid oma liputiiva etturiteseisu nõrgenduse arvel: seejuures saavutab ta paremuse arengus, mis peab kompenseerima seisunõrkusi. Mustale soovitatavaimad on võimalused pääle 3. ... a6, kuna ta siis suudab kergemini pareerida survet punktile e5. Hispaania avangu idee ja selle praktiline rakendus on aga niivõrd kaugeleulatavad ja komplitseeritud, et seda pole kõiki võimalik paigutada teooria raamesse, mispärast tuleb sageli võtta appi ka oma pea. Seepärast on ta veel praegugi, vaatamata tema juures ettevõetud laiaulatuslikele uurimusile, mitmeti uudismaa, ja leiab sageli kasutamist maletajailt, kes otsivad malepartiist võitlust ja sisu. Hispaania avang on praegu veel üks väheseid, mida mitmedki maletajad kasutavad sama meelsasti nii mustadega kui ka valgetega.

e. Šoti avang.

Oleme nüüd vaadelnud kõiki tähtsamaid pääle 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 tekkida võivaid avanguid ja peatume veel lühikest aega otsese rünnakuvõimaluse 3. d4 juures, milline kannab šoti avangu nime. Peab aga juhtima maletajate tähelepanu sellele, et see rünnak tsentris on varajane ega valmista mustale seetõttu mingeid raskusi võrdsuse saavutamisel.

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**Rg1—f3**	**Rb8—c6**
3.	**d2—d4**	. . . . .

Juhime siin veel tähelepanu vana-inglise avangule 3. c3, mille järgi must saavutab kas 3. ... Rf6 4. d4 e:d4 5. e5 Rd5 6.

c:d4 d6, või ka 3. ... d5 4. La4 Rf6 5. R:e5 Od6 kergesti võrdsuse.

3. . . . . **e5 : d4**

4. **Rf3 : d4** . . . . .

Pääle 4. Oc4 Rf6 5. 0—0 R:e4 saame tuntud variandi kaheratsu avangus, millega must saavutas vaevata võrdsuse.

4. . . . . **Rg8—f6**

Seega valmistub must vastulükkele tsentris d7—d5, millega ta saavutaks kergesti tasakaalu. Varem mängiti siin sageli ka 4. ... Oc5 5. Oe3 Lf6, millega must saavutab ka umbes võrdse mängu, kuid teksti käik on lihtsaim.

5. **Rb1—c3** . . . . .

Pääle 5. R:c6 b:c6 6. Rd2 ei vasta must mitte kohe 6. ... d5, sest pääle 7. e:d5 c:d5 8. Ob5+ Od7 9. O:d7+ L:d7 10. 0—0 Oe7 11. Rf3 võivad tema liputiiva etturid muutuda kergesti nõrgaks, vaid enne 6. ... Oc5, mille järgi valge ei suuda takistada peatset d7—d5 ühes võrdse mänguga.

5. . . . . **Of8—b4**

6. **Rd4 : c6** . . . . .

Nüüd on see vahetus peaaegu sunnitud, sest muidu muutuks Ee4 kaitsmine tülikaks. Siin näeme veel üht varajase d2—d4-ga ühenduses olevat pahet, nimelt valge kuningatiiva puudulikku arengut, mis takistab teda viimast varju vangerdusega oma kuningat ja võimaldab mustale selle tülika sidumise.

6. . . . . **b7 : c6**

7. **Of1—d3** . . . . .

Pääle 7. Og5 võiks järgneda 7. ... h6 8. Oh4 d5! hää mänguga.

7. . . . . **d7—d5!**

Seega teostab must oma avanguidee ja saavutab võrdsuse. Võimalik oli igatahes ka enne 7. ... 0—0, ja alles pääle 8. 0—0 d7—d5.

8. **e4 : d5** **c6 : d5**

Must võis siin sundida käiguga 8. ... Le7+ ka lipuvahetust umbes võrdse lõppmänguga, mille käsitamine siiski nõuab ettevaatust. Teksti käik on aga palju lihtsam.

9. **0—0** **0—0**

10. **Oc1—g5** **c7—c6**

11. **Ld1—f3** **h7—h6!**

Sunnib valget vahetusele või taganemisele d2, sest 12. Oh4 ei lähe 11. ... g5 12. Og3 Og4 tõttu, millega must saavutaks paremuse. Viimasel ajal soovitatakse mustale juba 10. käigul valida süsteemi 10. ... Oe6!, millega ta saavutaks võrdsuse

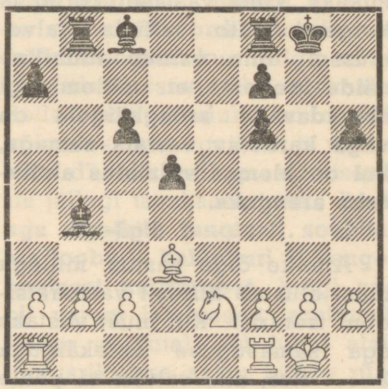

Diagramm nr. 45.

võibolla veelgi kergemini kui tekstivariandis.

12. **Og5 : f6** **Ld8 : f6**
13. **Lf3 : f6** **g7 : f6**
14. **Rc3—e2** **Va8—b8**

Mustal on nüüd küll lõhutud etturiterivi, kuid tema kaksikodad on küllaldased seisu tasakaalustamiseks. Mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata umbes võrdseiks.

f. Viini avang.

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Rb1—c3** . . . . .

See avang valmistab mustale, samuti nagu paljud teisedki võimalused pääle 1. e4 e5, võrdlemisi vähe raskusi. Valge idee, rünnata musta tsentrit käiguga f2—f4, on võrdlemisi aegaviitev, ja must saab seda kasutada vastulükkele d7—d5 valmistumiseks. Käiguga 2. Rc3 valge otseselt ei ähvarda midagi, ja must peab seda asjaolu kasutama aktiivse vastumängu loomiseks, kuna vastasel korral ta kergesti võib sattuda halvemusse. **Siin esineb tüübiline näide sellest, et mittemidagi ähvardavaile arengkäigele on väga kardetav vastata samaga, kui on olemas võimalus aktiivseks arenguks.**

2. . . . . **Rg8—f6**

Ainuke õige vastus, millega must alustab kiiresti vastuaktsiooni tsentris. Kui must vastaks aga samasuguse ootekäiguga 2. . . . Rc6, siis satuks ta pääle 3. f4 juba väikesisse raskusisse; sama lugu on pääle 2. . . . Oc5 3. Rf3 Rc6 4. R:e5 jne.

3. **f2—f4** . . . . .

Valge võib siin muidugi valida ka 3. Rf3 neljaratsu avangu, millega ta aga ei saavuta üle võrdsuse. Teine võimalus on siin 3. Oc4 R:e4! 4. Lh5 Rd6 5. L:e5+ Le7 umbes võrdse mänguga.

3. . . . . **d7—d5!**

Selle edasilükkega saavutab must tasakaalu tsentris, millega mäng muutub ka võrdseks. Vigane oleks loomulikult 3. . . . e:f4 4. e5 Le7 5. Le2 Rg8 6. d4 jne. kiire paremusega valgele.

4. **f4 : e5** . . . . .

Halvem on 4. e:d5 e4 tõttu, kuid arvesse tuleb rahulik 4. d3

4. . . . . **Rf6 : e4**
5. **Rg1—f3** . . . . .

Pääle 5. Lf3 Rc6! 6. Ob5 R:c3 7. b:c3 Lh4+ 8. g3 Le4+ 9. L:e4 d:e4 10. O:c6+ b:c6 11. Re2 Oe7 on mustal oma kaksikodadega ilus mäng. Võimalik on siin aga 5. d3, millele must ei vasta 5. . . . Lh4+ 6. g3 R:g3 7. Rf3 Lh5 8. R:d5 paremusega valgele, vaid lihtsalt 5. . . . R:c3 6. b:c3 Oe7 ühes 0—0 ja f7—f6.

5. . . . . **Of8—e7**

Siin on võibolla tugevam veel 5. . . . Oc5, et 6. d4 vastata 6. . . . Ob4 mitmesuguste võimalustega. Pääle 6. Le2 võiks aga järgneda 6. . . . Of2+ 7. Kd1 R:c3+ 8. b:c3 Ob6 jne. Kas must aga seejuures saavutab mingit paremust, näib vägagi küsitav.

6. **d2—d4** . . . . .

Parem kui 6. Le2 f5 7. d3 Rc5 8. d4 Re4 9. Of4 0—0 jne.

6. . . . . **0—0**

Must võis ka siin mängida 6. . . . Ob4, millele järgneks 7. Ld3 c5 8. d:c5 jne. umbes võrdse mänguga. Teksti käik on aga lihtsam.

7. **Of1—d3** **f7—f5**

8. **e5 : f6** **Oe7 : f6!**

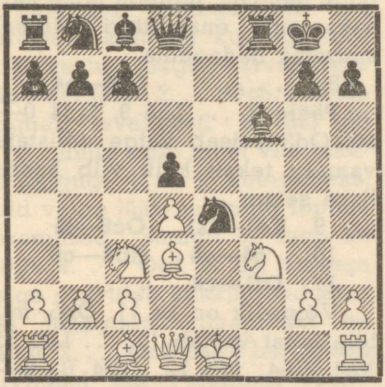

Diagramm nr. 46.

Selle käiguga, mis on palju energilisem kui löömine ratsuga, saavutab must kergesti võrdsuse. Valge ei saa järgnevaga midagi otsustavat ette võtta ja teeb paremini, kui ta valib nüüd jätku 9. 0—0 Rc6 10. R:e4 d:e4 11. O:e4 R:d4 12. Rg5 Of5! 13. c3 O:g5 14. O:g5 L:g5 15. L:d4 O:e4 täiesti võrdse mänguga, kuna vastasel korral võib must isegi saavutada väikese paremuse.

g. Kuningagambiit.

1. **e2—e4** **e7—e5**

2. **f2—f4** . . . . .

Kuningagambiit oli suurmoeks läinud sajandil, mil selle uurimiseks pühendati teoseid, kuid nüüd on see juba läinud moest, kuna on leitud mustale küllaltki rahuldavaid kaitseid. Seejuures peab märkima, et kuningagambiit pole sugugi halb avang, sest valge alustab seega samuti survet etturile e5, kuigi ta seejuures veidi paljastab oma kuninga seisu. Must võib seda asjaolu kasutada mitmesuguseiks vastuvõimalusiks, kuid õige mängu juures ta seega mingit paremust ei saavuta, nagu seda mõned ekslikult arvavad. **Minu arvates on kuningagambiit sama täisväärtuslik nagu näiteks itaalia või neljaratsu avang,** kuid millegipärast on ta peaaegu täiesti kadunud viimaseaja turniiride praktikast.

2. . . . . **e5 : f4** (või A.)

Seega võtab must pakutud gambiidi vastu, võites esialgu etturi. Vaadeldes aga lähemalt seda etturivõitu, näeme, et must on viinud ühe oma ettureist eemale tsentrist, kus valge nüüd ähvardab saavutada ülekaalu. Sellele vastukaaluks on mustal võimalusi kuningatiival ja vastulüke d7—d5, millega seis tsentris jällegi tasakaalustuks. **Peab aga algajaile tungivalt soovitama loobuda kahietturi f4 kangekaelsest kaitsmisest,** kuigi see oli varem laialdaselt tarvitusel. Valge saavutab sel juhul alati lootusrikkama seisu hääde rünnakuvõimalustega.

3. **Rg1—f3** . . . . .

Teksti käigu kõrval tuleb veel arvesse 3. Oc4, mis aga pääle 3. ... d5 4. O:d5 Rf6 võimaldab mustale vaevata võrdsuse; seejuures võib ta isegi katsetada varianti 3. ... Rc6 4. d4 Rf6 5. e5 d5 jne., omades seejuures šansse paremusele. Breyeri käigule 3. Lf3 vastab must parimini 3. ... Rc6 4. c3 Rf6 5. d4 d5 6. e5 Re4 ühes peatse f7—f6.

3. . . . . **d7—d5!**

Võimalik on ka otsene 3. ... Rf6 4. Rc3 d5 jne., mis viib samasse varianti nagu vaatleme. Must loobub seega kahietturi kaitsmisest, kuid kindlustab endale hää arengu. Juhime tähelepanu varem laialt tarvitusel olnud etturi kaitsmisele 3. ... g5, mis pole mustale aga soovitav. Valge saavutab pääle 4. h4 g4 5. Re5! paremate võimalustega mängu, kuid selle õige juhtimine pole sugugi kerge ja nõuab paljude variantide täpset tundmist.

Becker soovitab siin jätku 3. ... h6, kuid vaevalt ka see jätk tohiks olla põhjuseks kuningagambiidist loobumiseks.

4. **e4 : d5** **Rg8—f6**

Must muidugi ei löö kohe d5, sest valge võidaks siis tähtsa tempo käiguga 5. Rc3.

5. **Rb1—c3** . . . . .

Pääle 5. Oc4 järgneks Od6 hää mänguga mustale. Väga tähelepanuvääriv on aga katse 5. c4 c6 5. d4 c:d5 6. O:f4, millega valge saavutab hää viguritemängu üksiku d-etturi eest. Must peab end sel juhul kaitsma väga hästi, et vältida sattumist halvemusse.

5. . . . . **Rf6 : d5**
6. **Rc3 : d5** **Ld8 : d5**
7. **d2—d4** **Of8—e7**

Rubinsteini käik, mis kaitseb ühtlasi esialgu ka Ef4.

8. **c2—c4** . . . . .

See on kindlam kui 8. Od3 g5 9. Le2 Of5, millega must kaitseks oma enametturi näiliselt suurema hädaohuta.

8. . . . . **Ld5—e4+**

Pääle 8. ... Lh5 9. O:f4 0—0 10. Od3 seisab valge eelistatavamalt; teksti käik viib keerulisse seisu.

9. **Ke1—f2!** **Oc8—f5**
10. **c4—c5** **Rb8—c6**
11. **Of1—c4** . . . .

Võimalik on ka 11. Ob5, millele must vastab 11. ... Ld5 12. Ve1 Oe4, või 12. O:f4 0—0—0 umbes võrdse seisuga.

11. . . . . **0—0—0**
12. **Vh1—e1** **Le4—c2+**
13. **Ld1 : c2** **Of5 : c2**

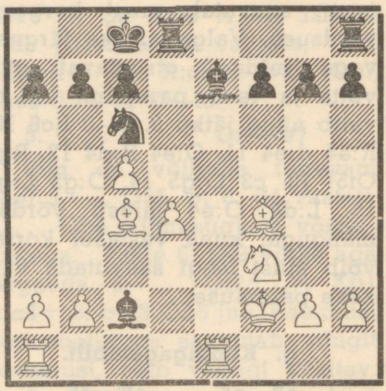

Diagramm nr. 47.

14. **Oc1 : f4** . . . . .

Valge on nüüd võitnud etturi tagasi, kuid must saavutab pääle 14. . . . Of6 surve valgeile tsentriettureile. Seise võib hinnata umbes võrdseiks.

A.

(1. e4 e5 2. f4.)

2. . . . . **d7—d5**

Falkbeeri vastugambiit, üks paremaid kaitseid kuningagambiidi vastu. Sageli tarvitatakse siin veel jätku 2. . . . Oc5, millele järgneb tavalisesti 3. Rf3 d6 4. c3; nüüd võib must viia mängu käiguga 4. . . . f5 keeruliseks, kuid valge jääb sel juhul lõpuks paremusse. Samuti on lugu ka pääle 4. . . . Og4 5. h3, millega valge saavutab kaksikodad ühes hää mänguga. Seepärast on kaitse 2. . . . Oc5 palju harvemini tarvitusel kui Falkbeeri vastugambiit.

3. **e4 : d5** **e5—e4**
4. **d2—d3** **Rg8—f6**
5. **Rb1—d2** . . . . .

Pääle 5. d:e4 R:e4 6. Rf3 Oc5 7. Le2 Of5 ei tohi valge mängida 8. g4? 0—0 9. g:f5 Ve8, millega must saavutaks kiiresti otsustava rünnaku, vaid lihtsalt 8. Rc3 umbes võrdse mänguga.

5. . . . . **e4 : d3**

Parim jätk mustale, kuna pääle 5. . . . Of5 6. d:e4 O:e4 (6. . . . R:e4 7. Rgf3 Oc5 8. Od3 jne.) 7. R:e4 R:e4 8. Oe3 võib ta kergesti sattuda halvemasse seisu.

6. **Of1 : d3** **Rf6 : d5**
7. **Ld1—e2+** . . . . .

Pääle 7. Re4 saab must mängida kasuga 7. . . . Rb4 8. Ob5+ c6, sest 9. Le2 ei lähe 9. . . . R:c2+ tõttu.

7. . . . . **Of8—e7**
8. **Rd2—e4** **0—0**
9. **Oc1—d2** . . . . .

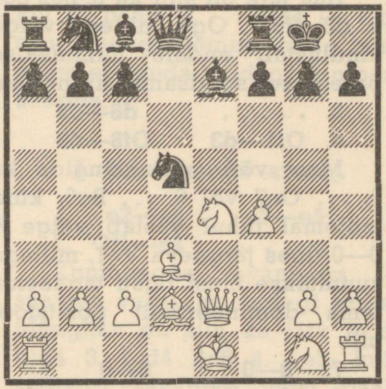

Diagramm nr. 48.

Valge kavatseb nüüd vangerdada pikalt ja alustada siis rünnakut musta kuningaseisule, kuna must seevastu püüab saavutada initsiatiivi tsentris ja liputiival. Seise võib hinnata umbes võrdseiks.

h. Vene avang.

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Rg1—f3** **Rg8—f6**

Seega loobub must oma Ee5 kaitsest ja asub vasturünnakule valge tsentriettureile, kuid võimaldab valgele seejuures saavutada väikest arengparemust.

3. **Rf3 : e5** . . . . .

Võimalik on ka 3. d4 R:e4 4. Od3 d5 5. R:e5 Od6 sümmeetri-

lise seisuga, kus valge omab tempolise paremuse.

3. . . . . **d7—d6**

Pääle otsest 3. . . . R:e4 4. Le2 saavutab valge paremuse.

4. **Re5—f3** **Rf6 : e4**

5. **d2—d4** . . . . .

Hää jätk on siin ka 5. Le2 Le7 6. d3 Rf6 7. Og5, millega valge kindlustab endale minimaalse paremuse soodsama arenguga.

5. . . . . **d6—d5**

6. **Of1—d3** **Of8—d6**

Must võib siin mängida ka 6. . . . Oe7 või 6. . . . Rc6, kuid mõlemal juhul vastab valge 7. 0—0 ühes järgneva Ve1, millega sunnitakse must ratsu taganema tema domineerivalt positsioonilt.

7. **0—0** **0—0**

8. **c2—c4** . . . . .

Valge peab püüdma kiiresti kõrvaldada Re4, kuna muidu tal pole mingeid šansse avangparemusele.

8. . . . . **Oc8—g4**

Pääle 8. . . . c6 9. Ve1 on must praktiliselt sunnitud taganema ratsuga f6, millega valge aga kindlustab endale paremuse.

9. **c : d5** **f7—f5**

10. **h2—h3** **Og4—h5**

11. **Rb1—c3** . . . . .

Must on nüüd sunnitud, kui ta ei taha loobuda oma ratsu positsioonist võitluseta, kahima veel teise etturi: 11. . . . Rd7 12. R:e4 f:e4 13. O:e4 Rf6 14. Of5 Kh8, kuid siis saavutab valge pääle 15. g4! R:d5 16. Oe6! Of7 17. Rg5 O:e6 18. R:e6 Lh4 19. Lb3! kiiresti võiduseisu. Must on seega kaotanud etturi mingisuguse kompensatsioonita ja seisab seetõttu halvemini.

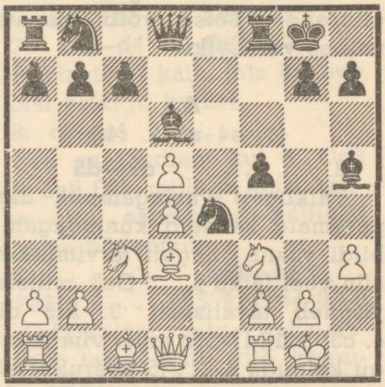

Diagramm nr. 49.

i. Riia gambiit.

1. **e2—e4** **e7—e5**

2. **Rg1—f3** **f7—f5**

Must võib veel ka teiste käigega ignoreerida valge rünnakut punktile e5, kuid ükski neist pole küllaldane võrdsuse saavutamiseks. Teksti käik on igatahes parem kui 2 . . . d5 3. e:d5 e4 4. Le2 Rf6 5. Rc3, millega valge saavutab vaevata paremuse, kuid mitte kuidagi küllaldane võrdsuseks.

3. **Rf3 : e5** . . . . .

Tavaline jätk, kuid pole sugugi selge, et see on parem kui lihtne 3. Oc4 f:e4 4. R:e5. Pääle 4. . . . d5 5. Lh5+ g6 6. R:g6 Rf6 7. Le5+ Oe7 8. Ob5+ c6 9. R:e7 L:e7 10. L:e7+ K:e7 11. Oe2 omab valge enametturi soliidse seisu juures, ja pääle 4. . . . Lg5 5. d4! L:g2 6. Lh5+ g6 7. Of7+

Kd8 8. O:g6! suurepärase rünnaku, mis peaks viima võidule pääle 8. ... L:h1+ 9. Ke2 L:c1 10. Rf7+ Ke8 11. Rd2! jne.

3. . . . . **Ld8—f6**
4. **Re5—c4** . . . . .

See käik on tugevam kui 4. d4 d6 5. Rc4 f:e4 6. Rc3 Lg6 jne., kuna Ed2 on valgele vajalik musta etturi e4 kõrvaldamiseks.

4. . . . . **f5 : e4**
5. **Rb1—c3** **Lf6—g6**
6. **d2—d3!** . . . . .

Seega kaob kogu musta seisu tugipunkt ja valge saavutab eelistatavama seisu ühes suurepärase arenguga. Loomulikult ei tohi must nüüd mängida 6. ...e:d3 7. O:d3 L:g2? 8. Lh5+ ühes Oe4 ja valge võidab.

6. . . . . **Of8—b4**
7. **Oc1—d2!** . . . . .

Selle lihtsa käiguga saavutab valge selge avangparemuse. Ähvarduse 8. R:e4 pareerimiseks pole mustal paremat kui järgnev vahetus, sest 7. ... e:d3 8. O:d3 võib olla kaheldamatult kasulik ainult valgele.

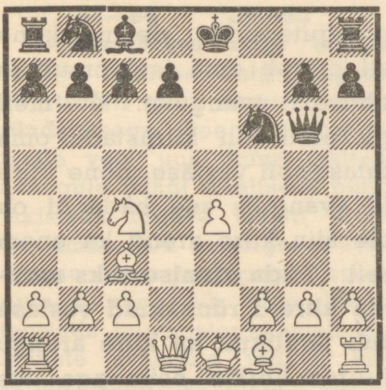

Diagramm nr. 50.

7. . . . . **Ob4 : c3**
8. **Od2 : c3** **Rg8—f6**
9. **d3 : e4** . . . . .

(Vt. diagramm nr. 50.)

On selge, et valgel on nüüd nii pääle 9. ... L:e4+ 10. Re3, kui ka pääle 9. ... R:e4 10. Od3 suur avangparemus, mida must enam ei suuda kuidagi kompenseerida.

j. Kuningaoda avang.

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Of1—c4** . . . . .

Kuningaoda avanguga ei saavuta valge ka midagi erilist. Mängitav on siin ka jätk 2. d4 e:d4 3. L:d4 Rc6 4. Le3, kuid seejärgi saavutab must pääle 4. ... Rf6 5. Rc3 Oe7 6. Od2 d5! kergesti võrdsuse, mispärast see avang on täiesti kadunud tarvituselt.

2. . . . . **Rg8—f6**
3. **d2—d4** . . . . .

Pääle 3. d3 Oc5 4. Rc3 Rc6 5. f4 d6 6. Rf3 a6 on mängud umbes võrdsed. Teksti käiguga on seoses huvitav etturikahing.

3. . . . . **e5 : d4**

Võimalik on ka 3. ... R:e4 4. d:e5 Rc5 ühes edaspidise d6.

4. **Rg1—f3** **Rf6 : e4**

Must võis siin hästi valida ka 4. ... Rc6 variandi kaheratsu avangust, kuid ka teksti käik pole talle ebasoodus.

5. **Ld1 : d4** **Re4—f6**
6. **Oc1—g5** **Of8—e7**
7. **Rb1—c3** **c7—c6**

8. 0—0—0 d7—d5
9. Vh1—e1 . . . . .

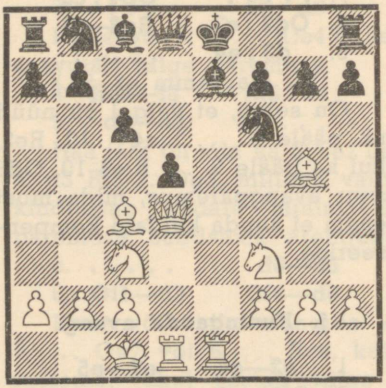

Diagramm nr. 51.

Valgel on nüüd suurepärane areng, kuid mustal on soliidse seisu juures enamettur. On küsitav, kas valge paremus on väärt etturit, mispärast seda kahingvarianti ei või valgele eriti soovitada.

Seega oleme vaadelnud juba kõiki pääle 1. e4 e5 tekkida võivaid tarvitatumaid võimalusi ja jõudnud selgusele, kuidas käsitella ühest või teisest avangust tekkinud positsioone. Märkasime ka, et paljud varemini sageli tarvitusel olnud avangud on praegu juba peaaegu täielikult kadunud meisterpraksisest, kuna sagedamini võime kohata hispaania, itaalia, neljaratsu ja vahel ka Viini avangut. On ju ka selge, et ei tarvitata meelsasti avanguid, mis juba algusest kannavad vähe võitluse iseloomu ja viivad hää vastumängu juures kiiresti võrdsusele, või mis jällegi baseeruvad ebasoliidsele positsioonile. Asume nüüd praegu rohkem tarvitusel olevate, nimelt poolkinniste ja kinniste avangute juurde, milliste käsitamine veidi erineb lahtiste avangute omast.

2. Poolkinnised avangud.

Asudes uue osa juurde avanguteoorias, peame kohe alguses mainima, et see suuresti erineb oma iseloomult ja käsitusviisilt senini vaadeldud lahtiseist avanguist. Kui meil lahtiste avangute puhul peaaegu alati tuli kiirustada oma malendite arenguga, et vältida katastroofi vastase mõne kiire rünnaku tõttu, siis poolkinniseis avanguis see hädaoht on palju väikesem, ja seepärast pole siin kiire areng ka enam nii tähtis kui eelmainitud juhtumeil. **Mida kinnisemaks muutub seis, seda raskem on teostada kiireid rünnakuid vastase seisule, ja seda vähemaks muutub järelikult ka kiire arengu tähtsus.** Kinniste etturkettide juures kerkib esile aga uus tähtis tegur, nimelt mitmesugused punktid etturseisus, kuhu

asetatud malendeid vastane ei saa enam oma ettureiga tõrjuda. Kuna sääraseid punkte lahtiste avangute juures esines võrdlemisi harva, siis kinniste ja poolkinniste avangute juures moodustavad nad ühe tähtsamaist avangu sihtidest. Muidugi ei tule eeltoodut tõlgitseda nii, et poolkinniste ja kinniste avangute juures kiire areng jääb tagaplaanile ega oma üldse suuremat tähtsust, vaid tuleb märkida, et siin on vahetevahel tähtsam enne vallutada vajalikud strateegilised punktid ja alles siis asuda arengu lõpetamisele. Tuleb üldse pidada meeles, et kinniste ja poolkinniste avangute juures arengu tempo on palju aeglasem kui lahtiste avangute juures, ja seepärast ei pääse siin üksikute tempode kaotus ka nii mõjule. **Kui lahtiste avangute juures domineeris tavalisesti kergete vigurite mäng, siis praegu vaadeldavas avangute grupis langeb peatähtsus esmajoones etturite ahelikele.** Mäng võtab tavalisesti kinnise ja positsioonilise iseloomu, muutudes oma tempolt palju aeglasemaks võrreldes lahtiste avangutega. Kõik ülaltoodud väited esinevad muidugi erimääral erinevate avangute juures, ja seepärast püüamegi anda lähemaid selgitusi nende küsimuste kohta eraldi iga üksiku avangu juures.

a. Prantsuse avang.

1. **e2—e4 e7—e6**

Seega võtab must endale ideeks võitluse valge tugeva etturtsentri vastu viimase otsese ründamisega. See strateegia on meile veel uus, kuna lahtiste avangute puhul tavalisesti püüti takistada tugeva tsentri moodustamist. On ka selge, et aeglasema arengutempoga avangute juures võib seda ideed teostada tulemusterikkamalt kui lahtiste avangute juures, kus sageli tsentri vallutanud maletaja saab alustada nii kiiresti otsustavat rünnakut, et vastane üldse ei saa enam aega rünnata moodustatud tugevat tsentrit.

Prantsuse avangus valib must endale rünnakuobjektiks punkti e4, mis on nõrgim valge seisus, ja nagu meie hiljem näeme, sunnib must valget peatselt loobuma sellest punktist. Säärane strateegia on omane kõigile poolkinniseile avanguile, ja seda peetakse viimasel ajal koguni edukamaks kui tugeva etturtsentri moodustamise takistamist.

2. **d2—d4 d7—d5**

Valgel on nüüd juba lahendada probleem, kuidas kaitsta oma rünnatud tsentrit? Selleks on tal kolm võimalust, mille valikust olenevalt võib edaspidi tekkida ka kolme liiki seise, nimelt: 1. pääle vahetust d5 võrdlemisi surnud seis; 2. pääle edasilüket e4—e5 tekkinud seis, mida karakteriseerib etturite seis d4 ja e5 kontra d5 ja e6; 3. pääle vahetust e4 tekkinud seis, karakteriseeritud etturseisust d4 kontra e6. Vaatleme kõiki neid seise eraldi.

3. **Rb1—c3** (Või A, B.) .....

Tarvitatuim jätk, mis annab valgele ka suurimaid šansse mingisugusele avanguparemusele. See annab meile tavalisesti etturseisu d4 kontra e6, või ka d4 ja e5 kontra d5 ja e6, olenevalt musta edaspidisest mänguplaanist. Vaatleme neid võimalusi hiljem eraldi. Juhime siin tähelepanu veel mänguviisile 3. Rd2, mis võimaldaks valgele pääle 3. ... Rf6 4. Od3 c5 5. e5 Rfd7 6. c3 tsentri kaitsmise ja veidi parema mängu, kuid must saab pääle 3 ... c5 4. e:d5 e:d5 5. Ob5+ Rc6 6. Le2+ Oe7 kergesti võrdse mängu.

3. ..... **Rg8—f6** (Või I.)

Võimalust 3. ... Ob4 vaatleme I juures. Ebasoovitatav on siin 3. ... d:e4 4. R:e4 Rbd7 5. Rf3 Rf6 6. R:f6+ R:f6 7. Og5 ja valgel on vabam mäng seisuparemusega, samuti ka 3. ... c5 4. e:d5 e:d5 5. Ob5+ paremusega valgele.

4. **Oc1—g5** .....

Valge püüab viivitada otsusega Ee4 suhtes nii kaua kui võimalik, et olenevalt musta edaspidisest vastumängust valida soodsaimat võimalust. Valge võis siin mängida rahulikult 4. e:d5 e:d5, kuid see annab väga surnud seisu suuremate võimalusteta kummalegi; seevastu on valgele ebasoovitatav mängida siin 4. e5 Rfd7, sest pääle 5. Rce2 c5 6. c3 Rc6 satuks valge tsenter ägeda rünnaku alla, pääle 5. f4 c5 6. d:c5 Rc6 7. a3 O:c5 8. Lg4 g6 saavutaks must aga veidi mugavama seisu paremate rünnakuvõimalustega. Täiesti rahuliku mängu annab aga 4. Od3 c5 jne.

4. ..... **Of8—e7** (Või a.)

Nüüd on valge juba sunnitud otsustama, mida ta võtab ette Ee4 suhtes, sest edaspidisele ootamisele või ka kaitsele võib must juba vastata 5. ... R:e4. Teksti varianti peetakse praegu mustale soodsaimaks Prantsuse avangus. Varem tarvitati sageli ka Mac Cutcheoni käiku 4. ... Ob4, kuid seejärgi saavutab valge pääle 5. e5 h6 6. Od2 O:c3 7. b:c3 Re4 8. Lg4! väikese paremuse nii pääle 8. ... g6 kui ka 8. ... Kf8. Teine hää võimalus valgele oleks veel 5. Re2 d:e4 6. a3, mis samuti annab talle ilusa mängu.

5. **e4—e5** .....

Parim variant valgele, sest nii 5. O:f6 O:f6 6. e5 Oe7 7. Lg4 0—0, kui ka 5. e:d5 R:d5 ei paku talle midagi.

5. . . . . **Rf6—d7**
6. **Og5 : e7** . . . . .

Lihtsaim võimalus, ja arvatavasti ka parim, sest pääle 6. h4, mis tavalisesti viib väga keerulisisse variandesse, võib must vastata ka lihtsalt 6. . . . h6, millele järgneb 7. O:e7 L:e7 umbes sarnaste võimalustega tekstivariandile.

6. . . . . **Ld8 : e7**

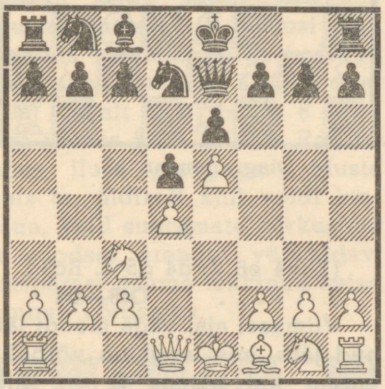

Diagramm nr. 52.

Oleme seega saavutanud ühe prantsuse avangu põhiseisest, milline esineb sagedaimini moodsas turniiripraksises prantsuse avangu puhul, ja mida iseloomustab etturseis d4 ja e5 kontra d5 ja c6. Valgel on kaheldamatult suurem liikumisvabadus, kuid mustal on seevastu alatine võimalus valge tsentri ründamiseks kas c7-c5 või f7-f6, millega mõlemapoolsed šansid umbes tasakaalustuvad. **Pandagu tähele, et tekkinud seisus valgel on veel täiesti arenemata kuninga- ja mustal liputiib, kuid enne nende arendamist valge siiski veel kaitseb oma tsentrit ja must asub selle ründamisele, milline olukord lahtiste avangute juures oleks vaevalt kujuteldav.**

7. **Ld1—d2** . . . . .

Võimalik on siin ka 7. Rb5 Rb6 8. c3 a6 9. Ra3 c5 10. Rc2 Rc6 11. f4 Ra4 12. Vb1 b5 umbes sõrdsete võimalustega, samuti ka 7. Lg4 0—0 8. Rf3 c5 9. Od3 c:d4!, ja must ei tarvitse karta kahingut 10. O:h7+ K:h7 11. Rg5+, millele järgneks 11. . . . L:g5 ühes d:c3, ja must omab kolm vigurit lipu eest.

7. . . . . **0—0**

Kahtlane oleks otsene 7. . . . c5 võimaluse 8. Rb5 tõttu.

8. **f2—f4** **c7—c5**
9. **Rg1—f3** **Rb8—c6**
10. **0—0—0** . . . . .

Mustal on nüüd valida mitme võimaluse vahel, millest huvitavaim on kaheldamatult 10. . . . c4. Seejärgi tekib seis, kus valge alustab kuningatiival rünnakut g2—g4 ja f4—f5, must seevastu aga liputiival b7—b5—b4. Kumb seejuures jõuab enne sihile, seda on väga raske otsustada ja see oleneb iga mängija osavusest. Praksises on seda mänguviisi kasutatud veel võrdlemisi harva, nii et lõplikku otsust anda pole võimalik. Kahtlasem mustale on igatahes võimalus 10. . . . f6, sest pääle 11. e:f6 L:f6 12. g3 ühes edaspidise d:c5, Og2 ja Vhe1 saavutab valge tugeva surve musta tsentriettureile.

a.

(1. e4 e6 2. d4 d5 3. Rc3 Rf6 4. Og5.)

4. . . . . **d5 : e4**

See käik annab meile variandi etturseisuga d4 kontra e6, mis pole aga mustale nii soodus kui võimalus 4. . . . Oe7.

5. **Rc3 : e4** . . . . .

Parem kui 5. O:f6 g:f6 6. R:e4 f5 7. Rc3 Og7 8. Rf3 0—0 9. Ld2 c5 10. d:c5 La5 11. Rb5 L:d2+ 12. R:d2 Ra6 13. c3 R:c5 14. Rb3 Re4 ja must omab umbes võrdse mängu.

5. . . . . **Of8—e7**

6. **Og5 : f6** **Oe7 : f6**

Nüüd järgneks 6. . . . g:f6 aga 7. Ld2 f5 8. Rc3 paremusega valgele, kuna must ei saaks enam hästi lühikeselt vangerdada.

7. **Rg1—f3** **Rb8—d7**

8. **Of1—d3** . . . . .

Tähelepanu väärib siin ka idee 8. Le2, et 8. . . . c5 vastata 9. 0—0—0, arendades edaspidi kuningaoda g2—g3 ja Og2, kuid tekstikäik on teravam ja annab huvitavama mängu.

8. . . . . **c7—c5**

9. **Ld1—d2** . . . . .

Pääle 9. d:c5 R:c5 10. Ob5+ Ke7 11. L:d8+ V:d8 12. R:c5 Vd5! jne. saavutab must vaevata võrdsuse.

9. . . . . **c5 : d4**

10. **0—0—0** . . . . .

Mustal on nüüd küll enamettur, kuid valgel on parem areng ja suurepärased võimalused kuningarünnakuks käiguga g2—g4. Musta kuningas seisab väga ebakindlalt ja ka edaspidine areng valmistab mõningaid raskusi. Valge seisu peab seetõttu eelistama.

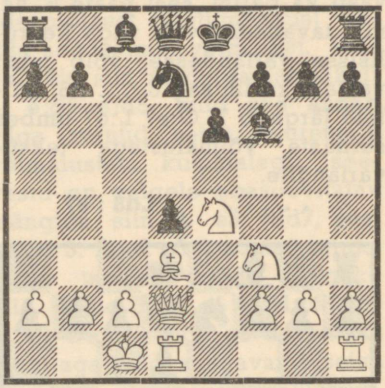

Diagramm nr. 53.

I.

(1. e4 e6 2. d4 d5 3. Rc3.)

3. . . . . **Of8—b4**

Viimasel ajal väga moodi läinud jätk, mis isegi on võibolla parem kui otsene 3. . . . Rf6. Vahe seisab nimelt selles, et valge on nüüd sunnitud kiiremini otsustama Ee4 saatuse üle, kuna tal pole sama sobivat kaitset kui 4. Og5 eelmises variandis. Valge peab nüüd igal juhul mängima palju ettevaatlikumalt kui 3. . . . Rf6 puhul.

4. **Rg1—e2** . . . . .

Üks paremaid kaitseid valgele, mis on küll seoses etturikahinguga, kuid mille vastuvõtt asetaks musta raskesse seisu. Teine hää võimalus on siin 4. e5, millele järgneks 4. . . . c5 5. Od2 Re7! 6. Rb5 O:d2+ 7. L:d2 0—0 8. Rc3 Rf5 umbes võrdse mänguga; seejuures väärib tä-

helepanu veel võimalus 4. ... Re7.

4. . . . . **d5 : e4**

5. **a2—a3** **Ob4—e7**

Must võis siin võita etturi käiguga 5. ... O:c3+ 6. R:c3 f5, kuid pääle 7. f3 e:f3 9. L:f3 oleks valgel ülitugev rünnakuseis.

6. **Rc3 : e4** **Rg8—f6**

7. **Re2—c3** **Rb8—c6!**

Pääle 7. ... Rd7 8. Of4 saavutaks valge paremuse, kuna mustal oleks suuri raskusi oma lipuoda arendamisega. Nüüd kavatseb must aga 8. Ob5 vastata lihtsalt Od7, pääle 8. Oe3 aga jätkata 8. ... 0—0 9. Rg3 b6 ühes ilusa arenguga. Musta seis on üldiselt küll veidi kinnine, kuid suuremate nõrkusteta ja soodsat arengut võimaldav, mispärast peame tekkinud seise umbes võrdseiks.

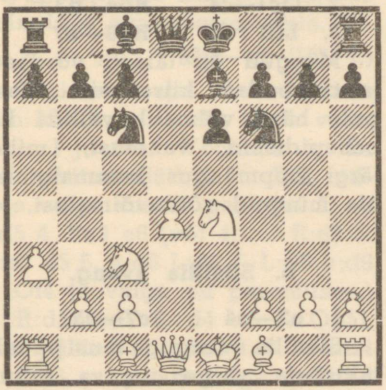

Diagramm nr. 54.

A.

(1. e4 e6 2. d4 d5.)

3. **e4—e5** . . . . .

See edasilüke, millega valge saavutab küll ruumilise paremuse, pole viimasel ajal enam tarvitusel, sest must saavutab võimaluste c7—c5 ja f7—f6 tõttu peaaegu alati võrdse mängu. Varemini tarvitas seda käiku eriti meelsasti Nimzovitsch.

3. . . . . **c7—c5**

Parim võimalus valge tsentri ründamiseks, kuna pääle 3. ... f6 saavutaks valge käiguga 4. Od3 paremuse. Teised käigud tulevad mustale siin vaevalt arvesse.

4. **d4 : c5** . . . . .

See vahetus on kindlasti parem kui 4. c3, mille järgi must saavutab pääle 4. ... Rc6 5. Rf3 Lb6 6. Oe2 Rge7! 7. b3 (7. d:c5 Lc7!) 7. ... c:d4 8. c:d4 Rf5 9. Ob2 Ob4+ paremuse. Halvem on ka 4. Lg4, millele must vastab lihtsaimini 4. ... Rc6 5. Rf3 Rge7 hää mänguga. Hästi mängitav on seevastu aga 4. Rf3, mis sageli annab samu variante nagu teksti käik.

4. . . . . **Rb8—c6**

Halvem on 4. ... O:c5 5. Lg4 jne., kuid arvesse tuleb veel 4. ... Rge7 ühes Rec6 ja Rd7, millega must ründab punkti e5.

5. **Rg1—f3** **Of8 : c5**

6. **Of1—d3** **Rg8—e7**

Võimalik on siin vastus 6. ... f5, kuid seevastu kahtlane 6. ... f6, millele valge võib vastata nii 7. Ob5 kui ka 7. Le2 Lc7 8. Of4, sest etturivõit 8. ... g5 9. Og3 g4 10. Rfd2 R:e5 on mustale vägagi kahtlane.

7. **Oc1—f4** . . . . .

Võib mängida ka 7. 0—0 Rg6 8. Ve1 jne., kuid teksti käik on teravam ja annab vaheldusrikkama mängu.

7. . . . . **Ld8—b6**
8. **0—0** **Re7—g6**

Pääle 8. . . . L:b2 9. Rbd2 Rg6 omab valge vahekäigu 10. Vb1 ja saavutab hää mängu. Teksti käigu järgi on valge seevastu sunnitud kas vahetama 9. O:g6 h:g6, mis aga annab mustale hää mängu, või jällegi kahima vägagi kahtlaselt kaks etturit: 9. Og3 L:b2 10. Rbd2 Rg:e5 11. R:e5 R:e5 12. Vb1 Lc3 jne., mille järgi mustal näiliselt pole karta suuremat hädaohtu. Seetõttu ei saa valge 3. käiku ka eriti soovitada.

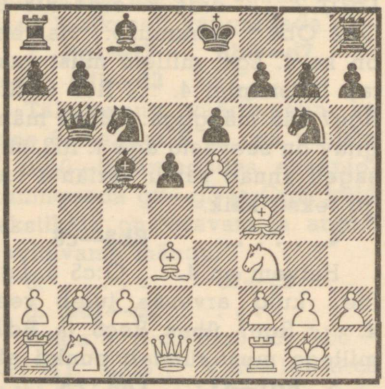

Diagramm nr. 55.

B.

(1. e4 e6 2. d4 d5.)

3. **e4 : d5** **e6 : d5**

Seega on loodud sümmeetriline etturseis, millega partii kaldub kiiresti lihtsustumisele. Seepärast mängitakse seda varianti ka võrdlemisi harva ja peamiselt mängijate poolt, kes tugevama vastasega võisteldes soovivad saavutada kindlat viiki. On ka kergesti mõistetav, miks partii siin kaldub lihtsustumisele: pääle tsentrietturite vahetust on tekkinud lahtisele avangule sarnane seis üheainsa vaba liiniga, mille vallutamisel tavalisesti vahetatakse vankrid. Seejärgi tekkinud seis on aga juba võrdlemisi tublisti lihtsustatud.

4. **Of1—d3** **Of8—d6**
5. **Rg1—e2** **Rb8—c6**
6. **Rb1—c3** . . . . .

Nõrgem oleks 6. c3 Lh4! 7. Rd2 Og4 8. Lc2 0—0—0 ja must saavutab initsiatiivi.

6. . . . . **Rc6—b4**

Võimalik oli muidugi ka 6. . . . Rge7 täieliku võrdsusega.

7. **Oc1—f4** **Rb4 : d3+**
8. **Ld1 : d3** **Rg8—e7**

Mängud on täiesti võrdsed ja on oodata kiiret viiki, sest pole hästi võimalik vältida ka edaspidiseid vahetusi, mille järgi lõppmängus kummalgi ei ole mingeid võiduvõimalusi.

b. Sitsiilia avang.

1. **e2—e4** **c7—c5**

Sitsiilia avanguga must püüab takistada valge tugeva etturtsentri moodustamist, võttes oma kontrolli alla välja d4. Tavalisesti valge mängib peatselt d2—d4, mille järgi vahetatakse etturid d4 ja c5, kusjuures tekib valgele veidi soodsam etturite-

seis, kuna tal on tsentris ettur e4, mustal aga ainult d6. Keskmängus püüab valge tavalisesti saavutada rünnakut kuningatiival või tsentris, must seevastu aga liputiival ja vabal c-liinil. Juba sellest lühikesest kirjeldusest märkame, et on tegemist väga komplitseeritud ja võitlusrohke avanguga, mispärast teda sageli tarvitatakse just mustadega võidule mängides. Õige mängu juures on aga valgel paremaid võimalusi, nagu see on tavaline nähe seisudes, kus ühel poolist on ülekaal tsentris.

2. **Rg1—f3** (Või A.) . . . . .

Siin on sageli katsetatud ka gambiiti 2. b4, mis pole aga kuidagi õigustatud ja annab mustale pääle 2. . . . c:b4 3. a3 d5! paremuse. Teksti käiguga valmistub valge edasilükkele d2—d4, mis on talle ainuke võimalus mängides avangparemusele.

2. . . . . **Rb8—c6** (Või I.)

Viimasel ajal soovitatakse siin käiku 2. . . . d6, mida vaatleme I juures. Võimalik on ka Nimzovitschi jätk 2. . . . Rf6, millele valge vastab parimini 3. e5 Rd5 4. Rc3 e6 (või 4. . . . R:c3 5. d:c3 d5 6. e:d6 L:d6 7. L:d6 e:d6 8. Of4 ja valge on paremuses.) 5. R:d5 e:d5 6. d4 d6 7. Og5!, sest pääle 7. . . . La5+ 8. c3 c:d4 9. Od3 saavutab valge kahitud etturite eest ülitugeva rünnaku.

3. **d2—d4** **c5 : d4**

4. **Rf3 : d4** **Rg8—f6**

Must peab sundima valget käima Rc3 enne kui on tehtud edasilüke c2—c4, millega oleks kindlustatud kontroll punkti d5 üle. Valge saavutaks säärasel juhul avanguparemuse. Sel põhjusel pole siin soovitatavad ka jätkud 4. . . . g6 või 4. . . . e6.

5. **Rb1—c3** **d7—d6**

Pääle 5. . . . e6 on valgele parim vastus 6. Rdb5, et 6. . . . Ob4 vastata lihtsalt 7. a3 paremusega valgele. Viga oleks siin ka otsene 5. . . . g6, millele valge vastaks 6. R:c6! b:c6 (6. . . . d:c6 7. L:d8+ K:d8 8. Oe3 paremusega valgele.) 7. e5 Rg8 8. Lf3 parema mänguga. Must peab avangkäigud tegema täpses järjestuses.

6. **Oc1—g5** . . . . .

Kurt Richteri käik, millega valge takistab musta valimast arengusüsteemi g7—g6 ühes Og7, ja sunnib musta arendama oma oda e7 kaudu. Selle võimaluse vältimiseks viimasel ajal ongi valitud peaaegu alati variant 2. . . . d6, milline võimaldab mustale oda arengu g7. Uuemad uurimused aga näitavad, et mustal ei tarvitse karta ka teksti käiku.

6. . . . . **e7—e6**

Parim vastus. Nõrgemad on 6. . . . La5 7. Ob5, või 6. . . . Lb6 7. Rb3, mis annavad valgele avangparemuse.

7. **Ld1—d2** **Of8—e7**

8. **0—0—0** . . . . .

Parem kui 8. Rb3 h6 9. Oe3 (9. Oh4 0—0, ähvardades 10. . . . R:e4 etturivõiduga või suurepärase mänguga.) 9. . . . 0—0 10. Oe2 a6 ja mustal on hää mäng.

8. . . . . **0—0**

Etturikahing pääle 8. ... h6 9. O:f6 O:f6 10. Rdb5 0—0 11. R:d6 pole nähtavasti korrektne; nüüd järgneks seevastu pääle 9. O:f6 O:f6 10. R:c6 b:c6 11. L:d6 La5 või 11. ... Lb6 suurepärase rünnakuga kahitud etturi eest. Valge teeb seepärast paremini, kui ta loobub pakutavast etturist.

9. **Rd4—b3!** **a7—a6**
10. **Og5 : f6** **g7 : f6**

Valgel on nüüd küll positsiooniline paremus musta kuningatiiva etturite nõrgestuse tõttu, kuid must seevastu võib kergesti saavutada rünnaku liputiival, mis sageli kujuneb vägagi ohtlikuks. Mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata umbes võrdseks.

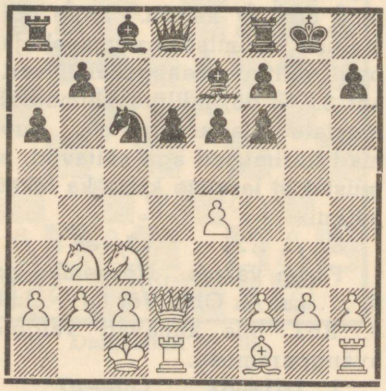

Diagramm nr. 56.

I.

(1. e4 c5 2. Rf3.)

2. . . . . **d7—d6**

Uuemal ajal väga moodi läinud jätk, mis aga tegelikult palju ei erine eelmisest variandist. Tarvituselt on läinud võimalus 2. ... e6 3. d4 c:d4 4. R:d4 Rf6 (4. ... Rc6 või 4. ... a6, 5. c4! paremusega valgele.) 5. Rc3 Ob4 6. e5 Rd5 7. Lg4 R:c3 8. L:g7 Vf8 9. a3! ja valge saavutab paremuse.

3. **d2—d4** . . . . .

Tähelepanu väärib siin gambiitjätk 3. b2—b4, millele must vastab parimini 2. ... c:b4 3. d4 g6! võrdlemisi hää mänguga.

3. . . . . **c5 : d4**
4. **Rf3 : d4** **Rg8—f6**
5. **Rb1—c3** . . . . .

Siin on tähelepandav jätk 5. f3, millele must vastab parimini 5. ... e5 6. Ob5+ Rbd7 7. Rf5 d5! 8. e:d5 a6 9. Oa4 b5 ühes Rb6 ja Ob7, saavutades etturi eest suurepärase mängu. On veel ka teised variandid võimalikud, kuid must saavutab igal juhul rahuldava vastumängu.

5. . . . . **g7—g6**

Nüüd avaldub käigu 2. ... d6 idee: must saab takistamatult teostada oma oda arendamise g7, mida peetakse soodsaimaks sitsiilia avangus. Teine idee mustale on siin nn. Scheveningeni kaitse 5. ... e6 6. Oe2 Oe7 7. 0—0 0—0 8. Oe3 a6 9. a4 Lc7 ühes Rbd7, b7—b6 ja Ob7. Must võtab seega valgelt küll tsentraalvälja d5, kuid nõrgestab punkti d6 ja suleb oma oda e7. Teksti käiguga ühenduses olevas süsteemis arendab must oma oda soodsasti g7, kuid peab loovutama välja d5 valgele, sest pääle e7—e6 muutuks tema d-

ettur lootusetult nõrgaks. Mõlemal süsteemil on seega oma head ja halvad küljed, kuid teksti süsteemi peetakse siiski soodsamaks.

6. **Of1—e2** . . . . .

Võib mängida ka 6. Og5 Og7 7. Ld2 Rc6 8. Rb3 0—0 9. Oh6 a5! ja must saavutab vastumängu liputiival. Teksti käik on rahulikum ja eelistatavam.

6. . . . . **Of8—g7**
7. **Oc1—e3** **Rb8—c6**
8. **Rd4—b3** . . . . .

Pääle otsest 8. 0—0 võib must mängida 8. . . . Rg4 9. O:g4 O:g4 10. f3 Od7, omades kaksikodasid vastase etturtsentri vastu, mille valge võib moodustada pääle Rd5 ja c2—c4.

8. . . . . **0—0**
9. **0—0** . . . . .

Pääle 9. f4 Oe6 10. g4 saavutab must käiguga 10. . . . d5! küllaldase vastumängu tsentris, nagu näitas partii Aljechin-Botwinnik, Nottingham 1936.

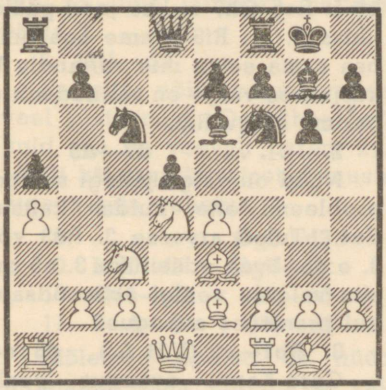

Diagramm nr. 57.

9. . . . . **a7—a5**
10. **a2—a4** **Oc8—e6**
11. **Rb3—d4** **d6—d5!**

(Vt. diagramm nr. 57.)

Must on saavutanud seega võrdsuse, kuna vastus 12. R:e6 f:e6 ei anna valgele ähvarduse d5—d4 tõttu midagi. Partiis Spielmann-Aljechin, Margate 1938, järgnes siin: 12. e:d5 O:d5 13. R:d5 R:d5 14. R:c6 b:c6 15. Od4 e5 ja mustal on suurepärane mäng, mis lõppes peatselt viigiga.

A.

1. e4 c5.)

2. **Rb1—c3** . . . . .

Seega loobub valge edasilükkest d2—d4 ja valmistub kinnisele arengusüsteemile, millega tal aga pole loota paremusele. Musta edaspidiseks püüdeks on endale välja d4 kindlustamine ja siis edasilükke d7—d5 teostamine.

2. . . . . **Rb8—c6**
3. **g2—g3** **g7—g6**

Must vallutab esmajoones tähtsa tsentraalvälja d4 ja alles siis püüab teostada edasilüket d7—d5; seejuures võtab ta ka selle välja valgeilt vigureilt.

4. **Of1—g2** **Of8—g7**
5. **Rg1—e2** **e7—e6!**

Esimene ettevalmistus käiguks d7—d5, mille vältimiseks valge ei saa midagi ette võtta. Nõrgem on tavalise sitsiilia kaitse puhul tarvitatav süsteem 5. . . . d6 ühes Rc6, kuna valge võib siis saavutada pääle 6. d3 ühes Oe3, 0—0, Ld2 ja f4 suurepärase kuningarünnaku.

6. **0—0** **Rg8—e7**
7. **d2—d3** **0—0**
8. **Oc1—e3** **Rc6—d4**
9. **Ld1—d2** **d7—d5!**

Seega on must saavutanud kõik oma strateegilised sihid ja võib lootusega vaadata keskmängu, mis pakub talle võibolla isegi paremaid võimalusi võrreldes valgega. **Valge ei seisa sugugi veel halvasti, kuid tema avanguidee, nimelt rünnak kuningatiival, ei lase end enam teostada, ja seepärast peame ka kinnist süsteemi sitsiilia avangus valgele ebasoovitatavaks.** Soodsam on igal juhul 2. Rf3 ühes d2—d4, mis annab terava ja võimalusterikka seisu.

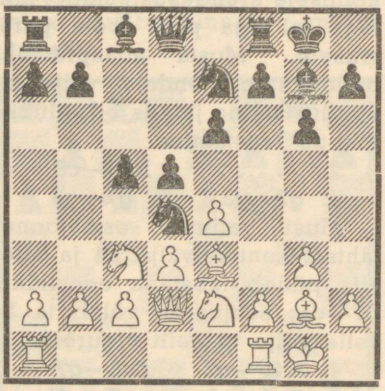

Diagramm nr. 58.

c. Caro-Kanni kaitse.

1. **e2—e4** **c7—c6**

Caro-Kanni kaitse on, samuti nagu prantsuse avangki, valge tsentrit ründava iseloomuga, kusjuures ka siin must valib oma rünnaku sihiks etturi e4. Kindlustatud väljaks musta tsentris jääb d5, millest must ei tohi loobuda. Etturi e4 kaitsmisega tekivad valgele siin umbes samad probleemid nagu prantsuse avanguski, millest märkame, et neil avanguil on üldse palju ühiseid jooni; seepärast annab ka neist ühe tundmine palju teadmeid juba teise kohta. Üldiselt peetakse Caro-Kanni kaitset üheks rahuldavamaks kuningaetturi avangu vastu.

2. **d2—d4** . . . . .

Nagu prantsuse avanguski, moodustab see otsene edasilüke tsentris valgele ainukese loogilise jätku, millega ta võib juhul loota paremusele. Ohutu mustale on katse 2. c4, sest võib järgneda ikkagi 2. . . . d5 3. c:d5 c:d5 4. e:d5 Rf6 ja must võidab etturi tagasi ühes hää mänguga. Midagi ei anna ka katse 2. Rc3 d5 3. Rf3 d:e4 4. R:e4, ainult peab must siis hoiduma jätkust 4. . . . Of5? 5. Rg3 Og6, mis annab valge paremuse pääle 6. h4 h6 5. Re5 Oh7 6. Lh5 jne.; pääle lihtsa 4. . . . Rf6 saame aga umbes sama seisu mis variandis I, kusjuures valge on valinud mitte parima käigu Rf3.

2. . . . . **d7—d5**

Nüüd on valge jällegi seatud probleemi ette, kuidas kaitsta Ee4. Tuleb arvesse 3. Rc3 või 3. e:d5, kuna edasilüke 3. e5 on siin valgele veelgi ebasoodsam kui prantsuse avangus.

3. **Rb1—c3** (Või A:) **d5:e4**

Caro-Kanni avangus peab must kohe vahetama e4, sest

pääle 3. ... Rf6 4. e5 saavutaks valge parema mängu.

4. **Rc3 : e4 Oc8—f5** (Või I.)

Teine hää võimalus mustale on siin 4. ... Rf6, mida vaatleme I juures. Halvem on 4. ... e5 5. Rf3 e:d4 6. L:d4 arengparemusega valgele, või ka 4. ... Rbd7 5. Rf3 Rgf6 6. Rg3 ja mustal on raskusi Oc8 arenguga.

5. **Re4—g3** . . . . .

Kahivariant 5. Od3 L:d4 6. Rf3 Ld8 7. Le2 Rf6! 8. R:f6+ g:f6 9. O:f5 La5+ ühes L:f5 annab mustale parema mängu.

5. . . . . **Of5—g6**
6. **h2—h4** . . . . .

Hää võimalus on siin ka 6. Oc4 e6 7. Rle2, millega valge hoidub odade vahetusest. Teksti käigu hääde ja halbade omaduste üle valitseb palju lahkarvamusi.

6. . . . . **h7—h6**
7. **Rg1—f3 Rb8—d7**

Must peab tingimata takistama valge ratsu sissetungi väljale e5, mis järgneks näiteks pääle 7. ... Rf6.

8. **Of1—d3** . . . . .

Ka siin võib valge valida veel süsteemi 8. Oc4 ühes Le2, kuid see on vaevalt parem kui teksti käiguga kavatsetud musta tugeva oda vahetus.

8. . . . . **Og6 : d3**
9. **Ld1 : d3 Rg8—f6**
10. **Oc1—d2 e7—e6**
11. **0—0—0 Of8—d6**

Mõlemad pooled on nüüd lõpetanud oma arengu ja valmistuvad keskmänguks, mis pakub valgele võibolla minimaalseid võimalusi paremusele. Tal on ettur tsentris, valitseb välju e5 ja c5, ja saab mustalt kergesti võtta tema tugevaima tsentraalvälja d5 käiguga c2—c4. Musta seis seevastu on aga hästi arenenud ja igasuguste nõrkusteta, mistõttu valgel pole sugugi kerge saavutada oma positsioonilisest ülekaalust midagi reaalset. Edaspidiseks jätkuks võiks kujuneda: 12. Re4 R:e4 13. L:e4 Rf6 14. Le2 Lc7 15. Kb1 0—0—0 16. c4 Vhe8 17. Oc3 Kb8 18. Re5 ja valgel on veidi vabam mäng rünnakuvõimalustega kuningatiival. Must peab katsuma teostada võimalikult kiiresti edasilüket tsentris c6—c5 ja saavutama sääl vastumängu, kuna muidu ta vaevalt suudaks pareerida valge rünnakut kuningatiival. Üldkokkuvõttes peame selles variandis eelistama valge positsiooni, kuid seejuures andma šansse keskmängus mõlemale poolele.

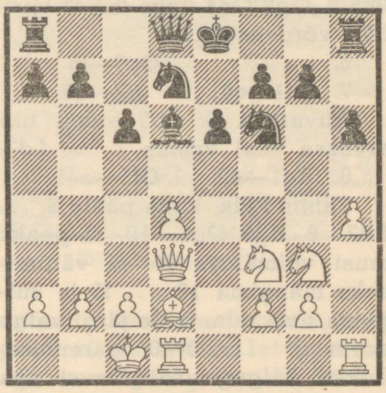

Diagramm nr. 59.

I.

(1. e4 c6 2. d4 d5 3. Rc3 d:e4 4. R:e4.)

4. . . . . **Rg8—f6**

Ka selle käiguga ühenduses olevad variandid on mustale võrdlemisi hädaohutud, ja seepärast on iga maletaja maitse asi, kumma jätku ta valib.

5. **Re4 : f6+** . . . . .

Pääle 5. Rg3 võib järgneda kas 5. . . . e5 6. Rf3 e:d4 7. R:d4 Oe7, või ka 5. . . . c5 6. Rf3 c:d4 7. L:d4 L:d4 8. R:d4 a6 umbes võrdsusega.

5. . . . . **g7 : f6**

Võimalik on siin ka 5. . . . e:f6, kuid seega nõrgestab must enam oma etturseisu ja võimaldab valgele etturite ülekaalu liputiival. Hää süsteem valgele on seejärgi 6. Oc4 Od6 7. Lh5 0—0 8. Re2 jne.

6. **c2—c3** . . . . .

Halvem oleks 6. Rf3, millele võiks järgneda kas 6. . . . Og4 või ka 6. . . . Of5. Katsele 6. g3 vastaks must 6. . . . Ld5 7. Rf3 Of5 8. Og2 Oe4 ühes f6—f5 täieliku võrdsusega.

6. . . . . **Oc8—f5**

7. **Of1—c4** **e7—e6**

Ähvardus 8. Lb3 vastu tuli arvesse veel vastus 7. . . . Ld7.

8. **Rg1—e2** **Of5—e4!**

Tähtis käik, kuna pääle 8. . . . Rd7 9. Rg3 Og6 10. f4 peaks must võimaluse f4—f5 vältimiseks mängima 10. . . . f5 ja sulgema oma oda, mille järgi valge saavutab 11. 0—0 paremuse. Teksti käiguga näib must aga saavutavat võrdsuse, sest pääle 9. f3 Od5 10. Od3 c5 võib valge vaevalt loota paremusele, samuti ka pääle 9. 0—0 c5 jne. Musta peamureks selles variandis on tema lipuodale soodsate väljade saavutamine, millisel juhul ta võib loota kiirele võrdsusele.

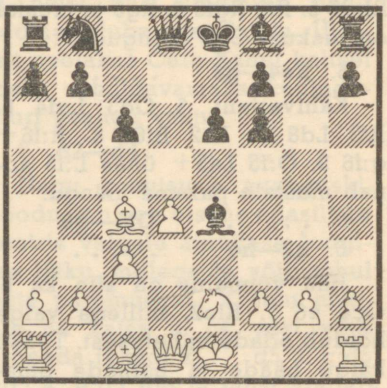

Diagramm nr. 60.

A.

(1. e4 c6 2. d4 d5.)

3. **e4 : d5** . . . . .

Teine variant, mis tuleb valgele 3. Rc3 kõrval veel tõsiselt arvesse. Nõrgem on 3. e5, mis küll on veel mängitav prantsuse avangus, kuid siin annab pääle 3. . . . Of5 mustale vaevata vähemalt võrdsuse, kuna ta pole veel käiguga e7—e6 sulgenud oma lipuoda. Valge mängiks seejärgi veel parimini 4. Re2 e6 5. Rg3 Og6 6. h4 jne., mitte aga 4. g4, millele must vastab 4. . . . Od7 parema mänguga.

Tartakover soovitab siin jätku 3. f3, mis annaks valgele pääle 3. . . . d:e4 4. f:e4 e5 5. Rf3 e:d4

6. Oc4 otsustava rünnaku, kuid must vastab paremini 3. ... e6 4. Oe3 Rf6 (või 4. ... d:e4 5. Rd2 e:f3 6. Rg:f3 mõningate võimalustega kahitud etturi eest.) 5. Od3 c5!, või 5. Rc3 Lb6 ühes c5, millega must saavutab hää mängu.

3.	. . . . .	**c6 : d5**
4.	**c2—c4**	. . . . .

Teiste käigega võib valge loota veelgi vähemat, kuna must saab siis lõpetada rahulikult oma arengu ja saavutab kergesti võrdsuse. Nii näiteks tekib pääle võimalikke käike 4. Od3 Rc6 5. c3 Rf6 6. Of4 Og4 7. Re2 e6 jne. seis kus valge omab šansse kuningatiival, must aga liputiival, kusjuures need umbes tasakaalustuvad. Teksti käik sisaldab rohkem võitlusmomente.

4.	. . . . .	**Rg8—f6**
5.	**Rb1—c3**	**e7—e6!**

Varem mängiti siin sageli varianti 5. ... Rc6 6. Og5! d:c4 7. d5 Re5 8. Ld4 Rd3+ 9. O:d3 c:d3, mille järgi valge aga pääle 10. Rf3 saavutab paremuse; seejärgi püüti leida mustale paremaid võimalusi seega, et mindi 6. käigul üle tekstivariandile 6. ... e6, kuid seejärgi võib valge mängida soodsasti 7. c5, sest 7. ... b6 järgneks 8. b4, ja ka 7. ... Oe7 8. Ob5 0—0 9. Rge2 tõotab paremust valgele. **Seepärast mängitakse nüüd kohe 5. ... e6! enne Rb8 arendamist, et vastata edasilükkele c4—c5 alati käiguga b7—b6.**

6.	**Oc1—g5**	**Of8—e7**
7.	**Rg1—f3**	**0—0**
8.	**Of1—d3**	. . . . .

Nagu näeme, ei saanud valge ei siin ega ka varemini teostada edasilüket c4—c5, sest alati oleks must saavutanud käiguga b7—b6 küllaldase vastumängu liputiival. Teksti käiguga ühendusesolev tempokaotus on sunnitud, sest muidu ei saa valge arendada oma kuningatiiba.

8.	. . . . .	**d5 : c4**
9.	**Od3 : c4**	**Rb8—d7**
10.	**0—0**	**Rd7—b6**
11.	**Oc4—b3**	**Rb6—d5**

Nüüd on saabunud seis võimalustega mõlemaile, kusjuures valge püüab saavutada kuningarünnakut, must seevastu vahetada võimalikult palju malendeid ja kasutada Ed4 nõrkust lõppmängus. Senine praksis on

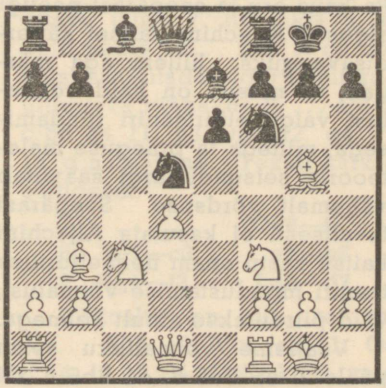

Diagramm nr. 61.

annud tulemusi mõlemaile, kuid peab siiski ütlema, et praktiliselt on valgeil paremaid võimalusi, kas või juba seepärast, et

tema šansid peituvad keskmängus ja musta omad lõppmängus, kuid keskmäng on eespool lõppmängu! Valge järgnev plaan on igatahes Re5, Le2, Vad1 ühes f2—f4—f5, kuna must sel ajal püüab arendada oma liputiiba ja saavutada sääl vastumängu, samuti tsentris. Seis pakub huvitavaid võimalusi mõlemaile.

d. Aljechini kaitse.

1. **e2—e4 Rg8—f6**

See avang oma motiivega on meile täiesti uuelaadne ja vajab seetõttu veidi selgitamist. Tekib tahtmatult küsimus, mis mõte võib olla avangul, mis võimaldab vastasele moodustada tempovõitudega suurepärase tsentri, saavutamata ise seejuures näiliselt mitte mingit kasu? Sellest mõttest ei saadud maleilmas ka kaua aru ja seepärast peetigi alguses Aljechini kaitset käperdisavanguks; hiljem aga märgati, et mustal on häid võimalusi valge etturtsentri ründamisega, millega ta praeguse maleteooria seisundi järgi saavutab vähemalt võrdsuse. Seepärast tavalisesti ei kasutata Aljechini kaitse vastu enam neljaetturilise tsentri moodustamise võimalust, vaid piirdutakse ainult kolmega.

Vaatleme võimalikku seisu pääle 2. e5 Rd5 3. c4 Rb6 4. d4 d6 5. f4. Mida on must õieti saavutanud kompensatsiooniks valge tugevale tsentrile? Arengus pole ta ette jõudnud, samuti ei seisa ka Rb6 eriti hiilgavalt. **Siinjuures peame aga jällegi tuletama meelde poolkinniste ja kinniste avangute juures sageli esinevat taktikat, nimelt vastase tugeva tsentri ründamist ja mitte selle moodustamise takistamist.** Käesoleval juhul must koguni kaotas ratsukäigega mitu tempot, et meelitada valge ettureid kaugemale tsentrisse, kus neid oleks kergem rünnata. Nagu meie edaspidisest näeme, pole valge tsenter musta rünnakute vastu sugugi nii kindel nagu see näib esimesel pilgul, vaid vajab hoolsat kaitset. Kuna must saab teostada rünnakut valge tsentrile arengkäigega, siis valge selle kaitsmiseks peab sageli raiskama aega. Võime kujutella, mis jääb järgi valge uhkest tsentrist, kui must suudab teostada rünnaku sellele nii c7—c5 kui ka f7—f6. Peab aga tähendama, et säärane taktika on mustal võimalik vaid seetõttu, et seis on esialgu veel võrdlemisi kinnine, ja võimalused selle avamiseks on mustal, mitte aga valgel. Seejuures peab must aga rünnakut juhtima täpselt ja kavakindlalt, sest vähemagi vääratuse korral võib valge tsenter kujuneda tõesti mõjuvaks relvaks, ja siis pole mustal enam pääsu.

2. **e4—e5** . . . . .

Ainuke käik, millega valge võib loota avanguparemusele. Pääle Rc3 võib must 2. . . . e5 valida Viini avangu, või jätkata ka Aljechini soovituse järgi 2. . . . d5 3. e5 Rfd7 4. R:d5 R:e5 jne.

2. . . . . **Rf6—d5**
3. **d2—d4** . . . . .

See käik on elastsem kui otsene 3. c4 Rb6, mis peaaegu kohustab juba valget mängima 4. d4, sest 4. c5 Rd5 5. Rc3 R:c3 6. d:c3 d6 ei valmista mustale mingeid raskusi. Kasutud on ka jätkud 3. Oc4 Rb6, või 3. Rc3 R:c3 ühes d6.

3. . . . . **d7—d6**

Esimene osa rünnakust valge tsentrile. Kui valge võimaldab nüüd vahetuse e5, siis muutub tema Ee5 ennem nõrgaks kui tugevaks.

4. **c2—c4** (Või A.) . . . . .

Teravaim jätk, mis aga ainukesena annab valgele lootusi musta kaitsesüsteemi ümberlükkamiseks. Praegu laialdasemalt tarvitusel olev mänguviis 4. Rf3, mida vaatleme A juures, võimaldab mustale enamasti võrdsuse, kuna vahetus 4. e:d6 L:d6 on mustale isegi kasulik ja annab talle võimalusi paremusele.

4. . . . . **Rd5—b6**
5. **f2—f4** . . . . .

Kuulus neljaetturi variant, mida Aljechin ise peab parimaks. See viib aga niivõrd keerulisisse variandesse, et teda tarvitatakse viimaseaja turniires võrdlemisi harva. Teksti käigu kõrval omab valge veel järgnevaid võimalusi:

I: 5. e:d6 e:d6 6. Rc3 Rc6 7. Oe3 Oe7 8. Od3 0—0 9. Rge2 Og4 10. 0—0 Ve8 11. h3 Oh5 ja valgel on küll väike ruumiline paremus, nagu see on kinniste avangute puhul tavaline nähe, kuid mustal on seevastu väga kindel positsioon igasuguste nõrkusteta, mis võimaldab talle edukat kaitset valge rünnakute vastu.

II: 5. Rf3 Og4 6. Oe2 d:e5 7. c5! e4 8. c:b6 e:f3 9. O:f3 O:f3 10. L:f3 a:b6 11. L:b7 Rbd7 12. Of4 e5 umbes võrdsete võimalustega.

5. . . . . **d6 : e5**
6. **f4 : e5** **Rb8—c6**

Nüüd näeme, kui kerge mustal on juhtida rünnakut valge tsentrile, kuna see toimub tavaliste arengkäigega. Partii tulemus oleneb nüüd sellest, kas valge suudab oma tsentrit küllaldaselt kaitsta, või jällegi purustab must selle oma etturrünnakutega.

7. **Oc1—e3** . . . . .

Venelased leiutasid siin huvitava jätku 7. Rf3 Og4 8. e6, kuid pääle 8. . . . f:e6 9. c5 võib must saavutada vigurikahinguga ülitugeva rünnaku: 9. . . . e5! 10. c:b6 e4 11. h3 Oh5 12. g4 e:f3 13. g:h5 e5! jne. Teksti käik on soliidsem.

7. . . . . **Oc8—f5**
8. **Rb1—c3** **e7—e6**
9. **Rg1—f3** **Ld8—d7**

Võimalik on siin ka veel 9. . . . Rb4 10. Vc1 c5 11. Oe2 c:d4 12. R:d4 Og6, kuid valge võib sellele vastata huvitava etturikahinguga 10. d5 e:d5 11. c:d5 R4:d5 12. Og5 jne., mis annab talle suurepäraseid rünnakuvõimalusi. Teine hää võimalus mustale on aga 9. . . . Oe7

10. Oe2 0—0 11. 0—0 f6 12. Rh4 f:e5 umbes võrdse mänguga.

10. **Of1—e2** **0—0—0**
11. **0—0** **f7—f6**

Otsese kaotuse toob 11. ... Oe7? 12. d5! e:d5 13. O:b6 a:b6 14. c:d5 Rb4 15. Rd4 g6 16. R:f5 g:f5 17. V:f5 R:d5 18. e6! f:e6 19. V:d5 jne.. Must peab mängima ettevaatlikult.

12. **d4—d5** **Rc6 : e5**

Ei läinud hästi 12. ... e:d5 13. O:b6 a:b6 14. c:d5 jne.

13. **Rf3 : e5** **f6 : e5**
14. **Ld1—b3** . . . . .

Valgel on nüüd tugev rünnakuseis, ja mustal on suuri raskusi oma kuningaseisu kaitsmisega. Pääle 14. ... e:d5 järgneks lihtsalt 15. c:d5, ja must ei tohi lüüa d5 vigurikaotuse tõttu. Üldiselt peab eelistama valge positsiooni. Must oleks teinud võibolla paremini, valides 9. käigul mõne teise kaitsesüsteemi.

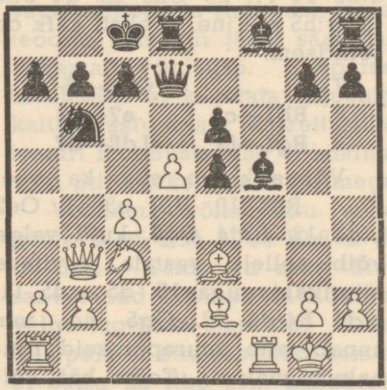

Diagramm nr. 62.

A.

(1. e4 Rf6 2. e5 Rd5 3. d4 d6.)

4. **Rg1—f3** . . . . .

Annab palju rahulikuma mängu kui 4. c4 ühes f4, kuid seejuures ka vähem võimalusi paremuse saavutamiseks.

4. . . . . **Oc8—g4**
5. **Of1—e2** **c7—c6!**

Flohri jätk, mis on üks paremaid mustale selles avangus. Rohkem raskusi omab must pääle 5. ... Rc6 6. c4 Rb6 7. e:d6 e:d6 8. 0—0 Oe7 9. Rc3 0—0 10. b3, millega valge valitseb kogu tsentrit, omades seega paremust, ja ka pääle 5. ... e6 6. 0—0 Oe7 7. c4 Rb6 8. e:d6 c:d6 9. Rc3 jne. Teksti käik annab mustale võrdsuse.

6. **0—0** . . . . .

Partiis Böök-Reshevsky, Kemeri 1937, mängiti siin 6. Rg5 Of5 7. Od3 O:d3 8. L:d3, millele must võis vastata lihtsalt 8. ... h6 9. Rf3 e6, omades seejärgi kindlasti mitte halvemat positsiooni.

6. . . . . **Og4 : f3!**

Mitte aga 6. ... d:e5 7. R:e5 paremusega valgele.

7. **Oe2 : f3** **d6 : e5**
8. **d4 : e5** **e7—e6**

Valge on nüüd küll saavutanud kaksikodad, kuid seis on võrdlemisi kinnine, ja siin võivad mustad ratsud avaldada positsioonile suuremat survet kui valged odad. Partii Botwinnik-Flohr, Nottingham 1936, jätkus siin: 9. Le2 Lc7 10. c4 Re7! 11. Og4 Rd7 12. f4 h5 13. Oh3 0—0—0 ja partii lõppes vii-

giga, kuigi must oli kogu aja ülekaalus.

Kokkuvõttes võib Aljechini kaitse kohta öelda, et seda peetakse praegu täiesti korrektseks avanguks. Valge ainukeseks lootuseks selle kaitse ümberlükkamise mõttes jääb neljaetturi rünnak, mida senini nii teoorias kui ka praktikas on võrdlemisi vähe uuritud, kuid mis näib talle ka väga riskantne. Kui valge püüab aga saavutada paremust ainult paari etturi tsentrisse asetamisega ja tagasihoidliku mänguga, siis musta õige kaitse puhul see plaan peab ebaõnnestuma, kuna valge etturi edasilükkega e5 on võtnud endale kohustusi, mida ei saa lahendada rahuliku mänguga. See väide on muidugi kehtiv ainult juhul, kui valge püüab avangust mingile paremusele ja mitte võrdsusele.

e. Nimzovitši kaitse.

1. **e2—e4 Rb8—c6**

Kui must pääle 1. e4 ei taha mängida ei 1. ... e5 ega valida ka ühtki senivaadeldud poolkinniseist avanguist, siis võib ta veel katsetada teksti käiguga, mille tõi turniiride praktikasse Nimzovitš. Nimetatud kaitse pole aga sugugi nii hää nagu Aljechini oma sest must loovutab siin valgele paremuse tsentris mingisuguse kompensatsioonita.

2. **d2—d4 . . . . .**

Võimalik on siin ka 2. Rc3, mis pääle 2. ... e5 annab valgele soodsa variandi Viini avangust, samuti loomulikult ka 2. Rf3.

2. . . . . **d7—d5**

Pääle 2. ... e5 3. d:e5 R:e5 saavutab valge kas 4. Rf3 või ka 4. Rc3 parema mängu.

3. **Rb1—c3 e7—e6**

Teine võimalus mustale oli siin 3. ... d:e4 4. d5 Re5 5. Ld4 paremusega valgele, kusjuures tuleb arvesse ka võimalus 4. Ob5. **Nüüd oleme aga saavutanud prantsuse avangu kaitsega 3. ... Rc6, milline pole mustale kindlasti mitte soodus;** valge saavutab nii pääle 4. Rf3 kui ka 4. e5 avangparemuse, mis pole küll eriti suur, kuid selleks küllaldane, et Nimzovitši kaitse iseseisva avanguna ei paku meile enam huvi.

f. Skandinaavia avang.

1. **e2—e4 d7—d5**

See avang ei saa juba seepärast olla täisväärtuslik, et must lipp tuleb siin mängu juba teisel käigul enamvähem lahtise seisu juures, mis on teravas vastolus algelisemate avangprintsiibega. Tegelikult võibki must selle kaitsega loota parimal juhul võrdsusele, kui valge mängib edaspidi vähegi korralikult.

2. **e4 : d5 Ld8 : d5**

Võimalus 2. ... Rf6 pole parem, sest pääle 3. Ob5+ Od7 4. Oc4 Og4 5. f3 Of5 6. Rc3 Rbd7 7. Le2 Rb6 8. Ob3 Ld7 9. d3 ühes Od2, Lf2 ja Rge2 saavutaks valge eelistatavama positsiooni.

3. **Rb1—c3 Ld5—a5**

Must pole seega veel otseselt kaotanud tempot, kuna ta on arendanud võrdlemisi soodsasti oma lipu, kuid märkisime juba varemini, et enne lipu ja vankrite arendamist peab avangus tooma võitlusväljale odad ja ratsud. Patustades selle juhise vastu, satub must, nagu praeguseski seisus, halvemusse.

4. **d2—d4 Rg8—f6**

Nõrgem on 4. ... e5 5. Rf3 Ob4 6. Od2 paremusega valgele, või ka 5. ... Og4 6. Oc4! sama tulemusega. Must ei või avada seisu veelgi rohkem, sest see ainult suurendaks tema halvemust.

5. **Rg1—f3 Oc8—g4**

Parem kui 5. ... Rc6 6. Ob5 Og4 7. h3 paremusega valgele igas variandis. Mustal puuduvad juba hääd võimalused.

6. **h2—h3!** . . . . .

Lihtsaim tee paremuse kindlustamiseks. Must ei tohi nüüd hästi taganeda 6. ... Oh5, sest pääle 7. g4 Og6 8. Re5 c6 9. h4 Rbd7 10. Rc4 Lc7 11. h5 Oe4 12. R:e4 R:e4 13. Lf3 ühes Of4 satuks ta kiiresti kaotusseisu. Vahetuse järgi f3 saavutab valge aga kaksikodadega ülekaaluka mängu.

6. . . . . **Og4 : f3**
7. **Ld1 : f3 c7—c6**
8. **Oc1—d2 Rb8—d7**
9. **0—0—0 e7—e6**
10. **Of1—d3** . . . . .

Valge mängib nüüd veel Vhe1 ja tal on suur avangparemus kaksikodade ja ülekaalu tõttu tsentris. On palju avanguid, kus must võib saavutada palju paremaid seise, seepärast ei või skandinaavia avangut kellelegi soovitada, kes just ei mängi endast klass nõrgema vastasega.

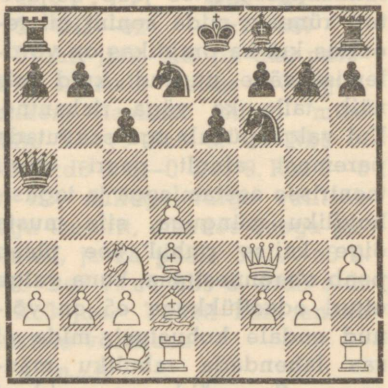

Diagramm nr. 63.

Oleme nüüd jõudnud juba nii kaugele, et tunneme kõiki lahtiseid ja poolkinniseid avanguid, nii nende põhiideid kui ka tähtsamaid variante, mis säästavad meile palju vaeva partii algosas. Asume edaspidi kinniste avangute juurde, mis moodustavad viimase ja raskeima osa avangteooriast, ja mis on praegu valitsejaiks turniires. Kinniste avangute tundmaõppimine on üldiselt palju raskem kui lahtiste ja poolkinniste, sest sääl on raskem anda üldisi juhiseid, kuna sageli mitmed käigud ja ideed on tingitud laual tekkinud positsioonist. Teatud juhiste andmine on siiski võimalik, ja järgnevaga püüamegi

anda ülevaate kinniseist avanguist ja nende hinnanguist praegu malemaailmas valitseva arvamuse järgi. Esmajoones esitame mõningaid üldjoonelisi näpunäiteid.

3. Kinnised avangud.

Asume nüüd avangute grupi juurde, kus valge esimene käik pole mitte enam 1. e2—e4, vaid juba 1. d2—d4, või ka 1. Rg1—f3. **Kuna pääle 1. d2—d4 seis jääb üldiselt rohkem blokeerituks kui pääle 1. e4, siis nimetatakse kõiki 1. d2—d4, samuti ka 1. Rf3 või 1. c4 algavaid avanguid kinniseiks.** Õppisime juba tundma üldjuhiseid nii lahtiste kui ka poolkinniste avangute juures ja märkasime, et mõlemal juhul oli üheks päänõudeist malendite võimalikult kiire areng, suuremal määral küll lahtiste kui poolkinniste avangute juures. Kinniste avangute juurde asudes tuleb meil aga õppida tundma üpris uusi printsiipe ja juhiseid, mida ei saaks üldse kujutella lahtiste avangute juures.

Kõige enne teeme endale muidugi selgeks, milline on õieti põhiline vahe kinniste ja lahtiste avangute vahel. **On selge, et avangu või seisu „kinnisus" või „lahtisus" oleneb ainult etturite seisust, mitte kunagi aga vigurite omast;** kui etturite seis malelaua tsentris on kinnistatud või väga raskesti avatav, siis kujuneb mäng tavalisesti kinniseks, ja säärase partii avangut nimetame järelikult kinniseks; kui aga tsentris on vahetatud üks või paar etturit, või teiste sõnadega, kui tsenter on muutunud lahtiseks, siis on meil tegemist lahtise avanguga. Lahtise avangu puhul, nagu juba mainisime, langeb peatähtsus malendite võimalikult kiirele arengule, kusjuures viimase soodustamiseks on lubatud suuremad materjaalsed ohvrid. Kes lahtise avangu juures on palju jäänud maha arengus, sellel pole tavalisesti enam pääsu. Kinniste avangute juures on aga lugu üpris teisiti; **siin ei oma peatähtsust mitte enam malendite kiire areng, vaid just neile sobivate väljade loomine kinnistatud etturkettide vahel.** Kinnises avangus pole seega veel midagi halvasti, kui ollakse

arengus jäänud maha 1—2 tempot, ja seda võib alati teha, kui saavutatakse seevastu oma ratsule või odale mõni hää väli. Partiis peaaegu kunagi ei suleta tsentrit täielikult juba avangus, ja seepärast peavad maletajad hoolitsema selle eest, et nad saavutaksid sääl välju oma vigureile. Sääraste väljade võtmine oma valdusse ongi üks tähtsamaid nõudeid kinniseis avanguis. Muidugi ei tohi ka liialdada arengus mahajäämisega, sest sageli on võimalik muuta kinnist seisu peatselt lahtiseks tsentri kiire avamisega, ja siis häda sellele, kes on jäänud kaugele maha oma arengus. Iga mängija peab ise oma vilumuse järgi otsustama ja arvestama, kui kergesti võib kinnist seisu muuta lahtiseks, ja seejärgi ka korraldama oma arengut ja mitmesuguseid muid manöövreid.

Niipalju üldiselt lahtiste ja kinniste avangute iseloomust. Nüüd tekib aga kaheldamatult küsimus, miks muutuvad seisud tavalisesti pääle 1. e2—e4 e7—e5 just lahtiseiks, kuna seevastu 1. d2—d4 d7—d5 puhul nad jäävad kinniseiks? Vastus on siin võrdlemisi lihtne ja arusaadav, kui vaatleme, kuidas tekivad kinnised seisud. Kui asetame tsentris kaks etturit vastamisi, näiteks pääle 1. e4 ja e5, siis on juba tekkinud teatud kinnine seis, kuigi veel väga nõrk. Ainuke võimalus selle kinnise seisu lahtiseks muutmiseks on ühe blokeerija etturi kõrvaldamine, mida tavalisesti saab teha ainult mõne teise etturiga. Pääle 1. e4—e5 on sääraseks blokeerijaks etturiks valgele must Ee5, mida ta saab kõrvaldada kas edasilükkega d2—d4 või f2—f4. Sarnane olukord tekib ka pääle 1. d4 d5, ainult siis on blokeerijaks etturiks valgele must Ed5, ja selle kõrvaldamiseks tuleb teostada edasilüke kas c2—c4 või e2—e4. Vaatleme nüüd, kas säärase edasilükke teostamisega on blokaad juba kõrvaldatud. Märkame kergesti, et see pole sugugi nii, sest must võib oma rünnatavat blokeerijat etturit kergesti kaitsta mõne oma teise etturiga, hoides seega seisu ikka veel kinnisena. **Seega avangu ja ka seisu lahtiseks muutmiseks peab sundima vastast vahetusele tsentris ehk loobuma oma blokeerijast etturist.** Nüüd märkame ka, et pääle 1. e4 e5 on see sundimine palju

kergem, sest Ee5 kaitsmine valmistab mustale, nagu nägime juba lahtiste avangute vaatlemisel, väga suuri raskusi ega pole hästi teostatav. Seevastu pole sugugi kerge sundida musta loobuma Ed5 kaitsmisest pääle 1. d4 d5, sest punkt d5 seisab juba musta lipu kaitse all ja must suudab teda hoida võrdlemisi kergesti. Samuti märkame ka, et Ee5 ründamiseks vajaliku edasilükke d2—d4 teostamine on kergem kui Ed5 puhul vajaliku e2—e4 juures, sest väli d4 on juba kaitstud valgelt lipult, kuna seevastu väli e4 on alles kaitseta. Nagu sellest näeme, leidub küllaltki põhjusi, miks pääle 1. e4 e5 seisud tavalisesti muutuvad lahtiseiks ja pääle 1. d4 d5 kinniseiks, ja praktika näitab meile, et need on küllaltki kaaluvad.

Lahtiste avangute puhul esines meil rünnakukäiguna tavalisesti edasilüke d2—d4 ja harvemini f2—f4, sest viimane nõrgestas tublisti valge kuningaseisu, ja päälegi oli ettur f4 kaitseta; samuti on ka kinniste avangute puhul tavaline rünnakkäik c2—c4 ja mitte e2—e4, sest selle edasilükke teostamine ei õnnestu valgele tavalisesti selle välja liigse nõrkuse tõttu oma laagris. Seevastu kujuneb väli e4 musta vigureile tugipunktiks, mida ta peab tingimata vallutama, samuti nagu hoidma välja d5 valitsemist oma kätes. Pääle 1. d4 d5 tekib seega seis, kus valge ründab punkti d5 käigega c2—c4, Rc3, Og5 (pääle Rf6) jne., kuna must seda kaitseb kas e7—e6 või c7—c6 ühes Rf6, kindlustades ühtlasi välja d5 ja ka piiludes e4. Nende eelselgituste järgi asume nüüd avangute eneste vaatlemisele.

a. Vastuvõtmata lipugambiit.

1. **d2—d4 d7—d5**

Alustame võimalusega, kus must kohe blokeerib valge tsentrietturi ja alustab seega otsest võitlust tsentri pärast. Moodsamaid variante, mis tekivad pääle käiku 1. . . . Rf6, vaatleme hiljem.

2. **c2—c4 e7—e6**

Nn. klassikaline vastus, millega saame normaalseisu vastuvõtmata lipugambiidis. Teisi siin võimalikke jätke, nagu 2. . . . c6 või 2. . . . d:c4 vaatleme edaspidi slaavi kaitse ja vastuvõetud lipugambiidi puhul. Nõrgad on aga vastused 2. . . . c5 3. c:d5 L:d5 4. Rf3 c:d4 5. Rc3 paremu-

sega valgele, ja 2. ... Rf6 3. c:d5 R:d5 4. Rf3, mille järgi must, kui ta ei taha võimaldada edasilüket e2—e4, peab mängima 4. ... Of5 5. Lb3 Rc6 6. Rbd2 paremusega valgele.

Ebasoovitatavaks peetakse ka Tšigorini kaitset 2. ... Rc6, ja nimelt vastuse 3. Rc3 d:c4 4. Rf3 Rf6 5. e4 Og4 6. Oe3 jne. tõttu. Täiesti moest läinud on Albini vastugambiit 2. ... e5, sest pääle 3. d:e5 d4 4. Rf3 Rc6 5. Rbd2 Oe6 6. g3 Ld7 7. Og2 omab must suuri raskusi oma kahietturi tagasivõitmisega, ja kuigi see tal õnnestub, omab valge igal juhul eelistatavama mängu.

3. **Rb1—c3** . . . . .

Siin võib hästi mängida ka 3. Rf3, mis aga tavalisesti viib samusse variandesse nagu 3. Rc3. Peab aga tähendama, et pääle 3. Rf3 võib must valida ka teisi võimalusi, nagu näiteks Viini variandi: 3. ... Rf6 4. Og5 Ob4+ 5. Rc3 d:c4 6. e4 c5 7. e5 c:d4 8. La4+ Rc6 9. 0—0—0 Od7 10. Re4 Oe7 11. e:f6 g:f6 12. Oh4 Vc8, millega ta praeguse teooria seisundi järgi saavutab võrdsuse. Tähelepandav võimalus valgele selles variandis on aga 7. O:c4 c:d4 8. R:d4 La5 9. O:f6!, sest pääle 9. ... O:c3+ 10. b:c3 L:c3+ 11. Kf1 L:c4+ 12. Kg1 satuks must ähvarduse 13. Vc1 tõttu raskusisse. Kui must tahab aga vältida kõiki neid keerulisi võimalusi, siis võib ta mängida rahulikult 3. Rf3 Rf6 4. Og5 h6, mille järgi valge on sunnitud vahetama f6, sest 5. Oh4 Ob4+ 6. Rc3 d:c4 võimaldaks mustale kahietturi kaitsmise; pääle vahetust f6 saavutab valge aga ülekaalu tsentris, mille kompenseerimiseks mustal on kaksikodad. Seise võib hinnata umbes võrdseiks.

3. . . . . **Rg8—f6** (Või A.)

Teist võimalust 3. ... c5 vaatleme A juures. Käiguga 3. ... c6 võib must saavutada siin seisu slaavi kaitsest, kuid selle juurde jõuame hiljem.

4. **Oc1—g5** . . . . .

Huvitavaid võimalusi tekib pääle 4. Rf3 c5!, millega must saavutab tasavägise mängu. Pääle 5. c:d5 R:d5 6. e4 R:c3 7. b:c3 c:d4 8. c:d4 Ob4+ 9. Od2 O:d2+ 10. L:d2 0—0 seisab valge küll veidi vabamini, kuid senise praktika järgi suudab must mängu vaevata tasakaalustada; mängib valge aga 5. Og5, siis jätkab must 5. ... c:d4 6. R:d4 e5, ja saavutab nii pääle 7. Rdb5 a6 8. La4 Od7, kui ka pääle 7. Rf3 d4 8. Rd5 Oe7 vaevata võrdsuse. Hää ja rahulik võimalus valgele on 5. c:d5 R:d5 6. e3, kuid seega ka vaevalt võib loota enam kui võrdsust.

Viimasel ajal on väga läinud moodi ka käik 4. g3, kuid seegi ei anna valgele õige mängu juures avangparemust. Must võib vastata kas 4. ... Oe7 5. Og2 0—0 6. Rf3 Rbd7, ähvardades juhul lüüa ja kaitsta Ec4, või jällegi kohe 4. ... d:c4 5. La4+ Rbd7 6. Og2 c5 ja seisud

on umbes võrdsed. Ruumipuudusel meie ei saa laskuda selle võimaluse täpsemale uurimisele.

4. . . . . **Of8—e7** (Või a.)

Võimaluse 4. ... Rbd7 üle anname selgitusi a juures. Varemini mängiti siin sageli ka nn. Manhattani varianti 4. ... Ob4, mis viimasel ajal on aga jäänud õigusega tagaplaanile. Valge vastab sellele parimini 5. c:d5 e:d5 6. e3 ühes Od3 ja Rge2; mängib must aga kavalamini enne 4. ... Rbd7, ja alles pääle 5. Rf3 Ob4, siis saavutab valge etturikahinguga 6. c:d5 e:d5 7. e3 c5 8. Od3 c4 9. Oc2 La5 10. 0—0! suurepärase mängu.

5. **e2—e3** . . . . .

Valge võib siin katsetada ka huvitavat jätku 5. Rf3 0—0 6. O:f6 O:f6 7. e4 d:e4 8. R:e4 jne., millest must aga saab soovikorral hoiduda käikude vahetusega 5. ... Rbd7, ja alles pääle 6. e3 0—0. Muuseas pole ülaltoodud jätk mustale sugugi kardetav, nii et temast peaks tingimata hoiduma.

5. . . . . **0—0**

Pole suuremat vahet, kas must teeb siin enne selle käigu või 5. ... Rbd7, kui ta tahab valida normaalvarianti. Teksti käik jätab talle aga vabaks rohkem võimalusi.

6. **Rg1—f3** **Rb8—d7**
(Või 2.) (Või 1.)

Must võib siin valida ka Tartakoveri soovituse 6. ... h6 7. Oh4 b6, milline käik on siin veel mängitav seetõttu, et must Rb8 kaitseb välju c6 ja a6; valge saavutab aga sellele vaatamata 8. c:d5 R:d5 9. O:e7 L:e7 10. R:d5 e:d5 11. Vc1 Oe6 jne. eelistatavama mängu, kuna mustal on positsioonis palju nõrkusi. Kui must tahab aga lülitada sisse käike 6. ... h6 7. Oh4 teksti variandis, siis saavutab ta sellega ainult seda, et valge pole 10. käigul sunnitud vahetama odasid e7, vaid võib taganeda edukalt g3; kui must aga valib 9. käigu juures toodud kõrvalvariandi, siis on jällegi nende käikude sisselülitamine talle kasulik. Nagu näeme, peab must 6. ... h6 mängides olema teadlik oma edaspidiseis kavatsusis, sest see käik sobib ainult mõningaisse arengusüsteemesse.

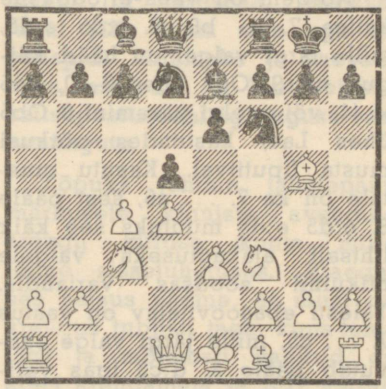

Diagramm nr. 64.

7. **Va1—c1** . . . . .

Teine soodus võimalus valgele on siin 7. Lc2, millele must vastab soodsamini 7. ... h6 8.

Oh4 c5. Valge võib siis saavutada 9. c:d5 R: d5 10. O:e7 L:e7 (Või 10. ... R:e7 11. 0—0—0 väikese paremusega valgele.) 11. R:d5 e:d5 12. Od3 c:d4 13. R:d4 Lb4+ 14. Ld2 Rc5 15 Ob5! veidi soodsama lõppmängu, või jällegi 9. Vd1 La5 10. Od3 d:c4 11. O:c4 Rb6 12. Oe2 c:d4 umbes võrdsuse. Tähelepanu väärib aga jätk 9. 0—0—0 La5 10. Kb1!, millega valge kasutab asjaolu, et mustal pole parajasti soodsat arengukäiku, oma kuninga viimiseks paremale positsioonile, ähvardades seejärgi juhul vahetustega tsentris. Kahjuks pole seda võimalust veel praktiliselt niipalju katsetatud, et võiks anda talle mingit kindlamat hinnangut.

7. . . . . **c7—c6**

Nõrgem on vana-ortodoksne kaitse 7. ... b6 8. c:d5 e:d5, mille järgi valgel on hääd käigud nii 9. Od3 ühes 0—0, Re5 ja f4, või veelgi paremini 9. Ob5 ühes La4, kasutades nõrkusi musta liputiival. Kasutu mustale on ka 7. ... a6, sest pääle 8. c:d5 e:d5 muutuks see käik lihtsalt ajakaotuseks valgele niikuinii soodsas variandis. Täiesti ebasoovitatav on vastus 7. ... c5, mille järgi valge saavutab pääle 8. d:c5 igas variandis suure avangparemuse.

8. **Of1—d3** . . . . .

Mingit reaalset tulemust ei anna võitlus tempo eest vahetusel c4, näiteks: 8. Lc2 a6 9. a3 Ve8 10. h3 d:c4 11. O:c4 b5 12. Oa2 Ob7 13. 0—0 c5 ja must omab hää mängu.

8. . . . . **d5 : c4**

Seega loobub must küll etturtsentrist ja välja e4 valitsemisest, kuid tal polnud enam valikut, sest muidu oleks olnud takistatud tema edaspidine malendite areng. Teksti käiguga alustatud vabastusmanööver on Capablancalt, kuid selle kõrval väärib tähelepanu veel võimalus 8. ... h6 9. Oh4 d:c4 10. O:c4 b5 (Nüüd aga mitte enam 10. ... Rd5 11. Og3 tõttu.) 11. Od3 a6 12. a4 b:a4! 13. R:a4 La5+ 14. Rd2! ja seisu on väga raske hinnata; valgel näivad olevat veidi paremad võimalused, ja partiis Stahlberg-Capablanca, Margate 1936, saigi valge pääle 14. ... Ob4 15. Rc3 peatselt paremuse.

9. **Od3 : c4** **Rf6—d5**

Siin pole enam soovitatav mängida 9. ... b5 10. Od3 a6, sest järgneks 11. e4 paremusega valgele. Kui must oleks aga lülitanud sisse käigud 8. ... h6 9. Oh4, siis oleks 9. ... d:c4 10. O:c4 b5 11. Od3 a6 12. e4? vigane vastuse 12. ... R:e4! 13. O:e4 O:h4 14. O:c6 Va7 jne. tõttu. Siin avalduvad avangu nüansid, mida peab aga teadma, et mitte segada kaht sarnast avanguvarianti.

10. **Og5 : e7** . . . . .

Suuremaid lootusi valgele ei anna jätkud 10. Of4 R:f4 11. e:f4 Rb6 12. Ob3 Rd5 13. g3 R:c3 14. b:c3 c5 jne., ega ka 10. h4, millele must vastab parimini

10. ... R:c3 11. V:c3 b6 ühes Ob7 ja hää arenguga, mitte aga 11. ... f6 12. O:e6+ Kh8 13. Of4 Ob4, mille järgi valge saavutaks kardetava kuningarünnaku. Lihtsaim teksti käik on tegelikult ka parim seisus.

10. . . . . **Ld8 : e7**

11. **0—0** . . . . .

Matšis Aljechin-Capablanca katsetas esimene sagali jätku 11. Re4, millele järgnes 11. ... R5f6 12. Rg3 Lb4+ 13. Ld2 L:d2+ 14. K:d2 veidi parema lõppmänguga valgele. Must võib aga saavutada vaevatavõrdsuse pääle 12. ... e5! 13. 0—0 e:d4 14. Rf5 Ld8 15. R3:d4 Re5 16. Ob3 O:f5 17. R:f5 g6! jne., seepärast on ka sellest käigust viimasel ajal loobutud.

11. . . . . **Rd5 : c3**

Must seisab surutult ja peab seepärast püüdma kergendada oma seisu võimalikult rohkete vahetusiga, millest valge ei saa ega saanud hästi hoiduda. Peab ütlema, et Capablanca vabastusvariant on mustale võrdlemisi soodus võrdsuse mõttes, kuna lihtsustatud seisus valge ei saa kasutada oma minimaalset paremust, kuid seejuures mustal ei ole ka mingeid lootusi paremusele ega võimalusi võidule mängimiseks.

12. **Vc1 : c3** . . . . .

Nõrgem on siin etturiga löömine, mis küll tugevdab valge etturtsentrit, kuid võimaldab mustale soodsa arengu pääle 12. ... c5 ühes b6 ja Ob7.

12. . . . . **e6—e5!**

Lõpuks saab must ometi teostada selle vabastuskäigu, millega ta võimaldab vähemalt vaba arengu oma lipuodale. **Üldse on lipugambiidi ortodokses kaitses musta peamureks oma Oc8 arendamine, mille ta oli sunnitud avangus sulgema käigega e6 ja c6. Kuna oda arendamine b7 on vägagi tülikas ja aegaviitev katse, millega must muuseas nõrgendab ka oma liputiiba, siis jääb ainukeseks võimaluseks odale arenguvõimaluste loomiseks edasilükete kas e6—e5 või c6—c5 teostamine. Kogu selle avangu probleem keerlebki nimetatud küsimuse ümber; kui must suudab teostada ühe neist edasilükkeist, kannatamata seejuures teistlaadi kahju, saavutab ta tavalisesti täisväärtusliku vastumängu ja võrdsuse, vastasel juhul jääb tema seis aga ka edaspidi kinniseks ja vaevaliseks, asetades ta lootusetusse kaitsepositsiooni igasuguse vastumänguta.**

Lõpuks juhime tähelepanu märkusele kinniste avangute arengu kiiruse kohta, mille tõime sissejuhatuses. Praeguses seisus näeme, et must on arengus tublisti taga, kuna tema Oc8 ja mõlemad vankrid on alles arendamata ja Rd7 seisab halvasti, kuid seevastu on ta vallutanud tähtsa tsentraalvälja e5, mis võimaldab talle täisväärtuslikku vastumängu. Valge ei saa kuidagi kasutada oma arengulist ülekaalu, sest niipea

kui ta avab seisu vahetusega e5, võidab must tempo oma ratsu arendamiseks ja tasakaalustab mängu. Kui valgel oleks säärane ülekaal aga lahtises seisus, siis oleks see tavalisesti kiiresti otsustav; eemaldatagu malelaualt ainult etturid d4, e3, e5 ja c6, muutes seega seisu lahtiseks, ja märkame kohe, milline suur ülekaal oleks valgel.

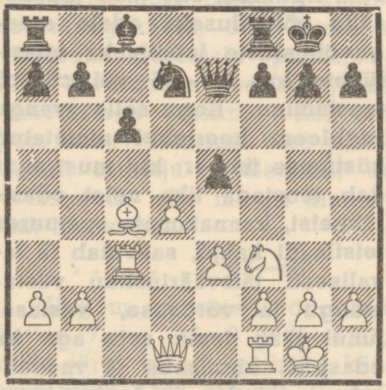

Diagramm nr. 65.

13. **d4 : e5** . . . . .

Siin on katsetatud veel paljusid teisi võimalusi, kuid senini pole leitud moodust, milline annaks valgele mingi reaalse paremuse. Toome mõningaid võimalikke jätke:

I: 13. Ob3 e4 14. Rd2 Rf6 15. Lb1 Of5 ja must suudab oma eelposti e4 küllaldaselt kaitsta, tasakaalustades seega mängud.

II: 13. Lc2 e:d4 14. e:d4 Rb6 15. Ve1 Lf6 16. Ob3 Of5 17. Le2 Vad8 18. Le7 L:e7 19. V:e7 Vd7 20. Vce3 Rc8 21. V:d7 O:d7 22. Re5 Oe8!, ja must saavutab pääle g6 ühes Kg7 ja f6 võrdse lõppmängu.

Tulemusi ei anna loomulikult ka jätkud 13. e4 e:d4 14. L:d4 Rb6, ega ka 13. d5 e4! ja valge pole kummalgi juhul saavutanud midagi. On katsetatud veel teisigi jätke, kuid need on mustale veel vähem kardetavad. Näib nii, et musta seis on küll surutud, kuid positsioonilise nõrkusteta, ja seepärast ka hästi kaitstav.

13. . . . . **Rd7 : e5**
14. **Rf3 : e5** **Le7 : e5**
15. **f2—f4** . . . . .

Must ähvardas juba saavutada pääle Oc8 arendamist täiesti võrdse seisu, seepärast püüab valge selle Rubinsteini poolt soovitatud käiguga saavutada kiiresti kuningarünnakut või takistada Oc8 arengut. Nagu meie aga näeme, pole tal see musta õige vastumängu juures võimalik, ja mängud muutuvad peatselt võrdseiks. Seepärast kasutatakse viigist hoidumiseks uuemal ajal ka vähemuuritud mänguviise, nagu näiteks 7. Lc2 või mõningaid teisi.

15. . . . . **Le5—f6!**

Parim väli musta lipule, sest pääle 15. . . . Le7 16. f5! on takistatud nii musta oda areng kui ka kerkinud esile ähvardus f5—f6 musta kuningatiiva etturseisu lõhkumisega. Veidi parem võimalus on 15. . . . Le4, kuid siiski nõrgem kui teksti käik; valge vastaks seejärgi parimini 16. Ob3!, saavutades nii pääle

16. ... Of5 17. Lh5 Og6 18. Lh3, kui ka pääle 16. ... Lg6 17. e4! L:e4 18. f5! ülitugeva kuningarünnaku, mille pareerimine käiks mustale ülejõu.

16. **f4—f5** . . . . .

Pääle 16. e4 Oe6 17. e5 Le7 18. Od3 f5! saavutaks must kergesti võrdsuse, seevastu valmistab teksti käik talle palju rohkem muret.

16. . . . . **b7—b5!**

Must ei tohtinud mängida 16. ... Vd8, 17. Vd3! tõttu, mis oleks andnud valgele paremuse. Teksti käiguga seoses oleva vasturünnakuga kindlustab must endale aga tasavägise mängu, sest valgel on vaevalt midagi paremat kui 17. Od3 b4 18. Vc2 Vd8, mille järgi must aga ei seisa enam halvemini.

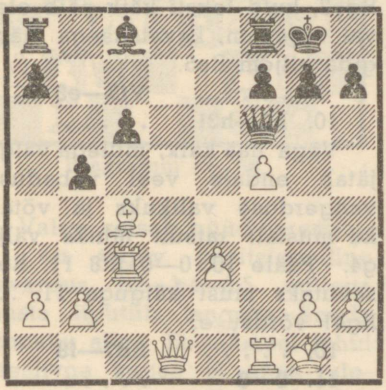

Diagramm nr. 66.

Eeltoodud selgitusist näeme, et mustal tuleb ortodoksses kaitses kaua võidelda suurte raskusiga, enne kui tal õnnestub saavutada võrdset seisu. Seejuures peab ta tundma tohutu hulga igasuguseid peensusi ja kaugeleulatavaid variante. Neil põhjusil, ja osalt ka seetõttu, et seda kaitset on uuritud juba nii kaugele ja põhjalikult, on ta praegusaja turniires tarvitusel palju harvemini kui 30—40 aastat tagasi, mil ortodoksne lipugambiit ja hispaania avang valitsesid kõigil turniirel. **Kui aga must on kodus selle avangu variandes ja soovib soliidset seisu viigitaotlusega, siis on lipugambiidi ortodoksne kaitse selleks sobiv vahend.**

1.

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. Rc3 Rf6 4. Og5 Oe7 5. e3 0—0 6. Rf3.)

6. . . . . **Rf6—e4**

Laskeri kaitse, mis taotleb samu sihte nagu ortodoksnegi, nimelt musta positsiooni kiiret vabastamist. Siin toimub see aga musta liputiiva alles arenemata olles, mistõttu riisiko on ka suurem. Laskeri kaitset peetakse siiski mustale täisväärtuslikuks.

7. **Og5 : e7** **Ld8 : e7**

8. **Ld1—c2** . . . . .

Siin esineb lahkarvamusi valge parima jätku suhtes. Teksti käigu kõrval soovitatakse veel 8. c:d5 R:c3 9. b:c3 e:d5 10. Lb3 Vd8 (Võimalik on ka 10. ... Ld6 11. c4 d:c4 12. O:c4 Rc6 jne.) 11. c4 (Tähelepanu väärib siin lihtne 11. Od3.) 11. ... Rc6 12. c:d5 Lb4+ 13. Rd2 L:b3 14. R:b3 Rb4 15. Vc1 umbes võrdsete võimalustega.

8. . . . . **c7—c6**
9. **Of1—d3** . . . . .

Võimalik on siin ka 9. R:e4 d:e4 10. L:e4 Lb4+ 11. Rd2 L:b2 12. Lb1 jne., samuti hää mänguga valgele.

9. . . . . **Re4 : c3**

Nõrgem on siin Stonewall 9. . . . f5, sest valge on juba vabanenud oma odast c1, mis sääraseis seises kujuneb tavalisesti tema murelapseks. Teksti käigu järgi on must, samuti nagu ortodoksses kaitseski, vahetanud kaks vigurit, kuid siiski veidi ebasoodsamail tingimusil, sest edasilüke e6—e5 pole siin võimalik.

10. **Lc2 : c3** **Rb8—d7**
11. **0—0** **d5 : c4**
12. **Od3 : c4** **b7—b6**

Seega on must saavutanud oma odale arenemisvõimaluse b7, kuid edaspidi tuleb siis teostada veel edasilüke c6—c5, mis iseenesest polegi nii kerge. Valge võib selle ootel kas valmistuda odavahetusele Oa6, või

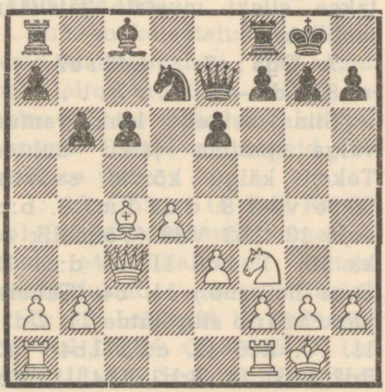

Diagramm nr. 67.

jällegi asuda pääle c6—c5 sidumisele La3. On selge et valge seis on igal juhul eelistatavam, kuigi mingisuguse reaalse paremuse saavutamine pole sugugi kerge.

2.

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. Rc3 Rf6 4. Og5 Oe7 5. e3 0—0.)

6. **c4 : d5** **e6 : d5**

Vahetusvariant, mis aga ei anna sugugi nii rahulikku ja viigilist mängu nagu see on tavaline nähe vahetusvariantide puhul. Selle variandi sügavast ideest räägime hiljem, kui oleme juba jõudnud vastava seisuni.

7. **Of1—d3** **c7—c6**
8. **Ld1—c2** **Rb8—d7**
9. **Rg1—f3** . . . . .

Siin mängitakse sageli ka 9. Rge2, kuid teksti käik näib olevat tugevam, kavatsusega mängida hiljem Re5.

9. . . . . **Vf8—e8**
10. **h2—h3!** . . . . .

Väga hää käik, millega valge jätab endale veel vabaduse vangerduse valikuks ja võtab ka mustalt ratsult tähtsa välja g4. Pääle 10. 0—0 Rf8 11. Re5 savutaks must käiguga 11. . . . Rg4! võrdsuse.

10. . . . . **Rd7—f8**
11. **0—0** . . . . .

Teine meelitav võimalus on siin 11. 0—0—0, püüdes saavutada tugevat rünnakut mustale kuningale, kuid nagu praktika näitab, muutub musta rünnak valge kuningaseisule vähemalt sama kardetavaks. Võiks um-

bes järgneda: 11. 0—0—0 Oe6 12. g4 Vc8 ja must ähvardab juba alustada aktsiooni liputiival käigega a6 ühes c5. Teksti käik on palju tugevam.

11. . . . . **Rf6—h5**

Ainuke võimalus oda vahetamiseks, sest pääle 11. ... Re4 võiks järgneda lihtsalt 12. Of4 hää mänguga. Nüüd jääb aga see ratsu mängust välja. Arvesse tuli siin 11. ... Rg6.

12. **Og5 : e7** **Ld8 : e7**

13. **Va1—b1** . . . . .

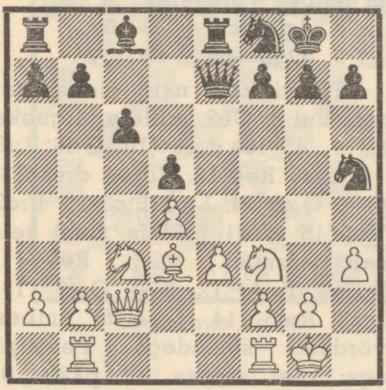

Diagramm nr. 68.

Valge seisab nüüd paremini; tal on tugev positsiooniline ähvardus b2—b4—b5, millega musta liputiib langeks ägeda rünnaku alla. Et säärasel juhul passiivne kaitse ei anna tulemusi, on enam-vähem kindel. Kuna liputiival mingisugune reaktsioon pole võimalik, siis tavalisesti alustab must säärase seis seises rünnakut kuningatiival. Praeguses positsioonis on see aga väga raskesti teostatav, sest musta malendid, iseäranis Rh5, ei seisa sugugi soodsalt kuningarünnaku alustamiseks. Ümbergrupeerimiseks puudub mustal aga aeg, sest vahepeal muutuks valge liputiival koormavaks. Praksisest on selgunud, et kui must ei suuda küllalt kiiresti asuda vasturünnakule kuningatiival, siis muutub tema seis liputiival peagi lootusetuks. Näiteid säärase seisu käsitamise kohta toome raamatu teises osas, keskmängu selgitusel ja näitepartiide juures.

a.

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. Rc3 Rf6 4. Og5.)

4. . . . . **Rb8—d7**

Selle käiguga tekivad tavalisesti sarnased variandid ortodoksse lipugambiidi peavariandile, kuid mõningail juhtumeil on sel käigul ka iseseisev tähendus. Praegu on tähtsuseta, et Ed5 on näiliselt kaitseta, sest pääle 5. c:d5 e:d5 6. R:d5? võidaks must 6. ... R:d5 7. O:d8 Ob4+ viguri.

5. **e2—e3** **c7—c6**

Seega valib must nn. Cambridge Springs variandi, mis annab palju keerulisema mängu kui tavaline ortodoksne kaitse. Kui valge tahab nüüd vältida seda mänguviisi, siis võib ta valida jätku 6. a3, mille järgi 6. ... Oe7 7. Rf3 Re4 annab variandi Laskeri kaitsest.

6. **Rg1—f3** **Ld8—a5**

Must loobub seega vaevalisest kaitsemängust ja asub ise

rünnakule liputiival, vabastades ühtlasi oma Rf6 tülikast sidumisest. Õige vastumängu puhul osutub see rünnak aga veidi varajaseks, võimaldades valgele veidi mugavama mängu. Musta seis on igal juhul aga võrdlemisi hästi kaitstav, isegi valge parima vastumängu puhul.

7. **Rf3—d2** . . . . .

Siin ollakse jällegi lahkarvamusil, kas on parem teksti käik või 7. c:d5; mõlemal käigul on paremusi, ja on väga raske otsustada, kumb objektiivselt on parem. Pääle 7. c:d5 R:d5 võiks järgneda: 8. Ld2 (Pääle 8. Lb3 Ob4 9. Vc1 vabaneb must käiguga 9. . . . e5!, saavutades kergesti võrdsuse.) 8. . . . R7b6! (Lihtsam kui 8. . . . Ob4 9. Vc1, mis ähvarduse e3—e4 tõttu viib väga komplitseeritud seisu.) 9. a3 (Suuri komplikatsioone võib valge savutada käiguga 9. Od3 R:c3 10. b:c3 Rd5 ja must võidab küll etturi, kuid valgel on pääle 11. 0—0 L:c3 12. Le2 suurepärane rünnakuseis. Praeguste analüüside järgi võib mõlemapoolseid võimalusi hinnata umbes võrdseiks.) 9. . . . R:c3! 10. L:c3 (10. b:c3 Rd5 kaotab etturi.) 10. . . . L:c3+ 11. b:c3 f6 ühes c5 ja võrdsete seisudega. Sellest näeme, et ka näiliselt lihtne variant 7. c:d5 sisaldab vägagi keerulisi seise.

Kahjutu mustale on ka katse 7. O:f6 R:f6 8. Od3 Ob4 9. Lb3, millega valge püüab lõpetada oma arengut rahulikult; must saavutab pääle 9. . . . d:c4 10. O:c4 0—0 11. 0—0 O:c3 12. b:c3 b6 ühes Ob7 ja c5 täieliku võrdsuse.

7. . . . . **Of8—b4**

Mustal on siin veel teine tähelepandav võimalus, nimelt Rubinsteini soovitus 7. . . . d:c4; pääle 8. O:f6 R:f6 9. R:c4 Lc7 10. Vc1 Oe7 11. Od3 0—0 12. 0—0 omab valge küll ruumilise paremuse, kuid mustal on väga kindel seis ja kaksikodad tuleviku jaoks. Šansse võib hinnata umbes võrdseiks.

8. **Ld1—c2** **0—0**

9. **Og5—h4** . . . . .

Teksti käik näib olevat parem kui 9. Oe2, millele järgneks 9. . . . e5 10. d:e5 (10. O:f6 R:f6 11. d:e5 Re4 12. Rd:e4 d:e4 13. 0—0 O:c3 14. L:c3 L:c3 15. b:c3 Ve8 16. Vfd1 Kf8! ja must seisab paremini.) 10. . . . Re4 11. Rd:e4 d:e4 12. 0—0 O:c3 13. b:c3 R:e5 14. L:e4 f6 umbes võrdsete seisudega. Peetagu aga veel silmas, et pääle 9. Od3? d:c4 must võidaks viguri.

9. . . . . **e6—e5**

Nüüd on see käik aga veidi kahtlane, sest valge võib kas nõrgendada musta etturseisu või kaitsta enametturit. Paremaid võimalusi võrdsusele andis siin võibolla 9. . . . c5 10. O:f6 R:f6 11. Rb3 La4 12. d:c5 O:c3+ 13. L:c3 Re4 umbes võrdse seisuga. Pääle ettevalmistava 9. . . . Ve8 järgneks aga 10. Od3 hää mänguga.

10. **d4 : e5** **Rf6—e4**

11. **Rd2 : e4** **d5 : e4**

12. **e5—e6!** . . . . .

Seega kindlustab valge endale väikese paremuse, sest pääle 12. . . . f:e6 pole mustal kompensatsiooni nõrgestatud etturseisu eest, ja pääle 12. . . . Re5 13. e:f7+ V:f7 on mustal küll mõningaid vastušansse, kuid need ei kaalu üles vähemetturit. Valge seis on igal juhul eelistatavam.

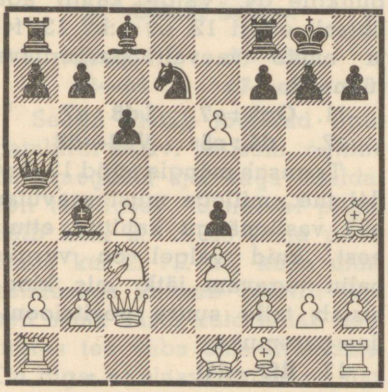

Diagramm nr. 69.

A.

(1. d4 d5 2. c4 e6 3. Rc3.)

3. . . . . **c7—c5**

Tarraschi kaitse, mida aga juba kaua aega ei peeta enam täisväärtuslikuks. Käesoleva avanguga lubab must endale nõrga etturi moodustamise d-liinil ilusa viguritemängu arvel, kuid ka valgel on sama paremus soliidse etturseisu juures, millega tema seis on kindlasti eelistatavam. Kuigi valge paremus selles avangus pole eriti suur, siiski ei leia see kaitse enam pooldamist, sest mustale on leiutatud teisi paremaid kaitseid, mis võimaldavad talle võrdse mängu.

4. **c4 : d5** **e6 : d5**

Gambiitjätk 4. . . . c:d4 5. La4+ Od7 6. L:d4 annab valgele õige mängu juures paremuse ega leia seepärast pooldamist.

5. **Rg1—f3** . . . . .

Valge saavutab nüüd rahuliku arenguga paremuse, kuna musta etturseis tsentris on väga nõrk. **Valge ei tohi aga hakata seda nõrkust kohe kasutama, sest siis saavutaks must vastumängu, mis võimaldaks talle mängude tasakaalustamise; seepärast pole ei siin ega ka järgnevail käigel soovitatav lüüa d:c5, sest must vastaks alati d5—d4 tugeva vastumänguga.** Valge peab enne lõpetama oma arengu ja alles siis hakkama ründama musta nõrkusi.

5. . . . . **Rb8—c6**

6. **g2—g3** . . . . .

See käik on tugevaim seisus, sest valge oda seisab g2 hiilgavalt rünnaku alustamiseks musta nõrgimale punktile, etturile d5. Varajase viigi võib valge saavutada siin jätkuga 6. Of4 Rf6 7. e3 Oe7 8. Rb5 0—0 9. Rc7 Vb8 10. Rb5 Va8 jne., kuid loomulikult loodab ta sellest seisust rohkemat.

6. . . . . **Rg8—f6**

Kasulik valgele on mõne aasta eest moes olnud rootsi variant 6. . . . c4 7. Og2 Ob4 8. 0—0 Rge7 9. e4! jne., kuid see on veel veidi parem mustale

kui teksti käiguga ühenduses olev võimalus, mis sisaldab küll rohkem komistamisvõimalusi valgele, kuid õige mängu juures annab talle ka suurema paremuse.

7. **Of1—g2 Of8—e7**

Ei rahulda ka Wagneri jätk 7. ... Og4 8. Oe3 (arvesse tuleb ka 8. Re5!) 8. ... O:f3 9. O:f3 Ld7 10. 0—0 paremusega valgele. Must ei suuda edaspidi kuidagi vabaneda oma nõrkusest d5, ja seepärast peab ta ka saavutama avangu järgi halvema mängu.

8. **0—0 0—0**

9. **Oc1—g5!** . . . . .

Loogiline jätk, millega valge jätkab rünnakut punktile d5 ja saavutab seega üleoleva mängu. Isegi nüüd, pääle suurema osa malendite arendamist, oleks vahetus d:c5 kasulik mustale, sest pääle 9. ... d4! saavutaks ta umbes võrdse mängu, nagu näitab senine praktika.

9. . . . . **Oc8—e6**

Nüüd ei või must enam kahida etturit 9. ... h6 10. O:f6 O:f6 11. d:c5, sest pääle 11. ... d4 12. Re4 poleks tal mingit kompensatsiooni vähemetturi eest. Teksti käiguga püüab ta kaitsta veelkord punkti d5. Ebasoodus oleks igatahes vahetus 9. ... c:d4 10. R:d4, või 9. ... c4 10. Re5, mõlemal juhul paremusega valgele.

10. **Va1—c1** . . . . .

Siin on valgel ka veel teisi häid jätke, milliseist võiks mainida lihtsat 10. d:c5 O:c5 11. Vc1 jne., sest kahing 10. ... d4 11. O:f6 O:f6 12. Ra4 on siin kahtlase väärtusega, kuid teksti käik näib andvat valgele veelgi paremaid võimalusi.

10. . . . . **Rf6—e4**

Tarraschi enese soovitus, milline aga samuti jätab musta halvemasse seisu. Teine võimalus on siin 10. ... c4 11. Re5 Lb6, millega must alustab rünnakut punktile d4. Valge kahib aga lihtsalt etturi 12. e3 L:b2 13. f4! ja omab vaevalt pareeritava rünnaku.

11. **Og5 : e7 Ld8 : e7**

12. **d4 : c5 Va8—d8**

Tarrasch mängis nüüd 13. Ra4 d4! jne., millega must saavutas hää vastumängu kahitud etturi eest, kuid valgel on varuks palju tugevam jätk, mis kindlustab talle suure positsioonilise paremuse.

13. **Rf3—d4!** . . . . .

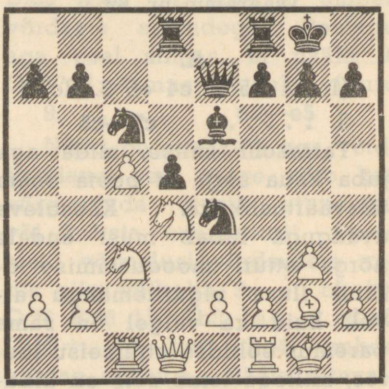

Diagramm nr. 70.

Selle tugeva käiguga, mida soovitas Bogoljubov, seatakse

must lahendamatute probleemide ette. Kui ta tahab võita tagasi kahitud etturit, siis peab ta mängima 13. ... R:c5 14. R:c6 b:c6, kuid pääle 15. Ld4 Ra6 16. Ra4 omaks valge siis suure positsioonilise paremuse. Selle valgele soodsa võimaluse tõttu ei peeta praegusel ajal Tarraschi kaitset enam täisväärtuslikuks.

b. Slaavi kaitse.

1. **d2—d4** **d7—d5**
2. **c2—c4** **c7—c6**

Seega oleme jõudnud lipugambiidi slaavi kaitseni, milline on praegusel ajal väga laialdaselt tarvitusel. Esimesel pilgul näib käik 2. ... c6 palju paremana kui 2. ... e6, kuna must esimesega kaitseb tsentrit täpselt sama hästi, kuid hoiab seejuures tee vaba oma lipuodale. On õige, et slaavi kaitse on üks paremaid lipugambiidis, kuid ka siin esinevad omad raskused, kuigi veidi teist laadi kui ortodoksse kaitse juures.

Ortodoksses kaitses mustal oli raskusi oma lipuoda arendamisega, kuna ta oli sulgenud sellele väljapääsutee käiguga e6; ka siin on mustal, nii ebatõenäolisena kui see ka ei kõla, raskusi oma Oc8 arendamisega, kuigi sellel on tee vaba. Põhjused on siin aga veidi teiselaadsed; nimelt peab must arendama oma lipuoda enne e-etturi liigutamist, kuna muidu see sulgeks väljapääsutee odale, järelikult ka enne kuningaoda arendamist. Kujuneb seega olukord, kus must peab arendama liputiiva enne kuningatiiba, millega võimaldub valgele aga kombineeritud rünnak odakäiguga nõrgestatud punktile b7 ja tsentris seisvale kuningale, milline algab tavalisesti lipukäiguga b3. Seejuures on mustale punkti b7 kaitsmine eriti raske, sest ühtlasi langeb rünnaku alla ka tsentraalväli d5, mida must pole veel jõudnud kaitsta käiguga e7—e6. Tavalisesti on must sunnitud oma lipuodale arengu võimaldamiseks kas loobuma tsentrist vahetusega d:c4, või jällegi arendama enne oma kuningaoda g7. Vaatleme neid võimalusi lähemalt allpool.

3. **Rg1—f3** . . . . .

Normaalne ja parim jätk seisus, millega valge juba varakult väldib juhusliku võimaluse d:c4 ühes järgneva e7—e5, kui valge hakkab püüdma tagasi kahitud etturit. Sümmeetrilisele seisule umbes võrdsete võimalustega viib vahetus 3. c:d5 c:d5 4. Rc3 Rc6 5. Rf3 Rf6 6. Of4, millele must vastab lihtsaimini 6. ... e6 ühes Oe7 ja 0—0. Kardetav valgele on aga jätk 3. Rc3 d:c4, sest etturi tagasivõitmise katsele 4. a4 järgneks 4. ... e5 suurepärase mänguga, ja kaching 5. e4 pole oma järeldusis sugugi selge.

3. . . . . **Rg8—f6**

Nüüd pole löömine 3. ... d:c4 enam nii soovitatav, sest valge võib jätkata 4. e3 b5 5. a4 ilusa mänguga.

4. **Rb1—c3** . . . . .

Valge peab ikka arvestama etturikaotuse ähvardusega pääle löömist c4; nii näiteks pole 4. Of4 vastuvõetav 4. ... d:c4 tõttu, mille järgi valge omaks suuri raskusi etturi tagasivõitmisega. Rahuliku mängu annab jätk 4. e3, millele must võib lihtsaimini vastata 4. ... Of5, sest pääle 6. c:d5 c:d5 7. Rc3 e6 8. Re5 Rfd7!, või 8. Lb3 Lc8 9. Od2 Rc6 10. Vc1 Rfd7 saavutaks must vaevata võrdsuse.

4. . . . . **d5 : c4** (Või A.)

Seega valib must vastuvõetud slaavi kaitse, milline talle praeguse maleteooria seisundilt kindlustab võrdseid võimalusi. Teine mustale soodus võimalus on siin 4. ... e6, mida vaatleme A juures. Võimalik on ka vastus 4. ... g6, mis viib partii Grünfeldi kaitsesse ja mida vaatleme india avangute juures. Ebasoovitatav mustale on aga vastus 4. ... Of5, mille järgi valge saavutaks käiguga 5. Lb3, või ka 5. c:d5 c:d5 6. Lb3 paremuse, nagu mainisime juba sissejuhatuses slaavi kaitsele.

5. **a2—a4** . . . . .

Valge peab juba muretsema etturi tagasivõitmise eest, sest must ähvardas seda kaitsta käiguga b7—b5. Halb oleks seetõttu otsene tsentri vallutamine 5. e4, sest pääle 5. ... b5, ähvardades 6. ... b4 ühes R:e4, saavutaks must hää mängu enametturiga; valge moodustatud tsenter osutuks tugevuse asemel nõrgaks. Võimalik on ka jätk 5. e3, kuid see ei valmista mustale raskusi võrdsuse saavutamiseks: 5. ... b5 6. a4 b4 7. Ra2! e6 8. O:c4 Oe7 9. 0—0 0—0 10. Le2 c5 ja must omab täieliku tasakaalu. Teksti käik on tänapäeval tarvitatavaim.

5. . . . . **Oc8—f5**

Nüüd võib must rahulikult arendada oma oda, sest valge ei saa enam asuda rünnakule liputiival. **Nüüd tekib seis, kus valgel on ülekaal tsentris, kuid mustal seevastu paremus liputiival sealsete valge etturite nõrkuse tõttu;** algavas keskmängus tasakaalustuvad need paremused, millega mõlemad saavutavad umbes võrdseid võimalusi. Ebaloogiline oleks siin jätk 5. ... e6, kuna must seega loobuks oma avanguideest. Valge saavutab seejärgi pääle 6. e4 Ob4 7. e5 Re4 8. Lc2 Ld5 9. Oe2 c5 10. 0—0 R:c3 11. b:c3 c:d4 nii 12. c:d4 kui ka 12. R:d4 võimalusterikkama mängu.

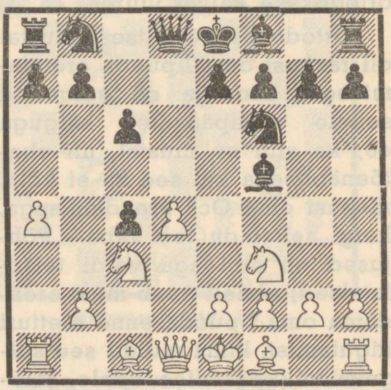

Diagramm nr. 71.

6. **e2—e3** (Või a.) . . . . .

Teist siin tarvitatavat jätku 6. Re5 vaatleme a juures. Kasutu oleks aga 6. Rh4, sest pääle 6. ... Oc8 oleks valgel ähvarduse e7—e5 tõttu vaevalt midagi paremat kui taganemine 7. Rf3, millele järgneks uuesti 7. ... Of5 sama seisuga.

6. . . . . **e7—e6**

Parim vastus mustale. Varem mängiti siin sageli 6. ... Ra6, kuid uuemal ajal on sellest käigust loobutud jätku tõttu 7. O:c4 Rb4 8. 0—0 e6 9. Le2 Oe7 10. e4 Og4 11. Vd1 ja valge omab märgatava paremuse. Nõrgavõitu on ka vahetusekatse 6. ... Od3, mis pääle 7. O:d3 c:d3 8. L:d3 annab valgele parema mängu arengparemuse juures. Mustal on selles variandis tavalisesti ikka ainult üks hää käik.

7. **Of1 : c4** **Of8—b4**

Võimalik on siin ka 7. ... Rbd7, et 8. 0—0 vastata 8. ... Od6 9. Le2 e5 jne., kuid valge võib, kuigi ta seda teha ei tarvitse, seda takistada käiguga 8. Le2, mis sunnib musta käiguga 8. ... Ob4 valima teksti variandi.

8. **0—0** **0—0**

9. **Ld1—e2** . . . . .

Tuleb arvesse veel 9. Lb3, kuid see annab pääle 9. ... Le7 10. Od2 c5 mustale võrdsuse.

9. . . . . **Rf6—e4**

Varem mängiti siin tavalisesti 9. ... c5, kuid uuemate uurimuste järgi saavutab valge seejärgi pääle 10. Ra2 Oa5 11. d:c5 Rc6 12. Vd1 Le7 13. Rd4 Vfd8 14. b4! paremuse. Teksti käik on vajalik ähvarduse e3—e4 pareerimiseks.

10. **Oc4—d3** . . . . .

Huvitav etturikahing, mille võttis tarvitusele dr. Euwe matšis dr. Aljechiniga. Seniste tulemuste järgi näib valge sellega saavutavat võrdlemisi ilusa survemängu, kuid küllaldaste kaitsevõimalusiga mustale. Kui valge soovib siin jätkata rahulikult, siis on tal selleks soodus võimalus 10. R:e4 O:e4 11. Od3 täiesti võrdse mänguga. Hää jätk on siin ka veel 10. Ra2, et oda taganemisele vastata 11. Od3, millega valge püüab hoiduda suuremaist vahetusist, kuid ka see jätk ei tekita mustale õige vastumängu juures suuremaid raskusi. Teksti käik on komplitseerituim.

10. . . . . **Ob4 : c3**

Pääle 10. ... R:c3 11. b:c3 O:c3 12. Vb1 võidab valge etturi tagasi ühes parema mänguga; teksti käigu järgi võiks valge ka vältida etturikaotust käiguga 11. O:e4, kuid siis oleks mustal pääle 11. ... Ob4 12. O:f5 e:f5 väga hää mäng.

Juhime tähelepanu veel seisule, kus must 8. käigul mängiks vangerduse asemel 8. ... Rbd7, kusjuures edaspidine partiikäik jääks samaks. Selles seisus oleks valgele soodsam nii pakutud etturikahing, kui ka variant 11. O:e4 Ob4 12. O:f5 e:f5, millele võiks järgneda väga tugevasti läbimurre 13. d5! paremate võimalustega valgele. Na-

gu näeme, peab must mängima väga täpselt, et vältida halvemasse seisu sattumist.

11. **b2 : c3** **Re4 : c3**
12. **Le2—c2** **Of5 : d3**
13. **Lc2 : d3** **Rc3—d5**
14. **Oc1—a3** . . . . .

Käiguga 8. ... Rbd7 vangerduse asemel takistaks see käik nüüd musta vangerdust ja sunniks teda peatsele materjali tagasiandmisele, mille järgi valge aga saavutaks parema lõppmängu.

14. . . . . **Vf8—e8**
15. **Va1—b1** **b7—b6**
16. **Vf1—c1** . . . . .

Valgel on nüüd küll vähemettur, kuid seevastu suurepärane viguritemäng, mis nähtavasti kaalub üles kahitud materjali. Mustale on parimaks kaitsekäiguks 16. ... Rf6, kavatsusega tuua lippu d5, kuid see võib viia väga keerulisisse seisesse, näiteks 17. e4 e5 18. Vd1 e:d4 19. e5! jne., milliste hindamine pole sugugi kerge. Mõlemapoolseid šansse võib siiski hinnata umbes võrdseiks.

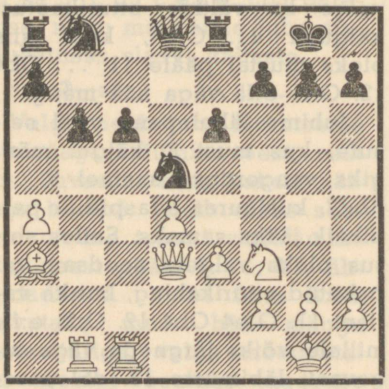

Diagramm nr. 72.

a.

(1. d4 d5 2. c4 c6 3. Rf3 Rf6 4. Rc3 d:c4 5. a4 Of5.)

6. **Rf3—e5** . . . . .

See käik oli kaua aega moevariandiks, kuid alles pääle teist matši Aljechin-Euwe jõuti selgusele, et käik 6. e3 on palju mõjuvam ja annab valgele võimalusi paremusele, kuna teksti käigu järgi must seevastu saavutab kergesti võrdsuse ja vahel isegi paremuse.

6. . . . . **e7—e6**

Kui must oleks siin vastanud 6. ... Rbd7 7. R:c4 Lc7 8. g3 e5 9. d:e5 R:e5 10. Of4 Rfd7 11. Og2 Vd8 12. Lc1 f6 13. 0—0 Oe6, siis jääks valgele tema 6. käiguga õigus ja ta saavutaks pääle 14. Re4! eelistatavama mängu. Teksti käiguga, mis on tegelikult juba võrdlemisi vana, kuid mis oli läinud vahepeal moest, saavutab must aga täisväärtusliku vastumängu.

7. **f2—f3** . . . . .

Pääle 7. Og5 Ob4 8. f3 tekib sama seis mis peavariandiski, pääle 8. R:c4 on aga vastus 8. ... Ld5 hästi mängitav. Teksti käiguga ähvardab valge moodustada tugevat etturtsentrit e2—e4 jne.

7. . . . . **Of8—b4**
8. **Oc1—g5** . . . . .

Valge mängib järjekindlalt edasilükke e2—e4 teostamisele, mis siin kohe ei läinud vastuse 8. O:e4! 9. f:e4 R:e4 10. Lf3 L:d4

tõttu, millega must saavutaks suurepärase rünnaku ja küllaldaselt materjali kahitud viguri eest. Teine võimalus oli siin 8. R:c4, mis annab pääle 8. ... c5 9. d:c5 L:d1+ 10. K:d1 Ke7 umbes võrdse lõppmängu; valge saavutab küll pääle 11. e4 Og6 ülekaalu tsentris, kuid mustal on küllaldane kompensatsioon mustade väljade nõrkuses tsentris ja liputiival. Pääle 12. Oe3 järgneks 12. ... Rfd7.

8. . . . . **h7—h6!**

Tugev vastus, millega must sunnib valge oda kas taganemisele või vahetusele; pääle 9. Oh4 järgneks mõjukalt 9. ... c5!, seepärast valge teeb paremini, kui ta vahetab f6. Must võis muidugi ka kohe mängida 8. ... c5, kuid teksti käik on tugevam.

9. **Og5 : f6** **Ld8 : f6**

See jätk on samuti tugevam kui Aljechin-Euwe matšis katsetatud 9. ... g:f6, millele järgnes

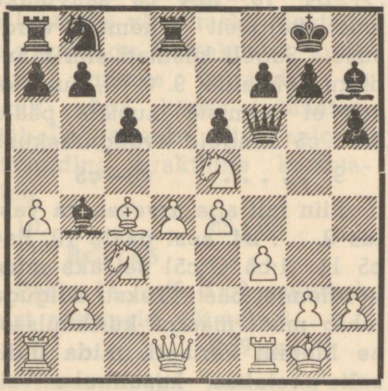

Diagramm nr. 73.

10. R:c4 c5 11. d:c5 L:d1+ jne. umbes võrdse mänguga.

10. **e2—e4** **Of5—h7**
11. **Of1 : c4** **0—0**
12. **0—0** **Vf8—d8**

(Vt. diagramm nr. 73.)

Valgel on nüüd küll näiliselt tugev tsenter ja ilus seis, kuid tegelikult on ta punkti d4 nõrkuse tõttu võrdlemisi täbaras olukorras. Objektiivselt vaadelduna peaks eelistama musta seisu, kel päälegi on häid võimalusi oma kaksikodadega.

A.

(1. d4 d5 2. c4 c6 3. Rf3 Rf6 4. Rc3.)

4. . . . . **e7—e6**

Seega loobub must oma Oc8 arendamise võimalusest, seejuures aga arvestades sellega, et ka valgel pole seisus paremat käiku kui 5. e3, millega ta samuti on sunnitud sulgema oma lipuodale väljapääsu. Kuna must siin ei kasuta slaavi kaitse ideed, nimelt oma lipuoda vaba arenguvõimalust, siis nimetatakse seda mänguviisi ka poolslaavi kaitseks.

5. **e2—e3** . . . . .

Valge pidi siin juba tõsiselt arvestama löömisega c4 ühes järgneva etturi kaitsmisega; nii oleks näiteks 5. Og5 vägagi kahtlase väärtusega, sest pääle 5. ... d:c4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Oh4 g5 9. R:g5 Rd5 saavutaks must kardetava vastumängu liputiival. Teksti käigu järgi tekib võrdlemisi pingeline seis, mis sageli viib keerulisisse seisesse.

5. . . . . **Rb8—d7**

Tarvitatavaim jätk mustale. Nõrgem on igatahes 5. ... a6, millele valge võib vastata kasuga 6. c5, kuid arvesse tuleb siin 5. ... c5, millega must saavutab tuntud sümmeetrilise seisu vähemtempoga, mis ei tohiks olla otsustava tähtsusega.

6. **Of1—d3 d5 : c4**

Seega püüab must viia mängu teravusile, kuid rahuliku edasimängu puhul saavutab valge veidi parema mängu. Võimalikud oleksid veel järgnevad jätkud:

I: 6. ... Od6 7. e4! (Mitte aga enne 7. 0—0 0—0 8. e4, millele must võiks vastata 8. ... d:c4 9. O:c4 e5 jne., kuna teksti variandis see jätk oleks kahtlane pärastise Ef7 kaitsmatuse tõttu.) 7. ... d:e4 8. R:e4 R:e4 9. O:e4 0—0 10. 0—0 väikese paremusega valgele.

II: 6. ... Oe7 7. 0—0 0—0 8. b3 b6 9. Ob2 Ob7 10. Le2 ja valge omab paremuse, sest suurema liikumisvabaduse kõrval on tal veel võimalusi kas e3—e4 ülekaalu saavutamiseks tsentris, või Re5 ühes f4 kuningarünnaku alustamiseks. Senine praktika näitab, et mustal on toodud seisu kaitsmine vägagi raske.

7. **Od3 : c4 b7—b5**

Must peab kiiresti alustama rünnakut liputiival, kuna muidu valge ähvardas saavutada ülekaalu tsentris käiguga e3—e4. Võimalik oli ka 7. ... c5, kuid seega saavutaks must ainult ebasoodsa variandi vastuvõetud lipugambiidist.

8. **Oc4—d3** . . . . .

Nõrgem on taganemine 8. Ob3, sest must saavutaks pääle 8. ... b4 9. Re2 Oe7 hiljem edasilükkega c6—c5 ühes Ob7 kergesti võrdsuse; pääle 9. Ra4 Oa6 omaks valge aga raskusi vangerdusega.

8. . . . . **a7—a6**

Täisväärtuslikku mängu ei saavuta must siin käiguga 8. ... b4, sest pääle 9. Re4 poleks rahulik areng 9. ... Oe7 soovitatav vastuse 10. R:f6+ R:f6 11. e4 tõttu, kuid ka 9. ... c5 10. La4 annaks valgele ülekaaluka mängu. Must peab edasilükkeks b5—b4, kui ta seda üldse tahab teostada, valima soodsama momendi.

9. **e3—e4** . . . . .

Teravaim jätk, kuid ka ainuke, millega valge võib loota mingile avanguparemusele. Kasutu oleks 9. a4, sest pääle 9. ... b4 10. Re4 c5 saavutaks must kergesti vähemalt võrdsuse. Sageli kasutati siin rahulikku võimalust 9. 0—0, kuid ka see ei valmista mustale pääle 9. ... c5 mingeid avanguraskusi.

9. . . . . **c6—c5**

Siin tuli aga arvesse ka vastus 9. ... b4, sest pääle 10. Ra4 c5 11. d:c5 O:c5! seisaks must võrdlemisi hästi. Teksti käiguga juhib must mängu kurikuulsasse Merani varianti, mida üldiselt peetakse kasulikuks valgele.

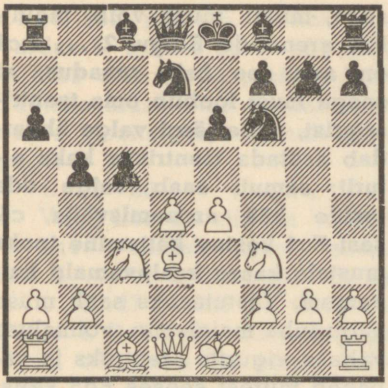

Diagramm nr. 74.

10. **e4—e5** . . . . .

Hävitav on siin katse 10. d5 e:d5 11. e5, millele must vastab parimini 11. ... Rg4. Valge ei või seepääle jätkata 12. R:d5 Rd:e5 13. R:e5 R:e5 14. Le2, sest must kaitseks käiguga 14. ... Oe6! kõik ähvardused ja säilitaks enametturi. Tähelepandav võimalus on 12. Le2, millele must aga vastab ainukese käiguna 12. ... Rb6! ja väldib seega suurema halvemuse. Valgel on igatahes väga raske tõestada oma kahingu korrektsust, kuigi mustal mõnes variandis on ainult väga kitsas pääsetee. Võibolla annab siin selgust edaspidine praktiline katsetamine.

10. . . . . **c5 : d4**
11. **Rc3 : b5** . . . . .

Pääle 11. e:f6 d:c3 saavutab must paremaid võimalusi.

11. . . . . **Rd7 : e5**

Viimasel ajal katsetati siin ka jätku 11. ... a:b5 12. e:f6 Lb6, kuid seejärgi saavutab valge pääle 13. f:g7 O:g7 14. Le2 paremuse, sest mustal on nõrkusi mõlemal tiival ega saa seepärast hästi vangerdada; tsentris võib tema kuningas aga langeda kergesti rünnaku ohvriks. Nõrgem on ka katse 11. ... Rg4, mille järgi valge saavutab 12. Oe4 Vb8 13. Rb:d4 ühes 0—0 ilusa arengparemuse.

12. **Rf3 : e5** **a6 : b5**
13. **Ld1—f3** . . . . .

Midagi ei saavuta valge pääle 13. O:b5+ Od7 14. R:d7 La5+ ühes L:b5. Teksti käiku peetakse uuemal ajal tugevamaks kui varem eranditult tarvitatavat 13. 0—0, mille järgi must saavutab pääle 13. ... Ld5 14. Le2 Oa6 15. Og5 Oe7 võrdlemisi rahuldava seisu.

13. . . . . **Of8—b4+**

Seega rikub must vähemalt valge vangerduse, kuna pääle vankri käikude järgneks 14. 0—0 paremusega valgele.

14. **Ke1—e2** **Ld8—d5**

Nõrgem on 14. ... Vb8 15. Lg3 Ld6 16. Rf3! ja valge saavutab pääle 16. ... e5 17. L:e5+ veidi soodsama lõppmängu; vigane oleks seevastu 16. Rc6 L:c6! 17. L:b8 0—0 ja must saavutab ülitugeva rünnaku kahitud kvaliteedi eest.

15. **Lf3 : d5** **Rf6 : d5**
16. **Od3 : b5+** **Ke8—e7**

Tekkinud seis on teooria viimane sõna Merani variandi kohta; on tõesti raske otsustada, kas valge seisab siin paremini või ei, sest võimalusi

pääle 17. Rc6+ Kd6 18. R:d4 Kc5 ei saa korraga õieti hinnata. Näib siiski, et valge saavutab pääle 19. a3! paremuse, mis selgub järgnevast võimali-

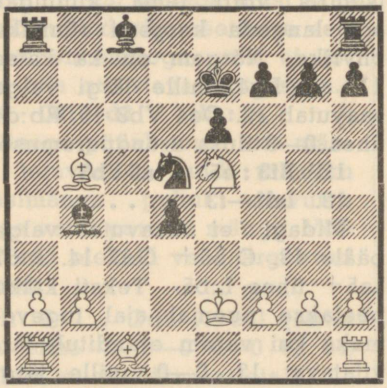

Diagramm nr. 75.

kust variandist: 19. ... K:d4 20. a:b4 V:a1 21. Oe3+ R:e3 22. f:e3+ ühes V:a1 jne. Kokkuvõttes võib igatahes niipalju öelda, et Merani variant nõuab mõlemailt suuri teoreetilisi teadmisi, andes parima mängu juures valgele soodsamaid võimalusi.

c. Vastuvõetud lipugambiit.

1. **d2—d4** **d7—d5**
2. **c2—c4** **d5 : c4**

Must võib loobuda oma rünnatud Ed5 kaitsest ka selle lihtsa löömisega, milline meetod oleks muidugi mugavaim, kui tal poleks kaasas teisi halvemusi. Esialgu pole näha, kuidas võiks säärane käik olla halb, sest valgel tuleb veel näha vaeva Ec4 tagasivõitmisega, millal must võib rahulikult arenduda. **Käigul 2. ... d:c4 on aga see halb omadus, et seega must loobub oma tsentrietturist, mille järgi valge ähvardab asetada tsentrisse kaks etturit; samuti saab valge oda omale hää arenemisvälja c4, sest Ec4 kestev kaitsmine tooks mustale kaasa kaaluvamaid halvemusi.** Vastutasuks saab must, nagu juba mainisime, võimaluse vabaks vigurite arenguks ja vabaneb murest seoses Ed5 kaitsmisega; seejuures tal avaneb võimalus rünnata valge tsentrit käiguga c7—c5, mis takistab valget saavutamast sääl ülekaalu. Sellest selgub, et vastuvõetud lipugambiit sisaldab huvitavaid võitlusmomente, ja seepärast annab ta ka tavalisesti huvitava ja vaheldusrikka keskmängu.

3. **Rg1—f3** . . . . .

Valge ei saa siin asuda kohe tsentri vallutamisele 3. e2—e4, sest must vastaks 3. ... e5 väga hää mänguga; sama vastus võiks järgneda ka pääle 3. Rc3 või 3. e3. Teksti käiguga takistab valge edasilüket e7—e5.

3. . . . . **Rg8—f6**

Aljechin katsetas siin ideed 3. ... a6 4. e3 Og4, kuid valge saavutab siis pääle 5. O:c4 e6 6. Lb3 paremuse, sest mustal on raskusi oma liputiiva kaitsmisega. Üpris nõrk on vastus 3. ... Og4, millele valge vastab 4. Re5 Oh5 5. Rc3 paremusega. Ebasoovitatav on muidugi ka kahietturi kaitsmine 3. ... b5 4.

a4 c6, sest pääle 5. e3 Lb6 (ähvardas 6. a:b5 c:b5 7. b3! jne.) 6. a:b5 c:b5 7. b3 c:b3 8. L:b3 kaotaks must etturi tagasi ühes suure positsioonilise halvemusega.

4. **e2—e3** . . . . .

Väga hää on siin ka variant 4. La4+, millele must vastab kas 4. . . . c6 5. L:c4 g6, või ka 4. . . . Rbd7 5. Rc3 e6 ühes c5. Pääle 4. Rc3 võib must käiguga 4. . . . c6 minna üle slaavi kaitsele.

4. . . . . **e7—e6**

Ka siin oleks 4. . . . b5 5. a4 c6 6. a:b5 c:b5 7. b3 vigane.

5. **Of1 : c4** **c7—c5**

Nagu juba mainisime, peab must teostama selle edasilükke, et saavutada tasakaalu tsentris. Siinjuures tähendame, et musta 4. ja 5., samuti ka mõned järgnevad käigud, võivad toimuda ka teises järjestuses, kuna sel ei ole siin suuremat tähtsust.

6. **0—0** . . . . .

Seda jätku peetakse parimaks, kuna valge seega veel hoiab endale valiku lipuratsu arendamiseks. Võimalik on siin muidugi ka 6. Rc3, mida vaatleme hiljem ühes kõrvalvariandis.

6. . . . . **a7—a6**

Steinitz vahetas siin alati d4 ja mängis siis järjekindlalt Ed4 nõrkusele, millega ta saavutas ka tolleaegsete meistrite vastu edu. **Praegusaja maleteooria seisundilt saavutab valge aga vastukaaluks keskmängus tugevaid rünnakuvõimalusi, mis täiesti tasakaalustavad d-etturi nõrkuse ja annavad valgele isegi paremaid perspektiive.** Seepärast on ka Steinitzi mänguviis kadunud viimaseaja turniiride praksisest.

7. **Ld1—e2** . . . . .

Ebasoovitatav on siin edasilüke 7. a4 vastuse b7—b5 takistamiseks, sest seejärgi saavutaks must pääle 7. . . . c:d4 8. e:d4 Rc6 hää mängu, kuna valge liputiib sisaldab tunduva nõrkuse b4, kuhu võib juhul hüpata must ratsu. Tähelepanu väärib aga jätk 7. Rc3 b5 8. Ob3 Ob7 9. Le2 Rbd7 10. Vfd1 ühes järgneva d4—d5, kuid ka siis saavutab must umbes võrdse mängu. Vahetus 7. d:c5 annab surnud viigi.

7. . . . . **Rb8—c6**

Siin pole aga otsene edasilüke 7. . . . b5 soovitatav, sest pääle 8. Od3 Rbd7 9. a4 satuks must raskusisse; ta peaks kas 9. . . . b4 loovutama välja c4 valgele ratsule, või jällegi 9. . . . c4 jätma valgele ülekaalu tsentris, mis on palju mõjuvam kui musta ülekaal liputiival.

8. **Vf1—d1** . . . . .

Võimalik on siin ka 8. d:c5, kuid pääle 8. . . . O:c5 9. a3 b5 10. Oa2 b4! pole näha, kuidas valge võiks saavutada midagi paremuse taolist, mis oleks aga võimalik musta rahuliku mängu korral: 10. . . . Ob7 11. b4 Oe7 12. Ob2 jne. veidi lootusrikkama seisuga.

8. . . . . **b7—b5**

9. **Oc4—b3** . . . . .

Varem peeti siin vastust 9. d:c5 väga tugevaks, kuid seejärgi saavutab must pääle 9. ... Lc7 10. Od3 Rb4, või 10. Ob3 O:c5 11. a4 b:a4! jne. ilusa mängu. Teksti käik on võrdlemisi tugev.

9. . . . . **c5—c4**

See edasilüke on võibolla veel soodsaim mustale, sest vahetus 9. ... c:d4 10. R:d4 R:d4 11. e:d4 tekitab mustale raskusi ähvarduse d4—d5 tõttu. Tuleb arvesse veel 9. ... Lc7, kuid ka sellele käigule on valgel häid vastuseid, nagu näiteks 10. Rc3 või 10. a4. Pääle 9. ... Ob7 10. Rc3 Lc7 on aga edasilüke 11. d5! väga tugev.

10. **Ob3—c2** **Rc6—b4**
11. **Rb1—c3** **Rb4 : c2**
12. **Le2 : c2** . . . . .

Seega oleme jõudnud seisuni, kus valgel on ülekaal tsentris, mustal aga liputiival. On selge, et keskmängus on ülekaal tsentris palju mõjuvam ja seepärast peame ka valge seisu eelistatavamaks, vaatamata musta kaksikodadele. Seda vaadet kinnitavad ka kogemused viimaseaja turniires. Parim vastus mustale on veel 12. ... Ob7, kuid ka siis tuleb tal pääle 13. d5 Lc7 14. e4 e5 veel kaua võidelda raskusiga, enne kui mängud muutuvad enamvähem võrdseiks. Üldiselt vastuvõetud lipugambiit annab mustale taktikaliselt võimalusterikka mängu, kuid toob talle valge õige vastumängu korral kaasa mõningaid positsioonilisi raskusi.

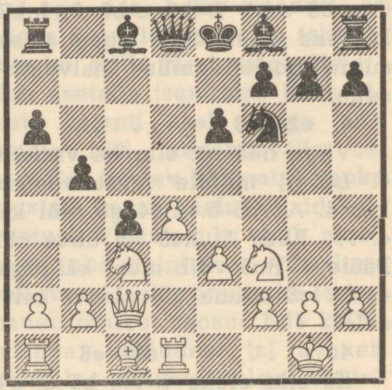

Diagramm nr. 76.

d. Lippuetturi avang.

1. **d2—d4** **d7—d5**

Lipuetturi avang tekib siis, kui valge selles seisus ja ka edaspidi loobub käigust c2—c4 ja püüab oma malendeid arendada teisiti. Selle avanguga alustatud partiid kujunevad tavalisesti rahulikeks ja jäävad suuremate võitlusmomendeta, kuna käiguta c2—c4 jäävad seisud kinniseiks. Huvitavamaid võimalusi sisaldab veel nn. Colle süsteem, kuid seda saab must soovikorral vältida.

2. **Rg1—f3** **Rg8—f6**

Must võib rahulikult mängida ka 2. ... c5, kuigi valge võib vastata sellele võrdlemisi soodsasti kas 3. c4 või ka 3. d:c5, millega ta saavutaks vastuvõetud lipugambiidi enamtempoga. Oda arendamine pole aga soovitatav, sest valge mängiks siis 3. c2—c4.

3. **e2—e3** . . . . .

Pääle 3. Of4 c5 4. e3 c:d4 5. e:d4 Rc6 oleme saavutanud vahetusvariandi Caro-Kanni avangust, mis annab võrdse mängu. Muidugi võib valge siin minna käiguga 3. c4 üle ka lipugambiidile.

3. . . . . **e7—e6**

Parim vastus mustale on siin 3. . . . Of5, millega ta takistaks valget mängimast Colle süsteemi ja saavutaks ilusa arengu oma lipuodale. Valge ei saa seejärgi mängida 4. c4 e6 5. Lb3, sest mustal on varuks vastus 5. . . . Rc6!, millega ta saavutaks paremuse. Võiks järgneda 4. Od3 e6 5. O:f5 e:f5 6. Ld3 Lc8 jne. rahuliku mänguga ja umbes võrdsete võimalusiga. Kui must aga ei taha takistada Colle süsteemi, siis oli tal soodsam mängida enne 3. . . . c5, et 4. Od3 vastata 4. . . . Rbd7 ühes g6 ja Og7, mis on parimaid võimalusi Colle süsteemi vastu. Teksti käigu järgi peab must igatahes mängima palju täpsemini, et vältida sattumist halvemasse seisu.

4. **Rb1—d2** **c7—c5**
5. **c2—c3** **Rb8—d7**

Must võib siin endale lubada ka mänguviisi 5. . . . Rc6 6. Od3 Oe7 7. 0—0 0—0 8. d:c5 O:c5 9. e4, kuid peab siis jätkama väga täpselt: 9. . . . Lc7 10. Le2 Od6 11. Ve1 Rg4! jne., kusjuures ta takistab edasilüket e4—e5, mängimata ise seejuures e6—e5.

6. **Of1—d3** **Of8—d6**
7. **0—0** **0—0**

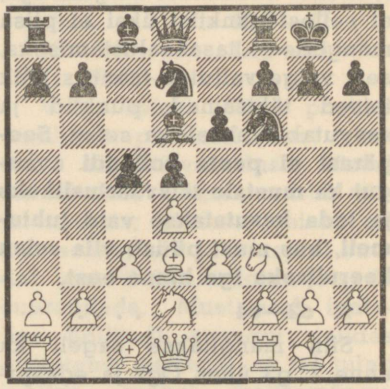

Diagramm nr. 77.

Oleme nüüd saavutanud seisu, kus jätkuks võiks kujuneda: 8. Ve1 Lb6 9. b3 e5 10. e4 c:d4 11. c:d4 d:e4 12. R:e4 R:e4 jne. täiesti võrdse mänguga. Ebasoovitatav oleks koguni 8. e4, sest must saavutaks nii 8. . . . d:e4 9. R:e4 R:e4 10. O:e4 Rf6 11. Oc2 b6, kui ka 8. . . . c:d4 9. c:d4 d:e4 10. R:e4 R:e4 11. O:e4 Lb6 12. Oc2 Rf6 13. Ld3 Od7 jne. ilusa mängu.

e. Hollandi avang.

1. **d2—d4** **f7—f5**

Must võib pääle 1. d2—d4 valida 1. . . . d5 kõrval veel palju teisi võimalusi, päämiselt just 1. . . . Rf6, millist käiku vaatleme aga edaspidi. Esialgu püüame saada ülevaadet teistsuguseist vastuseist, ja neist tuleb esmajoones arvesse teksti käik, millega must alus-

tab rünnakut väljale e4, püüdes seda võita eelpostiks oma malendeile. Praktikast selgub aga, et sellest punktist üksi ei piisa mängude tasakaalustamiseks, sest valge vallutab tsentris kõik teised tähtsamad punktid ja saavutab ülekaaluka seisu. **Seepärast ei peeta hollandi avangut ka mustale täisväärtuslikuks ja teda kasutatakse vaid juhtumeil, kus must püüab viia seisu keeruliseks iga hinna eest.**

2. **c2—c4** . . . . .

Siin mängitakse sageli ka enne 2. g3 ühes Og2 ja edaspidise 0—0, millega välditakse odavahetus Ob4+ jne. Valgel pole aga sugugi vaja seda vahetust karta, ja seepärast on teksti käik palju loomulikum.

Tähelepanu väärib aga Stauntoni gambiit 2. e4, mille vältimiseks must sageli valib käikude järjestuse 1. d4 e6 2. c4 f5 jne. Viimaste uurimuste järgi pole see gambiit mustale eriti kardetav, kuigi valge saavutab tähelepandavaid rünnakuvõimalusi. Mäng võiks edasi kujuneda: 2. e4 f:e4 3. Rc3 Rf6 4. Og5 g6! (Peetakse parimaks vastuseks, sest pääle 4. . . . c6 5. f3 saavutaks valge tugeva rünnaku. Teksti käiguga ei pruugi must karta jätku 5. O:f6 e:f6 6. R:e4 Le7 7. Le2 Og7 ühes d5, millega must saavutaks kaksikodadega paremuse) 5. h4 Og7 6. h5 d5 7. h6 Of8 8. f3 Ld6 ja pole sugugi selge, et valge rünnak on ka läbilööv. Seepärast valitakse praegusajal hollandi avangu vastu ka peaaegu eranditult positsiooniline jätk 2. c4 või 2. g3, mis kindlustab valgele väikese paremuse.

2. . . . . **e7—e6**

3. **g2—g3** . . . . .

Ebasoovitav oleks siin 3. Rc3 Rf6 ja alles siis 4. g3, kuna must käiguga 4. . . . Ob4 saab vahetada Rc3 ja seega eemaldada tähtsa viguri välja e4 kaitsest. Säärasel juhul valge ei saavutaks avangust enam paremust. Kui valge aga üldse loobub käigust g3 ja mängib 3. e3, siis saavutab must pääle 3. . . .Ob4 ühes järgneva d6 ja e5 umbes võrdse mängu. Valge oda seisab parimini g2, kus ta valitseb tähtsaid tsentraalvälju e4 ja d5.

3. . . . . **Rg8—f6**

4. **Of1—g2** **Of8—e7**

Teine võimalus on siin mustale 4 . . . Ob4+, millele valge vastab lihtsaimini 5. Od2. Must võib siis valida 3 võimaluse vahel:

I: 5. . . . O:d2+ 6. L:d2 0—0 7. Rc3 ja valge seisab paremini nii pääle 7. . . . d5 8. Rf3, kui ka pääle 7. . . . Le7 8. Rf3 d6 9. 0—0 jne.

II: 5. . . . Le7 6. Rf3 0—0 7. 0—0, millega saame umbes sama seisu nagu variandis I.

III: 5. . . . Oe7 6. Rc3 0—0 7. Rf3 Re4 8. 0—0 ja valge seisab paremini, sest 8. . . . b6 järgneks 9. R:e4 f:e4 10. Re5 jne. paremusega.

Teksti käik on mustale parem, sest ta saab nii mõneski

variandis soodsasti paigutada oma oda f6 rünnakuks valge tsentrile.

5. **Rb1—c3** **0—0**
6. **Rg1—f3** . . . . .

Varem mängiti siin sageli ka 6. Rh3, kuid seejärgi saavutab must pääle 6. . . . d5 võrdlemisi hää mängu. Tähelepandav on aga jätk 6. Lb3, millega valge kavatseb nii 6. . . . Rc6 kui ka 6. . . . c6 vastata 7. d5! vägagi hää mänguga. Seejuures oleks mustal raskusi kaitsta korraga nii Eb7 kui ka takistada edasilüket d4—d5.

6. . . . . **d7—d5**

See jätk näib olevat veidi parem kui 6. . . . d6 7. 0—0 Le8 8. b3 Lh5 9. Oa3!, millega valge saavutab märgatava positsioonilise ülekaalu. Teksti käiguga viib must mängu sarnasesse varianti lipugambiidi Stonewalli kaitsega, kus valgel praeguses seisus veel see paremus, et tema lipuodale on väljapääs alles sulgemata.

7. **0—0** **c7—c6**
8. **b2—b3** . . . . .

Teine huvitav võimalus on valgele siin 8. Vb1 Le8 9. c5 Lh5 10. b4 Re4 11. Lc2 Rd7 12. b5 jne. paremate võimalustega valgele, kuid must saavutab selles variandis edasilükkega e6—e5 vastušansse, milliseid ei tohi sugugi alahinnata. Teksti käik on rahulikum.

8. . . . . **Ld8—e8**
9. **Oc1—b2** . . . . .

On küsitav, kas oda eemaldamine diagonaalilt c1—h6 on valgele parim jätk. Tuleb arvesse igatahes ka otsene Rf3—e1—d3.

9. . . . . **Rb8—d7**
10. **Rf3—e1** **Le8—h5**
11. **Re1—d3** . . . . .

Valge seisab nüüd positsiooniliselt paremini, sest suurema liikumisvabaduse kõrval on tal veel ülekaal mustil väljul tsentris; küsimus seisab ainult selles, kas ta edaspidi suudab oma ülekaalu hoida ja seda suurendada. Must peab igatahes hollandi avangut valides arvestama sellega, et tal tuleb juhtida rasket kaitsemängu, milles on võimalik edu saavutamine vaid vastase ebatäpse vastumängu puhul.

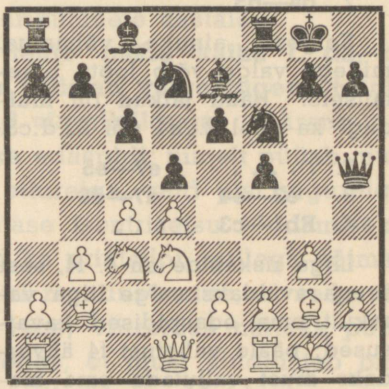

Diagramm nr. 78.

f. Benoni kaitse.

1. **d2—d4** **c7—c5**

Selle kaitse kõrval, mis muide annab valgele selge avangparemuse, tuleb arvesse veel vastus 1. . . . e6, mis annab

franko-india kaitse. Kuigi see käik viib peaaegu eranditult mõnele tuntud avangule, võib temaga siiski saavutada mõningaid huvitavaid võimalusi, ja nimelt pääle 2. c4 Ob4+. Pääle edaspidise 3. Od2 Le7 võib valge valida terava jätku 4. e4, kuid pääle 4. ... d5 5. e5 Rh6 tekib selgusetu seis, mis näiliselt siiski pole halb mustale; tekkinud seis on sarnane prantsuse avangu variandile, kus valge on valinud mitte just parima käigu c2—c4. Kui valge aga mängib 3. Rc3, siis võib must juba minna pääle 3. ... O:c3+ 4. b:c3 võrdlemisi soodsalt üle hollandi avangule käiguga 4. ... f5.

2. **d4—d5** . . . . .

Selgesti ainuke võimalus, millega valge võib loota paremusele. Hääd jätkud on muidugi ka veel 2. e4 või 2. d:c5.

2. . . . . **e7—e5**
3. **e2—e4** **d7—d6**
4. **Rb1—c3** . . . . .

Liiga riskantne on 4. f4, sest seega avaldaks valge liiga varakult oma edaspidised kavatsused; pääle vahetust f4 ähvardaks must vallutada oma malendeiga välja e5, ja kui see tal õnnestub, peab juba valge hakkama võitlema võrdsuse eest.

4. . . . . **a7—a6**
5. **a2—a4** **f7—f5**

Must võib loomulikult ka valida rahuliku arengu 5. ... g6 ühes Og7 ja Rge7, kuid ka siis oleks valge seis eelistatavam, kuna ta omab suurema liikumisvabaduse ja soodsa punkti c4 oma ratsule. Teksti käiguga püüab must saavutada vastumängu tsentris, kuid seisu avamine tuleb kasuks ainult paremini arenenud valgele.

6. **f2—f4!** **Rg8—f6**
7. **f4 : e5** **d6 : e5**
8. **e4 : f5** **Oc8 : f5**
9. **Oc1—g5** . . . . .

Valge seisab nüüd kaheldamatult paremini, sest musta positsioon sisaldab mitmeid nõrkusi, mida valge saab keskmängus soodsasti kasutada. Benoni kaitse pole mustale seega sugugi soovitatav.

Kui must aga soovib tingimata valida seda mänguviisi, siis on soovitatavam seda teha käikude järjestuse muutmisega, nimelt: 1. d4 Rf6 2. Rf3 ja alles

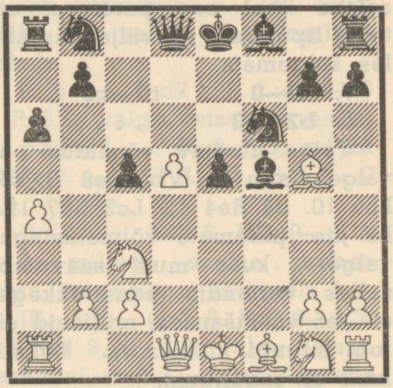

Diagramm nr. 79.

nüüd 2. ... c5, sest valge on käiguga 2. Rf3 blokeerinud juba

oma f-etturi. Pääle 3. d5 võib must siis valida huvitava võimaluse 3. ... b5 4. c4 Ob7 5. a4 a6!, milles valgel pole näha otsest paremust. Igatahes on see kaitse sel kujul mustale vastuvõetavam kui esimesel käigul.

g. India avangud.

India avangud, millised toodi turniiride praksisesse alles umbes paarkümmend aastat tagasi, pakuvad praegusaja maleteoreetikuile laiaulatusliku uurimusala, kuna nii lühikese ajaga pole veel suudetud läbi uurida kõiki esinevaid võimalusi. On aga juba kujunenud oma kindel vaade sellele avangugrupile, millega neid peetakse mustale täisväärtuslikeks ja palju elastsemaiks kui näiteks lipugambiiti või mõnda teist sarnast avangut. Kuna meil on tegemist praegusaja tarvitatavama avangugrupiga, siis pole üleliigne enne variantide juurde asumist vaadelda nende avangute põhiideid, mille leiutamine võttis maletajaskonnalt nii kaua aega, et nende vanust saame hinnata vaid paarikümnele aastale.

India avangutekompleks tekib pääle käike 1. d2—d4 Rg8—f6, millega must esialgu takistab valge tugeva tsentri moodustamist mitte etturi-, vaid vigurikäiguga. Säärane tendents valitseb india avanguis ka edaspidi: nimelt püüab must vallutada tsentraalvälju mitte ettureiga, vaid just vigureiga, kasutades ettureid hiljem vastase tsentriseisu ründamiseks. Seega taotlevad india avangud ka printsiipi, millega võimaldatakse vastasele tugeva tsentri moodustamine, et seda siis hiljem edukalt rünnata, kuid vahe, võrreldes näiteks poolkinniste avangutega, seisab selles, et must kindlustab oma tsentraalseisu vigureiga, mitte ettureiga. Muidugi on aga selge, et ainult vigureiga vallutatud väli pole sugugi nii kindlalt maletaja valitsuses kui ettureiga vallutatud, ja seepärast on india avangute põhiidee iseenesest juba väga keerulise iseloomuga, sest pole hästi võimalik korraga ette öelda, kas edaspidine rünnak valge tugevale tsentrile annab ka tulemusi või ei. Viimasel juhul kaotaks aga avang oma eluõiguse. Seepärast on ka taibatav, et india avanguisse suh-

tuti alguses väga skeptiliselt, is eäranis nn. Tarraschi kooli pooldajailt. Viimased püüdsid malemängu suruda mitmesuguste juhiste raamesse, kuid seejuures unustasid, et võib esineda sageli ka erandeid, millal need juhised ei tarvitse olla õiged. India avangukompleks tegi aga tuleproovi hästi läbi, ja kui tänapäeval tuleks keegi ja kahtleks india avangute kõlbulikkuses, siis ei leiaks ta kindlasti endale pooldajaid.

Kauaaegne võistluspraktika näitab, et must suudab pääle 1. d4 Rf6 välja e4 vallutamisega saavutada küllaldaselt ruumi tsentris oma arengu normaalseks lõpetamiseks ja liikumisvabaduse saavutamiseks oma malendeile. **Must koondab esialgu e4 oma ratsu ja oda tuled, arendades viimast seks otstarbeks sageli b7, ja alles siis, kui valge kas f2—f3 või oma malendite küllaldase koondamisega e4 suunas ähvardab teostada edasilüket e2—e4, takistab must seda kas d7—d5 või f7—f5.** India avangud on mustale selles suhtes kasulikud, et nad võimaldavad võrdlemisi kaua hoida saladuses valitavat etturstruktuuri, mida must saab hiljem kohandada valge valitud avangusüsteemile. Valgel on seejuures aga võimalus otseseks tsentri vallutamiseks suurema vastupanuta, millega on selgesti määratud mõlemapoolsed sihid ja püüded avangus. Tavalisesti tekivad sääraseil juhtumeil huvitavad võitluspartiid, kus otsuse langetab maletaja mänguoskus ja kus vähe aitab pähetuubitud maleteooria; siit selgub ka india avangute suur populaarsus.

Nimzo-india kaitse.

1. **d2—d4** **Rg8—f6**
2. **c2—c4** **e7—e6**

Teine võrdlemisi soodus süsteem mustale on siin 2. ... g6, mis viib meid kuninga-india kaitsele. Seda vaatleme aga hiljem.

3. **Rb1—c3** . . . . .

Nüüd ähvardab valge juba käiguga 4. e2—e4 saavutada otsustavat paremust tsentris, mida must peab kuidagi takistama. Muidugi on tal selleks siin hää võimalus 3. ... d5, millega mäng läheks üle vastuvõtmata lipugambiidile, kuid ta võib seda teha ka teisiti, ja nimelt Nimzovitši soovitusega 3. ... Ob4.

3. . . . . **Of8—b4**

Seega takistab must 4. e4 ratsu sidumisega ja jätkab üht-

lasi loogiliselt rünnakut punkti e4 suunas, ähvardades juhul isegi vahetusega c3 nõrgendada valge etturseisu. Teksti käiguga must ei riski palju, sest tal on alati hiljem võimalus minna hädakorral üle lipugambiidile käiguga d7—d5.

Ebapositsionaalne oleks siin rünnak punktile d4 käiguga 3. ... c5, millega must küll takistaks ka 4. e4, kuid satuks pääle 4. d5 halvemasse seisu, sest siis poleks e2—e4 enam võimalik takistada. Liiga aeglane on ka 3. ... b6, sest valge vallutab vahepeal välja e4 käigega 4. e4 Ob7 5. e5 või 5. f3 suure paremusega. Teksti käigule on valgel valida suur hulk mängitavaid vastuseid.

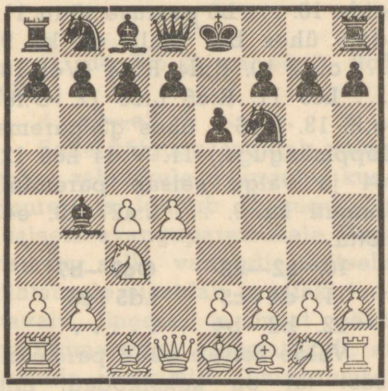

Diagramm nr. 80.

4. **Ld1—c2** (Või A, B.) .....

Seda käiku peetakse praegusajal parimaks vastuseks nimzo-india kaitsele, kui valge kavatseb musta avanguidee vastu võidelda energiliste vahendeiga. Teksti käigu järgi ähvardab uuesti 5. e4, mida must ei või nähtavasti pikema jututa võimaldada. Valgele tulid aga arvesse veel järgnevad võimalused:

I: 4. Rf3 0—0, millele valge vastab lihtsamini 5. e3 ja juhib seega mängu varianti 4. e3, mida vaatleme A juures.

II: 4. a3 O:c3+ 5. b:c3 c5! 6. f3 d6 (Teine hää süsteem on siin 6. ... d5 7. e3 0—0 8. c:d5 R:d5 9. Od2 Rc6 10. Od3 c:d4 11. c:d4 e5 ja must seisab paremini, kuid valge võis ka mängida 7. c:d5 R:d5 8. d:c5 La5 9. e4! jne. umbes võrdsete mängudega.) 7. e4 Rc6 8. Oe3 b6 9. Od3 e5 10. Re2 Ra5 ja seis on raskesti hinnatav, sest valgel on küll ülivõimas etturtsenter, kuid must seevastu ründab ebameeldivalt punkti c4. See nn. Sämischi variant on läinud moest, kuigi ta annab huvitavaid ja kombinatsioonilisi partiisid.

Jätke 4. e3 ja 4. Lb3 vaatleme A ja B juures.

4. ..... **d7—d5**

Tarvitatavaim jätk, kuid on alles lahtine küsimus, kas see on ka parim. Eriti soovitatav pole igatahes 4. ... c5 5. d:c5 Rc6 6. Rf3 O:c5 7. Og5, või 5.... Ra6 6. a3 O:c3+ 7. L:c3 R:c5 8. f3! ja valge saavutab mõlemal juhul paremuse; samuti on kahtlane ka edasilükke e2—e4 takistuseta võimaldamine käiguga 4. ... 0—0, sest pääle 5. e4 c5 6. a3! näib valge suutvat

kaitsta edukalt oma tsentrit. Tähelepandav on aga Zürichi kaitse 4. ... Rc6, millega must otseselt kasutab punkti d4 kaitsmatust oma arengu soodustamiseks; pääle edaspidise 5. Rf3 d6 6. a3 O:c3+ 7. L:c3 a5! ähvardab must saavutada jätkuga 0—0 ühes Ve8 ja e6—e5 tasavägise mängu. Senine praktika näitab, et must saavutab selle mänguviisiga suurepäraseid võimalusi kiirele võrdsusele.

5. **c4 : d5** . . . . .

Valge peab jällegi hoolitsema juba oma c-etturi eest, sest näiteks pääle 5. Og5 võiks must mängida 5. ... d:c4 6. e3 b5, kaitstes enametturit. Teine võimalus on valgele siin 5. a3 O:c3+ 6. L:c3 Re4 7. Lc2 c5 (Halvem on 7. ... Rc6 8. e3 e5 9. c:d5 L:d5 10. Oc4 La5+ 11. b4 R:b4 12. L:e4 Rc2+ 13. Ke2 Le1+ 14. Kf3 R:a1 15. Ob2 ja viimaste uurimuste järgi seisab valge siin paremini; igatahes huvitav variant, mida tasuks veel lähemalt uurida.) 8. d:c5 Rc6 9. e3 La5+ 10. Od2 R:d2 11. L:d2 d:c4 ja must saavutab umbes võrdse mängu.

Teksti käiku peetakse õigusega valgele parimaks, sest pääle 5. ... e:d5 saavutaks valge 6. Og5 soodsa seisu vahetusvariandist ortodoksi kaitses.

5. . . . . **Ld8 : d5**

6. **Rg1—f3** . . . . .

Võimalik on ka jätk 6. e3 c5 7. a3 O:c3+ 8. b:c3 0—0 umbes võrdsete võimalusiga, mida kasutati sageli viimases matšis Aljechin-Euwe. Teksti käiguga ühendusesolev idee näib aga tugevam, sest mustal on edaspidi suuri raskusi võrdsuse saavutamisega.

6. . . . . **c7—c5**

7. **Oc1—d2** **Ob4 : c3**

8. **Od2 : c3** **Rb8—c6**

Pääle 8. ... c:d4 9. R:d4 e5 ei mängi valge mitte 10. Rf5 O:f5 11. L:f5 Rc6 ühes 0—0 hää mänguga mustale, vaid tugevamini 10. Rf3 Rc6 11. e3 ühes Oe2 ja 0—0, mille järgi mustal on positsioonis nõrkused d5 ja d6, valgel seetõttu aga parem mäng.

9. **Va1—d1** **b7—b6**

Must ei või kaotada aega käiguga 9. ... 0—0, sest pääle 10. a3 ei saaks ta enam mängida 10. ... b6 vastuse tõttu 11. d:c5 ühes b4. Halb on ka 9. ... c:d4 10. R:d4 R:d4 (Või 10. ... Lc5 11. R:c6 L:c6 12. O:f6! g:f6 13. L:c6+ ühes g3 parema lõppmänguga.) 11. V:d4 Lc6 12. e4 ja valge seisab paremini, samuti ka 9. ... L:a2? 10. e4! tõttu.

10. **a2—a3** **Oc8—b7**

11. **d4 : c5** **Ld5 : c5**

12. **b2—b4** . . . . .

Valge seisab nüüd paremini, sest tal on kaksikodad, mis pääsevad mõjule pääle arengu lõpetamist e3 ühes Oe2 ja 0—0. **Just selle variandi tõttu on nimzo-india kaitse 4. . . . d5 variant sattunud viimasel ajal kahtlasse varjundisse, ja seepärast peame varsti vist jällegi pöörduma tagasi Zürichi kaitse**

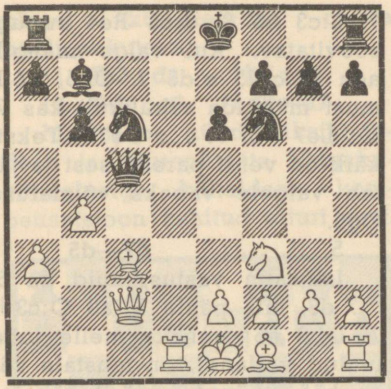

Diagramm nr. 81.

4. ... Rc6 juurde, mis annab veel parimaid võimalusi võrdsusele, või jällegi leiutama mustale soodsamaid võimalusi variandis 4. ... 0—0 5. e4.

A.

(1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rc3 Ob4.)

4. **e2—e3** . . . . .

Selle käiguga avaldab valge tahet rahulikule avangule, kusjuures ta loobub igasuguseist katseist avanguparemusele. Vaatamata selle variandi näilisele lihtsusele sisaldab ta siiski teatavaid finesse, ja must peab mängima väga ettevaatlikult, et vältida sattumist halvemusse. Õige mängu juures saavutab ta aga vaevata võrdse mängu.

4. . . . . **d7—d5**

Üks valge 4. käiguga ühendusesolevaist ideist oli ka 5. Re2 ühes a3, et vahetuse korral c3 lüüa tagasi ratsuga. Teksti käiguga takistab must seda manöövrit, sest pääle 5. Re2 järgneks lihtsalt 5. ... d:c4. Valge peab nüüd valima rahuliku edasiarengu.

5. **Of1—d3** **0—0**
6. **Rg1—f3** . . . . .

Ka siin polnud 6. Re2 eriti soodus, sest must võis sellele vastata 6. ... d:c4 7. O:c4 e5 hää mänguga. Teksti käiguga kaitseb valge punkti e5, takistades seega juhuslikku e6—e5.

6. . . . . **c7—c5**
7. **0—0** **Rb8—c6**

Huvitav idee on siin 7. ... c:d4 8. e:d4 d:c4 9. O:c4 O:c3 10. b:c3 Lc7, millega must kavatseb kasutada valgete malendite rippuvat seisu c-liinil. Pääle edaspidise 11. Le2 Rd5 12. Rg5! saavutaks valge aga vaevata paremuse.

8. **a2—a3** **Ob4 : c3**

Löwenfisch katsetas Reshewsky vastu siin taganemist 8. ... Oa5 ja saavutas pääle nõrgavõitu vastust 9. Ra4 kiiresti hää mängu. Näib aga, et ka pääle parema 9. d:c5 O:c3 10. b:c3 La5 võidab must etturi tagasi ega tarvitse midagi karta. Variant 4. e3 on ikkagi liiga tagasihoidlik, et sellega võiks saavutada mingit paremust.

9. **b2 : c3** **b7—b6**
10. **a3—a4** **d5 : c4**
11. **Od3 : c4** **Rc6—a5**
12. **Oc4—d3** **Oc8—b7**

Must on saavutanud nüüd ilusa arengu ja tal on täiesti võrdne mäng.

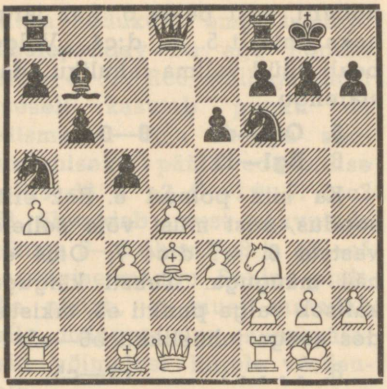

Diagramm nr. 82.

B.

(1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rc3 Ob4.)

4. **Ld1—b3** . . . . .

Seda käiku peeti varem parimaks, kuna ta sunnib musta kiirele otsusele Ob4 suhtes, kuid uuemal ajal on seda arvamust muudetud. Must võib saavutada seejärgi suurema vaevata võrdsuse.

4. . . . . **Rb8—c6**

See on igatahes parim vastus. Varem siin sageli tarvitatud 4. . . . c5 on kahtlase väärtusega, sest pääle 5. d:c5 Rc6 6. Rf3 Re4 7. Od2 R:c5 8. Lc2 0—0 9. a3 seisab valge veidi paremini, samuti pääle 7. . . . R:d2 8. R:d2 0—0 9. 0—0—0 O:c5 10. e3 jne.

5. **Rg1—f3** . . . . .

Pääle 5. e3, kavatsusega 5. . . . d5 vastata 6. a3, tekib umbes sama seis käikude vahetusega, sest valge kavatsus pole talle endale pääle 6. . . . O:c3+ 7. L:c3 e5 8. d:e5 Re4 sugugi soovitatav. Kui valge mängib aga 6. c:d5 e:d5 7. Ob5, võib must mängida rahulikult kas 7. . . . Le7 või 7. . . . Oe7. Teksti käik on veidi parem, sest ta jätab valgele vabaks võimaluse Og5.

5. . . . . **d7—d5**

Lihtsaim vastus, kuid ka 5. . . . d6, mis pääle 6. a3 O:c3+ 7. L:c3 a5! annaks meile juba tuntud variandi, on mustale väga hää. Lõpuks väärib tähelepanu ka otsene 5. . . . a5, mis ähvardab selle etturiga tungida edasi kuni a3. Mustal on siin mitu hääd jätku.

6. **e2—e3** **0—0**
7. **Oc1—d2** **d5 : c4!**
8. **Of1 : c4** **Ob4—d6**

Nüüd ähvardab nii 8. . . . e5 kui ka 8. . . . Ra5, mida valge enam ei saa korraga takistada. Lihtsaim tee oleks talle nüüd 9. Oe2 e5 10. d:e5 jne. umbes võrdse mänguga, kuid kui ta tahab mängida paremusele, siis võib asi kukkuda välja ainult ümberpöördult.

9. **Oc4—b5** . . . . .

Ainuke võimalus, millega valge võib mängida paremusele, sest pääle 9. Rb5 Re4! 10. R:d6 c:d6 võib seda saavutada ainult must. Teksti käigu järgi saab must teha aga võimalusterikka etturikahingu, mida valge paremini küll vastu ei võtaks.

9. . . . . **e6—e5!**
10. **Ob5 : c6** **e5 : d4**

Valge ei tohi nüüd mängida 11. O:b7 d:c3 tõttu ja peab see-

pärast aktsepteerima musta poolt pakutava.

11. **Rf3 : d4 b7 : c6**
12. **Rd4 : c6 Ld8—d7**

Mustal on nüüd kaksikodadega ja suurepäraste rünnakuvõimalusiga küllaldane kompensatsioon kahitud etturi eest.

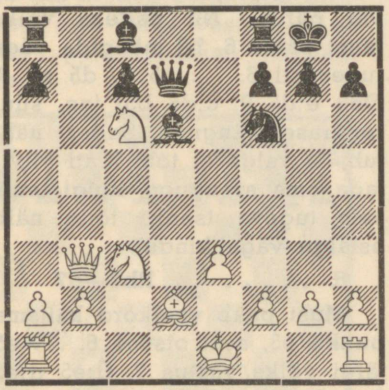

Diagramm nr. 83.

Kuninga-india kaitse.

1. **d2—d4 Rg8—f6**
2. **c2—c4 g7—g6**

Seega kavatseb must arendada oma kuningaoda g7 ja alustada seejärgi rünnakut valgele tsentrile. Kuninga-india kaitse üldiselt, välja arvatud ainult üks variant — Grünfeldi kaitse — lubab valget moodustada tugevat tsentrit, mille ründamisega must siis saavutab vastumängu; seega meile juba varem tuntud printsiip. Kuna valge aga saavutab siin tsentris juba varakult ülisuure ülekaalu ja seejärgi saab oma malendeid arendada vastavalt musta valitud avangusüsteemile, siis on mustal selle tugeva tsentri ründamisega võrdlemisi suuri raskusi; seepärast viimasel ajal eelistatakse kuninga-india kaitse puhul just Grünfeldi varianti, millega must võitleb valge tsentri moodustamise vastu, kuna tavalise kuninga-india kaitse puhul saavutab valge viimaseaja turniiride praktika põhjal peaaegu alati avangparemuse. Peab veel märkima, et valgel on soovitatav mängida kohe 2. c4 ja mitte 2. Rf3, sest vahel saab seda ratsut kasuga arendada ka e2.

3. **Rb1—c3** . . . . .

Varem peeti siin vastust 3. f3 väga tugevaks, ja seega loodeti koguni muuta kuninga-india kaitset kõlbmatuks, kuid uuemal ajal leiti, et pääle 3. . . . d5 4. c:d5 R:d5 5. e4 Rb6 6. Rc3 Og7 7. Oe3 0—0 8. f4 Rc6 saavutab must 9. d5 Rb8 järgi käiguga c7—c6 küllaldase vastumängu valge tsentrile, saavutades seejuures sageli isegi paremuse, mispärast käik 3. f3 on viimasel ajal kadunud turniiride praktikast.

Hää arengusüsteem valgele on 3. g3 Og7 4. Og2 d6 5. e4 0—0 6. Re2 Rbd7 7. 0—0 e5 8. Rbc3 ühes b3 ja Ob2, millega valge saavutaks tunduva avangparemuse, kuid mustal on seejuures parem võimalus, nimelt 3. . . . d5 4. c:d5 R:d5 5. Og2 Og7 6. e4 Rb6 7. Re2 Rc6 jne., millega must saavutaks küllaldase vastumängu valge tsentrile.

3. . . . . **Of8—g7** (Või A.)

Seega valib must tegeliku kuninga-india kaitse, võimaldades valgele takistamatult edasilükke e2—e4 teostamise. Grünfeldi kaitset 3. . . . d5 vaatleme A juures.

4. **e2—e4** **d7—d6**

Seega alustab must oma avanguidee teostamist, nimelt rünnakut valge tsentrile edasilükkega e7—e5, millega ta saavutaks tsentris valitsemise mõningate väljade üle. Nagu aga juba eespool mainisime, jääb valge võitluses tsentri eest ülekaalu ja saavutab seepärast avangust väikese ruumilise paremuse vabama mänguga.

Umbes samale seisule viib ka 4. . . . 0—0, millele valge ei vasta mtite 5. e5 Re8 ühes järgneva d7—d6, vaid rahulikult 5. Rf3 või 5. g3 ühes Og2 ja Rge2.

5. **Rg1—f3** . . . . .

Siin võib valge jällegi valida mitmeid võrdlemisi soodsaid jätke, millest 5. g3 0—0 6. Og2 ühes Rge2 mainisime juba eespool, seevastu pole aga soovitatav varajane etturite edasitung 5. f4, sest pääle 5. . . . 0—0 6. Rf3 c5! satuks valge oma etturtsentri kaitsmisega raskusisse; nimelt järgneks siis 7. d:c5 mitte 7. . . . d:c5? 8. L:d8 jne. paremusega, vaid 7. . . . La5! 8. Od3 L:c5 hää mänguga. Pääle 7. d5 võiks aga järgneda 7. . . . e6 8. Oe2 (Pääle 8. Od3 e:d5 9. c:d5 Lb6! satuks valge raskusisse.) 8. . . . e:d5 9. e:d5 ühes 0—0 umbes võrdsete seisega. Hää jätk valgele on seevastu veel 5. f3 0—0 6. Oe3 ühes Rge2 jne.

5. . . . . **0—0**

6. **Of1—e2** . . . . .

Ka siin võib valge valida veel mitmeid teisi jätke, kuid teksti käiguga kavatsetav rahulik arengu lõpetamine näib olevat parim. Nii näiteks võiks must pääle 6. h3 mängida väga tugevasti 6. . . . c5 7. d5 e6 8. Od3 e:d5 9. c:d5 b5! jne. suurepärase mänguga. Sellest nähtub, et valge ei tohi liiati viivitada oma arenguga, kuigi tema seis tugeva tsentri tõttu näib esialgu väga kindel.

6. . . . . **Rb8—d7**

Must peab veelkord kaitsma punkti e5, sest otsese 6. . . . e5 järgi võiks vastus 7. d:e5 d:e5 8. L:d8 ühes Og5 muutuda ebamugavaks. Seks otstarbeks on soodsam arendada ratsut d7 ja mitte c6, kust valge teda võib sageli kasuga d4—d5 sundida taganemisele.

7. **0—0** **e7—e5**

Must on nüüd saavutanud oma avanguidee, nimelt teostanud edasilükke e7—e5 ja alustanud seega rünnakut valgele tsentrile, peamiselt tsentraalväljale d4; peab aga kohe märkima, et see rünnak pole eriti mõjuv, ja seepärst valge võib veel kaua hoida vabana valiku kas d4—d5 või d4 : e5, kuna must vahepeal enam ei saa suurendada oma rünnakut punktile d4. **Seetõttu ongi jõutud otsusele, et kuninga-india kaitses**

valgel on palju võimalusterikkam mäng, kuna ta saab dikteerida mustale keskmängu iseloomu, kuna viimane peab passiivselt ootama, millise süsteemi vastane valib.

Selles seisus oleks edasilüke 7. . . . c5 palju vähema mõjuga kui mõnes eeltoodud märkuses, sest valge vastaks 8. d5 suure positsioonilise ülekaaluga.

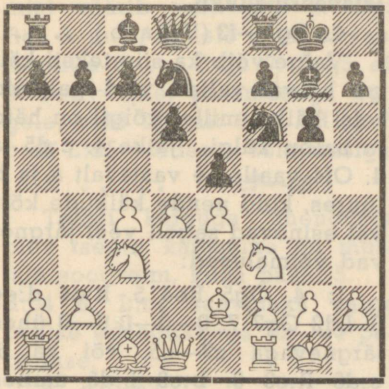

Diagramm nr. 84.

8. **Vf1—e1** . . . . .

See on valgele võibolla järjekindlaim võimalus, kuna ta seega hoiab vabana etturstruktuuri moodustamise võimaluse tsentris, kaitstes Ee4 võimalike rünnakute vastu. Võimalikud, kuid mitte nii mõjuvad, on siin veel järgnevad jätkud:

I: 8. d5 Rc5 9. Rd2 a5 10. Lc2 ja valge seisab ka siin veidi paremini, kuid ta võib selle seisu saavutada alati peavariandist, kui ei leidu midagi paremat.

II: 8. d:e5 d:e5. See vahetus on kasulik enne küll mustale, sest pääle edaspidise c7—c6 ühes Lc7 oleks kaitstud kõik nõrkused d-liinil, ja must võib isegi hakata viskama silma nõrkusele d4.

III: 8. b3 Ve8 9. d5 Rc5 10. Lc2 a5 11. Re1 ja valge seisab soodsamalt; pääle edaspidise tsentri kaitsmise käiguga f2—f3 ähvardab ta sundida taganema musta domineerivat ratsut manöövriga a3 ühes b4, mille järgi tema Rd3 saavutaks suurepärase positsiooni. See variant on valgele üks paremaid kuninga-india kaitses.

8. . . . . **Vf8—e8**
9. **Oe2—f1** **e5 : d4**

Must ei saa nähtavasti enam tugevdada survet valgele tsentrile ja püüab seepärast selle vahetusega saavutada oma malendeile vähemalt võimalusi arenemiseks. Seega näeme aga, et musta avanguidee pole kannud mingit vilja, sest valge on saavutanud ilusa arengu juures hästi kaitstud tsentri, kuna must peab võitlema edasi arenguraskusiga. See variant on tüübilisi näiteid sellest, milliseid raskusi mustal tuleb ületada kuninga-india kaitses valge õige vastumängu korral.

Kui must oleks püüdnud hoida kauem pinget tsentris ja areneda kuidagi teisiti, siis tuli selleks arvesse vaid võimalus 9. . . . c6; seejärgi oleks valge aga saavutanud pääle 10. b3 ühes Oa3 surve nõrgale väljale

d6 samuti suure positsioonilise paremusega.

10. **Rf3 : d4** **Rd7—c5**
11. **f2—f3** . . . . .

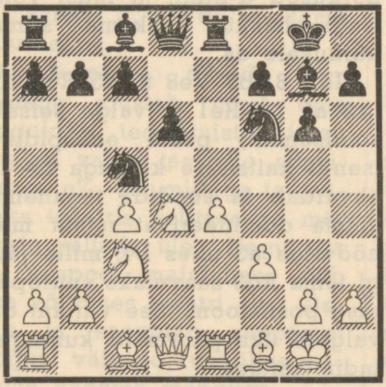

Diagramm nr. 85.

Valge seisab nüüd palju paremini, sest suurema liikumisvabaduse juures on tal ka veel parem areng. Mustal pole hästi võimalik arendada oma liputiiba, ja tema ainukest hästiseisvat malendit, nimelt Rc5, võib valge sundida peatselt taganema käiguga b2—b4. Hää meister viiks valge seisu kindlasti võidule.

A.

(1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3.)
3. . . . . **d7—d5**

Grünfeldi kaitse, milline on viimaseaja turniires laialdaselt tarvitusel. Teksti käiguga alustab must võitlust valge tsentri vastu enne selle moodustamist, milline moodus näib siin olevat soodsam kui tegeliku kuninga-india kaitse idee. Must lihtsalt takistab valget moodustamast tugevat etturtsentrit, ja kui valge seda siiski soovib teha käigega 4. c:d5 R:d5 5. e4, siis osutub mustale selle ründamine palju mõnusamaks kui kuninga-india kaitses. **Grünfeldi kaitse sisaldab aga siiski ka mõningaid puudusi, ja kui neid ei peetaks suudetama kõrvaldada, siis tuleb küll vaadelda käiku 2. . . . g6 kui mustale mitte täisväärtuslikku.**

4. **Rg1—f3** (Või a, b.) . . . . .

Valge võib ka siin teksti käigu kõrval valida veel paljusid teisi käike, millel kõigil on häid ja halbu külgi. Jätke 4. c:d5 ja 4. Of4 vaatleme vastavalt a ja b juures, kuid nende käikude kõrval esinevad sageli veel järgnevad võimalused:

I: 4. Og5 Re4 5. R:e4 d:e4 6. Ld2 Og7 7. 0—0—0 0—0 ühes järgnevaga c7—c5, või ka 5. c:d5 R:c3 6. b:c3 L:d5 umbes võrdse mänguga.

II: 4. Lb3 c6 5. c:d5 R:d5, või 5. Og5 d:c4 6. L:c4 Oe6, millega must saavutab umbes võrdseid võimalusi keskmänguks. Huvitav, kuid mustale väga kardetav on aga mänguviis 4. . . . d:c4 5. L:c4 Oe6 6. Lb5+ Rc6 7. Rf3 Rd5 8. e4 Rb4 9. La4 Od7 10. Ld1 e5!, millega seis muutub küll väga keeruliseks, kuid on mustale siiski väga hädaohtlik.

III: 4. g3 d:c4 5. La4+ c6 6. L:c4 Oe6 7. Ld3 Og7 8. Og2 0—0 9. Rf3 Lc8! ja must saavutab tasavägise mängu.

IV: 4. e3 Og7 5. Rf3 c6 jne., millega saame seisu peavariandist.

4. . . . . **Of8—g7**

5. **Ld1—b3** . . . . .

Ka siin on valgel võimalik valida veel peaaegu kõiki eelmises märkuses loeteldud võimalusi, kuid seejuures tekivad tavalisesti täiesti sarnased variandid, mispärast meie ei hakka siin neid kordama. Märkimist väärib vaid jätk 5. Og5 Re4 6. c:d5, millele must ei vasta mitte 6. . . . R:g5 7. R:g5 e6 8. La4+! jne. paremusega valgele, vaid lihtsalt 6. . . . R:c3 7. b:c3 L:d5 võrdsete võimalusiga.

5. . . . . **c7—c6**

Teksti käiguga ühenduses olev tsentri kaitsmine on mustale soodsaim, kuna pääle 5. . . . d:c4 6. L:c4 saavutaks valge peatse edasilükkega e2—e4 paremuse.

6. **e2—e3** . . . . .

Tähelepandav on siin jätk 6. Of4, et vastata 6. . . . d:c4 7. L:c4 Oe6 8. Ld3 Rd5 lihtsalt 9. R:d5 väikese paremusega valgele, nii pääle 9. . . . c:d5 10. Lb5+ Ld7 11. e3, kui ka pääle 9. . . . L:d5 10. e4 jne. Must vastab aga paremini 7. . . . Rd5!, et 8. R:d5 vastata L:d5 täieliku võrdsusega, või jällegi 8. Od2 Oe6 9. Ld3 Rb4 10. Lb1 c5 jne., nagu seis kujunes partiis Euwe-Botwinnik, AVRO turniiril 1938. Teksti käiguga püüab valge raskendada musta liputiiva arengut.

6. . . . . **0—0**

7. **Oc1—d2** **e7—e6**

Must peab kas 7. . . . d:c4 loobuma tsentrist või valima selle kaitsekäigu, kui ta tahab arendada oma liputiiba. Seejuures on variant 7. . . . d:c4 8. O:c4 Rbd7 9. 0—0 Rb6 10. Oe2 Rbd5, kavatsusega 11. . . . Lb6, mustale võrdlemisi hästimängitav, kuigi veidi kahtlasem kui teksti käiguga ühendusesolev süsteem.

8. **Of1—d3** **b7—b6**

See arendusviis on veidi täpsem kui otsene 8. . . . Rbd7 9. 0—0 b6, mille järgi valge saab kasulikult avada mängu käigega 10. c:d5 e:d5 11. e4 jne., saavutades seejuures kerge initsiatiivi.

9. **0—0** **Oc8—b7**

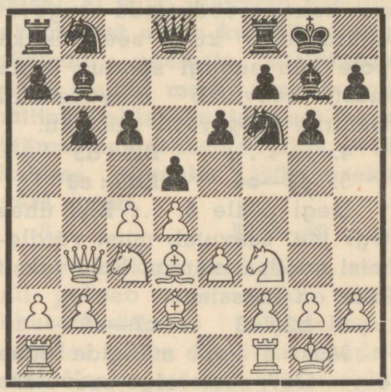

Diagramm nr. 86.

Seejärgi ähvardab must käigega Rbd7 ühes c6—c5 saavutada tasavägist mängu, mille vastu valgel pole aga midagi ette võtta. Katse 10. e4 on igatahes varajane vastuse 10. . . .

c5! tõttu, sest pääle 11. e:d5 e:d5 12. d:c5 Ra6! saavutab must vähemalt võrdsuse. Samuti ebasoovitatav on 10. c:d5 e:d5 11. e4, sest pääle 11. ... c5! satuks valge ise raskusisse. Parim on võibolla veel jätk 10. Vfd1 Rbd7 11. Vac1, kuid seejärgi võib must, kui ta ei soovi käiguga 11. ... c5 mängu avada, mängida enne veel 11. ... Le7, kavatsusega tuua enne veel vankrid d- ja c-liinele. Kokkuvõttes võib mõlemapoolseid šansse hinnata umbes võrdseiks.

a.

(1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 d5.)

4. **c4 : d5** . . . . .

Selle vahetusega püüab valge kohe moodustada tugevat etturtsentrit, kuid see taktika pole siin sugugi soodus, kuna must saavutab moodustatud tsentrile mugavasti rünnaku.

4. . . . . **Rf6 : d5**
5. **e2—e4** **Rd5 : c3**

Isegi pääle 5. ... Rb6 ühes Og7 jne. saavutab must võrdlemisi soodsa mängu, kuid teksti käik on lihtsaim.

6. **b2 : c3** **c7—c5**

Must ei tohi mängida enne 6. ... Og7, sest valge saavutaks pääle 7. Oa3 paremuse, kuna c7—c5 oleks siis takistatud.

7. **Rg1—f3** **Of8—g7**
8. **Of1—c4** **Rb8—c6**

Meie näeme, kui mugavasti must saab rünnata valge tsentraalvälja d4, arendades seejuures soodsasti oma malendeid. Sellest juba selgub, et valge avangusüsteemiga pole kõik täiesti korras.

9. **Oc1—e3** **0—0**
10. **h2—h3** . . . . .

See käik on aga nüüd juba vajalik, sest pääle 10. 0—0 oleks vastus 10. ... Og4 väga tülikas. Varem ei võinud must seda käiku teha võimaluse O:f7+ ühes Rg5+ tõttu.

10. . . . . **c5: d4**
11. **c3 : d4** . . . . .

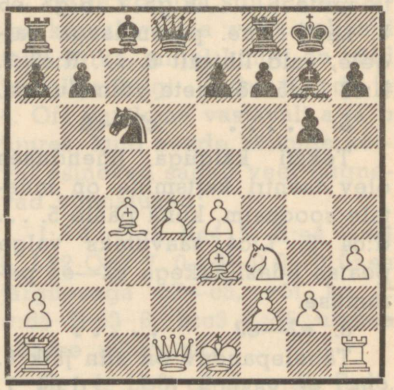

Diagramm nr. 87.

Tekkinud seisu pole kerge hinnata, kuid šansse peab arvestama umbes võrdseina. Valgel on etturite ülekaal tsentris, mustal aga liputiival, seejuures ka veidi parem areng. Mustale tulevad siin arvesse jätkud 11. ... La5+ või 11. ... Ra5, millega ta alustab kohe aktsiooni valge veidi nõrgendatud liputiival. Praktika näitab, et mõlemapoolsed võimalused on umbes tasakaalus.

b.

(1. d4 Rf6 2. c4 g6 3. Rc3 d5.)

4. **Oc1—f4** . . . . .

Selle käiguga ühendusesolev etturivõidu idee on viimaste uurimuste järgi mustale väga kardetav, kuna varem peeti seda valgele koguni ebasoodsaks.

4. . . . . **Of8—g7**
5. **e2—e3** **0—0**

Must on selleks etturikahinguks peaaegu sunnitud, sest pääle 5. . . . c6 saavutaks valge rahuliku käiguga 6. Rf3 paremuse.

6. **c4 : d5!** . . . . .

Tugevaim jätk, millega must asetatakse raskete probleemide ette. Midagi ei anna valgele teised siin võimalikud jätkud, näit.:

I: 6. Rf3 c5! ja must saavutab mugavasti võrdsuse.

II: 6. Lb3 c5! 7. d:c5 (Midagi ei anna teatavasti 7. c:d5 c:d4 8. e:d4 Rbd7 9. Oe2 Rb6 10. Of3 Of5! ja must ähvardab Of5—d3—c4 jne.) Re4! 8. c:d5 La5 9. Rge2 R:c5 10. Lc4 e5! ja ainult must võib selles seisus loota paremusele.

III: 6. Vc1 c5! 7. d:c5 La5 8. c:d5 Vd8 9. La4 L:a4 10. R:a4 R:d5 ja must saavutab kahitud etturi eest küllaldase positsioonilise kompensatsiooni.

Neist näiteist nähtub, et valge peab võtma tarvitusele võrdlemisi radikaalseid abinõusid, et kuidagi püüda veel mingile paremusele.

6. . . . . **Rf6 : d5**
7. **Rc3 : d5** **Ld8 : d5**
8. **Of4 : c7** . . . . .

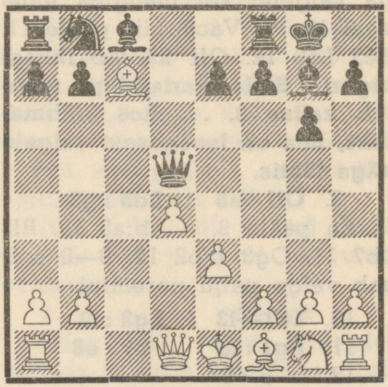

Diagramm nr. 88.

Seda seisu peeti kaua kasulikuks mustale, kuna oldi arvamisel, et must saavutab kahitud etturi eest enam kui küllaldase rünnaku; uuemate analüüside järgi osutub musta rünnak aga mitteküllaldaseks, ja must peab jääma kas vähemetturiga, või kahima rünnaku jätkamiseks veel viguri.

8. . . . . **Rb8—a6**

See käik on veel parim, sest nii pääseb must ainult veidi ebasoodsamasse lõppmängu, omades selles siiski kaksikodasid. Varem mängiti siin tavalisesti 8. . . . Rc6, millele järgnes 9. Rf3? Og4 ühes Vac8 jne. hää mänguga mustale; valge võib aga mängida tugevamini 9. Re2!, ähvardades viia seda ratsut c3, millega oleks pareeritud kõik vastase rünnakukatsed. Must võib siin pääle 9. . . . Og4 10. f3

kahida viguri kohe 10. ... O:f3 11. g:f3 L:f3 12. Vg1 L:e3 13. Of4 Le4 14. Og2 jne. paremusega valgele, või mängida enne veel 10. ... Vac8, mis pääle 11. Rc3 Le6 12. Of4 kaotab ikkagi viguri. **Selle variandiga muutub kaitse 8. ... Rc6 kõlbmatuks, mis on iseenesest valgele väga tähtis.**

9. **Of1 : a6** **Ld5 : g2**

Ka pääle 9. ... b:a6 10. Rf3 Lb7 11. Og3 L:b2 12. 0—0 seisab valge palju paremini.

10. **Ld1—f3** **Lg2 : f3**
11. **Rg1 : f3** **b7 : a6**
12. **0—0** . . . . .

Must on nüüd küll saavutanud materjaalse tasakaalu, kuid positsiooniliselt on valge seis eelistatavam; tema oda c7 võtab mustilt vankreilt igasugused võimalused pääsemiseks vabule liinele, kuna seevastu must ei suuda takistada valget vallutamast tähtsat punkti c5. Must peab olema õnnelik, kui ta suudab seda lõppmängu viia kuidagi viigile.

Lipu-india kaitse.

1. **d2—d4** **Rg8—f6**
2. **c2—c4** **e7—e6**
3. **Rg1—f3** . . . . .

Selle käiguga püüab valge vältida nimzo-india kaitset, kuid seejuures loobub ka avanguparemusest, sest teksti käigu järgi pole mustal avangus ületada kaugeltki neid raskusi, mis pääle 3. Rc3. Põhjus selleks seisab selles, et käiguga 3. Rf3 ei alusta valge üldse võitlust välja e4 eest, nagu ta teeb seda 3. Rc3, ja võimaldab seega mustale valida vabalt soodsat arengusüsteemi. Üheks parimaist peetakse siin vastust 3. ... b6, millega saavutamegi lipu-india kaitse. Teisi siin võimalikke jätke vaatleme veel hiljem.

3. . . . . **b7—b6**

Teksti käik, millega must jätkab survet väljale e4, on tekkinud seisus väga hää. Võimalik on siin ka tulistamine 3. ... Ob4+, kuid see annab tavalisesti variante, milliseid vaatleme hiljem. Tähelepanu tuleb siin siiski juhtida ühele võimalusele, mida must hiljem enam valida ei saa, nimelt: 3. ... Ob4+ 4. Od2 Le7 5. g3 Rc6 6. Og2 O:d2+. Kuna tavalisesti valge lööb säärases seisus lipuga, et hiljem arendada ratsut c3 ja seega kontrollida punkti d5, siis siin oleks see taktikaliselt vigane: 7. L:d2 Re4 8. Lc2 Lb4+ 9. Rc3 R:c3 10. L:c3 L:c3+ 11. b:c3 Vb8 ja mustal on soodus lõppmäng, milles end annab tunda valge etturite nõrkus liputiival. Valge peaks seepärast mängima 7. Rb:d2, millele must vastab 7. ... d6 ühes e5 ja umbes võrdsete võimalusiga.

4. **g2—g3** . . . . .

Selle käiguga püüab valge veel hiljem alustada võitlust välja e4 eest, milleks oda seisab g2 oivaliselt; päälegi sääraste odade vastasseisu juures, nagu siin g2 ja b7, seisab see soodsamini, kelle oda on kaits-

tud. Praegusel juhul saavutab valge selle sihi vangerdusega kiiremini ja ajakaotuseta.

Varem mängiti siin sageli ka 4. Rc3, kuid seejärgi võib must valida juba käiguga 4. ... Ob4 mitte ebasoodsa variandi nimzo-india kaitsest; küllaldane võrdsuseks on aga ka jätk 4. ... Ob7 5. Lc2 Ob4 6. a3 O:c3+ 7. L:c3 d6 jne. Teised võimalused, nagu 4. Of4, 4. Og5 või 4. e3 ei oma iseseisvat tähtsust, ega tule seepärast siin tõsiselt arvesse.

4. . . . . **Oc8—b7**

5. **Of1—g2** **Of8—e7** (Või A.)

Teine võimalus, mis on lipuindia avangus laialdaselt tarvitusel, nimelt 5. ... Ob4+, tuleb vaatlemisele A juures. Ebasoovitatav on siin otsene 5. ... c5, sest pääle 6. d5! e:d5 7. Rh4 g6 8. Rc3 Og7 9. 0—0 0—0 10. Og5 saavutab valge paremuse. Täiesti rahuldav pole ka jätk 5. ... Lc8 6. 0—0 c5 7. b3 c:d4 8. Ob2 Oe7 9. R:d4 ja valgel on parema arengu juures veidi vabam mäng.

6. **0—0** **0—0**

Seega oleme jõudnud lipuindia kaitse tuntuimale seisule, kus valgel on valida mitu umbes võrdset võimalust. Vaatleme neist lühidalt mõningaid tähtsamaid.

7. **Rb1—c3** . . . . .

Tulevad arvesse veel järgnevad variandid, mis aga samuti ei anna valgele suuremaid lootusi avangparemusele:

I: 7. Lc2 Oe4 8. Lb3 c5 9. Rc3 Oc6, või ka kohe 7. ... c5 8. d:c5 b:c5 ja must on saavutanud võrdse mängu.

II: 7. b3 c5 8. Ob2 c:d4 9. R:d4 O:g2 10. K:g2 d5, või ka 7. ... d5 8. c:d5 e:d5 umbes võrdse mänguga. Pääle 7. ... c5 ei tohi valge mängida 8. d5 e:d5 9. Rh4, sest pääle 9. ... Re4 ähvardab must siis Of6.

III: 7. Ve1 d5 8. Rc3 Rbd7 9. Re5 Re4 ja must saavutab võrdsuse.

7. . . . . **d7—d5**

Väga hää vastus mustale, millega ta valib komplitseeritud keskmängu mõlemapoolsete võimalustega. Musta seisu täisväärtuslikkus nähtub juba sellest, et ta võib valida rahulikult teksti jätku lihtsustamise 7. ... Re4 asemel, millega ta saavutaks nii pääle 8. Lc2 R:c3 9. L:c3 f5 ühes Of6, kui ka pääle 8. R:e4 O:e4 9. Of4 d6 kergesti võrdsuse.

8. **Rf3—e5** . . . . .

See käik on igatahes agressiivsem kui lihtne vahetus 8. c:d5 e:d5 jne., mis viib küll ka edaspidisele seisule teksti variandist, kuid ei aseta mustale mingeid lõkse.

8. . . . . **c7—c6**

Siin peab must juba vältima kaht lõksu, ja nimelt: 8. Rbd7 9. La4! ja mustal on vaevalt midagi paremat kui taganemine 9. ... Rb8, millega oleks aga tõestatud eelmise käigu kõlbmatus. Teine sissekukkumise võimalus oleks 8. ... Re4, mis

annab valgele pääle 9. c:d5 e:d5 10. R:e4 d:e4 11. Lc2! tunduva paremuse.

9. **c4 : d5** . . . . .

Kui valge üldse tahtis saavutada avangust vähemalt initsiatiivi, siis pidi ta siin valima jätku 9. e4, kuigi see on seoses etturikahinguga 9. ... d:c4 10. R:c4 Oa6 11. b3 b5 12. Re5 b4 13. Re2 O:e2 14. L:e2 L:d4 15. Ob2 jne., millega valgel oleks aga suurepärane seis kahitud etturi eest. Must võib vastata ka 9. ... d:e4 10. R:e4 Lc8 ühes Rbd7 jne., millega saabub rahulikum mäng valgele veidi vabama seisuga. Teksti käigu järgi seevastu muutub seis täiesti võrdseks, sest vaba e-liin võimaldab mustale suurepärast vastumängu tsentris.

Kinnisema mängu võis valge siin saavutada pääle 9. b3 Rbd7 10. Ob2 jne., kuid ka sel juhul saavutab must edaspidise edasilükkega c6—c5 küllaldase vastumängu tsentris. Tähelepanu väärib aga 9. Lc2 ühes Vd1.

9. . . . . **e6 : d5**

Mängud on umbes võrdsed. Must kavatseb lõpetada oma arengu käigega Rbd7, Od6 ja Ve8, millega ühtlasi sunnitakse valge ka lahkuma eelpostilt e5. Valge võib juhul mängu avada käiguga e2—e4, kuid seejuures peab ta siis arvestama pääle vahetust tekkiva eraldatud d-etturiga, kusjuures must saavutab ka välja d5 oma malendeile. Rahuliku arengu juures pole mustal aga midagi karta.

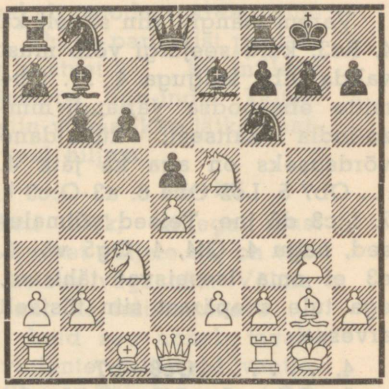

Diagramm nr. 89.

A.

(1. d4 Rf6 2. c4 e6 3. Rf3 b6 4. g3 Ob7 5. Og2.)

5. . . . . **Of8—b4+**

See tulistamine, mis viib ainult mustavärviliste odade vahetusele, pole viimasel ajal enam moes, sest sellest saab kasu ainult valge. Parem mustale on peavariant 5. ... Oe7 jne.

6. **Oc1—d2** . . . . .

Halvem oleks 6. Rbd2 0—0 7. 0—0 d5 8. a3 Oe7 ühes c5 ja must saavutab vaevata võrdsuse.

6. . . . . **Ob4 : d2+**

Must võib siin muidugi mängida ka 6. ... Le7, kuid tavalisesti annab see sarnaseid seise teksti variandile. Pääle 7. 0—0 oleks must ikkagi sunnitud vahetama d2, sest 7. ... 0—0 8. Of4! asetaks musta oda kaotsi-

mineku hädaohtu. Kasulik pole siin ka manööver 6. ... Oe7 7. 0—0 0—0 8. Rc3 Re4 9. d5! paremusega valgele.

7. **Ld1 : d2** . . . . .

Löömine lipuga on siin parem kui 7. Rb:d2, kuigi avangus tavalisesti on ratsut kasulikum arendada enne lippu; must vastaks lihtsalt 7. ... c5 võrdse mänguga. **Käesoleval juhul peab valge arendama oma ratsu c3, kus ta võtaks oma kontrolli alla punkti d5, mis vabaneb pääle musta kavatsetavat edasilüket d6 ühes e5.**

7. . . . . **0—0**

Õpetlik viga on siin 7 ... d6 8. Rc3 Re4? 9. Lf4! R:c3 10. Rg5 ja valge võidab materjali. Vangerdus on veel parim vastus mustale.

8. **Rb1—c3** **d7—d6**

Ka siin ei saa must hästi mängida 8. ... Re4, sest pääle 9. Lc2 R:c3 10. Rg5 Re4 11. O:e4 O:e4 12. L:e4 L:g5 13. L:a8 võidaks valge kvaliteedi, ja pääle 9. ... f5 10. Re5 oleks tal suur positsiooniline ülekaal. Ebasoovitatav oleks ka 8. ... d5, mis nõrgestaks liiati musti välju tsentris.

9. **Ld2—c2** . . . . .

Valge on nüüd vallutanud välja e4 ja seisab paremini. **Seetõttu ei peeta ka kaitset 5. ... Ob4+ mustale soovitatavaks.**

9. . . . . **Rb8—d7**

10. **0—0** **c7—c5**

Teine võimalus mustale oli siin 10. ... Le7 11. e4 e5, kuid ka see annaks valgele pääle 12. Vad1 ühes Vfe1 paremuse, Teksti käiguga ründab must valge tsentrit teisest küljest, kuid tekitab endale seejuures nõrkuse d6.

11. **Vf1—d1** **c5 : d4**

12. **Rf3 : d4** **Ob7 : g2**

13. **Kg1 : g2** . . . . .

Mustal pole nüüd Ed6 nõrkusele mingit positsioonilist vastukaalu ja seetõttu on valge eelistatavamas seisus. Kuigi valge paremus pole just eriliselt suur, peab must siiski mängima väga täpselt ja ettevaatlikult, et pääseda tekkinud olukorrast.

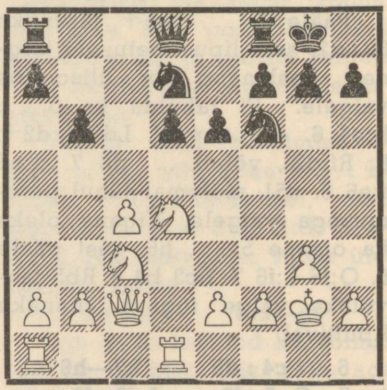

Diagramm nr. 90.

Blumenfeldi gambiit.

1. **d2—d4** **Rg8—f6**
2. **c2—c4** **e7—e6**
3. **Rg1—f3** **c7—c5**

Must võib veel valida selle positsiooniliselt sobimatu jätku kui ta ei taha valida kas 3. ... d5 või 3. ... b6. Teksti käik on seoses huvitava etturikahin-

guga, mis pole aga täiesti korrektne.

4. **d4—d5** **b7—b5**

See käik viib nn. Blumenfeldi gambiidile, mida peetakse valgele soodsamaks. Pääle 4. ... d6 oleks valgel positsiooniline ülekaal.

5. **Oc1—g5!** . . . . .

Parim vastus valgele. Kahtlane oleks kahingu vastuvõtt 5. d:e6 f:e6 6. c:b5 d5, millega must saavutaks suurepärase arengu kahitud etturi eest. Kuigi see variant pole eriti veenev, on positsiooniline teksti käik siiski eelistatavam.

5. . . . . **e6 : d5**

Pääle 5. ... La5+ järgneks 6. Ld2, sest lipuvahetusele järgnev keskmäng on ülisoodus valgele. Ei rahulda ka 5. ... b:c4 6. e4 La5+ 7. Ld2 L:d2+ 8. Rf:d2!, või 6. ... d6 7. d:e6 f:e6 8. e5!, mõlemal juhul paremusega valgele. Vigane oleks ka otsene 5. ... h6, sest pääle 6. O:f6 L:f6 7. Rc3 b4 8. Rb5 saavutaks valge tugeva rünnaku liputiival.

6. **c4 : d5** **h7—h6**
7. **Og5 : f6** **Ld8 : f6**
8. **Ld1—c2** . . . . .

Nüüd järgneks aga rünnakule 8. Rc3 b4 9. Rb5 lihtsalt 9. ... Lb6 ja valge ratsu läheb kaotsi.

8. . . . . **d7—d6**
9. **e2—e4** **a7—a6**
10. **a2—a4** **b5—b4**
11. **Rf3—d2!** . . . . .

Valgel on nüüd otsustav positsiooniline ülekaal, kuna ta

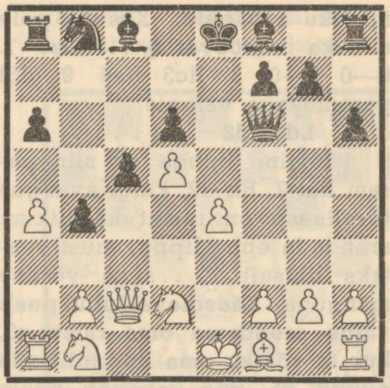

Diagramm nr. 91.

järgnevalt posteerib oma ratsud c4 ja d2, arendab oma oda ja siis vangerdab. **Musta kaksikodad on seejuures suurema väärtuseta, ega kaalu kuidagi üles valge tugevaid ratsusid.** Märkimisväärne on veel asjaolu, et 11. Rfd2 on parem kui 11. Rbd2, kuna must saaks siis takistada 11. ... Og4 valge ratsu arendamist c4.

Vana-india kaitse.

1. **d2—d4** **Rg8—f6**
2. **c2—c4** **d7—d6**

Seega on tekkinud positsioon, kust must püüab vastumängule tsentris käiguga e7—e5, seega samuti nagu kuningaindia kaitseski. Kui kuningaindia kaitses must arendas oma oda g7, kus see juhul võis omada pika vaba diagonaali, siis vana-india kaitses must loobub sellest ja arendab oda e7. **Seega saavutab must aga veelgi surutuma seisu, ja kui**

juba kuninga-india kaitse oli mustale veidi kahtlane, siis on seda kindlasti vanaindia kaitse. Vaatleme seda avangut seepärast ka võrdlemisi lühidalt.

3. **Rb1—c3** **Rb8—d7**

Pääle 3. ... Of5 on valgel hää mänguviis 4. g3 ühes Og2 jne.

4. **e2—e4** **e7—e5**

Must peab saavutama kiiresti tugipunkte tsentris, et võimaldada oma malendeile korralikku arengut. Võimalik oli siin ka 4. ... g6, millega saavutaksime variandi kuninga-india kaitsest.

5. **Rg1—f3** **Of8—e7**
6. **g2—g3** . . . . .

Hää süsteem on muidugi ka 6. Oe2 ühes 0—0 ja Ve1.

6. . . . . **0—0**
7. **Of1—g2** **c7—c6**
8. **0—0** **Ld8—c7**

Siin näeme, millise vaevalise arenguga mustal on tegemist kuna valge seevastu arendub mugavasti ja väga agressiivselt.

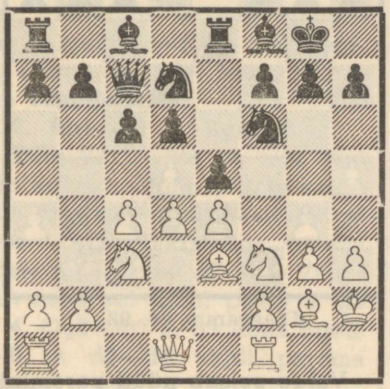

Diagramm nr. 92.

9. **h2—h3** **Vf8—e8**
10. **Oc1—e3** **Oe7—f8**
11. **Kg1—h2** . . . . .

(Vt. diagramm nr. 92.)

Valgel on märgatavalt suur positsiooniline ülekaal.

h. Budapesti kaitse.

1. **d2—d4** **Rg8—f6**
2. **c2—c4** **e7—e5**

Selle huvitava kahiavangu uurimisega on tegelenud eriti hoolsasti ungarlased, millest ka avangu nimetus. Kuigi must selle avanguga saavutab mitmesuguseid taktikalisi võimalusi, pole see positsiooniliselt täisväärtuslik, ja annab valgele õige käsitusviisi juures ülekaaluka seisu.

Väärib veel mainimist, et must ei saa siin kohe 2. ... b6 valida lipuindia-kaitset, sest pääle 3. f3 d5 4. c:d5 R:d5 5. e4 Rf6 6. Rc3 saavutaks valge ülekaaluka seisu.

3. **d4 : e5** **Rf6—g4**

Siin on katsetatud ka võimalust 3. ... Re4, mis näib aga veidi nõrgemana. Valge vastab lihtsalt 4. Rf3 Rc6 5. Rbd2 Rc5 (Või 5. ... Ob4 6. a3 O:d2+ 7. R:d2 paremusega valgele.) 6. g3 d6 7. e:d6 ühes Og2 ja valgel on enamettur võrdlemisi kindla seisu juures. Võimalik on seejuures ka jätk 4. Rc3, mis annab valgele ka hää mängu.

4. **Oc1—f4** . . . . .

Seda jätku peetakse valgele parimaks. Valge ei püüa teksti

käiguga kaitsta kahietturit mitte jäädavalt, vaid ainult seni, kuni see on võimalik normaalsete arenduskäigega. Kaitsmisel tuleb enne arendada oda, kuna pääle 4. Rf3 Oc5 5. e3 Rc6 oleks valgele odale väljapääs suletud.

Teine laialdaselt tarvitusel olev jätk on siin 4. e4, mis pääle 4. ... R:e5 (Või 4. ... d6 5. Oe2! ja must peab ikkagi lööma R:e5) 5. f4 Rec6 6. Oe3 Ob4+ 7. Rc3 Lh4+ 8. g3 O:c3+ 9. b:c3 Le7 10. Od3 annab valgele ka veidi parema mängu, kuid kusjuures must omab palju rohkem vastušansse kui teksti variandis.

4. . . . . **Rb8—c6**
5. **Rg1—f3** **Of8—b4+**

Must peab tulistama, sest pääle otsest 5. ... Le7 oleks 6. Rc3 väga tugev. Korrektne pole kahijätk 5. ... f6 6. e:f6 L:f6 7. Lc1 jne.

6. **Rb1—d2** . . . . .

See jätk on igatahes lihtsaim. Valge võib saavutada paremuse ka kahietturi kaitsmisega 6. Rc3 Le7 7. Ld5 O:c3+ 8. b:c3 La3 9. Vc1 f6 10. e:f6 R:f6 11. Ld2 d6 12. Rd4! 0—0 13. f3 Od7 14. e4 Vae8 15. Oe2 jne., kuid selles keerulises jätkus võib kergesti sattuda mõnele tugevamale uuendusele mustalt, milline võib muuta tulemuse ümberpöörduks. **Üldiselt on igasuguste kahiavangute juures lihtsaim meetod peaaegu alati ka parim, kas või juba psühholoogiliselt seisundilt lähtudes.**

6. . . . . **Ld8—e7**

Ka siin pole kahing 6. ... f6 7. e:f6 L:f6 8. g3 L:b2 9. Og2 ühes 0—0 mustale soovitatav, sest valge saavutaks parema arengu juures positsioonilise ülekaalu.

7. **a2—a3** **Rg4 : e5**
8. **Rf3 : e5** **Rc6 : e5**

Must ei tarvitse veel vahetada d2, sest valge ei tohi lüüa b4 ähvardava mati tõttu d3. Pääle 9. O:e5 järgneks aga loomulikult enne 9 ... O:d2+.

9. **e2—e3** **Ob4 : d2+**

Taganemisele 9. ... Oc5 on 10. Rb3 Ob6 11. c5! O:c5 12. R:c5 L:c5 13. Vc1 Ld6 14. L:d6 jne. väga tugev, pääle 9. ... Od6 tuleks aga 10. Re4 R:c4 11. R:d6+ R:d6 12. Vc1 otsustava ülekaaluga.

10. **Ld1 : d2** **d7—d6**
11. **Of1—e2** **0—0**
12. **0—0** **Oc8—f5**
13. **Va1—c1** . . . . .

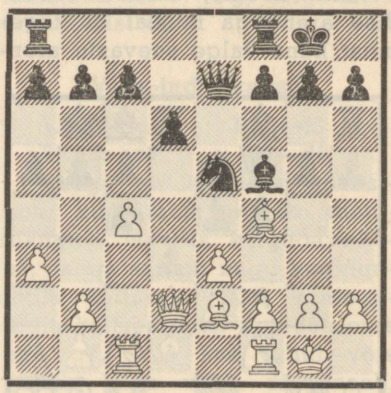

Diagramm nr. 93.

Valge seisab nüüd paremini, sest kaksikodade kõrval on tal

veel parem etturseis ja rohkem manööverdamisruumi. Must peab alati arvestama ähvardusega c4—c5 jne. On kahtlane, kas hääde meistrite juures must üldse suudab enam oma seisu hoida.

i. Inglise kompleks.

Oleme nüüd vaadelnud juba kõiki tähtsamaid avanguid, kus valge alustab käigega 1. d4 või 1. e4. Nende kõrval on valgel aga veel tugevad võimalused 1. c4 või 1. Rf3. Tavalisesti viivad need avangud hiljem variandesse lipugambiidist või india avanguist, kuna valge mängib enamasti hiljem d2—d4. **Meid huvitab siin aga võimalus, kus valge loobub d2—d4 ja arendab oma malendeid teisiti. Säärased avangud kuuluvad inglise kompleksi, sisaldades uusinglise avangu, Reti süsteemi, Fromi gambiidi jt.** Anname alljärgnevaga lühikese ülevaate neist võimalusist.

Uusinglise avang.

1. **c2—c4** **e7—e5**

Seda mänguviisi nimetatakse sageli ka sitsiilia avanguks vahetatud värvega, kuna valge siin võtab omale samad sihid nagu must sitsiilia avangus. Muidugi on see mänguviis valgele soodsam kui sitsiilia avang mustale, kuna tal on siin enamtempo.

2. **Rb1—c3** **Rg8—f6**

Käik 2. ... Rf6 on siin täpsem kui 2. ... Rc6, millele valge võib vastata väga hästi 3. g3 ühes Og2, takistades seega musta mängimast d7—d5. Valge saavutaks sel juhul pääle 3. g3 g6 4. Og2 Og7 5. e3 ühes Rge2, 0—0 ja d2—d4 veidi parema seisu.

3. **Rg1—f3** . . . . .

Võimalik on siin ka süsteem 3. g3 sitsiilia avangu eeskujul, millele must vastab parimini 3. ... d5 4. c:d5 R:d5 5. Og2 Rb6. Pääle edaspidise 6 .Rf3 Rc6 7. 0—0 Oe7 8. d3 0—0 9. Oe3 Og4 saavutab valge rünnakuvõimalusi liputiival, kuid must suudab neid tasakaalustada vastumänguga tsentris.

3. . . . . **Rb8—c6**

4. **d2—d4** . . . . .

Valgel on siin võimalus veel valida teisi jätke, nimelt:

I: 4. e4 Ob4 (Mitte 4. ... Oc5 5. R:e5 paremusega valgele.) 5. d3 d6 ühes 0—0 ja hää mänguga mustale.

II: 4. e3 Ob4 (Kahtlane on 4. ... d5 5. c:d5 R:d5 6. Ob5 R:c3 7. b:c3 sest 7. ... e4 järgneks 8. Re5 Ld5 9. La4, pääle

7. ... Od7 aga 8. d4 paremusega valgele.) 5. Rd5 e4 6. R:b4 R:b4 7. Rd4 0—0 ja valgel on küll kaksikodad, kuid must on seevastu ees arengus. Seisud on umbes võrdsed.

4. . . . . **e5 : d4**

Pääle 4. ... e4 vastab valge 5. Rd2 (Kahtlane on 5 .Rg5 h6 6. Rg:e4 R:e4 7. R:e4 Lh4 ja must võidab kas etturi tagasi, või saavutab pääle 8. Ld3 d5! tugeva rünnaku.) 5. ... R:d4 6. Rd:e4 R:e4 7. R:e4 Re6 8. g3 ja omab väikesi võimalusi paremusele.

5. **Rf3 : d4** **Of8—b4**

Nõrgem on igatahes 5. ... Oc5 6. R:c6 b:c6 7. g3 ja valge saavutab musta tsentri nõrkuse tõttu paremuse.

6. **Oc1—g5** . . . . .

See on kaheldamatult võimalusterikkaim jätk valgele, kuna teiste käikude järgi saavutaks must vaevata võrdsuse. Nii näiteks seisaks must pääle 6. R:c6 O:c3+ 7. b:c3 d:c6 vaatamata valge kaksikodadele lõppmängus hästi, sest valge liputiiva etturseis on nõrgestatud; ka pääle 6. g3 Re5 7. Lb3 on mustal valik 7. ... O:c3+ 8. L:c3 d5 kõrval veel teravaks jätkuks 7. ... Le7, mis näiliselt pole talle sugugi halb.

6. . . . . **h7—h6**

See käik on tugevam kui otsene vahetus 6. ... O:c3+ 7. b:c3 Re5 8. e4 h6 9. O:f6 L:f6 10. Oe2 jne. hää mänguga valgele.

7. **Og5—h4** **Ob4 : c3+**

Võimalik on ka otsene 7. ... Re5 jne., kuid teksti käik on palju lihtsam. Must saavutab vaevata võrdsuse.

8. **b2 : c3** **Rc6—e5**
9. **e2—e3** **Re5—g6**
10. **Oh4—g3** **Rf6—e4**

Mängud on umbes võrdsed. Must vahetab edaspidi g3 ja mängib siis d6 ühes 0—0, alustades edaspidi rünnakut valge nõrkusile liputiival. Valgel on seejuures väike arengparemus.

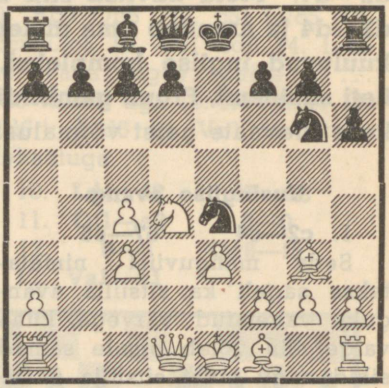

Diagramm nr. 94.

Reti süsteem.

1. **Rg1—f3** **d7—d5**

Vaatleme seda mänguviisi, kus must kohe alustab tsentri vallutamise katsetega, kuna näiteks vastus 1. ... Rf6 viib meid peaaegu alati sarnaseisse seisesse, kas selle või mõne teise tuntud avanguga. Võib siinjuures ainult mainida, et pääle 1. ... Rf6 2. c4 c5 3. g3 g6 4. Og2 Og7 5. 0—0 0—0 6. Rc3 Rc6

saavutab valge käiguga 7. d4 väikese paremuse.

2. **c2—c4 c7—c6**

See jätk, millega must väldib oma Oc8 sulgemise, on võibolla parim jätk Reti süsteemi vastu, kuna must saavutab seega tavalisesti vaevata võrdsuse. Siin tulevad aga veel arvesse järgnevad võimalused, mis samuti annavad mustale rahuldava mängu:

I: 2. ... d4 3. e3 Rc6 (Pääle 3. ... c5 on vastus 4. b4 f6 5. e:d4 c:d4 6. c5! valgele väga tugev.) 4. e:d4 R:d4 5. R:d4 L:d4 6. Rc3 ühes d3 ja Oe3 ja valge saavutab veidi paremaid võimalusi keskmänguks. Siinjuures otsene 3. b4 pole 3. ... f6 tõttu eriti hää.

II: 2. ... d:c4 3. Ra3 (Või 3. e3 c5 4. O:c4 e6, ja pääle 5. d4 Rf6 oleme saavutanud tuntud seisu vastuvõetud lipugambiidist.) 3. ... c5! (Nõrgem on 3. ... e5 4. R:e5 O:a3 5. La4+ ühes L:a3 ja valge saavutab paremuse.) 4. R:c4 Rc6 ja must ähvardab f6 ühes e5; valge võib mängida aga tugevasti 5. Rce5! R:e5 6. R:e5, millega mängud muutuvad umbes võrdseiks.

III: 2. ... e6 3. g3 Rf6 4. Og2 Oe7 5. 0—0 0—0 6. b3 c5 7. c:d5 (Muidu võib edasilüke d5—d4 kujuneda valgele ebameeldivaks.) 7. ... R:d5 8. Ob2 Rc6 ja nüüd saavutab must nii pääle 9. d4 c:d4 10. R:d4 R:d4 11. O:d4 Of6, kui ka pääle 9. Rc3 Of6 10. Lc1 b6 vaevata võrdsuse.

Siit näeme, et mustal on võimalus valida mitme täisväärtusliku kaitse vahel, vastavalt oma mängustiilile.

3. **b2—b3 Rg8—f6**
4. **g2—g3 Oc8—f5**

Siin näeme mustalt valitud kaitse paremust, nimelt tema lipuoda vaba arenguvõimalust f5, kus ta seisab võrdlemisi hästi.

5. **Of1—g2 e7—e6**
6. **Oc1—b2 Rb8—d7**
7. **0—0 h7—h6**

See ootekäik on parim, sest must tahab enne oodata valge otsust Ed2 suhtes, et vastavalt d2—d3 või d2—d4 asetada oma oda kas e7 või d6. Teksti käiguga hoidub must ka juhuslikust odavahetusest pääle Rh4.

8. **d2—d3 . . . . .**

Näib paremana kui 8. d4, mis jätaks välja e4 täiesti musta valitsuse alla; must jätkaks siis 8. ... Od6 ühes edaspidise Le7 ja ettevalmistusega edasilükkeks e6—e5. Teksti käiguga kavatseb valge teostada edasilüket e2—e4.

8. . . . . **Of8—e7**

Nüüd, kus valge on otsustanud asetada oma etturi d3, on see oda areng parem kui d6, kus viimane satuks pääle e2—e4 võimalikku vahetust e4 otse valge lipu tulejoonde. Teine hää arenguvõimalus on veel 8. ... Oc5, millega must isegi provotseerib d3—d4.

9. **Rb1—c3 0—0**
10. **Ld1—c2 Of5—h7**
11. **e2—e4 d5 : e4**

12. **d3 : e4 Rd7—c5**

Mängud on nüüd umbes võrdsed. Valge jätkab 13. Vad1 ühes Rd4, mille järgi must käiguga a7—a5 kindlustab oma Rc5 positsiooni.

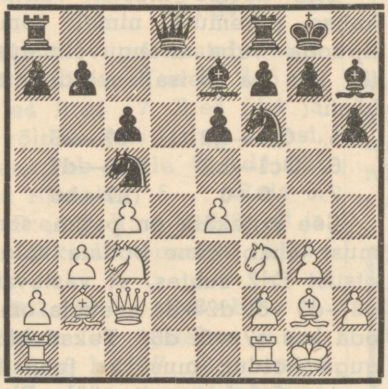

Diagramm nr. 95.

Fromi gambiit.

1. **f2—f4** . . . . .

Sel käigul pole enamasti iseseisvat tähtsust, kuna valge seega mängib tavalisesti mõnda musta kaitset enamtempoga. Lihtsaim vastus mustale on kaheldamatult 1. . . . d5 2. Rf3 g6, millega ta saavutab ühe hollandi avangust tuntud soodsa seisu. Kuigi valgel sel juhul pole vaja karta samu raskusi nagu mustal hollandi avangus, siis on selleks seda vähem põhjust mustal.

1. . . . . **e7—e5**

Selle huvitava kahikäiguga püüab must kasutada käiguga 1. f4 ühenduses olevat valge kuningaseisu nõrgestust; seejuures peab must muidugi arvestama, et valgel on nüüd võimalus minna 2. e4 üle ka kuningagambiidile, kuid meid huvitab gambiidi vastuvõtt.

2. **f4 : e5 d7—d6**
3. **e5 : d6 Of8 : d6**
4. **Rg1—f3 g7—g5**

Pääle 4. . . . Rh6 5. d4 Rg4 6. Ld3 seisab valge paremini, samuti ka pääle 4. . . .Rf6 5. g3 ühes Og2. Teksti käiguga ähvardab must väga tugevasti g5—g4 ühes Lh4+.

5. **d2—d4 g5—g4**
6. **Rf3—e5** . . . . .

Halvem näib olevat 6. Rg5, mille järgi viguri võit 6. . . . f5 7. e4 h6 8. e5 Oe7 9. Rh3 g:h3 10. Lh5+ ühes Oc4 oleks mustale küll veidi kahtlane, kuid pääle 6. . . . Le7 7. Ld3 f5 8. h3 Rf6 saavutaks ta suurepärase mängu.

6. . . . . **Od6 : e5**

Mustal on vaevalt midagi paremat kui otsene vahetus,

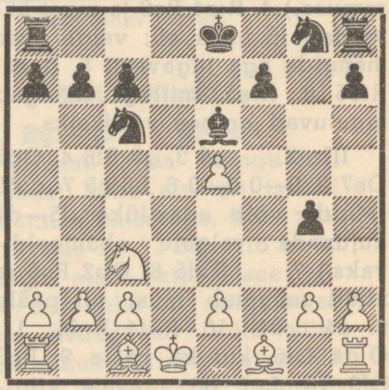

Diagramm nr. 96.