

I. Kuperman
Ü. Kesker

RAHVUSVAHELISE KABE ALUSED

Tagastage raamat õigeaegselt!
Возвратите книгу вовремя!

61430

~~8825~~
13893

Н. Н. 1154. II 65. 100.000.

A-23669

ISER KUPERMAN * ÜLO KESKER

RAHVUSVAHELISE KABE ALUSED

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS * TALLINN 1961

7A9
K87

Kaane ja ümbrispaberi kujundanud
G. PANT

H. HIIBUSE
illustratsioonid

N
Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
61430

TARTU ÜLIKOOLI
RAAMATUKOGU

AUTORITELT

Tavaliselt areneb mistahes uus võistlusmäng-spordiala alt üles: algul võidab ta üha rohkem harrastajaid asjaarmastajate peres ja alles mõne aja möödudes kerkib nende hulgas esile grupp kõige tugevamaid, paremaid mängijaid, kes on saavutanud mängutehnikas kõrge meisterlikkuse. Nii tekivad selle ala tulevased meistrid.

Rahvusvahelise (sajaruudulise) kabe areng NSV Liidus kulges aga veidi omapäraselt. Esmalt kuulsid sellest meile uudsest mängust ja õppisid seda tundma vene kabe meistrid ning alles hiljem omandasid sellest mängust ülevaate juba kabetajate laiad massid.

Selles meile uudses, kütkestavas, miljoneid inimesi kaasakiskuvas võistlusmängus esinevad tohutud, sõnades väljendamatud loomingulised võimalused ja nõukogude kabemeistrite erakordselt kiire sportlik progress, mille kroonis maailmameistritiitli kiire vallutamine NSV Liidu esindaja poolt — kõik see kutsus otsekohe meie avalikkuses esile suure huvi uue mängu vastu.

Seoses sellega saime kabehuvilistelt väga palju kirju.

Kabehuvilisi kõige enam huvitavad põhilised küsimused olid järgmised: missugused erinevused esinevad rahvusvahelise kabe mängureeglites võrreldes vene kabega, missuguseid loomingulisi võimalusi ja vorme esineb selles mängus, missugune on olnud selle mängu areng nii meie maal kui ka väljaspool NSV Liitu. Samuti soovitakse tutvuda kabe maailmameistrivõistluste ajalooga, meie ja välismaa parimate kabetajate loominguliste saavutustega.

Kõik see ajendas meid vastu võtma selle töö, mida kabeharrastajad meilt palusid.

Püstitasime endile eesmärgi -- võimaluste piires vastata kõigile ülaltoodud küsimustele ja abistada spordimeisterlikkuse tõstmisel nii algajaid kabehuvilisi kui ka juba kogenud, staažiga kabetajaid. Raamat on mõeldud kõigile kabeharrastajaile, alates algajatest ja lõpetades esimese järgu kabetajatega.

Raamatu kirjutamisele asudes kujutasime selgelt ette selles töös esinevaid raskusi.

Põhilised raskused seisid faktiliste materjalide mitteküllaldasel omamisel, sest NSV Liidus viljeldakse rahvusvahelist kabet alles 5—6 aastat.

Seepärast tuli raamatu kirjutamisel kodumaiste näidete kõrval kasutada parimaid miniatuure, probleeme, mängitud partiisid ja analüüse ka välisriikide kabekirjandusest.

Käesoleva kabeõpiku koostamisel kasutasid autorid järgmisi allikaid:

Ajakirjade: «Šahmatõ v SSSR» («Male Nõukogude Liidus»), «Het Damspel» («Kabemäng», Holland), «L'Effort» («Pingutus», Prantsusmaa) aastakäike.

Raamatuid: «Šaški za 1955 god» («Kabe 1955. a.»),

«Šaški za 1956 god» «(Kabe 1956. a.»),

«Sorevnovanija po 100-kletotšnõm šaškam» («Võistlused 100-ruudulises kabes»),

V. B. Gorodetski «Utšis igratj v šaški» («Õpi kabet mängima»),

Herman de Jongh «Technique Moderne du Jeu de Dames» («Kaasaegne kabemängu tehnika»),

Pierre Ghestem «Comment je suis devenu Champion du Monde du Jeu de Dames» («Kuidas ma tulin kabemaailmameistriks»),

Rodolphe Cantalupo «L'Art de jouer aux Dames» («Kabemängu kunst»),

G. L. Gortmans «1001 Miniaturen» («1001 miniatuuri»),

A. Kovrižkin «300 kombinatsii na stokletotšnoi doske» («300 kombinatsiooni sajaruudulisel laual»),

G. A. Cremer «Diverse Damproblemen systematisch geransschikt» («Süstematiseeritud kabeprobleemid»),

J. Moser «Het Eindspel» («Lõppmäng»).

Käesolev raamat on kirjutatud kokkusurutud kujul. Raamatu sisu laiendamist ja süvendamist on võimalik teostada alles sedamööda, kuidas koguneb täiendavaid loomingulisi materjale.

Kõigi kriitiliste märkuste ja soovide eest on autorid väga tänulikud. Palume need saata aadressil: Tallinn, Pärnu maantee 10, Eesti Riiklik Kirjastus.

Tallinn, august 1959

ISER KUPERMAN,
kabemaailmameister, rahvusvaheline suurmeister

ÜLO KESKER,
seitsmekordne Eesti NSV kabetšempion,
NSV Liidu meistersportlane

ESIMENE PEATÜKK

I

MÕNI SÕNA KABE ÜLDISEST AJALOOST. KABEMÄNGU ERINEVAD LIIGID. KAS KABE ON KERGEM MALEST? KABE KULTUURILISEST VÄÄRTUSEST

Kuna meie väike vabariik on senini olnud oma eestikeelse kabekirjanduse osas väga mahajäänud olukorras ja kuna meil on peaaegu täielikult puudunud igasugune kabealane propaganda, ei ole üleliigne heita väike pilk kabe ajaloole ja vaadata, mis teeb kabemängu malest raskemaks, milliseid väärtuslikke omadusi arendab kabetamine jne.

*

Inimeste poolt on juba kauges minevikus loodud palju mänge, ent neist on vaid üksikud talunud sajanditepikkusi katsetusi ja säilinud meie ajani, muutes võib-olla vaid oma esialgset kuju. Üheks selliseks mänguks on kabe, mille tekkimine kuulub iidsesse aega.

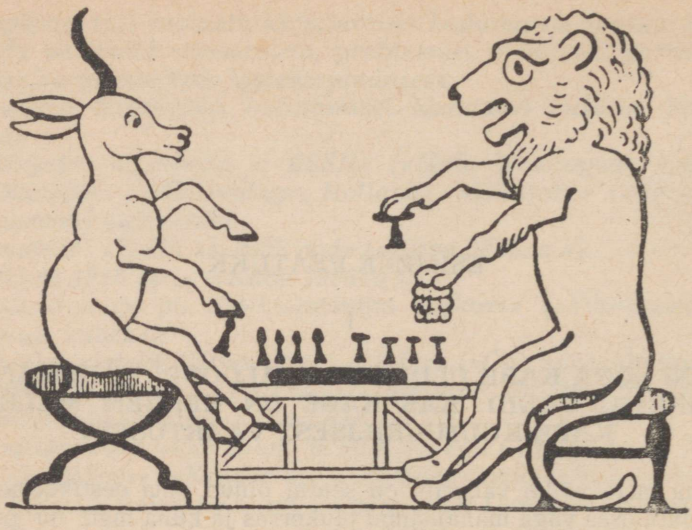
Teadlased on teinud kindlaks, et kabemäng oli tuntud vanas Egiptuses juba mitu tuhat aastat enne meie ajaarvamist. Sellest kõnelevad joonistused, mis kaunistavad tolleaegseid ehitusi, samuti kirjalikud ürikud. Ajaloolane Herodotos, kes elas 500 aastat e. m. a., mainib oma teostes, et kabest oli väga huvitatud üks vaaraodest, kes valitses 5000. aasta paiku enne meie ajaarvamist.

Egiptusest levis kabe Kreekasse, sealt Rooma. Tänu Rooma riigi mõjule levis kabe kõikidesse tema valduses olevatesse riikidesse Euroopas, Aasias ja Aafrikas. Kabe suurt levikut soodustas selle mängu ebatavaline võlu, mis kütkestas mängijat. Selles suhtes on iseloomustav ka kreeka ajaloolase Herodotose teade, et ühe keisririigi elanikud unustasid kabet mängides isegi näljapiinad, mis olid tingitud maad haaranud viljaikaldusest.

Hiljem mainitakse kabemängu kuulsa itaalia kirjaniku Giovanni Boccaccio (elas a. 1313—1375) «Dekameronis».

Kuid tolleaegsed kabemängu reeglid ja muudatused, mis tekkisid tuhandete aastate jooksul, on seni meile veel tundmatud.

Alates 15. sajandist toimusid Portugalis juba üleriiklikud kabeesivõistlused! Järgmisel sajandil ilmusid esimesed kaberaamatud.



See egiptuse karikatuur — lõvi mängimas kabet antiloobiga — on pärit «alles» 12. sajandist enne meie ajaarvamist (kabendid olid tollal tornikujulised).
Lõvina on kujutatud väga ihnus vaarao (Egiptuse kuningas) Ramses III, kes valitses a. 1198—1167 e. m. a. Oma kuningalossis oli ta kabes võitmatu.

Käesoleval ajal mängitakse kabet peaaegu kõikides riikides, kuid mängureeglid on üksteisest mõnikord isegi suuresti erinevad. Nii loeti maailmas 1903. aastal ligi kümme tähtsamat, üksteisest mängureeglitelt vähesel või suuremal määral erinevat kabemängu liiki. Vaatleme alljärgnevalt inglise, itaalia ja brasiilia kabet.

Inglismaal on kabe erakordselt populaarne ning inglise kabe võib tõeliselt uhke olla oma kõrgesti arenenud kabeteooria, rikkaliku ja mitmekesise kirjanduse poolest. Esimesed suuremad inglise kabe teoreetilised tööd ilmusid üle kahesaja aasta tagasi, täpsemini 1756. a. Londonis W. Payne'i raamatus «Introduction to the Game of the Draughts». Sellest ajast kuni 1926. aastani oli ameerika ajakirja «Morris-Systems Sheckerist» andmetel inglise kabe kohta ilmunud 257 erinevat väljaannet, sealhulgas kabeõpikuid, kabeentsüklopeediaid, Inglismaa kabetšempionaatidel ja teistel suurturniiridel mängitud partiide kogumikke, regulaarselt ilmunud raamatuid kabeprobleemistidele, kabeajaloolisi ja kabehumoristlikke jutustusi jms.

Võib-olla veelgi rohkem kui ülalmärgitu üllatab meie kabehuvilisi inglise kabe (mida muide mängitakse 64-ruudulisel laual) mängureeglid, millede põhjal kivi ei tohi lüüa tagasi ja kabe käib vaid mistahes naaberväljale nagu kivi enamikes kabedes, kuid nii edasi kui ka tagasi. Inglise kabes esineb seise, kus üksik kivi isegi võidab üksiku

kabe vastu! Üks inglise kabe mängureeglitest kõlab järgmiselt: «Kui üksik kabe (lõppmängus) ei suuda lüüa 20 käigu jooksul vastase üksikut kabet (!!!), loetakse partii viigiliseks.»

Itaalia kabes ei tohi kivi lüüa kabet!! Mitme erineva löögivõimaluse puhul tuleb alati valida enamlöömine jne.

Brasiilias mängitakse 64-ruudulist kabet rahvusvahelise kabe mängureeglite järgi jne.

Vaatamata sellele, et inglise, itaalia ja teiste kabeliikide mängureeglid tunduvad meile veidratena, tuleb märkida, et need mängud ei ole sugugi lihtsamad kui meie vene kabe.

Kabemängu reeglite suure erinevuse tõttu eri riikides ei ole võimalik 64-ruudulisel laual korraldada maailmameistrivõistlusi ega rahvusvahelisi matškohtumisi ja turniire.

Ja seepärast on ka arusaadav, miks rahvuslike kabemängude kõrval leiab, eriti viimastel aastakümnetel, üha suuremat ja suuremat populaarsust ja kandepinda «kabemängude kuningas» — rahvusvaheline (sajaruuduline) kabe, kus mängureeglid on kõikjal ühised.

Nõukogude Liidu Kabeföderatsiooni andmetel loeti 1. jaanuariks 1959. a. meie kodumaal üle poolteise miljoni organiseeritud kabetaja. Tublisti üle 100 000 kabetaja omasid spordijärku. Paljudes riikides on kabe veelgi populaarsem. Kogu maailmas on kabe armastatuimaks mänguks kümnetele miljonitele inimestele.

Ka meie vabariigis on kabe tuntud peaaegu igaühele. Vähe leidub selliseid inimesi, kes vähemalt lapsepõlves ei ole proovinud kas või kord-kakski oma võimeid selles näiliselt nii lihtsas «tamkamängus», nagu nimetavad seda isegi käesoleval ajal mõned vanemad inimesed.

Õigustatult võib siin tekkida küsimus, millega seletada kabe sellist levikut, nagu näeme ülaltoodud andmetest?

Tegureid on siin mitu. Üheks tähtsaks teguriks, mis teeb kabemängu massiliseks, on äärmiselt lihtsad ja väga kiiresti omandatavad mängureeglid.



«Anton, kas sa partii seisu mäletad?»

Mängureeglite lihtsuse tõttu on kabemängu mitteküllaldaselt tundvatel inimestel tekkinud tihti väär arvamus kabest (seda põhiliselt 64-ruudulise kabe kohta) kui väga kergest ja lihtsast mängust. Tihti võime kabevõhikutelt kuulda arvamust, et male on raskem mäng kui kabe. Paljudele tundub see iseenesest igati mõistetavana. On ju males rohkem malendeid (2×16) kui vene kabes kabendeid (2×12). Ka on males rohkem isemoodi käivate malendite liike (6) kui kabes isemoodi käivate kabendite liike (2). Samuti on males võimalike variantide ja jätkude arv tavaliselt palju suurem, eriti sundlöömise puudumise tõttu. Malevõistluse eesmärk on vastase tähtsaima malendi — kuninga — matistamine.

Kabes näib aga kõik lihtsana. Alguses on kõik kabendid kivid ja nende käimisviisid on ühesugused. Ka võistluse eesmärk on lihtne — hävitada kõik vastase kabendid või need käiguvõimetuks teha.

Tuleb aga mainida, et kabemängu näilik lihtsus on äärmiselt petlik. Kabemäng sisaldab endas palju raskust, peensust ja sügavust ning osata hästi kabetada ei ole sugugi nii lihtne nagu paljudele esialgu näib.

Mitmed teadlased ja väljapaistvad tegelased tõendavad, et kabe on isegi raskem mäng kui male. Püüame seda väidet lühidalt tõestada.

Males võidakse kohe kindlaks määrata, missugust meie malendit ähvardab oht ja seda missuguse vastase malendi poolt. Ühe või teise strateegilise mänguplaani teostamisest võtab osa ainult teatav arv malendeid (suurem osa malendeid ei liigu) ja seetõttu lihtsustub ükskõik missuguste variantide ettearvestamine.

Kabe keerukus seisab selles, et kõik kivid ja nende käigud on ühesugused ning seepärast on siin väga raske kindlaks määrata, missugust meie kivi või kivide gruppi ähvardab oht ja missugusel määral. Eriti liitlöökide puhul võib «välk selgest taevast sisse lüüa» vastase poolelt ka paljude oma kabendite kaudu üsnagi salalikku ja kõverat teed mööda, haarates kogu mänguvälja, mõnikord isegi mitmekordselt, seda peamiselt ühenduses türgi ja šveitsi löögiga, kus tihti ühtainust käiku on väga raske ette näha. Pealegi on kabes paljud seisutunnused silmale peaaegu nähtamatud, mis teeb seisu täpse hindamise väga raskeks.

Kabes esineb väga tihti käigupuudus, millel on sageli otsustav tähtsus partii tulemusele ja mida tuleb õigeaegselt (tihti üle 10 käigu) ette näha, mis on aga väga raske. Äsjamainitust tulenevalt on kabes antud seisus tunduvalt raskem leida õiget, parimat käiku kui males. Samuti tuleb arvestada seda, et kabes käivad kõik kivid (löömiseta) ainult ettepoole, mis sageli tähendab tehtud vea parandamise võimatust, ja seepärast on iga sooritatud käigu tähtsus väga suur.

Aga kuidas leida antud seisus parim käik, kuidas näha, missuguseid kive ähvardab oht ja kuidas avastada vaenlase salakavalad plaanid? Kõigile neile küsimustele annab vastuse vaid variantide kaugele ja täpne ettearvestamine mõttes.

Et sellest paremini aru saada, püüame anda väikese pildi. Oletame, et valgete kabendite juhil tuleb antud seisus arvesse vaid kolm head käiku A, B ja C. Seejärel alustab ta vaatlemist, millised võimalused on mustal näiteks pärast käiku A, seejärel peab ta leidma musta igale võimalusele oma parimad käigud, seejärel jälle musta võimalused, nüüd jällegi oma vastused jne. Sama tuleb läbi teha, lähtudes käikudest B ja C. Tuleb arvestada aga seda, et võimalike variantide, jätkude ja käikude arv suureneb iga käiguga ligilähedaselt geomeetrilise progressiooni (jada) kohaselt. Nendest sadadest kõige erinevamatest jätkudest ja käikudest, mis võivad esineda pärast seitsmendat-kaheksandat ettearvestatavat käiku, peame valima ainult kõige paremad, otstarbekohasemad käigud.

Kas olete kunagi mõelnud sellele, kuivõrd raske on 64-ruudulises kabes ette arvestada, «näha» ja hinnata mõttes seise näiteks 8 käigu pärast, kus ühe kivi asetamine mõttes teisele väljale mistahes seisus või variandis võib täielikult muuta võitluse käiku.

Tavaliselt näevad vähemkogenud ja algajad kabetajad suurt vaeva kolme-nelja käigu ettearvestamisel, sest juba pärast neid käike hakkab seis kabelaual võtma täiesti teist ilmet, võrreldes esialgse seisuga. Ettearvestamisvõime arendamiseks on vaja teha väga suurt tööd.

Ja vajadus variante kaugele ja sealjuures väga täpselt ette arvestada teebki mängu väga raskeks.

Kabet hindasid väga kõrgelt kuulsad maletajad, nagu A. Petrov, Philidor, eksmaailmameister males doktor E. Lasker ja teised.

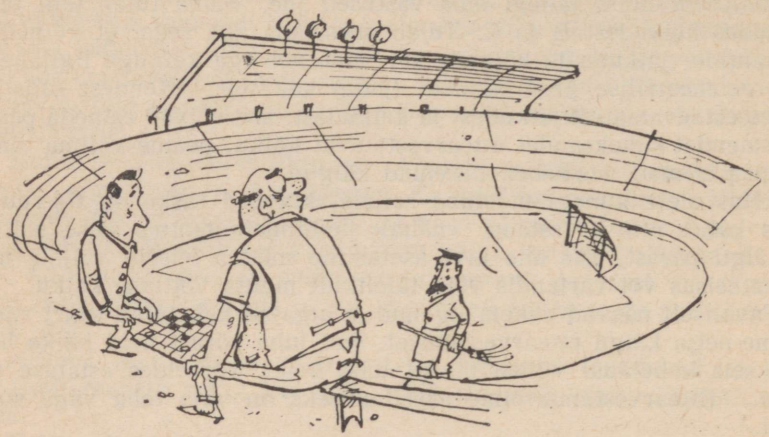
Olenemata kabe ja male omavahelisest raskusastmest on kõik kolm mängu — male, 64-ruuduline kabe oma kõikides liikides ja rahvusvaheline kabe — suure kultuurilise väärtusega, võimaldavad toredat ja kasulikku puhkeaja veetmist ja arendavad inimestes palju väärtuslikke omadusi.

Kabe nõuab ja õpetab loogilist mõtlemist, arendab andekust, analüüsimisoskust ja loovat fantaasiat, kasvatab enesevalitsust, püsivust, sihikindlust ja võidutahet. Kabe distsiplineerib inimese iseloomu, harjutab mängijat väsimatult keskendama oma tähelepanu, eriti mõtlemisprotsessile. Kabe nõuab põhjendatud, järjekindlat ja selget mõtlemist. Ettearvestamist — seda kabemeistri mängutugevuse üht põhilist näitajat — on võimatu teostada mõttes, kui ei suudeta eraldada vajalikke variante mittevajalikest, kuna võimalike variantide hulk enamikus seisudes on väga suur ja mitmekesine.

Otsustavus mänguplaani valikul mängib samuti tähtsat osa, sest mõtlemisaeg kabes on piiratud.

Mainime veel kord, et **kabemäng on oma sisult äärmiselt sügav ja raske mäng, mis arendab inimestes väga palju väärtuslikke omadusi, ühtlasi äärmiselt kütkestav oma ilult ning seepärast on ka arusaadav, miks paljud inimkonna suured mõtlejad ja teadlased, nagu K. Marx, Ch. Darwin, L. Tolstoi, tsaar Peeter I Suur, generalissimus A. Suvorov, Napoleon Bonaparte jt., hindasid kõrgelt ja armastasid väga**

kabemängu ning miks kuulus ameerika kirjanik Edgar Allan Poe, poola poeet A. Mickiewicz ja teised ülistasid kõrgelt oma teostes pealtnäha lihtsat, ent tegelikult sisult nii sügavat, keerulist ja ilusat kabemängu.



«Paluks lahkuda! Jalgpallimatš on juba ammu lõppenud!»
— «Kes võitis?»

II

LÜHIKE ÜLEVAADE RAHVUSVAHELISE KABE AJALOOST, LEVIKUST KÄESOLEVAL AJAL, MÄNGUS PEITUVATEST VÕIMALUSTEST JA ILUST

1723. aastal lõi Prantsusmaal kuningliku õukonna prantslasest ohvitser koos sealsamas teeniva poola ohvitseriga uue kabemängu liigi. Nad tegid ettepaneku võtta senise tarvituseloleva 64-ruudulise kabelaua asemel kasutusele sajaruuduline kabelaud ning ühtlasi mängida suurema arvu kividega — 12 kivi asemel 20 kiviga. Seda reformi põhjendasid nad sellega, et sajaruudulises kabes on võimalik teostada palju huvitavamaid, tunduvalt keerulisemaid ja efektsemaid kombinatsioone kui 64-ruudulises kabes.

Nii tekkis rahvusvaheline (sajaruuduline) kabe.

Õige peatselt omandas see mäng suure populaarsuse mitte ainult Prantsusmaal, vaid ka naabermaades ja teistes riikides.

Juba XVIII sajandi keskpaiku korraldati Prantsuse kuningalossis, samuti «Régence'i» kohvikus, mida kasutasid «kõige kõrgema kihi» esindajad, rida huvitavaid rahvusvahelise kabe turniire. Väga sage-

daste kabeharrastajate hulgas olid: prantsuse matemaatik, filosoof ja poliitik Antoine de Condercet (1743—1794), kuulus poliitik Georges Jacques Danton (1759—1794), prantsuse kirjanik ja filosoof Jean Jacques Rousseau (1712—1778), suurtükiväe ohvitser, hiljem Prantsuse keiser Napoleon Bonaparte jt. Viimane olevat olnud erakordselt kirglik kabeharrastaja. Veel praegugi tuntakse üht kombinatsioonilist ideed Napoleoni idee nimetuse all, kuna seda olevat esimesena kasutanud kuulus Napoleon Bonaparte ise.

Möödunud sajandi lõpul toimusid esimesed suured rahvusvahelised turniirid, ilmusid rahvusvahelise kabe õpikud, raamatud. Toimusid esimesed kabe maailmameistrivõistlused.

Iga aastaga leidis rahvusvaheline kabe üha suuremat levikut ja kandepinda.

Käesoleval ajal mängitakse rahvusvahelist kabet juba rohkem kui kolmekümnes riigis ja seda kõigis maailmajagudes. Eriti levinud on see mäng Hollandis, Prantsusmaal, Belgias, Šveitsis, Kanadas, väikeses Monakos, Brasiilias, Itaalias, Surinamis, Alžeerias, Tuneesias, samuti Ameerika Ühendriikides, Austraalias, Portugalis, Inglismaal, Indoneesias, Lääne-Saksamaal, Poolas jm.

Rahvusvahelise kabe sünnimaal Prantsusmaal on Prantsusmaa Kabeföderatsiooni ametlike andmete järgi üle miljoni kabeharrastaja. Ainuüksi Pariisis on ligi 20 kabeklubi, kogu maal ulatub nende arv aga üle kahesaja.

Hollandis loetakse rahvusvahelist kabet rahvusmänguks ja seal on see nii populaarne, et kabemäng on koolides üheks õppeaineks. Kabemängu suurest populaarsusest annab tunnistust ka see fakt, et kogu väikese Hollandi kohta on üle 360 kabeklubi!!!

Rahvusvahelise kabe väga kiiret ja laialdast levikut põhjustavad järgmised asjaolud. Esiteks, selle mängu reeglid on võrdlemisi kergesti omandatavad. Teiseks, mängu saavad harrastada nii noored kui ka vanad (sealjuures on huvitav märkida, et maailmameistritiitli võitnud kabetajate hulgas on olnud nii 18-aastane nooruk kui ka juba üle 50 aasta vanune «vanaisa»!) ning mänguvahendid on alati ja igas kohas kättesaadavad, kuna neid võib valmistada igaüks ka ise. Kolmandaks on rahvusvaheline kabe mäng, mida vaevalt kunagi suudab keegi täielikult «ära õppida» või «selgeks õppida» mängus peituvate tohutute võimaluste pärast, millest on juttu veel allpool. Seda mängu nimetatakse seetõttu tihti ka «igavesti roheliseks mänguks». Siin ei esine kunagi juhtumeid, et mõni mängitud partii kordub (välja arvatud muidugi avangulõksuga partiid), mida mõnikord võib esineda nii vene kabes kui ka 64-ruudulise kabe teistes liikides. Neljandaks ja arvatavasti ka üheks põhiliseks teguriks, mis «naelutab» inimesi rahvusvahelise kabe külge, on esteetiline nauding, mida pakuvad partiides esinevad kombinatsioonid, millede ilu aitavad suuresti tõsta, nende avastamist ja ettenägemist aga tunduvalt raskendada just kabelaua suuremad mõõtmed ja erinevused mängureeglites vastase kabendite löömisel.

Selliseid efektseid kombinatsioone, mis esinevad rahvusvahelises kabes, ei leia me üheski teises mängus. Sellega nõustub ka enamik lugejaid, kes ise on tutvunud selles raamatus kas või ainult mõningate kombinatsioonidega.

Ja positsiooniline mäng . . . Missugused suured võimalused kõige erinevamate strateegiliste mänguplaanide loomiseks! Seejuures tuleb arvestada, et nende plaanide elluviimisel esineb peaaegu igas seisus hulgaliselt taktikalisi võimalusi.

Missugused tohutud võimalused võivad esineda selles mängus, selleks toome vaid mõningad arvud, mis on leitud matemaatikute poolt.

Väga paljudele on kindlasti suureks üllatuseks see, et praktilistes lõppmängudes sagedasti esinevad lõppmängud — kolm kabet ühe vastu —, mis nõuavad sajaruudulises kabes tihti äärmiselt täpset mängu, võimaldavad üles seada 921 000 erinevat seisu, võitvat või mitte.

Kui arvestada kõiki võimalikke seise (mängusolevad kabendid võivad olla kas kivid või kabed ja kivid läbisegi), siis saame pead pööritama paneva arvu:

17 784 854 538 843 488 647 729 000 000 000 000.

See arv on nii suur, et seda võib võrrelda lõpmatusega. See arv võrdub liivaterade arvuga, millest saaks moodustada kuusteist ja pool Maakera, kui liivaterade läbimõõt on 0,1 mm, nii et liitrisse mahub neid miljon tükki.

Lõpuks mainime veel, et rahvusvaheline kabe on väga raske mäng ning tippmängijaks võib saada alles pärast suurt tööd oma spordimeisterlikkuse tõstmisel.



«Juba kümnendat korda ma ei vii jahilt midagi kaasa, kas naine ei hakka mind kahtlustama?»

TEINE PEATÜKK

KABEPARTII EESMÄRK. RAHVUSVAHELISE KABE LAUD JA MÄNGUREEGLID. NÄITEID REEGLITE RAKENDAMISEST

Rahvusvaheline (sajaruuduline) kabe ei erine oma sisult ja mõttelt tavalisest kabest 64-ruudulisel laual. Kivid ja kabed (üldnimega kabendid) liiguvad samuti mööda diagonaale; kivid, jõudnud viimasele horisontaalile, muutuvad samuti kabeks jne.

Rahvusvahelist kabet teevad sugulaseks vene kabemänguga võitluse ühesugune eesmärk ja sisu, samasugused meetodid strateegiliste ja taktikaliste plaanide teostamisel. Suurem kivide arv ja suurem laud, samuti ka väikesed erinevused mängureeglites ei riku mängu mõtet, vaid teevad kabe sajaruudulisel laual veelgi huvitavamaks, keerulisemaks ja võimalusterikkamaks.

Kabepartii eesmärk

Kummagi kabetaja eesmärk on oma jõudude — kabendite — oskusliku ja osava juhtimisega kindlustada endale partii võit. Võitjaks loetakse see kabetaja, kes saavutab esimesena seisu, milles tema vastane ei suuda teha järjekordset käiku kas selle tõttu, et kõik tema kabendid on löödud (kabelaualt kõrvaldatud), või selle tõttu, et säilinud kivid on kabelaual liikumisvõimetud, s. o. kinnistatud. Seda ette nähes võib üks pool *alistuda* enne partii loomulikku lõppu.

Kui kumbki vastane ei suuda hävitada kõiki vastase kabendeid ega säilinuid kinnistada, s. o. partiid võita, lõpeb partii viigiga.

Samuti lõpeb partii viigiga ühe poole nõudmisel:

a) seisu kolmekordsel kordumisel kas vahetult või mistahes käikude arvu järel, kusjuures käigul on igakord üks ja sama pool;

b) kui 30 käigu vältel pole toimunud muudatusi nii kivide kui ka kabede arvus;

c) kui neli kabet (ilma kivideta) ei suuda võita üksikut kabet 18 käigu vältel;

d) kui kolm kabet (ilma kivideta), milledest vähemalt üks on peateel, ei suuda võita üksikut kabet 15 käigu vältel;

e) kui kolm kabet (ilma kivideta), milledest ükski pole peateel, ei suuda võita üksikut kabet 5 käiguga;

Märkus. Kaks viimast sätet (d ja e) ei sisaldu NSV Liidu «Kabe võistlusmäärustes», kuid on rahvusvaheliselt tunnustatud.

f) kui üks vastastest pakub viiki ja teine sellega nõustub.

Käigu mõiste ja esimene käik

Käiguks partiis loetakse kabendi liikumist kabelaua ühelt väljalt teisele. Vastase kabendi(te) löömine (võtmine) loetakse samuti käiguks.

Mängu alustab, s. t. partii esimese käigu teeb mängija, kellel on valged kabendid. Valge käigule järgneb musta käik, musta käigule uuesti valge käik jne.

Küsimus, kumb vastastest mängib valgete kividega, lahendatakse enne võistluse algust loosimise teel.

Mänguvahendid

Mäng toimub sajaruudulisel kabelaual, mis asetatakse nii, et vasakpoolne alumine nurkmine väli on must. Kummalgi kabetajal on mängu algul 20 kivi: ühel heledad, teisel tumedad. Heledaid kive nimetatakse valgeteks ja tumedaid — mustadeks kivideks. Kivid asetatakse kummalgi poolel esimese nelja horisontaali (rea) mustadele väljadele. Kivide algseis ja kabelaua asend on näidatud diagrammil 1.

Märkus. Mõnes riigis asetatakse kabelaud nii, et vasakpoolne alumine nurkmine väli on valge, ja kivid asetatakse valgetele väljadele.

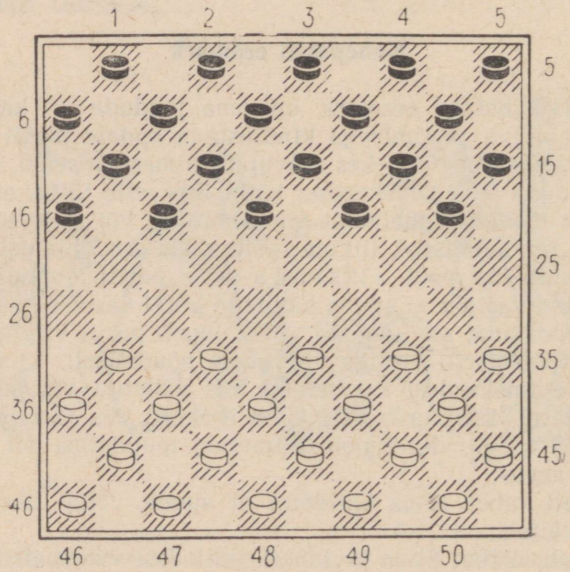


Diagramm 1

Partiide ja seisude üleskirjutamine

Kabemängus sajaruudulisel laual tarvitatakse partiide või seisude ülesmärkimisel numbrilist notatsiooni, s. o. väljad, kus toimub mäng, märgitakse numbritega.

Kabelaua igal mustal (tumedal) väljal on oma number ühest kuni viiekümneni. Väljade numeratsioon algab ülal ja kulgeb vasakult paremale ning ridamisi ülalt alla, nagu näitab diagramm 2.

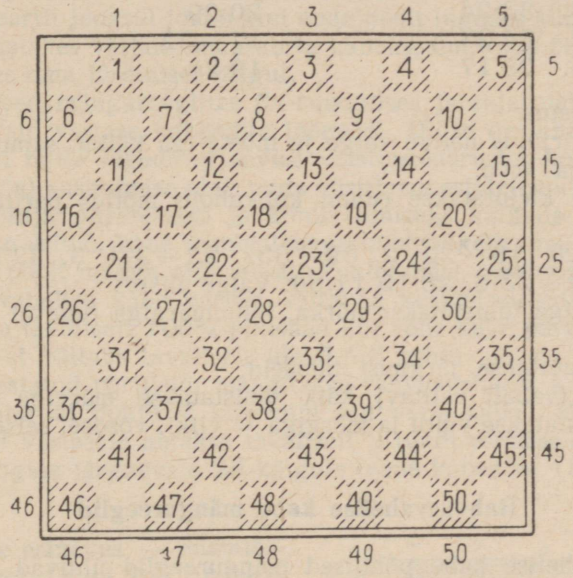


Diagramm 2

Et kabelaud on sajaruuduline, siis selline väljade märkimisviis jääb kergesti meelde. Kui näiteks esimene väli on tähistatud numbriga 2, siis järgmine tema all samal vertikaalil asuv must väli kannab numbrit 12, edasi järgnevad 22, 32 ja 42.

Kivide asend partii alguses märgitakse järgmiselt (vt. diagrammi 1): valge — 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50 (20 kivi); must — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 (20 kivi).

Kabendi käigu üleskirjutamiseks märgitakse esiteks kabendi lähteväli, siis mõttekriips ja lõpuks sihtväli (näiteks 32—28).

Löömise üleskirjutamine toimub samuti, kuid mõttekriips asendatakse kooloniga. Liitlöögi korral toimub üleskirjutamine järgmiselt: esiteks märgitakse lähteväli, siis koolon ja lõpuks sihtväli.

Liitlöögi s u u n a v a l i k tähistatakse lähte- ja sihtvälja vahel pöördeväljade märkimise abil, eraldades need kooloniga.

Partiide ülesmärkimisel kirjutatakse vastaste käigud tulpadesse. Vasakpoolsesse tulpa kirjutatakse valge käigud, parempoolsesse — musta käigud.

Näide terve partii üleskirjutamise kohta:

Valge — Mänd	Must — Kuusk
1. 32—28	18—23
2. 37—32?	23—29!
3. 33:24	20:29
4. 34:23	17—22
5. 28:17	19:26

Valge alistus.

See üleskirjutus näitab valge ja musta iga käiku, samuti käikude järjekorda ja arvu.

Mõnikord kirjutatakse ruumi kokkuhoiu mõttes partiid üles ka ridamisi:

1. 33—28 18—22 2. 39—33? 22—27! 3. 32:21 16:27 4. 31:22 19—23 5. 28:19 17:30. Valge alistus.

Küsimärgiga tähistatakse nõrka, hüüumärgiga tugevat (ka ilusat) käiku.

Veel kasutatakse järgmisi tähiseid:

Mistahes (vabalt valitav) käik tähistatakse märgiga ∞. Märgiga × tähistatakse võitu ja märgiga = viiki, võrdset seisu.

Rahvusvahelise kabe mängureeglid

Rahvusvahelise kabe põhilised mängureeglid ühtivad meile tuntud vene 64-ruudulise kabe mängureeglitega:

a) Kivid käivad ainult ettepoole, vabale naaberväljale mööda kabelaua diagonaali, löövad aga vastase kabendit, kui see asub diagonaalnaaberväljal ja väli vastase kabendi taga on vaba, nii ette- kui ka tahapoole. Sel puhul asetatakse lööv kivi vabale väljale (hüpates üle vastase kabendi), vastase kabend aga eemaldatakse laualt.

Ühe võttega (käiguga) peab lööma (koristama laualt) kõik lööva kivi teel seisvad vastase kabendid, kui nad asuvad löömistingimuste kohaselt (liitlöök).

b) Vastase kabendite löömine on kohustuslik. Seega löömisvõimaluse tekkimisel ei tohi teha löömiseta käiku.

c) Kabe võib erinevalt kivist käia mööda diagonaali igas suunas (nii edasi kui ka tagasi) ükskõik kui kaugele, kuid ta võib peatuda nagu kivigi ainult teiste kabendite poolt hõivamata väljadel, kusjuures ta ei tohi hüpata üle oma kabendite.

d) Käigulolev kabe peab lööma vastase kabendi, vaatamata kaugusele, mis lahutab teda vastase kabendist, kuid ainult tingimusel,

et vastase kabend, mille taga on üks või mitu vaba välja, asuks lööva kabega ühisel diagonaalil. Kui seejuures kabe võib sattuda väljale, kust avaneb edasilöömise võimalus, peab ta edasi lööma samal käigul kuni edasilöömise võimatuseni (liitlöök), pidades silmas enamlöömise reeglit (vt. allpool l. erinevus).

e) Vastase mitme kivi löömisel kõrvaldatakse löödavad kabendid kabelaualt alles pärast käigu (liitlöögi) sooritamist (viitkoristamise ehk viivituskoristamise reegel).

f) Ühe võttega (s. t. ühe käigu jooksul) ei tohi lööv kabend teistkordselt hüpata üle vastase ühe ja sama kabendi (kordumatuse reegel).

g) Kui partii jooksul jõuab kivi enda poolt lugedes kümnenda horisontaali mistahes väljale, muutub ta kabeks, ent kabe õigused omandab ta alles oma järgmisel käigul.

Erinevused mängureeglites 64-ruudulises ja sajaruudulises kabes esinevad vaid vastase kabendite löömisel. Üldse on ainult kolm erinevust, kui mitte lugeda erinevust võistlusmäärustes kontrollkellade (mõtlemisaja) kasutamise alal, mida käsitleme esijärjekorras.

Mõtlemisaja piiramiseks ja kontrollimiseks käikude sooritamisel tarvitatakse erilisi, kahe numbrilauaga kontrollkelli, mis käivitatakse kohtuniku poolt mängu alguse väljakuulutamise momendil.

Rahvusvahelise kabe partiid vältavad keskmiselt 50—60 käiku ja on seega tavaliselt 100% pikemad kui vene kabe partiid. Et võistluspartiid ei vältaks tavaliselt üle 5—6 tunni ja et vältida suurt arvu katkestatud partiisid, mängitakse rahvusvahelist kabet võistlustel ülalmainitud põhjusel kiiremini kui vene kabet. Mõtlemisajaks kummalegi vastasele antakse tavaliselt 2 tundi esimesele 50 käigule ja 1 tund igale järgnevale 25 käigule (vene kabes on 15—20 käiku tunnis).

Esimene erinevus — enamlöömise reegel. Kui on võimalik kabenditega üheaegselt lüüa mitmes suunas, siis tuleb kohustuslikult lüüa suurim arv kabendeid, kusjuures kabendite liiki (kabed või kivid) ei arvestata.

Diagrammil 3 on näidatud seis, kus valge võidab tänu enamlöömise reeglile.

1. 37—32! 28:30

Mustal on võimalus lüüa kolmes suunas, kuid ta on kohustatud lööma suurima arvu kabendeid.

2. 40—34! 26:28

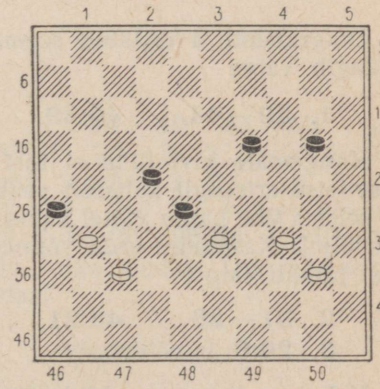


Diagramm 3

Jällegi tuleb lüüa rohkem kive.

3. 34:32 valge võiduga.

Teine erinevus — viitkabestuse reegel. Kivi, mis vastase kabendite löömisel satub kabestusväljale, muundub kabeks, ent löömist kabena võib ta jätkata alles pärast vastase käigu sooritamist. Teiste sõnadega — selline kivi omandab kabe õigused alles oma järgmisel käigul.

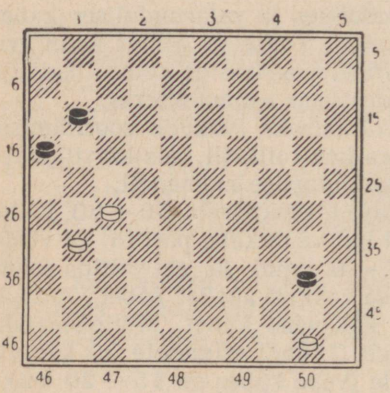


Diagramm 4

Diagrammil 4 esitatud seisus mängib valge

1. 50—44 40:49

Kaugemale kivi lüüa ei tohi, sest teise erireegli kohaselt peab ta seisma ühe käigu vältel kabestusväljal. Kasutades seda võimalust jätkab valge:

2. 31—26 49:21
3. 26:6 ja võidab.

Kolmas erinevus — kivi püsivuse reegel. Kivi, mis vastase kabendite löömisel (liitlöök) läbib ka kabestusvälja, jääb kiviks.

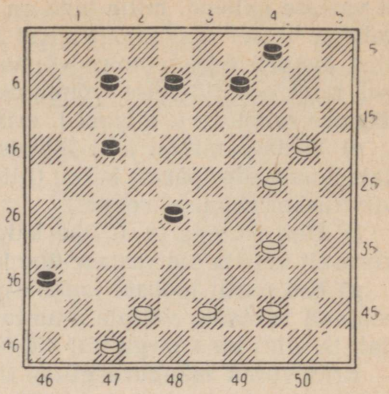


Diagramm 5

Selle reegli illustreerimiseks toome seisu diagrammil 5.

Valge mängib **1. 20—14!**, sundides musta lööma **1. . . . 9:20:29:40:49:38.**

Kivi püsivuse reegli kohaselt kivi 38 jääb kiviks. Sellesama reegli põhjal lööb valge omakorda **2. 42:13** ja ka siin kivi 13 jääb kiviks.

Need kolm erinevust mängureeglites rikastavad kabemängu sisu veelgi ja teevad mängu väga keeruliseks, võimaldades tohutuid ja piiramatuid loomingulisi võimalusi efektsete kombinatsioonide ja huvitavate taktikaliste võtete teostamisel.

Ühtlasi tuleb mainida, et mitme löögivõimaluse puhul on üldse väga raske ette näha ja arvestada enamlöömist.

Erinevate mängureeglite põhjalikuks tundmaõppimiseks toome rea kombinatsioone, kus nende reeglite kasutamine mängib otsustavat osa.

Enamlöömise reegel

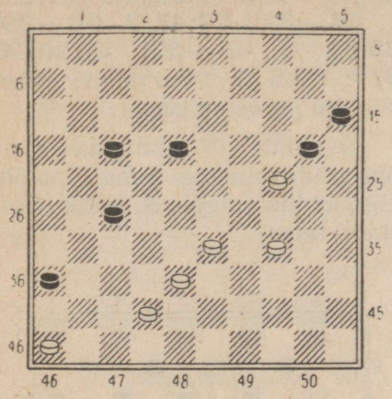


Diagramm 6

Tekkinud seisus leidis kuulus prantsuse suurmeister M. Fabre valgele huvitava võiduvõimaluse enamlöömise reegli kahekordse kasutamise abil: **1. 46—41! 20:40 2. 38—32! 36:29 3. 32:45** ja opositsioon (vt. peatükk VIII, diagrammid 711—714) on valge kasuks, näiteks **3. . . . 15—20 4. 45—40 20—24 5. 40—34.**

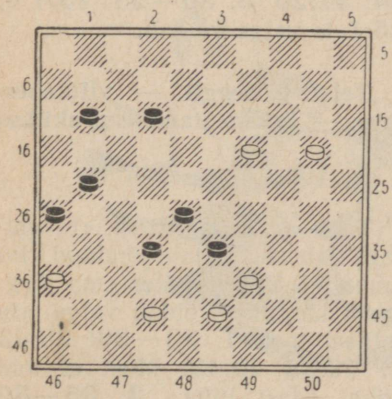


Diagramm 7

Originaalsel teel võitis valge diagrammil 7 toodud seisus.

1. 36—31! 26:48. Tuleb lüüa kaks kivi. **2. 43—38!!** Mustal on neli löögivõimalust, kuid jällegi tuleb kasutada enamlöömise reeglit, mille kohaselt peab lööma ainult **2. . . . 48:23.** Nüüd järgneb aga **3. 38:38** ja valge võidab.

Ainult enamlöömise reegli kasutamine annab valgele võidu järgmises lõppmängus.

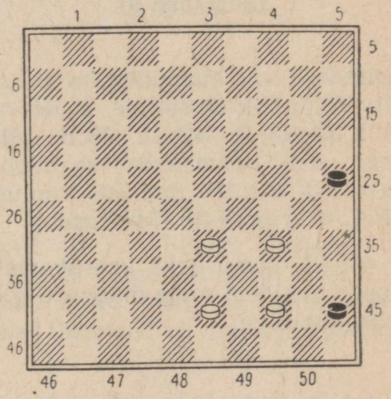


Diagramm 8

1. 44—40 45—50 (kui 1. . . . 25—30 2. 34:25 45:34, siis järgneb 3. 33—29 34:23 4. 25—20 ja valge võidab) **2. 34—30! 25:45 3. 43—39** ja valge võidab. Originaalne finaal.

(Vaata diagramm 9 lk. 20)

Pärast musta ettevaatamatut ründekäiku kivile 40 avaneb valgele võimalus ilusa kombinatsiooniga saavutada tore võit, kasutades jällegi mängureeglite esimest

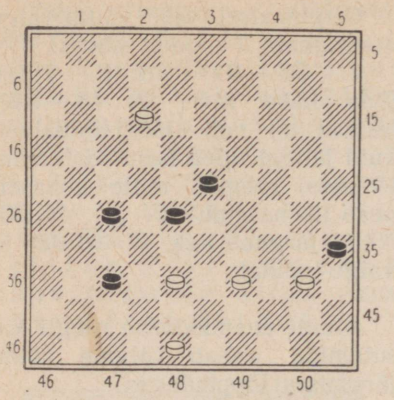


Diagramm 9

erinevust — enamlöömise reeglit. Võidujätk on selline: **1. 48—42! 35:33 2. 42:22 28:8.** Jällegi see ebameeldiv enamlöömine! **3. 38:18.** See seis kuulub G. L. Gortmansile (Inglismaa).

Nüüd toome kaks keerukamat kombinatsiooni sama mängureegli kasutamisega.

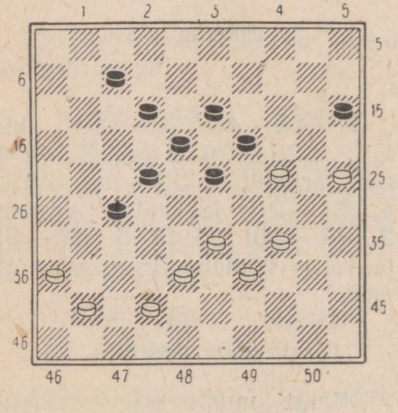


Diagramm 10

Selle seisu autor B. Koort leidis siin toreda võiduvõimaluse ootamatute kombinatsiooniliste löökide abil vasakult tiivalt: **1. 36—31!! 27:47 2. 34—29! 23:32 3. 42—37! 47:20 4. 37:8 13:2 5. 25:1** musta seisu täieliku purustamisega.

Keeruline ja hästi maskeeritud võiduvõimalus sama lõpplöögiga leidub valgele S. Pelle (Holland) seisus.

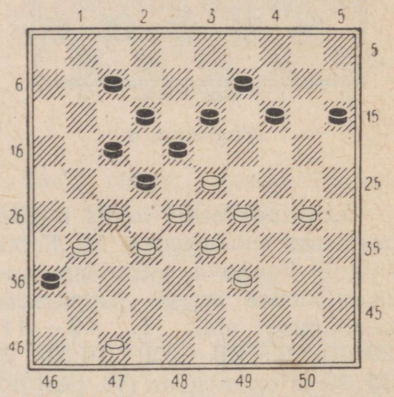


Diagramm 11

1. 47—41! 36:47 2. 27—21 17:37 3. 28:10 37:19 4. 29—24! 47:20 5. 30—25 15:4 6. 25:1 ja valge võidab.

Teise erireegli — viitkabestuse — ärakasutamine praktikas

(Vaata diagramm 12)

Tänu mängureeglile «Löömisega kabestusväljale jõudnud kivi muundub kabeks alles oma järgmisel käigul», võidab valge siin sellisel teel: **1. 33—29! 23:43 2. 49:38 40:49.** Must ei tohi kohe edasi lüüa. **3. 35—30 49:21 4. 30:26×.**

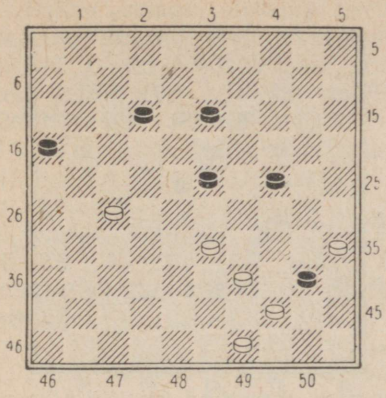


Diagramm 12

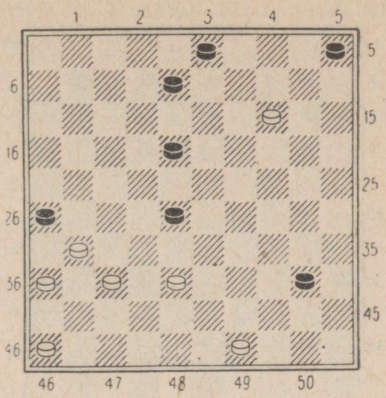


Diagramm 13

Diagrammil 13 toodud seisu vaatlemisel tundub, et musta kabestuv kivi 40 toob talle kiire võidu.

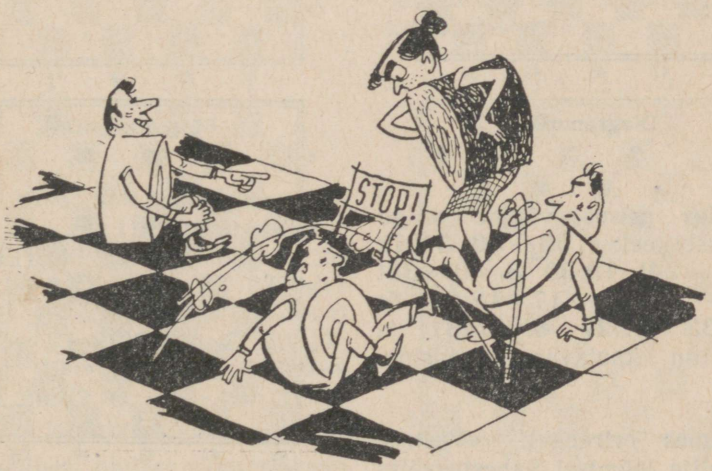
Kuid valgel on huvitav võimalus, mistõttu meil tuleb muuta oma esialgset arvamust.

1. 49—44! 40:49 2. 14—9 49:41 3. 36:47 3:14 4. 47—41 26:37 5. 41:3 valge võiduga.

Ootamatu võidu saavutab valge diagrammil 14 toodud seisus.

(Diagramm lk. 22)

1. 18—12! 8:28 (pärast löömist 1. . . . 36:38 järgneb 2. 12:5 ja valge võidus ei ole kahtlust) **2. 48—43!!** ja musta mõlemad löömised viivad ta kaotusele.



Kivi ülendus küll kabeks, kuid kohe edasi lüüa ta ei tohi.

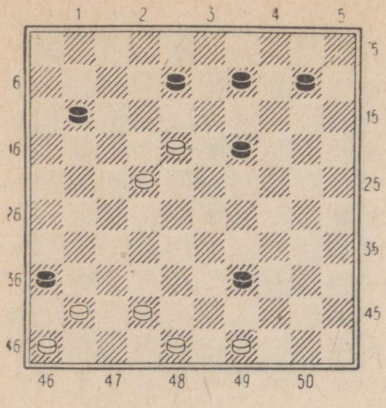


Diagramm 14

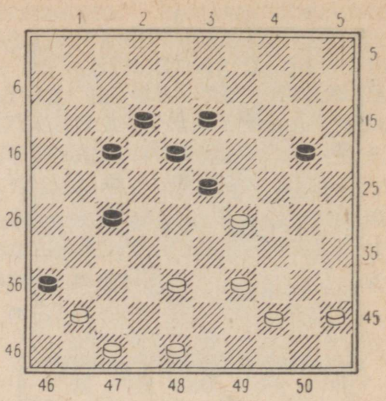


Diagramm 16

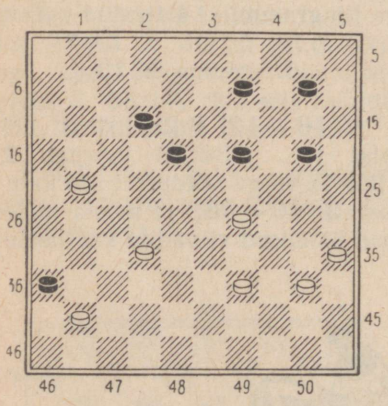


Diagramm 15

Selles seisus võidab valge järgmisel teel: **1. 35—30! 36:47 2. 30—24! 19:30 3. 40—35! 47:24 4. 21—17 12:21 5. 39—33 24:27 6. 35:31**, ja must on kaotavas opositsioonis.

Kolmas erireegel: «Vastase kabendite löömisel kabestusvälja läbinud kivi jääb kiviks»

Valge võidab siin sellisel õpetlikul teel: **1. 29—24! 20:29 2. 47—42! 36:47 3. 42—37 47:33 4. 39:8 12:3 5. 37—32 27:38 6. 48—43 38:40.** Musta kivi jääb kiviks ja võib lüüa ainult sellele väljale. **7. 45:21 3—8 8. 21—17 8—13 9. 17—12 13—19 10. 12—7 19—23 11. 7—1 23—28 12. 1—29 28—32 13. 29—42×.**

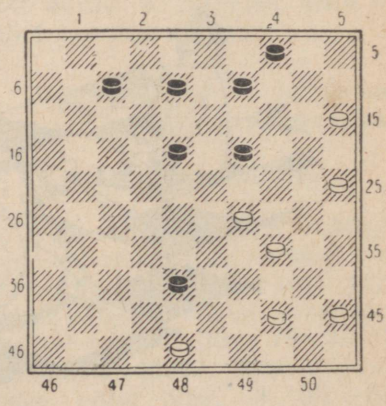


Diagramm 17

Selles seisus otsustab partii saatuse selline ilus kombinatsioon: **1. 48—43! 38:40.** Jällegi kehtib kivi püsivuse reegel. **2. 29—23! 19:28** (kui 2. . . . 18:29, siis 3. 34:23:14:3:12:1 40—44 4. 45—40×; kui 2. . . . 40:29, siis 3. 23:12:3:14:23:34 ja valge võidab) **3. 25—20 40:29 4. 20—14 9:20 5. 15:24:33:22:13:2:11** ja valge võidab.

Nüüd esitame veelgi keerulisemaid näiteid kolmanda erineva mängureegli kasutamisest praktikas.

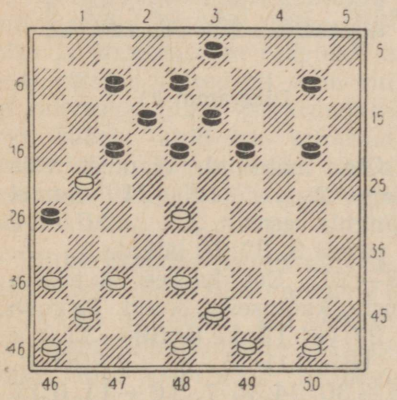


Diagramm 18

1. 28—23! 19:28 (pärast löömist 1. . . . 18:29 järgneb 2. 37—31 26:37 3. 41:32 17:26 4. 36—31 26:28 5. 38—33 29:38 6. 43:5 valge võiduga) **2. 37—31 26:37 3. 41:23 17:26 4. 49—44 18:29 5. 36—31 26:37 6. 48—42! 37:39 7. 44:4** ja valge võidab.

Imeilusa, ühtlasi väga raskesti leitava kombinatsiooniga võidab valge diagrammil 19 toodud seisus.

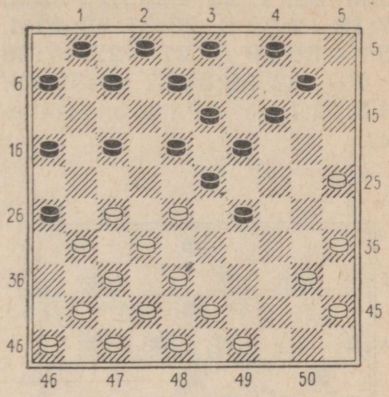


Diagramm 19

1. 25—20! (või **1. 27—22!**) **14:25 2. 35—30! 25:34 3. 27—22! 18:36 4. 38—33 29:27 5. 40:9 4:13** (kui 5. . . . 3:14, siis 6. 37—31 26:37 7. 41:3×) **6. 37—31 26:37 7. 42:11 6:17 8. 28—22 17:28 9. 47—42 36:38 10. 43:5** ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetud.

Suurepärane kümnekäiguline kombinatsioon!

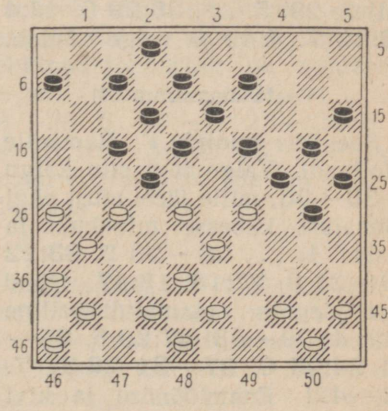


Diagramm 20

(Vaata diagramm 20 lk. 23)

Ka antud seisus võidab valge ilusal teel: **1. 29—23!! 18:29 2. 27:18 12:32 3. 38:27 29:40 4. 45:34 30:39 5. 27—22 17:28 6. 48—43 39:37 7. 41:32:23:14:3:12:1** ja valgel on võitev seis.

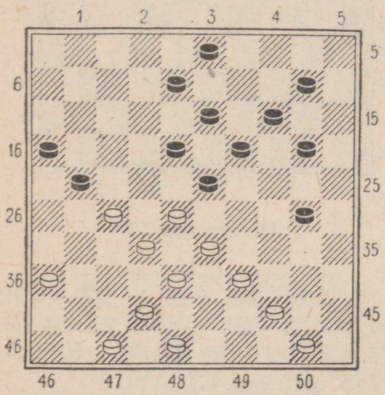


Diagramm 21

1. 27—22! (või 1. 39—34) **18:27 2. 36—31! 27:36 3. 39—34 30:39 4. 32—27 21:43** (või 4. . . . 23:43) **5. 47—41!** Must on sunnitud nüüd lööma väljale 29. **5. . . . 36:29 6. 44:4 23:32 7. 4:49** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 22)

See seis kuulub F. Ramanile (Holland). Valge tegi siin käigu **1. 38—33,** mille järel must nägi võimalust kabesse minekuks ja vastas **1. . . . 23—28 2. 33:22 16—21 3. 27:16 18:47.** Nüüd aga järgnes ootamatult selline jätk: **4. 39—33! 47:29 5. 35—30 24:35 6. 37—31 26:37 7. 48—42!** Enamlöömise ja kivi püsivuse reegli tõttu peab must lööma nüüd väljale 39. **7. . . . 37:39 8. 44:4 35:44 9. 4:1** valge võiduga.

Tore partiilõpp!

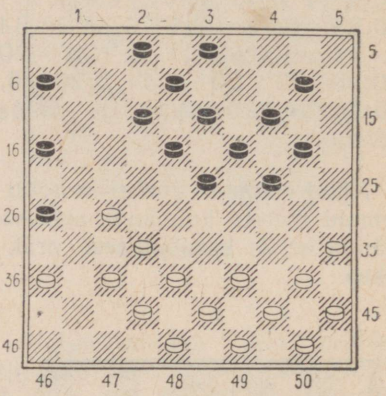


Diagramm 22

Olgu mainitud, et must võis käigu 2. . . . 16—21 asemel mängida esmalt 2. . . . 26—31 ja pärast 3. 37:26 jätkata 3. . . . 16—21. Ent ka see ei päästa musta kaotusest. Nüüd järgneb 4. 27:16! 18:47 5. 39—33 (või 5. 16—11) 5. . . . 47:29 6. 35—30 24:35 7. 16—11 6:17 8. 26—21 17:26 9. 36—31 26:37 10. 48—42 37:39 11. 44:4 35:44 12. 4:1 ja valge võidab.

Diagrammil 23 toodud seisus (vaata lk. 25) oli musta viimane käik 21—26?, misjärel valge võitis sellise kombinatsiooniga: **1. 28—23! 19:37 2. 34—30 25:34 3. 39:17 11:22 4. 38—32 37:28 5. 42—38 26:37 6. 48—42! 37:39 7. 49—44 22:31 8. 44:4** musta seisu purustamisega.

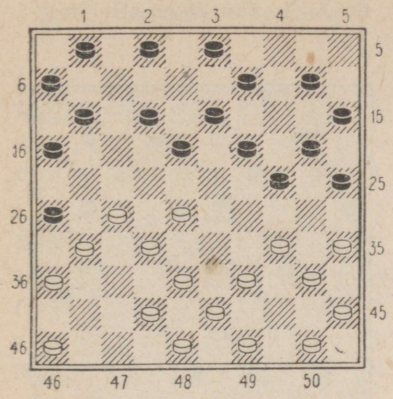


Diagramm 23

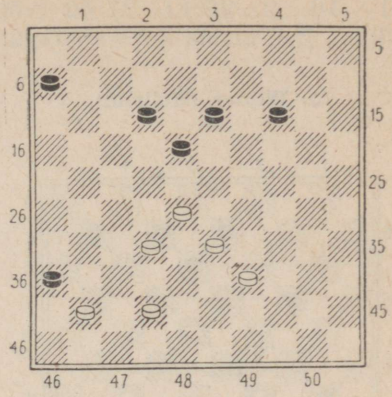


Diagramm 24

Tahaksime veel kord meenutada eespool toodud viitkoristamise ja kordumatuse reegleid (e ja f), mis on ühised nii vene kui ka rahvusvahelises (sajaruudulises) kabes, kuid mis esinevad praktilises mängus siiski harva ja on seetõttu paljudele algajatele tundmatud.

Viitkoristamise reeglit nimetatakse kirjanduses tihti ka t ü r g i l ö ö g i k s sel juhul, kui vastase kabendite kõrvaldamine kabelaualt alles p ä r a s t liitlöögi sooritamist takistab lööva kabendiga edasilöömist ning lööv kabend satub ise «edasilöödava» kabendi löögi alla.

Mainitud reegli selgitamiseks toome mõned näited.

(Vaata diagramm 24)

Selles seisus, kasutades türgi löögi reeglit, võidab valge järgmisel teel: **1. 42—37! 36:47 2. 32—27! 47:15 3. 39—33!!** Kui kabes ei esineks ülaltoodud reeglit, lööks must valge kabendeid nii: esmalt 3. . . . 15:42, eemaldades laualt kivi 33, edasi 42:22, võttes veel kaks kivi ja siis 22:50, hävitades ka valge viimase kivi.

Kuid tegelikult «elab» kivi 33 kuni vaenlase kabe hävitustöö lõpuni. Seepärast peab must nüüd lööma oma kabega **3. . . . 15:42:22** ning seisatama, lüües kabelaualt vaid kolm kivi. Pärast seda näiliselt õigustamata pidurdatud (türgi) lööki valge kivi teeb nüüd omakorda «väikese jalutuse», lüües **4. 28:10.** Tekkinud lõppmäng on valgele kergesti võidetav, näit. 4. . . . 18—23 5. 10—5 23—29 6. 5—28 29—34 7. 28—44 ja mustal ei jää muud üle kui kapituleeruda.

Diagrammil 25 (vaata lk. 26) toodud huvitav seis tundub valgele kaotatuna, kuna must ähvardab käiguga 31—37. Kui aga valge mängib kas 1. 32—27 või 1. 23—18, siis järgneb 1. . . .

11—16. 2. 22:11 31:42 (või 13:42) jne. musta kiire võiduga.

J. Winter (Holland)

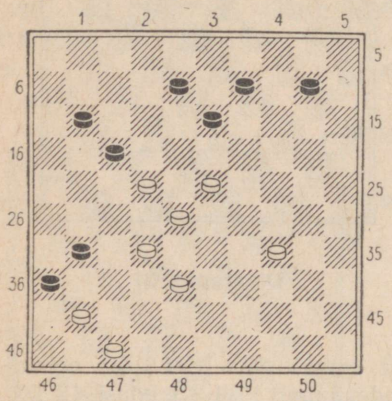


Diagramm 25

Kuid valgele tuleb appi jällegi türgi löögi reegel. Valge mängib **1. 23—19 13:24 2. 34—29! 24:42 3. 47:38 36:47 4. 28—23!!**

Nüüd peab must lööma suurima arvu valge kabendeid, kuid seejuures peab ta arvestama ka türgi lööki. **4. . . . 47:27.** Edasi musta kabe enam lüüa ei tohi, sest valge kivi 38, samuti nagu kivid 22 ja 23, kõrvaldatakse kabelaualt alles pärast löömist.

Valge lööb nüüd omakorda **5. 32:5** ja võidab.

Diagrammi 26 seisus ei anna valgele võitu käik 1. 28—22, kuna sel juhul järgneb 1. . . . 8—13 2. 22:31 12—17 3. 23:21 16:47 jne. Valge suudab võita ainult ülalmainitud löömisreeglit rakendades ja seda jätkuga **1. 37—31! 27:47 2. 26—21! 47:33:24:35:49.** Edasi lüüa

G. J. A. van Dam (Holland)

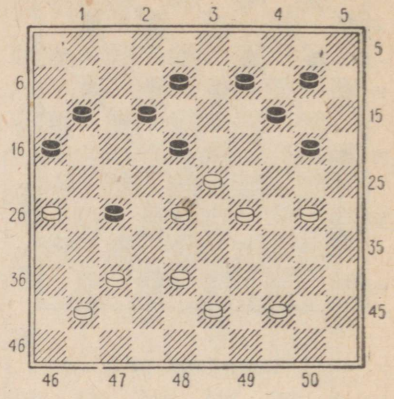


Diagramm 26

ei tohi, kuna kivi 38 on alles laual. **3. 28—22!!** Suurepärane käik. Mitmest löögivõimalusest peab must siin valima ainuli **3. . . . 49:19,** millele järgneb **4. 22:13:4:15:24:13:2 16:27 5. 2:10×.**



Mõned kujutavad türgi lööki enesele ette niimoodi.

G. L. Gortmans (Inglismaa)

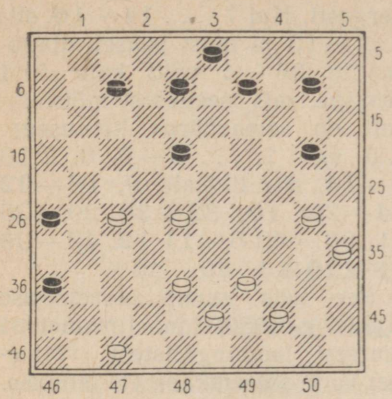


Diagramm 27

Diagrammi 27 seisus ohverdab valge oma üheksast kivist kaheksa (!) ja, kasutades türgi lööki, saavutab võidu.

1. 27—21! 26:17 2. 47—41! 36:47 3. 39—34!! 47:49. Mustal tuleb lüüa enam arv kabendeid ja nimelt väljale 49. See sunnitud peatus annab valgele võimaluse efektse lõpplöögi läbiviimiseks. **4. 30—24!! 49:30 5. 35:24:15:4:13:2:11:22:13** ja valge võidab, lüües korraga kaheksa musta kabendit!

Lõpuks toome kaks näidet, milles kasutatakse kordumatuse reeglit «f»: «Ühe löögiga ei tohi lööv kabend teiskordselt hüpata üle ühe ja sama kabendi».

Eriti selgelt näeme selle reegli kasutamist diagrammil 28.

Valge võidab siin selliselt: **1. 34—29! 23:25 2. 38—32!!** Vähe sellest, et siin on võrdlemisi raske näha enamlöömist, tuleb veel arvestada seda, et

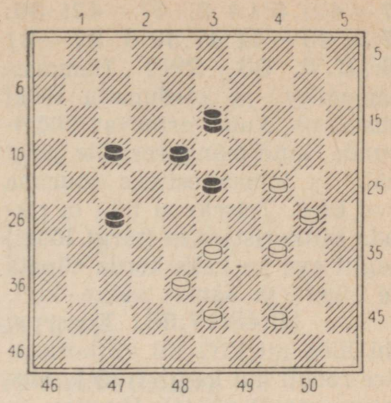


Diagramm 28

must peab lööma **2. . . . 13:35: 49:38:29** ja jääma peatuma väljale 29, sest üle valge kivi 24 võib must hüpata vaid ühe korra. **3. 32:34×.**

Allpool toome ülesande esimeselt kabemaailmameistrilt I. Weissilt, kus kasutatakse jällegi sama reeglit.

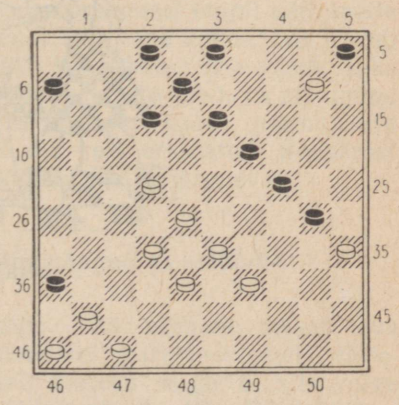
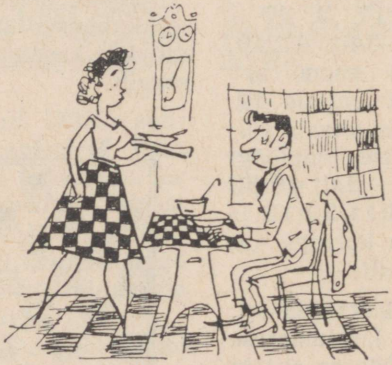


Diagramm 29

Valge võidab siin sellisel efektsel teel: **1. 32—27!** (või 1.

47—42) **5:14 2. 47—42! 36: 47 3. 46—41 47:36 4. 27—21 36:18 5. 33—29!!!** Hämmastamapanev ja kordumatu löök! Mustal on kuus erinevat löögisuunda, kuid mängureeglite järgi peab ta lööma esiteks suurima arvu kive. Teiseks ei tohi ta rikkuda viitkoristamise (türgi löögi) reeglit ega ka kaks korda hüpata üle ühe ja sama valge kivi. **5. . . . 18:48:17:33.** Edasi ei tohi lüüa nii kivi 38 viitkoristamise reegli kui ka kivi 39 kordumatuse reegli põhjal. Huvitav on märkida, et valgel on lauale jäänud vaid kaks kivi, mustal aga üks kabe ja kümme kivi, kuid kahe järgneva löögiga muutub musta seis lootusetuks. **6. 38:7 2:11 7. 35:2** ja valge võidab kergesti. Kui 7. . . . 11—16, siis 8. 2—13 ja must pääseb diagonaalile 36—4 vaid kahe kivi ohvriga, mis iseenesest mõistetavalt on samaväärne kaotusega. Kui aga 7. . . . 3—9 8. 2:16 9—14, siis lihtsalt 9. 16—32 14—20 10. 32—38 20—25 11. 38—43 6—11 12. 43—39 11—16 13. 39—43×.

See seis annab suurepärase pildi esimese maailmameistri suurtest loomingulistest võimetest ka probleemkabe valdkonnas. Sellele probleemile omistati rahvusvahelisel probleemistide konkursil esimene auhind.



Kabetaja kodus.

KOLMAS PEATÜKK

LÜHITEATMEID LÕPPMÄNGUDEST

Näilik lihtsus lõppmängudes on äärmiselt petlik. Võitlus lõppmängudes paistab silma oma eriti keeruliste ja peente võimaluste rohkuse poolest. Sellistes seisudes nõuab õigete käikude leidmine väga suurt oskust ja kunsti. Seepärast tuleb igal kabetajal osutada suurt tähelepanu lõppmängude tehnika suurepärasele valdamisele.

Harilikult on autoritel tavaks lõppmänge jaotada kahte gruppi: normaalsed ja etüüdilised lõppmängud.

Normaalseteks lõppmängudeks loevad nad selliseid seise, kus võidu või viigi saavutamine on võimalik olenemata sellest, kes on käigul. Seejuures saavutatakse vajalik tulemus ette teada oleva lõppseisu moodustamise teel. Käikude järjestusel ei ole erilist tähtsust.

Etüüdilised lõppmängud aga lahenduvad ainsate, mõnikord teravmeelsete ja raskesti leitavate käikudega kindlas järjekorras.

Rahvusvahelise kabe teooria arenemise praegusel etapil näib meile selline lõppmängude jaotus enneaegsena. Kui vene kabes, kus leidub terve rida normaalseid lõppmänge (näit. kolm kabet ühe vastu, kaks kabet ja kivi ühe kabe vastu, neli kabet kahe vastu jne.), on niisugune lõppmängude jaotus õige, siis rahvusvahelises kabes normaalsete (teoreetiliste) lõppmängude gruppi ei ole veel eraldatud. Seepärast tundub meile otstarbekana vaadelda lõppmänge alljärgnevalt.

1. Tihti esinevad kabede lõppmängud ja -etüüdid

Neli kabet ühe vastu

(Vaata diagramm lk. 30)

Diagrammi 30 seisus valge võidab, ükskõik kumb pooltest on käigul ja vaatamata sellele, missugusel väljal seisab musta kabe. Kui viimane seisab laua ülemistel parempoolsetel väljadel, näiteks väljal 5, siis valge võidab nii: **1. 49—32** (või vastavalt 1. 49—38, 1. 49—27, 1. 49—21, kui musta kabe asub diagonaalide 47—15, 36—4 või 26—3 ülalpoolsetel väljadel)

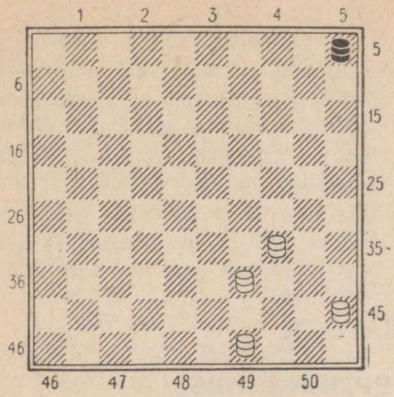


Diagramm 30

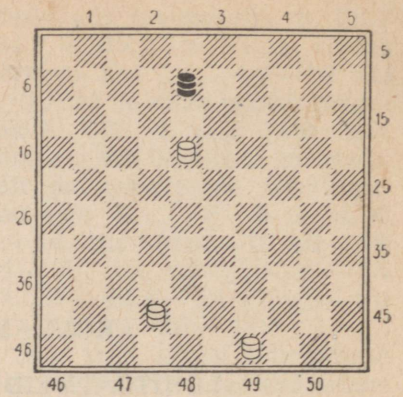


Diagramm 31

1. . . . 5:46 2. 39—28 46:40 3. 45:1.

Kui musta kabe asub laua vasakpoolsetel alumistel väljadel, siis otsustab lihtsalt käik kabega 39 ja kahe kabe hinnaga hävitatakse musta kabe.

Kui must kabe asub väljal 35, siis on vaja ära oodata ühte käiku 1. 39—44 35—2 2. 34—30 2:35 3. 44—40 35:44 4. 49:35×.

Kui must kabe asub väljal 2, siis võib samuti mängida 1. 39—44 ja pärast 1. . . . 2—16 2. 44—11 jne. võiduga.

Kolm kabet ühe vastu

Tavaliselt kolm kabet ei suuda võita ühe vastu. Mängupraktikas on aga välja töötatud hulgaliselt erinevaid võtteid, mis tekitavad üksikule kabele palju ohtlikke seise, millesse sattumine tähendab kaotust. Vaatame mõningaid selliseid seise.

See Embdeni seis oli tuntud juba 1785. aastal. Vaatamata musta kabe näilisele vabadusele on tal kaotusseis.

1. 42—48! Kui nüüd musta kabe jääb edasi diagonaalile 3—17, näit. 1. . . . 8—17, siis järgneb 2. 49—21 17:26 3. 18—31 26:37 4. 48:26×.

Kui üksik kabe jääb peatuma aga diagonaali 2—24 mingile väljale, näit. 1. . . . 8—19, siis otsustab vastus 2. 48—30 19:35 3. 18—40 35:44 4. 49:35×.

Nagu näeme, võitis valge siin hoopis kergesti.

Ka diagrammil 32 (vaata lk. 31) toodud Huguenini (Prantsusmaa) seisu tuntakse juba ammu, nimelt 1802. aastast alates. Valge võidab siin selliselt:

1. 37—19! 25—3

Kui must mängib 1. . . . 25—34, siis järgneb ilus võte 2. 42—29 34:5 3. 41—46×.

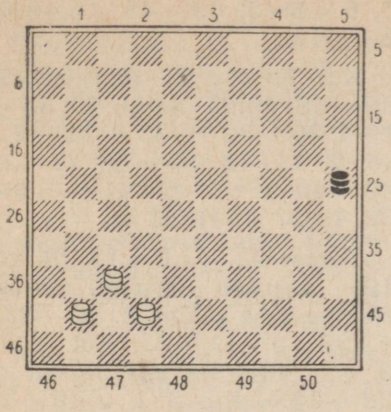


Diagramm 32

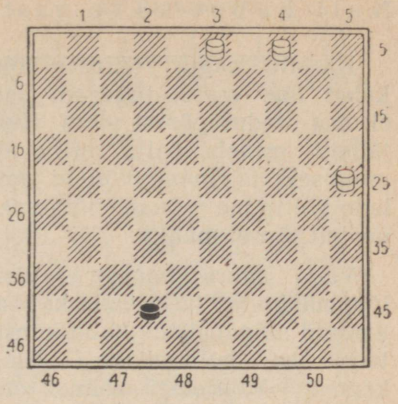


Diagramm 33

Käigule 1. . . . 25—48 otsustab 2. 19—14 jne.

Kui 1. . . . 25—9, siis 2. 41—36 9—25 (2. . . . 9—3 3. 42—26 3—20 4. 36—9 20:3 5. 19—8 3:17 6. 26:3×) 3. 42—48 25—20 (3. . . . 25—3 4. 48—25 3—17 5. 19—8 17:3 6. 36—9×) 4. 36—47 20—3 5. 47—20 3:25 6. 19—30×.

2. 42—26 3—20

Kui 2. . . . 3—9, siis 3. 41—36 9—20 4. 36—9 20:3 5. 19—8×.

Kui 2. . . . 3—25, siis 3. 26—3 25—39 4. 19—30 39:25 5. 41—14×.

3. 41—47 20—9

Pärast 3. . . . 20—25 võidab jällegi 4. 26—3 (või 4. 26—48 jne.) 25—48 5. 19—30 jne.×.

4. 47—36 9—25

5. 36—9 25:3

6. 19—8 valge võiduga.

Musta kivi lahutab kabestusväljast 47 või 48 vaid üks samm.

Isidor Weiss leidis 1921. aastal selles seisus teravmeelse võiduvõimaluse.

1. 25—9! 42—47 (kui 1. . . . 42—48, siis 2. 9—25! 48—37 3. 4—31 37:26 4. 25—48×) **2. 9—36! 47—33 3. 3—20! 33:15 4. 36—47** ja jälle valge võidab analoogilise finaaliga.

Algseisus võidab ka käik 1. 3—9. Kui 1. . . . 42—48, siis 2. 9—3. Pärast 1. . . . 42—47 järgneb 2. 9—36 analoogilise mänguga.

Taolisi seise, nagu nägime eespool, mis on tugevamale poolele forsseeritult võidetavad, esineb praktilises mängus väga sagedasti ja seepärast peab nõrgem pool viigi saavutamiseks üksiku kabega mängima äärmiselt ettevaatlikult.

Neli kabet kahe vastu

Ka siin, nagu võitluses kolm kabet ühe vastu, tugevam pool ei oma seadusepärast võitu. Kuid jällegi esineb palju erinevaid püüniseid ja mänguvõtteid, millede vältimine nõuab nõrgemalt poolelt täpset mängu.

Väga suure panuse selliste lõppmängude käsitlemiseks on andnud silmapaistev kabe kunstiteoste looja hollandlane C. Blankenaar. Vaatleme kolme tema poolt väljatöötatud seisu.

C. Blankenaar (Holland), 1894. a.

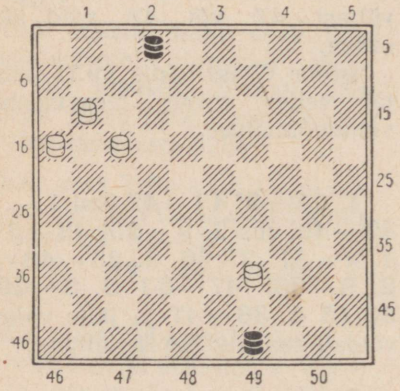


Diagramm 34

1. 17—33 49—35

Kui 1. . . . 49—40, siis 2. 16—49 2:16 3. 49:35 16—7 (musta kabe ei tohi jääda diagonaalile 16—49, näit. 3. . . . 16—27, kuna siis otsustab 4. 39—43 27:49 5. 33—44×; kui aga 3. . . . 16—2, siis 4. 39—34 2—16 5. 34—43 või 5. 34—7 jne.×) 4. 33—6 7—16 (nüüd ähvardas 5. 35—40 ja 6. 6—1) 5. 39—43 16:49 6. 6—44×.

Kui 1. . . . 2—35, siis 2. 33—38 49:21 3. 16:49 35—19 4. 39—30 19:35 5. 11—2× või 2. 11—2 35—40 (2. . . . 49—40 3. 33—24×) 3. 33—38 49:27 4. 16:35×.

Pärast 1. . . . 2—13 (8 või 19) otsustab mängu saatuse efektne kabe kahing 2. 39—30!! 13:35 3. 11—2. Kui nüüd 3. . . . 49—40, siis lihtsalt 4. 33—24×. Kui 3. . . . 49—44 4. 33:50 35—40, siis 5. 50—44 40:49 6. 2—35×. Ka pärast 3. . . . 35—44 4. 33:50 49—40 otsustab kahing 5. 50—44 40:49 6. 2—35.

2. 11—7 2:11

3. 16:2 35—40

4. 39—50 40—49

Must ei tohi peatuma jääda diagonaalil 1—45 ähvarduse 5. 2—7 ja 6. 50—45 tõttu.

Edasi järgneb **5. 2—16 49—40 6. 50—44 40:49 7. 33—38** ja valge võidab.

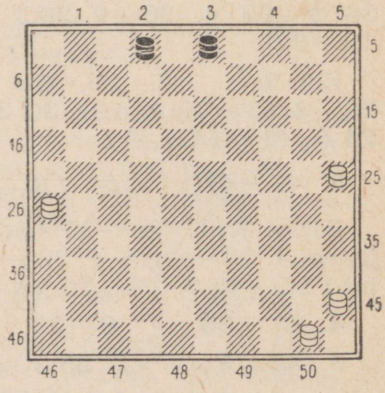


Diagramm 35

1. 45—40 2—8

Pärast käiku 1. . . . 2—35 on vaja mängida 2. 40—49 35—2 (2. . . . 35—8 3. 50—17 8:21 4. 49:16×) 3. 50—22 2—35 (must ei tohi kogu aeg peatuda diagonaali 2—35 teistel väljadel, kuna siis järgneb 4. 22—17 ja musta mõlemad kabed hukkuvad kohe) 4. 22—17 3:21 5. 26:12 35—19 6. 25—30 19:35 7. 12—40 ja valge võidab.

Kui 1. . . . 2—16, siis järgneb 2. 40—49 16—2 3. 50—22 2—35 4. 22—17 3:21 5. 26:12 ja edasi, nagu on näidatud eespool.

2. 50—22 8—21

Kui 2. . . . 8—2, siis 3. 40—49 2—35 4. 22—17 3:21 5. 26:12 jne.

Pärast käiku 2. . . . 8—35 viib valget võidule jätk 3. 40—49 35—2 4. 22—28 2—35 5. 28—17 3:21 6. 26:12 jne.×.

3. 26:17 3:21

Kui 3. . . . 3:26, siis 4. 25—3 26—37 5. 22—31 37:26 6. 40—12×.

4. 40—35 . . . . .

Mustal tuleb kapituleeruda. Kui ta kabe viibib edasi diagonaalil 26—3, siis otsustab jätk 5. 35—8 ja 6. 22—9, kui aga diagonaalil 16—49, siis võidab 5. 25—43 ja 6. 22—44×.

(Vaata diagramm 36)

1. 46—37 3—26

Ei tohi mängida 1. . . . 25—20 järgneva 2. 23—14! 20:9 3. 28—17 3:42 4. 48:4× tõttu.

Kui 1. . . . 25—9, siis 2. 28—17×.

Pärast käike 1. . . . 3—9,

C. Blankenaar

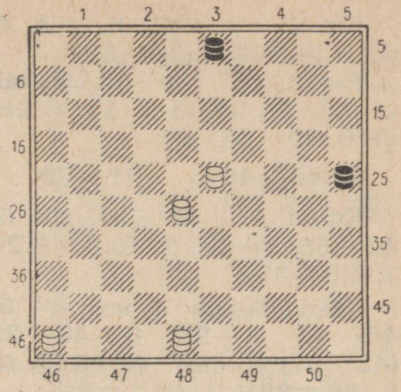


Diagramm 36

1. . . . 3—8 või 1. . . . 3—20 võidab 2. 28—39×.

Kui aga 1. . . . 3—21, siis valge võidab ilusa võttega 2. 23—12! 21:3 3. 37—26! ja musta seis on kaotatud, kuna ähvarduste 4. 28—17 või 4. 28—39 pareerimiseks puudub tal kaitse. Kui aga ohverdada üks oma kabedest, näit. 3. . . . 25—14, siis järgneb 4. 28:10 3—9 (4. . . . 3—20 5. 10—15 20—14 6. 15—20 14:25 7. 26—3×) 5. 10—4 9—14 6. 4—9 14:3 7. 48—25×.

2. 37—42! 25—3

Pärast käiku 2. . . . 26—3 võidab 3. 42—26 ühes ähvarduste 4. 28—17 või 4. 28—39-ga.

Kui 2. . . . 26—21, siis järgneb jällegi ülaltoodud kabekahing 3. 23—12! 21:3 (3. . . . 21:8 4. 28—39×) 4. 42—26×.

Ei tohi mängida 2. . . . 25—9 vastuse 3. 42—37 26:42 4. 48:4 tõttu.

3. 23—40! 26—21!

Kui 3. . . . 26—8, siis 4. 42—20 3:25 5. 28—39×.

Pärast 3. . . . 3—25 otsustab 4. 28—39 25:43 5. 48:25 26:48 6. 40—34×.

4. 40—49 21—26

Kui 4. . . . 21—16, siis 5. 42—38 16:43 6. 49:21 3:26 7. 28—37×.

Edasi jätkub lahendus: **5. 49—43 3—25 6. 43—39 (42—37) 25:43 7. 48:25 26:48 8. 28—39×.**

A. Olsen, 1910. a.

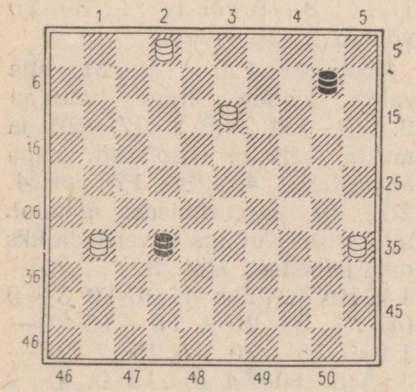


Diagramm 37

1. 35—49 32—16

Kui 1. . . . 32—14, 1. . . . 32—23 või 1. . . . 32—28, siis 2. 31—37! 14:46 3. 49—32 46:8 4. 2:5×.

Pärast käike 1. . . . 32—41 või 1. . . . 32—46 järgneb lihtsalt 2. 31—37×.

2. 31—18 10—15

Kui must mängib 2. . . . 10—5, siis 3. 18—29 5—46 (ei tohi peatuda peatee teistel väljadel ähvarduse 49—21 või lihtsalt 29—38 tõttu) 4. 29—38 16:43 5. 49:32! 46:8 6. 2:35×.

Kui 2. . . . 10—37, 2. . . . 10—28 või 2. . . . 10—41, siis 3. 49—43! 16:49 4. 18—40 49:8 5. 2:46×.

Pärast käiku 2. . . . 10—46 võidab jätk 3. 18—34! 46—5 (ainuke käik; kui näiteks 3. . . . 46—10, siis 4. 49—21 16:8 5. 2:5×) 4. 34—29! 5—46 5. 29—38 16:43 6. 49:32×.

3. 18—40 15—4

Jällegi ei tohi lahkuda ääreväljadelt ähvarduse 4. 49—43 tõttu.

4. 13—36 4—15

Kui 4. . . . 4—10, siis 5. 49—43! 16:35 6. 36—13 35:8 7. 2:5×.

Edasi **5. 36—47 15—4 6. 47—15 4—36** (paremat pole ähvarduse 7. 15—38 tõttu) **7. 40—29 36—4 8. 29—24 4—36 9. 15—4 36—47 10. 4—15 47:20 11. 15:38 16:43 12. 49:38** ja valge võidab.

Valge võis 6. 47—15 asemel võita kiiremini niimoodi: 6. 40—29 4—36 (kui 6. . . . 4—15, siis 7. 29—38×; pärast 6. . . . 4—27 7. 49:21 16:15 järgneb aga 8. 2—24×) 7. 29—33 36—4 8. 47—36 4—15 9. 36—47×.

J. Türn leidis aga sellise toreda ja tunduvalt lühema lahenduse: 1. 35—49 32—16 2. 31—18 10—15 **3. 13—4!** ja must ei tohi mängida 3. . . . 15—38 vastuse 4. 49:21! 16:9 5. 4:36× tõttu.

Kui 3. . . . 25—20, siis 4. 49—43! 16:49 5. 18—40 49:

35 6. 4—13 35:8 7. 2:15 ja valge võidab.

Pärast **3. . . . 15—47** jätkub aga **4. 4—15 47—36** (4. . . . 47—41 5. 15—38×) **5. 15—4** ja valge võidab.

Huguenin (Prantsusmaa), 1802. a.

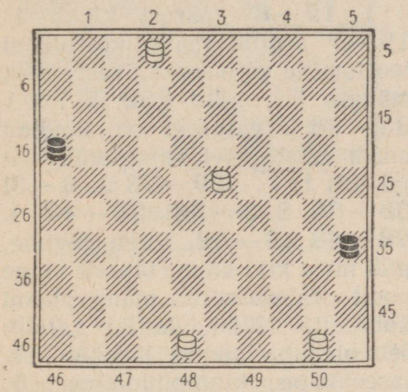


Diagramm 38

1. 23—40! 35:49 (kui 1. . . . 35:44, siis 2. 50:11×) **2. 48—43! 49:38 3. 50—11 16:7 4. 2:49×.**

Võidab ka, nagu näitas J. Türn, kuigi veidi pikemalt, 1. 23—28 16—21 (1. . . . 35—49 2. 28—11; 1. . . . 35—40 2. 28—44 40:49 3. 48—43×) 2. 48—43 21:49 3. 50—44 49:40 4. 28—19 35:13 5. 2:44.

Spencer (Inglismaa), 1810. a.

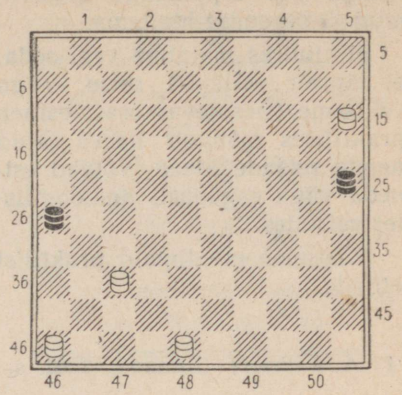


Diagramm 39

1. 15—42 26—3

Selle kabega ei tohi käia diagonaali 26—3 keskmistele väljadele, näiteks 1. . . . 26—17 ähvarduse 2. 42—20 25:41 3. 46:6× tõttu.

Kui 1. . . . 25—3, siis 2. 48—25 ja nüüd pärast käiku kabega 3 järgneb 3. 42—48×, pärast kabega 26 aga — 3. 25—20 3:25 4. 42—20×.

Kohe kaotab 1. . . . 25—9 käigu 2. 42—47 tõttu.

Edasi **2. 42—38 3—26.** Paremat pole. **3. 38—43! 26:42 4. 48:26 25:48 5. 46—37 48:31 6. 26:48×.**

II. Teised praktilised etüüdid

Igale kabetajale hädavajaliku lõppmängude hea käsitlemise õppimisel on väga vajalik lahendada iseseisvalt etüüde.

Etüüdide ideedega tutvumine laiendab silmaringi lõppmängude käsitlemisel ja teeb lõppmängudes peituvate tohutute võimaluste

avastamise kergemaks. Ühtlasi õpetab see lõppmänge sügavamini ja õigemini hindama.

Siinjuures mainime veel seda, et täpselt selliseid seise, nagu vaatleme käesolevas osas, esineb praktilises mängus harva, kuid nende seisude ideed võivad esineda väga sagedasti analoogilistes seisudes.

Vaatleme mõningaid praktilisi etüüde.

P. A. Lamarre (Kanada), 1902. a.

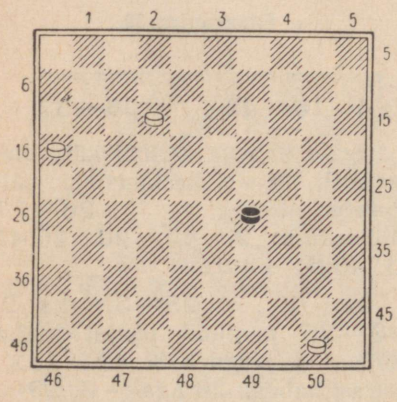


Diagramm 40

Valge alustab ja võidab.

Nagu teame, ei suuda õige mängu juures kolm kabet võita ühe vastu. Seepärast ei tohi valge siin lasta musta kivi vabalt kabestuda, kuna siis on viik. Siin on tarvilik teistsugune lähenemistee.

Seisu üldilme näitab, et must kivi 29 peab kabestumisel läbima välja 42 või 43. Valge, kes kabestab oma kivi kaks käiku mustast varem, võib vastasele ette dikteerida, üle missuguse välja must peab käima, ning veel enam, missugusele väljale asetada kabe.

Kui juba olukord selline, nagu näidatud ülal, siis tekib idee sundida musta kivi kabestuma väljal 49, sest sellel väljal võib etendada kabe püüdmisel tähtsat osa äärekivi 16.

1. 12—8 (pärast käiku 1. 12—7 osutub mainitud plaani teostamine võimatuks, sest must mängib 1. ... 29—33 2. 7—1 33—38 ja valge ei saa sundida enam musta kivi kabestama väljal 49) **1. ... 29—33 2. 8—3! 33—38 3. 3—26! 38—43 4. 26—48 43—49.** Nagu nägime, pidi must kivi käima täpselt valge poolt pealesunnitud mänguplaani kohaselt. Nüüd, millal vajalik seis on juba loodud, järgneb vastase kabe kinnipüüdmine. **5. 48—31!** (valge ähvardab vahetusega 6. 31—27) **5. ... 49—40 6. 50—44!** Kivi kahinguga me sundisime musta kabe uuesti väljale 49. Nüüd veendume, et kivi 50, algseisus lihtsalt statist, osutus aktiivseks osavõtjaks võitluses lõppetapil. **6. ... 40:49 7. 31—27 49:21 8. 16:27×.**

(Vaata diagramm 41)

Kuidas takistada musta kivi kabestamisel või hävitada tulevast musta kabet? Lihtne arvestamine näitab, et esimest nõuet ei ole võimalik täita. Must kivi jõuab «kihutada» kabesse. Kuid võib-olla leidub valgel võimalus piirata musta käiguvõimalusi ja sundida teda minema sellisele «meeldivale» kabestusväljale, kust teda võib hävitada? Selle ülesande täitmine on valgele jõukohane ja see toimub järgmiselt:

Everat (Prantsusmaa), 1811. a.

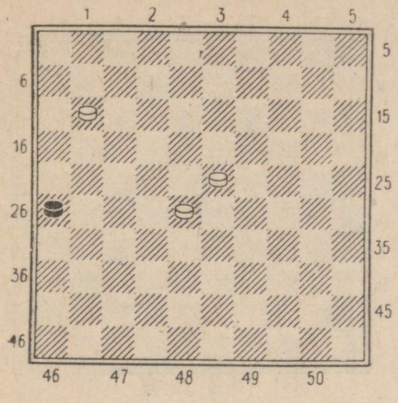


Diagramm 41

Valge alustab ja võidab.

Regnier (Prantsusmaa), 1881. a.

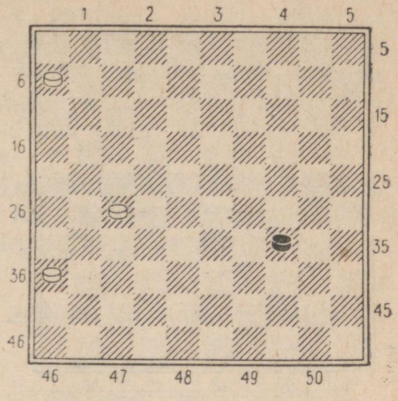


Diagramm 42

Valge alustab ja võidab.

1. 11—7 26—31 2. 7—2 31—37. Käik 2. . . . 31—36 viib analoogilistele vastustele ega muuda võitluse käiku. **3. 2—24!** Vaat, mis selgub! Valge otsustas musta ajada peateele ja seal, kasutades võimalust, et sellel diagonaalil asub juba kaks valge kivi, hävitada musta kabe. **3. . . . 37—41 4. 24—47! 41—46 5. 47—42.** Nüüd saab uus musta kabe teha vaid üheainsa käigu ja kohe hävib. **5. . . . 46—41 6. 42—37 41: 32 7. 28:37×.**

(Vaata diagramm 42)

Kuidas siin toime tulla musta kivi või pärastise kabega? Valgel on musta kabe püüdmiseks püünis kivide 36 ja 27 näol juba olemas. See kergendab suuresti asja juhul, kui musta kabet õnnestub sundida väljale 50 või äärmisel juhul väljale 49. Eespool mainitust on aga samuti selge, et valge ei tohi käia kividega 36 või 27, kuna see viiks püünise rikkumisele. Seepärast jääb valgele üle teha vaid ainuke käik **1. 6—1 34—39.** Kuidas aga nüüd takistada musta minemast väljale 43? Siin tuleb appi kaudne ähvardus. **2. 1—29! 39—44.** Nüüd selgub, et must ei tohi mängida 2. . . . 39—43, kuna järgneb 3. 29—38! 43:21 4. 36—31 ja opositsioon on valge kasuks. **3. 29—38! 44—49** (kui 3. . . . 44—50, siis 4. 38—33 50:31 5. 36:27×) **4. 38—32!** ja musta kabe hukkub, ükskõik missugusele väljale ta ka ei käiks. Ja seda tänu valge poolt kividest 36 ja 27 ülesseatud püünisele. **4. . . . 49—40 5. 32—23 40: 31 6. 36:37×.**

(Vaata diagramm 43 lk. 38)

Valge katse realiseerida oma materiaalne ülekaal ja võita musta kivi edasiliikumise takistamise teel käiguga 1. 45—40

M. Fabre (Prantsusmaa), 1917. a.

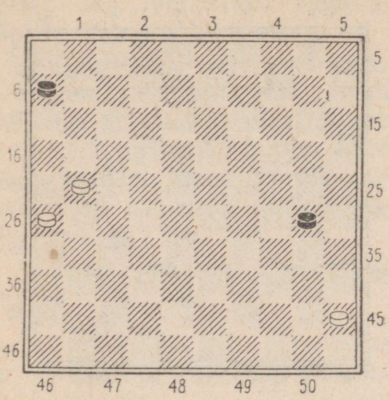


Diagramm 43

Valge alustab ja võidab.

R. A. Hoogland (Holland), 1912. a.

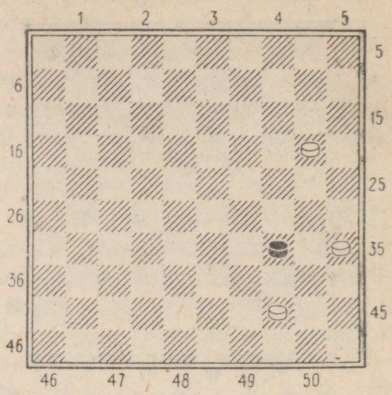


Diagramm 44

Valge alustab ja võidab.

ei anna vajalikku efekti, sest pärast käiku 1. . . . 6—11 on opositsioon kõigil juhtudel musta kasuks ja seepärast viigiline resultaat vältimatu. Kuid valgele tuleb appi võimalus ilusaks kivi kahinguks. **1. 21—17! 30—34.** Kui must eelnevalt ohverdab kivi 6 käiguga 1. . . . 6—11 2. 17:6, et seejärel käiguga 2. . . . 30—34 jne. vabalt kabesse minna, siis järgneb 3. 6—1 34—39 4. 1—34! 39:30 5. 45—40 ja musta edasiliikumine on takistatud. **2. 45—40!! 34:45 3. 26—21.** Huvitav seis! Võrdsete jõudude juures lahutab musta kivi kabestusväljast vaid üks samm, kuid sellele vaatamata must kaotab. **3. . . . 6—11** (ei tohi 3. . . . 45—50 4. 21—16 50:11 5. 16:7× tõttu) **4. 17:6 45—50 5. 21—17 50:11 6. 6:17×.**

(Vaata diagramm 44)

Seisu esialgsel vaatlemisel tundub, et see on viigiline. Seda seetõttu, et musta kivi läheb kivide 35 ja 44 vahelt vabalt kabesse. Selle takistamine oma kahe kivi hinnaga 1. 35—30 34:14 ei anna vajalikku tagajärge, sest opositsioon on sel juhul musta kasuks ja valge kaotab. Kuid valgel on võimalus moodustada oma paremal tiival püünis, mis toob talle võidu. **1. 20—15! 34—40 2. 44—39 40—45 3. 35—30! 45—50 4. 30—24 50:20 5. 15:24×.**

Lihtne ja praktiline!

(Vaata diagramm 45)

Vaatamata enamkivile ei ole valgel kerge võidelda musta tugevate ja kaugele tunginud kividega. Must ähvardab oma järgmisel käigul ohverdada väljal 44 kivi ja kabestada oma kivi 45. Valgele tuleb abiks ebaharilik manööver **1. 48—42!** (Suurepärane käik. Nüüd on musta peamine ähvardus 1. . . . 39—44 2.

J. Scheijen (Holland), 1940. a.

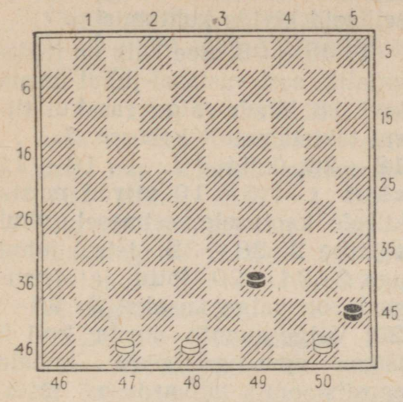


Diagramm 45

Valge alustab ja võidab.

50:39 45—50 tõrjutav käiguga 3. 42—38 50:42 4. 47:38 ja valge võidab.) **1. . . . 39—43 2. 42—38 43:32 3. 47—42** ja valge võidab.

I. Weiss (Prantsusmaa), 1934. a.

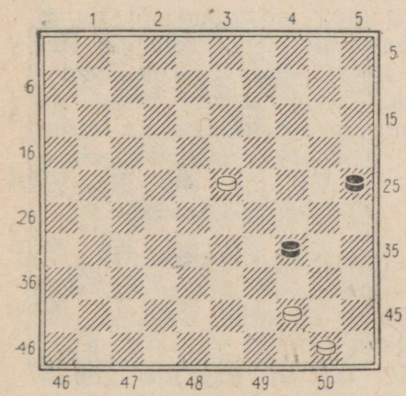


Diagramm 46

Valge alustab ja võidab.

1. 23—18 25—30 2. 18—12 30—35 3. 44—40! (tähtis kivi kaotamine; must ähvardas ohverdada kivi 3. . . . 35—40 4. 44:35 ühes edasise marsiga kabesse 4. . . . 34—39 ja valge ei suuda võita) **3. . . . 34:45 4. 12—7 35—40 5. 7—1 40—44 6. 50:39 45—50 7. 1—6×.**

Ka näiliselt lihtsaim seis sisaldab ilusaid peensusi!

J. F. Moser (Holland), 1941. a.

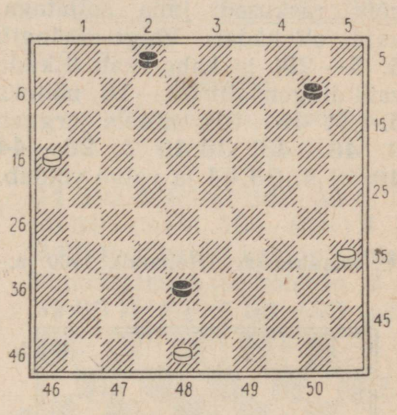


Diagramm 47

Valge alustab ja võidab.

Jõudude vahekord diagrammi 47 seisus on võrdne. Kuid valge kivi 16 jõuab takistamatult kabesse ja see otsustab partii saatuse valge kasuks, vaatamata sellele, et laual on vähe materjali. Paljudele näib siin valge võit hoopis lihtsana: 1. 16—11 10—14 2. 11—6 2—7 3. 6—1, kuid siis võib järgneda ju 3. . . . 38—43 ja valge peab lööma suurema arvu kabendeid ning must kabestab seega järgmisel käigul kivi.

1. 16—11 10—14. Ainuke šanss mustale partii päästmiseks on takistada valge kivi kabestamist ja seda enamlöömise reegli kasutamise teel. **2. 11—6 2—7 3. 6—1!** Hoolimata musta etteärvestamistele kabestab valge siiski oma kivi. Pärast käiku 3. 35—30? järgneb 14—19 4. 30—25 19—23 5. 25—20 7—11 (kõige lihtsam) 6. 6:17 23—28 või 23—29 ja valge ei suuda võita. **3. . . . 38—43 4. 1:5 43—49.** Näib, et mustal on kõik raskused juba seljataga, kuid, oh häda! Valge mängib **5. 5—28!** ja kabe saab liikuda vaid diagonaalil 49—16, näiteks **5. . . . 49—38,** millele järgneb **6. 48—43! 38:49 7. 28—44 49:40 8. 35:44** ja valge võidab.

C. Blankenaar (Holland), 1900. a.

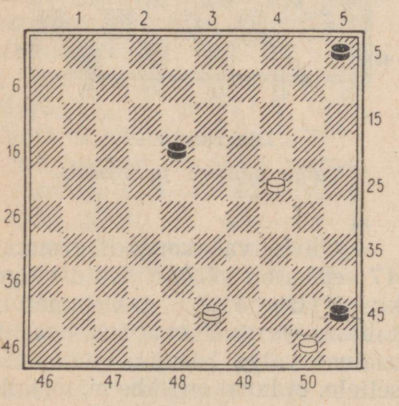


Diagramm 48

Valge alustab ja võidab.

Ka siin on jõudude vahekord võrdne. Ent võimalik opositsioon on valge kasuks. Järelikult on valge püüdeks saavutada mõlema kiviga täielikku opositsiooni, musta ülesandeks on aga vältida selliseid kivide kohtumisi.

1. 43—38. See käik on hädavajalik, sest vastasel juhul musta kivi 18 läheb valge vasakul tiival takistamatult kabesse. **1. . . . 18—23** (käigud 1. . . . 18—22 või 1. . . . 5—10 viivad musta kiirele kaotusele, esimesel juhul vastuse 2. 38—32, teisel juhul aga 2. 24—20 tõttu ja opositsioon on valge kasuks) **2. 24—20!** Valge sunnib musta kivi 5 jääma oma esialgsele kohale opositsiooni ähvarduse tõttu. **2. . . . 23—29 3. 20—15!** Valge loob tulevase püünise jaoks tugipunkti. **3. . . . 29—34 4. 38—33 34—40 5. 33—29 40—44 6. 50:39 5—10** (kui 6. . . . 45—50, siis 7. 29—24 50:20 8. 15:24 5—10 9. 24—20 ja opositsioon on valge kasuks) **7. 15:4 45—50 8. 4—15 50:24 9. 15:47×.**

C. Blankenaar, 1900. a.

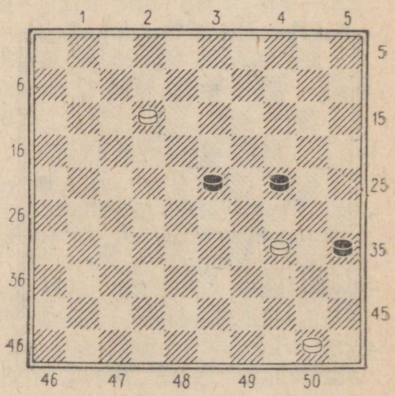


Diagramm 49

Valge alustab ja võidab.

Kummalgi vastasel on kolm kivi ja näib ebatõenäolisena, et valge suudab selles seisus võita. Kuid ometi jääb ülaltoodud nõue kehtivaks.

1. 12—7 23—28. Musta teisi vastuseid vaatame variantides, mis tekivad pärast musta teist käiku. **2. 7—1 35—40** (kui must mängib 2. . . . 28—32, siis järgneb 3. 34—29! 24:33 4. 1—40 35:44 5. 50:37 valge võiduga; kui 2. . . . 24—30 3. 34:25 28—32, siis 4. 1—23 32—38 5. 23—29 38—43 6. 29—40 35:44 7. 50:48×) **3. 34:45 28—32.** Nüüd läheb must takistamatult kabesse ja viik näib vältimatuna. **4. 1—23!!** Valge ei püüagi musta kivi kabestamist takistada, vaid vastupidi — ise sunnib teda kabesse minema. **4. . . . 32—38 5. 23—37! 38—43** (kui 5. . . . 24—29, siis 6. 50—44 38—43 7. 44—39 43:34 8. 37—28×) **6. 37—48 43—49 7. 48—30! 24:35 8. 50—44 49:40 9. 45:34** ja valge võidab.

C. Blankenaari peeti põhjendatult lõppmängude kuningaks! See lõppmäng, kus algseisus on kummalgi vaid kolm kivi ja mis on loodud kuuskümmend aastat tagasi, on ka tänapäeval suurepäraseks kabekunsti teoseks.

(Vaata diagramm 50)

1. 13—8 30—34 (kui 1. . . . 30—35, siis 2. 7—1 35—40 (2. . . . 25—30 3. 1—6 30—34 4. 8—2×) 3. 8—2 lihtsa võiduga või 2. 8—2 25—30 3. 2—8 30—34 4. 8—17 35—40 5. 7—1×) **2. 7—1 34—39** (kui 2. . . . 25—30 3. 1:40 45:

C. Blankenaar, 1898. a.

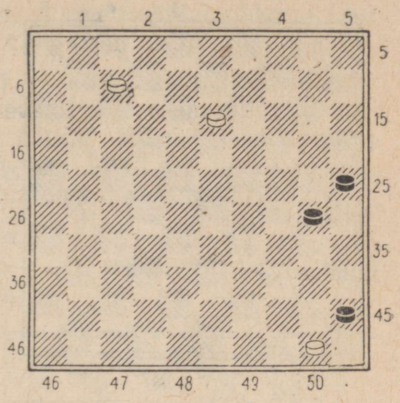


Diagramm 50

Valge alustab ja võidab.

34, siis 4. 8—3 34—39 5. 3—25 30—34 6. 50—45×) **3. 1—34!!** Ilus kabe kahing, mis on ühtlasi ainuke tee võiduks. **3. . . . 39:30 4. 8—2 30—35** (pärast 4. . . . 30—34 järgneb 5. 2—30 34—40 6. 30—35×) **5. 2—16! 25—30 6. 16—49! 30—34 7. 49—44 34—40 8. 44—28 40—44 9. 50:39 35—40 10. 28—6 45—50 11. 39—33×.**

(Vaata diagramm 51 lk. 42)

1. 32—27! 45—50 (kui 1. . . . 36—41 2. 46:37 45—50, siis 3. 27—21 50:42 4. 48:37×) **2. 46—41! 50:31 3. 41—37 31:42 4. 48:37×.**

(Vaata diagramm 52 lk. 42)

1. 7—1 6—11 2. 16:7 45—50 3. 1—6! 40—44 4. 7—1 44—49 5. 39—34! 50:28 6. 6:44! 49:23 7. 1:45×.

J. Scheijen (Holland), 1940. a.

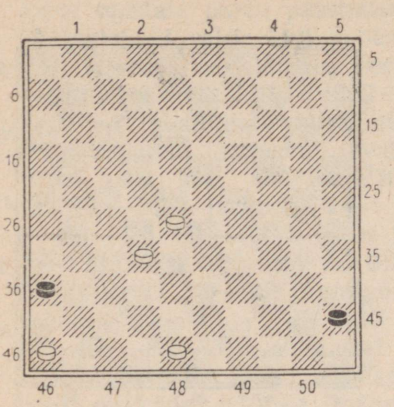


Diagramm 51

Valge alustab ja võidab.

A. G. Noordhuis, 1935. a.

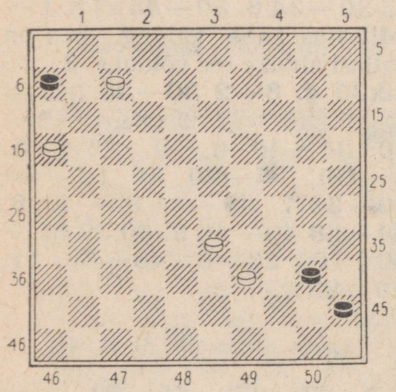


Diagramm 52

Valge alustab ja võidab.

(Vaata diagramm 53)

1. 7—1 44—49 (kui 1. . . . 44—50, siis 2. 1—6 50—44 (2. . . . 39—44 3. 45—40×) 3. 38—33 39:17 4. 6:50×) **2. 1—34**!! Efektne kombinatsiooniline löök, mis on stiilne Monsmale, paljude kombinatsioonide autorile. **2. . . . 49:40 3. 45: 43×.**

W. B. Monsma (Holland), 1941. a.

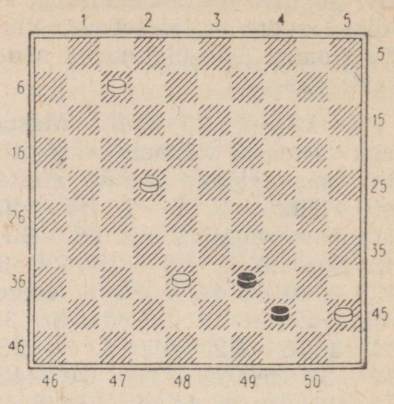


Diagramm 53

Valge alustab ja võidab.

G. Beudin (Prantsusmaa), 1900. a.

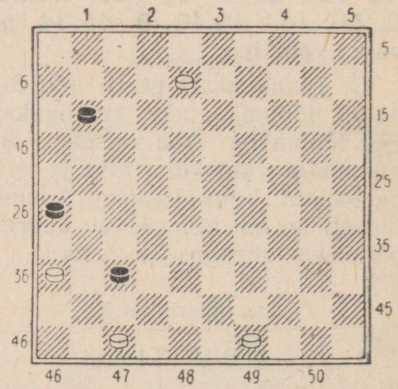


Diagramm 54

Valge alustab ja võidab.

1. 8—2 37—41 2. 2:16 41—46 3. 36—31! 26:37 4.

47—41! 37—42 5. 16—38!! 46:43 6. 49:47×. Väga peen idee!

H. v. d. Brandhof, 1935. a.

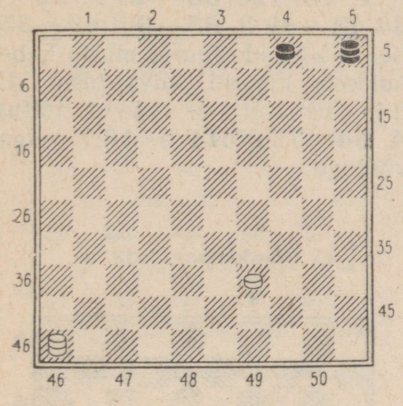


Diagramm 55

Valge alustab ja võidab.

1. 39—33 4—10 2. 33—28 10—14 3. 28—23 5—10 (3. . . . 14—20 4. 23—19×) **4. 23—19 14:23 5. 46:5×.**

P. Sonier (Prantsusmaa), 1932. a.

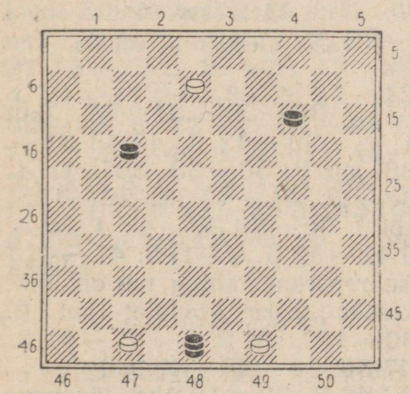


Diagramm 56

Valge alustab ja võidab.

Suurepärane seis! Mustal on juba kabe, lisaks sellele veel kaks kivi, ja ometi võidab valge, kellel on vaid kolm kivi.

1. 8—3!! Üllatuslikult selgub, et mustal pole enam ühtegi päästvat käiku. Musta seisu hukutavad oma kivid 17 ja 14. Vaata miniatuuri diagrammil 528.

I. Weiss, 1934. a.

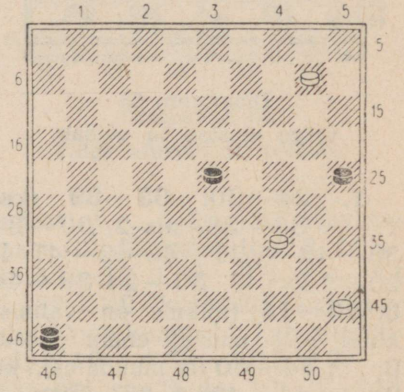


Diagramm 57

Valge alustab ja võidab.

1. 10—5 46—28 (kui 1. . . . 25—30, siis 2. 5:41! 46:40 3. 45:25×) **2. 34—29 23:34 3. 5:32 34—39 4. 32—27 25—30 5. 27—21 30—35 6. 21—27 39—44 7. 27—22! 44—50** (kui 7. . . . 44—49, siis 8. 27—44 49:40 9. 45:34×) **8. 22—6 35—40 9. 45:34 50—45 10. 6—1×.**

(Vaata diagramm 58 lk. 44)

Võidu saavutamiseks tuleb valgel moodustada selline püünis, mille abil saab hävitada musta tekkiva kabe igal kabestusväljal.

J. Mertens, 1941. a.

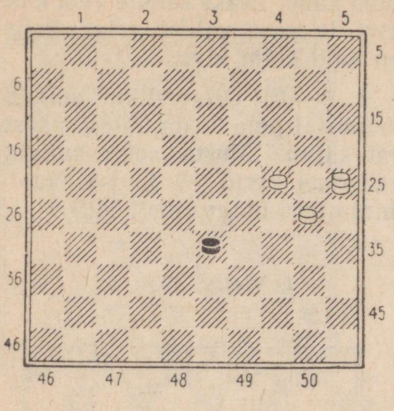


Diagramm 58

Valge alustab ja võidab.

1. 24—20! 33—39 (kui 1. . . . 33—38, siis 2. 30—24 38—42 3. 25—48 42—47 4. 20—15×) **2. 30—24 39—44 3. 20—15** (püünis on valmis; nüüd pole mustal enam pääsu) **3. . . . 44—50** (ei muuda asja ka 3. . . . 44—49) **4. 25—39×.**

Fransch, 1919. a.

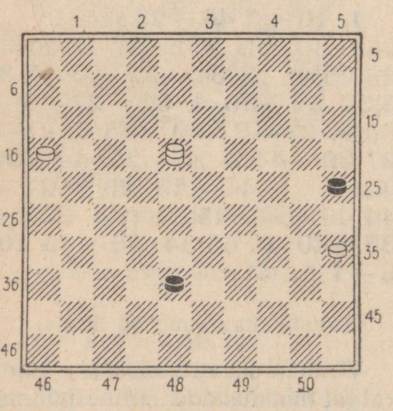


Diagramm 59

Valge alustab ja võidab.

Valge väärtuslikud koostöövõimelised äärekivid selles lõppmängus võimaldavad tal forsseerivalt lõpetada võitluse enda kasuks.

1. 18—29 38—43 2. 29—34 43—49 3. 35—30! 49—35 (teiste käikude juures musta kabe hukkub kiiresti ähvarduste 4. 34—45 või 4. 34—1 tõttu) **4. 34—7! 35:11 5. 16:7** valge võiduga.

C. Blankenaar, 1913. a.

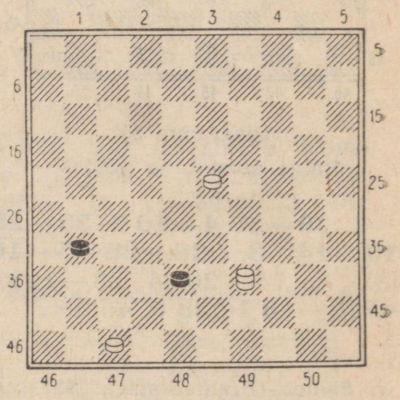


Diagramm 60

Valge alustab ja võidab.

1. 39—30! 31—37 (kui 1. . . . 38—42 2. 47:38 31—36, siis 3. 38—33 36—41 4. 30—2! 41—47 5. 23—19× või 3. 30—39 36—41 4. 39—6 41—47 5. 6—1) **2. 47—41!!** (suurepärane kahing, mis on ainukeseks teeks võidule; kui 2. 30—19?, siis 2. . . . 37—41 3. 47:36 38—43 viigiga) **2. . . . 37:46 3. 30—19** ühes järgneva vältimatu käiguga 19—5 ja valge võidab. On huvitav, et must

oleks päästnud partii kabe kahinguga, kui see poleks olnud seotud ka kivi loovutamisega.

P. Schaaf, 1926. a.

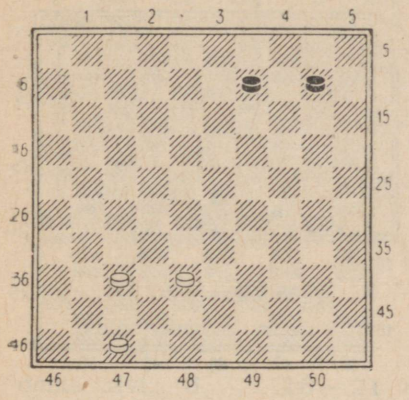


Diagramm 61
Valge alustab ja võidab.

See seis tõmbab meid ligi oma lihtsuse ja loomulikkusega. Valge võidab siin tänu püünisele kivide 47,38 näol ja opositsiooni tõttu. Võidutee on pikk, kuid õpetlik.

1. 37—32 9—13. Musta katse kabestada kivi 10 oleks viinud samale tulemusele. **2. 32—27 13—19 3. 27—21 19—24 4. 21—17 24—30 5. 17—12 30—34 6. 12—7 34—40 7. 7—2! 40—44 8. 2—11 44—50** (kui 8.... 44—49, siis 9. 11—16×) **9. 11—39 50:42 10. 47:38** ja opositsioon on valge kasuks.

(Vaata diagramm 62)

Koostöövõimeliste äärekivide 26 ja 35 olemasolu kasutatakse oskuslikult ära musta kabe kinnipüüdmiseks. **1. 15—10 28—33** (pärast 1. . . . 28—32 saavutatakse võit järgmisel teel: 2. 10—5! 32—38 3. 5—37! 38—43 4. 37—28 ja musta kabestuv kivi hävib kummalgi kabestusväljal) **2. 10—4 33—39** (kui 2. . . . 33—38, siis 3. 4—10! 38—43 4. 10—28×) **3. 4—22 39—43 4. 22—28** ja kummalgi kabestusväljal tekkiv kabe hävitatakse kohe vahetuse teel. Kui 4. . . . 43—48, siis 5. 28—37×, pärast 4. . . . 43—49 järgneb aga 5. 28—44×.

Blonde (Prantsusmaa), 1800. a.

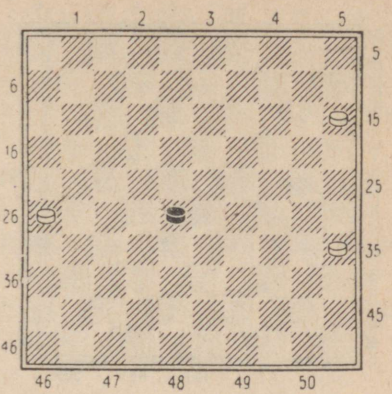


Diagramm 62
Valge alustab ja võidab.

(Vaata diagramm 63 lk. 46)

Valge peab võidu saavutamiseks sundima musta kivi kabestama vaid diagonaalil 50—6, kus ta kiiresti kinni püütakse. **1. 8—2 35—40 2. 2—35!** Kui musta kivi lasta kabestamisel läbi välja 44 väljale 49, siis on viik. **2. . . . 40—45 3. 35—8! 45—50 4. 8—17 50—45** (ähvardas 17—6×) **5. 22—18 45:21 6. 26:17×.**

M. Fabre (Prantsusmaa), 1938. a.

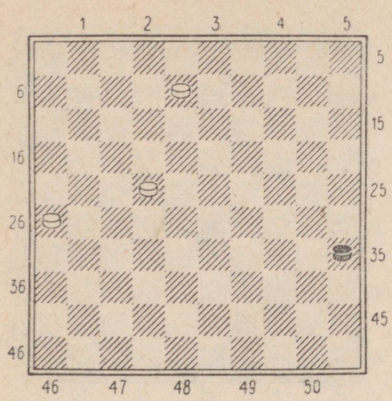


Diagramm 63

Valge alustab ja võidab.

I. Weiss, 1934. a.

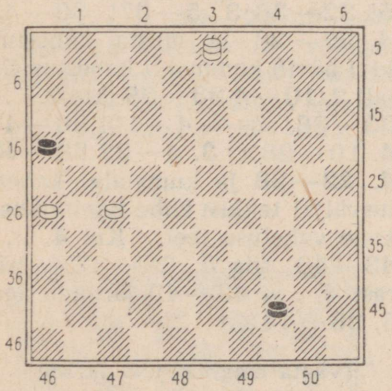


Diagramm 64

Valge alustab ja võidab.

Lahendus on väga lihtne:

1. 3—17 44—50 (kui 1. . . . 16—21, siis 2. 17:50 21:32 3. 50—33 32—37 4. 33—47×, kui 1. . . . 44—49, siis 2. 17—6×) **2. 27—22 50—44** (kui 2. . . . 50—45, siis võidab 3. 22—18×) **3. 26—21** (või 3. 17—6) **16:18 4. 17:50×.**

Ch. Alix (Prantsusmaa), 1860. a.

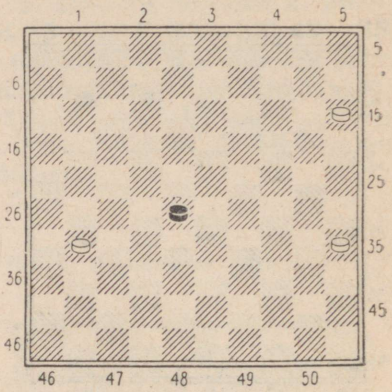


Diagramm 65

Valge alustab ja võidab.

1. 15—10 28—33 (kui 1. . . . 28—32, siis 2. 31—27 32:21 3. 10—4×) **2. 10—5 33—39** (pärast 2. . . . 33—38 otsustab 3. 31—26 38—43 4. 5—28×) **3. 5—28 39—43 4. 31—26 43—48** (kui 4. . . . 43—49, siis 5. 28—44×) **5. 28—37×.** See etüüd on oma ideelt väga sarnane Blonde'i poolt 1800. a. loodud etüüdiga.

(Vaata diagramm 66)

See seis sarnaneb rohkem partii lõppmängu kui etüüdiga. Valge võidab, kasutades meile juba tuntud ideed Blonde'i etüüdist ja opositsiooni.

1. 43—38 6—11 2. 38—32 11—17 3. 32—27. Opositsioon osutus valge kasuks. Nüüd peab must läbimurdeks kabesse ohver-

A. Bary (Prantsusmaa), 1890. a.

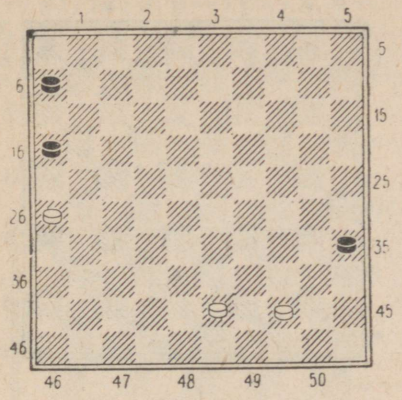


Diagramm 66

Valge alustab ja võidab.

L. de Milleret, 1923. a.

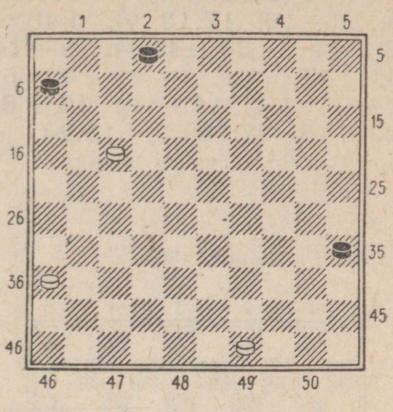


Diagramm 67

Valge alustab ja võidab.

dama kivi. **3. . . . 16—21 4. 27:16 17—22 5. 16—11 22—28 6. 11—7 28—33** (kui 6. . . . 28—32, siis 7. 7—1 ja must peab kabesse minemisel jällegi läbima välja 38, kuna pärast 7. . . . 32—37 järgneb 8. 1—23 37—42 9. 23—37×) **7. 7—1 33—38.** Must jõuab ohverdada kivi 35 ka käik hiljem. **8. 1—23 35—40** (ei tohi 8. . . . 38—43 9. 44—39× ega 8. . . . 38—42 9. 23—37× tõttu) **9. 44:35 38—43 10. 23—28** ja on tekkinud meile juba tuntud lõppseis Blonde'i etüüdist.

(Vaata diagramm 67)

1. 49—44 2—8 (pärast 1. . . . 2—7 järgneb 2. 36—31 lihtsa võiduga) **2. 36—31 8—13 3. 17—12 6—11 4. 31—26! 11—17** (kui 4. . . . 13—19, siis 5. 12—8 19—24 6. 8—3 24—29 7. 3—25 29—33 8. 26—21 33—38 9. 25—48×) **5. 12:21 13—18 6. 21—17 18—23 7. 17—12 23—28 8. 12—7 28—33 9. 7—1 35—40 10. 44:35** (võidab ka 10. 1:45 33—38 11. 45—23 38—43 12. 44—39×) **10. . . . 33—38 11. 1—23! 38—43 12. 23—28×.** Jällegi on kasutatud oskuslikult Blonde'i ideed.

Blonde, 1800. a.

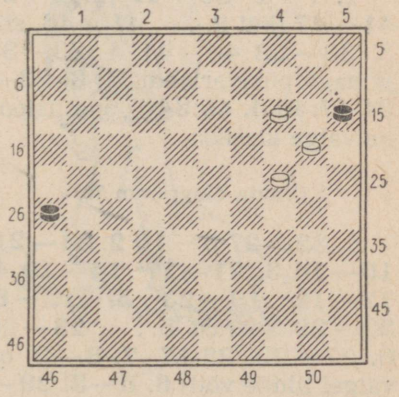


Diagramm 68

Valge alustab ja võidab.

1. 14—9 26—31 2. 9—4 31—36 (kui 2. . . . 31—37, siis 3. 24—19! 15:13 4. 4:48×) **3. 4—9 36—41 4. 9—14 41—47** (4. . . . 41—46 5. 14—5×) **5. 14—10! 15:4 6. 20—15 47:20 7. 15:24** ja opositsioon on valge kasuks.

Blonde, 1800. a.

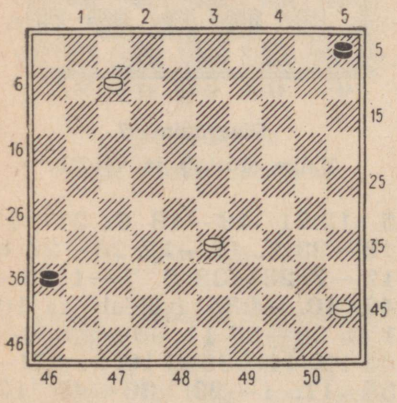


Diagramm 69

Valge alustab ja võidab.

1. 7—1 36—41 2. 1—23 41—47 (kui 2. . . . 41—46, siis 3. 33—28 46—41 4. 23—34 ja nagu põhivariandiski) **3. 23—34 47:40 4. 45:34** ja opositsioon on valge kasuks.

(Vaata diagramm 70)

1. 32—27 5—10 2. 26—21! 10—14 3. 21—17 14—19 4. 17—12 19—23 5. 12—8! 23—29 (pärast 5. . . . 23—28 6. 27—22 28:17 7. 8—3 on valgel lihtne võit) **6. 8—3! 29—33 7. 3—25! 35—40 8. 45:34 33—38 9. 25—20 38—43 10.**

J. F. Moser (Holland)

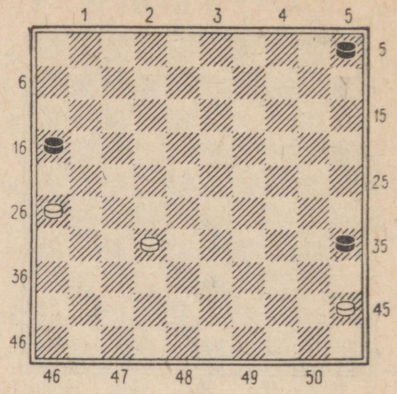


Diagramm 70

Valge alustab ja võidab.

20—9! 16—21 (ei tohi 10. . . . 43—48 11. 9—25× ega 10. . . . 43—49 11. 9—3× tõttu) **11. 27:16 43—49 12. 9—27×.**

Suurepärane kunstiteos.

R. C. Keller (Holland)

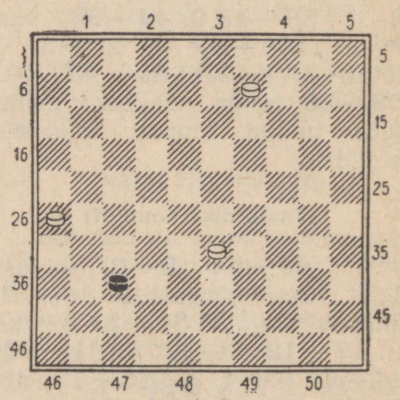


Diagramm 71

Valge alustab ja võidab.

1. 9—4 37—42 (kui 1. . . . 37—41, siis 2. 4—10×) **2. 4—10! 42—47** (kui 2. . . . 42—48, siis 3. 10—37×) **3. 10—15 47:20 4. 15:47×.**

M. Tellings (Belgia), 1935. a.

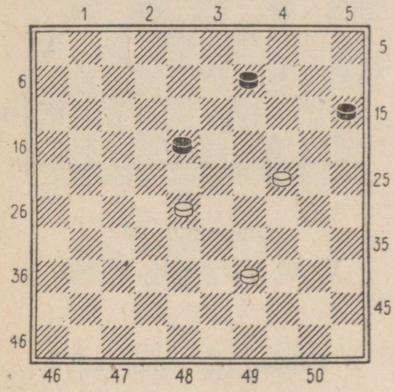


Diagramm 72

Valge alustab ja võidab.

1. 24—19! Valge teised käigud annavad mustale viigi. **1. . . . 15—20** (kui 1. . . . 9—14 2. 19:10 15:4, siis 3. 39—33 4—9 4. 33—29 9—13 5. 29—24×; kaotab samuti käik 1. . . . 18—23 vastuse 2. 28—22 23:14 3. 22—18! tõttu ja valge võidab) **2. 19—14 9—13 3. 14:25 13—19 4. 25—20 19—23** (pärast 4. . . . 18—23 järgneb 5. 28—22 23—29 6. 22—18 ja kui musta kivi 19 atakeerib ühte valge kividest, siis teine läheb sel ajal kabesse ja valge võidab kiiresti) **5. 28:19 18—22 6. 19—14 22—28 7. 14—10 28—32 8. 10—5 32—38 9. 39—33 38:29 10. 5—28×.**

A. Hagenaars (Holland), 1934. a.

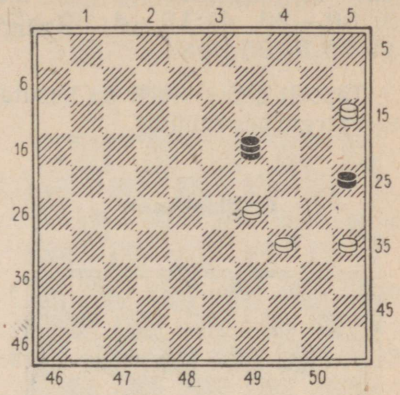
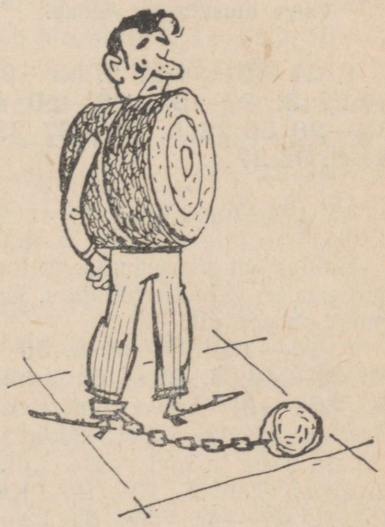


Diagramm 73

Valge alustab ja võidab.

See seis esines partiis, kus valge võitis järgmiselt: **1. 15—20.** Tänu kahingule õnnestub valgel suuresti piirata musta kabe liikumisvabadust ja võita



Kabe liikumisvabadust on suuresti piiratud.

partii. **1. . . . 25:14 2. 34—30 19—41** (ähvardas 3. 30—24) **3. 29—23 41:19 4. 30—24 19:30 5. 35:24×.**

Täpselt sama ideed on kasutatud järgmises etüüdis.

C. Blankenaar

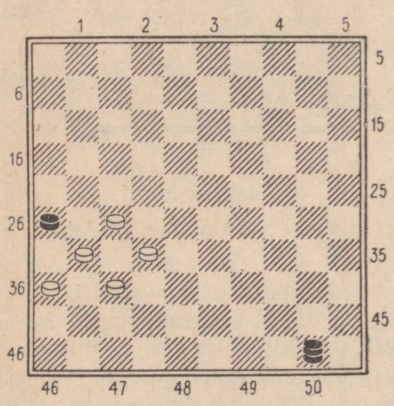


Diagramm 74

Valge alustab ja võidab.

1. 27—21 26:17 2. 32—28 50:22 3. 37—32 22—50 4. 32—28 50:22 5. 31—27 22:31 6. 36:27×.

(Vaata diagramm 75)

Kuidagi ei saa uskuda, et toodud seis on valgele võidetav. Ent ometi on see nii.

1. 10—15! 35—40 2. 50—45 40—44 3. 45—40! 44:35 4. 36—13! Lausa imeteldav lõppseis! Kaks kabet võidavad vastase kabe ja kivi vastu. Nüüd ähvardab käik 5. 13—24. Kui 4. . . . 47—41, siis 5. 13—30×; kui 4. . . . 47—36, siis järgneb 5. 15—4×.

H. Gelder (Holland), 1915. a.

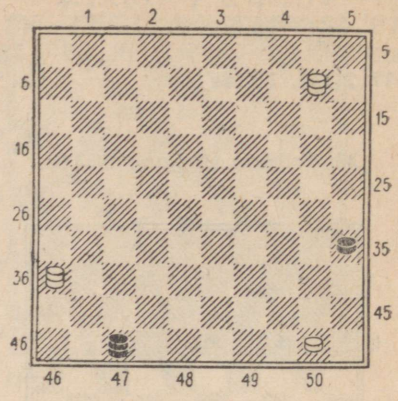


Diagramm 75

Valge alustab ja võidab.

A. Polman (Holland), 1928. a.

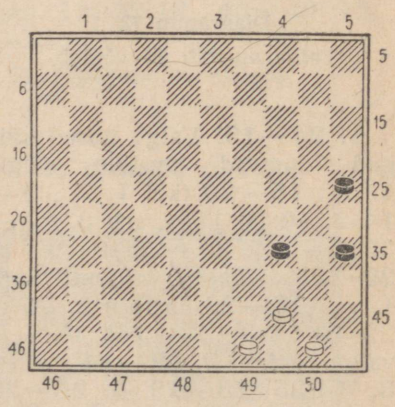


Diagramm 76

Valge alustab ja võidab.

1. 50—45 35—40 2. 44:35 34—39 3. 45—40 39—44 4. 40—34 44—50 5. 49—44 50:30 6. 35:24×.

Selline idee esineb sagedasti ka vene kabes.

E. Collombel (Prantsusmaa), 1903. a.

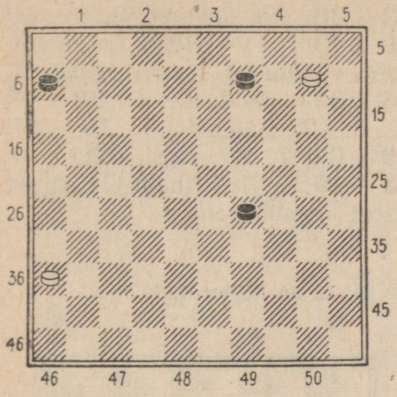


Diagramm 77

Valge alustab ja võidab.

Siin võidab valge alles pärast pikaldast rasket heitlust: **1. 10—4 9—14 2. 4—22 29—34** (kui 2. . . . 14—20, siis 3. 22—28 20—25 4. 28—44 25—30 (A) 5. 44—50 30—35 6. 50—44 29—34 7. 44—50 34—40 8. 36—31 40—45 9. 31—27 35—40 10. 27—21 40—44 11. 50:17×; A. must võis neljandal käigul mängida ka teisiti, nimelt 4. . . . 29—34; sel juhul toimub paremuse realiseerimine võiduks järgmisel teel: 5. 36—31 25—30 6. 31—27 30—35 7. 44—28 35—40 8. 27—21 40—45 9. 28—50 ja edasi (nagu on näidatud eespool) **3. 22—44 14—19 4. 36—31 19—24 5. 31—27 24—30 6. 27—21 30—35 7. 44—28 35—40 8. 28—33 40—45 9. 33—50 34—40** (kui 9. . . . 34—39, siis 10. 50:17×) **10. 21—16 40—44 11. 50:28 6—11 12. 16:7 45—50 13. 28—6 50—45 14. 7—1 45—50 15. 1—45** ja valge võidab.

Väga tähtis praktiline lõppmäng.

P. Schaaf, 1928. a.

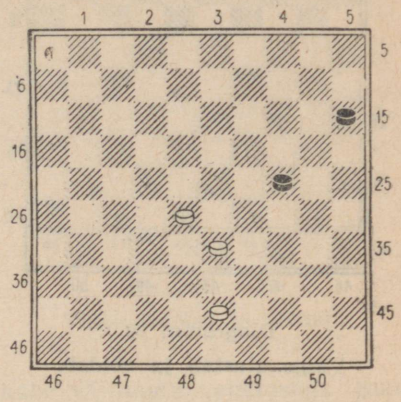


Diagramm 78

Valge alustab ja võidab.

1. 43—39 15—20 2. 28—22 24—30 3. 22—18 30—35 (ei päästa ka käik 3. . . . 20—25 järgneva 4. 18—12 30—34 5. 39:30 25:34 6. 33—29 34:23 7. 12—7 jne. tõttu ning valge jõuab takistada musta kivi kabestumist) **4. 18—12 35—40 5. 12—7 40—45 6. 7—2!** (kui 6. 7—1?, siis 45—50 7. 1—45 20—24! 8. 45—7 50—45 9. 7—1 24—29! 10. 33:24 45—50 ja viik) **6. . . . 20—25** (ei tohi kohe kabestada kivi 6. . . . 45—50, kuna siis järgneb 7. 33—29 50:24 8. 2:35×) **7. 2—7 45—50** (kui 7. . . . 25—30, siis 8. 7—1!×) **8. 7—45 25—30 9. 45—1 30—35 10. 1—45×.**

TRU Raamatukogu

TARTU ÜLIKOOLI RAAMATUKOGU

J. Mertens, 1937. a.

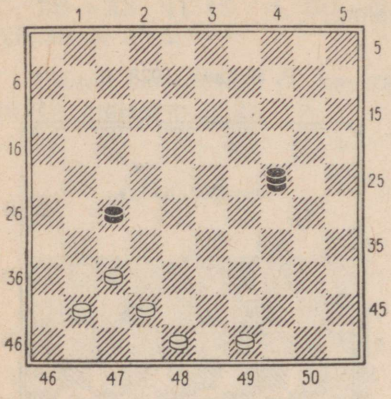


Diagramm 79

Valge alustab ja võidab.

1. 41—36 24:47 2. 37—32! 27:38 3. 48—42 38—43 4. 49:38×. Praktilises lõppmängus harva esinev idee, kus valge kolm kivi on peaaegu kinnistanud musta kabe!

C. Blankenaar, 1899. a.

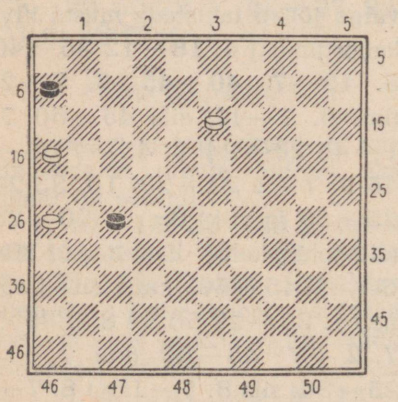


Diagramm 80

Valge alustab ja võidab.

1. 13—8 27—32 2. 8—2 6—11 (kui must mängib 2. . . . 32—38, siis järgneb 3. 2—19 38—43 4. 19—32 ja valge võidab, vahetades musta kabe) **3. 16:7 32—38 4. 2—19 38—43 5. 7—2 43—49 6. 19—35! 49—32 7. 26—21! 32:16 8. 35—49×.** Ilus finaalseis pärast peeni manöövreid.

L. de Milleret, 1923. a.

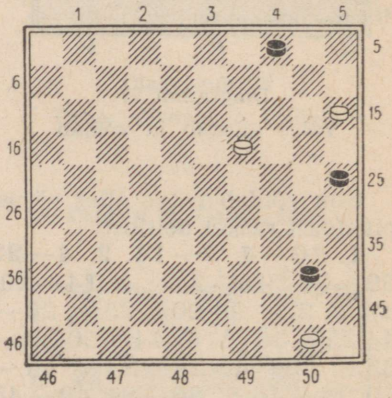


Diagramm 81

Valge alustab ja võidab.

1. 19—13 25—30 2. 13—8 30—34 3. 8—2 34—39 4. 2—35! 39—44 5. 50:39 40—45 6. 35—2 4—9 (kui 6. . . . 45—50, siis 7. 2—24 50:20 8. 15:24×; pärast 6. . . . 4—10 7. 15:4 45—50 järgneb aga 8. 2—13×) **7. 2—11 9—13** (pärast 7. . . . 9—14 otsustab 8. 11—6 14—19 9. 15—10 19—23 10. 10—5 23—29 11. 5—28×) **8. 11—6 13—18 9. 15—10!** (või 9. 6—11 18—23 10. 11—33 23—29 11. 33:20 45—50 12. 20—24) **9. . . .**

18—22 10. 6:28! 45—50 11. 28—41! ja musta mistahes löömine viib kaotatavasse lõppmängu «kabe kabe vastu».

C. Manoury (Prantsusmaa), 1787. a.

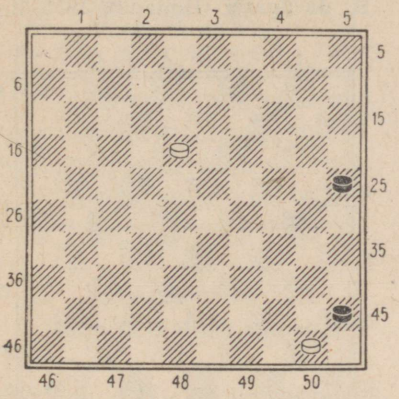


Diagramm 82

Valge alustab ja võidab.

1. 18—12 25—30 2. 12—7 30—34 3. 7—1! 34—39 (kui 3. . . . 34—40, siis 4. 1—6×) **4. 50—44 39:50 5. 1—6** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 83)

1. 23—29! (ei võida 1. 7—1 vastuse 1. . . . 6—44! 2. 50:39 45—50 jne. tõttu) **1. . . . 6—1** (kui nüüd 1. . . . 6—44 2. 50:39 45—50, siis 3. 29—33 50—45 4. 7—1 45—50 5. 1—45×; iga musta käigu peale diagonaalil 50—6, näit. 1. . . . 6—17 otsustab partii saatuse ilus kabe kahing 2. 7—11!! 17:6 3. 29—1 6—17 4. 50—44 17:50 5. 1—6×) **2. 29—40!!** Efektne löök! **2. . . . 45:34 3. 7:45 1—6 4. 45—34!** musta

A. Šošin (Venemaa), 1895. a.

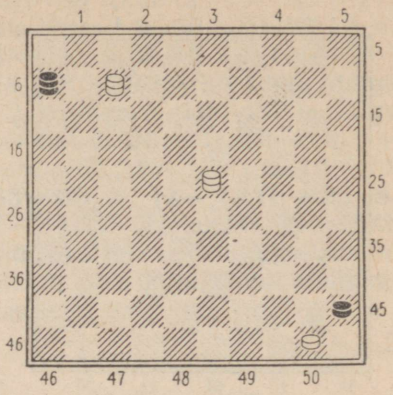


Diagramm 83

Valge alustab ja võidab.

kabe vältimatu vahetusega. Suurepärane etüüd geniaalselt vene kabemeistrilt A. I. Šošinilt.

A. Liebinim, 1936. a.

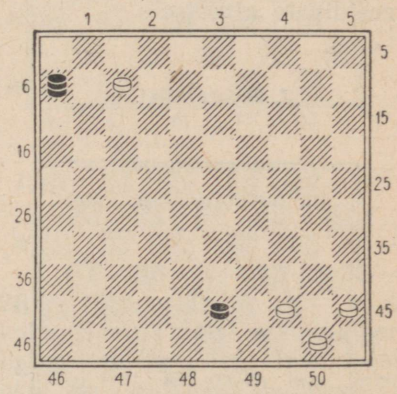


Diagramm 84

Valge alustab ja võidab.

1. 44—39! 43:34 2. 45—40! 34:45 3. 7—1 6—17 4. 50—44! 17:50 5. 1—6×.

J. Moser, 1941. a.

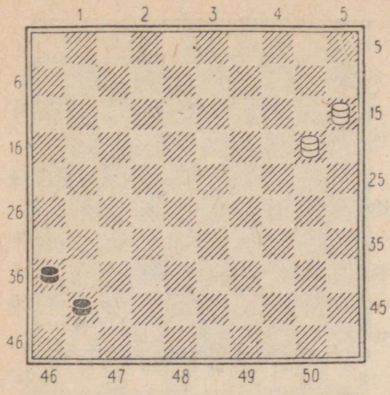


Diagramm 85

Valge alustab ja võidab.

1. 20—14! 41—46 (kui 1. . . . 41—47, siis 2. 14—41! 47—20 3. 15:47×) **2. 14—5 36—41 3. 15—47×.** Äärmiselt lihtsale lahendusele vaatamata ilus etüüd, seda tänu oma meeldivale algseisule.

J. Moser, 1941. a.

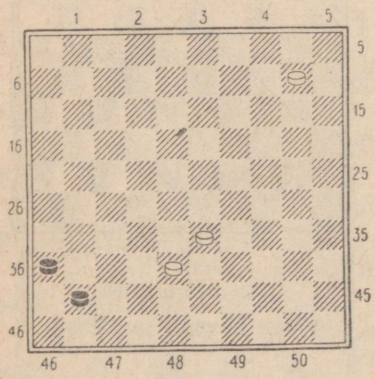


Diagramm 86

Valge alustab ja võidab.

1. 10—5 41—47 (kui 1. . . . 41—46, siis 2. 33—28×) **2. 5—41** valge võiduga. Teist võiduvõimalust algseisus valgel ei ole.

H. de Jongh (Holland), 1931. a.

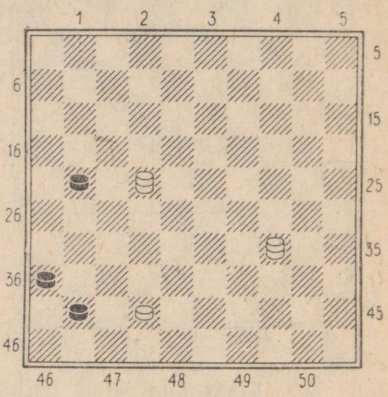


Diagramm 87

Valge alustab ja võidab.

1. 34—29! 41—46 (kui 1. . . . 21—27 2. 22:31 36:27, siis 3. 42—37! 41:32 4. 29—42×; pärast 1. . . . 21—26 viib võidule jätk 2. 42—37! 41:32 3. 29—23 32—38 4. 22—39! 38—42 5. 23—37! 42:31 6. 39—28×) **2. 22—27! 21:32 3. 42—37! 32:41 4. 29—47×.** Valge kinnistas musta kabe ja 2 kivi!

Originaalne ja algmaterjali poolest ökonoomne etüüd.

(Vaata diagramm 88)

1. 6—1 7—11 2. 1—29 11—16 (kui 2. . . . 11—17, siis 3. 29—38 17—22 4. 38—16×) **3. 29—38 19—23 4. 38—42 16—21 5. 37—31!**

H. de Jongh

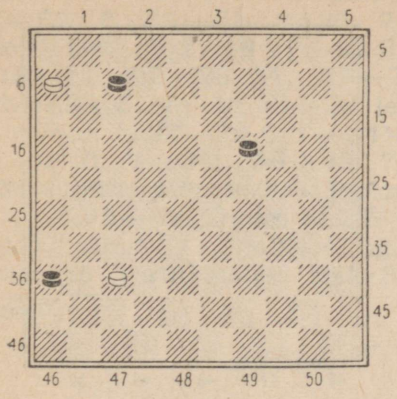


Diagramm 88

Valge alustab ja võidab.

36:27 6. 42—26 ja valge võidab.

Selline vastase kabendi blokeerimise idee (vastase kiviga!) esineb mängupraktikas väga sagedasti.

H. Dentraux (Prantsusmaa), 1930. a.

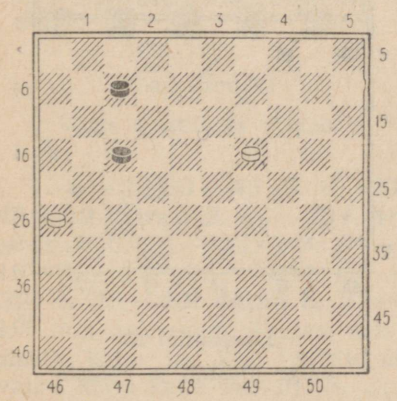


Diagramm 89

Valge alustab ja võidab.

1. 19—13 17—22 2. 13—8 22—28 (kui 2. . . . 22—27, siis lihtsalt 3. 26—21 27:16 4. 8—3×) **3. 8—2 7—12 4. 2—16! 28—33** (pärast käiku kiviga 12 järgneb 5. 16—38 ja valge võidab) **5. 26—21 12—18** (ähvardas 6. 21—17×) **6. 16—11 33—38 7. 11—7 18—22 8. 7—11×.** Vaatamata kabendite minimaalsele arvule algseisus on etüüdi idee kujundatud suurepäraselt.

M. Fabre, 1920. a.

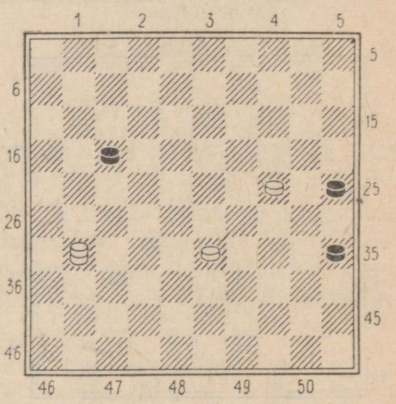


Diagramm 90

Valge alustab ja võidab.

1. 31—26 17—22 2. 33—28!! Harukordselt ilus kivikahing, mille mõtet ei suuda pealiskaudsel vaatlusel kuidagi taibata. **2. . . . 22:33 3. 26—37!!** Väga huvitav seis. Must on ligidal kabestusväljale, lisaks sellele on tal suur käikude valik, kuid üllataval kombel ei ole tema seisu siiski võimalik enam päästa. «Lihtsalt ei usu oma silmi» — selline väljend on siin täiesti ko-

hane. **3. . . . 35—40** (kui 3. . . . 33—38, 3. . . . 33—39 või 3. . . . 25—30, siis otsustab partii saatuse käik 4. 37—5×) **4. 37—5 40—45** (pärast kahe kivi ohverdamist 4. . . . 25—30 5. 24:44 33—38 peetakse musta kivi kinni sellisel teel: 6. 5—37 38—43 7. 44—39 43:34 8. 37—28×) **5. 24—20 25:14 6. 5:50×**. See lihtne etüüd on vaieldamatult üheks kõige paremaks loominguliseks saavutuseks etüüdide seas.

V. Šošin (NSV Liit), 1936. a.

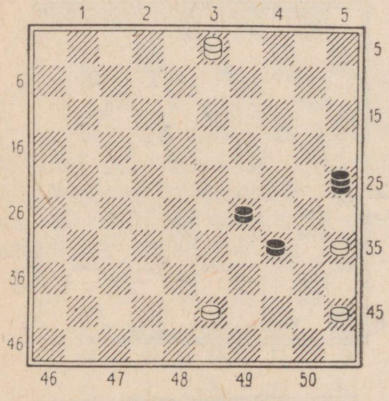


Diagramm 91

Valge alustab ja võidab.

1. 43—38 34—39 2. 35—30! Selle kivikahinguga piiratakse musta kabe liikumisvabadust veelgi. **2. . . . 25:34 3. 3—25** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 92)

1. 15—10! 4:15 2. 30—24 15—20 (vajalik kivi kahing, kuna pärast 2. . . . 36—41 järgneb 3. 24—20×) **3. 24:15 36—41 4. 35—19 41—47 5. 19—24×.**

C. Blankenaar, 1912. a.

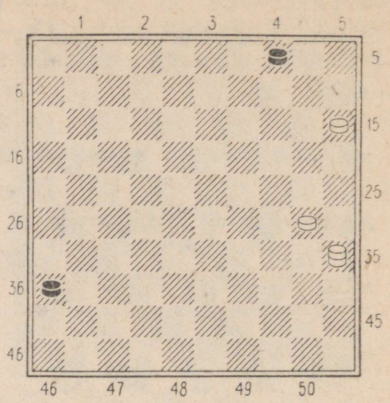


Diagramm 92

Valge alustab ja võidab.

P. N. Faure (Holland), 1934. a.

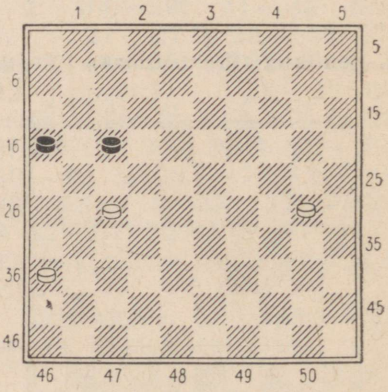


Diagramm 93

Valge alustab ja võidab.

1. 30—25! 16—21 (kui 1. . . . 17—21, siis 2. 27—22

21—26 3. 25—20 16—21 4. 20—14 21—27 5. 22:31 26:37 6. 36—31 37:26 7. 14—10×) **2. 27:16 17—22 3. 16—11 22—28 4. 11—7 28—33 5. 7—1 33—38** (ei tohi 5. . . . 33—39 6. 1—34× tõttu) **6. 1—34! 38—42 7. 34—29!** ja valge võidab. Pärast 7 . . . 42—48 järgneb 8. 29—34×, pärast 7. . . . 42—47 aga otsustab partii saatuse käik 8. 29—15×.

E. Lieubray (Prantsusmaa), 1935. a.

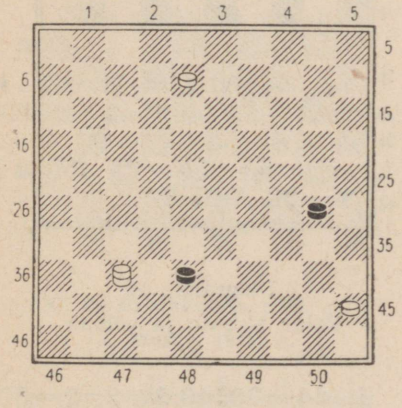


Diagramm 94

Valge alustab ja võidab.

1. 8—3! 38—43 2. 3—21 43—49 (pärast 2. . . . 43—48 otsustab 3. 31—26×) **3. 21—16 49—44** (ähvardas 4. 37—32) **4. 45—40! 44:35 5. 37—19!** (on tekkinud üllatav seis; musta kabe ja kivi alistuvad valge kahe kabe vastu!) **5. . . . 30—34** (pärast 5. . . . 35—49 6. 19:35 on musta kabe tõkestatud) **6. 16—2×.**

A. Polmann (Holland), 1935. a .

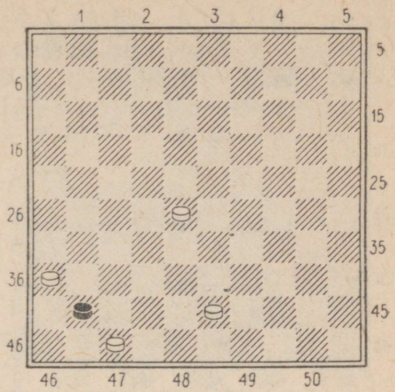


Diagramm 95

Valge alustab ja võidab.

1. 43—38 41—46 2. 38—32 46—41 3. 47—42! 41—47 (kui 3. . . . 41—46, siis 4. 42—37 ja musta kabe on käigupuuduses) **4. 32—27!** (pärast 4. 42—37 on valgel vaid võidušansid) **4. . . . 47:31 5. 36:27×.**



Must läheb takistamatult kabesse.

C. Blankenaar, 1913. a.

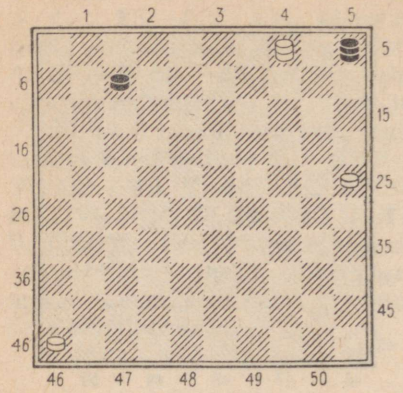


Diagramm 96

Valge alustab ja võidab.

1. 4—31 7—12 (kui 1. . . . 5—28, siis 2. 31—37×) **2. 25—20 12—18 3. 31:4 5—37 4. 20—14! 37:5 5. 4—31** järgneva vahetusega **6. 31—37×**. Valge kabe ja 2 kivi suutsid võita kabe ja kivi vastu.

Grodenange (Prantsusmaa), 1881. a.

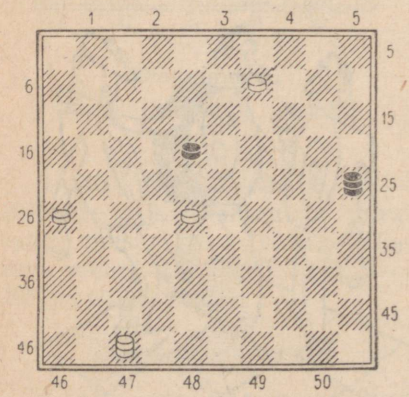


Diagramm 97

Valge alustab ja võidab.

1. 47—24! 25:3 2. 24—13!! Efektne kabekahing vastase kabe liikumisvabaduse piiramiseks. **2. . . . 18:9 3. 28—22** ja, vahetades järgmisel käigul musta kabe käiguga **4. 22—17** ning kabestades seejärel oma kivi, jõuab valge käik-käigult takistada musta kivi kabestumist ja võita.

Blonde, 1800. a.

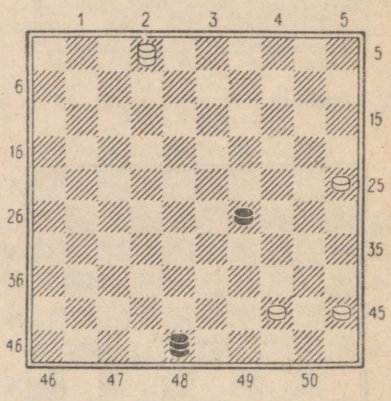


Diagramm 98

Valge alustab ja võidab.

1. 44—39 48:34 2. 2—30 34—48 3. 30—34 ja valge võidab.

(Vaata diagramm 99)

1. 7—2 33—39 [kui 1. . . . 33—38, siis 2. 2—16×; pärast käiku 1. . . . 21—26 võidab jätk 2—30! 33—38 (2. . . . 26—31 3. 9—4 31—37 4. 4—15×) 3. 9—4 38—42 (3. . . . 26—31 4. 4:36 38—42 5. 36—47×) 4. 4—15×] **2. 2—16 21—26 3. 16—49 26—31 4. 9—4 31—37 5.**

I. Weiss, 1910. a., **V. Nervarden**, 1926. a.

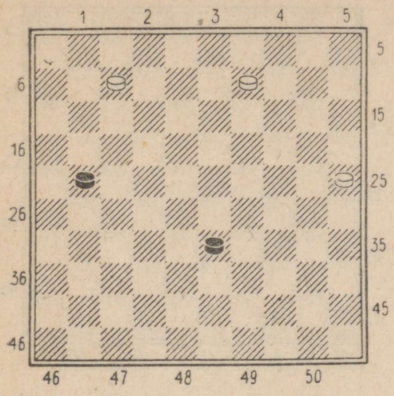


Diagramm 99

Valge alustab ja võidab.

4—36 37—42 (pärast 5. . . . 39—44 6. 49:40 37—42 otsustab 7. 36—47 42—48 8. 40—34×) **6. 49—43!!** Ilus kabe kaking **6. . . . 39:48 7. 36—47** ja valge võidab. Originaalne finaal.

C. H. Brockkamp, 1900. a., **J. Moser**, 1941. a.

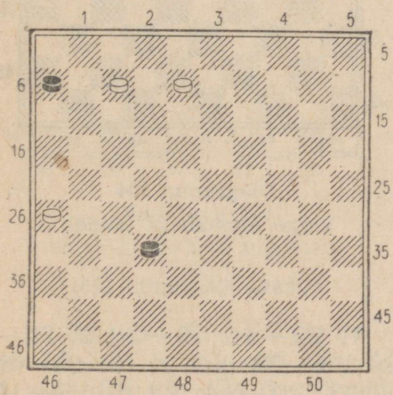


Diagramm 100

Valge alustab ja võidab.

1. 8—2 32—38 (kui 1. . . . 6—11 2. 7:16 32—38, siis 3. 2—19 38—43 4. 19—32×) **2. 2—19 38—43 3. 7—2 43—49 4. 19—35 49—32 5. 26—21! 32:16 6. 35—49 6—11 7. 2—8 11—17 8. 8:21×.**

L. Commard (Prantsusmaa), 1823. a.

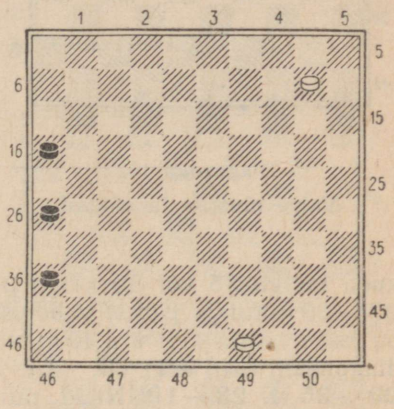


Diagramm 101

Valge alustab ja võidab.

1. 10—5 16—21 2. 49—43 21—27 3. 43—38 26—31. Nüüd ähvardab must ohverdada kaks kivi käiguga 4. . . . 27—32 või 4. . . . 31—37, kui valge mängib kabega väljale 46, ning seejärel kabestada kivi 36. **4. 5—32!×**

See lõppmäng esineb väga sageli mängupraktikas. Vaatame veel kaht analoogilist etüüdi.

(Vaata diagramm 102 lk. 60)

1. 7—1 25—30 2. 28—23! (must ähvardas mängida 2. . . . 35—40 ja 3. . . . 30—34) **2. . . . 15—20** (ei tohi edasi lii-

J. Mertens, 1938. a.

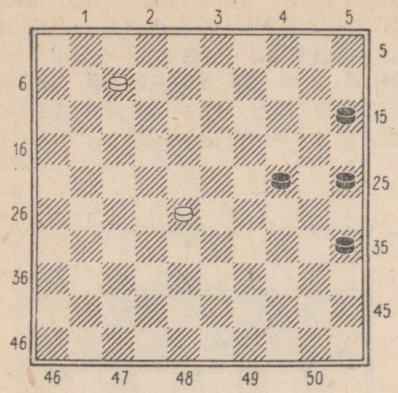


Diagramm 102
Valge alustab ja võidab.

J. Mertens, 1938. a.

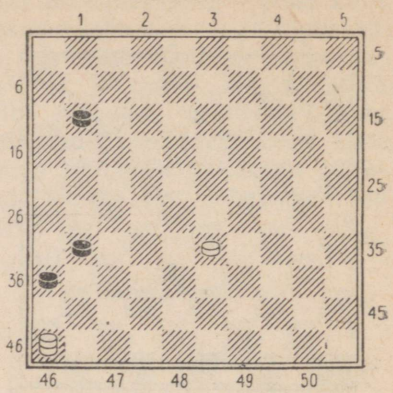


Diagramm 103
Valge alustab ja võidab.

kuda kiviga 35 või 30 käigu 3. 23—19 tõttu ja pärast vahetust on kolm musta kivi ära lõigatud diagonaalil 45—1) **3. 1—7 20—25 4. 23—19!** Nüüd, millal musta kivid seisavad äärmiselt ebaõnnestunult ning nende püünis on rikutud, võib valge ohverdada koguni kivi. **4. . . . 24:13 5. 7—1** ja, asudes oma kabega diagonaali 45—1 ülemises osas, võidab valge kiiresti.

(Vaata diagramm 103)

1. 33—28 (must ähvardas 1. . . . 31—37 2. 46:6 36—41 viigiga) **1. . . . 11—16** (kui 1. . . . 11—17, siis 2. 28—22×) **2. 28—22 16—21 3. 46—23 21—27 4. 23—1 27:18 5. 1:23×.**

(Vaata diagramm 104)

1. 17—11! 26:8 2. 22—18! 23:12 3. 11—2×. Ilus, harva esinev lõppseis.

O. J. B. v. d. Sleen, 1936. a.

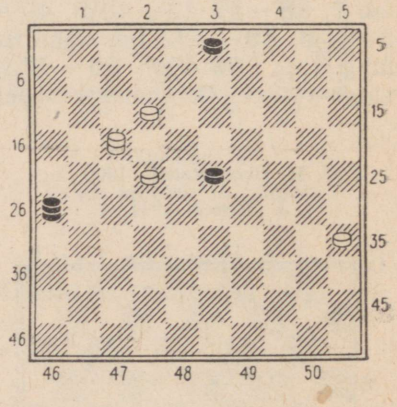


Diagramm 104
Valge alustab ja võidab.

(Vaata diagramm 105)

1. 20—15 46—23 2. 24—20 23—28 (kui 2. . . . 23—5, siis 3. 20—14 5:2 4. 15—10 ja viik) **3. 20—14 28:5 4. 13—9 3:14 5. 15—10** viigiga.

F. H. Tusveld, 1936. a.

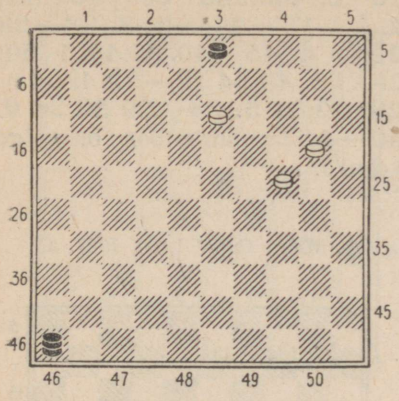


Diagramm 105

Valge alustab ja viigistab.

J. Mertens, 1938. a.

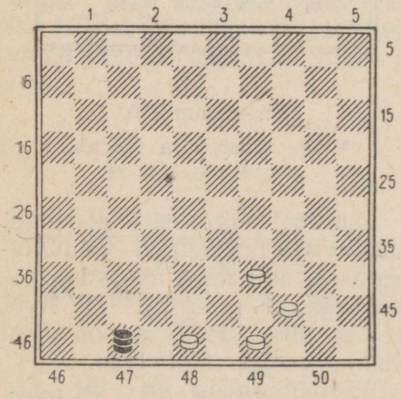


Diagramm 106

Valge alustab ja viigistab.

1. 39—34 47—15 2. 34—30 15—47 3. 30—25 47—15 4. 44—39 15—24 (katse mängida 4. . . . 15—47 viib viigile järgneva 5. 48—42! 47:50 6. 25—20 50—28 7. 49—44 28:50 8. 20—14 tõttu) **5. 49—43 24—47** (valge ähvardas viigistada kahe kivi kahinguga 6. 39—33 ühes järgneva 7. 25—20-ga jne.) **6. 39—34 47—15 7. 34—29!** (ikkagi järgnes see kahing) **7. . . . 15:49 8. 25—20 49—32 9. 48—43 32:49 10. 20—14.** Viik.

I. Weiss (Prantsusmaa), 1934. a.

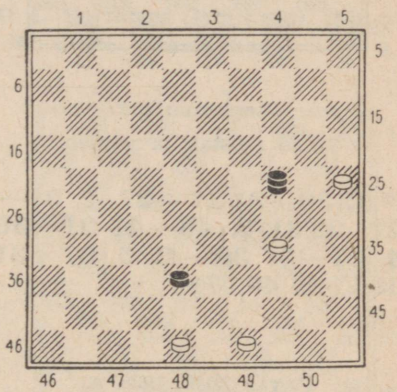


Diagramm 107

Valge alustab ja viigistab.

See seis meenutab eelmist. Jällegi on neli valge kivi ära lõigatud diagonaalil 47—15. Mustale on juurde lisatud kivi 38. Valge saavutab viigi, kasutades musta kabe tähtsalt diagonaalilt eemaldamise ja blokeerimise võtet.

1. 34—29! (kaotab 1. 48—43 järgneva 1. . . . 24—30 2. 43:32 30:27 3. 25—20 27—9 4. 20—15 9—14× tõttu) **1. . . . 24:33 2. 48—43 38—42 3. 49—44 33:50 4. 43—38! 42:33 5. 25—20** ja valge kivi läheb takistamatult kabesse.

I. Weiss, 1934. a.

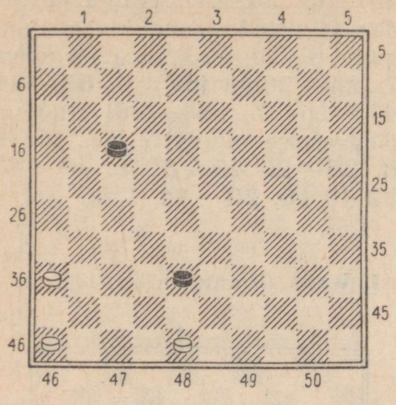


Diagramm 108

Valge alustab ja võidab.

1. 36—31 17—22 2. 31—27! 22:31 3. 46—41 31—36 4. 41—37 38—42 5. 37—31 36:27 6. 48:37×.

P. van Dijk, 1938. a.

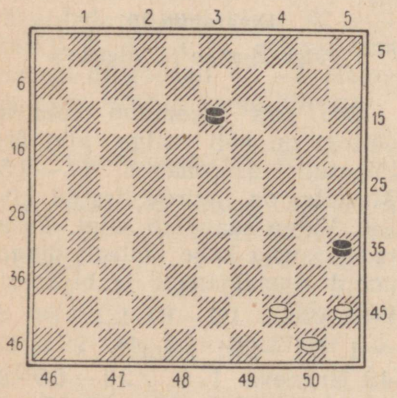


Diagramm 109

Valge alustab ja võidab.

1. 44—39 (kui 1. 44—40 35:44 2. 50:39, siis 13—18 ja must läheb kabesse) **1. . . . 13—18 2. 39—33 35—40** (kui 2. . . . 18—22, siis 3. 33—28 22:33 4. 45—40 35:44 5. 50:28×) **3. 45:34 18—22 4. 33—28! 22:33 5. 34—29 33:24 6. 50—44** ja opositsioon on valge kasuks.

A. Mišin (NSV Liit), 1927. a.

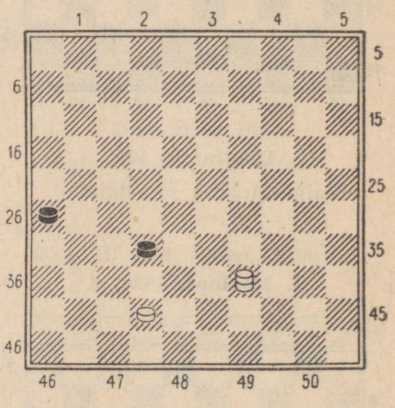


Diagramm 110

Valge alustab ja võidab.

Esimesel pilgul näib, et valgel puuduvad igasugused võiduvõimalused, sest must ähvardab vahetusega 1. . . . 32—37 või 1. . . . 26—31. Valgel on siiski ilus ja õpetlik võiduplaan.

1. 39—48 26—31. Ei tohtinud vahetada. **2. 48—43!** (ainuke võidukäik; pärast teisi käike kabega diagonaalil 48—25 järgneb 2. . . . 32—38 ja 3. . . . 31—37 ning viik) **2. . . . 32—37** (kui 2. . . . 31—36, siis 3. 43:16 36—41 4. 42—37×) **3. 43—48 37—41 4. 42—37 41:32 5. 48:26 32—38 6. 26—48×.**

I. Weiss, 1934. a.

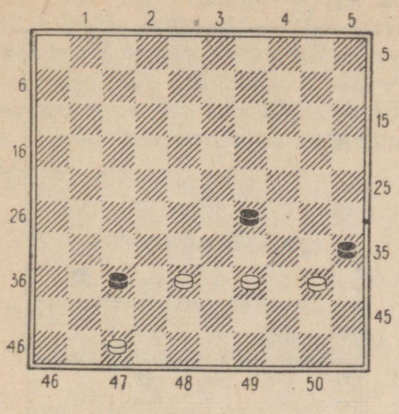


Diagramm 111

Valge alustab ja viigistab.

1. 38—33! 35:44 (selline löömine on vajalik; kui 1. . . . 29:38, siis järgneb otsustavalt 2. 47—41! 35:33 3. 41:43 ja valge koguni võidab) **2. 33:24** ja viik.

P. Kleute, 1918. a.

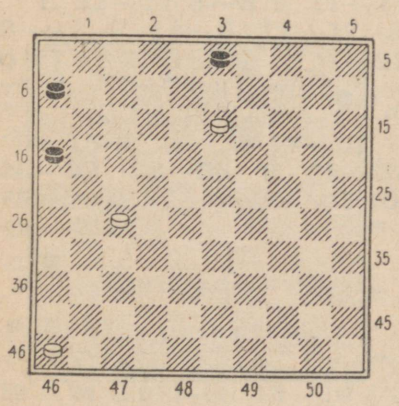


Diagramm 112

Valge alustab ja võidab.

1. 46—41 6—11 2. 41—37 11—17 3. 37—32 17—21 4. 27—22 21—26 5. 32—27 16—21 (kui 5. . . . 26—31 6. 27:36 16—21, siis 7. 22—17 21:12 8. 13—8 ja valge võidab) **6. 27:16 26—31 7. 13—8 3:12 8. 22—17 12:21 9. 16:36×.**

Analoogiline idee esineb ka vene kabe etüüdides.

G. L. Gortmans (Inglismaa), 1932. a., **M. Fabre** (Prantsusmaa), 1933. a.

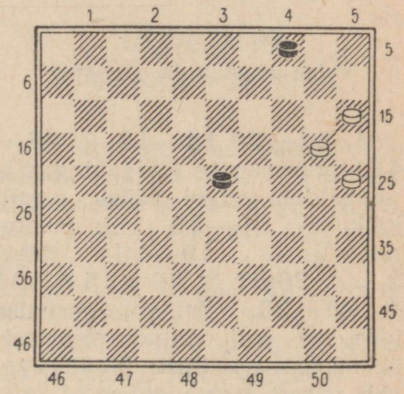


Diagramm 113

Valge alustab ja võidab.

1. 20—14 23—29 2. 14—9 4:13 3. 15—10 29—34 [pärast 3. . . . 29—33 viib võidule 4. 10—4 13—19 5. 4—15 (võidab ka 5. 4—10 19—24 6. 10—15 24—29 7. 15—20) 5. . . . 33—39 6. 15—24×] **4. 10—4 13—19 5. 4—15 19—23** (ei tohi käia kiviga 34 ähvarduse 15—24 tõttu) **6. 15—10 23—29 7. 10—15 29—33 8. 15:38 34—39 9. 38—49×.**

I. Šmidt (NSV Liit), 1937. a.

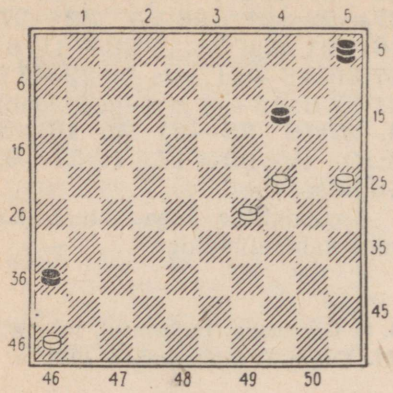


Diagramm 114

Valge alustab ja viigistab.

J. Moser, 1936. a.

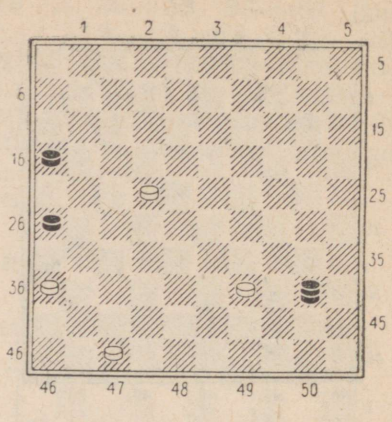


Diagramm 115

Valge alustab ja võidab.

1. 24—20 14—19 2. 46—41!! (suurepärane kivikahing, mis võimaldab valgel päästa partii; käik 2. 20—15 viib kaotusele 2. . . . 19—24× tõttu) **2. . . . 36:47 3. 20—15 47:24 4. 25—20.** Eneseblokeerimise idee on kujundatud äärmiselt ökonoomselt ja ilusti. Nüüd järgneb pärast musta kabe 24 mistahes käiku **5. 20—14** ühes viigiga.

(Vaata diagramm 115)

1. 22—17 40—45 2. 47—41 45—50 (kui musta kabe käib endiselt mööda diagonaali 45—1, siis valge moodustab pärast käike 39—33, 33—28, 28—22, 41—37, 36—31, 31—27, 37—32, 32—28 viigilise seisu; kui nüüd musta kabe asub diagonaali 45—1 mistahes väljal, siis järgneb 17—11 ja 27—21; kui aga musta kabe sel momendil käib väljalt 40 väljale 49, siis järgneb 27—21 16:18, 28—22 18:27 ja 17—12 viigiga) **3. 36—31!! 50:22:47 4. 17—12 47—33 5. 12—7!** (kui 5. 12—8, siis 33—11×) ja, kabestades kivi väljal 1, valge viigistab.

Max Douwes (Holland), 1940. a.

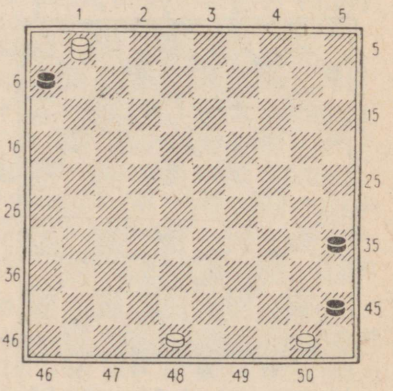


Diagramm 116

Valge alustab ja võidab.

1. 48—43 35—40 (pärast 1. . . . 6—11 mängib valge 2. 43—39 ja musta kivi 35 edasiliikumine ei ole enam kardetav vahetuse 39—34 tõttu) **2. 43—39 40—44 3. 1—40!! 45:43 4. 50:48** ja opositsioon on valge kasuks.

J. Mertens, 1935. a.

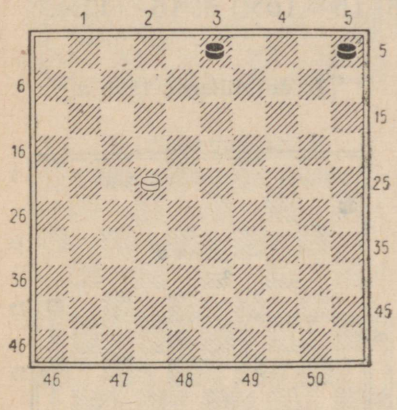


Diagramm 117

Valge alustab ja võidab.

1. 22—17 3—8 2. 17—11 8—12 3. 11—6 12—17 4. 6—1 5—10 (kui 4. . . . 17—22 või 4. . . . 17—21, siis 5. 1—23×) **5. 1—23** (või 5. 1—6) **10—15 6. 23—28 17—21 7. 28—32 21—26 8. 32—37 15—20 9. 37—42 20—25 10. 42—48×.**

(Vaata diagramm 118)

1. 23—18 6—11 (kui 1. . . . 5—10, siis 2. 18—12 (13) 10—14 3. 12—8 14—19 (A) 4. 8—3 19—24 5. 3—8 24—29 6. 8—17 29—34 7. 17—44×;

E. van Vught, 1889. a.

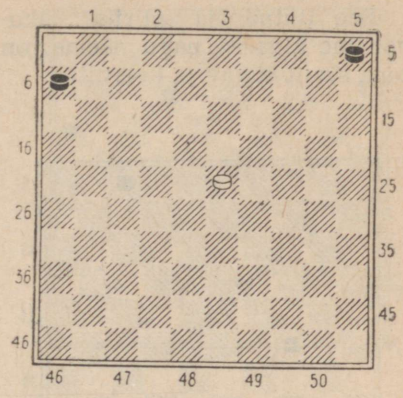


Diagramm 118

Valge alustab ja võidab.

A) kui aga must mängib kolmandal käigul 3. . . . 14—20, siis otsustab 4. 8—2 20—25 5. 2—19 6—11 6. 19—28 11—16 7. 28—32 25—30 8. 32—43 30—35 9. 43—49× või 4. 8—3 20—25 5. 3—17 25—30 6. 17—39 30—35 7. 39—44 ja mustal tuleb alistuda.

2. 18—12 5—10 (pärast 2. . . . 11—16 järgneb 3. 12—8 16—21 4. 8—3 21—27 5. 3—14×) **3. 12—8 10—14 4. 8—3 14—19 5. 3—8 19—23 6. 8—24 11—16** (kui 6. . . . 11—17, siis 7. 24—8 17—22 8. 8—13 22—28 9. 13—24 28—32 10. 24—15 ja vastavalt musta käigule järgneb kas 11. 15—10 või 11. 15—42 ja valge võidab; pärast 6. . . . 23—28 võidab jätk 7. 24—38 11—17 8. 38—16 28—33 9. 16—43 17—22 10. 43—16 ja vastavalt musta käigule kas 11. 16—11 või 11. 16—43 valge võiduga) **7. 24—38 23—28 8. 38—27**

28—33 9. 27—43 ja valge võidab.

See lihtne ja piiritult ökonoomne algseis, nagu näeme, on oma sisult sügav ja keeruline.

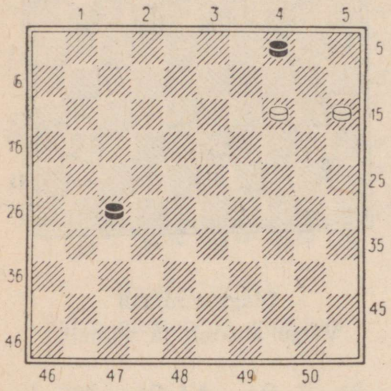


Diagramm 119

Valge alustab ja võidab.

1. 14—9! 4:13 2. 15—10 27—32 3. 10—4 13—19 4. 4—10×.

Blonde, 1800. a.

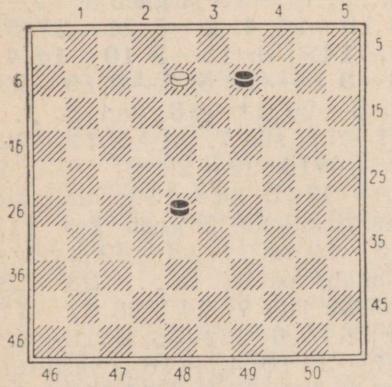


Diagramm 120

Valge alustab ja võidab.

1. 8—3 9—13 2. 3—20 28—32 (kui 2. . . . 13—18, siis 3. 20—9 18—23 4. 9—14×; pärast 2. . . . 13—19 järgneb 3. 20—15! ja vastavalt musta käigule kas 3. 15—10 või 3. 15—38×) **3. 20—15! 13—18** (pärast 3. . . . 32—37 võidab 4. 15—4 13—19 5. 4—10×) **4. 15—4 18—23 5. 4—15 23—28** (kui 5. . . . 32—37, siis 6. 15—10×) **6. 15—42×.**

L. de Milleret, 1924. a.

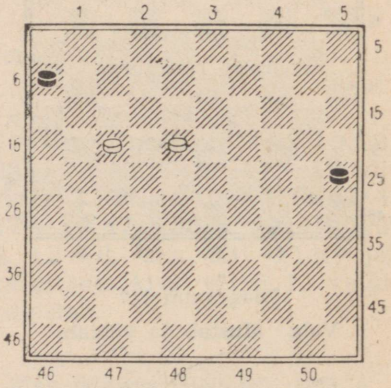


Diagramm 121

Valge alustab ja võidab.

1. 18—12 25—30 2. 12—7 30—34 3. 7—1 34—39 4. 17—11! 6:17 5. 1—6×. Originaalne võte.

(Vaata diagramm 122)

1. 8—2 6—11 (kui 1. . . . 1—7, siis 2. 2:16 25—30 3. 16—43 30—35 4. 43—49 6—11 5. 49—44 11—16 6. 44—49×) **2. 2:16 25—30 3. 16—43 30—35 4. 43—34 1—6 5. 34—7×.**

J. Burggraaff (Holland), 1934. a.

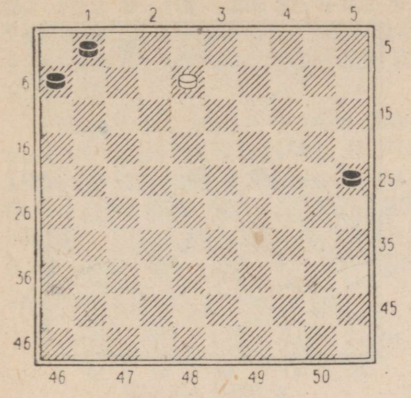


Diagramm 122

Valge alustab ja võidab.

J. Moser, 1941. a.

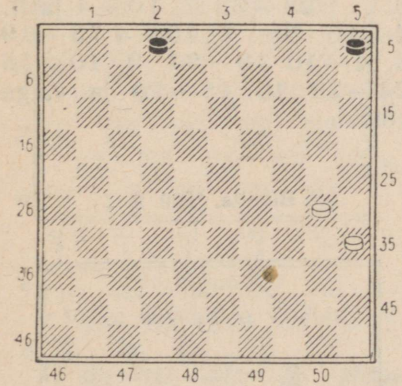


Diagramm 123

Valge alustab ja võidab.

1. 30—24 2—8 2. 24—19 5—10 3. 35—30 8—12 4. 19—13 10—14 5. 30—24 14—19 6. 13—9 19:30 7. 9—3 13—18 8. 3—9 18—23 9. 9—14 23—29 10. 14—20 29—34 11. 20—25×.

J. Moser, 1941. a.

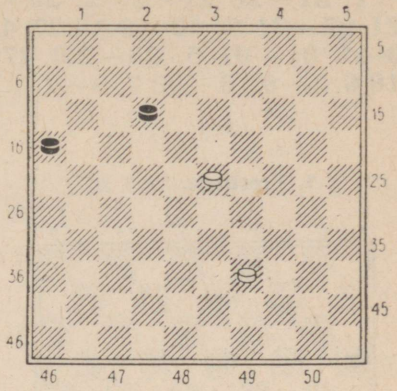


Diagramm 124

Valge alustab ja võidab.

1. 23—19 16—21 2. 19—14 21—27 3. 14—10 27—32 4. 10—5 32—38 5. 39—33 38:29 6. 5—14! 29—33 7. 14—3 12—18 8. 3—9 18—23 9. 9—14 23—29 10. 14—20×.

I. Weiss, 1934. a.

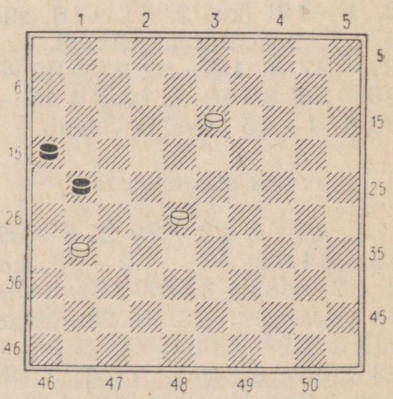


Diagramm 125

Valge alustab ja võidab.

(Vaata diagramm 125 lk. 67)

1. 31—26 21—27 2. 26—21 27—31 3. 13—9 16:27 4. 9—3 31—37 5. 28—22! 27:18 6. 3—9 18—23 7. 9—14×.

I. Presburg, 1915. a.

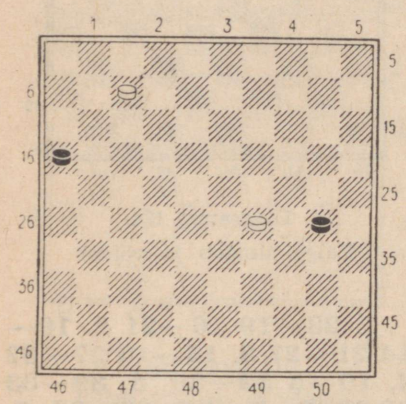


Diagramm 126

Valge alustab ja võidab.

1. 7—1 16—21 (kui 1. . . . 30—35, siis 2. 29—24 16—21 3. 1—18 21—26 4. 24—20×) **2. 1—12!** (kui 2. 21—18, siis 2. . . . 21—26! ja viik) **2. . . . 21—27 3. 12—18 27—32 4. 29—24! 30:19 5. 18—4 19—23 6. 4—15** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 127)

1. 10—5 23—29 2. 5—37 29—34 (kui 2. . . . 22—27, siis 3. 37—48×) **3. 37—31 34—39** (pärast 3. . . . 22—28 võidab jätk 4. 31—48 34—40 5. 38—33 28:39 6. 48:45×) **4. 31:9!** Tore kabekahing, mis on ainukeseks teeks võidule. **4. . . . 4:13 5. 38—33! 39:28 6. 15—10 28—33** (musta teised käigud kaotavad veel kiiremini, näit. 6. . . . 28—32 7. 10—4 ja 8. 4—10 tõttu) **7. 10—4 13—19 8. 4—10 19—24 9. 10—15 24—29 10. 15—20** ja valge võidab.

J. H. Vos, M. Fabre, 1925. a.

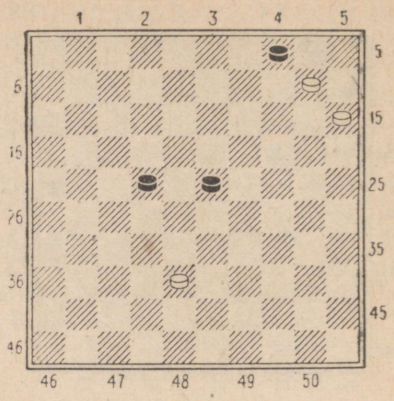


Diagramm 127

Valge alustab ja võidab.

Blonde, 1800. a.

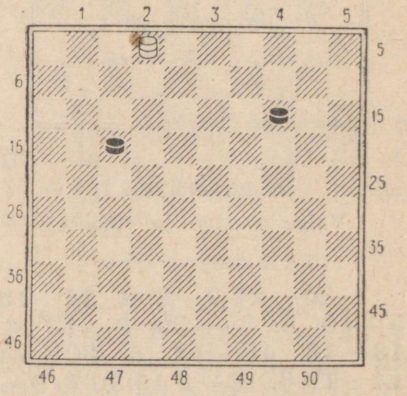


Diagramm 128

Valge alustab ja võidab.

1. 2—8 17—22 2. 8—13 22—28 3. 13—24 28—32 4. 24—42 14—19 5. 42—15 19—23 6. 15—20 23—28 7. 20—42×.

Valge võis alates teisest käigust võita ka niimoodi: 2. 8—3 14—19 3. 3—9 22—28 4. 9—4 19—24 (4. . . . 19—23 või 4. . . . 28—32 5. 4—10×) 5. 4—10 28—33 6. 10—15 24—29 7. 15—20×.

Blonde, 1800. a.

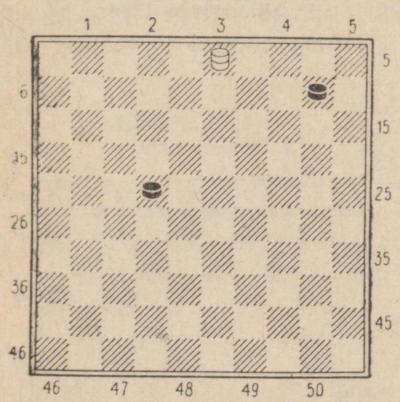


Diagramm 129

Valge alustab ja võidab.

1. 3—21 22—28 (pärast 1. . . . 10—14 võidab 2. 21—38 14—19 3. 38—15 19—23 **4.** 15—4 22—28 5. 4—10×) **2. 21—38 10—14** (2. . . . 10—15 3. 38—24 28—32 4. 24—42×) **3. 38—15 28—32 4. 15—42 14—19 5. 42—15 19—23 6. 15—20 23—28.** Must peab kogu aeg käima sellesama kiviga, sest vastasel korral valge ähvardab tagantründekäiguga. **7. 20—42×.**

Huguenin, 1802. a.

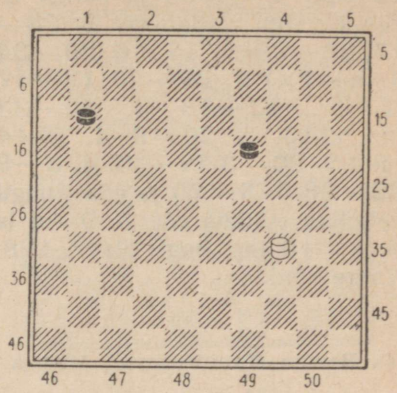


Diagramm 130

Valge alustab ja võidab.

1. 34—39 11—16 2. 39—43 19—23 (kui 2. . . . 19—24, siis 3. 43—38 24—30 4. 38—43 30—35 5. 43—49×) **3. 43—38 23—28 4. 38—27 28—33 5. 27—43** ja valge võidab.

J. Noome, 1938. a.

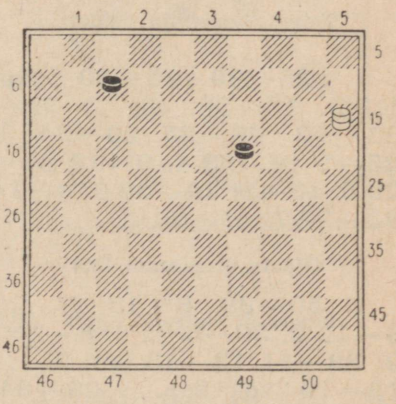


Diagramm 131

Valge alustab ja võidab.

1. 15—33 7—12 (1. . . . 19—23 2. 33—6 ja pärast 3. 6—1 valge võidab või 2. 33—17 23—29 3. 17—6 29—34 4. 6—1×) **2. 33—20 12—17** (2. . . . 12—18 3. 20—33 jne. × või 3. 20—9 4. 9—4 jne.) **3. 20—3 17—22 4. 3—9 22—28 5. 9—20** ja edasi nagu eelmises etüüdis või 5. 9—4 ja 6. 4—10 jne. nagu diagr. 128. Valge võidab.

G. Beudin (Prantsusmaa), 1890. a.

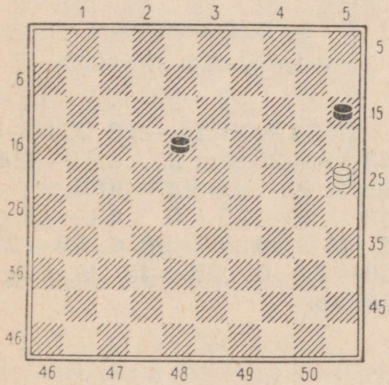


Diagramm 132

Valge alustab ja võidab.

1. 25—39 15—20 (kui 1. . . . 18—23, siis 2. 39—33×) **2. 39—25 20—24 3. 25—9 18—23 4. 9—13 24—29 5. 13—9! 29—33 6. 9—14 23—29 7. 14—20×.**

(Vaata diagramm 133)

1. 50—39 8—13 (1. . . . 8—12 2. 39—6 ja 3. 6—1×) **2. 39—11 13—18** (kui 2. . . . 13—19 või 2. . . . 29—34, siis 3. 11—2×) **3. 11—7 18—23 4. 7—12×.**

M. Dufour (Prantsusmaa), 1808. a.

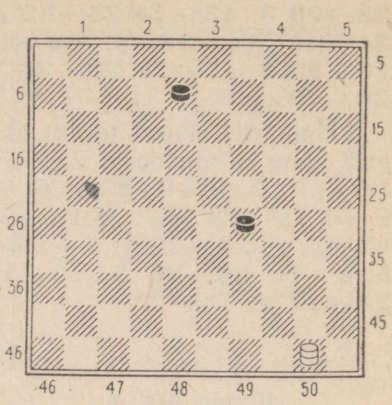


Diagramm 133

Valge alustab ja võidab.

J. Moser, 1939. a.

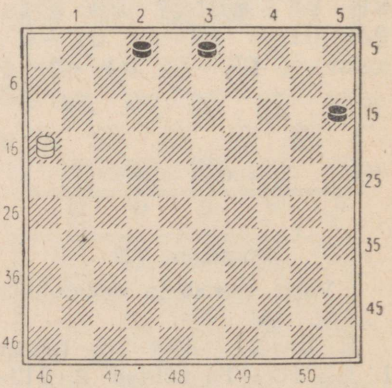


Diagramm 134

Valge alustab ja võidab.

1. 16—11 3—9 (kui 1. . . . 15—20, siis 2. 11—33 20—25 3. 33—29 ja valge võidab, sest must pääseb diagonaalile 45—1 vaid kahe kivi ohvriga; pärast 1. . . . 3—8 järgneb 2. 11—17

2—7 3. 17:3 7—11 4. 3—21 15—20 5. 21—38 20—25 6. 38—33 11—16 7. 33—38 25—30 8. 38—43 30—35 9. 43—49×) **2. 11—16 9—13** (pärast 2. . . . 9—14 järgneb 3. 16—32 2—7 4. 32:5 15—20 5. 5—23 7—11 6. 23—28 11—16 7. 28—32 20—24 8. 32—38 24—30 9. 38—43 30—35 10. 43—49×) **3. 16—27 2—7 4. 27:9 7—12 5. 9—25 12—18** (kui 5. . . . 12—17, siis 6. 25—39 17—21 7. 39—43 21—26 8. 43—48 jne.×) Edasi järgneb: **6. 25—39 15—20 7. 39—25 20—24 8. 25—9 18—23 9. 9—13 24—29 10. 13—9×.**

Blonde, 1800. a.

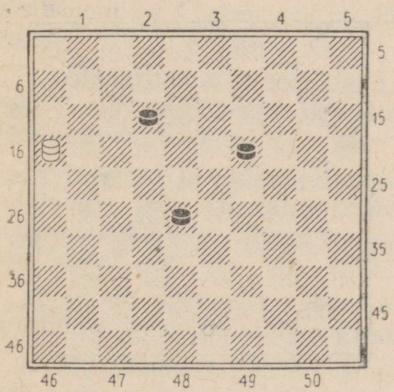


Diagramm 135

Valge alustab ja võidab.

1. 16—21 12—18 (kui 1. . . . 19—23, siis 2. 21:3 28—33 3. 3—14 23—29 4. 14—20×) **2. 21—27 18—23 3. 27—38** ja valge võidab, näiteks 3. . . . 19—24 4. 38:20 28—32 5. 20—15!

G. Mantel (Holland), 1917. a.

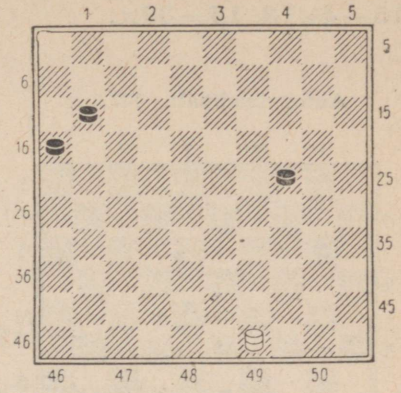


Diagramm 136

Valge alustab ja võidab.

1. 49—35 24—29 2. 35—40 29—33 3. 40—1! ühes järgneva 4. 1—6-ga ja valge võidab.

Blonde, 1800. a.

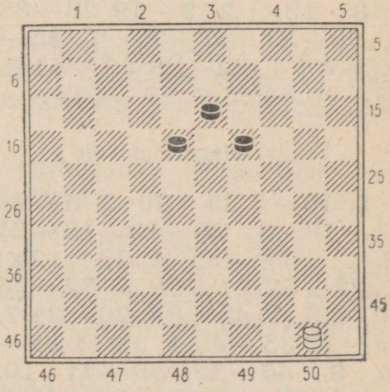


Diagramm 137

Valge alustab ja võidab.

1. 50—33 18—23 (kui 1. . . . 19—23, siis 2. 33—11

13—19 3. 11—33×) **2. 33—15 13—18** (2. . . . 23—28 3. 15—4×) **3. 15—33×.**

Autor teadmata, 1932. a.

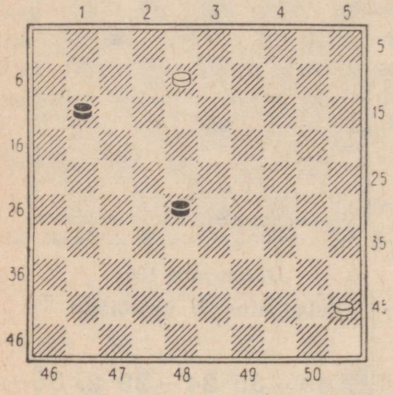


Diagramm 138

Valge alustab ja võidab.

1. 8—2 11—16 (kui 1. . . . 11—17, siis 2. 2—8 17—22 3. 8—13×) **2. 2—19 28—33 3. 19—32 33—39 4. 45—40×** või 4. 32—38 39—44 5. 45—40 44:35 6. 38—49×.

(Vaata diagramm 139)

1. 10—5 25—30 2. 5—28 11—16 3. 28—23 16—21 (3. . . . 30—35 4. 23—12×) **4. 23—32 21—26 5. 32—43 30—35 6. 43—34 26—31 7. 34—23 35—40 8. 23:45 31—37 9. 45—23 36—41 10. 47:36 37—42 11. 23—37×.**

Valge kabe selline manöövrite seeria esineb sageli mängupraktikas.

L. Schut, 1937. a.

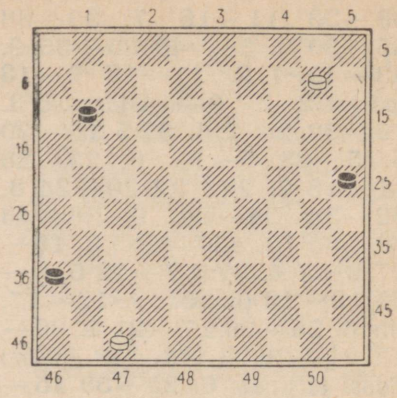


Diagramm 139

Valge alustab ja võidab.

J. Moser

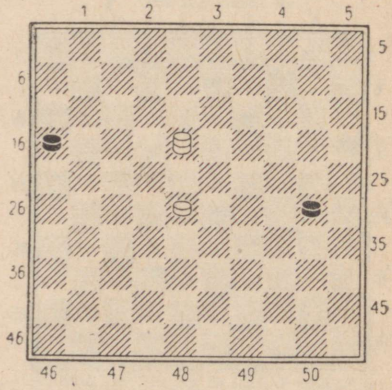


Diagramm 140

Valge alustab ja võidab.

1. 18—12! 30—35 2. 12—18! 16—21 3. 28—22! 21—26 4. 22—17×. Lihtne, kuid raskesti lahendatav etüüd oma rikkalike väärlahenduste poolest.

NELJAS PEATÜKK

KOMBINATSIOONILISEST LOOMINGUST JA KOMBINATSIOONILISTEST IDEEDEST

Mis on kombinatsioon? Kombinatsioon — see on rida sihikindlaid käike tavaliselt kindlas järjestuses, mis piiravad vastase käiguvõimalusi ründe-, löök- ja kahikäikude abil ja mis üldkokkuvõttes parandavad kombineerija lähteseisu, annavad talle materiaalse või positsioonilise paremuse ja lõpptulemusena võidu või vähemalt viigi.

Kombinatsioonilist loomingut sajaruudulisel laual võib jaotada kolme ossa: probleemid, miniatuurprobleemid ja mängitud partiidest võetud kombinatsioonid.

Probleemid ja miniatuurid kuuluvad kompositsioonilise loomingu valdkonda, neid koostatakse ja seepärast esitatakse neile ka rida nõudmisi, nagu idee originaalsus, ökonoomsus kombinatsiooni idee teostamisel jne.

Mängitud partiidest võetud kombinatsioonidele ei saa iseenesest mõistetavalt esitada mingisuguseid nõudmisi.

Kuid vaatamata kombinatsioonilise loomingu liigile, tuleb arvestada seda, et kombinatsiooniline seis ei ole lihtsalt kaootiline, segipaisatud kabendite kuhjumine. Kombinatsioonide avastamine ja läbiviimine oleneb mitte pimedast õnnest, vaid seisus peituvate tohutute võimaluste avastamise oskusest.

Kombinatsioone võime liigitada ideede ehk lõpplöökide järgi. Et kergendada kombinatsiooni leidmist ja selle läbiviimist ning arendada endas kombinatsioonilist nägemist, peab tundma põhiliste ja kõige enam kasutatavate kombinatsioonide ideid. Kombinatsioonide ideede tundmine (mis on tihti sõltuv seisu üldilmest) kergendab suuresti kombinatsioonide leidmist ja nende läbiviimist partiides.

Toome mõningaid näiteid.

Kameeleoni idee

Kabekirjanduses on laialdaselt tuntud alljärgnev Raphaeli kombinatsioon.

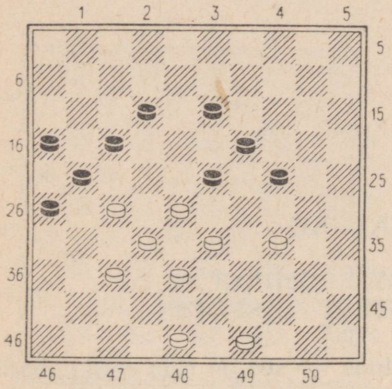


Diagramm 141

Valge võidab (diagramm 141) sellisel teel: **1. 34—29! 23:34 2. 28—23 19:39 3. 37—31 26:28 4. 49—44!! 21:43 5. 44:11 16:7 6. 48:17×.**

Kombinatsiooni lõpplöök pakub mõningat huvi ja me toome selle eraldi diagrammil 142.

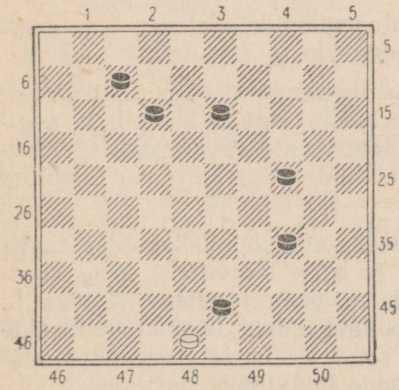


Diagramm 142

Diagrammi 141 seisus peituva kombinatsiooni teostamise tehnika, mis lõpeb iseloomuliku, kivi 48 (49) poolt sooritatava lõpplöögiga, esineb paljudes partiides ja probleemides. Selliseid kombinatsioone nimetatakse kas «kombinatsioonid Raphaeli teemale» või «kombinatsioonid kameeleoni ideele».

Teades ülaltoodud lahendust ja ideed, leiab lugeja juba kergemini võiduvõimaluse ja lõpplöögi kiviga 48 järgmises, diagrammil 143 toodud seisus.

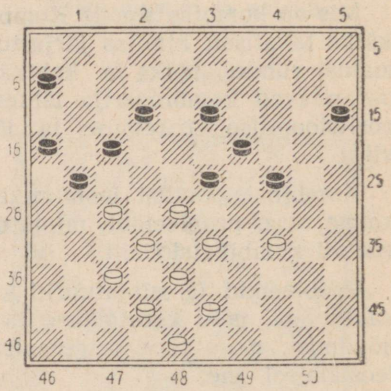


Diagramm 143

See seis on peaaegu analoogiline diagrammi 141 seisuga. Seepärast paistab silma pärast mõningat mõtlemist järgmine kombinatsiooniline lahendus: **1. 34—29! 23:34 2. 28—22.** Hädavajalik on eemaldada musta kaitsejõududest kivid 17 ja 19. **2. . . . 17:39 3. 38—33 39:28 4. 32:14 21:41 5. 42—37 41:32 6. 43—38 32:43 7. 48:17** valge võiduga.

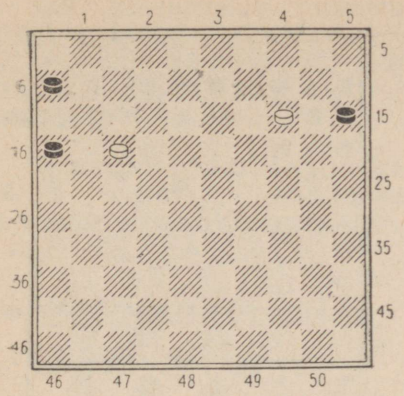


Diagramm 144

Pärast kombinatsiooni läbiviimist tekkis diagrammil 144 toodud seis, kus mustal on enamkivi. Kuid valge kivide ruumiline üleolek on nii suur, et nad isegi materiaalse vähemuse juures kergesti võidavad.

Lihtsa iseseisva analüüsiga veendub lugeja selles kiiresti.

Raphaeli kombinatsiooni on võimalik teostada ka teisel tiival, nagu näeme järgnevas näites.

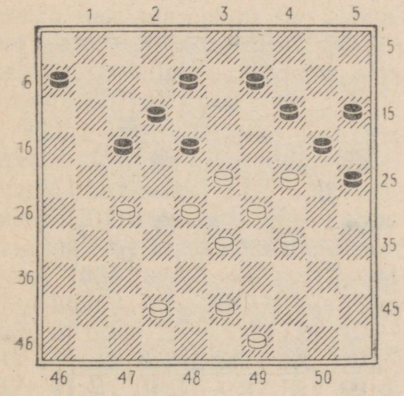


Diagramm 145

1. 27—22! 18:27 2. 23—18! 12:32 3. 34—30 25:23 4. 42—37! 20:38 5. 37:10 15:4 6. 43:14 6—11 7. 49—43 jne. ja opositsioon on valge kasuks.

Lugejat, kes on tuttav eespool vaadeldud ideega, ei vii segadusse see, et «kameeleoni» kombinatsioonilist lõpplööki ei sooritatud kiviga 48, vaid kiviga 43.

Ent isegi siis, kui taas tagasi tulla kiviga 48 sooritatava lõpplöögi juurde, näeme, et praktikas leidub võidumehhanismis palju erinevaid teisendeid. Näitena toome diagrammi 146 seisu, mis esineb väga sageli praktilises mängus. Võit saavutatakse siin kahe ootamatu kombinatsioonilise löögiga. Üks neist tekitatakse tiival, teine aga tsentris.

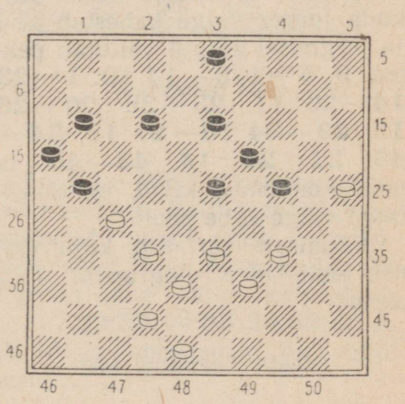


Diagramm 146

1. 25—20! 24:15 2. 32—28! 21:43. Ükskõik kumma kiviga must lööb, kombinatsiooni edasist kulgu see ei muuda. **3. 33—29 23:32 4. 29—24 19:30 5. 34:25 43:34 6. 25—20! 15:24 7. 42—38 32:43 8. 48:6×.**

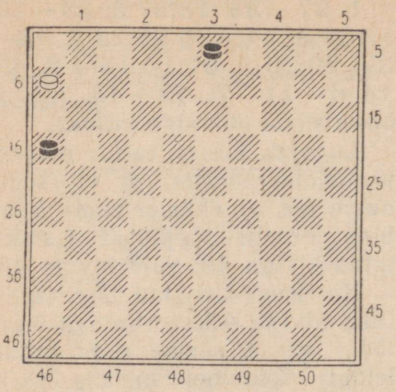


Diagramm 147

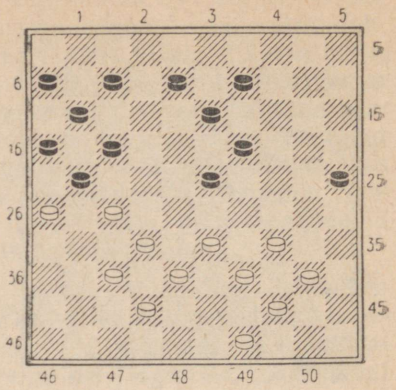


Diagramm 148

Pärast kombinatsiooni läbiviimist tekkinud lõppseisus (diagramm 147) võidab valge meile juba lõppmängudest tuttaval teel: **8. . . . 3—9.** Musta teiste käikude juures valge kabestab kivi ja järgmisel käigul vallutab peatee. **9. 6—1 9—14 10. 1—23 14—20 11. 23—29 20—25 12. 29—34 16—21 13. 34—43 21—26 14. 43—48** ja musta mõlemad kivid on tõkestatud valge kabe poolt.

Äärmiselt varjatud kujul esineb meie idee diagrammi 148 seisus.

(Vaata diagramm 148)

Siin võidab valge sellisel ilusal teel: **1. 27—22! 17:28 2. 26:17 11:22 3. 34—30! 25:45.** Jällegi ei muuda kombinatsiooni käiku see, kummale väljale must lööb. **4. 33—29 23:43 5. 32:1 43:41 6. 1—40!!** Missugune suurepärane ja ootamatu kabekaking, mida algseisus oli ka tugevamatel kabetajatel väga raske ette näha. Alles nüüd, pärast läbipõimunud kombinatsiooniliste löökide sooritamist, joonistuvad silma ette tuttava lõpplöögi kontuurid. **6. . . . 45:34 7. 42—37 41:32 8. 44—39 34:43 9. 49:9** ja valge võidab.

Äärmiselt ökonoomselt ja sealjuures ilusasti on see teema väljendatud W. Monsma seisus (diagramm 149).

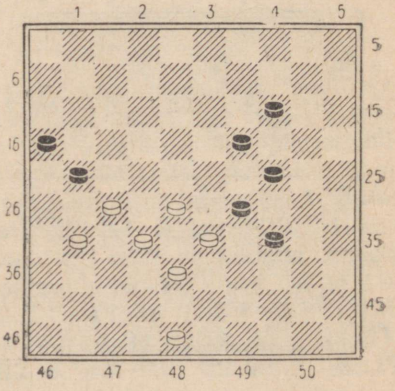


Diagramm 149

Võit saavutatakse ootamatu löögiga vastase seisu südamikku: **1. 28—23!! 19:26 2. 38—32! 29:38 3. 32:43 21:32 4. 43—38 32:43 5. 48:10×.**

Teistmoodi kasutatakse ära seisus peituvad võimalused I. Winteri seisus (diagramm 150).

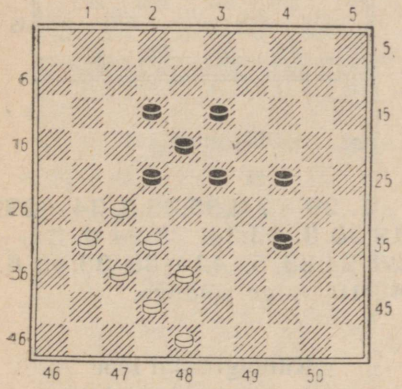


Diagramm 150

Ülaltoodud seisus on vaja kameeleoni löögi sooritamiseks musta kivi paisata väljale 43. Kuid seda ülesannet ei ole nii kerge teostada, nagu see esimesel hetkel näib. Ülesande täitmiseks peab valge ohverdama oma vasakult tiivalt kuus kivi.

1. 32—28!! Kuidas lüüa kahte kivi? Mustal on kolm löögivõimalust. Ühe neist, 1. . . . 23:43, mis viib kiirele ja selgele kaotusele, jätame kohe kõrvale. Proovime lüüa teisiti **1. . . . 23:41** (kui lüüa 1. . . . 23:21, siis järgneb 2. 31—27 21:41 3. 42—37 41:43 4. 48:28×) **2. 42—37! 41:21 3. 31—27! 21:43 4. 48:28×.**

Nagu näeme, vaatamata musta kivi 23 paljudele võimalikele löögivõimalustele, «tõmmatakse» ta siiski «magnetiliselt» talle hukatuslikule väljale 43.

Analoogiline finaal saavutatakse ka E. van Rijni seisus (diagramm 151).

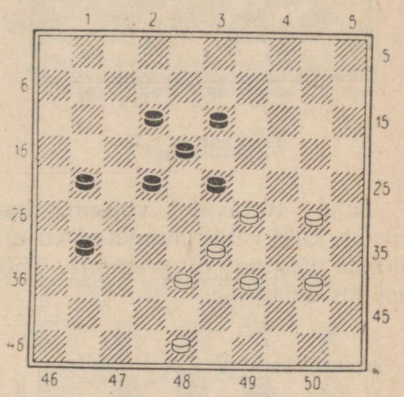


Diagramm 151

1. 33—28!!! Imetlemisväärselt ilus löök. Paljudest löögivõimalustest peab must enamlöömise reegli järgi lööma kiviga 22 suurima arvu valge kabendeid. **1. . . . 22:33:44:35:24:33:42 2. 48:28** ja opositsioon on valge kasuks.

F. Ramani seisus (diagramm 152) leiab lugeja järgmise võiduvõimaluse.

(Vaata diagramm 152 lk. 78)

1. 33—29 23:32 2. 29—23 19:28 3. 39—33 28:39 4. 34:43 25:34 5. 24—20 15:24 6. 43—38 32:43 7. 48:6×.

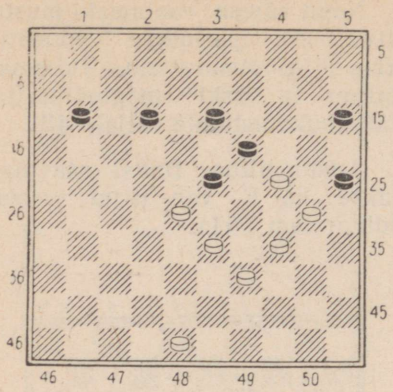


Diagramm 152

Juba tuttavat võidumehhanismi, kuid veidi muudetud kujul, võime jälgida diagrammil 153 toodud seisus.

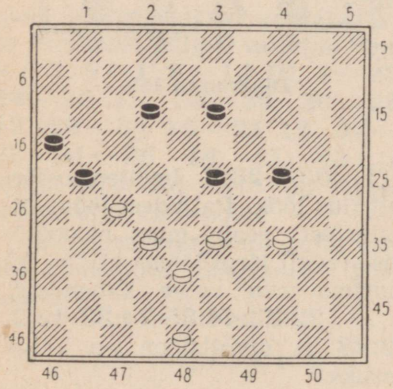


Diagramm 153

Valge võidab käikudega: **1. 34—29 23:34 2. 32—28! 21:23 3. 33—28 23:43 4. 48:17×.**

Seesama võiduidee on seisus diagrammil 154 G. Gortmansi (Inglismaa) poolt varjatud järgmisel teel.

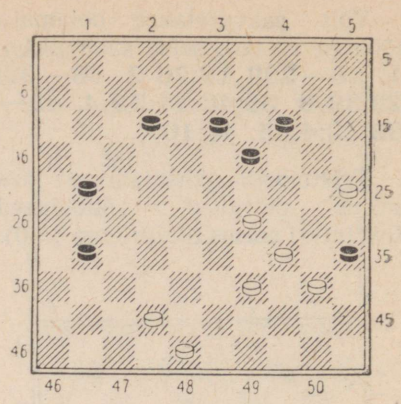


Diagramm 154

1. 29—24! 35:33 2. 34—29! 19:30 3. 25:34! 33:24 4. 34—29 24:33 5. 42—38 33:42 6. 48:10 valge võiduga.

Kuningalöögi idee

Äärmiselt levinud on kombinatsioonide grupp nn. «kuningliku» löögi (kuningalöögi) teemale.

Kõige lihtsamal kujul võib kuningalööki illustreerida diagrammil 155 esitatud seisus.

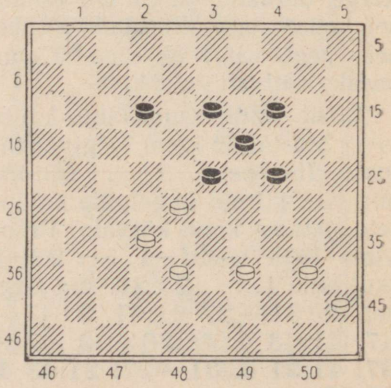


Diagramm 155

Käiguga **1. 32—27** sunnib valge musta lööma **1. . . . 23:34.** Siin paremal tiival asub valgel löökrühm, tänu millele on võimalik vastata hävitava löögiga **2. 40:7.**

Toome mõned keerulisemad näited sellele teemale.

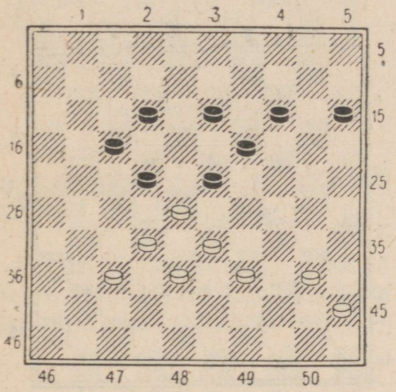


Diagramm 156

Diagrammi 156 seis näib valgele kaotatuna, kuna tema jõud tsentris on tugevasti seotud, lisaks sellele ähvardab must mängida 1. . . . 22—27 lihtsa võiduga. Ent valgele tuleb abiks kuningalöök. **1. 32—27! 23:34 2. 27:20 15:24 3. 40:20** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 157)

Siin on kuningalöök ühendatud topeltründe-võimalusega pärast kombinatsiooni lõppu **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34 3. 40:18 17:26 4. 18—13** ja valge võidab.

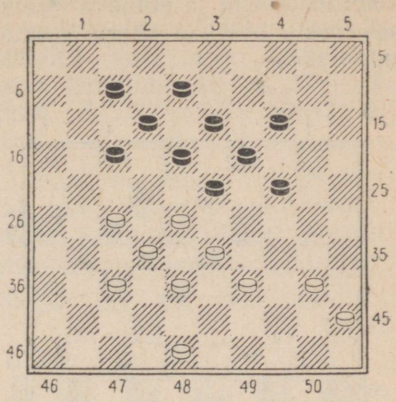


Diagramm 157

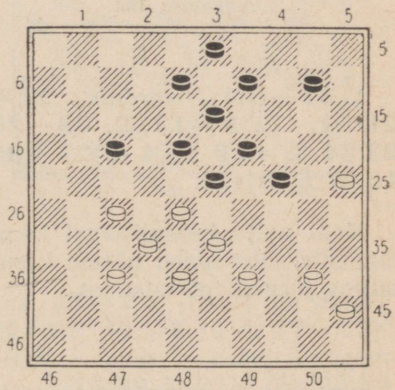


Diagramm 158

Diagrammil 158 toodud seisus on ühendatud kaks lihtsat kombinatsiooni.

Valge võidab selliselt: **1. 27—22 18:27 2. 32:12 23:34 3. 40:20 8:17 4. 20—14 9:20 5. 25:5.**

Diagrammil 159 toodud seisus võidab valge kahe erineva

kombinatsiooni ja eelneva «vaikse» positsioonilise käigu kasutamise abil.

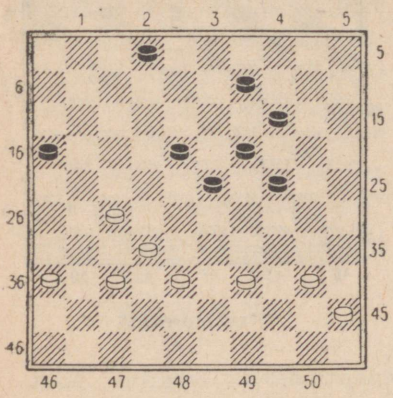


Diagramm 159

1. 37—31! (ähvardab 2. 27—21) **1. . . . 9—13 2. 32—28 23:34 3. 40:9 13:4 4. 27—21 16:27 5. 31:24.**

Kaht palju keerulisemat kombinatsioonilist ideed näeme kasutatuna järgmistes seisudes.

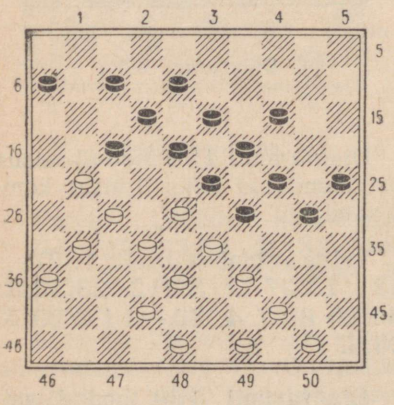


Diagramm 160

1. 42—37! 17:26 2. 27—22 18:27 3. 32:21! 23:34. Nüüd on valgel varuks kaks tempot, mida kasutatakse kahe kombinatsioonilise idee — kuningalöögi ja kiviga väljalt 31 löögi teostamiseks. **4. 50—45 29:38 5. 44—40 26:17 6. 40:18 12:23 7. 37—32 38:27 8. 31:35** ja valgel on kaks enamkivi.

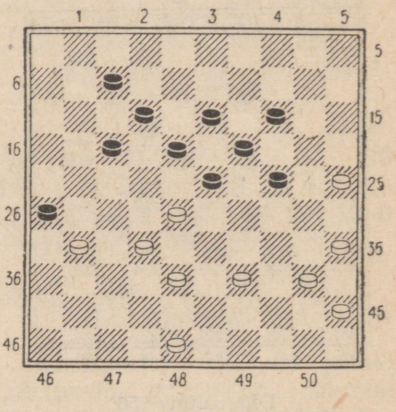


Diagramm 161

Hollandi suurmeister Herman de Jongh leidis diagrammil 161 esitatud seisus järgmise võiduvõimaluse:

1. 32—27! 23:34 2. 40:9 13:4 3. 45—40 (esimene kombinatsioon on lõppenud, nüüd järgneb teine) **3. . . . 26:37 4. 48—42 37:48 5. 40—34 48:30 6. 35:2.**

Seesama kabetaja ühendas partiis kuningalöögi ja teistsuguse kombinatsioonilise löögi, mida näeme diagrammil 162 esitatud seisus.

1. 27—21 16:27 2. 32:21! 23:34 3. 21—16! 29:38 4. 40:9

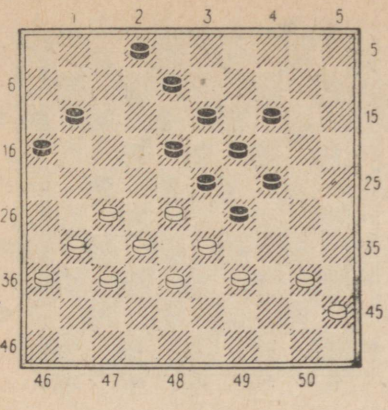


Diagramm 162

13:4 5. 16:7 2:11 6. 37—32 38:27 7. 31:2 ja valge võidab.

Pariisi tšempioni meister Pierre Pérot' ühes partiis tekkis järgmine seis (diagramm 163).

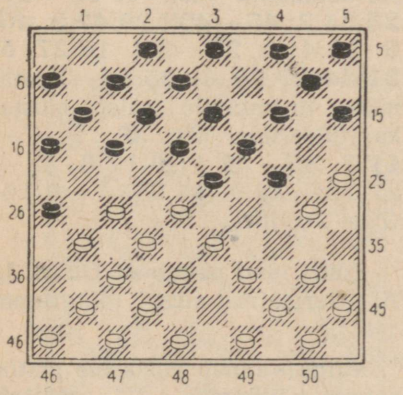


Diagramm 163

Pérot, kes mängis valgetega, leidis siin ilusa võimaluse vastase seisu purustamiseks kuningalöögi abil. Partiis järgnes: **1. 27—22! 18:36 2. 32—27! 23:34 3. 40:18 12:23.** Nüüd, millal väljalt 12 on eemaldatud kivi, avaneb võimalus veel teise kombinatsiooni läbiviimiseks. **4. 27—21 16:27 5. 37—31 26:37 6. 41:1.**

Dumont'i seisus (diagramm 164) tuleb valgel võidu saavutamiseks kasutada samuti kombinatsiooniliste ideede ühendamist.

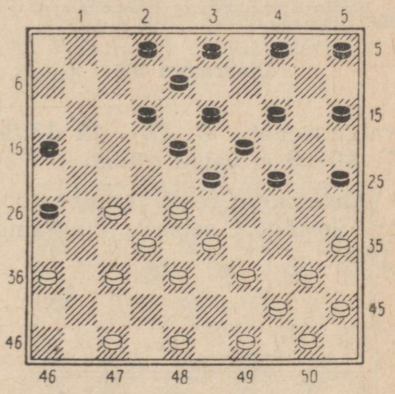


Diagramm 164

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:34 3. 40:7 2:11 4. 37—32!! Algas teine kombinatsioon. **4. . . . 16:29 5. 35—30! 25:34 6. 36—31 26:37 7. 48—42 37:48 8. 49—43 48:39 9. 44:2.**

Äärmiselt maskeeritult esineb kuningalöök P. Sonieri seisus.

(Vaata diagramm 165 lk. 82)

1. 49—44! 24:35 2. 27—22! 18:27 3. 32:21 23:43 4. 50—45 16:27 5. 34—30! 35:24 (pärast löömisi 5. . . . 43:34 6. 40:29 35:24 7. 29:16 võidab

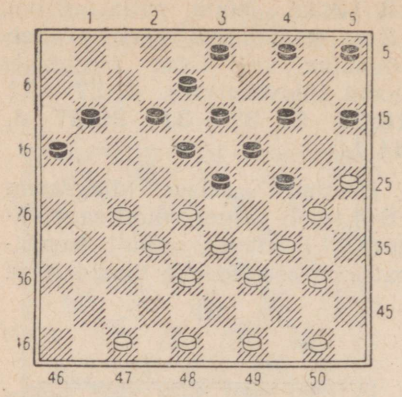


Diagramm 165

valge samuti) **6. 48—42 43:34 7. 40:16** ja valge võidab.

Ootamatult tekib kuningalöök ka Springeri seisus (diagramm 166).

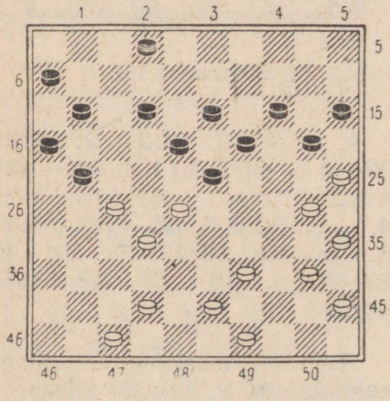


Diagramm 166

1. 30—24! 20:29. Teine löögivõimalus kaotab kohe. **2. 27—22 18:38 3. 42:24 23:32** (3. . . . 19:30 4. 28:26×) **4. 24—20 15:24 5. 43—38 32:34 6. 40:7×.**

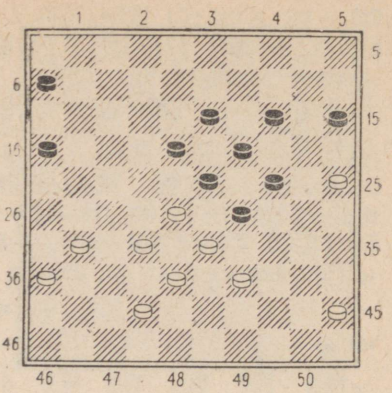


Diagramm 167

Diagrammil 167 esitatud seisus näib, et kuningalööki ei ole võimalik teostada tugikivi 40 puudumise tõttu. Ent eksmaailmameister, prantsuse suurmeister Pierre Ghestem sooritas ikkagi kuningalöögi ja seda sellisel ootamatul teel: **1. 32—27! 23:34 2. 45—40!! 29:47 3. 40:9 13:4 4. 27—21! 16:27 5. 31:24 47:20 6. 25:14.** Vaatamata enamkivile tuleb mustal kapituleeruda, näit. 6. . . . 6—11 7. 36—31 11—17 8. 31—27 15—20 9. 14:25 4—9 10. 25—20 jne.

Suurt huvi pakub A. Olseni ja A. Germaini seis (diagramm 168).

Valge «annab vastasele mati» kolme käiguga, s. t. tekitab kolme positsioonilise ähvarduskäiguga Olseni seisu, kus on võimalik läbi viia võitvat kuningalööki.

1. 31—27 21—26 2. 43—39 (ähvardab 3. 28—22 kabestamisega) **2. . . . 9—13 3. 37—**

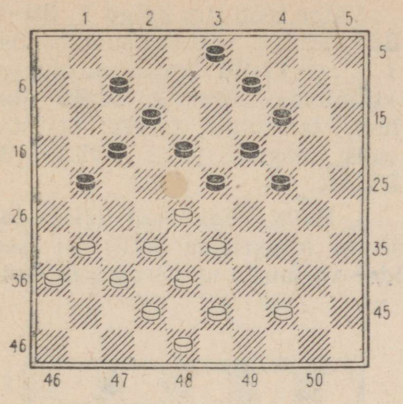


Diagramm 168

31 26:37 4. 42:31 (nüüd ähvardab omakorda käik 5. 27—22) **4. . . . 7—11 5. 27—22! 18:27 6. 32:21!!** Efektne löök! **6. . . . 23:34 7. 44—40 17:37 8. 40:16,** hävitades korraga kuus musta kivi.

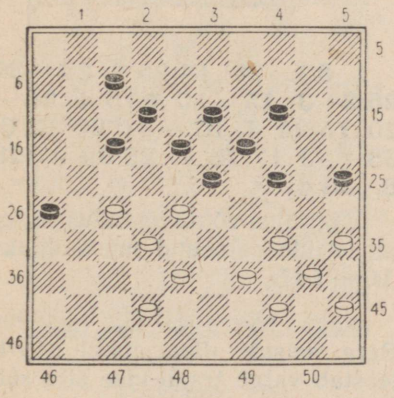


Diagramm 169

Sügava mulje jätab H. Roosi (Holland) kombinatsioon (diagramm 169), milles kasutatakse esmalt hästi ära kuningalöögi idee ning seejärel järgneb teine kombinatsiooniline löök. Mõlemad ideed teostatakse äärmiselt ökonoomselt: **1. 28—22! 17:48 2. 39—33 48:30 3. 27—21 26:17 4. 33—28 23:43 5. 44—39 43:34** (laual on kolm kivi 11 kabendi vastu, kahe järgneva löögiga pilt muutub) **6. 40:9 13:4 7. 35:2** ja valge seis on kergesti võitev.

Ilusa võidu leidis diagrammil 170 esitatud seisus Herman de Jongh.

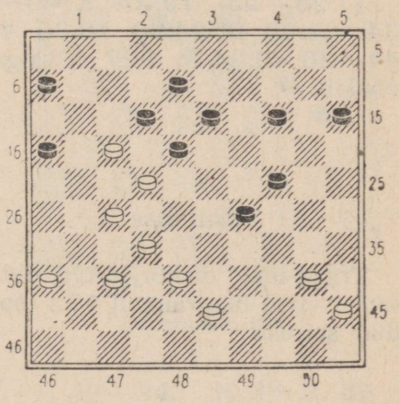


Diagramm 170

1. 43—39! 12:21 2. 32—28!! 21:34 3. 28—23 18:27 4. 37—31 29:18 5. 40:9 13:4 6. 31:2.

Hiilgavaks kombinatsioonide meistriks oli eksmaailmameister prantslane Marius Fabre. Toome ühe tema turniiripartiis teostatud kombinatsioonidest, milles kasutatakse kuningliku löögi teemat.

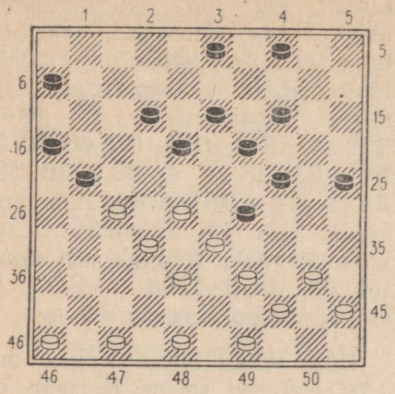


Diagramm 171

1. 28—23! 19:37 2. 40—34! 21:43 3. 34:23 18:38 4. 44—40 43:34 5. 40:7 ja valge võidab.

Traali-idee

Traali-idee on kujutatud lihtsamal viisil diagrammil 172 toodud seisus.

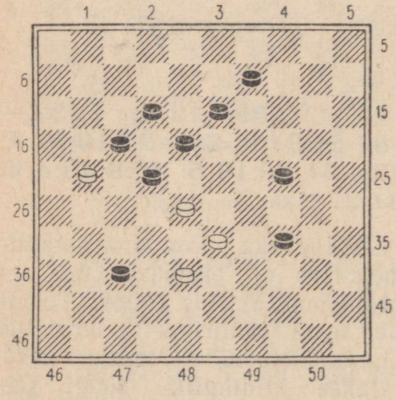


Diagramm 172

Valge teeb siin käigu **1. 38—32.** Pärast vastase sundlöömist **1. . . . 17:26** jõuab valge kivi «traaliva» löögi **2. 28:39** abil luua trampliini teiseks otsustavaks löögiks **2. . . . 37:28 3. 33:4×.**

I. B. M. Eekhoudi (Holland) seisus (diagramm 173) on see idee vormistatud järgmisel teel:

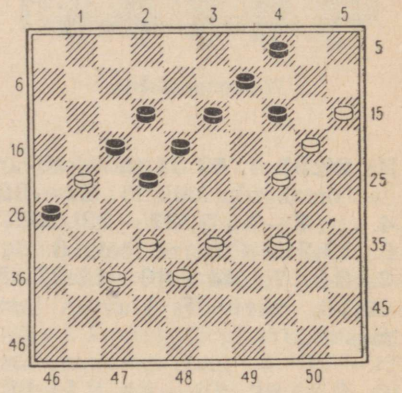


Diagramm 173

1. 32—28! 14:25 2. 34—30 25:34 3. 15—10 4:15 4. 24—20 15:24 5. 37—31 26:37 6. 38—32 17:26 7. 28:39 37:28 8. 33:4×.

Väga ilus võiduvõimalus pärast algseisule eelnenud musta käiku 10—14?

Nagu näitas H. G. van den Berg seisus diagrammil 174, teostab valge traali-idee siin selliselt:

1. 27—21!! 26:46 2. 32—27! 17:26 3. 43—39! 46:23 4. 36—31 26:37 5. 27—21 16:27 6. 35—30 24:44 7. 33:42! Ilus löök. **7. . . . 44:33 8. 38:16**

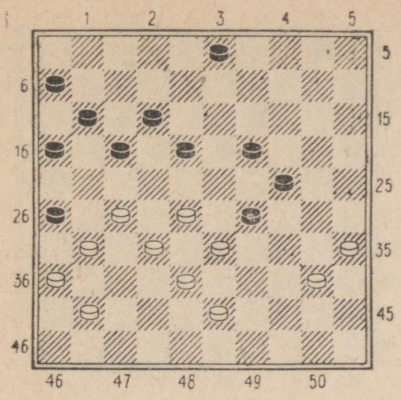


Diagramm 174

ja tekkinud lõppmängus võidab valge kiiresti, kuna opositsioon on tema kasuks, näit. 8. . . . 3—8 9. 42—38 8—12 10. 38—32 jne.

Ka D. Vuurboomi seisus võidab valge toredal viisil.

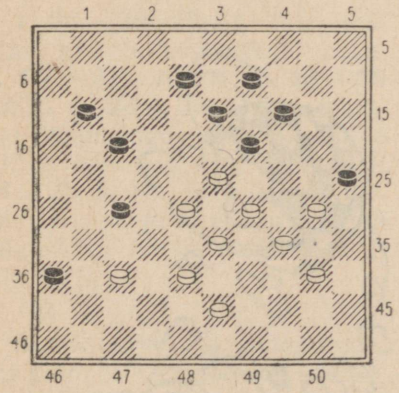


Diagramm 175

1. 38—32!! 27:49 2. 37—31! 49:24 3. 29:20 36:27 4. 34—30 25:34 5. 33—29 14:25 6. 23:32 34:23 7. 28:8 ja pärast **7. . . . 25—30** võidab valge nii: **8. 8—3!** (pärast 8. 8—2 järgneb 30—34! 9. 2:16 34—39 ja valge ei suuda takistada musta kivi kabestumist) **8. . . . 30—34 9. 3—25! 34—40 10. 25—39 11—16 11. 32—27×.**

Harukordse ilu omandab traaliidee, mida teostatakse vastulöökide seeria abil, nagu seda näeme, lähtudes seisust diagrammil 176.

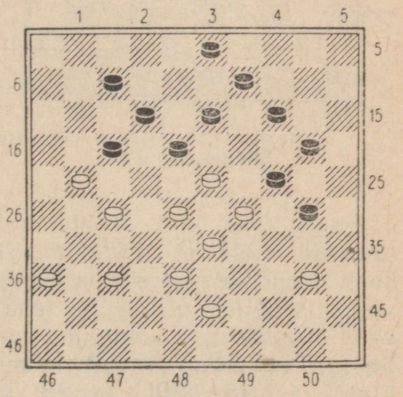


Diagramm 176

1. 40—34!! 30:48 2. 38—32! 48:22 3. 23—19!! 14:34 4. 36—31 17:37 5. 28:39 37:28 6. 33:4 ja valge võidab.

Rünnatava poole kombinatsioonid

Sellesse gruppi kuuluvad kombinatsioonid on väga efektsed. See mängija, kelle kivid on atakeeritud, ei püüagi neid kaitsta (nagu see tavaliselt esineb), vaid pakub isegi täiendavaid kahinguid oma lõppeesmärgi saavuta-

miseks. See «heldus» lausa hämmastab ja võlub meid.

Toome mõningad näited.

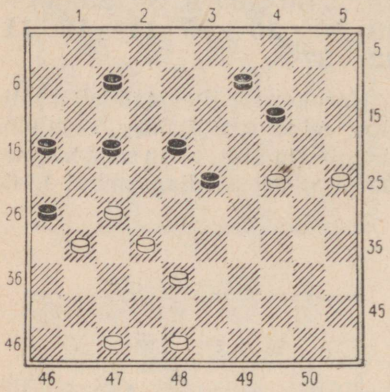


Diagramm 177

Valge kaks kivi on atakeeritud, ent valge ei osuta mingit hoolt nende kaitsmiseks (seda pole võimalik selles seisus ka teha), vaid vastupidi, võiduka lõpu huvides ohverdab veelgi mõned kivid. **1. 25—20! 26:28 2. 27—22! 18:27** (muidu valge lööb kabesse) **3. 38—32! 27:38 4. 24—19!** Võidu saavutamiseks tuleb kivi 23 tagasi paisata. **4. . . . 14:25 5. 48—42 23:14 6. 42:2.**

Selle kombinatsiooni teostas P. Hollenberg 1938. aastal.

(Vaata diagramm 178)

Selline praktiline seis tekkis ühes eksmaailmameister Marius Raichenbachi poolt mängitud partiis. Must otsustas võita kivi ja sooritas siin ettevaatamatult topeltründekäigu 30—34. See andis aga Raichenbachile võimaluse kolme vastulöögiga otsustada võitluse saatus enda kasuks.

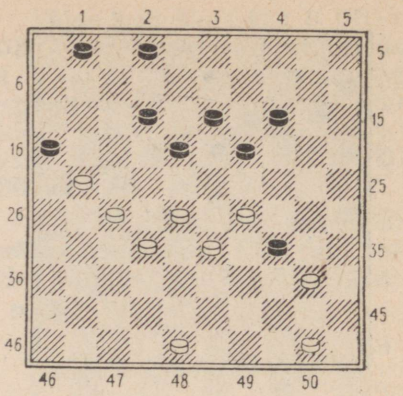
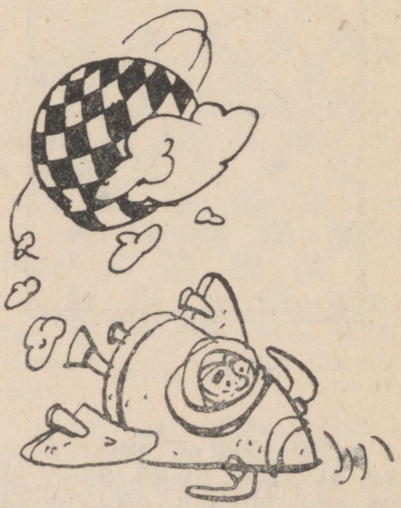


Diagramm 178

Partiis mängiti **1. 21—17! 12:21.** Musta teiste löökide puhul läheb valge kiiresti kabesse. **2. 29—23! 18:38 3. 32:43 21:23 4. 40:20** ja must alistus, kuna valge kivi 20 läheb takistamatult kabesse.



Kui kabetaja käis Marsil.

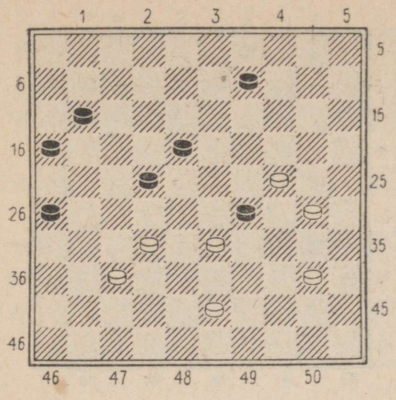


Diagramm 179

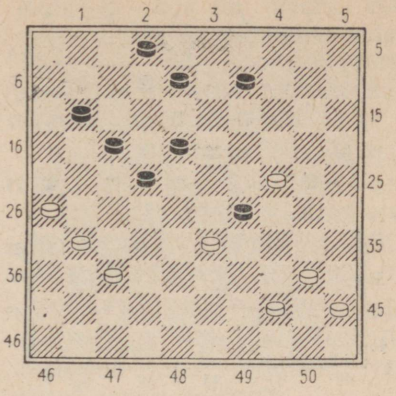


Diagramm 180

R. van Ecki seisus on musta kivi 29 löögi all neli valge kabendit ja näib, et valgel ei ole võimalik vältida materiaalseid kaotusi. Seepärast tundub ainukese võimaliku käiguna 1. 32—28, et tekkivas kabede lõppmängus püüda forsseerida viiki. Ent valgel leidub tore võiduvõimalus.

1. 33—28! 22:33. Teine löömine kaotab loomulikult kohe. **2. 37—31! 26:28 3. 43—39 33:35 4. 24:4 35:24** ja tekkinud lõppmängus võidab valge sellisel õpetlikul teel: **5. 4—13! 24—29 6. 13—18! 29—33 7. 18—1!!** ja must ei saa vältida valge kabe hävitavat käiku väljale 6.

Analoogiline kombinatsioon, mis põhineb vastulöökide seerial, on teostatud J. van Sambeeki poolt seisus diagrammil 180.

1. 26—21! 17:26 2. 33—28! 22:33 3. 37—32! 26:28 4. 44—39 33:35 5. 24:4 ja musta kolm kivi on ära lõigatud liinil 36—4.

Doktor M. J. Belinfante (Holland) seisus (diagramm 181) saavutatakse võit sellisel teel:

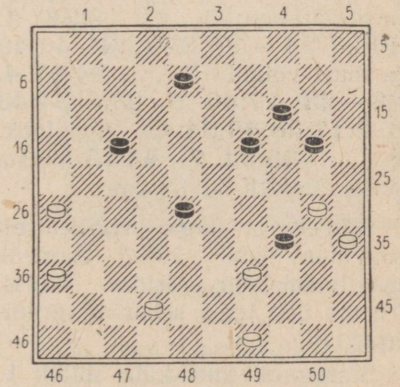


Diagramm 181

1. 39—33! 28:39 2. 26—21! 17:26 3. 36—31! 26:48 4. 49—43 34:25 5. 43:34 48:30 6. 35:2×.

Ebatavaline kombinatsioonile muster tekib A. de Graagi harilikust praktilisest seisust (diagramm 182).

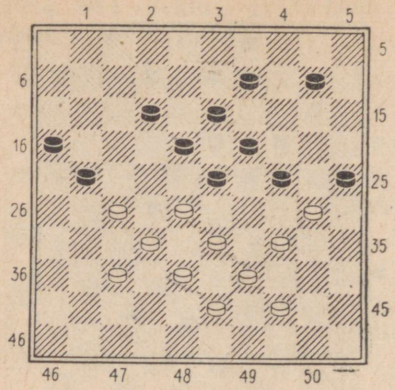


Diagramm 182

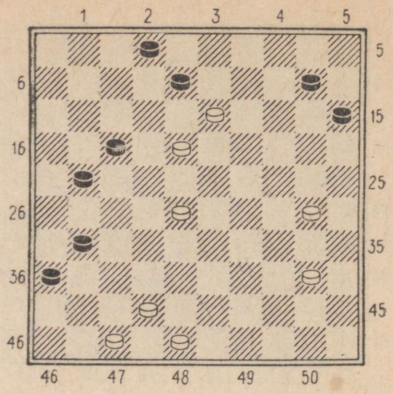


Diagramm 183

1. 27—22! 18:27 (kui 1. . . . 24:35, siis 2. 33—29 18:27 3. 29:7×) **2. 34—29! 23:34 3. 33—29!!** (ainult nii, käik 3. 28—23 lükatakse ümber järgmise jätkuga: 3. . . . 19:28! 4. 30:26 34—40! 5. 33:31 40:49 ja must võidab) **3. . . . 24:31 4. 28—23! 27:40 5. 23:3 34:43 6. 3:17:26:48:34:45.** Ilus löök. **6. . . . 25:34 7. 45:15** musta seisu täieliku hävinguga.

Kiirelt ja väga originaalselt saavutas oma võidud esimene maailmameister Isidor Weiss. Toome ühe tema seisu diagrammil 183.

Valge ei tohi käia nüüd 1. 13—9 vastuse 1. . . . 10—14 2. 9:20 15:44 tõttu ja must võidab.

Selles kriitilises seisus mängis Weiss ootamatult **1. 28—22! 17:28 2. 47—41!! 36:38 3. 48—43!! 38:49.** Must ei tohi kogu aeg lüüa kiviga 8 kiire kaotuse tõttu. **4. 18—12!! 49:24 5. 12:3.** Viis käiku seisis valge kivi 13 musta kivi löögi all, sest valge ei andnud kahingute seeria tõttu mustale võimalust selle kivi hävitamiseks. Ent nüüd on saabunud aeg, kus kivi 13 mängib otsustavat osa edasises võitluse käigus. **5. . . . 24:8 6. 3:5** ja valge võidab kergesti.

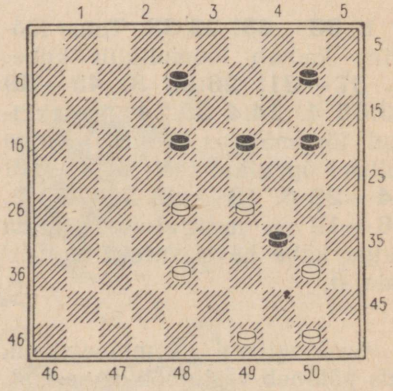


Diagramm 184

Ka selles seisus otsustab võitluse tulemuse vastulöökide seeria. **1. 28—23! 19:28 2. 38—33 28:39 3. 29—23 18:29 4. 49—44 34:45 5. 44:4×.**

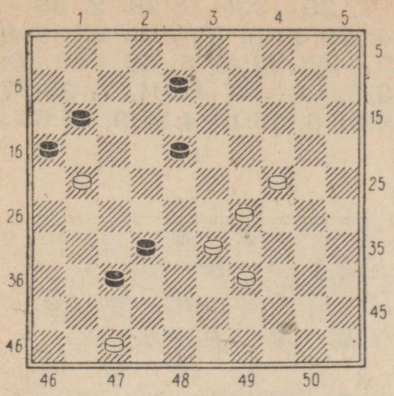


Diagramm 185

W. B. Monsma seisus (diagramm 185) võidab valge pärast käike: **1. 47—42! 37:48 2. 29—23.** Nüüd tuleb mustal lüüa mitte ainult enam arv kabendeid, vaid tuleb silmas pidada ka türgi lööki. **2. . . . 48:28 3. 33:2 16:27 4. 2:16×.**

Trepi-idee

Niisugune idee nimetus on võetud sellistes kombinatsioonides esinevate iseäralike löökide joonisest, mis on omane kõigi selle teema kombinatsioonidele. Üksteisele järgnevate vastase kabendite löömine toimub nagu mööda treppi ülesronimine.

Diagrammi 186 seisus võidab valge trepi-idee kasutamise abil. **1. 50—44! 49:40 2. 45:34 48:30 3. 35:24 47:20 4. 25:14 46:10 5. 15:4×.**

Siin õnnestus valgel moodustada täielik «trepp». Praktikas õnnestub aga teostada trepi-ideed ainult osaliselt.

Toome mõned näited.

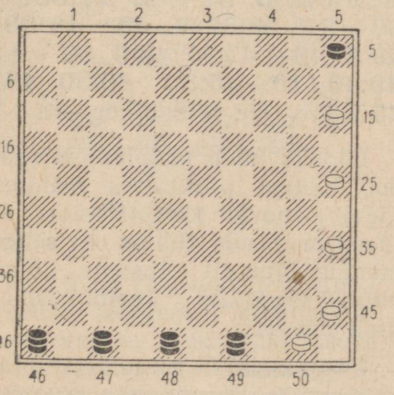


Diagramm 186

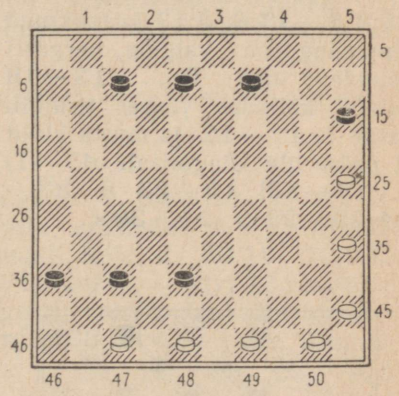


Diagramm 187

E. van Embdeni (Holland 1785. a.) seisus leiame kiiresti õige lahenduse: **1. 49—43! 38:49 2. 48—42 37:48 3. 47—41 36:47 4. 50—44 49:40 5. 45:34 48:30 6. 35:24 47:20 7. 25:1×.**

O. Baeke (Belgia) seisus (diagramm 188) viib valget võidule käik **1. 39—33! 28:48 2. 40—35 36:47 3. 30—25.** Jällegi hävitatakse meile tuttava trepi-idee abil mõlemad musta kabed.

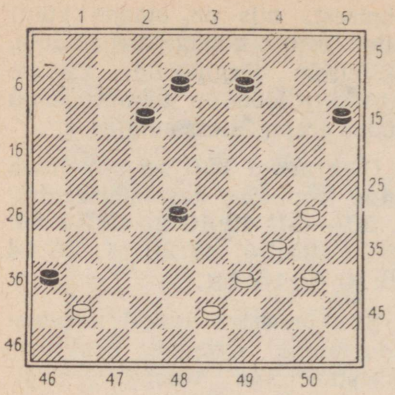


Diagramm 188

3. . . . 48:30 4. 35:24 47:20 5. 25:3 8—13 6. 3:17 ja tekkinud lõppmäng on valgele kergesti võidetav, näit. **6. . . . 13—18** (teiste käikude juures mängib valge 7. 17—12 ja musta kivid ei pääse üle diagonaali 45—1) **7. 17—33! 18—23 8. 33—24 23—28 9. 24—38×.**

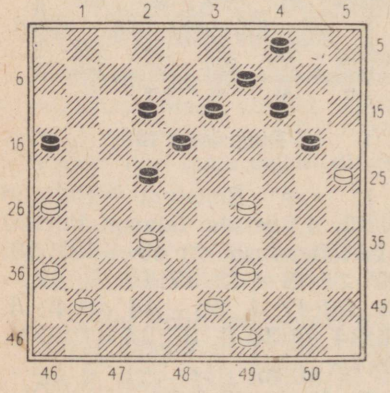


Diagramm 189

See seis kuulub hollandlasele I. Burggraaffile. Valge teostab siin trepi-idee järgmisel teel:

1. 29—23! 18:29 2. 39—34! 29:40 3. 32—28 22:33 4. 43—38! 33:42 5. 49—44 40:49 6. 41—37 42:31 7. 36:27 49:21 8. 26:10 4:15 9. 25:3×.

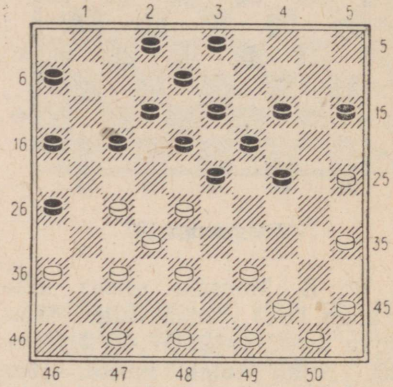


Diagramm 190

Kahe meile tuntud idee — kuningalöögi- ja trepi-idee ühendamist demonstreeritakse P. Ghestemi seisus (diagramm 190).

1. 27—22 18:27 2. 32:21 23:34 3. 44—40 16:27 4. 40:7 2:11. Nüüd algab kombinatsiooni teine osa. **5. 37—32! 27:38 6. 36—31! 26:37 7. 49—43 38:49 8. 48—42 37:48 9. 50—44 49:40 10. 45:34 48:30 11. 35:2** ja valge võidab kergesti.

Lõpuks tuleb mainida, et eespool toodud praktilises mängus sageli esinevate kombinatsioonide ideed on ainult tühine osa selles mängus lõputult esinevate kõige mitmekesisemate kombinatsioonide ideedest.

Põhjalikumalt tutvume kombinatsioonilise loominguga järgmistes peatükkides.

VIIES PEATÜKK

PRAKTILISED KOMBINATSIOONID JA LÖÖGID

Selliste kombinatsioonide tundmaõppimisel, mis on otseselt võetud nn. «elavast mängust», on suur praktiline tähtsus.

Kõige enam kasutatavate mänguvõtete ja löökide tundmine aitab lühikese ajavahemiku vältel omandada hädavajalikku vilumust ja meisterlikkust kombinatsioonilise võitluse oskuslikuks juhtimiseks partiides.

Peatume real tüüpilistel, mängupraktikas väga sagedasti esinevatel näidetel.

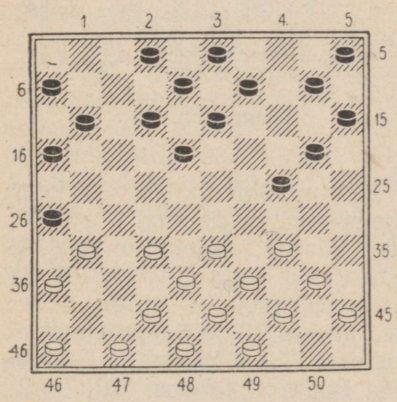


Diagramm 191

Väli 4 on paljastatud ja sinna võiksime kergesti tungida kabesse, kui ei oleks takistuseks ees musta kivi 13. Viimane asjaolu sisendab mõtte vastase ründekäigu 21—26 ärakasutamiseks käiguga **1. 34—30,** et pärast musta sundlööki **1. . . . 26:28** esmalt lüüa **2. 30:19 13:24.** Nüüd, kui musta kivi 13 oma esialgselt kohalt on eemaldatud, järgneb **3.33:4** ja valge võidab.

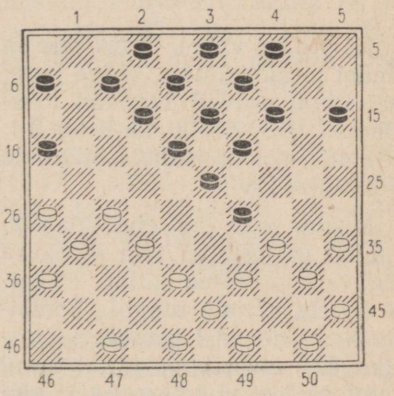


Diagramm 192

Juba esimene pilk diagrammi 192 seisule sisendab valgele püüdlusi kabestuskombinatsiooni läbiviimiseks musta avatud väljale 1. Sinna oleks kerge sattuda kiviga 34, kui ei segaks musta kivid 12 ja 23. Pärast seisu süvenemist leiamegi lihtsa käigu **1. 32—28!**, millega saame eemaldada oma kohtadelt ülalmainitud musta kivid. Pärast löömist **1. . . . 23:21** järgneb **2. 26:17 12:21** ja nüüd lööb valge **3. 34:1×**

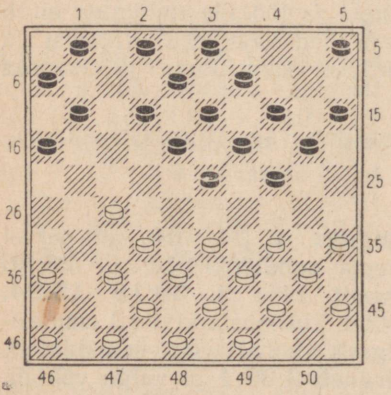


Diagramm 193

Käigul on valge. Tema seis on kindel ja monoliitne. Valge paremal tiival asuvad tugevad löökrühmad 33, 38 ja 42 ning 34, 40, 45, mis on valmis atakkide läbiviimiseks.

Musta seis on ebaühtlasem. Tal on paljastatud väli 4. Seisu sügavam uurimine näitab, et katse sellele väljale tungida kombinatsioonilisel teel osutub võimatuks. Ent mustal on teisel tiival kivid eraldatud teineteisest, väli 7 on tühi. Viimane, pealtnäha tühine asjaolu annaks valgele musta kivide 16 ja 18 puudumisel võimaluse võita käiguga 33—29. Ja samas märkame, et mõlemaid kive on võimalik oma algseisust vabastada jätkuga **1. 27—22 18:27 2. 32:21 16:27.** Nüüd võime läbi viia ülalvaadatud kombinatsioonilise löögi: **3. 33—29 24:33 4. 38:16** valge võiduga.

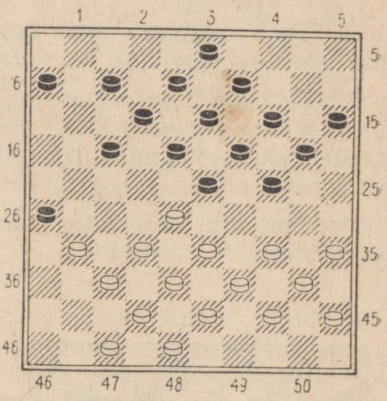


Diagramm 194

Kas on võimalik läbi viia kombinatsiooni diagrammi 194 seisus? Motiiv selleks on olemas paljastatud välja 2 tõttu. Ei ole raske märgata, et valge võiks oma kivide 28 ja 31 puudumisel läbi viia võitva käigu 37—31 ja lüüa seejärel kabesse väljale 2. Kui aga need kivid segavad, siis tuleb püüda neist vabaneda. Parimaks võimaluseks selle eesmärgi saavutamisel on käik **1. 28—22! 18:36.** Nüüd, millal oma kivid ei ole segamas, saame sooritada käigu **2. 37—31** ja pärast musta sundlööki **2. . . . 26:28** järgneb **3. 33:2×.**

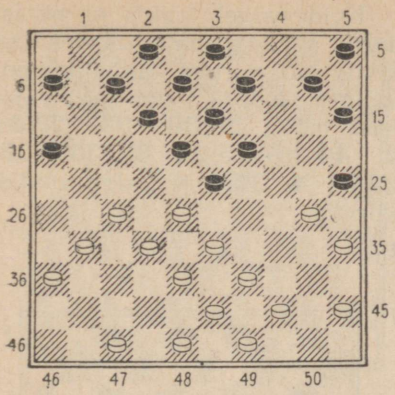


Diagramm 195

Mustal on tühjad kabestusväljad 1 ja 4. Kuid seisu üldilme on selline nagu eelmiseski näites, kus väljale 1 on võimatu tungida. Valge kivide rühm 27,31,36 annab põhjust sellise kombinatsiooni otsimiseks, mille tagajärjel võiksime lüüa kabesse väljale 4. Seda saame teostada ainult sel juhul, kui väljalt 13 on eemaldatud musta kivi. Selle ülesande täitmiseks mängib valge **1. 30—24! 19:30 2. 28:19! 13:24.** Nüüd on tee kabesse avatud. **3. 27—21 16:27 4. 31:4×.**

Diagrammi 196 seisus on juba raskem leida motiivi kombinatsiooni läbiviimiseks. Musta kabestusväljad on kas hõivatud või nii blokeeritud, et sinna läbi murda on võimatu. Ainukeseks vabaks ja blokeerimata kabestusväljaks on väli 1, kuid selle naaberväljal 7 puudub vajalik kivi ja seega puudub võimalus kombinatsioonilisel teel väljale 1 pääsemiseks.

Võib-olla on aga valgel võimalus kasuliku kombinatsiooni sooritamiseks tsentris ilma kabesse minemata?

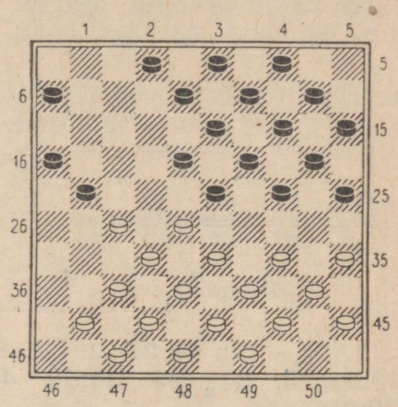


Diagramm 196

Nagu näeme, seisavad ju musta vasaku tiiva kivid äärmiselt ebaõnnestunult. Sellest annavad tunnistust musta äärekivi 25 või kivi 23, mis võib iga hetk langeda valge löögi alla.

Ja ka vastastiival seisab musta kivi 21 veidi «kahtlaselt». Kui puuduks musta kivi väljal 18 ja valge kivi 27, siis oleks võimalik läbi viia meile kasulik löök seoses käiguga 34—30.

Kuid seda nõuet saab ju kergesti täita käiguga **1. 27—22! 18:27.** Nüüd võib tõepoolest võita kivi jätkuga **2. 34—30 25:34 3. 40:18 13:22 4. 28:26** ja valge võidab edaspidi veel ühe kivi.

Analoogiline idee, kuid veidi erineva mehhanismiga, teostatakse järgmises, diagrammil 197 toodud seisus.

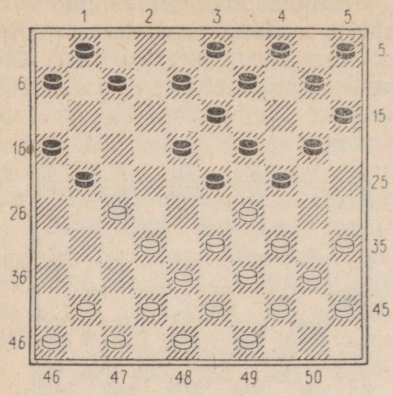


Diagramm 197

1. 27—22! 18:27 2. 29:18 13:22 3. 33—29 24:33 4. 39:26×.

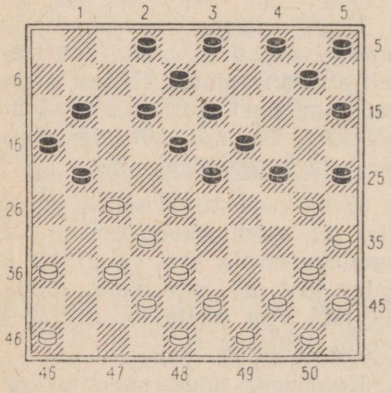


Diagramm 198

Diagrammil 198 toodud seisus tekib kohe mõte läbimurdeks musta nõrgenenud paremal tiival. Valge kivi 33 olemasolu korral laheneks kõik kiiresti ja seda käiguga 1. 33—29, mispeale must peab lööma 24:31. Seejärel järgneks 2. 37:6.

Kuid valgel tekkis ju pärast musta ettevaatamatut ründekäiku kivile 30 varuks tähtis tempo, mille jooksul ta jõuab teha vajaliku käigu **1. 38—33! 25:34 2. 40:20 15:24 3. 33—29! 24:31 4. 37:6** ja valge võidab kiiresti.

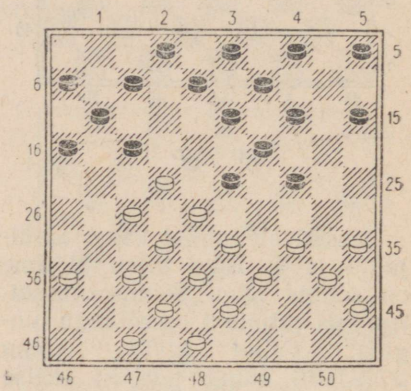


Diagramm 199

Musta kivi 23 olemasolu mitte ainult ei maskeeri, vaid ühtlasi ka takistab valge kabestamisvõimalust väljal 1. Seepärast peame esmalt selle kivi välja vahetama käiguga **1. 34—29 23:34 2. 40:20 14:25** ja alles nüüd avaneb võimalus kabestamiskombinatsiooni **3. 27—21! 16:18 4. 28—22 18:27 5. 32:1** läbiviimiseks.

Diagrammil 200 esitatud seisus ei ole lihtne leida võiduvõimalust. Kabesse on võimalik minna ainult väljale 2. Kuid see on tugevasti kaitstud. Viimast asjaolu aitab kõigutada ainult musta viimane vigane ründekäik valge kividele 31 ja 32. Tahtmatult tekib soov «enamlöömise»

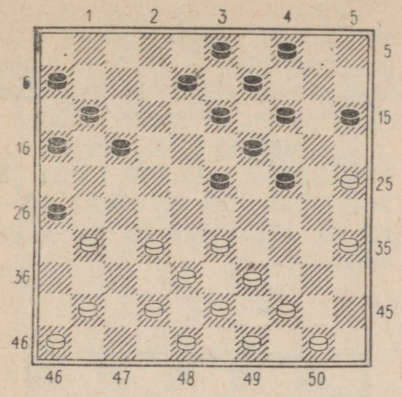


Diagramm 200

reegli kasutamiseks ja me alustame edukate vastulöökide otsimist. Selliseks käiguks osutub julge sööst vastase «relvastatud» tagalasse: **1. 25—20! 26:28 2. 20:18 13:22.** Edukalt mängitud. Kaks musta tähtsat kaitsekivi 13 ja 24 on eemaldatud «lahinguväljalt». Nüüd otsustab võitluse edasise saatuse lihtne käik **3. 39—34 28:30 4. 35:2** ja mustal tuleb kapituleeruda.

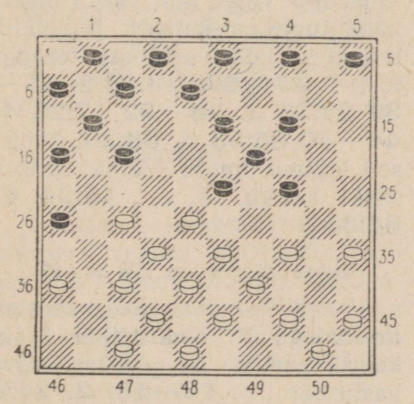


Diagramm 201

Musta vasaku tiiva kivid moodustavad nn. «sõelseisu». See annab siin valgele võimaluse kivi võitmiseks järgmise õpetliku võtte kasutamise abil: **1. 35—30! 24:35 2. 44—40 35:44 3. 28—22 17:28 4. 33:22 44:33 5. 38:20.**

Diagrammil 202 toodud seisus on kohe tunda, kuhu suunata valge pealöök.

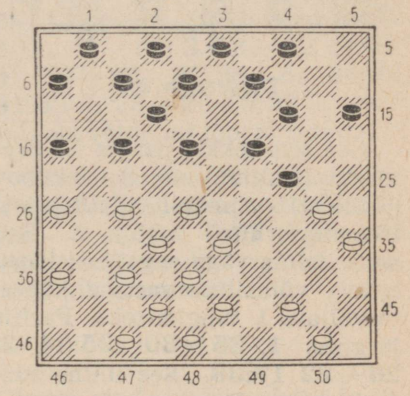


Diagramm 202

Musta vasakul tiival on «hell» kivi 19 ja seepärast ei ole valgel raske tungida väljale 10 ja seda löögiga **1. 28—23! 19:39 2. 30:10.** Võitluse edasist käiku võime ette arvestada mõttes. Valge tungis väljale 10 ja ähvardab oma järgmisel käigul võita väljale 39 sattunud musta kivi. Seepärast peab must mängima **2. . . . 15—20 3. 43:34! 4:15.** Kivide arv jäi nüüd küll võrdseks, kuid musta avatud kabestusväli 4 tekitab uue motiivi sellise kombinatsiooni sooritamiseks: **4. 26—21! 17:26 5. 37—31! 26:28 6. 27—21 16:27 7. 38—32 28:37 8. 42:4** ja valge võidab.

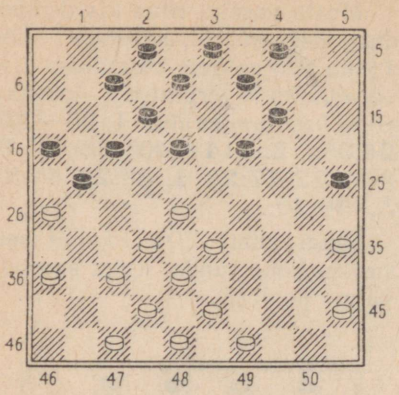


Diagramm 203

See seis tekkis partiis N. Sretenski (Kalinin) — Š. Jakubov (Taškent) esimesel üleliidulisel treeningturniiril 1953. a. Esimene leidis väga sagedasti kasutatava võimaluse vastase kabestusväljale 1 tungimiseks. Partiis järgnes: **1. 35—30! 25:34 2. 28—22 17:39.** See lihtne sunduslik enamlöömine jäi mustal «kahe silma vahele». **3. 26:17 12:21 4. 38—33 39:28 5. 32:1** ja valge võitis.

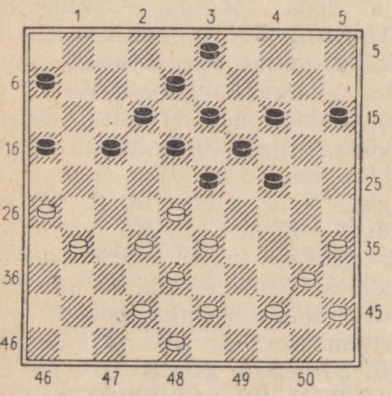


Diagramm 204

Enam-vähem analoogilise kombinatsiooni teostas seisus diagrammil 204 Ü. Kesker mustadega Eesti NSV I kabetšempionaadi partiis G. Seisleri vastu.

Siin mängis Ü. Kesker **1. . . . 17—22! 2. 28:17 12:21 3. 26:17 23—28 4. 32:12 13—18 5. 12:23 19:50** ja valge alistus.

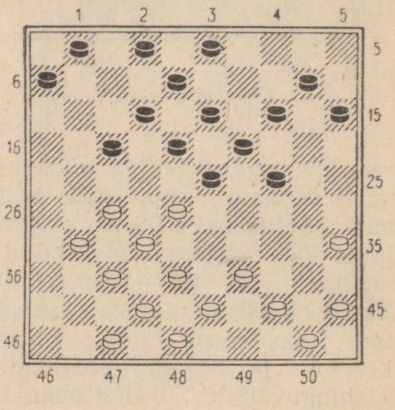


Diagramm 205

Partiis I. Berštein — I. Gavrilenko Usbekistani esivõistlustel «murdis» valge läbi musta pealtnäha tugevast kaitsest ja jõudis ikkagi väljale 5 sellisel toredal teel: **1. 27—22!! 18:36 2. 35—30 24:35 3. 28—22 17:28 4. 44—40 35:33 5. 38:20.** Näiliselt läbimurdmatu «sein» varises siiski kokku. **5. . . . 15:24 6. 32:5×.**

(Vaata diagramm 206 lk. 97)

Harva esineva idee teostas mustadega B. Kaništšiker (Taškent) partiis V. Aleksandrovi vastu: **1. . . . 13—19! 2. 24:2 17—21! 3. 2:16 14—19 4.**

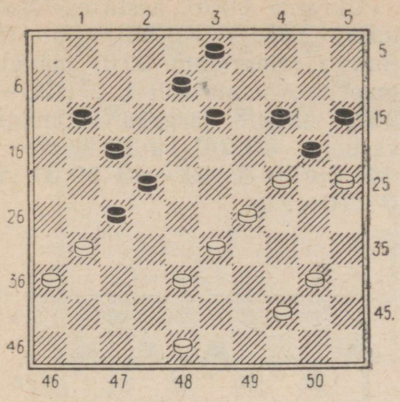


Diagramm 206

25:23 21—26 5. 16:32 26:50 ja peatselt tunnistas valge end võidetuks.

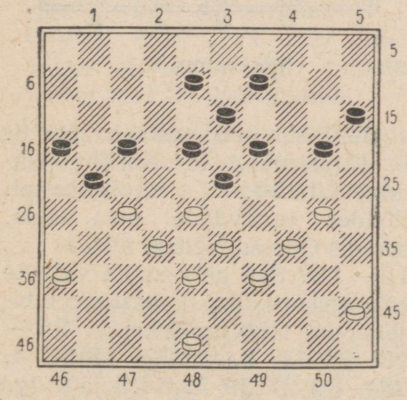


Diagramm 207

Huvitav kombinatsiooniline võitlus hargnes partiis B. Blinder—S. Korhov Ukraina 1955. a kabetšempionaadil. Käigul on must. Tema seis on äärmiselt kriitiline ning tal tuleb mängida väga ettevaatlikult. Nii näiteks ei tohi must jätkata 1. . . . 8—12 järgneva kivikahingu 2. 27—22! 18:27 ühes edasise 3. 33—29 12—18 4. 30—24 jne. tõttu ja valge võidab.

Pärast käiku 1. . . . 20—25 otsustab partii saatuse selline kombinatsioon: 2. 30—24! 19:30 3. 28:19 13:24 4. 27—22! 17:37 5. 38—32 37:28 6. 33:4×.

Partiis esines aga järgmine jätk: **1. . . . 20—24 2. 30—25 8—12?** (viga, oli vaja mängida 2. . . . 9—14) **3. 28—22 17:37 4. 38—32 37:28 5. 33:22 21:32 6. 25—20 18:27 7. 20:7** valgele võidetud lõppmänguga.

Kiiresti teostas valge otsustava läbimurde kabesse partiis M. Kogan—Semjonov NSV Liidu II kabetšempionaadi poolfinaalturniiril (diagramm 208).

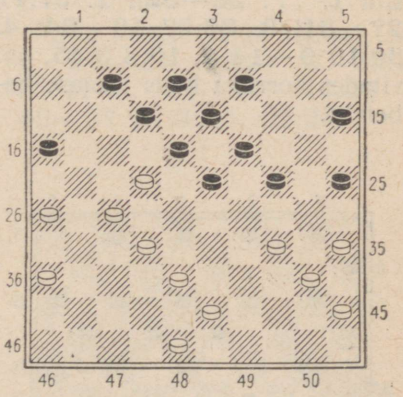


Diagramm 208

1. 32—28! 23:21 2. 26:17 12:21 3. 43—39 18:27 4. 38—32 27:38 5. 39—33 38:29 6. 34:1 võidetud seisuga valgele.

Efektne kombinatsioon õnnestus teostada V. Giljarovil partiis Ogorodnikovi vastu NSV Liidu III kabetšempionaadi poolfinaalturniiril.

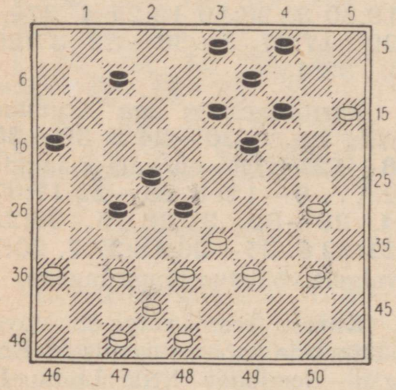


Diagramm 209

Käigul on must, kes mängis siin **1. . . . 28—32!! 2. 37:17 27—31! 3. 36:27 19—24! 4. 30:10 9—14 5. 10:8 3:45,** hävitades korraga kuus vastase kabendit.

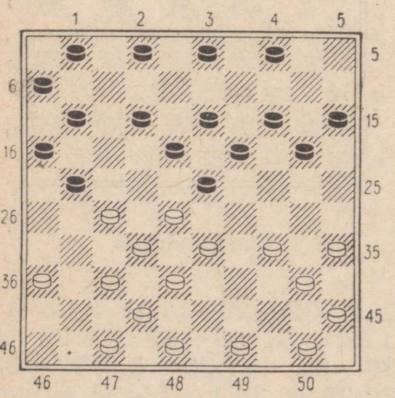


Diagramm 210

Ukraina 1956. aasta esivõistlustel partiis J. Mitjagin—R. Suplin (diagramm 210) mängis must ettevaatamatult **1. . . . 23—29?,** millele järgnes ootamatu vastus **2. 33:24! 19:39 3. 50—44! 39:50 4. 49—43 50:31 5. 37:10×.**

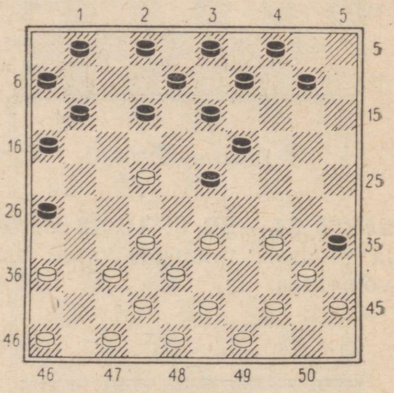


Diagramm 211

Selline seis esines partiis I. Kuperman—S. Korhov Ukraina 1956. a. esivõistlustel. Püüdes tugevdada oma seisu, mängis Odessa meister siin **1. . . . 12—18?** See käik andis valgele võimaluse sellise kabestuskombinatsiooni läbiviimiseks: **2. 32—28! 23:41 3. 46:37 18:27 4. 38—32 27:29 5. 34:5** ja valge võidab.

Partiis M. Vos—M. Raichenbach kabematšilt maailmameistri nimele 1928. aastal tekkis järgmine seis (diagramm 212).

Selles seisus märkas must võimalust kombinatsiooni läbiviimiseks, mille tulemusena tal osutus võimalikuks edaspidises võitluse käigus kabestada oma kivi.

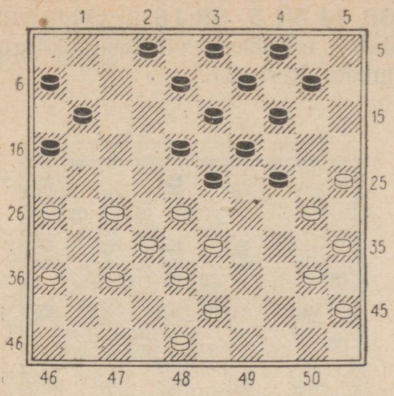


Diagramm 212

1. . . . 24—29! 2. 33:24 18—22! 3. 27:29 16—21 4. 26:17 11:31 5. 36:27 19—23 6. 29:18 13:31 ja mustal on positsiooniliselt võitev seis, sest pärast 7. 48—42 järgneb 7. . . . 6—11 8. . . . 11—16 jne. ja valge ei saa ikkagi takistada musta kivi 31 kabestamist.

Hästi teostati kombinatsiooni abil läbimurre kabesse ka diagrammil 213 toodud seisus.

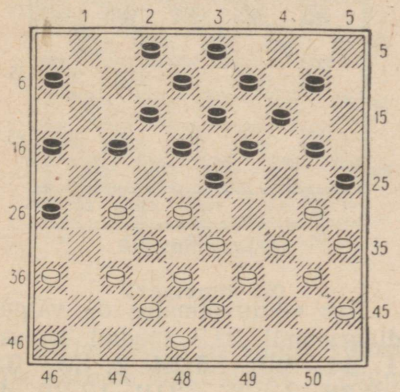


Diagramm 213

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:41 3. 46:37 16:27 4. 37—31 26:37 5. 42:11 6:17 6. 30—24! 20:29 7. 34:23 19:28 8. 33:11 ja valgel on võiduseis.

Üpris sagedasti esinevat kombinatsiooni näeme diagrammil 214 toodud seisus.

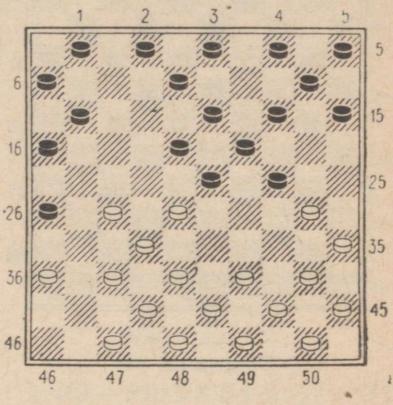
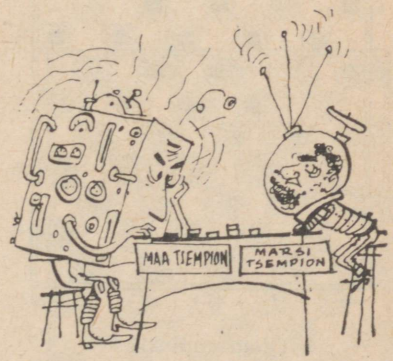


Diagramm 214

Siin võidab valge sellisel teel: **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:41 3. 21—17! 11:22 4. 42—37 41:32 5. 38:29.**



Kosmose kabemeistrivõistlustelt a. 1999.

Suhteliselt lihtsaid, kuid praktilises mängus väga sagedasti esinevaid ideid, mida on kasulik tunda, leiame järgmistes näidetes, mis on võetud kõige erinevamatest partiidest.

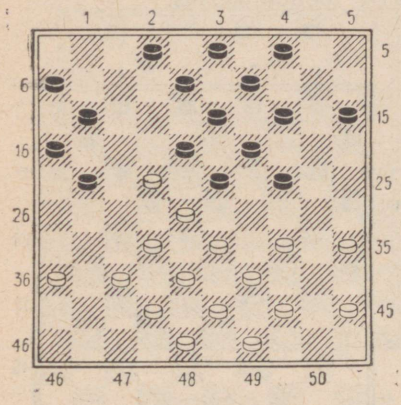


Diagramm 215

1. 22—17! 21:12 2. 28—22 18:27 3. 32:21 16:27 4. 33—29 24:33 5. 38:16×.

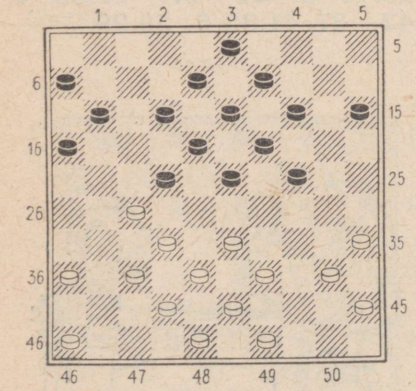


Diagramm 216

1. 33—28! 22:44 2. 27÷22 18:27 3. 32:21 16:27 4. 43—39 44:33 5. 38:16 ja valge võidab edasises võitluse käigus musta kivi 27.

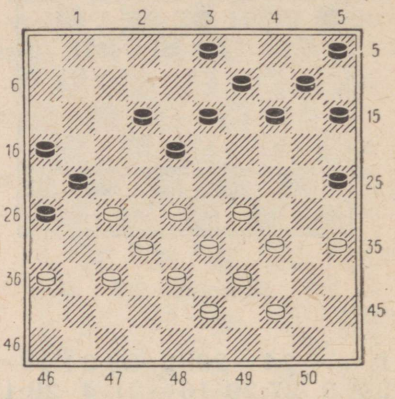


Diagramm 217

Siin võidab valge nii: **1. 34—30 25:23 2. 28:17 21:12 3. 37—31! 26:28 4. 33:4.**

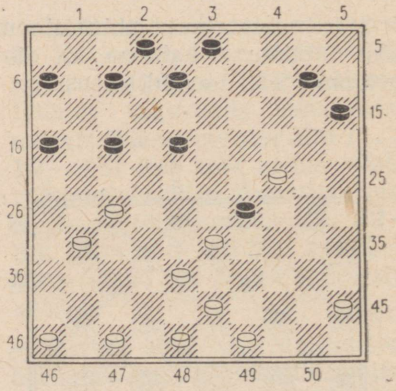


Diagramm 218

Ilus võiduvõimalus on valgel diagrammil 218 toodud seisus: **1. 24—20! 15:24 2. 38—32 29:38 3. 27—21!! 17:28 4. 43:1×.**

Diagrammi 219 seisus on käigul must.

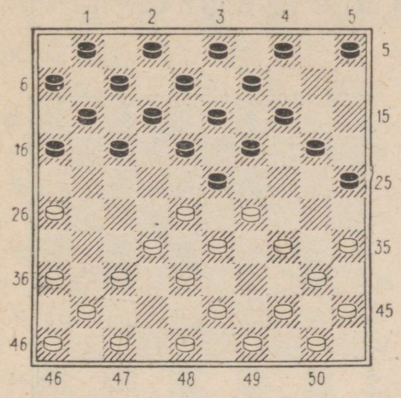


Diagramm 219

1. . . . 18—22! 2. 29:27 17—21 3. 26:17 11:42 4. 48:37 25—30 5. 35:15 14—20 6. 15:24 19:48 musta võiduga.

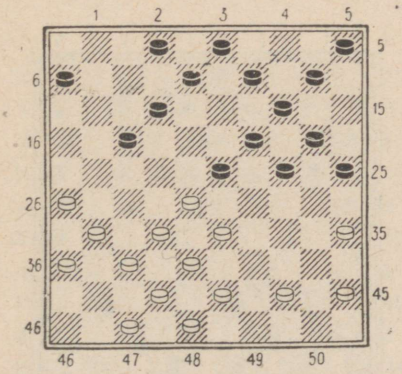


Diagramm 220

Selles seisus on valgel võimalik kabesse tungimiseks järgmine kombinatsioon: **1. 33—29! 24:22 2. 26—21 17:26 3. 32—28! 23:41 4. 42—37 41:32 5. 38:7 2:11 6. 44—40 26:37 7. 48—42! 37:39 8. 40—34 39:30 9. 35:24:15:4: 13:2** ja valgel on võidušansse.

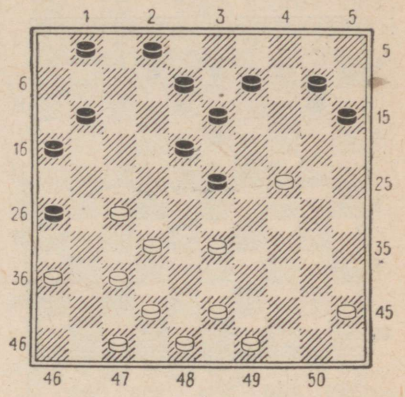


Diagramm 221

1. 33—29! 23:34 2. 37—31! 26:28 3. 27—21 16:27 4. 36—31 27:36 5. 47—41 36:38 6. 43:5×.

Omapärasel viisil kasutas valge kuningalöögi ideed diagrammil 222 toodud seisus.

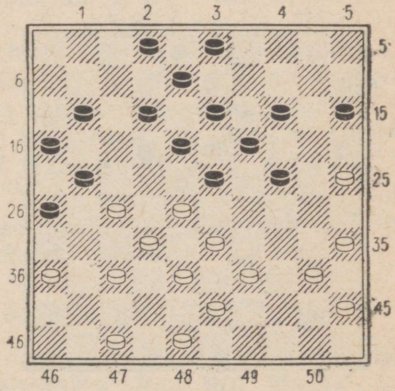


Diagramm 222

1. 27—22! 18:27 2. 37—31! 26:37 3. 32:41 23:32 4. 36—31 27:36 5. 38:27 21:32 6. 43—38 32:34 7. 40:7×.

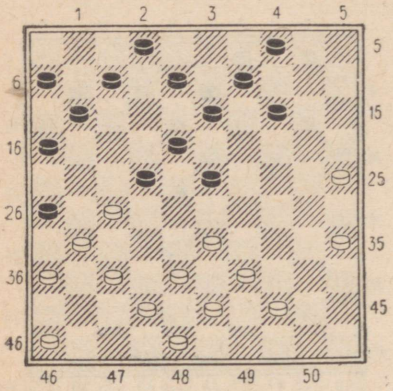


Diagramm 223

Ülaltoodud seisus annab valgele võidu selline kombinatsioon: **1. 37—32! 26:28 2. 35—30! 22:31 3. 33:22 18:27 4. 42—37 31:33 5. 39:10 4:15 6. 36—31 27:36 7. 46—41 36:47 8. 30—24 47:20 9. 25:1×.**

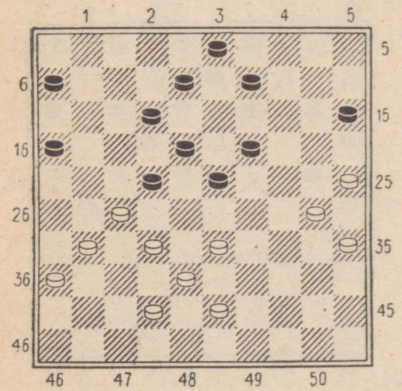


Diagramm 224

1. 25—20 15:24 2. 33—29! 23:25 3. 32—28 22:33 4. 38:20 25:14 5. 27—21 16:27 6. 31:2 või **6. 31:4×.**

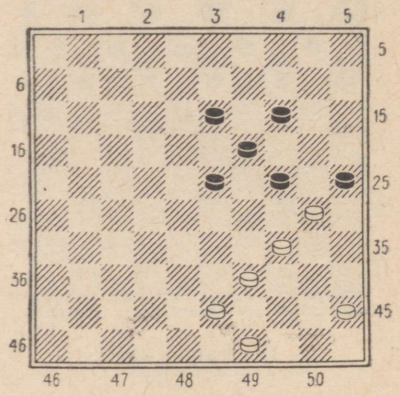


Diagramm 225

1. 34—29! 24:44 2. 49:40 25:34 3. 40:20×.

Seesama idee on teostatud teises partiis järgmisel teel:

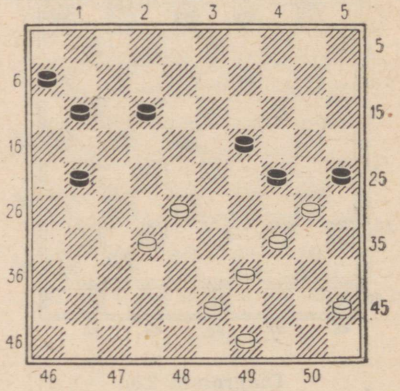


Diagramm 226

1. 32—27! 21:23 2. 34—29! 24:44 3. 49:40 25:34 4. 40:16×.

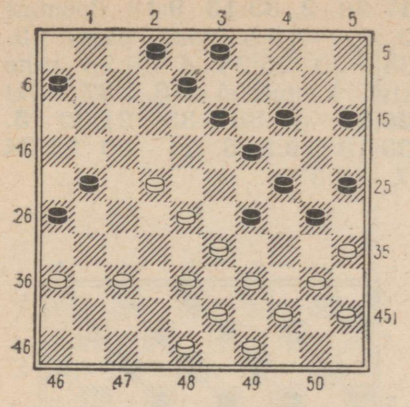


Diagramm 227

1. 22—17! 21:12 2. 37—31 26:37 3. 38—32 29:27 4. 48—42 37:48 5. 43—38 48:34 6. 40:7 2:11 7. 35:2 ja must alistus.

Sellise kombinatsiooni sooritas D. Bas (Moskva oblast) ühes mängitud partiis Prantsusmaal.

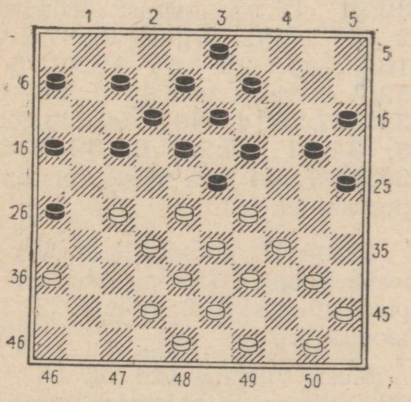


Diagramm 228

Prantslane S. Bizot teostas valgetega diagrammil 228 toodud seisus sellise kombinatsiooni: **1. 29—24! 20:29** (kui 1. . . . 19:30 2. 28:19 13:24, siis järgneb 3. 36—31 26:28 4. 33:11:4×) **2. 33:24 19:30 3. 28:19 13:24 4. 36—31! 26:28 5. 39—33!** Väga tore käik. **5. . . . 28:39 6. 38—33 39:28 7. 49—44 30:39 8. 44:33:22: 11:2:13:4** ja valge võidab.

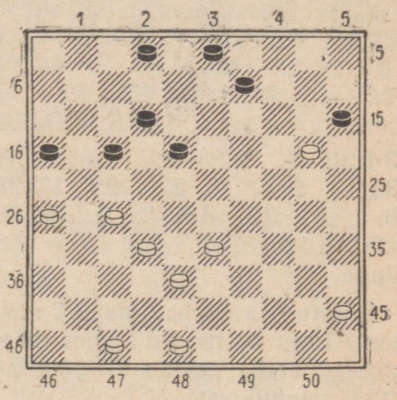


Diagramm 229

Vaatamata kabendite vähesusele tekkinud seisus õnnestus M. Fabre'il sooritada ilus kombinatsioon: **1. 27—22! 17:39** (kui 1. . . . 17:37, siis 2. 26—21 16:27 3. 47—42 15:24 4. 42:4×) **2. 38—33!** (musta kivi on hädavajalik paisata väljale 37) **2. . . . 39:37 3. 26—21 15:24 4. 47—42 16:27 5. 42:4×.**

Väga keerulise kombinatsiooni teostas valge diagrammil 230 toodud seisus.

(Vaata diagramm 230 lk. 104)

Siin järgnes: **1. 35—30! 24:35 2. 44—40! 35:44 3. 34—30 25:34 4. 33—29**

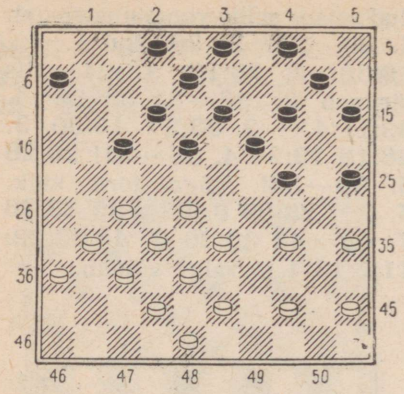


Diagramm 230

34:23 5. 27—22 18:27 6. 31:11 6:17 7. 28—22 17:28 8. 43—39 44:33 9. 38:20 15:24 10. 32:5 valge kiire võiduga.

Tuntud prantsuse meistri doktor Alfred Molimard'i ühes mängitud partiis tekkis diagrammil 231 toodud seis.

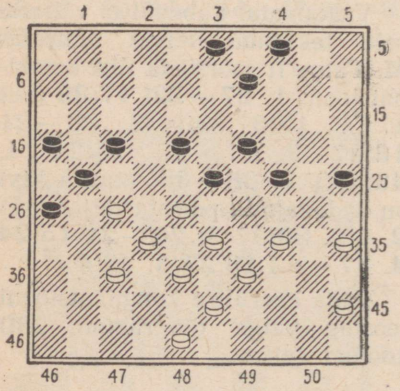


Diagramm 231

Molimard leidis siin valgele kiire võiduvõimaluse: **1. 28—22 17:28 2. 33:13 9:18** (löömine 2. . . . 19:8 viiks pärast 3. 34—30 25:34 4. 39:28 kahe kivi kaotusele) **3. 37—31! 26:28 4. 38—33 21:32 5. 33:13 19:8 6. 34—30 25:34 7. 39:37×.**

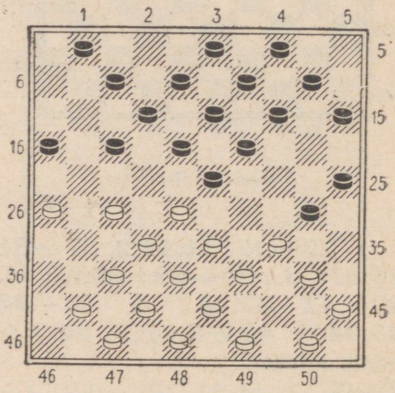


Diagramm 232

Selles seisus mängis Marius Fabre **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 16:27** (pärast löömist 2. . . . 23:32 järgneb 3. 37:28 16:27 4. 28—23 19:28 5. 33:2 ja valge võidab) **3. 38—32! 27:29 4. 49—44! 23:32 5. 34:23 19:28 6. 39—34 30:39 7. 44:2** ja musta seis on purustatud.

Partiis H. Verpoest—M. Verleene Belgia 1958. a. kabetšempionaadil tekkis diagrammil 233 toodud seis.

Musta viimane käik oli 15—20, millega ta valmistas vastasele ühtlasi ka toreda püünise.

Kui valge jätkab nüüd **1. 44—40?**, siis järgneb selline kombinatsioon: **1. . . . 18—22** (hea

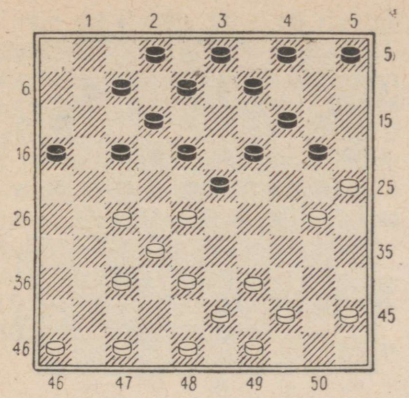


Diagramm 233

on ka 1. . . . 16—21 2. 27:16 18—22 jne.) **2. 27:29 20—24 3. 29:20 19—23 4. 28:10 4:15:24:35:44:33:42:31!!**, hävitades korraga seitse valge kivi, must võidab.

Partiis jätkati aga 1. 47—42 17—22 jne.

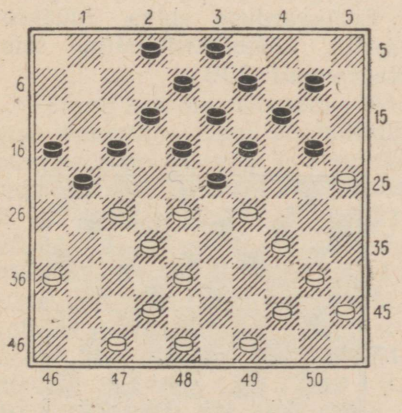


Diagramm 234

Musta seis on märksa halvem. Tema jõud tsentris on tõkestatud ja seotud. Ent positsiooni hindamisel tekib meil kohe soov väljale 4 kabestuskombinatsiooni läbiviimiseks, milleks annavad tõuke musta sõelkivid 10 ja 20.

Võiduvõimaluse otsimine kombinatsioonilisel teel annab resultatiivseid tagajärgi alles pärast eelneva vahetuse **1. 27—22! 18:27 2. 29:7 2:11** sooritamist. Nüüd, millal seis võttis konkreetsema ilme, on juba kergem lõpule viia kavatsetud plaani: **3. 28—23! 19:37 4. 42:22 17:28 5. 38—32! 28:37 6. 48—42 37:48 7. 40—35 48:30 8. 35:4** ja valge võidab.

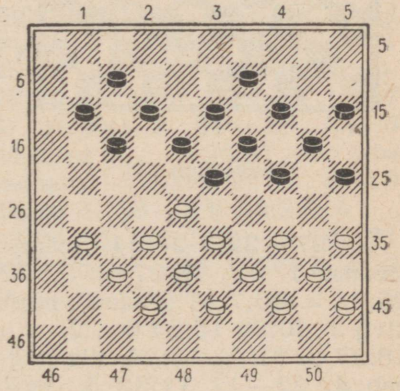


Diagramm 235

Vaatamata musta seisu näilisele monoliitsusele, on tema seisus siiski nõrkusi ja seda väljadel 1, 6, 8 puuduvate kivide tõttu. Viimane asjaolu annab ka selles seisus valgele võimaluse võitva kombinatsiooni läbiviimiseks.

1. 28—22! 18:36 2. 34—30 25:34 3. 40:18 13:22 (pärast löömist 3. . . . 12:23 järgneb **4.** 37—31 36:27 5. 32:1×)

4. 37—31! 36:27 5. 32:21 17:26 6. 33—29 24:33 7. 39:6 ja valge seis on täpse mängu juures võitev.

Huvitavad läbipõimuvad kombinatsioonid on teostatud diagrammil 236 toodud seisus.

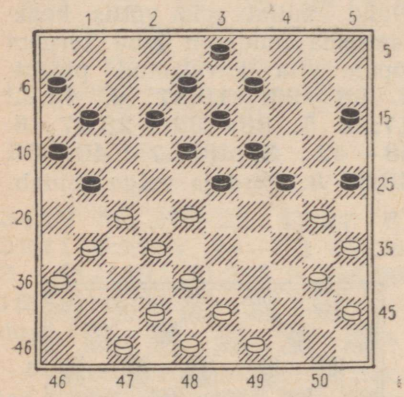


Diagramm 236

1. 27—22! 25:34 (pärast löömisi 1. . . . 18:27 2. 31:22 25:34 3. 40:7 11:2 kaotab must kivi) **2. 40:20 15:24** (kui 2. . . . 18:27 3. 31:22 15:24, siis järgneb 4. 22—17 11:33 5. 38:7 ja valge võidab) **3. 31—26!** (varjatud ja ilus käik ääreväljale) **3. . . . 18:27 4. 26:17 11:33 5. 38:7** enamkiviga valgele.

(Vaata diagramm 237)

Oma konfiguratsioonilt meenutab see seis eelmist ja ka siin tuleb võidu saavutamiseks sooritada julge väljaaste **1. 27—22! 25:34** (samuti viib siin löömine 1. . . . 18:27 pärast 2. 42—37 25:34 3. 40:9 3:14 4. 28—23

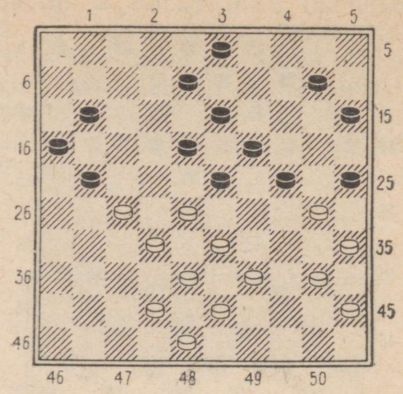


Diagramm 237

19:28 5. 33:31 kivi kaotusele) **2. 40:20 15:24** (jällegi ei tohi lüüa 2. . . . 18:27 käigu 3. 20—14× tõttu) **3. 22—17! 21:12 4. 28—22! 18:27 5. 32:21 16:27 6. 33—29! 24:44 7. 43—39 44:33 8. 38:16** ja kivile 16 on avatud vaba pääs kabesse, mida must saab vältida vaid kahe kivi hinnaga.

Eelähvarduse abiga luuakse vajalik kombinatsiooniline seis diagrammil 238.

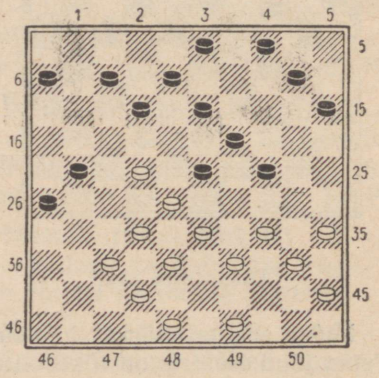


Diagramm 238

1. 49—43! 12—18 (valge ähvardas 2. 37—31 26:37 3. 32:41 23:32 4. 38:16 ühes kivi võiduga) **2. 34—29! 23:34** (pärast 2. . . . 18:27 3. 29:9 4:13 jätkub 4. 28—23 ja valge võidab kivi) **3. 40:20 15:24** (kui 3. . . . 18:27, siis 4. 20—14×) **4. 28—23!** Ootamatu ja otsustav löök võitluse tulipunktis. **4. . . . 19:17 5. 37—31 26:28 6. 33:2** ja valge võidab.

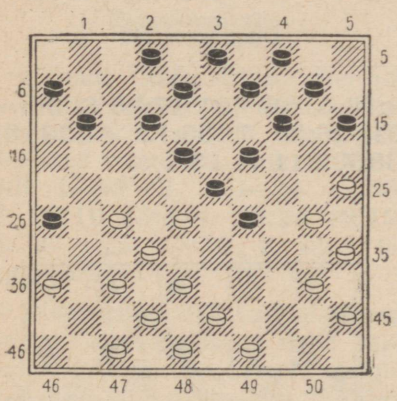


Diagramm 239

Võimsa kombinatsioonilise löögiga õnnestub valgel põhjalikult purustada musta seisu ja sundida teda alistuma. **1. 30—24! 29:20 2. 27—22! 18:27 3. 32:21 23:41 4. 21—17! 12:21 5. 42—37 41:32 6. 38:7 2:11.** Nüüd, millal väli 2 on vabastatud, võime alustada teise kombinatsiooni läbiviimist. **7. 36—31 26:37 8. 48—42 37:39 9. 40—34 39:30 10. 35:2×.**

(Vaata diagramm 240)

Musta kabestusväljad on paljastatud ja see annab valgele võimaluse järgmise kombinatsiooni läbiviimiseks: **1. 34—30! 25:34** (kui 1. . . . 26:37, siis 2. 42:31 25:34 3. 33—29 34:23 4. 28:19 13:24 5. 27—21 16:27 6. 31:2×) **2. 33—29 34:23** (löömine 2. . . . 26:37 viib juba vaadatud variandile) **3. 28:19 26:28 4. 38—32! 28:37** (4. . . . 13:24 5. 32:25×) **5. 42:31 13:24 6. 27—21 16:27 7. 31:2** ja valge võidab.

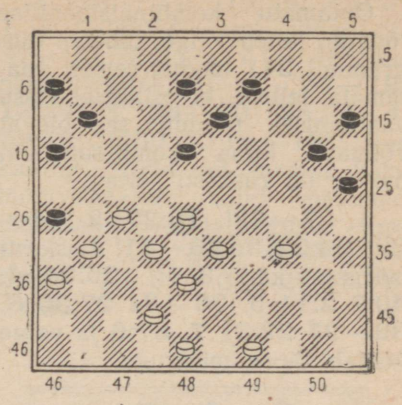


Diagramm 240

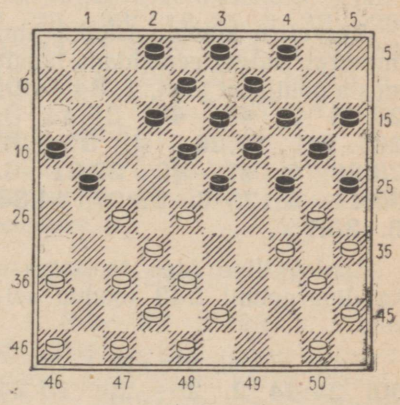


Diagramm 241

Ootamatu kombinatsioonilise löögiga läheb valge kabesse diagrammil 241 toodud seisus, vaatamata sellele, et esialgsel seisu vaatlemisel tundub see olevat võimatu, kuna kombinatsiooni motiiv on raskesti leitav.

1. 27—22! 18:27 2. 34—29! 24:22 3. 46—41! Raskesti märgatav käik. **3. . . . 25:34 4. 40:7 2:11 5. 36—31 27:36 6. 32—27 22:31 7. 37:6** ja valge võidab täpse mänguga.

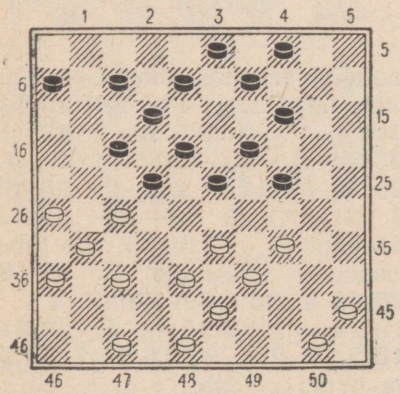


Diagramm 242

Keerulise kombinatsiooni abil õnnestub valgel eemaldada laualt musta põhilised jõud. **1. 34—30! 24:35 2. 45—40! 35:44 3. 26—21! 17:26 4. 37—32 26:28 5. 47—42 22:31 6. 33:11 6:17 7. 36:27 44:33 8. 38:7×.**

Analoogiline idee teostatakse ka diagrammil 243 toodud seisus.

Valge võidab siin nii: **1. 35—30! 24:44 2. 25—20! 15:24 3. 27—21! 16:27 4. 31:13!**

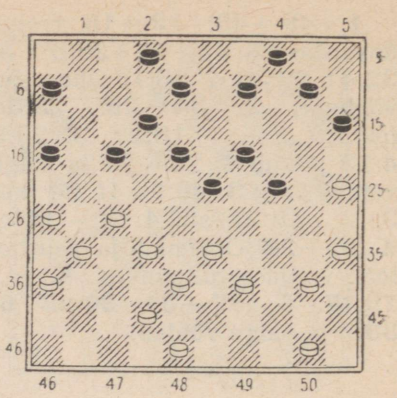


Diagramm 243

9:18 5. 26—21 17:26 6. 36—31 26:28 7. 33:13 44:33 8. 38:7 2:11 9. 13:2×.

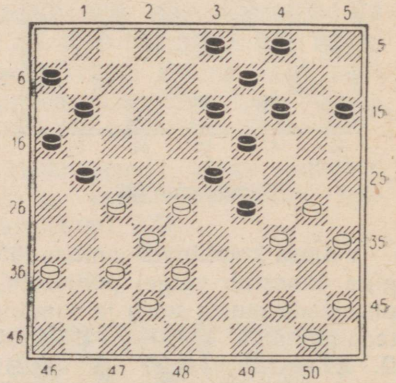


Diagramm 244

Tekkinud seisus on valgel võimalik läbi viia originaalne kombinatsiooniline löök: **1. 30—24! 29:49** (pärast löömist 1. . . . 19:39 2. 28:8 3:12 3. 44:24 jääb valge enamkiviga) **2. 45—40! 19:30 3. 28:8 3:12 4. 35:24 49:31 5. 37:8×.**

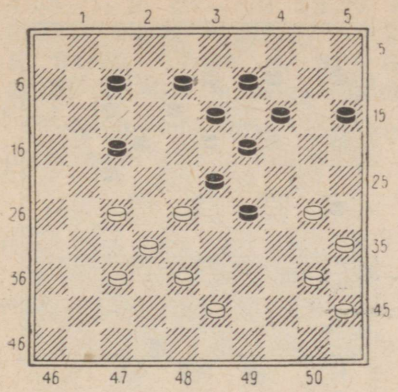


Diagramm 245

Kanada kabemeister Gerard Lefebvre (Montreal) teostas diagrammil 245 toodud seisus sellise ilusa kombinatsiooni: **1. 38—33! 29:49 2. 30—24 19:30 3. 28:10 15:4 4. 35:24 49:19 5. 27—22 17:28 6. 32:1** ja must alistus.

Diagrammil 246 toodud seisus on mustal eemaldatud kivid väljadelt 1 ja 5. See asjaolu annab valgele võiduvõimaluse sellise huvitava manöövriga:

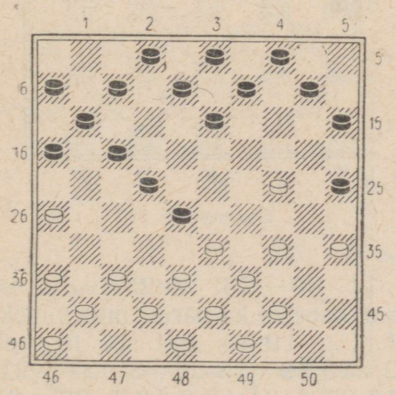


Diagramm 246

1. 26—21! 17:26 (pärast 1. . . . 16:27 satub valge 2. 37—32 28:37 3. 41:1 abil kabesse väljal 1) **2. 24—19! 13:24 3. 34—30 25:34 4. 39:19 28:50 5. 19—13!** Ilus kahing. Nüüd on mustal kaks löögivõimalust, kuid mõlemad löömised toovad talle kurva lõppseisu. **5. . . . 8:19 6. 38—33 50:28 7. 37—31 26:37 8. 41:5×.**

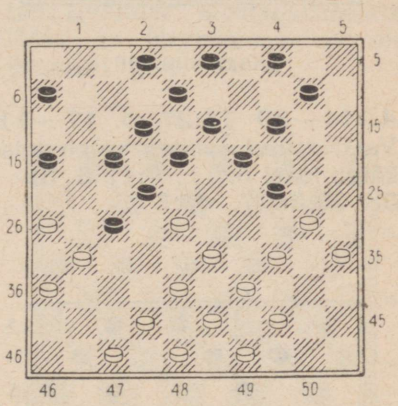


Diagramm 247

Siin saavutas hollandlane Eekhoud kiire võidu kahe teineteisele järgneva kombinatsiooni abil. **1. 28—23! 18:40 2. 33—28 22:33 3. 38:7 2:11 4. 31:22 17:28 5. 26—21! 16:27 6. 36—31 27:36 7. 47—41 36:38 8. 43:5×.**

Seesama autor leidis originaalsed võiduvõimalused järgmistes seisudes.

(Vaata diagramm 248 lk. 110)

1. 34—30! 25:23 2. 33—28!! Efektne käik, mille otstarve selgub alles paari käigu pärast. **2. . . . 23:21 3. 26:17 20:29**

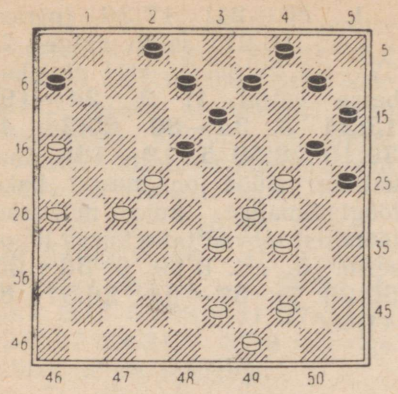


Diagramm 248

4. 44—39 18:27 5. 17—11! Vaat, milles seisnes valge teise käigu idee! **5. . . . 6:17 6. 39—33 29:38 7. 43:5×.**

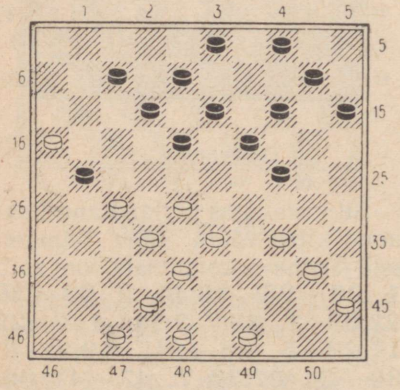


Diagramm 249

1. 27—22! 18:27 2. 33—29! 24:22 3. 38—33 27:29 4. 16:20 15:24 5. 34:5×.

(Vaata diagramm 250)

Raskesti leitav kombinatsioon. Valge võidab siin sellise huvitava võttega: **1. 34—30 24:35 2. 44—40! 35:44 3. 27—22 18:27 4. 28—23 19:28 5. 33:11! 44:42 6. 48:37 6:17 7. 37—31 26:37 8. 41:1×.**

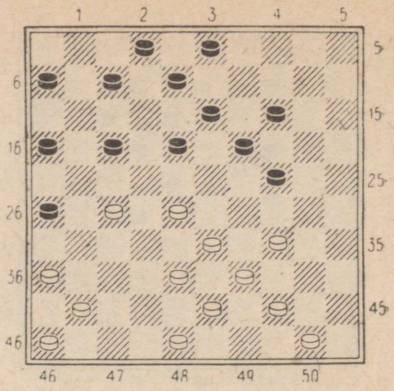


Diagramm 250

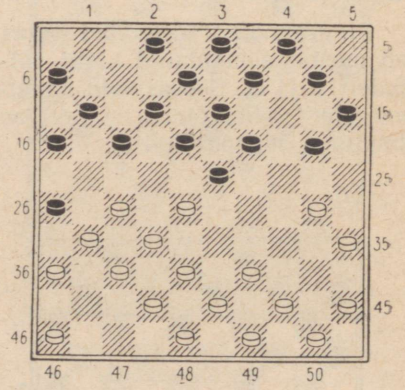


Diagramm 251

1. 30—24! 20:29 (valge läheb kabesse ka pärast musta lööki 1. . . . 19:30, sest siis järgneb 2. 28:19 13:24 3. 27—21! 16:27 4. 31:13 8:19 5. 37—31 26:28 6. 39—33 28:39 7.

43:5×) **2. 27—22 18:27 3. 32:21! 23:41 4. 46:37 16:27 5. 31:22 17:28 6. 39—33 28:39 7. 43:5** ja valge võidab.

Toredal teel võidab valge kivi diagrammil 252 toodud seisus.

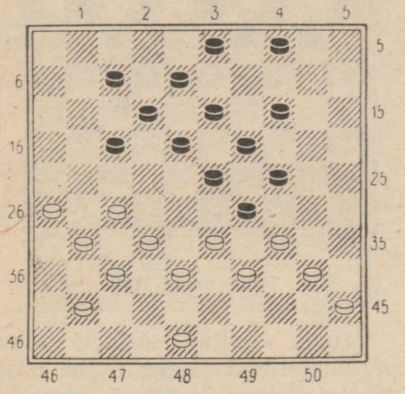


Diagramm 252

1. 26—21 17:26 2. 27—21! 26:17 3. 32—28! 23:43 4. 34:23 18:38 5. 41—36 43:34 6. 40:18 12:23 7. 37—32 38:27 8. 31:24.

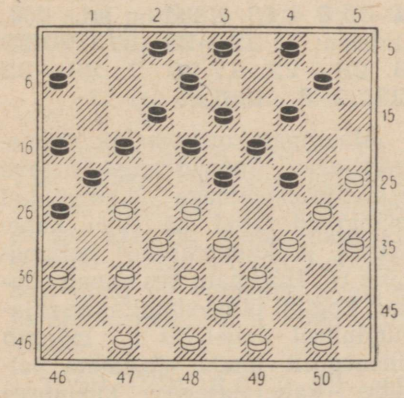


Diagramm 253

Väga ilusa kombinatsiooniga hävitab valge musta seisu diagrammil 253.

1. 34—29 23:34 2. 27—22 18:27 3. 36—31! 27:36 4. 47—41!! Suurepärase manöövri algus. **4. . . . 36:47 5. 28—23! 19:28 6. 33:11** ja must peab lööma **6. . . . 47:44 7. 49:40: 29:20:9:18:7.** Ilus löök! **7. . . . 6:17 8. 7—1×.**

Äärmiselt raske on ette arvestada võitvat kombinatsioonilist lööki ka järgmises seisus diagrammil 254.

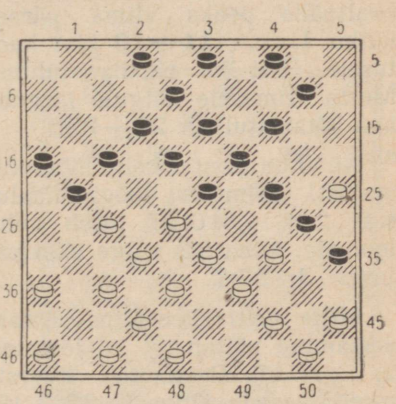


Diagramm 254

1. 44—40! 35:44 2. 27—22! 18:27 3. 36—31 27:36 4. 28—22 17:28 5. 33:22 44:33 6. 38:20:7 2:11. Esimene kombinatsioon on lõppenud. Nüüd järgneb teine. **7. 42—38! 30:39 8. 22—18! 23:12 9. 38—33 39:28 10. 32:5×.**

(Vaata diagramm 255 lk. 112)

Uudishimu äratab selles seisus valge mänguplaan. Valge jätkas siin üllatavalt **1. 27—21?!**, mis

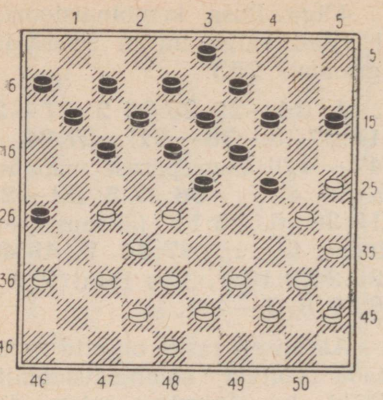


Diagramm 255

pealtnäha peaks viima pärast käiku **1. . . . 11—16** kivi kaotusele. Nii ka partiis juhtus. Musta viimasele käigule järgnes aga ootamatult **2. 28—22!!**

Nüüd on mustal kolm löögivõimalust. Esimesest löögivõimalusest 2. . . . 16:27 tuleb kohe loobuda, kuna siis valge lööb kabesse 3. 22:2.

Mitte eriti keeruline ettearvestamine näitab, et ka löömine 2. . . . 17:28 kaotab kiiresti partii ja seda jätku 3. 32—27! 26:17 4. 27—22 18:27 5. 37—32 28:37 6. 42:2× tõttu.

Seepärast lõi must partiis **2. . . . 18:27.** Kuid ka siin ootas musta häving. Nüüd järgnes ootamatult: **3. 25—20! 14:34 4. 40:18 13:22** (4. . . . 12:23 5. 21:1×) **5. 38—33!!** Lihtsalt oivaline käik, mida oli algseisus äärmiselt raske ette näha. Valge läheb edaspidi ikkagi kabesse! **5. . . . 27:40.** Tuleb lüüa suurim arv kive. **6. 35:44! 16:27 7. 33—29! 24:33 8. 39:28 22:33 9. 37—31 26:37 10. 42:31:22:11:2:13:4×.**

Väga ilus kümnekäiguline kombinatsioon.

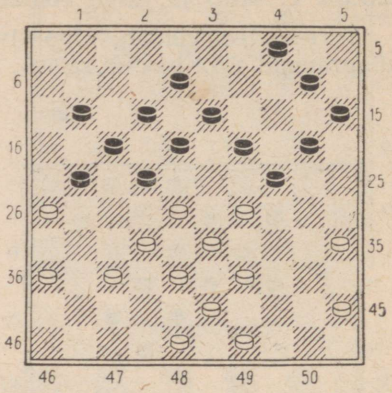


Diagramm 256

Musta osaline sõelseis tema paremal tiival ja pealtnäha hästi avatud kabestusväli 5 sisendavad meisse mõtte, et siin peaks olema võimalik teostada mingisugune kombinatsioon, kuna musta seis tundub küllalt kahtlasena. Ja me ei eksi. Valge võidabki siin sellisel kombinatsioonilisel teel: **1. 35—30! 24:35 2. 29—23! 18:29 3. 33:24 22:31.** Ebameeldiv sundlöök. **4. 36:9 4:13.** Nüüd on juba kõik lihtsam: **5. 32—28 (27)! 20:29 6. 28—22 17:28 7. 39—33 28:39 8. 43:5×.**

Maailmarekordiomanik «pimepartiides» (mõned väga tugeva ettekujutusvõimega kabetajad mängivad vahel ka ilma kabelauata ja kabenditeta!) hollandlane W. Huisman, kes annab edukalt koguni pime-simultaane sajaruudulisel laual (s. o. mängib üheaegselt lauda nägemata paljude kabetajatega, kusjuures

vastased mängivad harilikult laua taga), leidis diagrammil 257 toodud seisus sellise võiduvõimaluse:

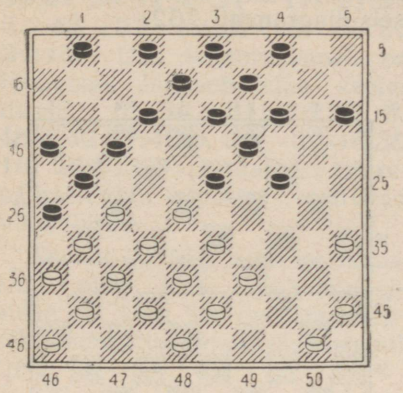


Diagramm 257

1. 27—22! 1—6. Paremat käiku mustal ei ole, sest pärast vahetust ähvardab kivi 21 kaduma minna. **2. 22:11 6:17** (2. . . . 16:7 3. 31—27×) **3. 35—30! 24:35 4. 45—40! 35:44 5. 28—22! 17:28 6. 33:22 44:33 7. 38:7 2:11 8. 22—18 13:22 9. 32—27 21:32 10. 37:6×.**

(Vaata diagramm 258)

Musta viimane käik oli 12—18, millega ta ettevaatamatult ründas valge kivi 22, arvestades, et see kivi on «sama hästi kui läinud». Valge seda just ootaski, sest nüüd on võimalik järgmine kombinatsioon, mis toob talle võidu:

1. 29—23! 18:27 2. 23—19! 13:24 3. 28—22 27:18 4. 37—31 26:28 5. 33:4×.

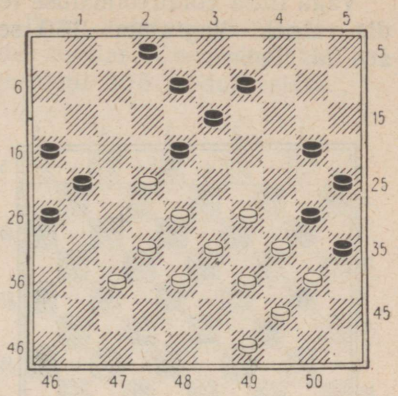


Diagramm 258

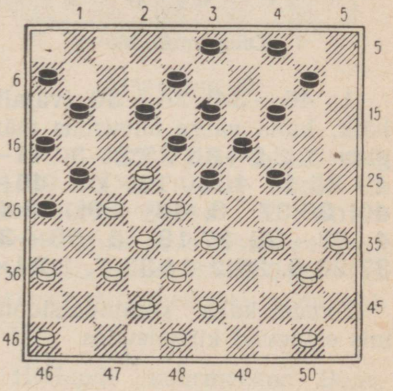


Diagramm 259

Ülaltoodud seisus viis valge läbi sellise toreda kahevariandilise praktilise kombinatsiooni: **1. 37—31 26:37 2. 32:41 23:32** (kui must lööb 2. . . . 21:32, siis järgneb 3. 28:37 18:27 4. 33—29 24:33 5. 38:20 ja valge võidab) **3. 43—39! 32:43 4. 42—37! 21:32 5. 37:28 18:27 6. 36—31! 27:47 7. 50—45 47:29 8. 34:23 43:34 9. 40:7 11:2 10. 23:5** ja valge võidab.

Väga ilusa võiduvõimaluse leidis valgele diagrammi 260 seisus M. Fabre.

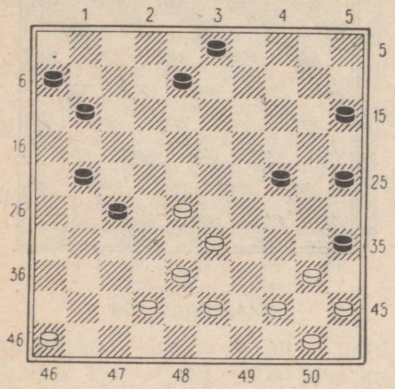


Diagramm 260

1. 40—34! 24—30 (vajalik käik, kuna valge ähvardas mängida 2. 34—30 25:34 3. 44—40 35:44 4. 50:19×) **2. 45—40! 30:37 3. 44—39! 35:44 4. 28—22 27:18 5. 38—32 37:28 6. 33:2 44:33 7. 2:24×.**

Toome kaks kombinatsiooni, mis esinevad kiilseisudes.

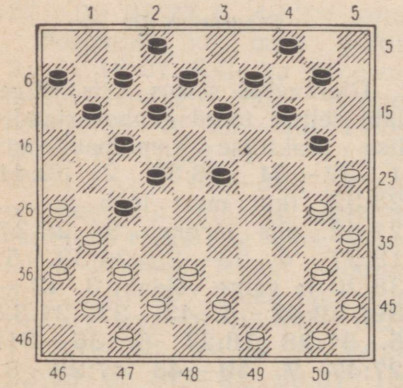


Diagramm 261

1. 30—24 20:29 2. 25—20! 14:25 3. 35—30 25:34 4. 38—33 29:38 5. 40:18! 12:23 6. 43:32:21:12:3:14:5!!×.

Vahetusega tekitatakse kombinatsiooni läbiviimiseks vajalik seis diagrammil 262.

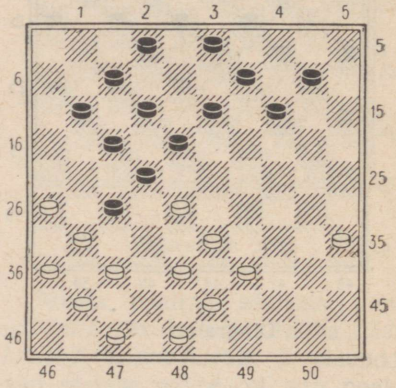


Diagramm 262

1. 37—32 11—16 2. 32:21 16:27 3. 26—21! 17:46 4. 28:19 14:23 5. 36—31 27:36 6. 38—32 46:28 7. 33:15×.

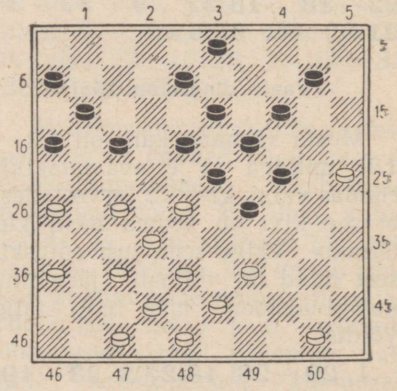


Diagramm 263

Selles seisus tuli valgel võidu saavutamiseks leida ja täpselt ette arvestada kaht kombinatsiooni järjestikku: **1. 26—21! 17:26 2. 27—22! 18:27 3. 32:21 23:41 4. 21—17! 11:22 5. 42—37 41:32 6. 38:20 24:15.** Üks kombinatsioon on lõppenud. Järgneb teine, veelgi ilusam: **7. 36—31! 26:37 8. 48—42 37:48 9. 39—34 48:30 10. 25:5×.** Valge kasutas suurepäraselt ära algseisus peituvad võimalused.

Esmalt kahing, siis «vaikne» käik ning ilus lõppkombinatsioon — kõik see on suurepäraselt ühendatud seisus diagrammil 264.

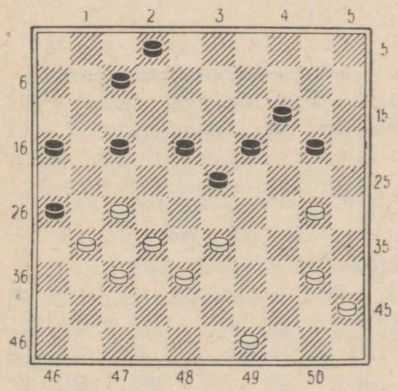


Diagramm 264

1. 30—24! 19:30 2. 33—28! 14—19 (pärast 2. . . . 23—29 järgneb 3. 28—22×) **3. 27—21! 16:36 4. 37—31!! 26:37** (kui must lööb 4. . . . 36:27, siis järgneb 5. 32:1 23:43 6. 1:14: 48×) **5. 32:41 23:43 6. 49:38 36:47 7. 40—34!!** Üllatav käik. **7. . . . 47:40 8. 45:1** valge võiduga.

Ilusa kombinatsioonilise joonise teostas Kleen järgmises diagrammil 265 toodud seisus.

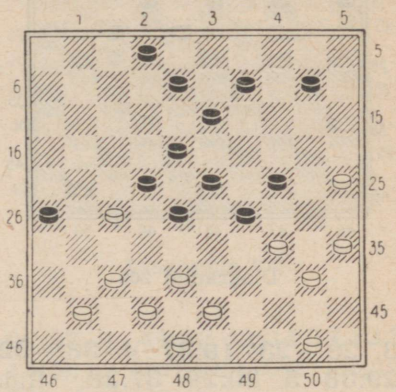


Diagramm 265

1. 38—32! 22:31 2. 42—38! 31:33 3. 25—20! 28:46 4. 35—30!! 24:44 5. 50:19 46:39. Must peab lööma suurima arvu kabendeid. **6. 43:5×.** Väga raskesti ettearvestatav kombinatsioon.

Hollandi suurmeister Benedictus Springer leidis originaalse ja raskesti leitava võiduvõimaluse seisus diagrammil 266.

1. 25—20! 23—29 (kui 1. . . . 24—30, siis on võimalik selline jätk: 2. 43—38! 15:24 3. 28—22! 17:37 4. 38—32 37:28 5. 33:4×) **2. 43—38 5—10** [pärast 2. . . . 18—23 järgneb 3. 44—40 (ähvardab 4. 40—34×) 3. . . . 12—18 4. 40—35 ühes vältimatu ähvardusega 5. 35—30, käigud 2. . . . 1—6 või 2. . . . 1—7 viivad samale lõpule nagu käigu 2. . . . 5—10 juures]

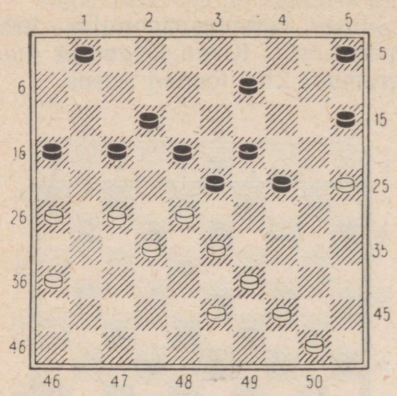


Diagramm 266

3. 28—23! 19:37 4. 38—32! 29:38 5. 20:29 37:28. Rida käike on juba tehtud, kuid ikkagi ei ole selgesti näha võidukat lõpplööki. **6. 26—21! 17:26 7. 36—31 26:37 8. 27—21 16:27 9. 39—33 28:39 10. 44:33:42:31:22:13:4!!×.** Missugune suurepärane lõpplöök!

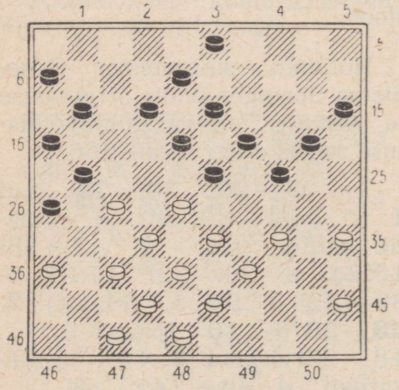


Diagramm 267

Maailmameistrivõistluste mitmekordne teise koha omanik suurmeister R. C. Keller mängis selles seisus valgetega **1. 34—30.** Kelleri vastane tungis siin vahetusega **1. . . . 24—29 2. 33:24 20:29** valge leeri. Nüüd ähvardab musta poolt ebameeldiv käik 3. . . . 26—31. Viimasele ei ole kardetav pealtnäha kivi võitev käik 3. 39—33, kuna siis järgneb 3. . . . 3—9 4. 33:24 26—31 5. 37:17 11:33 6. 38:29 23:25 jne. Ent Keller leidis valgele siin peidetud kombinatsiooni. Partiis mängiti edasi: **3. 38—33! 29:49 4. 30—24 19:30 5. 28:19 13:24 6. 37—31! 26:28 7. 36—31 21:32 8. 48—43 49:38 9. 43:2** väga huvitava ja võimalusterikka lõppmänguga.

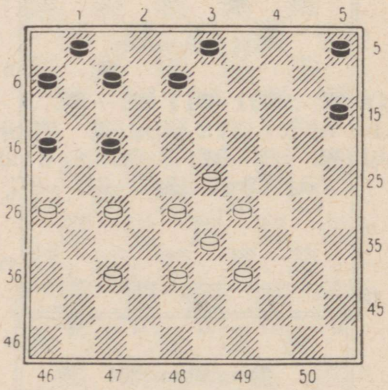


Diagramm 268

Selle seisu esialgsel vaatlemisel näib, et vaatamata musta avatud kabestusväljale 2, ei tohiks mingisuguse kombinatsiooni läbiviimisest juttugi olla. Kuid ometi võitis siin valge kombinatsioonilisel teel: **1. 26—21! 17:26 2. 37—31! 26:37 3.**

27—21 16:27 4. 28—22 27:18 5. 23:12 7:18 6. 38—32 37:28 7. 33:2×.

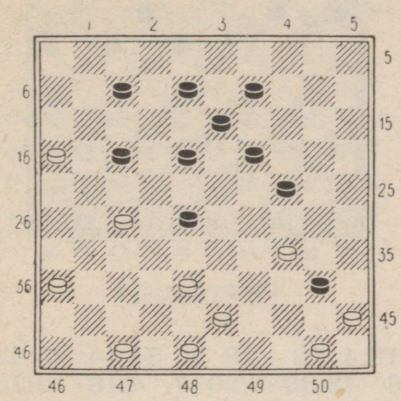


Diagramm 269

Musta viimane käik kivi 34 ründamiseks maksis temale partii. Nüüd järgnes harukordselt ilus kombinatsioon: **1. 50—44!!** (täiesti ootamatu käik; mustal on kaks löögivõimalust; kui 1. . . . 40:29, siis 2. 27—22! 18:27 3. 38—32 27:40 4. 45:1×) **1. . . . 40:49 2. 27—22! 18:27 3. 36—31 27:36 4. 47—41! 36:47 5. 16—11!!** Raskesti leitav käik. **5. . . . 47:40 6. 11:33 49:29 7. 45:1×.**

(Vaata diagramm 270)

Ka siin lõppes musta ründekäik temale üsnagi haletsemisväärselt. Järgnes raskesti leitav ja sealjuures ilus kombinatsioon: **1. 28—23! 19:28.** Sunnitud. **2. 34—30!! 25:32 3. 42—37! 28:39 4. 37:28 22:33 5. 29:38 20:29 6. 38—32 27:38 7. 26—21 17:26 8. 36—31**

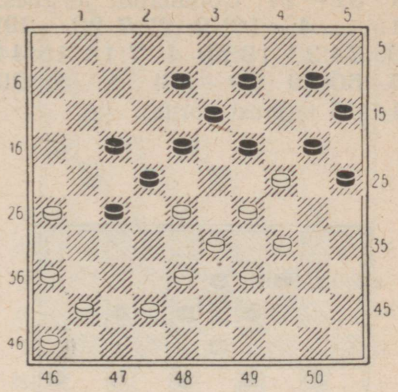


Diagramm 270

26:37 9. 41:32:43:34:23:12:3: 14:5!!×, hävitades ühe löögiga 8(!) musta kivi!

NSV Liidu IV kabetšempionaadi poolfinaali partiis A. Švidki — M. Kogan tekkis diagrammil 271 toodud seis.

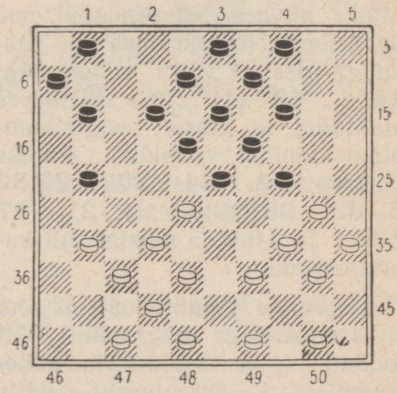


Diagramm 271

Must ähvardas ebameeldiva käiguga 21—27. Švidki, püüdes seda käiku ennetada, mängis

1. 31—27. Ootamatult järgnes: **1. . . . 4—10! 2. 27:7 23—29! 3. 34:23 18:29 4. 7:18 13:44 5. 50:39 29—33! 6. 38:20 14:45** ja must võitis.

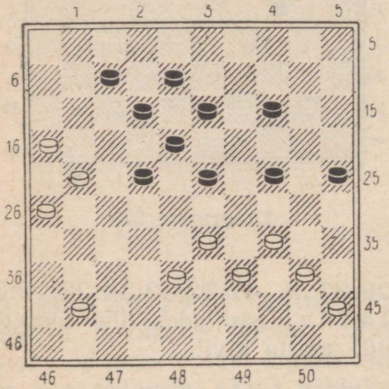


Diagramm 272

See seis tekkis NSV Liidu II kabetšempionaadi poolfinaali partiis I. Kozlov—J. Kustarjov. Must, püüdes suurendada oma positsioonilist paremust ja saavutada peatset võitu, mängis siin **1. . . . 13—19?** Ent sealjuures alahindas ta ilmselt valge kombinatsioonilisi võimalusi. Partiis järgnes: **2. 34—30!! 25:32 3. 33—28 22:33 4. 21—17 12:21 5. 16:9** ja mustal tuli kapituleeruda.

Keerulise kombinatsiooni sooritas mustadega diagrammil 273 toodud seisus moldaavia kabetšempion A. Dunajevski partiis L. Katsi vastu VSÜ «Spartaki» üleliidulistel kabeesivõistlustel Aluštas 1957. a.

1. . . . 24—29 2. 33:24 15—20! 3. 24:15 4—10! 4.

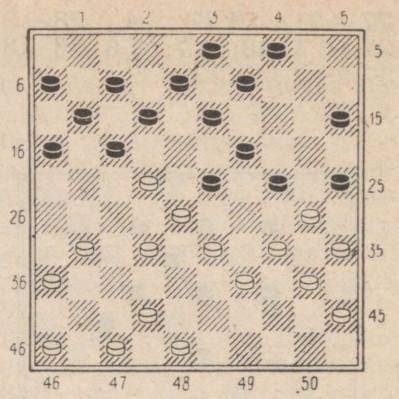


Diagramm 273

15:4 23—29 5. 34:14 25:43 6. 48:39 9:20 7. 4:18 12:23 8. 28:19 17:48 ja must võitis.

Lihtsa, kuid maskeeritud kombinatsiooniga võitis NSV Liidu III kabetšempionaadi poolfinaali partiis V. Kaplan valgetega M. Korhovi.

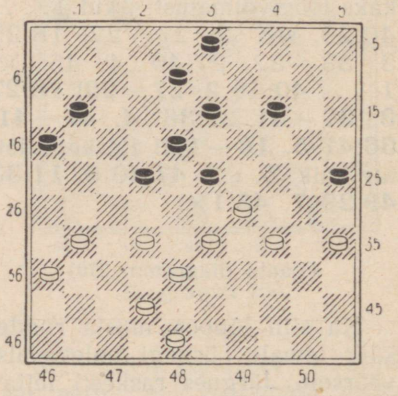


Diagramm 274

1. 33—28! 22:24 2. 34—30! 25:34 3. 32—28 23:43 4. 48:10×.

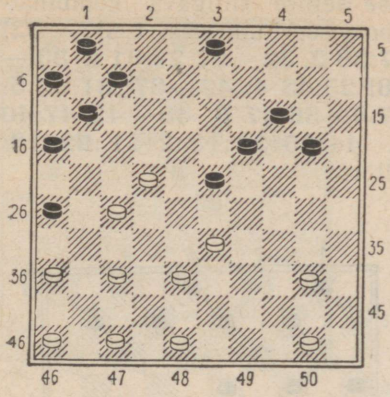


Diagramm 275

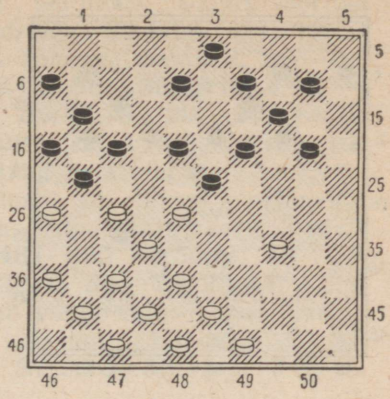


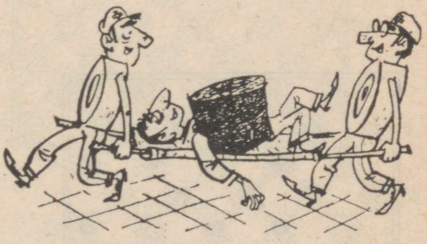
Diagramm 276

Partiis S. Balžalarski — A. Dunajevski samal turniiril tekkis diagrammil 275 toodud seis, kus valge mängis **1. 36—31!** (ähvardusega 2. 22—17) **1. . . . 23—28** (see käik viib kaotusele, halb oli mustale mängida samuti 1. . . . 7—12 vastuse 2. 22—18 tõttu kivi võiduga; oli vaja jätkata aga 1. . . . 16—21! 2. 27:16 23—28) **2. 27—21!! 16:36** (kui 2. . . . 16:18, siis 3. 33:15×) **3. 37—31! 36:18 4. 33:15** ja partii edasises käigus valge võitis, murdes läbi musta vasaku tiiva.

Põhjaliku «hävitustöö» sooritas valge diagrammil 276 toodud seisus.

1.28—22! 17:28 2. 26:17 11:31 3. 37:26!! Täielik üllatus! Must lööb nüüd kabesse **3. . . . 28:46.**

Vaatamata musta sõelseisule, ei ole näha otseselt mingit kombinatsioonilist lööki. Ometi aga pärast nelja käiku on musta seis «lage». **4. 26—21 16:27 5. 34—29! 23:34 6. 43—39! 34:32 7. 47—41 46:37.** Nüüd kogub valge «viljaka lõikuse»



Langenud lahkuvad ruuduliselt lahinguväljalt.

8. 42:31:22:13:4:15:24:13: 2!!!×, hävitades korraga musta kabe ja seitse kivi!

Missugune imetlusväärne lõpplöök!

Mitte just raske, kuid meeldiva kombinatsiooni teostas diagrammil 277 toodud seisus Maurice Jeannot (Haiti).

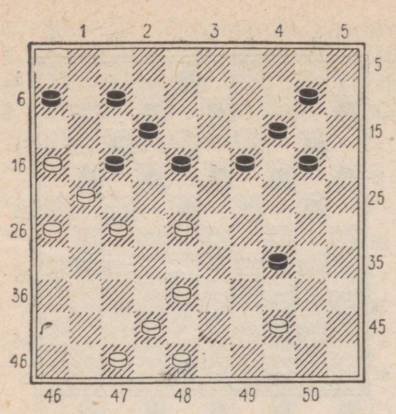


Diagramm 277

Siin kasutas valge musta «sõelseisu» ära järgmisel viisil: **1. 16—11! 7:16 2. 28—22 17:28 3. 44—39! 34:32 4. 27:38 16:27 5. 38—32 27:38 6. 42:33:22:13:24:15:4×.**

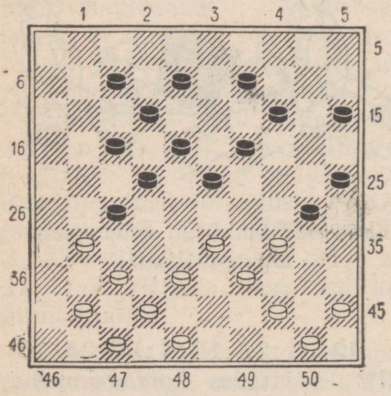


Diagramm 278

Musta viimane käik oli **21—27.** See andis Port-au-Prince'i ja Haiti mitmekordsele kabetšempionile R. Saint-Fort'ile võimaluse sellise hiilgava kombinatsiooni sooritamiseks: **1. 37—32! 27:36 2. 32—27 22:31 3. 33—28! 23:43 4. 42—37! 31:42 5. 47:49 36:47 6. 48—42 47:40 7. 44:35:24:13:2:11:22:13:4!!×.**

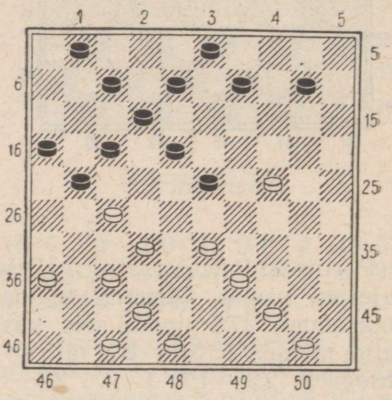


Diagramm 279

Selline seis esines ühes mängitud partiis. Valgetega mänginud C. Cascino (Tuneesia) sooritas oma viimase käiguna **1. 38—33!,** valmistades vastasele peene püünise. Kui must mängib nüüd **1. . . . 23—29?,** siis järgneb **2. 27—22! 18:38 3. 37—31! 29:20 4. 42—37 38:29 5. 39—33 29:38 6. 37—32 38:27 7. 31:24!!×.**

(Vaata diagramm 280)

F. Raman mängis siin **1. 34—30.** Musta kiirustatud rünnakukäik **1. . . . 20—25?** andis talle võimaluse vastase kaitsejõude purustada sellise kombinatsiooniga: **2. 27—22! 18:27 3. 37—31! 27:36 4. 28—22! 17:37**

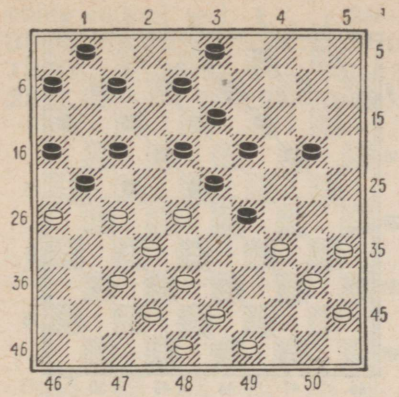


Diagramm 280

5. 26:17 25:34 6. 42:31 36:27 7. 17—11! 6:17 8. 38—33 29:38 9. 40:9! 3:14 10. 43:3×.

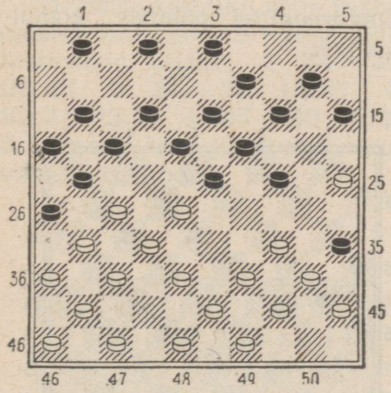


Diagramm 281

Selles seisus tegi van Mill (Holland) valgetega salakavala käigu **1. 34—30.** Must arvas, et valge viimane käik oli jäme viga ja mängis **1. . . . 24—29?**, kavatsedes järgmise käiguga võita valge kivi 30. Ent musta ootas suur pettumus. Valge sooritas nüüd väga raskesti ettearvestatava kombinatsiooni: **2. 39—34 35:24 3. 38—33 29:38 4. 47—42! 38:47 5. 25—20 14:25 6. 28—22 17:28.** Valge on kahinud juba viis kivi, kuid võiduplaani on ikkagi veel raske näha. Valge kahib veel neli kivi! **7. 48—42!! 47:50 8. 43—39 50:33 9. 34—29 23:34.** Nüüd võtab valge kahe löögiga laualt 10 kabendit! **10. 32:5 21:32 11. 37:28:39:30:19:8:17:6!!×.**

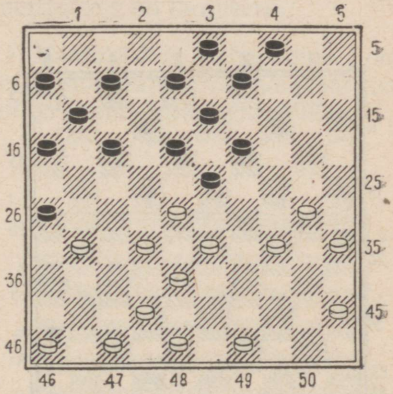


Diagramm 282

Eekhoud võitis selles seisus järgmiselt: **1. 30—24! 19:39 2. 28:19 39:37** (kui 2. . . . 26:28, siis 3. 33:22 18:27 4. 47—41 13:24 5. 48—43 39:37 6. 41:1×) **3. 49—44 13:24 4. 38—32! 37:28 5. 47—41 26:37 6. 41:1×.**

Diagrammil 283 toodud seisus leidis I. Kuperman niisuguse tee võiduks: **1. 27—22! 18:36 2. 34—29!! 24:31 3. 30—24 19:30 4. 28:6×.**

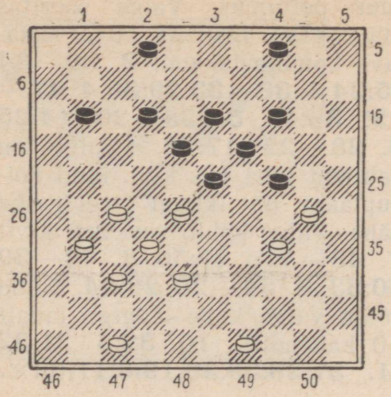


Diagramm 283

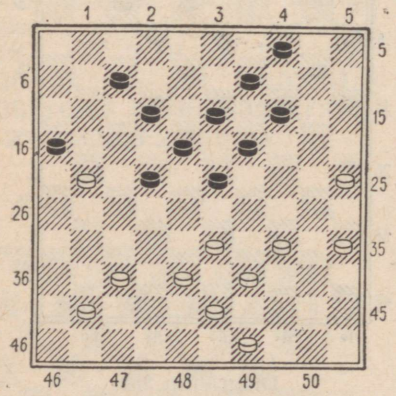


Diagramm 284

Diagrammil 284 toodud seisus on valgel originaalne võiduvõimalus: **1. 35—30! 16:27 2. 34—29 23:34 3. 30—24 19:30 4. 38—32! 27:29 5. 43—38 34:32 6. 37:10 4:15 7. 25:1×.**

Partiis E. Fanelli — Venturi Itaalia 1955. a. kabetšempionaadil tekkis diagrammil 285 toodud seis.

Valge võitis siin niimoodi:

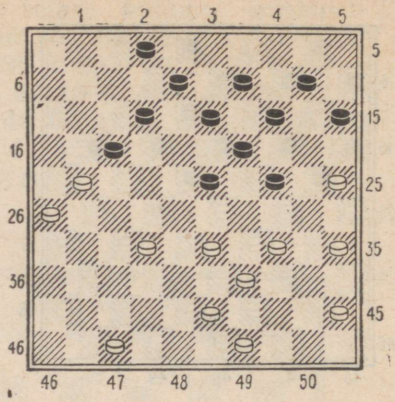


Diagramm 285

1. 32—28! 23:32 2. 33—28! 32:23 3. 25—20! 14:25 4. 35—30 24:35 5. 45—40 35:33 6. 34—30 25:34 7. 43—39 34:43 8. 49:7 2:11 9. 21:5×. Täiesti vene kabe mängureeglitel põhinev kombinatsioon.

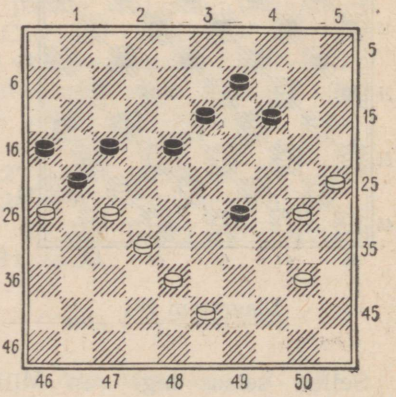


Diagramm 286

Ukraina 1955. a. kabetšempionaadi partiis M. Lazarenko — V. Kaplan saavutas must siin

võidu sellisel teel: **1. . . . 29—33! 2. 38:29 18—23 3. 29:18 13:31 4. 26:37 14—20! 5. 25:3 21—26 6. 3:21 16:49×.**

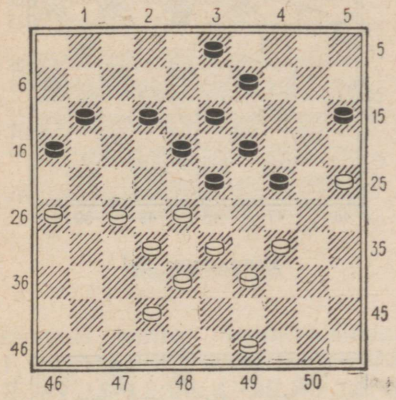


Diagramm 287

Järgmise kasuliku võtte rakendamise abil saavutas valge võidu ülaltoodud seisus: **1. 34—29! 23:43 2. 27—22 18:27 3. 32:21 43:23 4. 25—20 16:27 5. 20:16** ja valgel on avatud vaba pääs kabesse.

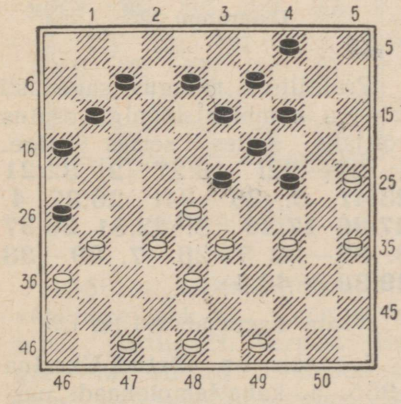


Diagramm 288

Käiguga **1. 25—20!!** teostas P. Ghestem selles seisus järgmise kolmevariandilise kombinatsiooni. **1. . . . 14:25** (kui must lööb 1. . . . 26:37, siis järgneb 2. 20:18 13:22 3. 28:6 37:30 4. 35:11 16:7 5. 6—1 ja valge võidab; pärast löömist 1. . . . 24:15 on võimalik selline jätk: 2. 33—29 26:37 3. 29:18! 13:42 4. 47:38 37:28 5. 38—33 28:30 6. 35:2 võidušanssidega valgele) **2. 34—29! 23:34** (kui 2. . . . 26:37, siis 3. 29:18 13:22 4. 28:6 37:39 5. 6—1×) **3. 28—23!! 26:39 4. 23:1** ja musta seis on lootusetu.

Kaasakiskuv kahepoolne kombinatsiooniline võitlus hargnes diagrammil 289 toodud seisus.

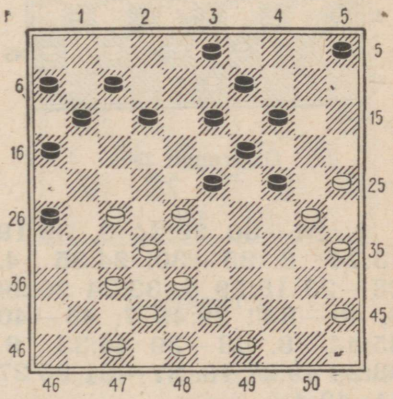


Diagramm 289

Valgetega mänginud Bloemsma tegi siin käigu **1. 47—41.** Must märkas pärast tekstikäiku kombinatsioonilist võimalust kabesse minekuks ja jätkas: **1. . . . 14—20 2. 25:14 19:10 3. 28:17 11:31 4. 30:19 31—36.** Kuid

valge oli tekkinud seisu palju kaugemale ette arvestanud ja mängis nüüd **5. 49—44 36:47 6. 19—14! 9:20 7. 37—31! 26:28 8. 38—33!! 47:40 9. 45:34 28:30 10. 35:4** võiduseisuga.

Hiilgava «plahvatuse» musta seisu hävitamiseks teostas L. Chossen diagrammil 290 toodud seisus.

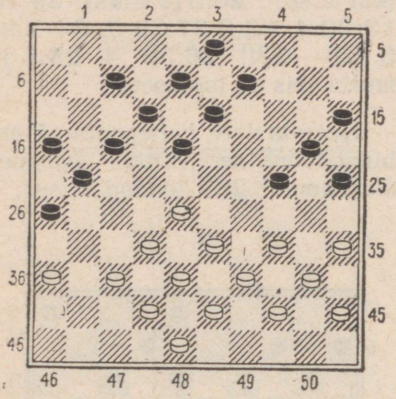


Diagramm 290

1. 34—30 25:34 2. 39:19 13:24 3. 35—30! 24:35 4. 28—23 18:29 5. 33:24 20:29 6. 40—34!! 29:49 7. 45—40 35:44 8. 43—39 44:33 9. 38:29 49:27 10. 37—31 26:37 11. 42:4×.

(Vaata diagramm 291)

Toreda kombinatsiooni teostas siin valgetega prantsuse suurmeister Marcel Bonnard: **1. 44—39 35:44 2. 45—40! 44:35 3. 28—22! 17:37 4. 33—28 23:21 5. 26:8 3:12 6. 38—32 37:28 7. 39—33 28:39 8. 43:3** huvitava lõppmänguga.

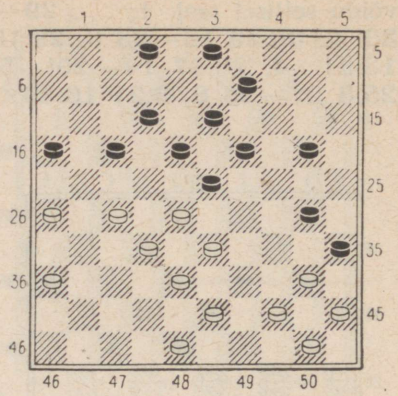


Diagramm 291

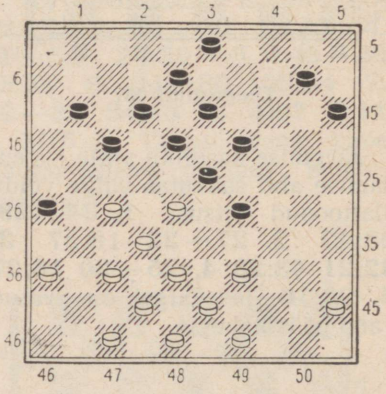


Diagramm 292

Praktilises mängus sagedasti esineva kombinatsiooniga osutus võitjaks selles seisus valge. **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:41 3. 36—31! 26:37 4. 47:36 17:26 5. 42:31 26:37 6. 38—32 37:28 7. 39—33 29:38 8. 43:5×.**

(Vaata diagramm 293 lk. 125)

See seis on võetud Ukraina 1955. a. kabetšempionaadi partiist B. Blinder—G. Gross. Must

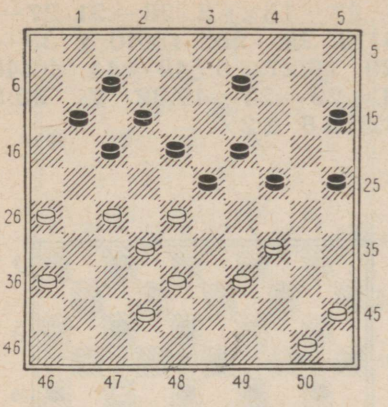


Diagramm 293

sooritas sellise kombinatsiooni: **1. . . . 23—29! 2. 34:3 18—22! 3. 27:18 12:23 4. 28:30 25:43 5. 38:49 11—16 6. 3:21 16:47** võidetud seisuga mustale.

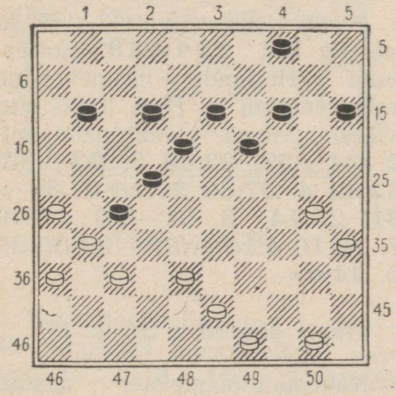


Diagramm 294

1956. a. kabemaailmameistrivõistluste ehk nn. «olümpiaturniiri» partiis H. Verpost (Belgia)—M. Hisard (Prantsusmaa) esines ülaltoodud (diagramm 294) seis. Valge seis on tunduvalt halvem. Püüdes lihtsustada seisu, ründas siin Verpost käiguga 1. 37—32 musta tugevat kiilkivi, millele aga noor Prantsusmaa kabetšempion vastas ilusa kabestuskombinatsiooniga: **1. . . . 18—23! 2. 32:21 12—17! 3. 21:12 22—27! 4. 31:22 23—28 5. 22:33 13—18 6. 12:23 19:48** ja valge oli peatselt sunnitud alistuma.

Sellesama turniiri prantslaste omavahelises partiis G. Gournier—M. Hisard tekkis järgmine seis (diagramm 295):

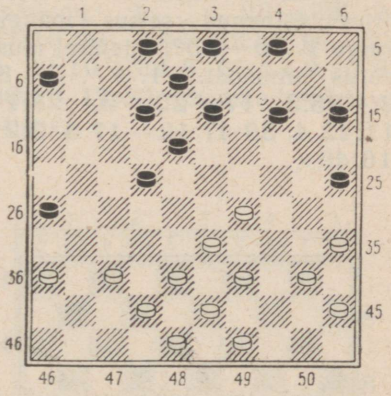


Diagramm 295

Tundes mõningaid raskusi oma seisu edasisel arendamisel, otsustas Gournier ajutise kivikahinguga pingelist olukorda veidi kergendada ja mängis **1. 29—24?** Nüüd järgnes aga **1. . . . 25—30 2. 24—20 15:24 3. 40—34 22—27! 4. 34:25 26—31! 5. 37:26 27—32 6. 38:27 14—20 7. 25:14 13—19 8. 14:23 18:47** ja must võitis.

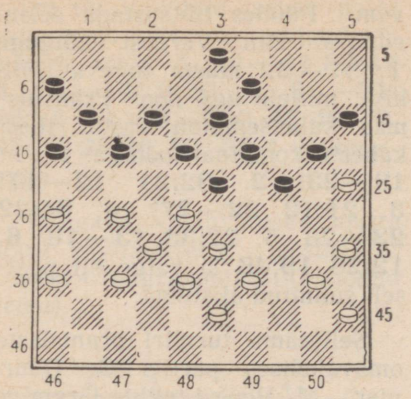


Diagramm 296

Partiis V. Giljarov—J. Kolodijev esinenud seisus mängis valge **1. 30—25?**, misjärel must võitis niimoodi: **1. . . . 3—8! 2. 25:3 17—22! 3. 28:17 11:42 4. 38:47 12—17 5. 3:21 16:49×.**

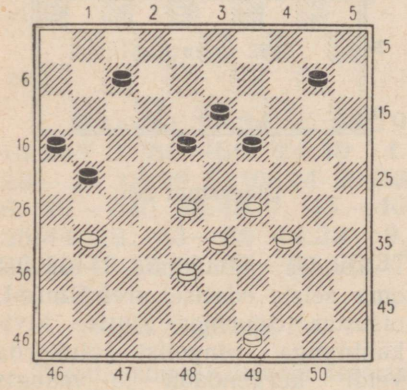


Diagramm 297

Selles seisus võitis Roos (Holland) järgmisel teel: **1. 31—26 21—27** (kui 1. . . . 18—22, siis 2. 26:17 22:11 3. 29—23 ja 4. 23—18×) **2. 26—21 27—31 3. 29—23!! 18:40 4. 33—29 16:27 5. 49—44 40:49 6. 29—23 49:32 7. 23:5 32:19 8. 5:2×.**

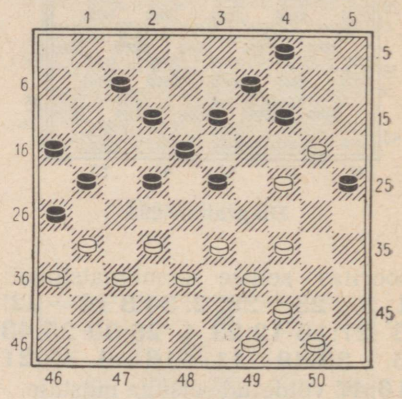


Diagramm 298

Must otsustas võita kivi ja mängis **1. . . . 14—19?** Rotterdami (Holland) mitmekordne kabetšempion P. Ham leidis siin valgele ilusa kombinatsiooni: **2. 34—29! 23:43 3. 33—28! 22:42 4. 37:39 26:28 5. 36—31! 25:14 6. 31—26 19:30 7. 26:10 4:15 8. 39—34 30:39 9. 44:4×.**

(Vaata diagramm 299 lk. 127)

Kabemaailmameister aastail 1926—1928 ja 1931—1933 M. Fabre leidis temale omase särava loominguga ka selles seisus niisuguse suurepärase kombinatsioonilise tee võiduks: **1. 28—22! 18:36 2. 37—31! 26:28 3. 38—33 25:34 4. 40:7 2:11 5. 33:22 17:28 6. 47—41! 36:38 7. 43:5×.**

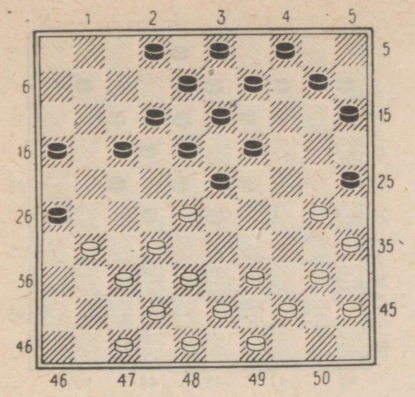


Diagramm 299

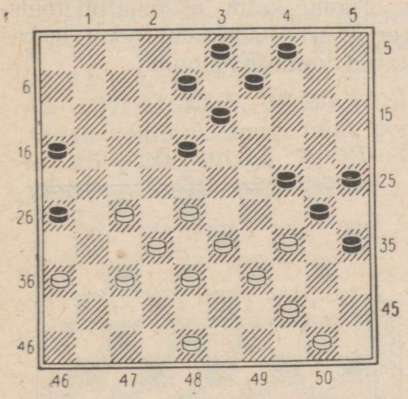


Diagramm 300

Valge tegi siin käigu **1. 34—29** ja pärast musta vigast vastust **1. . . . 8—12? 2. 29:20 25:14** võitis nii: **3. 39—34! 30:39 4. 48—43! 39:48 5. 44—39! 48:22 6. 28:10 4:15 7. 36—31 26:28 8. 33:4×.**

Järgmine seis tekkis Austraalia kabeturniiril 1958. a. mängitud partiis Bierman—Langras. Valge viimane käik oli **1. 31—27?**

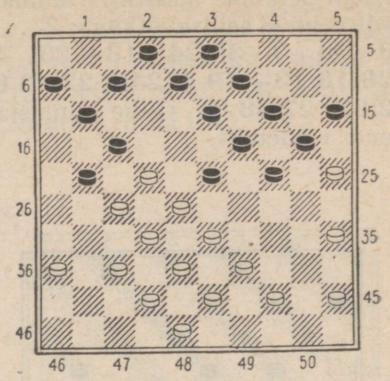


Diagramm 301

Nüüd järgnes niisugune kombinatsioon: **1. . . . 23—29! 2. 27:16 29—34 3. 39:30 19—23 4. 30:10 15:4 5. 25:14 9:20 6. 28:19 17:50** mustale võidetava seisuga.

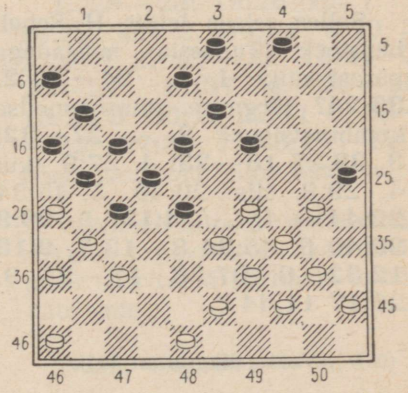


Diagramm 302

Diagrammil 302 toodud seisus, mis esines partiis C. Chatlelon—J. H. Ansems jätkas valge siin **1. 30—24 19:30 2. 40——35.** Rahvusvahelise Kirikabe

Klubi sekretär Ansems (Holland) võitis nüüd sellise jätkuga: **2. . . . 3—9! 3. 35:24 18—23! 4. 29:18 13—19 5. 24:2 22:13 6. 2:32 27:38** ja valge tunnistas end võidetuks.

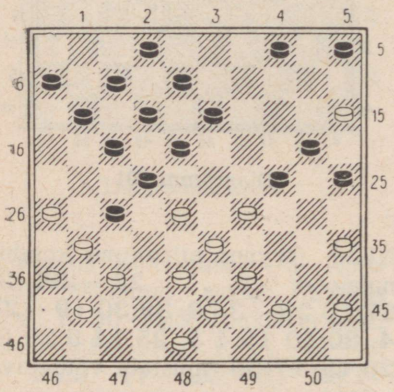


Diagramm 303

Selles seisus leidis H. Scheibenstock (Tuneesia) mustadega pärast käike **1. . . . 24—30 2. 35:24?** järgmise suurejoonelise kombinatsiooni: **2. . . . 27—32! 3. 38:27 18—23! 4. 27:9** (kui 4. 29:9, siis 20:40 5. 45:34 22:44×) **4. . . . 4:13! 5. 29:9 20:40 6. 45:34 8—13 7. 9:18 12:32 8. 37:28 17—21 9. 26:17 11:44×.**

(Vaata diagramm 304)

Musta viimane käik oli 1. . . . 20—24?

J. C. Nepveu (Kanada) alistas nüüd oma vastase sellise toreda jätkuga: **2. 26—21 24:35 3. 40—34! 29:49 4. 45—40! 35:33 5. 38:20 49:47 6. 36—31 47:27 7. 21:5×.**

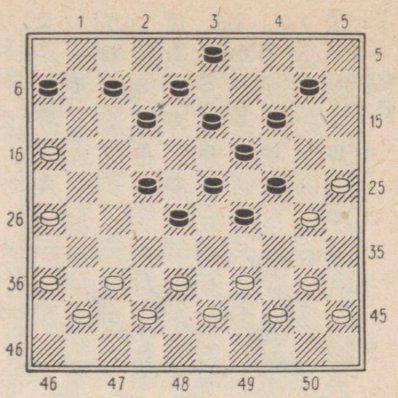


Diagramm 304

Toome kolm eksmaailmameister Pierre Chestemi poolt sooritatud kombinatsiooni.

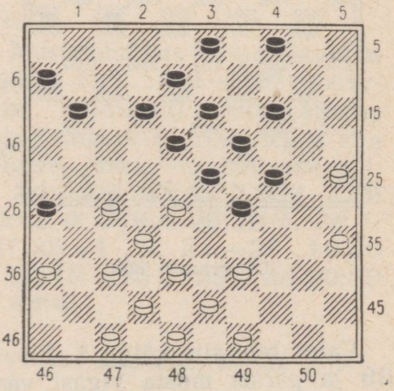


Diagramm 305

1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:41 3. 21—17! 11:22 (kui 3. . . . 12:21, siis 4. 42—37 41:32 5. 38:7×) **4. 42—37 41:32 5. 38:20 24:15 6. 36—31! 26:37 7. 48—42 37:48 8. 39—34 48:30 9. 35:2×.**

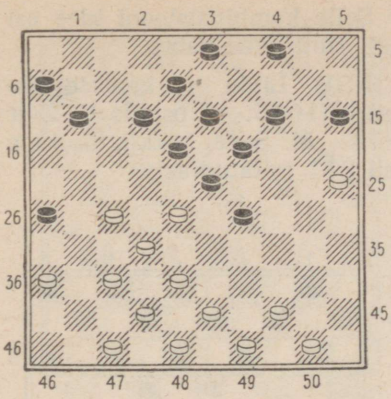


Diagramm 306

Seis on peaaegu analoogiline eelmisega. Valge võidab selliselt: **1. 27—22! 18:27 2. 32:21 23:41 3. 21—17 11:22 4. 42—37 41:32 5. 38:20 15:24.** Algab kombinatsiooni teine pool. **6. 25—20! 24:15 7. 36—31 26:37 8. 48—42 37:39 9. 44:2×.**

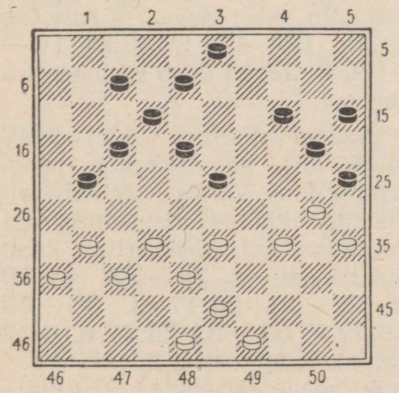


Diagramm 307

1. 33—28! 14—19 (kiiresti kaotab käik 1. . . . 23—29 2. 34:23 25:34 järgneva 3. 38—33 18:27 4. 31:13× tõttu) **2. 31—27 21—26 3. 28—22! 17:28 4. 38—33! 28:39 5. 37—31!! 26:28 6. 30—24! 20:40 7. 35:11×.**

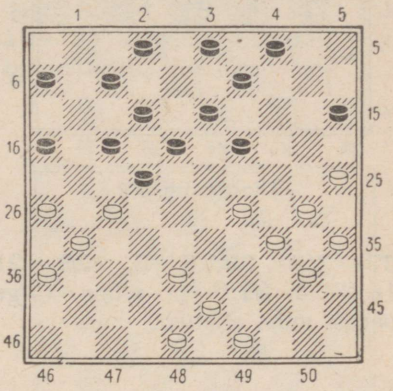


Diagramm 308

1. 29—23! 19:28 (kui 1. . . . 18:29, siis 2. 34:14 9:20 3. 27:9×) **2. 27—21 16:27 3. 26—21 17:37 4. 25—20! 15:24 5. 30:17 22:11 6. 38—32! 27:38 7. 43:1×.** Selle kombinatsiooni leidis Eekhoud.

Vaatleme allpool vennasvabariikide tugevamate kabetajate poolt sooritatud parimaid kombinatsioone.

(Vaata diagramm 309 lk. 130)

Selline seis tekkis NSV Liidu V kabetšempionaadi Alma-Ata poolfinaali partiis T. Sultanbekov—S. Guljajev. Kasahhi kabetšempion Talap Sultanbekov võitis siin partii sellise kombinatsiooniga: **1. 38—33! 29:38 2.**

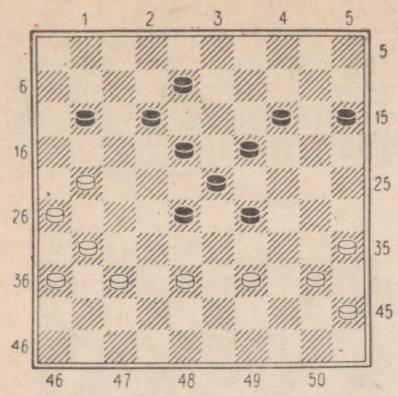


Diagramm 309

37—32! 38:16 3. 26—21 16:27 4. 31:2 ja mõne käigu pärast must alistus.

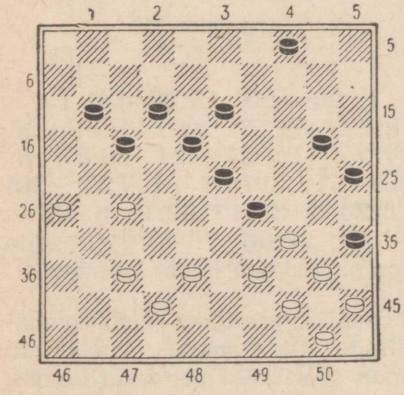


Diagramm 310

Ülaltoodud omapärases seisus võitis Gruusia mitmekordne kabetšempion S. Sagijev siin partii sellise jätkuga: **1. 39—33 20—24.** Vajalik käik. **2. 34—30! 25:34 3. 27—22! 17:39 4. 44:33 35:44 5. 50:39:30:19:8: 17:6** ja must alistus.

Selle kombinatsiooni idee esineb tihti vene kabes.

NSV Liidu II kabetšempionaadi (1955. a.) partiis V. Zvirbulis—M. Šavel tekkis diagrammil 311 esitatud seis.

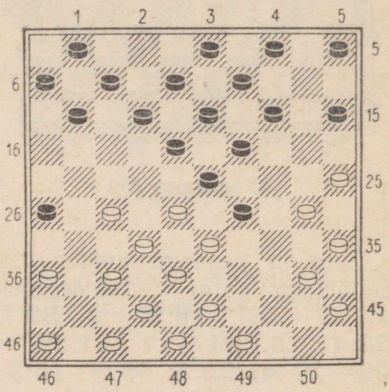


Diagramm 311

1955. aasta Nõukogude Liidu kabetaja nr. 2 (tuli teisele kohale) Valgevene esindaja M. Šavel jätkas siin mustadega kiirustades **1. . . . 11—17? 2. 33:24 14—20 3. 25:14 9:29** näiliselt hea seisuga.

Naabervabariigi Läti NSV viiekordne kabetšempion, meistersportlane Valdis Zvirbulis leidis aga tekkinud seisus mitte just keerulise, ent maskeeritud kombinatsiooni: **4. 28—22! 17:28 5. 27—21 26:17 6. 38—33 29:27 7. 37—32 28:37 8. 42:2** valgele võidetud seisuga.

(Vaata diagramm 312)

Turkmeenia NSV parim kabetaja A. Nartšajev lõpetas siin võitluse enda kasuks sellisel teel:

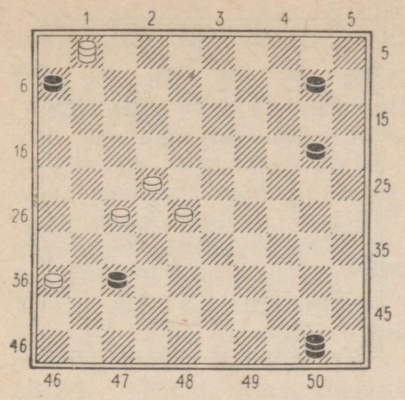


Diagramm 312

1. 36—31! 37:26 2. 27—21 26:17 3. 22:11 6:17 4. 1—29 50:22 5. 29:27×.

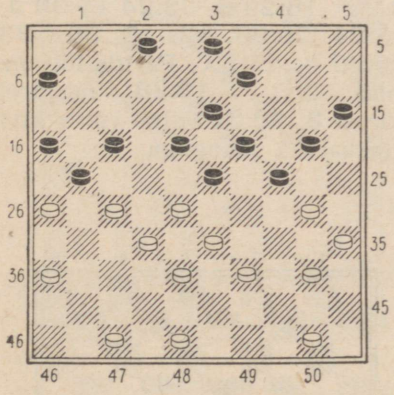


Diagramm 313

Tekkinud seis esines NSV Liidu IV kabetšempionaadi poolfinaali partiis P. Svjatoi—G. Rjabov. Leedu NSV üks paremaid mängijaid Rjabov sooritas siin lihtsa, kuid ootamatu kombinatsiooni: **1. . . . 18—22! 2. 27:29 21—27! 3. 32:12 20—25 4. 29:20 25:23** ja näib, et valgel tuleb alistuda. Ent P. Svjatoi leidis siin omakorda tugeva kaitsevõimaluse: **5. 12—8! 15:24 6. 33—28 23:32 7. 36—31 3:12 8. 31—27 32:21 9. 26:8** ja pärast **9. . . . 24—30 10. 35:24 19:30 11. 8:19 16—21** leppisid vastased peatselt viigile.

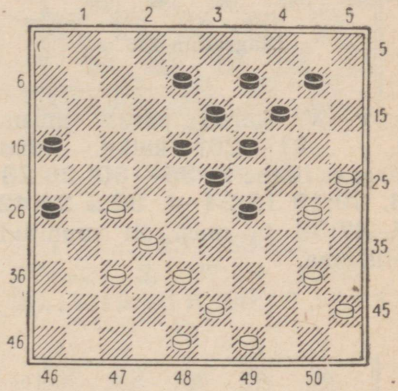


Diagramm 314

Kirgiisi kabetšempion G. Norenberg leidis selles seisus järgmise võiduvõimaluse: **1. 25—20! 14:34 2. 38—33 29:38 3. 40:29 23:34 4. 37—31 26:28 5. 43:32:23:12:3:14:5×.**

Lõpuks toome mõningaid lihtsamaid näiteid Eesti NSV kabetajate loomingust (vaata ka peatükk 16).

(Vaata diagramm 315 lk. 132)

See seis, mis on analoogiline diagrammil 191 toodud seisuga, esines Eesti NSV I kabetšempionaadi (1955. a.) partiis A. Jefi-

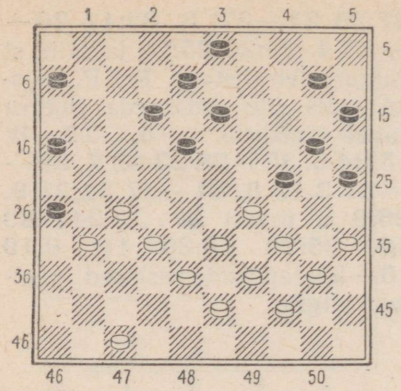


Diagramm 315

mov — V. Karmi pärast musta 1. . . . 21 — 26? käiku. Nüüd järgnes lihtne **2. 35 — 30! 26:28 3. 30:19 13:24 4. 33:2 24:42 5. 47:38** ja must oli sunnitud alistuma.

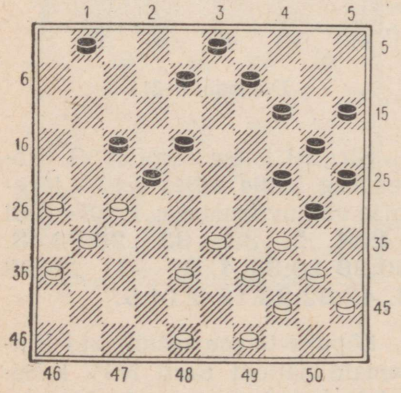


Diagramm 316

Sama turniiri partiis H. Laudver — F. Villard võitis valge selliselt: **1. 26 — 21! 17:37 2. 38 — 32 22:31 3. 36:27 37:28 4. 33:4×.**

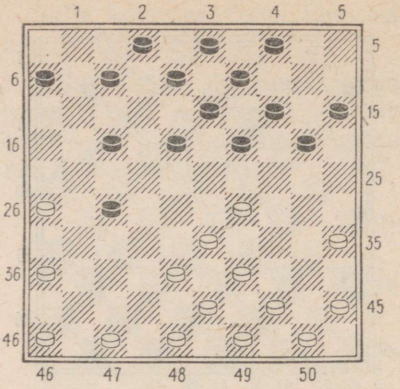


Diagramm 317

See seis tekkis partiis R. Miller — J. Türn. Musta viimane käik oli 1. . . . 11 — 17?, millele järgnes lihtne, kuid esimesel hetkel siiski mõningal määral märkamatu käik **2.29 — 23!** Kui nüüd 2. . . . 18:29 3. 33:24 19:30 4. 35:24 20:29, siis 5. 38 — 33 29:38 6. 43:1×. Partiis lõi aga must **2. . . . 19:28,** misjärel pärast **3. 33:31** valge võitis kivi ülekaaluka mänguga.

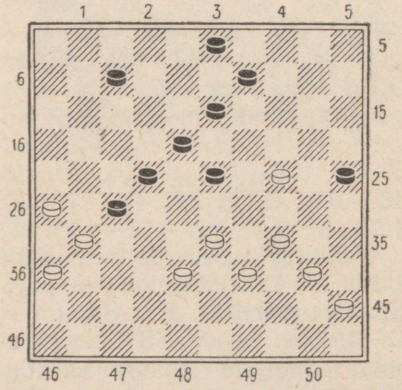


Diagramm 318

Samas partiis tekkis 15 käiku hiljem diagrammil 318 toodud seis.

Vaatamata valge enamkivile näib musta seis suurepärasena, tänu tema tugevale tsentrile ja valge ebaõnnestunud kivide asetusele paremal tiival. Kuid partii tulemuse otsustas kohe käik **1. 24—19!** Kui must lööb nüüd 1. . . . 23:14, siis järgneb 2. 38—32 27:29 3. 34:1×. Seepärast jätkus partiis **1. . . . 13:24.** Nüüd aga otsustas käik **2. 33—28!** ja must pidi lööma suurima arvu kabendeid **2. . . . 22:35,** millele järgnes **3. 31:4.** Mõne käigu pärast tunnistas must end võidetuks.

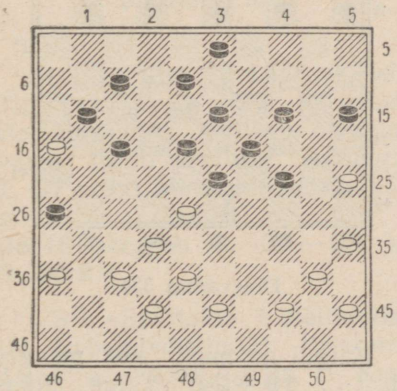


Diagramm 319

H. Laudver võitis siin A. Silla sellisel teel: **1. 28—22! 17:28.** Paremat pole. **2. 35—30 24:35 3. 44—39 35:33 4. 38:29 23:34 5. 32:1×.**

Täpselt samasuguse kombinatsiooni sooritas R. Metsar mustadega ühes Tallinna 1958. a. kabetšempionaadil mängitud partiis diagrammil 320 esitatud seisus.

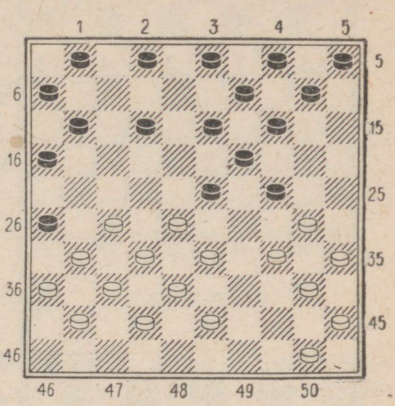


Diagramm 320

1. . . . 23—29 2. 34:23 16—21 3. 27:18 13:22 4. 28:17 19:48 5. 30:19 14:23×.

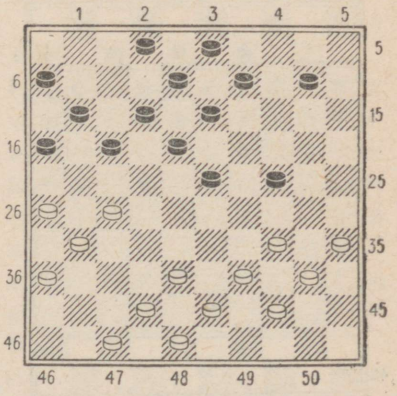


Diagramm 321

Selles seisus võitis Eesti NSV II kabetšempionaadi (1956. a.) partiis Ü. Kesker valgetega

E. Pani selliselt: **1. 34—29! 23:45 2. 44—40 45:34 3. 39:19 13:24 4. 27—21 16:27 5. 31:15×.**

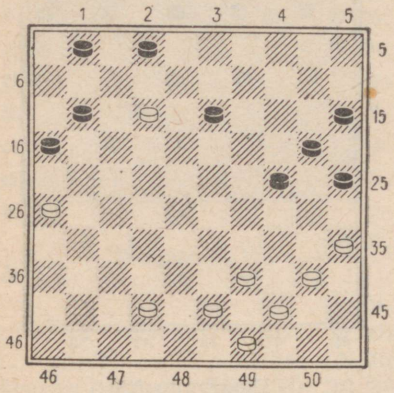


Diagramm 322

H. Hunt võitis siin järgmiselt: **1. 12—7! 1:12 2. 35—30 25:45 3. 44—40 45:34 4. 39:6×.**

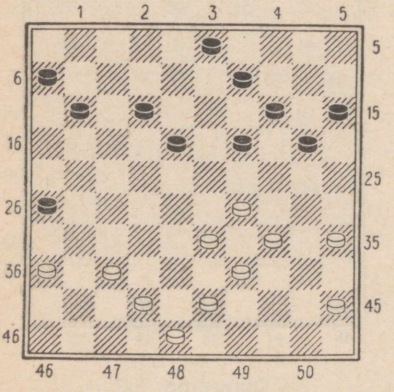


Diagramm 323

Selles seisus (V. Leemet—F. Villard, Eesti NSV II kabetšempionaat) mängiti **1. . . . 19—23?**, millele järgnes **2. 42—38!** ja mustal pole pääsu kaotusest. Valge ähvardab nüüd 3. 37—31 26:37 4. 38—32 37:28 5. 33:4×. Partiis jätkus **2. . . . 9—13**, kuid ikkagi järgnes **3. 37—31 26:37 4. 38—32 37:28 5. 33:22 18:27 6. 29:16** ja valge võitis.

Peaaegu taoline juhtum esines VSÜ «Spartaki» 1955. a. vabariiklike kabeesivõistluste partiis F. Villard—Ü. Kesker.

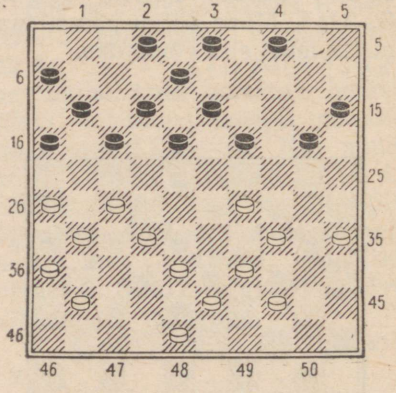


Diagramm 324

Käigul on must, kes mängis **1. . . . 19—24!** Valge jätkas paha aimamata **2. 39—33?** Pärast vahetust **2. . . . 20—25 3. 29:20 15:24** oli aga valge võimetu musta ähvarduste 4. . . . 24—30 5. 35:24 13—19 6. 24:22 17:46 või 6. . . . 17:50 pareerimiseks. Kui aga 4. 32—28 või 4. 33—28, siis 4. . . . 17—21×.

Partiis ohverdas F. Villard kivi **4. 35—30 24:35** ja mängis

siis **5. 34—29,** kuid ka nüüd järgnes ikkagi kombinatsioon: **5. . . . 35—40 6. 44:35 25—30 7. 35:24 13—19 8. 24:22 17:46** ja valge alistus.

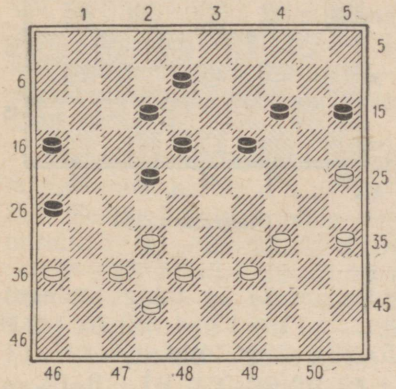


Diagramm 325

Seis partiist H. Laudver—J. Titijevski Eesti NSV IV kabetšempionaadilt. Siin otsustas valge partii saatuse käiguga **1. 37—31!** Mõlemale musta löögile 1. . . . 26:28 või 1. . . . 26:48 järgneb **2. 39—33** ja **3. 35:2×.**

VSÜ «Spartaki» I üleliidulistel kabeesivõistlustel Dzintaris 1956. a. tekkis partiis Ü. Kesker—L. Kats (Moskva) diagrammil 326 toodud seis.

Käigul olles mängis must **1. . . . 23—29.** Nüüd järgnes **2. 39—33! 19—24?** (See vahetus viib kaotusele. Oli vaja jätkata 2. . . . 29—34 3. 30:39 22—28 4. 33:22 18:16.) **3. 30:19 13:24 4. 21—17! 12:21** (pärast 4. . . . 22:11 otsustab 5. 38—32 29:27 6. 31:4×)

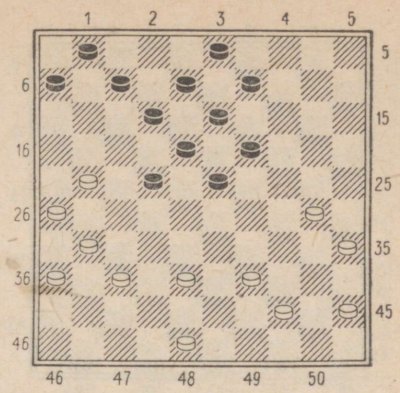


Diagramm 326

5. 26:28 ja mõne käigu pärast Kats alistus, kuna mustal läks kaduma veel üks kivi.

Sagedasti esineva kombinatsiooniga võitis N. Lomov mustadega R. Gehti (Tallinna 1957. a. kabeesivõistlused).

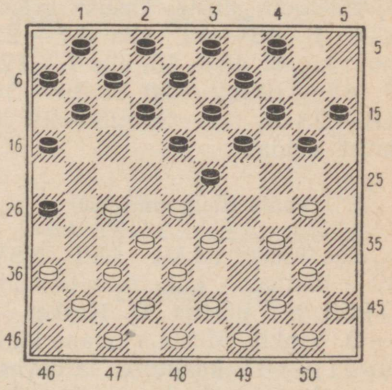


Diagramm 327

1. . . . 16—21! 2. 27:16 18—22 3. 28:17 12:21 4. 16::27 26—31 5. 37:26 23—29 6. 34:23 19:46×.

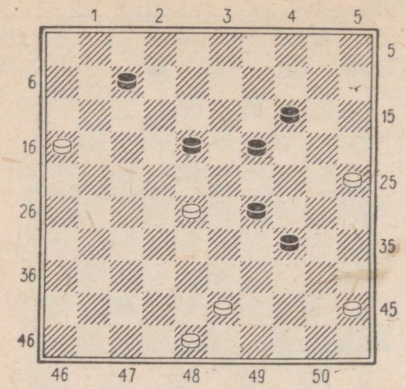


Diagramm 328

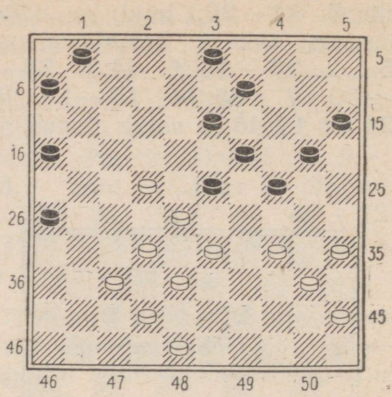


Diagramm 329

Selles lõppmängus (J. Türn—A. Sild, Eesti NSV I kabetšempionaat) otsustas must partii saatuse sellise kombinatsioonilise jätkuga: **1. . . . 18—23! 2. 28—22.** Paremat pole. **2. . . . 34—39! 3. 43:34 29:40 4. 45:34 23—29 5. 34:23 19:17** ja valge alistus, sest tekkinud seisus on opositsioon musta kasuks. Kui näit. 6. 48—42, siis 17—22 jne.; kui 6. 48—43, siis 7—12! 7. 43—39 12—18 8. 39—34 18—23 9. 34—30 23—29 ja must võidab.

(Vaata diagramm 329)

See seis tekkis Läti NSV VI lahtise kabetšempionaadi (1958. a.) partiis Ü. Kesker—O. Vinkis. Musta viimane käik oli 11—16?, kusjuures ta arvestas seda, et valgele ei anna midagi otsustavat ajutine kivi võit **1. 33—29 24:33 2. 38:18** järgneva **2. . . . 6—11** jne. tõttu ja must võidab kivi tagasi. Nii ka mängiti, kuid nüüd järgnes **3. 18—12!** ja must märkas liiga hilja, et ta ei tohigi mängida 3. . . . 11—17 4. 22:11 16:18 5. 28—23× tõttu.

Partiis järgnes **3. . . . 9—14.** Parim käik antud seisus. **4. 32—27 20—25 5. 37—31 26:37 6. 42:31** ja mõne käigu pärast must alistus.

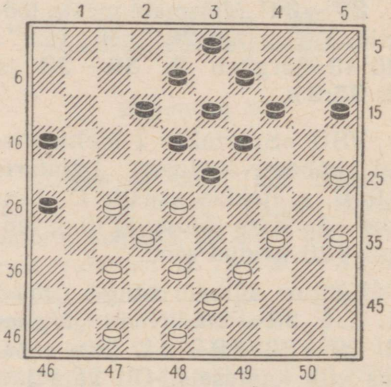


Diagramm 330

Seis Eesti NSV IV kabetšempionaadi partiist Ü. Kesker—

A. Sild. Must mängis siin vigaselt: **1. . . . 14—20 2. 25:14 19:10 3. 28:19 13:24.** Seejärel sai valge lihtsa käiguga **4. 38—33!** võiduks küllaldase paremuse. Nüüd ähvardab valge käiguga 5. 37—31 26:28 6. 33:2 või 6. 33:4×. Kui must mängib **4. . . . 9—13** või **4. . . . 8—13,** siis järgneb 5. 34—30! ja pärast vahetust otsustab jällegi käik 37—31.

Ülalmainitud ähvarduste tõttu mängis must partiis **4. . . . 18—23.** Seejärel kulges mäng järgmiselt: **5. 34—29 23:34 6. 39::19 9—13 7. 43—39 13:24 8. 39—34 10—14 9. 47—42 14—19 10. 42—38 15—20 11. 32—28 20—25 12. 34—29 8—13 13. 29:20 25:14 14. 33—29 14—20 15. 38—32** (ei tohi muidugi 15. 29—23? 16—21 või 26—31 tõttu ja must võidab) **15. . . . 19—24** (15. . . . 3—8 16. 28—23 19:28 17. 32:23×) **16. 37—31!** See väike kombinatsioon võidab kohe. **16. . . . 24::22 17. 27:9 26:28 18. 9—4 20—24 19. 4—10** ja must alistus. Pärast 19. . . . 28—33 võib järgneda 20. 10—15 24—29 21. 35—30 jne.

(Vaata diagramm 331)

Käigul on must (partii R. Helkma—H. Laudver, Eesti NSV IV kabetšempionaadilt), kes ajapuuduses jätkas siin 1. . . . 14—20? 2. 25:23 34:25 ja partii lõppes edasimängul viigiga.

Teksti käigu asemel võis aga must võita siin sellise kombinatsiooniga: **1. . . . 11—17** (või 1. . . . 12—17) **2. 30:39 14—20 3. 25:23 12—18 4. 23::12 21—26 5. 12:21 16:47×.**

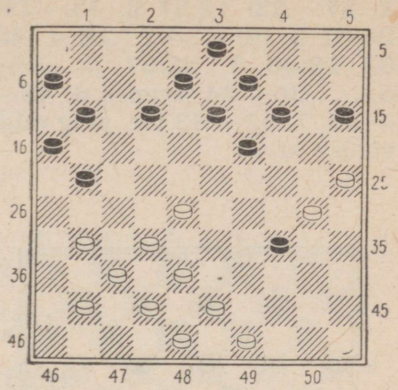


Diagramm 331

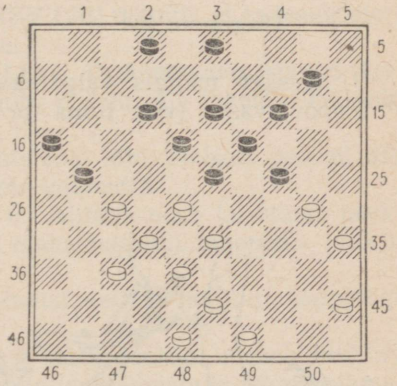


Diagramm 332

Selline seis esines Eesti NSV I kabetšempionaadi partiis H. Laudver—R. Miller. Valge jätkas selles seisus 1. 43—39 10—15 2. 49—44 enam-vähem võrdse mänguga.

Ü. Kesker leidis aga valgele sellise huvitava kombinatsiooni:

1. 27—22! 18:27 2. 33—29!! 24:31 3. 30—24 27:38 4. 43:32 19:30 5. 28:37 ja pärast 5. . . . 30—34 järgneb 6. 49——44, 7. 48—43 jne. ning valge võidab kivi.

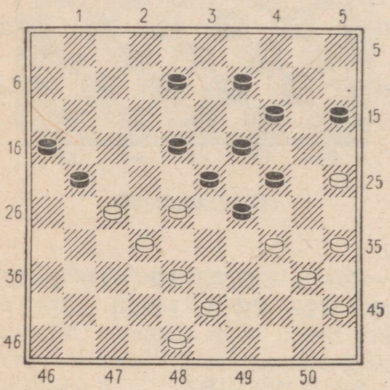


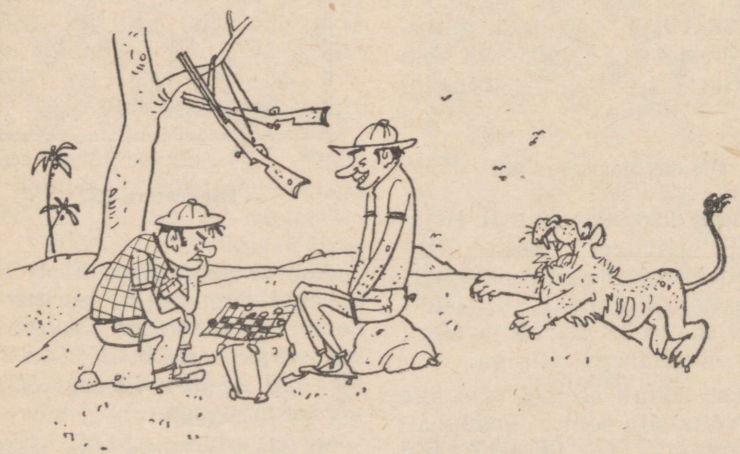
Diagramm 333

Ü. Kesker mängis valgetega P. Popovi vastu (viie linna turniiril Riias 1957. a.) siin **1. 48—42!** ja must oli võimetu valge paljude kombinatsiooniliste ähvarduste pareerimiseks.

Kui must mängib nüüd 1. . . . 8—13, siis järgneb 2. 25—20! 14:25 3. 27—22 18:27 4. 28—22 27:18 5. 32—28 23:32 6. 34:3×. Seesama kombinatsioon järgneb ka pärast käiku 1. . . . 8—12.

Kui 1. . . . 21—26, siis 2. 27—21! 26:17 (2. . . . 16:27 3. 32:21 26:17 4. 43—39 23:43 5. 34:3 43:34 6. 40:20×) 3. 25—20! 14:25 4. 32—27 23:21 5. 34:23 ja valge seis on kergesti võitev, näit. 5. . . . 17——22 6. 38—33 21—26 7. 33—29 24:33 8. 35—30 25:34 9. 40:38 jne.

Partiis mängis must **1. . . . 9—13,** millele järgnes **2. 27—22 18:27 3. 28—22 27:18 4. 32—28 23:32 5. 34:3** ja Popov alistus.



«Veel mõned käigud ja sa oled läbi!»

KUUES PEATÜKK

PROBLEEMID

Eespool vaadeldud praktiliste kombinatsioonide kõrval, mis tekivad ja on võetud otse mängitud partiidest, loovad paljud erinevad autorid ka kunstlikult kabekombinatsioone, mida nimetatakse kas probleemideks või miniatuurprobleemideks, olenevalt kabendite arvust.

Probleemide loomine kuulub rohkem partiide keskmängude juurde, sest probleemides on nõutav, et kummalgi poolel peab laual olema vähemalt 8 kabendit.

Tuntud problemist A. Kovrižkin (NSV Liit) mainib, et kaasaegsetelt kabekompositsiooni teostelt nõutakse:

1. A i n s a t l a h e n d a m i s v i i s i. Probleemides peavad täielikult puuduma lisalahendused. Samuti ei tohi olla lahenduskäikude ümberpaigutamist.

2. Ö k o n o o m s u s t. Kombinatsiooni läbiviimisest peavad osa võtma kõik laual asuvad mõlema poole kabendid.

3. Ü l e s e h i t u s e k e r g u s t. Algseis peab kujutama praktilises mängus võimalikku seisu või maksimaalselt lähenema praktilisele mängule.

4. I d e e d, s. o. põhilist kombinatsioonilist motiivi lõpplöögi ettevalmistamisel.

Tavaliselt kujutab probleem endast seisu, milles esineb huvitav kombinatsiooniline idee, originaalne võidumehhanism ja hämmastamapanev lõppseis.

Probleemide lahendamisel ja tundmisel on suur praktiline tähtsus. Probleemides esinevaid ideid kasutatakse sageli praktilises mängus. Ja samuti ka vastupidi — praktilised kombinatsioonid on tihti teemadeks probleemide koostamisel. Probleemide lahendamine arendab suuresti kombinatsioonilist nägemist ja kombineerimisvõimet.

Paljudes riikides omab probleemkabe suurt populaarsust ja laialdast levikut. Nii näiteks antakse Hollandis perioodiliselt välja probleemkabet käsitlevaid raamatuid, on loodud spetsiaalne problemistide ühing, antakse välja kabeajakirja «Problemist», mis käsitleb ainult probleemkabet.

Ka Nõukogude Liidus edeneb kiiresti probleemkabe. Meil on esile kerkinud rida noori andekaid kabeprobleemiste, nagu M. Galkin, V. Solnõkov, M. Ben, R. Suplin, Demõšev ja teised.

Üheks esimeseks nõukogude probleemistiks on Harkovi meister Anatoli Kovrižkin, kes on koostanud ligi 1000 huvitavat probleemi.

A. Kovrižkin on suurepärase raamatu «300 kombinatsiooni sajaruudulisel laual» autoriks, mis on suureks panuseks kompositsioonkabe valdkonnas.

Toome rea huvitavaid probleeme Nõukogude Liidu ja välisriikide kabekompositsiooni meistrite loomingust.

Algajatele kabehuvilistele soovitame esmalt tutvuda järgmises peatükis toodud miniatuuridega, mida on kergem lahendada ja mis on jõukohasemad, ning alles seejärel asuda probleemide vaatluse juurde.

Kõigis järgnevates probleemides valge alustab ja võidab.

R. van Eck (Holland)

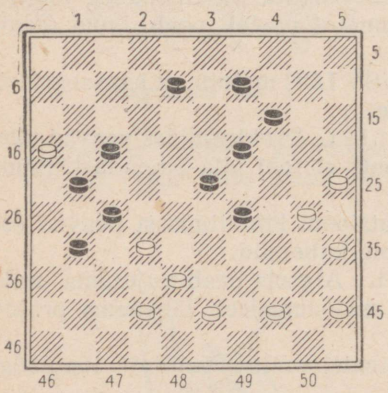


Diagramm 334

De Graag (Holland)

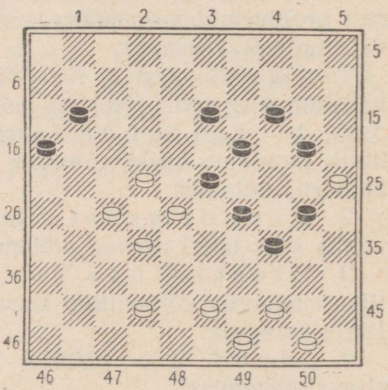


Diagramm 335

1. 25—20! 14:34 2. 42—37! 31:33 3. 35—30 27:40 4. 30:28 23:32 5. 45:12 17:8 6. 16:38 ja opositsioon on valge kasuks.

(Vaata diagramm 335)

1. 27—21!! 16:47 2. 44—39 23:32 3. 22—17 11:22 4. 43—38! 47:44 5. 50:39 34:43. Nüüd tehakse kahe löögiga «puhas töö». **6. 49:9 14:3 7. 25:25!!** (huvitav löök) ja valge võidab.

(Vaata diagramm 336)

Lahendus on jällegi üllatav: **1. 37—32 28:46.** Must pidi lööma suurima arvu kabendeid. **2. 43—39 40:49.** Edasi ei tohti-

P. Kleute (Holland)

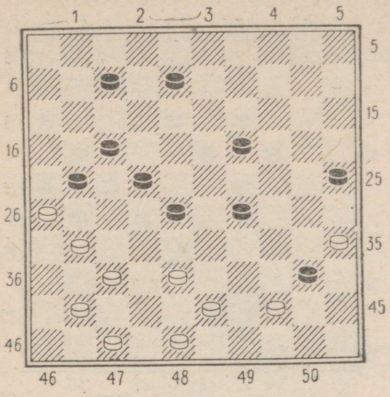


Diagramm 336

nud lüüa viitkabestuse reegli tõttu. **3. 35—30!! 25:32 4. 48—43! 49:38 5. 47—41 46:37 6. 31:42:33:24:13:2:11!! 17:6 7. 26:37×.**

A. Polman (Holland)

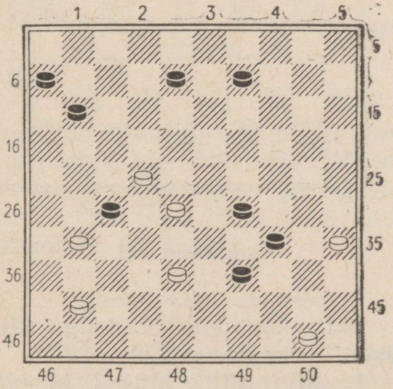


Diagramm 337

1. 35—30 27:47 2. 30—25! 47:33 3. 50—44 39:50 4. 28:30 50:17 5. 30—24 29:20 6. 25:21 11—16 7. 21—17×.

M. van Belkom

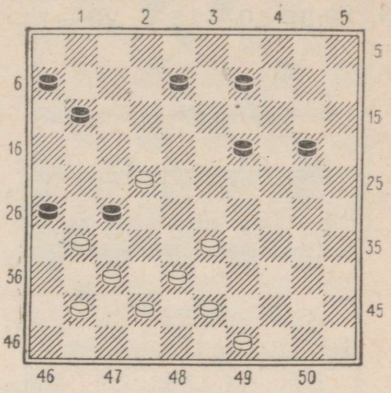


Diagramm 338

1. 33—29!! 27:47 2. 29—24!! 19:30 (või 2. . . . 20:29) **3. 37—31! 26:39 4. 49—43! 47:17 5. 43:21×.**

G. L. Gortmans (Inglismaa)

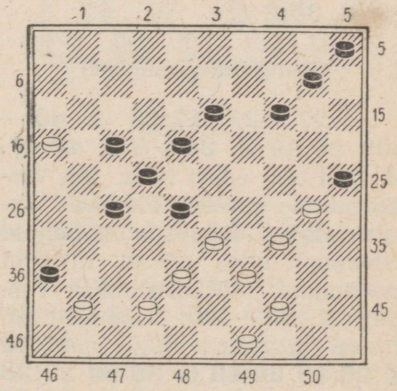


Diagramm 339

1. 38—32!! Mustal on viis löögisuunda, kuid enamlöömise reegli järgi tuleb lüüa ainult **1. . . . 36:40 2. 32:32!!** Missugune tore löök! **2. . . . 25:43 3. 49:38 40:49 4. 32—27! 49:21 5. 16:20 10—15 6. 20—14×.**

M. Vasseur (Prantsusmaa)

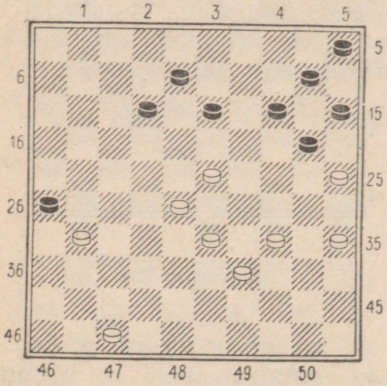


Diagramm 340

1. 23—18! 12:32 2. 33—28! 26:37 3. 39—33 32:23 4. 47—42! 37:48 5. 33—29 48:30 6. 29:9 14:3 7. 25:14 10:19 8. 35:2×.

(Vaata diagramm 341)

1. 27—21 17:26 2. 40—34!! 29:49 3. 39—34!! 49:47. Must ei tohi edasi lüüa, sest vastase mitme kabendi löömisel kõrvaldatakse löödavad kabendid kabelaualt alles pärast liitlöögi sooritamist (viitkoristamise reegel). **4. 33—28!!** Üks käik on ilusam kui teine! **4. . . . 47:40 5. 28:19 24:13 6. 35:24 20:29 7. 45:1** ja valge võidab.

W. B. Monsma (Holland)

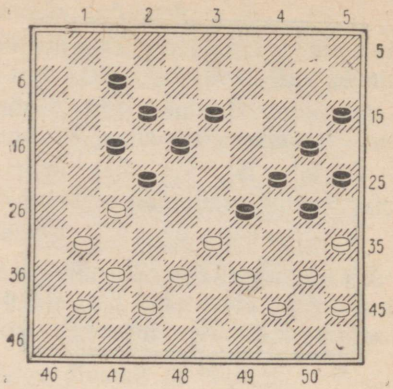


Diagramm 341

Doktor M. I. Belinfante (Holland)

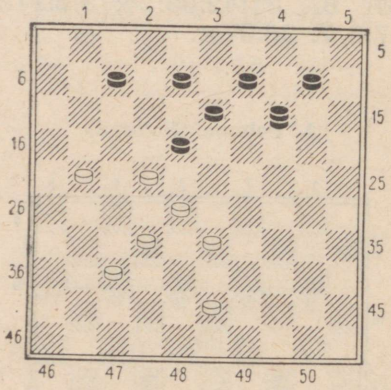
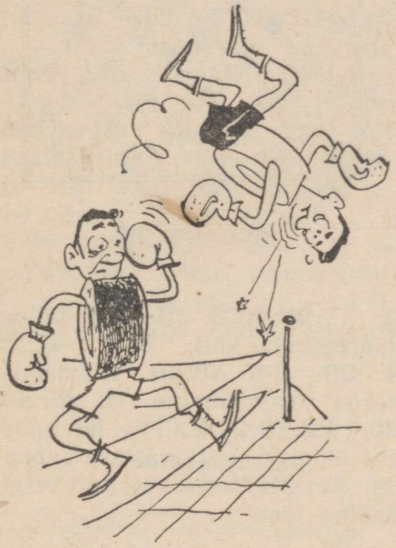


Diagramm 342

Valge teeb hiilgava käigu näiliselt lootusetus seisus.

1. 28—23!!! Mustal ei ole nüüd kerge valida õiget reeglipärast lööki, kuna erinevaid löögivõimalusi on ligi kümme!! Must peab lööma enama arvu vastase kabendeid, silmas pidama türgi

lööki ja samuti reeglit, et üle ühe ja sama kivi võib lüüa vaid üks kord. **1. . . . 14:28:39:48:26:17:28.** Oma ilu ja kordumatuse poolest hämmastav löök.



Meie kunstnik saab sellest asjast aru niimoodi . . .

Nüüd otsustab aga partii saatuse see valge ainuke ja viimane «rippuv» kivi, mis jäi lauale ainult tänu türgi löögi reegli olemasolule. **2. 32:5×.**

(Vaata diagramm 343)

Selles seisus võidab valge kahekordse türgi löömise kasutamise abil. **1. 43—39 40:49 2. 35—30! 49:47.** Esimene türgi löök. **3. 30:28 47:26.** Teine türgi löök. **4. 39—34! 26:30 5. 25:1** ja valge võidab.

P. Kleute (Holland)

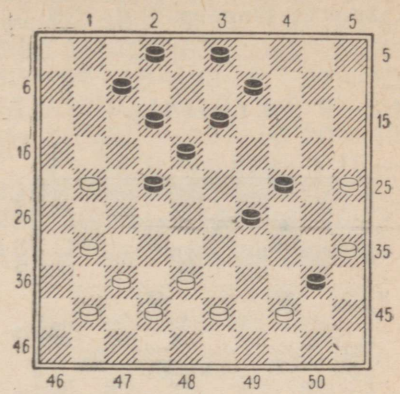


Diagramm 343

De Graag

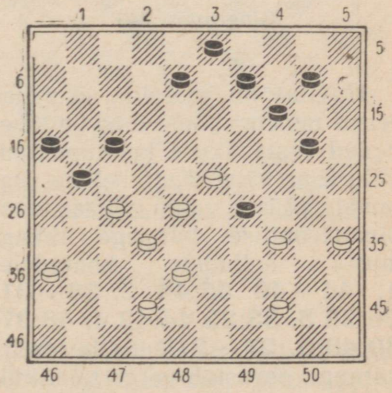


Diagramm 344

Valge võidab enamlöömise reegli kolmekordse rakendamise abil.

1. 28—22!! 17:48 2. 44—39! 21:43 3. 34—30!! Kombinatsiooni lõpp on veidi ootamatu. **3. . . . 43:25 4. 23:34 48:30 5. 35:2** ja valge võidab, sest musta kivi 16 edasiliikumist takistab

valge kivi 36, ülejäänud musta kivid on aga ära lõigatud valge kabe poolt diagonaalil 2—35.

E. I. van Rijn

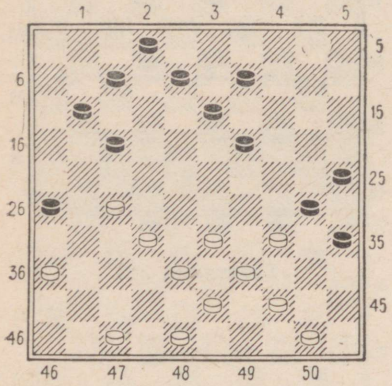


Diagramm 345

Huvitav on mainida, et selles seisus mõlema poole jõud on lähenenud vastastikuse kokkupuuteni vaid üsna vähe. Kuid sellele vaatamata pääseb valge võimsa kombinatsioonilise hüppega ikkagi musta helladele kohtadele. **1. 44—40 35:44 2. 36—31! 26:28 3. 33:22 44:42 4. 48:37! 30:48 5. 27—21!!** Selle toreda käiguga purustab valge täielikult musta seisu. **5. . . . 48:18 6. 21:12:3:14:23:12:1!** valge kerge võiduga.

(Vaata diagramm 346)

Tuntud prantsuse problemist M. Nicolas leidis siin võidu selliste ilusate kombinatsiooniliste löökidega: **1. 47—41!! 36:47** (1. . . . 26:37 2. 41:14×) **2. 46—41!!** Teine ootamatu löök.

M. Nicolas (Prantsusmaa)

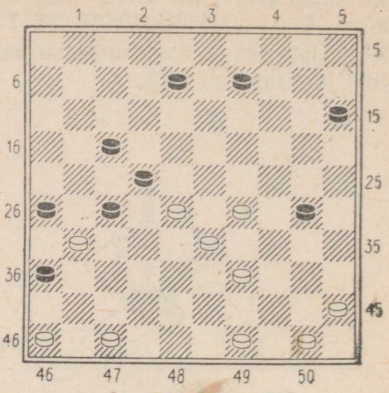


Diagramm 346

2. . . . 26:46 3. 29—24! Jällegi suurepärane käik. **3. . . . 47:20 4. 39—34! 46:40.** Kolmandat korda enamlöömine. **5. 45:34: 25:14:3:12:21:32!!**×, hävitades ühe löögiga seitse vastase kabendit. Äärmiselt maskeeritud originaalne idee.

Mantel (Holland)

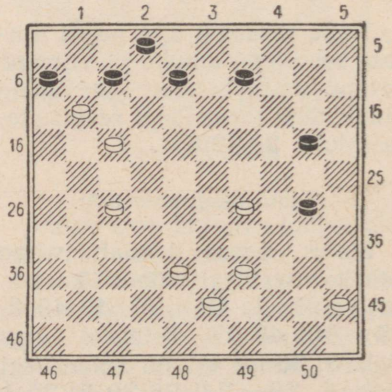


Diagramm 347

Selles seisus oli mustal kivi vähem. Oma viimase käiguga 1—7 lootis ta seisu võrdsustada. Kuid oh häda! Parem oleks olnud leppida vähemkiviga kui sellega, mis nüüd järgnes . . . Vastulöökidega hävitas valge täielikult musta illusioonid.

1. 17—12! 7:18. Pärast 1. . . . 8:17 järgneb 2. 11:22 ja valgel jääb enamkivi, kuid kus sellega! Meeldivam on omada juba ise kivi enam! **2. 29—23! 18:29.** Muidu otsene kaotus. **3. 38—33!** Vaat, kus esimene tõsine üllatus! Tuleb lüüa **3. . . . 29:49 4. 39—34!!** See käik on mustale juba täiesti ebameeldiv. **4. . . . 49:40 5. 45:12 6—11 6. 12—7** ja valge võidab kergesti partii.

M. Nicolas

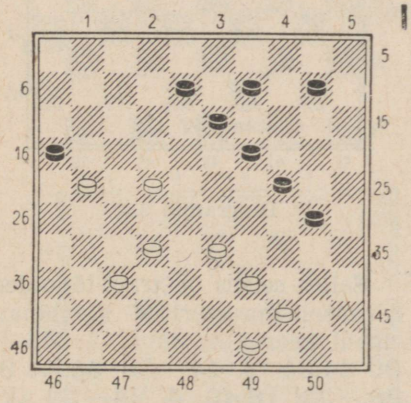


Diagramm 348

Kasutades enamlöömise reeglit võidab valge siin sellisel teel: **1. 44—40! 16:29 2. 39—34! 30:39 3. 49—43 39:48 4. 40—34! 48:18 5. 34:12:5** ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetav. Kui näit. 5. . . . 19—23 6. 5:32 24—29 (6. . . . 13—18 7. 32—27 18—23 8. 27—13 24—29 9. 13—9, 10. 9—14 jne.×), siis 7. 32—16 29—33 8. 16—2 13—18 9. 2—7 18—22 10. 7—16! 33—39 (10. . . . 22—28 11. 16—43×) 11. 16—11 ja mustal tuleb alistuda.

Mantel

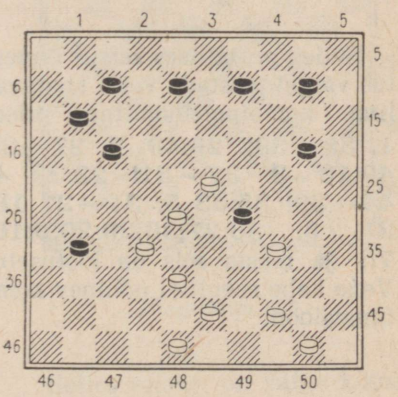


Diagramm 349

Selles probleemis on küll vähe käike, kuid see-eest jälle palju võimalikke variante ning kõik need on efektsed. **1. 28—22!!** (nüüd on mustal neli löögivõimalust, kohe on näha, et 1. . . . 29: 27 kaotab 2. 32:5× ja 1. . . . 17:19 2. 34:1× tõttu; pärast musta löömist 1. . . . 17:37 otsustab partii saatuse aga selline efektne löök nagu 2. 48—42!! 37:30 3. 23:1×) **1. . . . 29:49 2. 50—44!! 49:27 3. 32:5** ja valge võidab.

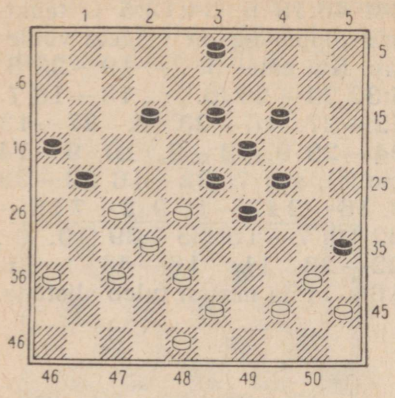


Diagramm 350

Selles praktilises seisus õnnestus valgel teostada veidi ebatavaline kombinatsiooniline idee: **1. 38—33! 29:49 2. 27—22 49:18 3. 37—31! 23:32 4. 44—39! 35:33 5. 31—27 18:31 6. 36:27:38:29:20:9:18:7!!** ja musta seis on lootusetu. Vene kabe reeglitel põhinev kombinatsioon.

Mantel

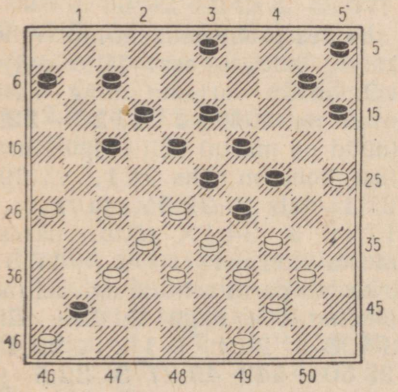


Diagramm 351

Siin teostab valge keerulise idee seoses ootamatute läbipõimuvate kombinatsioonidega: **1. 40—35 29:40 2. 49—43 40:49 3. 35—30 24:35 4. 33—29 23:34 5. 39:30 35:24 6. 38—33! 49:29.** Valge on ohverdanud kuus kivi järjest, kuid kombinatsiooni ideest on ikkagi raske aru saada. Nüüd otsustab niisugune ilus löök: **7. 28—22! 17:28 8. 32:14!! 41:21 9. 26:30 10:19 10. 30—24 19:30 11. 25:1** ja valgel on võiduseis.

J. Guille (Prantsusmaa)

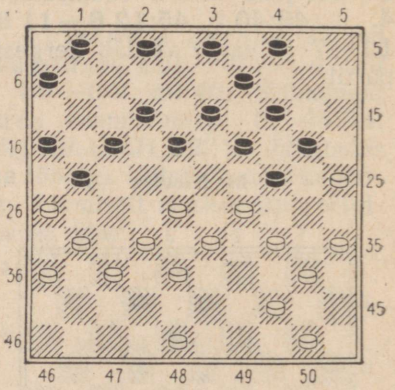


Diagramm 352

Selles seisus on trepi-lõpuidee äärmiselt maskeeritud kombinatsiooni keerukuse tõttu. **1. 35—30 24:35 2. 44—39 35:44 3. 29—23! 18:40 4. 28—22 17:28 5. 26:8 3:12 6. 32:23! 19:28 7. 33:22 44:42 8. 50—44!** Alles kombinatsiooni sellel etapil selgub valge mänguplaan. **8. . . . 40:49 9. 31—26 42:31 10. 36:27 49:21 11. 26:10 4:15 12. 25:3×.**

P. Ham

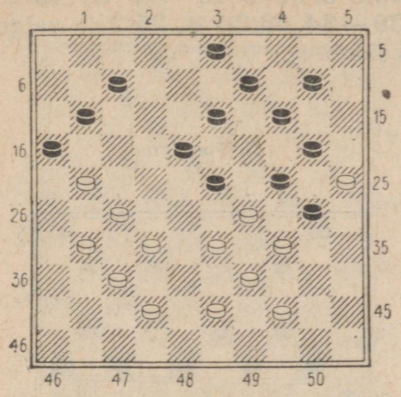


Diagramm 353

Ilus kombinatsioon lausa fantastiliste löökidega on esitatud ülaltoodud seisus. **1. 33—28! 24:22 2. 31—26 22:31 3. 42—38 31:33 4. 39:8 16:29 5. 25:1 3:12 6. 1:18:4:15:33:6×.**

Tore näide enamlöömise ja kivi püsivuse reegli kasutamise kohta.

H. Varenkamp

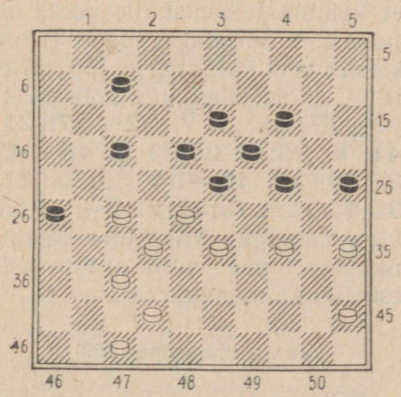


Diagramm 354

Sellise üldilmega seise võib esineda sageli mängitud partiides. Nelja löögiga laastab valge vastase kaitsejõud ja võidab. **1. 37—31! 26:48 2. 47—42! 48:22 3. 33—29!! 22:30 4. 29:9 13:4 5. 35:2×.** Hästi, kiiresti ja ilusasti!

P. Kleute

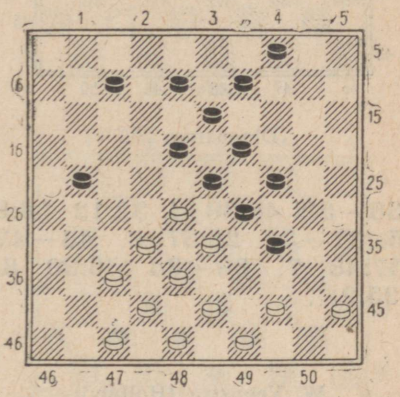


Diagramm 355

Selles seisus on valge kombinatsioon veelgi keerulisem ja selle teostamine nõuab eelnevalt suuri ohvreid ja kaugele ettearvestamise võimet. **1. 28—22! 18:27 2. 37—31 27:36 3. 47—41! 36:47 4. 32—27 21:32 5. 38:27 47:21 6. 33—28 23:32 7. 43—38 32:43 8. 48:30 24:35 9. 49—43 21:40 10. 45:34:23:14:3:12:1** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 356 lk. 148)

Elegantne on kombinatsioon, mille sooritas siin valge. **1. 28—23 19:28 2. 40—34 29:49 3.**

J. Noome

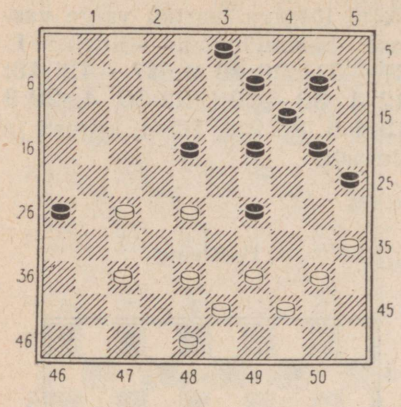


Diagramm 356

38—32! 49:38 4. 32:12 38:8 5. 37—31 26:37 6. 48—42 37:48 7. 39—34 48:30 8. 35:2×.

W. Veenstra (Holland)

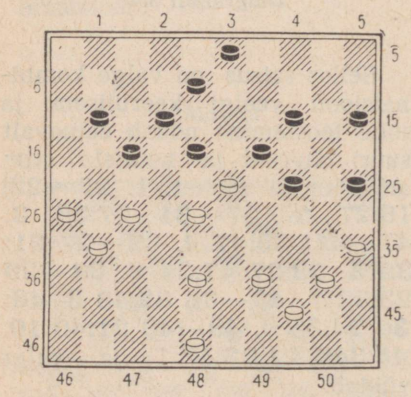


Diagramm 357

Ootamatu on selle kombinatsiooni lõpuosa. **1. 26—21! 17:37 2. 27—21 18:29 3. 40—34! 29:49 4. 21—16 49:23 5. 16:9 3:14 6. 48—42 37:48 7. 39—34 48:30 8. 35:2** ja valge võidab.

B. Joosten

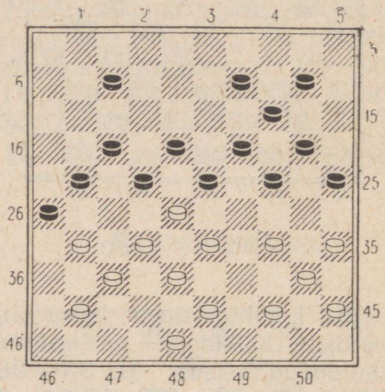


Diagramm 358

Selles seisus ohverdab valge võidu saavutamiseks oma 14 kivist 13!! **1. 34—30 25:34 2. 40:29 23:34 3. 45—40 34:45 4. 33—29! 24:42 5. 41—36 22:33 6. 44—40! 45:34.** Olgugi et kombinatsioonist üle poole on juba n.-ö. seljataga, ometi ei ole ka siin veel kuigi kerge lõpplööki näha. Nüüd läheb aga kõik siiski juba lihtsamalt: **7. 32—27! 21:41 8. 36:40 26:37 9. 48—42 37:39 10. 40—34 39:30 11. 35:24:15:4:13:22:11:2** valge kiire võiduga. Väga tore kombinatsioon, mis võib arvatavasti esineda ka mängupraktikas.

(Vaata diagramm 359)

Selles seisus näeme, et valge löögi 35:2 sooritamist takistavad

De Graaf

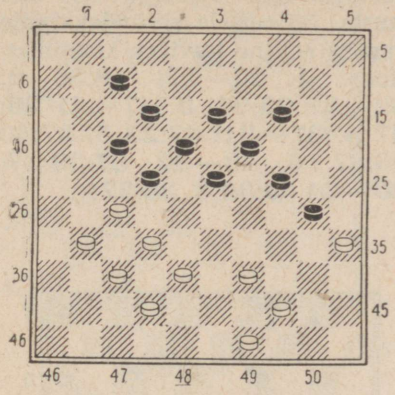


Diagramm 359

musta kivid 24, 13 ja 22. Tuleb need kivid kõrvaldada. Seda ülesannet saab valge täita vaid seitsme kivi ohverdamise abil. **1. 31—26 22:31.** Esimese kivi eemaldasime lihtsalt. Teistega on aga tegemist rohkem. **2. 32—28! 23:34 3. 42—38! 31:33 4. 44—39 33:44 5. 49:9 13:4.** Alles nüüd on tee avatud. **6. 35:2×.**

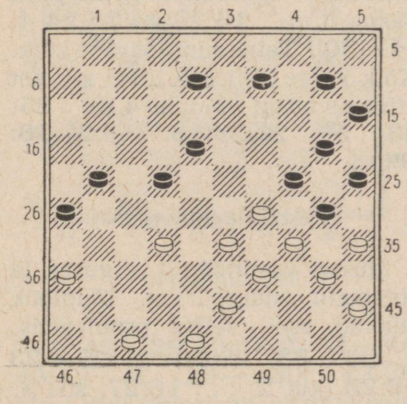


Diagramm 360

Kasutades musta «rusikat» tema vasakul tiival ning ülejäänud musta jõududest moodustatud «sõelseisu», saavutab valge siin võidu järgmisel teel: **1. 32—27! 21:32 2. 43—38 32:43 3. 36—31 26:37 4. 47—41 37:46 5. 33—28!! 22:44** (või 24:44) **6. 40:38 24:42 7. 48:37! 46:40 8. 35:24! 20:29 9. 45:34:23:12:3:14:5×.**

A. Polman

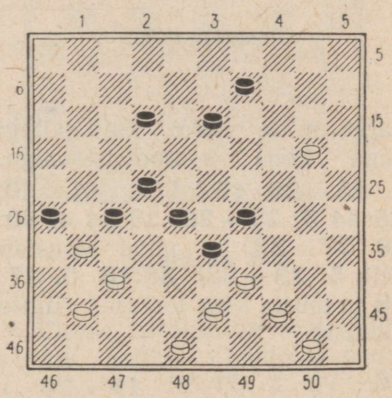


Diagramm 361

Kombinatsiooni lahendus on küll lühike, kuid see-eest ilus. **1. 37—32! 27:40.** Tuleb lüüa suurim arv. **2. 50—45! 26:46 3. 45:32** ja mustal tuleb kolmas kord järjest kasutada enamlöömise reeglit, mille järgi ta peab lööma **3. . . . 46:43,** millele järgneb aga **4. 48:19×.**

(Vaata diagramm 362 lk. 150)

Ka selles seisus, mis võib esineda mängupraktikas, võidab

A. Stuurman (Holland)

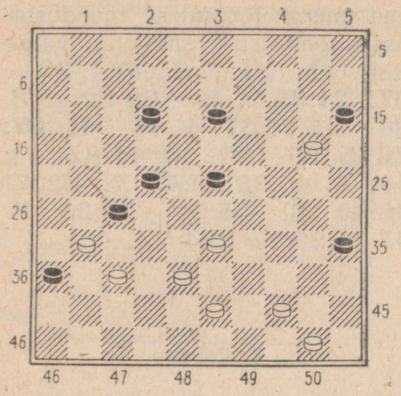


Diagramm 362

valge mitte raske, kuid jällegi väga kena kombinatsiooniga. **1. 43—39 15:24 2. 44—40! 35:44 3. 33—28! 23:34 4. 50: 28 27—32** ja nüüd otsustab käik **5. 28—22! 36:18 6. 37: 28** ja musta kõik lootused viigile luhtusid.

J. v. d. Riet

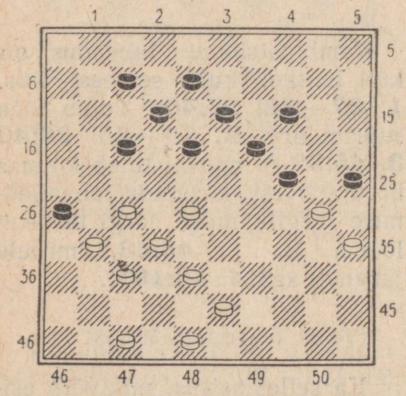


Diagramm 363

See seis tundub täiesti tavalise partiiseisuna. Valgel on siin musta viimasele ründekäigule varuks selline huvitav kombinatsioon: **1. 27—22! 18:36 2. 32—27 25:34 3. 47—41 36: 47 4. 37—31! 47:22 5. 27:40 26:37 6. 48—42 37:39 7. 40—34 39:30 8. 35:22×.**

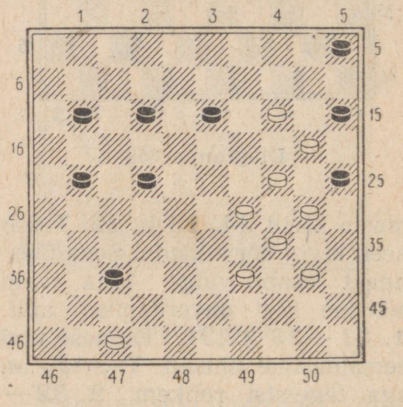


Diagramm 364

Siin on lahendus äärmiselt üllatav. **1. 47—41! 37:46 2. 39—33 46:10 3. 24—19!!!** Lihtsalt oivaline käik! Must peab lööma **3. . . . 10:28:44:35:24 4. 34—30!!** Teine suurepärane käik. Kõik valge kivid on löögi all, ent viimane siiski võidab. **4. . . . 25: 23 5. 20:29:18:7:16:27:18: 9!!×.**

(Vaata diagramm 365)

Ilusad vastulöögid alguses ja ootamatu suurepärane lõpplöök leiavad aset selles probleemis. **1. 38—33! 28:39 2. 29—23 19:28** (kui 2. . . . 16:27, siis 3. 23—18 13:22 4. 24:11×) **3.**

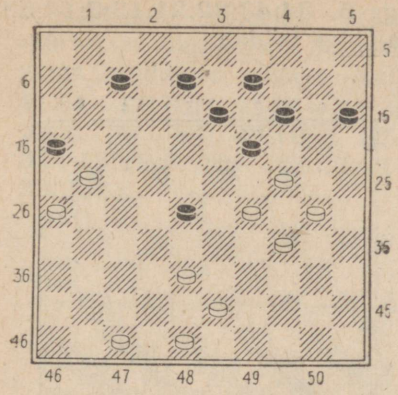


Diagramm 365

48—42! 39:37 4. 30—25 16:27 5. 25—20! 14:25 6. 47—42! 37:48 7. 26—21!! 48:19 8. 21:32:23:14:3:12:1×.

Harukordsed ja harvaesinevad löögid valge poolt järgnevad diagrammil 366 toodud seisus.

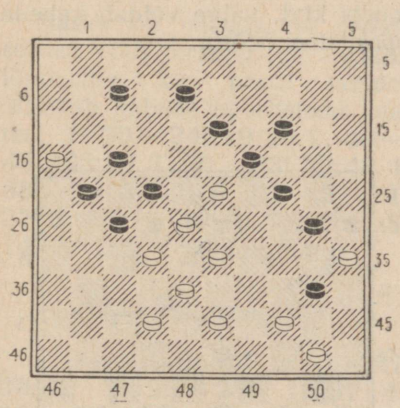


Diagramm 366

1. 43—39 40:49 2. 50—44! 49:12 3. 28—23!!! 12:28. Must pidi arvestama enamlöömise reeglit ja ühtlasi ka türgi lööki. **4. 38—32!! 27:29.** Valgel on lauale jäänud ainult kaks kivi, mustal aga 12 (!!) kabendit. Kahe suurepärase löögiga hävitatakse aga musta võimas seis. **5. 16:20 24:15 6. 35:24:13:2:11:22:33:24!!×.** Puhas töö!

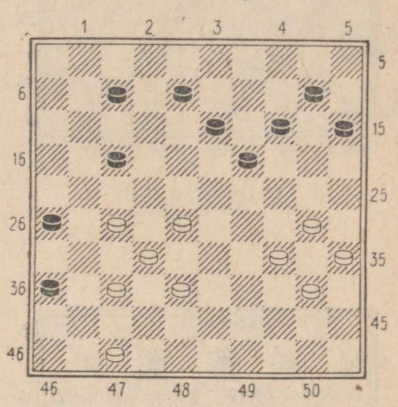


Diagramm 367

Täiesti praktiline seis. Siin võidab selline kombinatsioon: **1. 47—41 36:47 2. 37—31 47:22 3. 27:20 26:28 4. 30—24! 19:39 5. 20—14 10:19 6. 40—34 39:30 7. 35:33** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 368 lk. 152)

Valgele annab võidu selline ootamatu jätk: **1. 29—23! 18:29 2. 27—21! 16:27 3. 28—22! 27:18 4. 39—34!!** Lausa hämmastav! Vaatamata kolmele enamkivile ja paljudele käiguvõimalustele tuleb mustal siiski kapituleeruda. Kui 4. . . . 18—23 või 4. . . . 19—23, siis järgneb lihtne 5. 33—28×.

Doktor Fayet (Prantsusmaa)

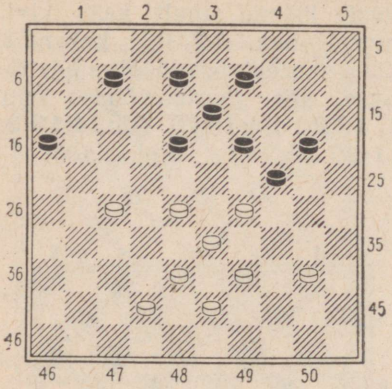


Diagramm 368

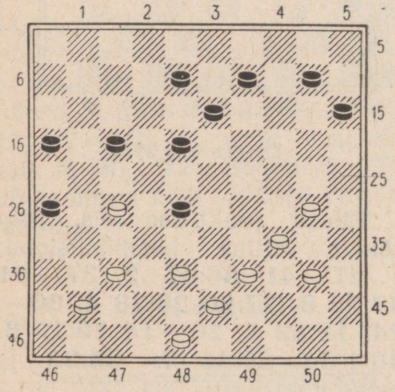


Diagramm 369

Selles näites peab must viitkoristamise reegli tõttu löömise lõpetama ebasoodsal väljal ja valgel õnnestub sooritada liitlöök, mis on kabekirjandusse läinud šveitsi löögi nimetuse all. **1. 37—31! 26:46 2. 27—22! 18:27 3. 39—33! 28:39 4. 38—32!!!** Must peab lööma **4. . . . 46:38,** millele järgneb aga **5. 34:43:32:21:12:3:14:5!!** ja valge võidab.

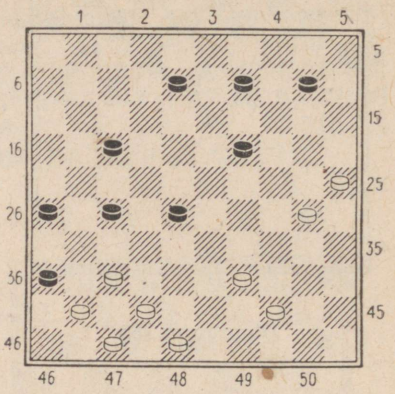


Diagramm 370

Valge võiduvõimalus on väga ilus. **1. 37—31! 26:46 2. 47—41! 36:38 3. 48—43 38:40 4. 39—34 40:29 5. 30—24 19:30 6. 25:14:3:12:21:32:23:14:5!!!,** hävitades korraga kaheksa musta kivi, valge võidab kabede opositsiooni tõttu.

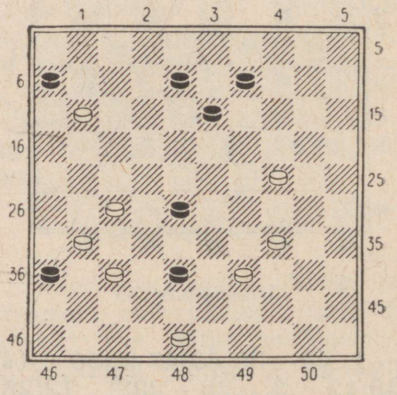


Diagramm 371

Vaatamata materjali vähesusele seisus diagrammil 371 jätab valge võiduidee sügava mulje: **1. 34—29 6:17 2. 48—43! 38:49 3. 39—34! 49:16 4. 37—32!! 16:19 5. 29—23! 36:27 6. 23:23!!×.**

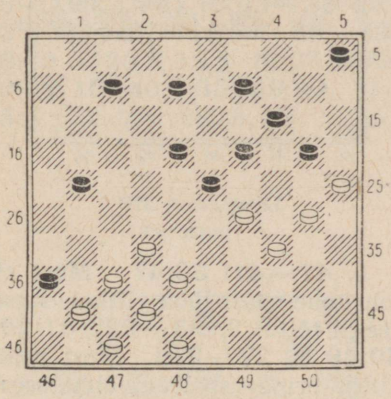


Diagramm 372

Raske on uskuda, et sellest seisust võib forsseeritult tekkida lõppmäng, kus partii saatuse otsustab kabede opositsioon peateel. **1. 30—24! 19:39 2. 48—43! 23:34 3. 38—33! 39:48 4. 33—29 34:23 5. 32—27 21:32 6. 37:10 48:46 7. 25:1! 5:14 8. 1:5** ja valge võidab.

(Vaata diagramm 373)

1. 34—30 35:24 2. 31—27 22:31 3. 28—23! 19:37 4. 38—32 37:28 5. 33:11 24:44 6. 11—7 1:12 7. 43—39 44:33 8. 42—38 33:42 9. 48:10 15:4 10. 25:3 ja valge võidab. Selles kombinatsioonis teostati kameeleoni-idee.

I. Kuperman

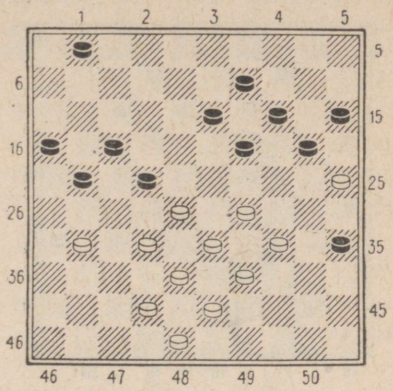


Diagramm 373

Amstel

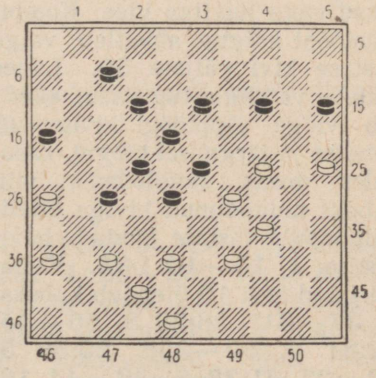


Diagramm 374

Toredate löökidega võidab siin valge. **1. 36—31 27:36 2. 37—31 36:27 3. 25—20 14:25 4. 34—30! 25:32 5. 26—21 23:34 6. 24—20 15:24 7. 42—38 32:43.** Valge kaks kivi saab jagu musta suurest armeest. **8. 48:17! 22:11 9. 21:1×.**

M. Vos (Holland)

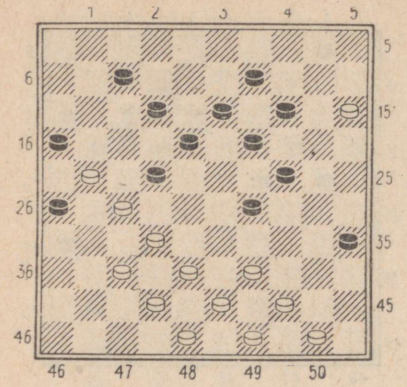


Diagramm 375

A. Fischer

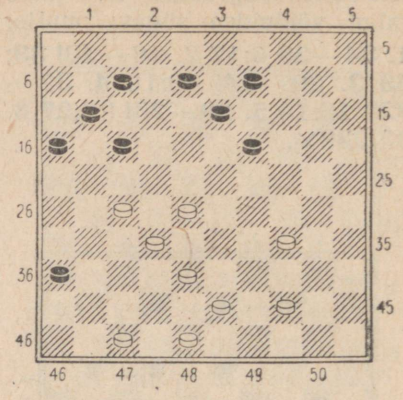


Diagramm 376

Seis diagrammil 375 tundub veidi ebaloomulikuna, ent siiski võib see tekkida praktilistes partiides. Selles probleemis teostatakse väga huvitav idee. Kombinatsiooni käigus ahvatleb valge vastase kivi väljale 50. Luues endale vajaliku tugiseisu, sooritab valge lõpplöögi kiviga 43 kabesse ja järgmisel käigul, kasutades musta sundlöömist, viib kabeks muundunud kiviga täielikult lõpule vastase jõudude hävitamise. **1. 15—10 14:5.** Vastasel juhul kivi 10 ülendub kabeks. **2. 37—31! 26:28 3. 50—45! 22:31 4. 39—33!! 28:50 5. 42—37 31:33 6. 49—44 16:27 7. 45—40 50:39.** Valgel on lauale jäänud vaid kolm kivi musta 13 kabendi vastu. **8. 43:3 35:44 9. 3:21:49:35:19:2:11:39!!**, hävitades korraga seitse musta kabendit.

Kahe idee, türgi löögi ja enamlöömise reegli kasutamine on suurepäraselt ühendatud A. Fischeri kabeprobleemis.

1. 47—41! 36:47. Must ei tohi kohe edasi lüüa viitkabestuse reegli tõttu. **2. 28—22!! 47:29: 40:49 3. 27—21!!** Must peab viiest erinevast löögivõimalusest valima ainult **3. . . . 49:18 4. 21:12:3:14:23:12:1** ja valge võidab lihtsa mängu järel.

G. Defoy

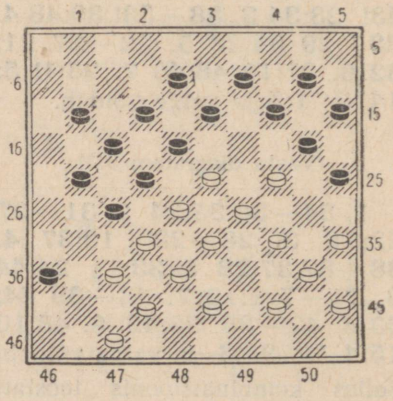


Diagramm 377

Vaadates diagrammil 377 toodud kabendite esialgset asetust, on meil väga raske leida selle seisu lahendust. Kombinatsiooni põhiline idee on maksimaalselt maskeeritud eelnevate fantastiliste kombinatsiooniliste joonistega. **1. 34—30 25:34 2. 43—39 34:43 3. 38:49 27:38 4. 23—19!! 14:41 5. 33—28 22:33 6. 42—37 41:32 7. 49—43 38:49 8. 29:7 12:1 9. 35—30 20:29 10. 40—35 49:40 11. 45:5** ja valge võidab.

Le Bleu

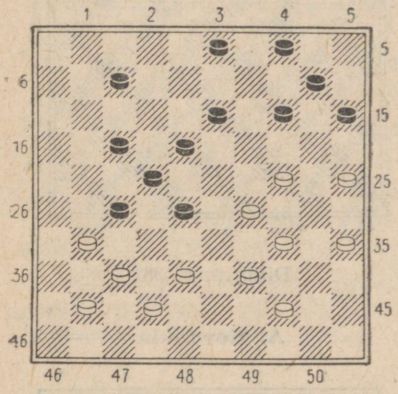


Diagramm 378

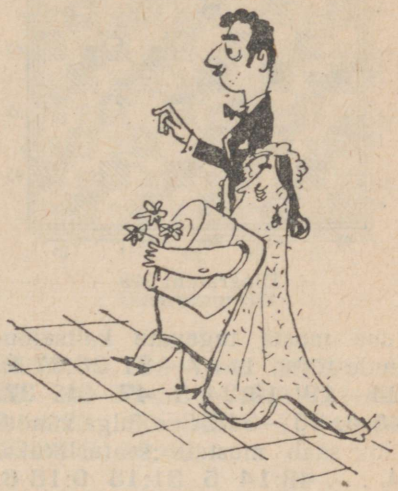
Selles lihtsas praktilises seisus õnnestub valgel ootamatute, kuid tihedalt üksteisega seotud manöövritega luua laual uskumatu kombinatsiooniline tuulekeeris. Valge poolt sooritatavat lõpplööki on väga raske ette näha. **1. 29—23!!** Juba lahenduse algus on üllatav. Mustal tuleb lüüa suurim arv kabendeid. **1. . . . 18:49 2. 39—33! 27:47 3. 37—31! 49:36.** Ikkagi on raske otse midagi näha. **4. 25—20!! 47:29 5. 20:27.** Ja nende kahe lõpplöögiga selgub alles nüüd kogu valge eelnev mänguplaan. Must peab lööma **5. . . . 36:30,** millele järgneb **6. 35:2×.**

Valge hiilgavad manöövrid jätavad tugeva mulje.

(Vaata diagramm 379 lk. 156)

Järjekindlate käikude seeriaga õnnestub valgel avada kabestusväli 4, vaatamata sellele, et esimesel hetkel tundub see võima-

Paljude seisude (kas või käesoleva diagrammi 378 seisu) juures võime lugeda: ootamatu käik, ootamatu löök, ootamatu manööver jne.



Mõni kujutab seda endale ette niimoodi . . .

A. Kovrižkin (NSV Liit)

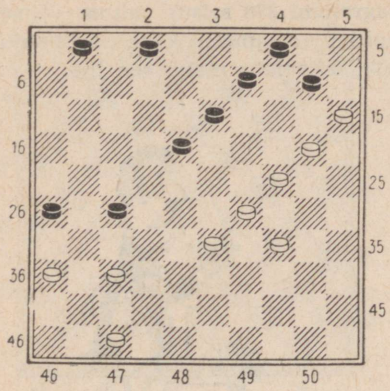


Diagramm 379

tuna musta tugevate kaitsejõudude tõttu. **1. 37—31 26:37 2. 24—19! 13:24 3. 47—42 37:48 4. 36—31!!** See julge ründekäik saab mustale saatuslikuks. **4. . . . 48:14 5. 31:13 9:18 6. 29:9 4:13 7. 15:4×.**

A. Kovrižkin

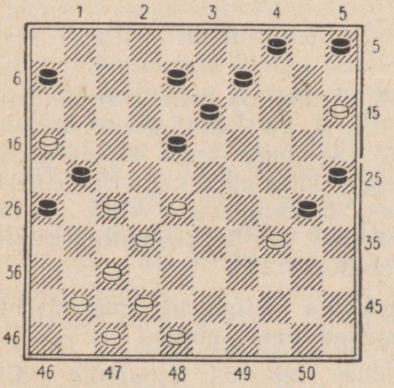


Diagramm 380

Mitte vähem maskeeritud on kivi 4 «väljalöömine» oma esialgselt väljalt sama autori diagrammil 380 toodud kombinatsioonis.

1. 37—31! 26:46 2. 42—37 30:39 3. 48—43 39:48 4. 28—23!! 48:22 5. 23:14 46:10 6. 16:9 4:13 7. 15:4×.

Väheste jõudude juures õnnestus Kovrižkinil demonstreerida valgetele ilusaid võiduvõimalusi ka järgmistes lihtsates seisudes.

A. Kovrižkin

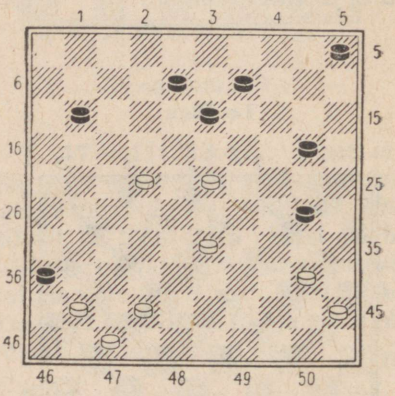


Diagramm 381

A. Kovrižkin

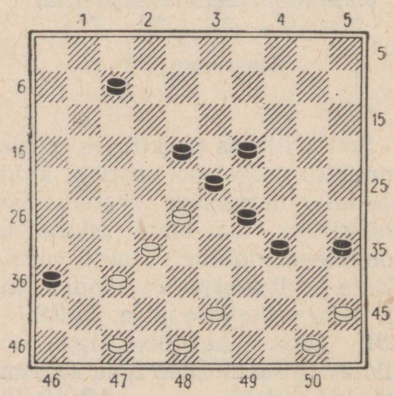


Diagramm 382

(Vaata diagramm 381)

1. 23—19! 13:24 2. 33—29 24:33 3. 42—38 33:42 4. 47:38 36:47 5. 40—34! 47:40 (kui 5. . . . 47:17, siis järgneb 6. 34:21 ja opositsioon on valge kasuks) **6. 45:12×.**

(Vaata diagramm 382)

1. 37—31! 36:49 2. 47—42 23:32 3. 50—44 49:40 4. 42—38 32:43 5. 48:30 35:24 6. 45:1×.

A. Kovrižkin

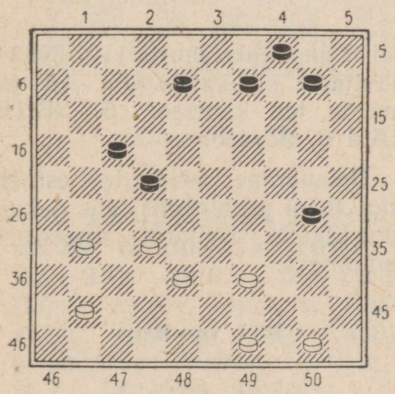


Diagramm 383

1. 39—34! 30:39 2. 50—44! 39:50 3. 49—44! 50:33: 47:36:27 4. 32:5×.

Viimane seis kuulub algmaterjali vähesuse tõttu rohkem miniatuuride hulka.

(Vaata diagramm 384)

Valgele toob võidu niisugune tore kombinatsioon. **1. 33—29! 15:42 2. 37:48 27:38 3. 16:29**

Professor Onbekend (Holland)

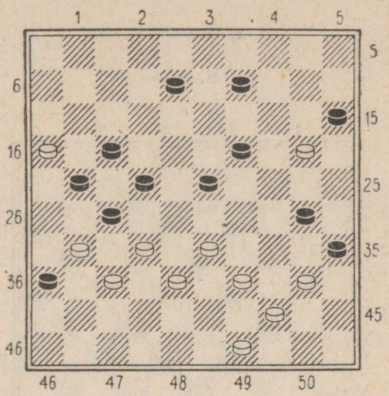


Diagramm 384

36:27 4. 39—34! 30:50 5. 48—43 35:44 6. 43:32:21:12: 3:14:23 50—45 7. 49:40 45:34 8. 29:40×.

De Graag

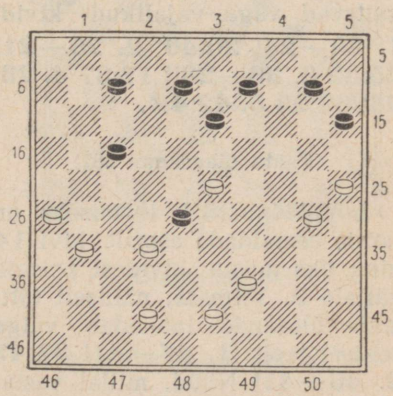


Diagramm 385

Lihtsalt ja sealjuures omapäraselt otsustab valge selle seisu oma kasuks: **1. 26—21!! 17:48**

2. 39—33! 48:12 3. 32:23! 12:42 4. 30—24 42:20 5. 25:1×.

S. Jas

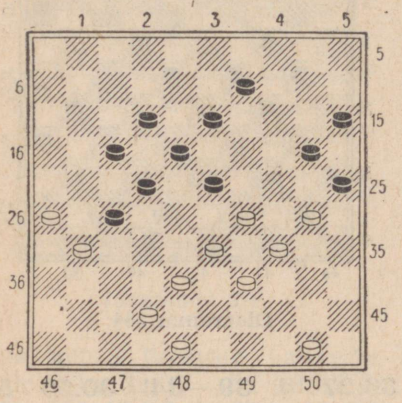


Diagramm 386

Toodud seisus võlub see, kuidas valge läbimurde sooritamiseks väljale 4 kõrvaldab oskuslikult kõik välja mitmelt poolt kaitsvad väga vajalikud kivid. **1. 29—24! 20:40 2. 26—21! 25:32 3. 33—28!! 17:37 4. 28:28! 32:23 5. 42:4×.**

(Vaata diagramm 387)

Lõpplöögi 25:1 loomiseks on tarvis eemaldada esmalt kivi 14 ning üks musta kividest paisata väljale 9. Viimase, näiliselt täitmatu ülesande lahendab valge sellisel teel: **1. 47—41! 36:47 2. 46—41!** Nüüd, millal vastasele on loodud kaugelöögivõimeline kabe, võib selle suunata jälle oma esialgsele kohale. **2. . . . 47:36 3. 27—22!! 36:27:43:30 4. 35:13!!** Ilus löök, kuna must peab jätkama 4. . . . 16:9 ja väl-

I. Burggraaff

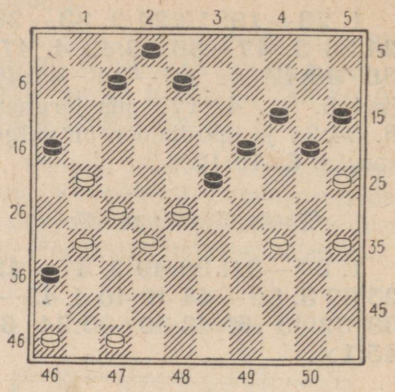


Diagramm 387

jal 9 ongi juba musta kivi. Nüüd hävitame omakorda kivi 14 ja avame tee kabesse: **5. 28:10 15:4 6. 25:1×.**

Omapärane võiduidee esineb van Rijni probleemis, mis pakub lahendajale rohkesti esteetilist naudingut.

E. I. van Rijn

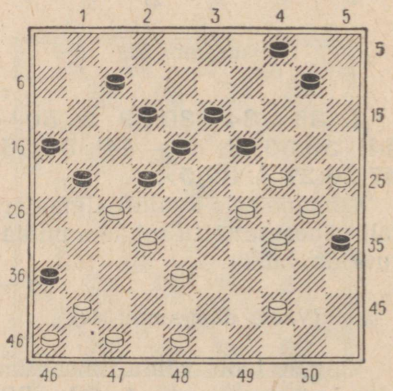


Diagramm 388

1. 24—20! 35:42 2. 47:38 36:47 3. 48—42! 22:31 4. 42—37!! 47:49 5. 37:8 49:3 6. 20—14 3:20 7. 25:1×.

S. Pelle

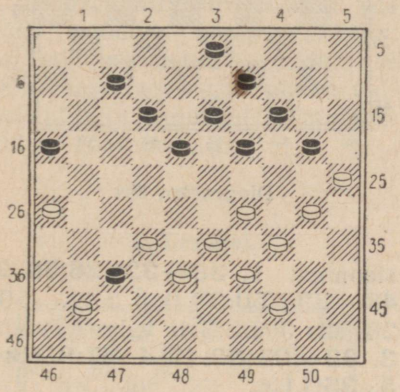


Diagramm 389

1. 32—27 37:46 2. 33—28 46:23 3. 30—24 19:30 4. 29—24!! 23:21 5. 26:10. Harva esinev lõppseis. Pärast musta kumbagi löögivõimalust satub valge kabesse väljale 1. **5. . . . 30:19 6. 25:1×.**

(Vaata diagramm 390)

1. 17—11 16:7 2. 49—44 40:49 3. 38—33!! 49:38:47: 36:22 4. 33:24! 22:20 5. 25:1×.

(Vaata diagramm 391)

1. 40—34! 29:47 2. 36—31 26:46 3. 27—21! 16:38 4. 48—42! 46:40 5. 42:33 47:29 6. 45:1×. Selle kombinatsiooni idee avastas esimesena Fabre.

G. Pors

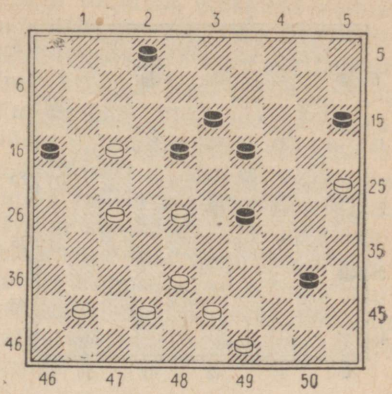


Diagramm 390

I. Weiss (Prantsusmaa)

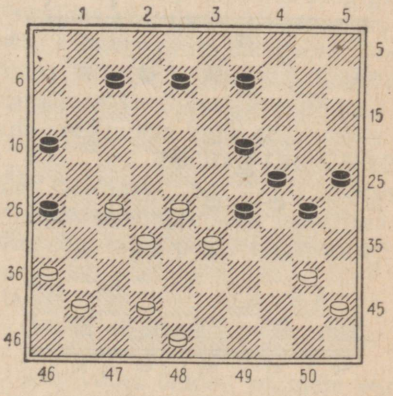


Diagramm 391

(Vaata diagramm 392 lk. 160)

1. 47—41 36:47 2. 29—24! 47:49 3. 37—32! 49:20 4. 25:21! Valgel oli mitu löögivõimalust, kuid ainult see annab temale võidu. **4. . . . 27:7 5. 32:1** ja valge seis on võitev.

D. Bosma

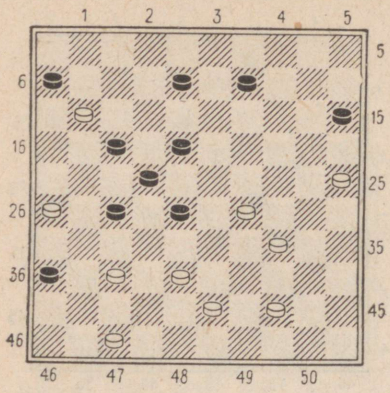


Diagramm 392

P. Ghestem (Prantsusmaa)

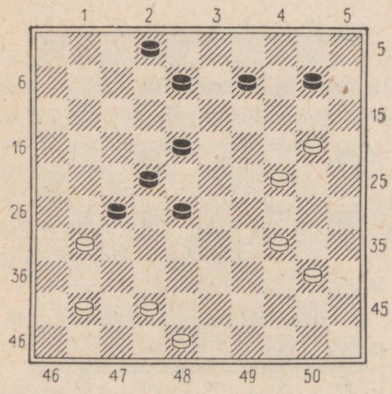


Diagramm 393

Lahendus on lühike, kuid ilus: **1. 20—14! 10:39** (kui 1. . . . 27:38, siis 2. 14:43×) **2. 40—34! 27:38 3. 34:14×.**

(Vaata diagramm 394)

Valge purustab musta seisu lihtsa, kuid ootamatu kombinat-

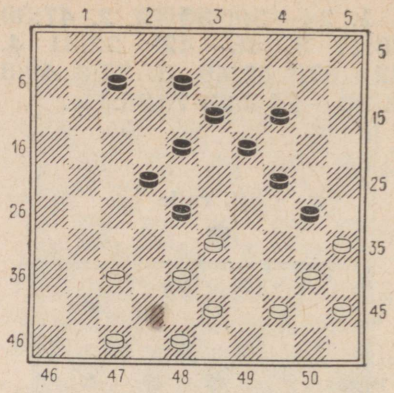


Diagramm 394

siooniga: **1. 38—32! 28:50 2. 43—39!! 50:33** (kui 2. . . . 50: 28, siis 3. 32:3 ja valge võidab) **3. 32—27 22:42 4. 47:9 13:4 5. 35:11×.**

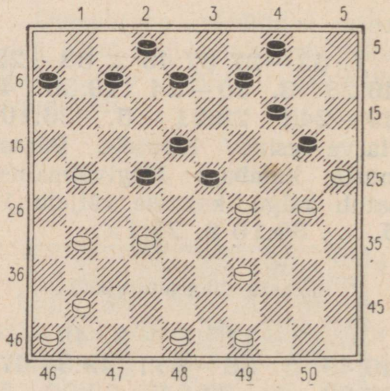


Diagramm 395

Selgesti on siin näha idee, et lõpplöök toimub valge kiviga 25 läbi kabestusvälja 3. Ent loogika vastaselt eemaldab valge juba esimesel käigul musta kivi hoopis väljalt 20. **1. 29—24**

20:29 2. 39—34 29:40 3. 49—44 40:49 4. 21—17!! Kasutades hästi musta kaugelöögivõimelist kabet, õnnestub valgel teostada osalist trepi-ideed. **4. . . . 49:47 5. 17:10 4:15 6. 30—24 47:20 7. 25:1×.**

Diagrammil 396 toodud seis võib esineda mängupraktikas. Lihtsalt uskumatuna tundub, et selles tavalises seisus peitub valgel hiilgav kolmeteistkümnekäiguline kombinatsioon!!

P. Leyques

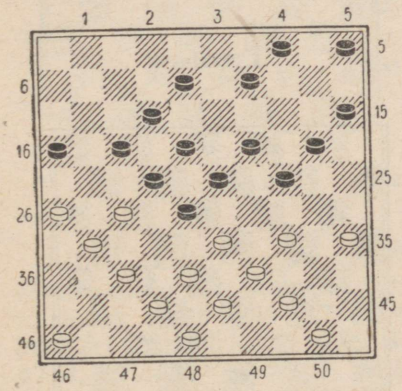


Diagramm 396

1. 37—32! 28:37 2. 46—41! 37:46 3. 38—32! 46:28 4. 42—37 28:46 (või 4. . . . 28:41) **5. 26—21! 17:37 6. 43—38! 22:31.** Valge on ohverdanud seitse kivi järjest, ent kombinatsiooni ideest on ikkagi veel raske aru saada. **7. 48—42! 37:48 8. 35—30! 24:35 9. 44—40! 35:44.**

Missugune sõnades kirjeldamatu ilu esineb rahvusvahelise kabe kombinatsioonides! Missuguseid tohutuid efektseid võimalusi võib peituda tihti ka pealtnäha täiesti tavalistes partiiseisudes. Võtame kas või sellesama diagrammil 396 toodud seisu. Näete, missugune seis tekkis sellest pärast 9. käiku. Nüüd on valgel kabelauale jäänud vaid viis kivi musta kahe kabe ja kolmeteistkümne kivi vastu!!! Ent järgnevate võimsate kombinatsioonide löökidega purustab käputäis valge «sõjamehi» mustade tohutu armee!

10. 38—32! 46:28 11. 33:22:13:2 44:33. Valge eelnevad suured ohvrid ei olnud asjata. Nüüd järgneb selline efektne löök: **12. 2:24:42:26:3:14:25!!!** Vähe sellest, et valge ühe löögiga kõrvaldas võitlusväljalt kuus vastase «sõdurit», ta vallutas ka tähtsa välja 25, mis annab talle võimaluse järgmisel käigul hävitada veel musta kabe 48.

12. . . . 48:30 13. 25:12 ühes järgneva 14. 12—8 ja kivi 50 edasise liikumisega tsentrisse. Mustadel tuleb peatselt kapituleeruda.

(Vaata diagramm 397 lk. 162)

Kes võiks öelda, et meie ees avanevas titaanlikus kombinatsioonilises võitluses etendavad otsustavat osa tagasihoidlikud ja vähemärgatavad kivid väljadel 34 ja 45. **1. 34—30 23:34 2. 37—32! 27:49 3. 48—43! 49:20 4. 25:21 36:16 5. 45—40!!** Vaat, missuguseks löögiks oli vaja neid kive. **5. . . . 35:33 6. 30:6** ja valge võidab, sest pärast 6. . . . 13—18 7. 6—1 18—22 võib järgneda kas 8. 1—29

I. H. S. Winter

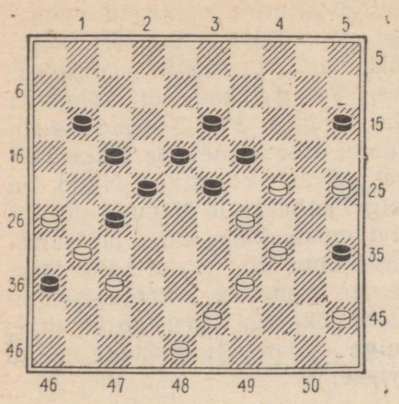


Diagramm 397

I. Weiss

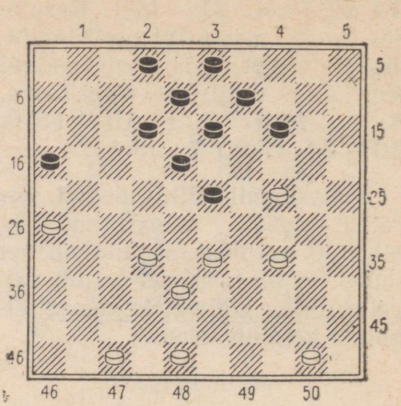


Diagramm 398

22—27 9. 29—47 16—21 (9. . . . 27—32 10. 47—42) 10. 26:17 27—31 11. 47—41 15—20 12. 17—12 jne.× või ka teisiti 8. 1—34 22—27 (8. . . . 22—28 9. 34—29 ja 10. 29—42×; 8. . . . 15—20 9. 34—39 22—27 10. 26—21 27—31 11. 39—25 16:27 12. 25:14×) 9. 34—29 (ei võida 9. 34—48 15—20 10. 26—21 vastuse 10. . . . 27—31 11. 48:26 16:27 tõttu) 9. . . . 16—21 10. 26:17 27—31 11. 29—42 31—36 12. 42—37 15—20 13. 17—12×.

(Vaata diagramm 398)

1. 33—28 14—19. Nüüd läheb valge suhteliselt kergesti ettearvestatava, kuid sealjuures ootamatu kombinatsiooniga kabesse pealtnäha hästi kaitstud väljale 4. **2. 38—33!** See lihtne käik toobki kiiresti võidu. **2. . . . 19:39 3. 28:19 39:37 4. 26—21 13:24 5. 47—42 16:27 6. 42:4×.**

I. Weiss

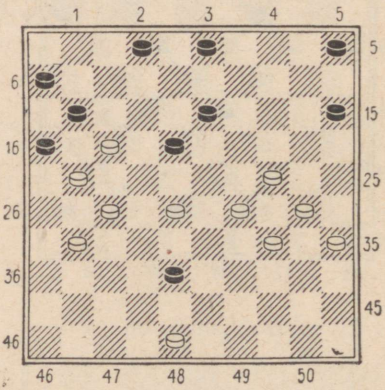


Diagramm 399

Valge võidab järgmisel teel: **1. 17—12 18:7 2. 21—17 11:33 3. 24—20 15:24.** Ka löömine kiviga 33 viib samale finaalseisule. **4. 30:8 33:24 5. 31—26 2:13.** Kombinatsiooni käiku ei muuda löömine 5. . . . 3:12. **6. 48—43! 38:49 7. 34—**

30 49:21 8. 30:8 3:12 9. 26:8 7—12 (kui 9. . . . 16—21, siis 10. 8—2! 7→12 11. 2—13×) **10. 8:17 5—10 11. 35—30 10—14 12. 30—24×.**

I. Weiss

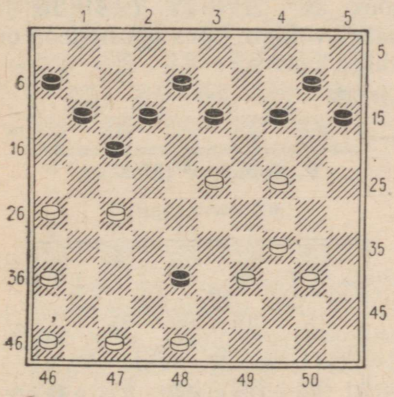


Diagramm 400

Selles seisus annab valgele võidu selline omapärane kombinatsioon: **1. 26—21 17:26 2. 36—31 26:37 3. 47—42 38:47 4. 27—21 47:20 5. 46—41! 37:46 6. 48—42 46:19 7. 21—16! 20:47 8. 16:20 15:24 9. 39—33 47:29 10. 34:5×.**

(Vaata diagramm 401)

1. 37—32 31—36. Vastasel juhul must kaotab kivi. **2. 33—28! 36:47 3. 16—11!! 47:22** (kui 3. . . . 47:17, siis 4. 11:4×) **4. 26—21!! 7:38 5. 34—29 24:33 6. 39:17 12:21 7. 49—43 38:49 8. 40—35 49:40 9. 35:24 20:29 10. 45:5** ja valge võidab täpse ja tähelepaneliku mänguga.

M. Galkin (Moskva)

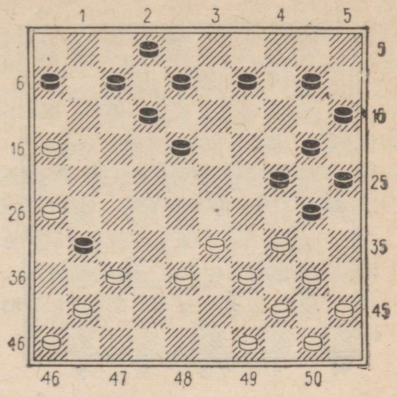


Diagramm 401

M. Ben (Kiiev)

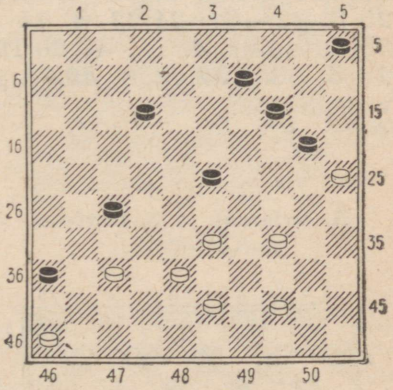


Diagramm 402

Valge sooritab siin kombinatsiooni, kus lõppseisus otsustab võitluse saatuse kabede vastastikune opositsioon peateel. **1. 46—41 36:47 2. 33—28! 47:29:40:49 3. 28:10 49:46 4. 25:3 5:14 5. 3:21:32:5** ja mustal on võimalus teha vaid üks käik.

E. Korhov (Odessa)

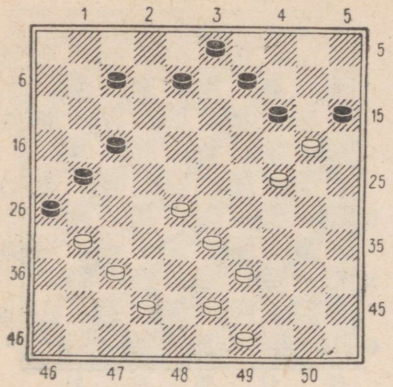


Diagramm 403

Selles kombinatsioonis kasutatakse hästi ära türgi löök. **1. 37—32! 26:48 2. 28—23 14:25 3. 32—27 21:32 4. 43—38!!** Ilus käik. **4. . . . 48:30:19:28 5. 33:4 32:43 6. 49:38** ja valge võidab.

A. Grjaznov ja **S. Davõdov** (Taškent)

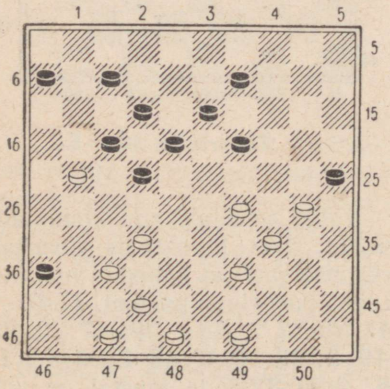


Diagramm 404

Suurepärane probleem noortelt kabetajatelt. Valge võiduvõimalus on väga ilus. Väärib märkimist ka see, et seis on täiesti praktiline. Lahendus on selline: **1. 37—31!! 17:28 2. 47—41! 36:38 3. 29—23 18:40 4. 48—43 25:34 5. 43:3 34:43 6. 3:17:44:35:2:11!!** Väga ilus löök. **6. . . . 6:17 7. 49:38** ja valge võidab, kuna opositsioon on valge kasuks.

V. Solnõkov (Moskva)

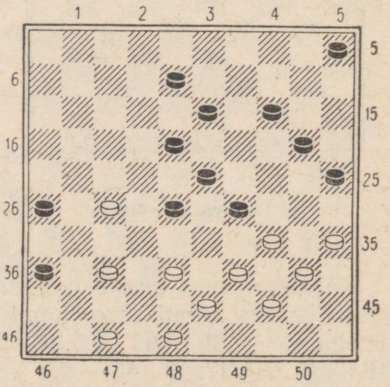


Diagramm 405

1. 37—32 28:37 2. 48—42 37:48 3. 27—21 26:17 4. 47—41 36:47 5. 35—30! Nüüd järgnevad üllatavad lõpplöögid. **5. . . . 47:33 6. 39:10 48:50 7. 34:3! 25:45 8. 3:25 5:14 9. 25:6** ja valge kabe võidab musta kabe ja kivi vastu.

Diagrammil 406 toodud seisus algab kombinatsioon ähvarduskäiguga **1. 23—19.** Valge ähvardab 2. 29—23 või 2.

L. Spitkovski (Kiiev)

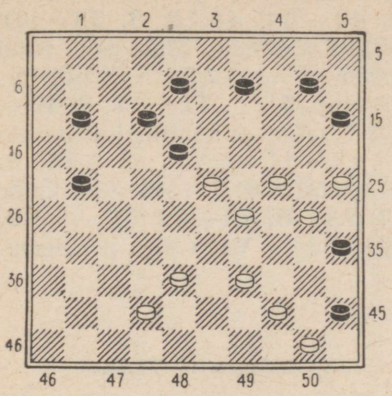


Diagramm 406

19—14. **1. . . . 9—14.** Nüüd purustatakse musta seis kolme suurepärase kombinatsioonilise löögiga. **2. 29—23! 18:20 3. 44—40!!** Mustal on 4 löögisuunda, millest tuleb valida vaid **3. . . . 45:32 4. 42—38! 35:13 5. 38:9 14:3 6. 25:5×.**

P. Ghestem (Prantsusmaa)

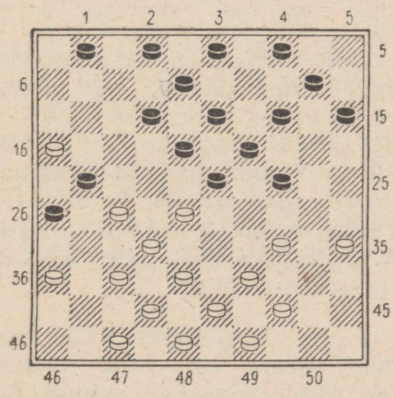


Diagramm 407

Eksmaailmameister leidis siin üllatava võiduvõimaluse: **1. 27—22 18:27 2. 34—29 24:22 3. 37—31 26:28 4. 36—31 27:36 5. 16:20 15:24.** Nüüd eemaldab valge musta kivi väljalt 23 ja vabastab seega endale tee kabestusväljale 5. **6. 35—30 24:35 7. 44—40 35:33 8. 38:7 1:12 9. 47—41 36:38 10. 43:5×.**

Keeruline kombinatsioon.

B. de Kleer

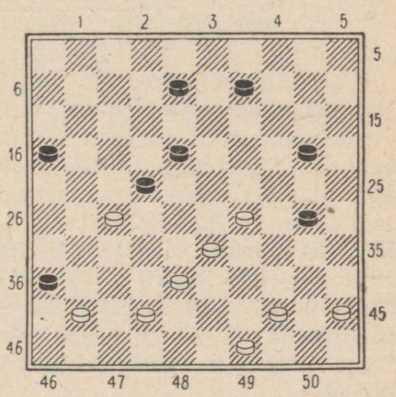


Diagramm 408

Selles probleemis sooritab valge kombinatsiooni, kus kasutatakse rahvusvahelise kabe mängureeglite kõiki erinevusi kabendite löömisel, võrreldes vene kabega. **1. 33—28! 22:24.** Tuli lüüa suurim arv. **2. 42—37 36:47.** Ei tohi kohe jätkata löömist kabena. **3. 38—33 47:29 4. 27—21 16:27 5. 37—32 27:38 6. 49—43 38:40.** Kolmas mängureeglite erinevus. **7. 45:34:23:12:3:14:25:34!!** valge võiduga.

L. Tevan (Prantsusmaa)

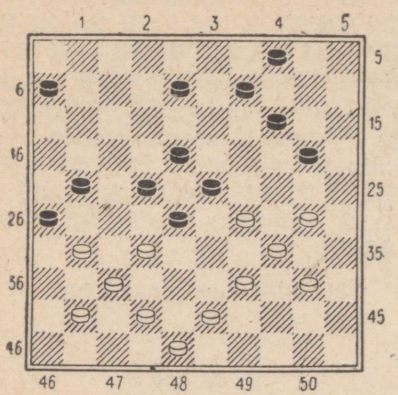


Diagramm 409

Kaks viimast lõpplööki teevad selle probleemi nauditavaks, ühtlasi ka suhteliselt raskesti lahendatavaks, kuigi siin ei esine pead segi ajavaid musta ootamatuid sundlööke. **1. 32—27 21:32 2. 43—38 32:43 3. 39—33 28:39 4. 29—24 20:29 5. 31—27 22:31 6. 42—38 31:33 7. 30—25 39:30.** Nüüd järgneb kaks ilusat lööki. **8. 48:10 4:15 9. 25:14×.**

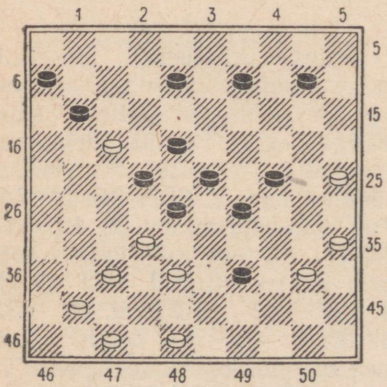


Diagramm 410

Valge võidab, hoolimata kahest vähemkivist. **1. 48—43! 39:48 2. 40—34! 48:12 3. 35—30! 28:46 4. 30:17.** Must peab nüüd lööma **4. . . . 12:30 5. 25:5!** Ilus löömine. **5. . . . 11—17! 6. 47—42!** (valge ei tohtinud mängida 6. 47—41 46:23! 7. 5:11 6:17× tõttu) **6. . . . 46—10 7. 5:11 6:17 8. 42—37 17—22 9. 37—32×.** Väga ilus probleem.

W. B. Monsma (Holland)

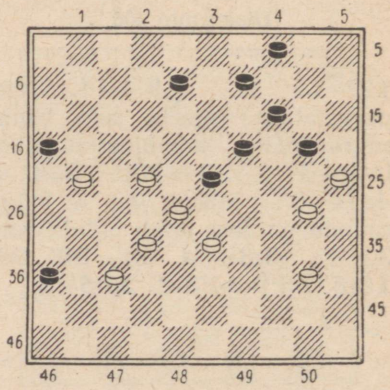


Diagramm 411

Siin on lahenduse pikkuseks vaid mõned käigud, ent võiduvõimalus ise on kaunis. **1. 37—31! 36:29.** Löömine 1. . . . 16:29 ei muuda lahenduse käiku. **2. 40—34! 16:18 3. 30—24 19:39 4. 28:10 4:15 5. 25:14: 3:12:23:34:43!** ja must kaotab opositsiooni tõttu.

Kuigi diagrammil 412 toodud seisus on vähe materjali, ei ole lahendust sugugi nii kerge leida. **1. 35—30! 40:49**

Douwes

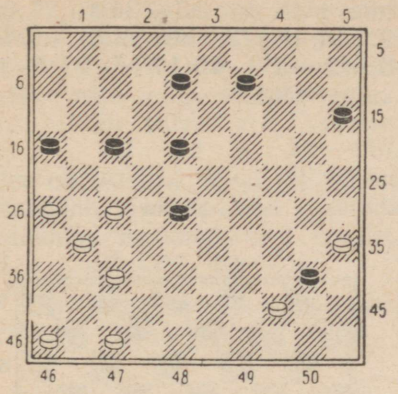


Diagramm 412

2. 26—21! 17:26 3. 30—24 49:21 4. 37—32! Ilus käik. **4. . . . 21:20 5. 47—41 26:37 6. 41:32:23:12:3:14:25** ja opositsioon on valge kasuks.

G. L. Gortmans (Inglismaa)

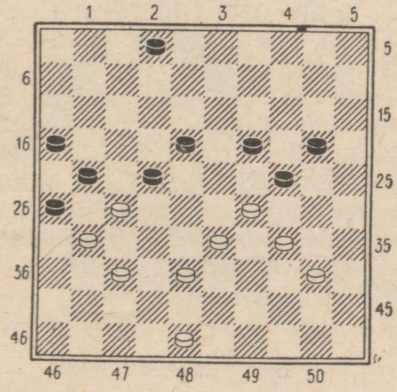


Diagramm 413

Valge võiduks on siin vaja vaid neli käiku. **1. 37—32!! 26:30 2. 40—34 24:42** (või 2. . . . 21:43) **3. 34:12 21:32 4. 48:17×.**

P. Ghestem

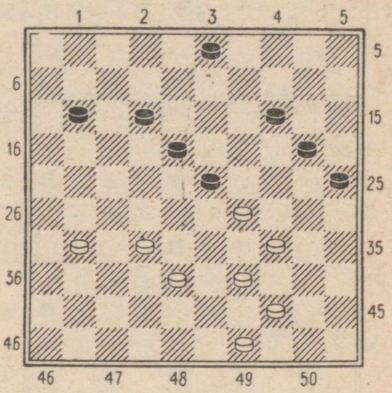


Diagramm 414

1. 34—30! 23:43 2. 31—27 25:34 3. 27—22! 18:27 4. 32:21 43:32 5. 21—17! 12:21 6. 44—39 34:43 7. 49:7 ja valge võidab.

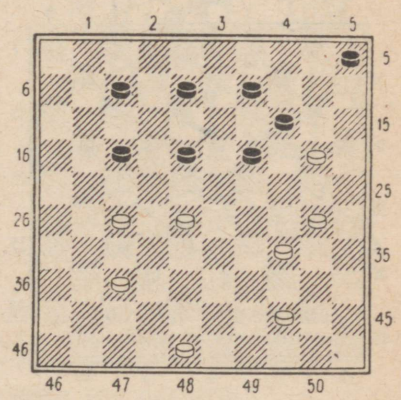


Diagramm 415

(Vaata diagramm 415)

Huvitav on märkida, et kivi 20 seisab löögi all oma esialgsel kohal kuni musta viimase käiguni. **1. 27—22! 18:27 2. 37—32! 27:38 3. 28—23! 19:28 4. 48—43!! 38:29 5. 30—24! 14:25 6. 24:33:22:11:2:13:4×.**

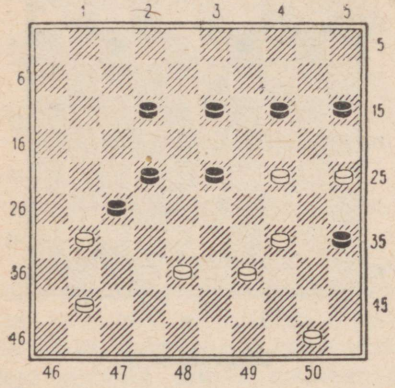


Diagramm 416

Siin toimub võidu saavutamine sellisel teel: **1. 34—30! 27:47 2. 24—20 47:44 3. 20:29 35:33 4. 50:8×.**

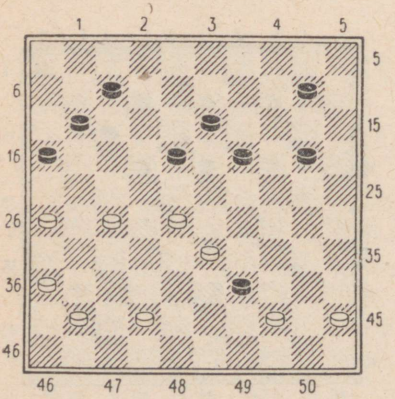


Diagramm 417

1. 27—21! 39:50 (kui must lööb 1. . . . 16:27, siis järgneb tore käik 2. 36—31!! 27:29 3. 44:4×) **2. 28—22!! 50:46 3. 42—37! 46:17 4. 21:5** ja valge võidab.

L. Tevan

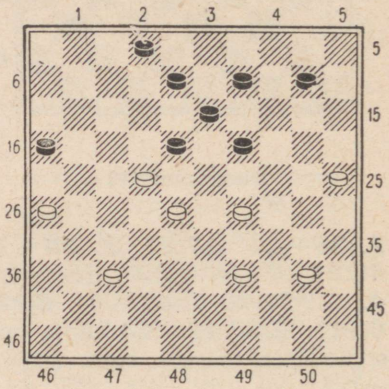


Diagramm 418

1. 29—24! 18:27 (kui 1. . . . 19:30, siis 2. 25:34 18:27 3. 37—32 27:38 4. 26—21 16:27 5. 28—22 27:18 6. 39—33 38:29 7. 34:5×) **2. 37—32! 27:38 3. 26—21! 16:27 4. 28—22 27:18.** Musta teised löögid oleksid viinud ülal sulgudes vaadatud variandile. **5. 39—33! 38:20 6. 25:14:3: 12:23:14:5×.**

(Vaata diagramm 419)

1. 28—22! 17:46 2. 35—30! 24:44 3. 33:2 44:33 4. 2:16:38:20:9:31!! Täiesti ootamatu ja harukordselt ilus kabe

ohver, mille otstarvet on kohe raske taibata. **4.... 26:37.** Valgel on ju ainult kolm oma lähteväljal seisvat kivi musta kabe ja kivi vastu. **5. 47—41.** Pärast seda käiku näib valge seis kaotatuna, ka pääseb musta kivi kabesse. **5. ... 37—42 6. 43—38!!** See oli üllatus! Isegi nii vähese materjali juures saame kasutada edukalt enamlöömise reeglit. **6. ... 46:43 7. 49:47×.**

Tore kombinatsioon, eriti oma üllatava finaali tõttu.

Professor Onbekend (Holland)

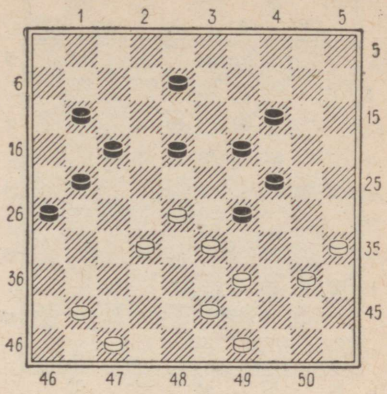
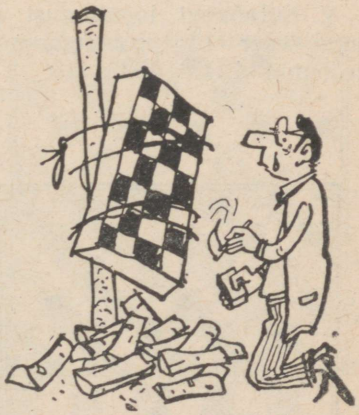


Diagramm 419





Mitmetes seisudes, ka äsjavaadatud hollandi professori Onbekendi kombinatsiooni (diagramm 419) lahenduses, on juttu kabe ohverdamisest või kabe ohvrist.

Paljud kujutavad seda enesele ette niimoodi.

V. Solnõkov (Moskva)

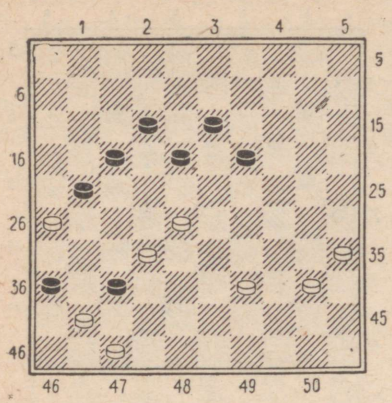


Diagramm 420

Lahendus on meeldiv: **1. 47—42!! 36:27 2. 28—22 17:28 3. 26:8 13:2 4. 39—33 28:39 5. 40—34 39:30 6. 35:42** ja valgel on võitev opositsioon.

Õpetlik võiduvõimalus!

V. Solnõkovi loomingust esitame veel 11 probleemi (diagrammid 421—431).

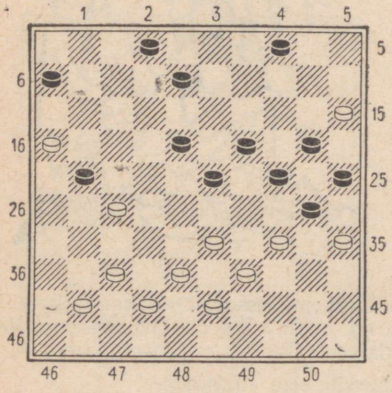


Diagramm 421

1. 33—29! 24:44 2. 15:22!! 30:48 3. 22—17! 21:43 4. 35—30! 25:34 5. 42—38!! Väga raskesti märgatav käik. **5. . . . 48:12 6. 38:7 2:11 7. 16:7×.** Originaalne lõpplöögi idee on Moskva noore ja andeka kabekomponisti poolt hästi kujundatud.

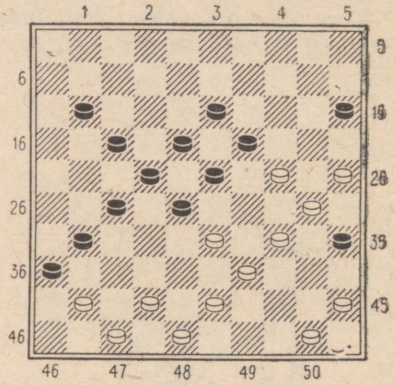


Diagramm 422

1. 34—29 23:34 2. 43—38 34:32 3. 25—20 28:39 4. 42—37 31:42 5. 48:28 22:33 6. 47—42 36:38 7. 30—25 19:30 8. 25:34:43:32:21:12:23 15:24 9. 23—18 13:22 10. 45—40 35:44 11. 50:6 ja valge jõuab käik-käigult takistada musta kivi kabestumist.

(Vaata diagramm 423)

1. 25—20 36:47 2. 37—31 26:28 3. 38—32!! 47:49 4. 39—33! 27:29 5. 16:18 23:12 6. 24:33:22:11:2:13:4 15:24 7. 4:7 1:12 8. 50—44 49:40 9. 35:44×.

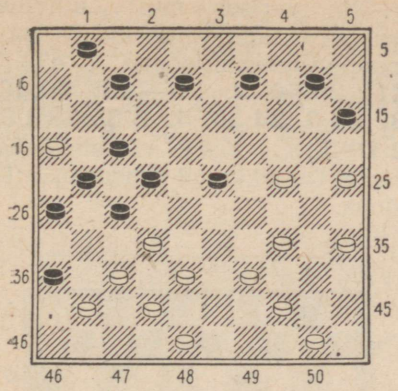


Diagramm 423

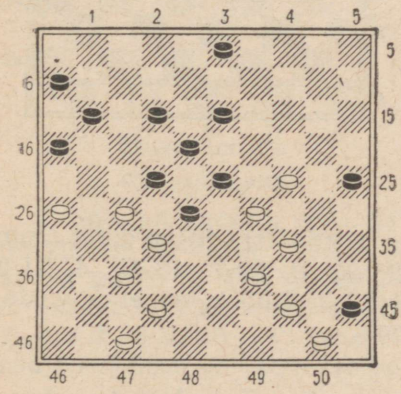


Diagramm 424

Valge võidab huvitaval teel:

1. 24—19 13:33 2. 34—30 25:43 3. 44—40! 45:34 4. 50—44 22:31 5. 44—39 33:44 6. 26—21 16:38. Kahe järgneva löögiga valge hävitab kümme musta kivi. **7. 42:13 31:42 8. 47:38:49:40:29:18: 7:16!!×.**

Suurepärane loominguline saavutus!

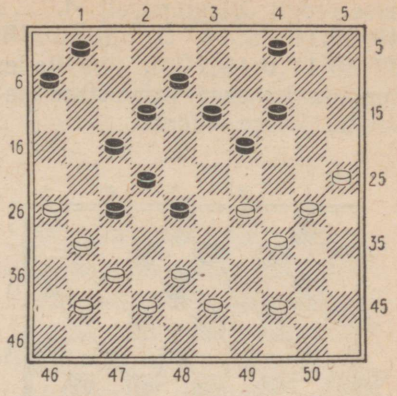


Diagramm 425

1. 26—21! 27:47 2. 38—33!! Raskesti leitav käik. **2. . . . 47:38:49:35:24 3. 29:7 28:30 4. 21:3 1:12 5. 3:10 4:15 6. 25:34** ja valge võidab, kuna opositsioon on tema kasuks.

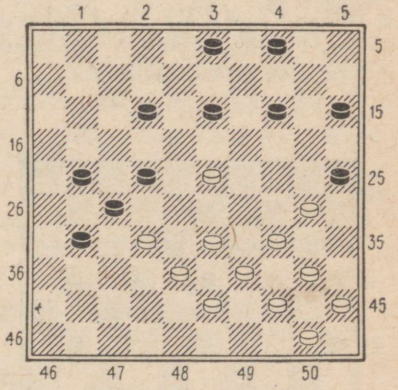


Diagramm 426

1. 33—28 22:42 2. 30—24 27:49 3. 34—30 25:43 4. 44—39!! Hiilgav löök enamlöö-

mise reegli kasutamisel! **4. . . . 49:35:19:28:44 5. 50:39:48: 37:26:17:8:19:10!!!**, hävitades korraga kaheksa (!) vastase kabendit. Valge võidab.

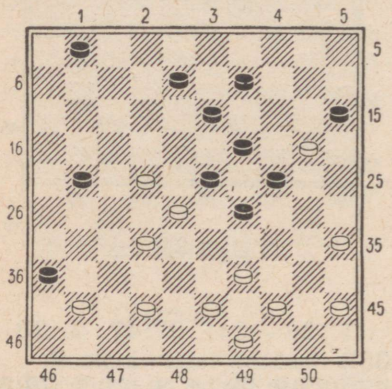


Diagramm 427

1. 32—27 36:38 2. 27:16 23:32 3. 35—30 24:35 4. 44—40 35:33 5. 49—44 38:40 6. 45:12 15:24 7. 12—7 1:12 8. 22—17 12:21 9. 16:20 ja valge võidab, jõudes takistada musta kivi edasiliikumist.

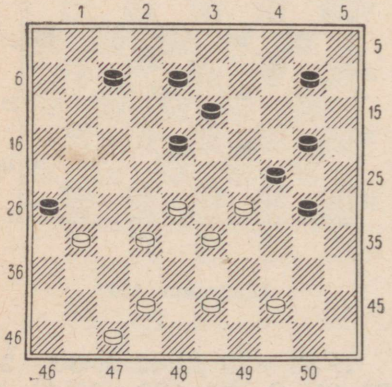


Diagramm 428

Siin variseb musta kindlus peamiselt tänu valge kahele esimesele tugevale löögile. **1. 47—41! 26:50 2. 28—23! 50:46 3. 23:3 24:33 4. 3:25:39:11: 2:19:5!!×.** Kabe võidab kabe vastu! On tekkinud kabede opositsioon.

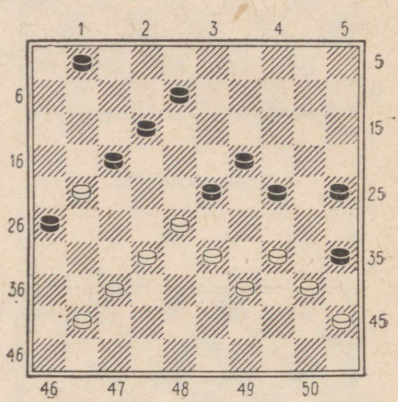


Diagramm 429

1. 37—31! 26:46 2. 33—29! 35:22 3. 29:7 46:40 4. 21:3 1:12 5. 3:35 ja valgel on võiduseis.

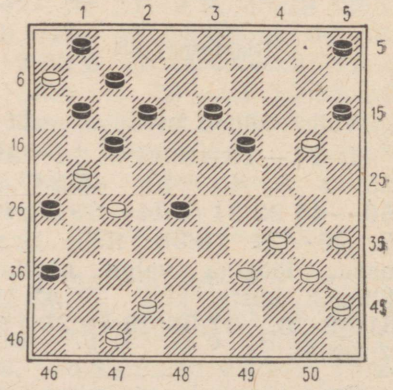


Diagramm 430

1. 39—33 28:30 2. 35:24 19:30 3. 42—38 15:24 4. 47—41 36:47 5. 38—33 47:29 6. 27—22 17:28 7. 6:19 24:13 8. 40—35 26:17 9. 35:2×.

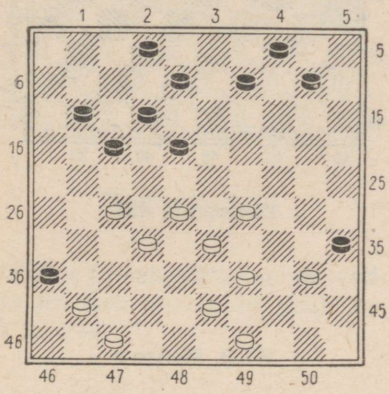


Diagramm 431

1. 29—23 18:38 2. 27—21! 35:22 3. 21—16! 38:27 4. 16:18 22:13 5. 47—42 36:38 6. 43:32:21:12:3:14:5 4—10 7. 5:8 2:13 8. 48—43 ja tekkinud opositsioon on valge kasuks.

(Vaata diagramm 432)

1. 16—11! 7:27 2. 17—11 6:17 3. 44—40! 35:44 4. 43—39 44:33 5. 42—38 33:42 6. 47:38 36:47 7. 18—13! 47:40 8. 13:24! 20:29 9. 45:34:23:32:21:12:3:14!!×. Ilus lõpplöök.

(Vaata diagramm 433)

1. 25—20 14:25 2. 29—23! 18:40 3. 26—21 25:43 4. 21:3 43—49. Paremat käiku ei ole. **5. 3:35 49—32 6. 48—43 32:49 7. 50—44 49:40 8. 35:49×.**

A. Kovrižkin

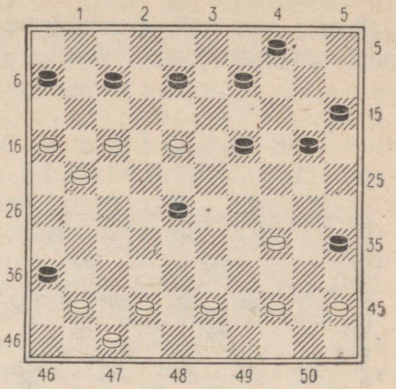


Diagramm 432

A. Kovrižkin

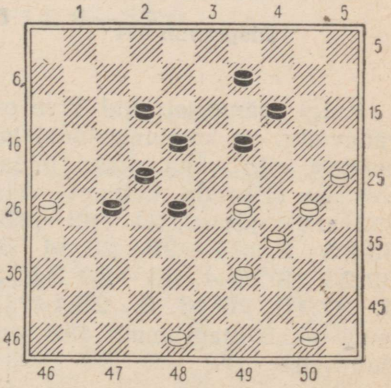


Diagramm 433

Tähtsa koha omandavad kabekomponistide loomingus probleemid originaalsete finaalidega.

Harilikult on kombinatsioonid nendes probleemides veidi vähem keerulised ja originaalsed, kuid

see puudus kompenseeritakse ilusa ja harukordse finaalseisuga.

Toome rea näiteid probleemloomingu sellest valdkonnast.

Huizer

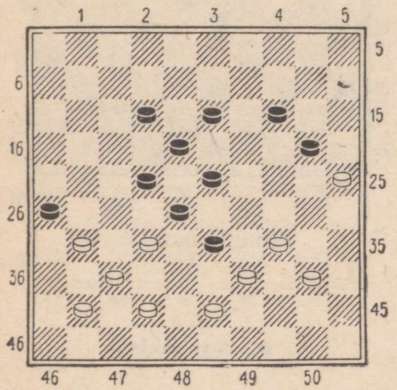


Diagramm 434

Kuigi mängusolevaid kive on vähevõitu, on kombinatsiooni lahendust siin väga raske leida, sest me ei suuda kuidagi näha võitvat lõppseisu. **1. 42—38! 33:35 2. 34—29 23:34 3. 32:23 18:29 4. 43—39 34:32 5. 37:10 26:46 6. 25:14** ja laual tekkis diagrammil 435 toodud seis.

Tore finaalseis! Mustal on kabe enam, ühtlasi on ta ka käigul, kuid ometi tuleb tal kapituleeruda, sest musta mistahes käigule järgneb 7. 10—5.

(Vaata diagramm 436)

Valgel on siin küll enamkivi, kuid seda pole võimalik säilitada, sest pärast käiku 1. 21—16

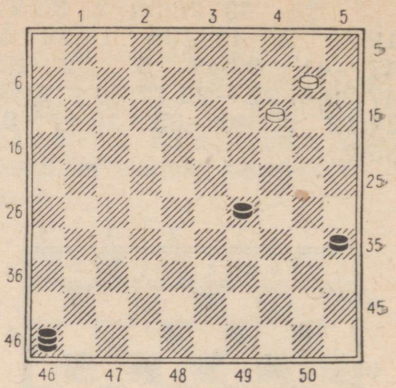


Diagramm 435

W. B. Monsma

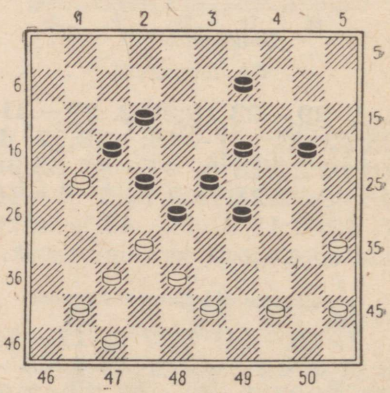


Diagramm 436

järgneb 1. . . . 12—18 ühes järgneva ähvardusega 2. . . . 17—21. Võidu annab aga selline huvitav kombinatsioon: **1. 35—30 17:26 2. 30—24 19:30 3. 37—31! 26:46 4. 38—33!! 29:38:49:40 5. 45:3 28:37 6. 3:5×.**

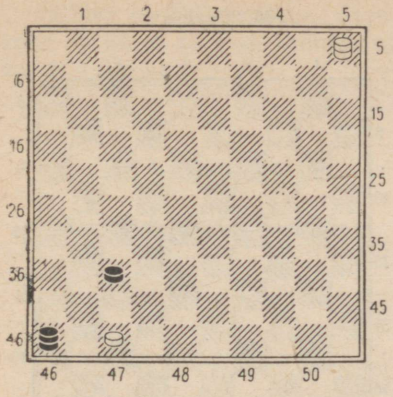


Diagramm 437

Selles finaalseisus kaotab võrdsete jõudude juures see pool, kes on käigul.

H. J. van Alphen

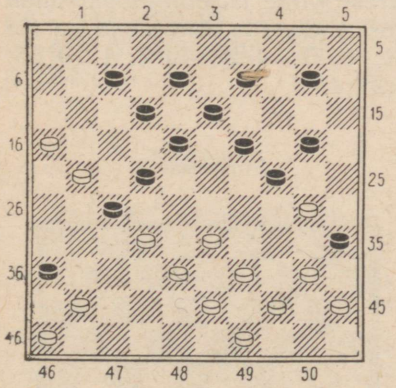


Diagramm 438

Seisus peituva kombinatsiooni avastamine ja läbiviimine nõuab väga kõrget meisterlikkust ja üliinimlikku ettearvestamisvõimet.

Valge võiduvõimalus on niisugune: **1. 33—28 22:42 2. 39—33 27:29 3. 43—39 36:47 4. 46—41 47:36.** Neli rasket käiku on tehtud, kuid võitvat lõppseisu on veel väga raske ette kujutada. **5. 21—17! 12:21 6. 16:27 36:22 7. 39—34 22:50 8. 34:23:14:3:12:1!!** Valge mitmest keerukast löögivõimalusest annab võidu vaid selline löömine. Kui me arvestame seda, et valge pidi esiteks tekkiva seisu mõttes ette kujutama, nägema seisus peituvaid võimalusi, samuti järgnevaid vastuseid, saame selge pildi selle kombinatsiooni suurusest ja raskusest ning sellest, kui suur ettearvestusvõime peab olema selle seisu lahendajal. **8. . . . 35:44 9. 1:47! 24:35 10. 47:22! 35—40 11. 45:34 50—45 12. 49:40 45—50 13. 22—6 50—45 14. 6—50×.**

Finaalseis

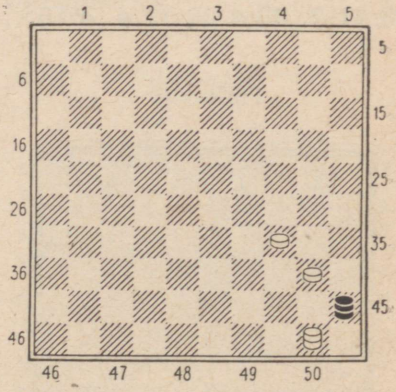


Diagramm 439

Tõesti raske on uskuda, et probleemi algseisust võis forssee-

ritud teel tekkida diagrammil 439 toodud seis. Van Alpheni raskesti lahendatav probleem on eriti haruldane selle tõttu, et siin on õnnestunud edukalt ühendada pead pööritama panev kombinatsioon sellise originaalse finaaliga.

G. A. Cremer (Holland)

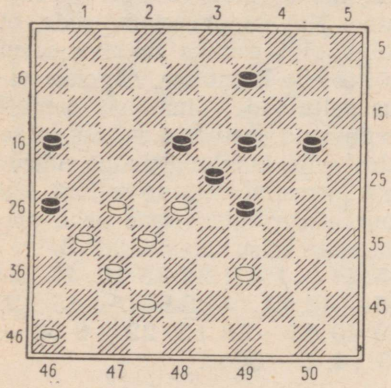


Diagramm 440

1. 27—21! 16:47 2. 39—33 23:41 3. 33:4 26:37 4. 4:15×.

M. Verlouw

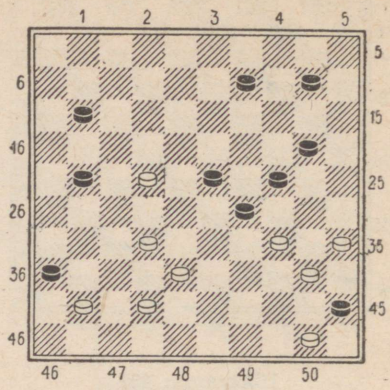


Diagramm 442

1. 50—44! 36:47 2. 35—30! 24:35 3. 32—27! 21:43 4. 22—17! 47:50 5. 17:6 35:44. Valgel on lauale jäänud vaid kaks kivi musta üheksa kabendi vastu. Seepärast tundub uskumatuna, et pärast valge järgmist lööki tuleb mustal alistuda. Ent ometi on see nii. **6. 6—1 29:40 7. 1:29:15: 4:27:49!!**

Finaalseis

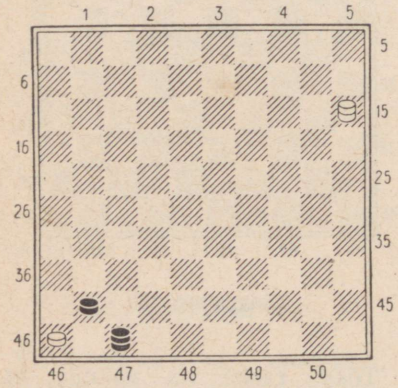


Diagramm 441

Finaalseis

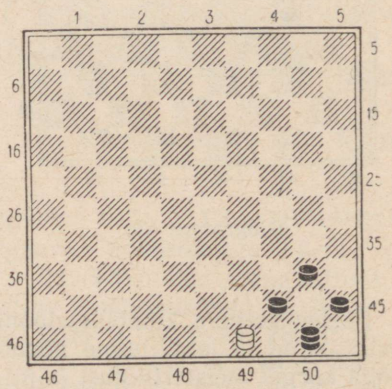


Diagramm 443

Jällegi kena finaalseis. Musta kabe ja kolm kivi on kinnistatud valge kabe poolt.

G. L. Gortmans

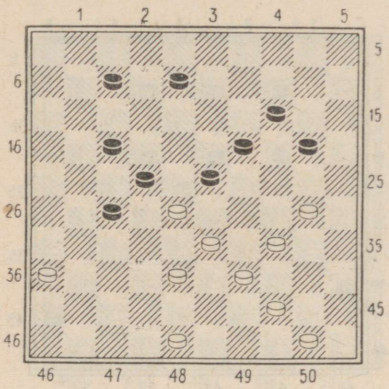


Diagramm 444

Lahenduse käik ja samuti tekkiv finaalseis on väga ilus. **1. 36—31! 23:43 2. 30—24 20:49 3. 33—28! 22:44 4. 31:24×.**

Valge kaks kivi kinnistavad musta kolm kabendit.

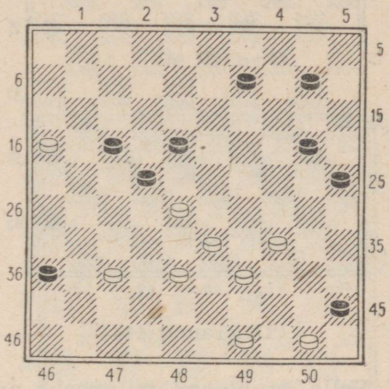


Diagramm 446

Ka selles seisus võidab valge kolme vastase kivi kinnistamisega: **1. 37—31 36:27 2. 38—32 27:40 3. 16—11 22:44 4. 11:24 25—30 5. 24:35×.**

Finaalseis väärib siingi jäädvustamist.

Finaalseis

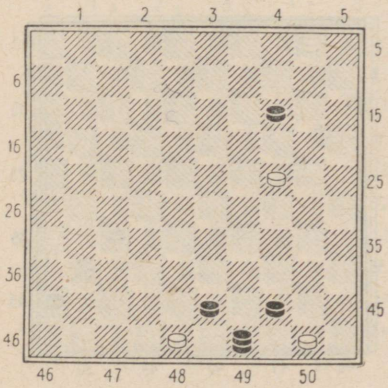


Diagramm 445

Finaalseis

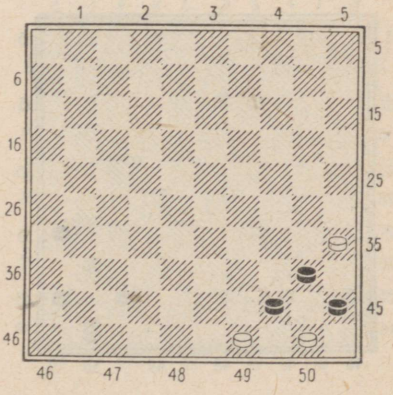


Diagramm 447

G. Dupouy (Prantsusmaa)

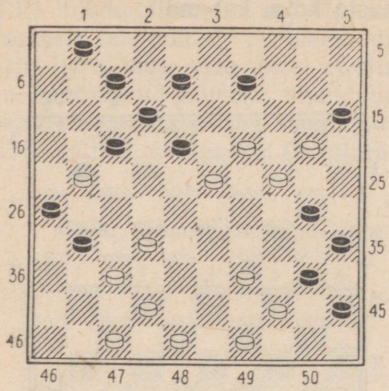


Diagramm 448

Selle probleemi miinuseks on ebaloomulik algseis. Kuid huvitav võiduplaan ja nauditav finaalseis väärivad selle kabekunsti teose äratoomist. **1. 39—34! 30:50 2. 42—38! 31:33 3. 32—27 18:29 4. 27—22 17:28 5. 48—43 26:17 6. 43—39 33:44 7. 24:33:22:11: 2:13:4 15:13 8. 4:7 1:12 9. 47—42×.**

Finaalseis

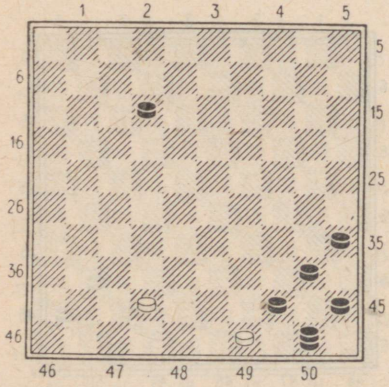


Diagramm 449

Selles finaalseisus jäävad musta kabe ja neli kivi kinnistatuiks, kuna kivide 42 ja 12 opositsioon on valge kasuks.

H. J. van Alphen

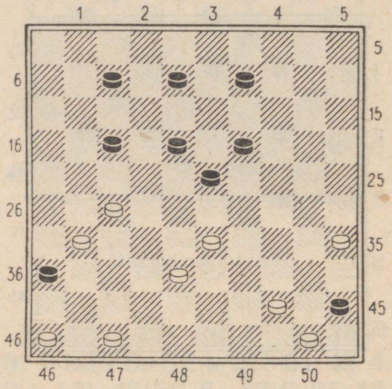


Diagramm 450

1. 47—41 36:47 2. 46—41 47:36 3. 33—29 23:34 4. 27—21!! 36:27:49:40 5. 21: 12:3:14:23:12:1×.

Finaalseis

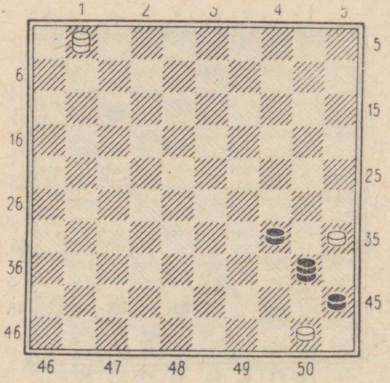


Diagramm 451

Suurepärane finaal. Võrdsete jõudude juures tuleb mustal alistuda, sest pärast 5. . . . 40—49 6. 1:40 45:34 järgneb 7. 50—44 49:40 8. 35:44×.

G. A. Cremer (Holland)

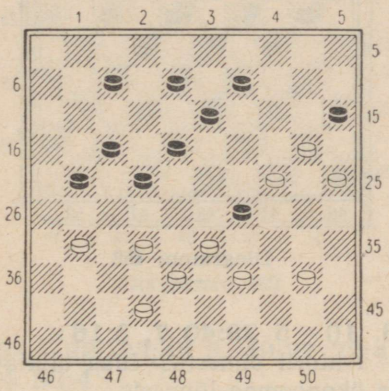


Diagramm 452

1. 40—34 29:40 2. 39—34 40:29 3. 31—27 22:31 4. 32—27! 21:43 5. 20—14! 29:47 6. 14:1 47:20 7. 1:34: 48:26:8:19!!×.

Finaalseis

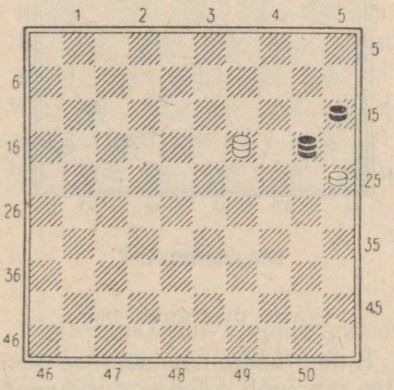


Diagramm 453

See tore lõppseis esineb tihti ka 64-ruudulise kabe mitmes liigis, nagu vene kabes, inglise kabes jm.

De Graag

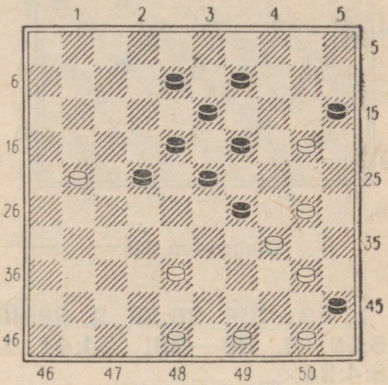


Diagramm 454

1. 21—17 15:44 2. 17:28 23:43 3. 34:3:23×.

Finaalseis on oivaline.

Finaalseis

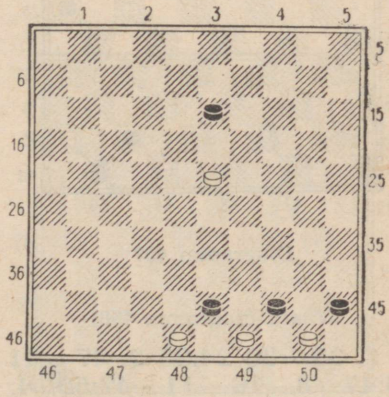


Diagramm 455

J. van der Loo

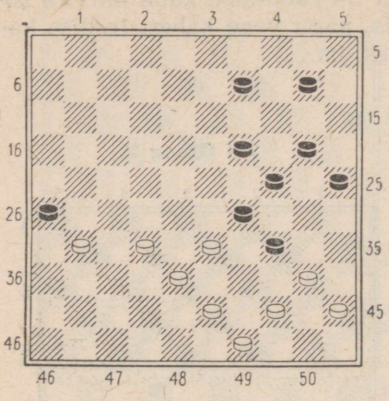


Diagramm 456

1. 43—39! 26:28 2. 39:30 28:50 3. 38—33! 24:44 4. 33:4:24×.

J. v. d. Kuil

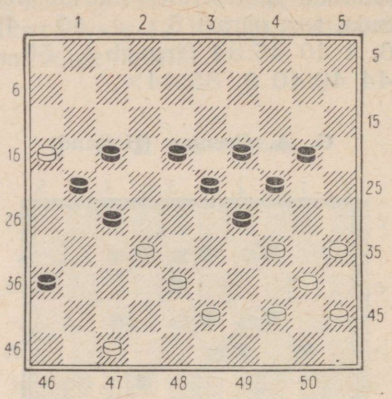


Diagramm 458

6. 10—5 29:40 7. 5:16×.

Autoril õnnestus luua üllatav ja ökonoomne lõppseis.

Finaalseis

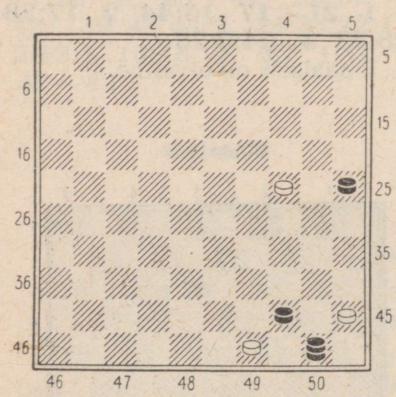


Diagramm 457

(Vaata diagramm 458)

1. 35—30 24:35 2. 47—41 36:47 3. 16—11 47:50 4. 11:15 27:49 5. 15—10 35:44

Finaalseis

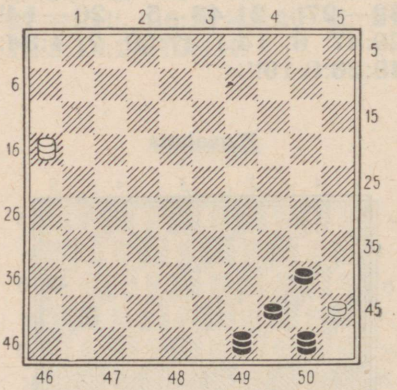


Diagramm 459

(Vaata diagramm 460)

Kolme kombinatsioonilise löögiga saavutab valge võitva finaalseisu. **1. 36—31! 27:47 2.**

Hoogvelt (Holland)

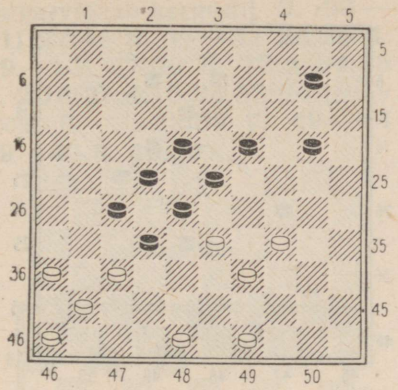


Diagramm 460

34—29! 23:43 3. 49:27 22:42 4. 33:4×.

Finaalseis

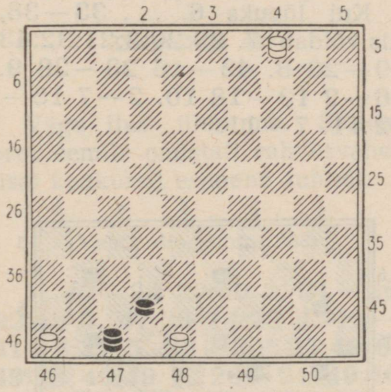


Diagramm 461

Selles tekkinud lõppmängus on valgel kiire võit. Kui 4. . . . 47—36 5. 48:37 36—41, siis 6. 4—31 ja 7. 31—37×; kui aga 5. . . . 36—47, siis 6. 46—41 47:36 7. 37—31 36:27 8. 4:31×.

Mantel

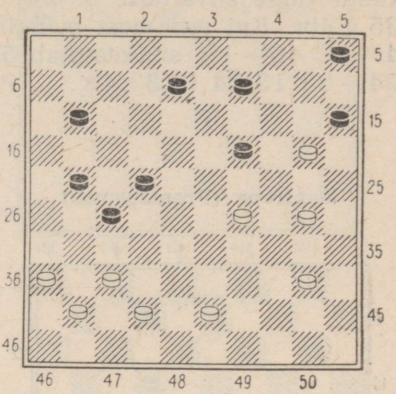


Diagramm 462

Valge võidab selles seisus väga efektsel teel: **1. 36—31!! 27:49 2. 29—24! 49:35 3. 24:4! 35:46** (ei tohi muidugi lüüa 3. . . . 35:41 4. 4:27:16:2: 19:46× tõttu) **4. 4:24!**

Finaalseis

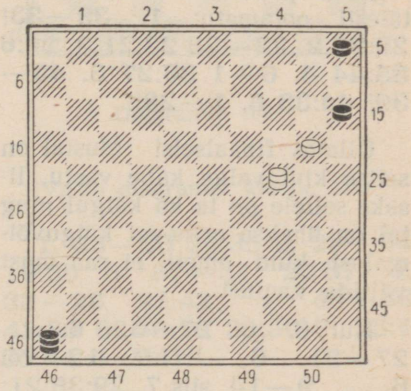


Diagramm 463

Ja saabunud huvitav lõppmäng on valgele võidetud, vaatamata materiaalsele vähemusele, sest musta kabel väljal 46, samuti kivil 5 ei ole ühtegi rahuldavat käiku valge ähvarduse 5. 24—35 tõttu. Kui aga must mängib 4. . . . 46—10, siis otsustab 5. 24—33 15:24 6. 33:4×.

Dentroux (Prantsusmaa)

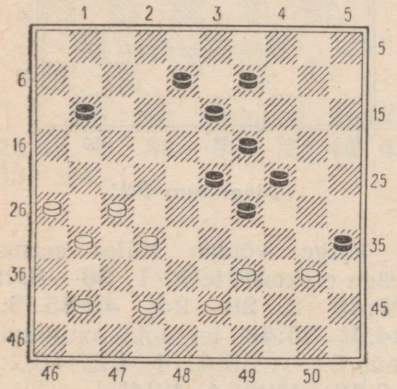


Diagramm 464

Selle probleemi lahendus on täiesti ootamatu: **1. 39—33! 29:36 2. 32—28 23:21 3. 26:6 35:44 4. 6—1 36:27 5. 43—39! 44:33 6. 1—29!!**

Üllatav finaalseis! Mustal on seitse kivi valge kabe vastu, lisaks sellele on ta ka käigul ning tal on üheksa erinevat käiguvõimalust, kuid ometi ei saa must vältida kaotust.

Kui 6. . . . 27—32, 6. . . . 27—31, 6. . . . 8—12 või 6. . . . 9—14, siis 7. 29:38:21:3:20:29×.

Finaalseis

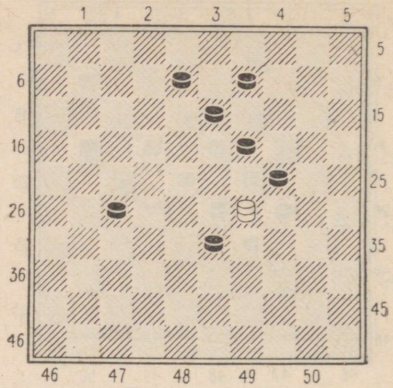


Diagramm 465

Pärast 6. . . . 24—30 võib järgneda 7. 29:38:21:3:14:23×.

Kui 6. . . . 19—23, siis võib lüüa näiteks 7. 29:38:21:3:20:29:12× ja pärast 6. . . . 13—18 kas või 7. 29:20:3:21:38:29:1×.

Kui lõpuks 6. . . . 33—38, siis võidab 7. 29:20:3:21:32:43 19—23 8. 43—16 23—28 9. 16—2 13—18 10. 2—7 18—22 11. 7—11.

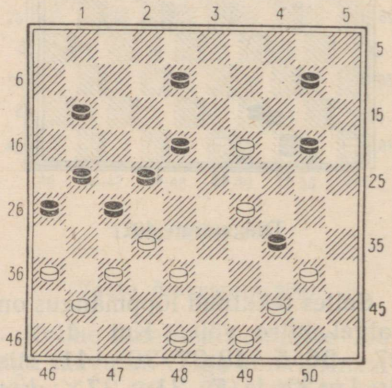


Diagramm 466

1. 29—23 18:29 (pärast 1. . . . 34:45 järgneb 2. 23:3 ja valge võidab kergesti) **2. 36—31! 27:47 3. 37—31 26:28 4. 19—13! 47:50 5. 13:2 34:45 6. 2:16:27:4:15:24:33!!!** Üllatav löök. **6. . . . 28:39 7. 49—44 39—43 8. 48:39×.**

Finaalseis

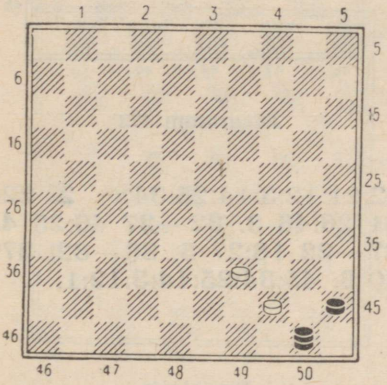


Diagramm 467

Väga ilus ülesanne. Sellele probleemile omistati rahvusvahelisel konkursil esimene auhind.

(Vaata diagramm 468)

1. 40—34 29:40 2. 31—26 22:42 3. 47:20 14:25 4. 46—41 16:27 5. 35—30! 25:43 6. 49:38 40:49 7. 26—21 49:46 8. 21:32:23:12:3:14:5×.

(Vaata diagramm 469)

On tekkinud meile tuntud kabede opositsioon peateel, kus käigulolev pool kaotab. Eeskujulik probleem!

J. Tuininga

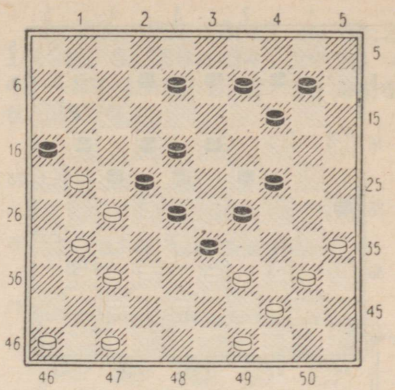


Diagramm 468

Finaalseis

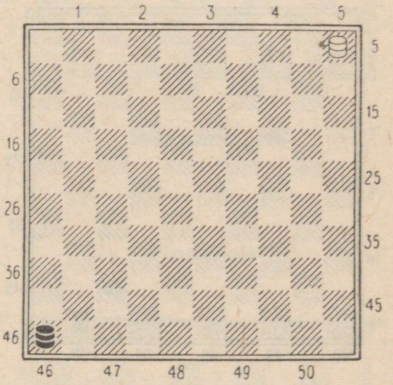


Diagramm 469

(Vaata diagramm 470 lk. 184)

1. 35—30 24:35 2. 29—24 19:30 3. 37—31 26:37 4. 33—28 22:42 5. 43—38 42:33 6. 39:10 30:50 7. 25:1 35:44 8. 1:41!!

(Vaata diagramm 471 lk. 184)

H. Schiphorst

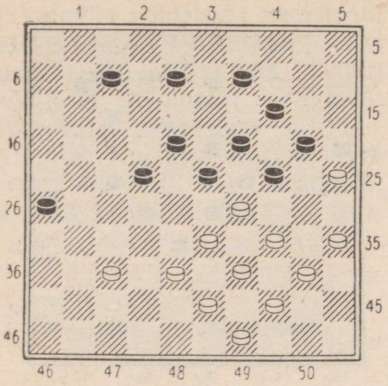


Diagramm 470

Finaalseis

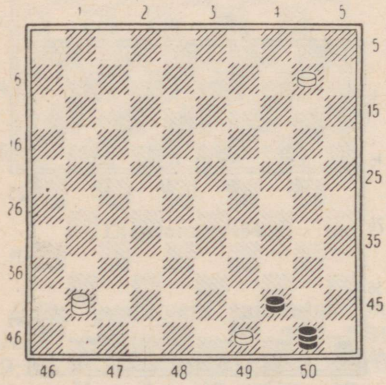


Diagramm 471

Väga huvitav finaal. Nüüd tekib pärast 8. . . . 50—45 jne. jällegi kabede opositsioon peateel, kus valge võidab.

(Vaata diagramm 472)

1. 27—21! 16:27 (kui 1. . . . 18:27, siis 2. 44—39 26:17 3.

I. H. S. Winter

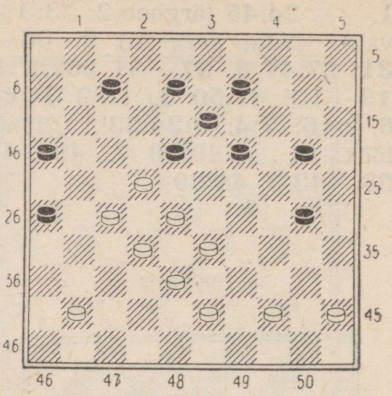


Diagramm 472

32:21:12:3:14:25:34×) **2. 22: 31 26:46 3. 32—27 46:23 4. 27—22 18:27 5. 38—32! 27: 40 6. 45:34:25:14:3:12:1.**

Finaalseis

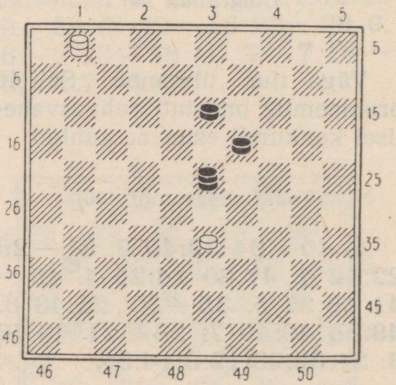


Diagramm 473

Ja siin toob mustale kivi 19 omamine kiire kaotuse, sest pärast kabe käike järgneb kas 7.

33—28 või 7. 33—29. Kui aga must mängib 6. . . . 13—18, siis lihtsalt 7. 33—28 23:46 8. 1:5 ja juba kolmandas probleemis järjest otsustab lõpuks võitluse kabede opositsioon.

(Vaata diagramm 474)

1. 33—29 23:43 2. 32:23 18:29 3. 30—24 29:20 4. 42—38 43:32 5. 37:10 26:46 6. 25:14×.

I. H. S. Winter

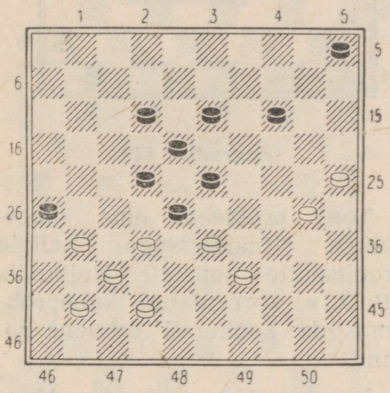


Diagramm 474

H. G. van den Berg

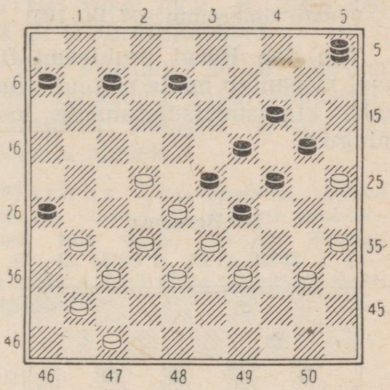


Diagramm 476

Finaalseis

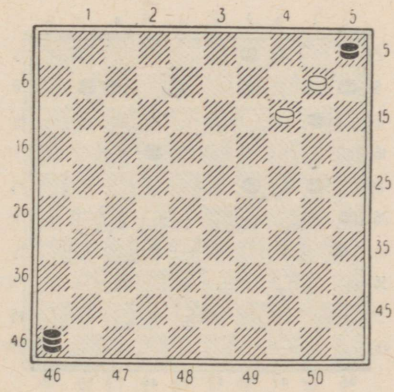


Diagramm 475

Finaalseis

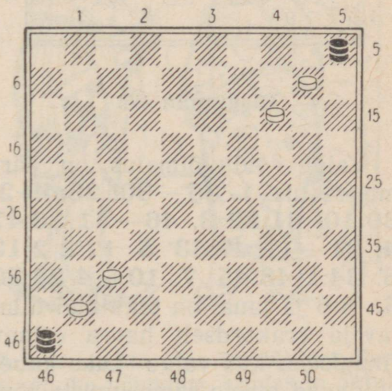


Diagramm 477

Diagrammil 476 (lk. 185) toodud seisul on praktilise mänguga vähe ühist. Valge võidukombinatsioon on selline: **1. 35—30 24:44 2. 33:11 44:42 3. 28:10 6:28** (pärast 3. . . . 5:17 4. 11:22 42—48 5. 25:14 tekib valgele võidetud lõppmäng) **4. 37:48!** Täiesti ootamatu ja üllatav löök. **4. . . . 26:46 5. 25:14 28:37 6. 47—41 37—42 7. 48:37×.**

(Vaata diagramm 477 lk. 185)

Van den Bergi probleemi finaal meenutab meile näiteid vene kabe kinnistamisülesannete loomingust.

R. Bergsma

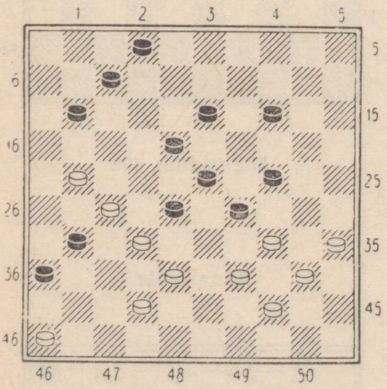


Diagramm 478

Valge võiduvõimalus on äärmiselt ilus: **1. 35—30! 28:48 2. 30:10! 31:22 3. 46—41 36:47 4. 21—17 47:33 5. 17:8 2:13 6. 34:1 48:45 7. 10—4 33:50 8. 4:6** ja laual on tekkinud üllatav ja erakordselt harva esinev finaalseis, kus valge kaks kabet võidavad musta samasuguste jõudude vastu!!

Finaalseis

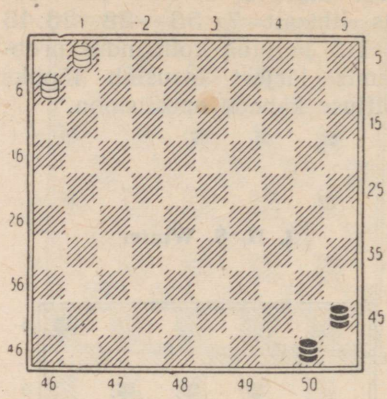


Diagramm 479

Tore probleem oma suurepärase finaalseisuga. Sellele probleemile omistati Hollandis 1949. a. korraldatud kabeprobleemistide konkursil esimene auhind.

Probleemide vaatlemise lõpetame Eesti NSV tugevama kabekomponisti poolt koostatud teostega.

R. Helkma (Tallinn)

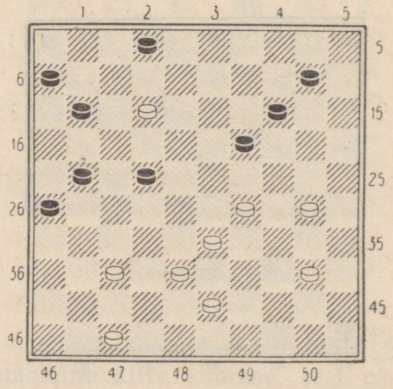


Diagramm 480

1. 12—8 2:13 2. 37—31 26:37 3. 47—41 37:46 4. 38—32!! 46:28:44:35:24. Tuleb lüüa enamus ja «austada» viitkoristamise reeglit. **5. 29:20:9:18: 27:16:7** ja tekkinud lõppmäng on valgele kergesti võidetud, sest kivi 7 kabestub.

R. Helkma

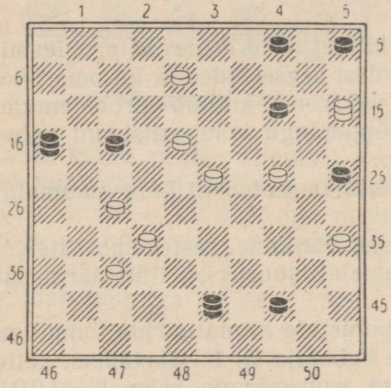


Diagramm 481

R. Helkma

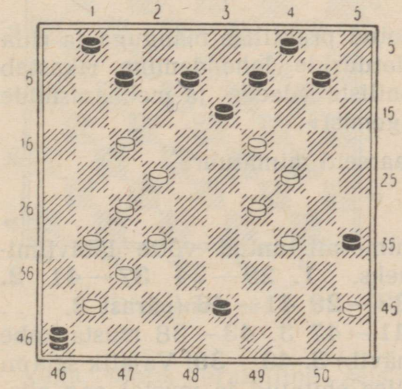


Diagramm 482

(Vaata diagramm 481)

1. 35—30 25:34 2. 24—20 14:25 3. 32—28 16:46 4. 23—19! 46:3 5. 19—14 3:20 6. 15:29:40:49:21:8×.

(Vaata diagramm 482)

1. 45—40 35:44 2. 17—11 7:16 3. 27—21 16:47 4. 29—23 47:15 5. 34—29!! 15:38: 27:18. Türgi löök. **6. 23:5 46: 14 7. 5:32:49:35:8×.**

Tore ülesanne, mille väärtust veidi kahandab, nagu eelmiseski, praktilises mängus arvatavasti võimatu algseis.

Märkus. Ümbrispaberil toodud seis on võetud C. Antoni probleemist, kus valge võidab jätkuga **1. 49—43 48:39 2. 33:44 22:42 3. 44—39 34:43 4. 25:3 45:34 5. 3:25:39:48:31: 4:15:33:6!!!×.**



«Ära ehmu, ta pole kuutõbine! See on ainuke võimalus, kuidas ta õhtul saab tulla minu juurde kabet mängima!»

SEITSMES PEATÜKK

MINIATUURID

Miniatuurprobleemid ehk lühidalt miniatuurid erinevad probleemidest mängusoleva materjali hulga poolest algseisudes ja ka oma ökonoomsemate lahenduste poolest. See valdkond kuulub probleemide, s. o. keskmängu kompositsiooni ja lõppmängu kompositsiooni vahepealsesse ossa.

Harilikult ei ületa miniatuurides võitleva materjali hulk kummalgi pool kuut-seitset kabendit.

Ka miniatuuride koostamine on raske ülesanne, sest kombinatsiooniliste ideede teostamine piiratud materjali juures on tihti äärmiselt raskendatud.

Suure panuse eri riikide kabekomponistide miniatuuride loomingu süstematiseerimisel on andnud inglise kabetaja G. L. Gortmans, kelle poolt on kirjutatud 1938. a. ilmunud suurepärane raamat «1001 miniatuuri».

NSV Liidus on miniatuuride loomine muutumas üha populaarsemaks. Käesoleval ajal leidub meil juba suur hulk A. Kovrižkini (Harkov), V. Solnõkovi (Moskva), M. Galkini (Moskva), S. Davõdovi (Taškent), M. Beni (Kiiev) jt. poolt koostatud suurepäraseid miniatuure.

Enamik miniatuure on tihedalt seotud praktilise mänguga ja rida neist võivad esineda partiides. Miniatuuride lahendamine rikastab kabehuviliste teadmisi kombinatsiooniliste ideede ja mehhanismide alal, laiendab kombinatsioonilist «nägemist».

Alljärgnevas vaatleme rida populaarseid miniatuure.

(Vaata diagramm 483)

Valgel on suur materiaalne paremus — kolm enamkivi. Ent võidu saavutamiseks tuleb valgel üles ehitada originaalne seis, kus avaneb võimalus «trik-traki» nime all tuntud võtte läbiviimiseks. **1. 29—24 37—41 2. 33—29 41—46** (pärast 2. . . . 41—47 3. 43—38 musta kabe hävib) **3. 43—39!** Vajalik seis on üles ehitatud ja mustal aeg alistuda. Kui musta kabe teeb mis-

L. Tevan (Prantsusmaa), 1935. a.

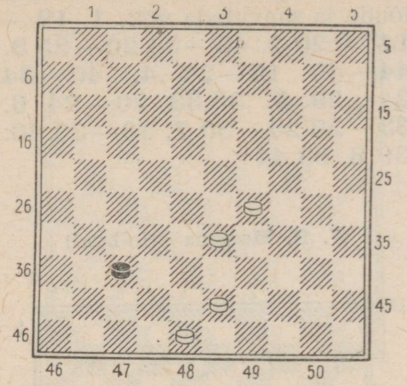


Diagramm 483

tahes käigu peatee alumisel poolel kuni väljani 28, siis otsustab käik 4. 29—23! Kui aga musta kabe peatub peatee ülalpoolsetel väljadel kuni 14-ni, siis valge võidab käiguga 4. 24—19!

Feraud (Prantsusmaa)

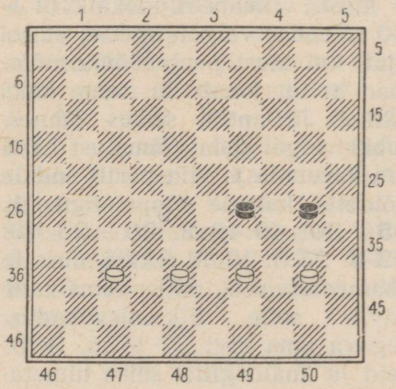


Diagramm 484

Väga tähtis praktiline seis. Valgel on küll kaks enamkivi, kuid vaatamata sellele ei olegi nii kerge võita, kuna must ähvardab ebameeldiva ründekäiguga 1. . . .30—35.

Aga ise atakeerida musta kive käikudega 1. 40—35 või 1. 39—33 tähendab forsseerida kiiret viiki vastuste 1. . . . 29—34 või 1. . . . 30—35 tõttu.

Ent valgel on siiski võit olemas ja seda käiguga **1. 38—32!**, et pärast **1. . . . 30—35** vastata **2. 39—33! 29:27** ja **3. 40—34** ning opositsioon on valge kasuks.

Ka selles lihtsas seisus võimaldas võidu enamlöömise reegel.

I. A. Šmidt (Harkov), 1937. a.

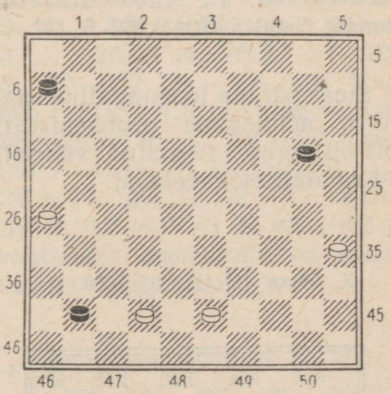


Diagramm 485

Valge alustab ja viigistab.

Valgel on küll enamkivi, kuid pilk lauale näitab, et tema seis tundub lootusetuna. Veel käik ja musta kivi 41 muundub kabeks. Ent toredate kahingute ja peente manöövrite abil leiab valge siiski originaalse pääsetee. **1. 42—37! 41:32 2. 26—21 6—11.** Must

on sunnitud nii mängima, muidu läheb kivi 21 takistamatult kabesse ja viigiline resultaat muutub möödapääsmatuks. **3. 43—38!!** Hiilgav teise kivi kahing oma mänguplaani teostamiseks. **3. . . . 32:43 4. 35—30!** On tekkinud üllatav «patiseis». Mustal on enamkivi, mis järgmisel käigul muundub kabeks, lisaks sellele on mõlemad valge kivid tõkestatud, kuid ometi on seis viigiline. Peapõhjuseks on siin asjaolu, et mustal pole varuks ühtegi käiku, millega ta ei atakeeriks valge kivi, ja see ei annagi talle võitu. Kui must mängib 4. . . . 43—49 või 4. . . . 11—16, siis järgneb 5. 30—25 ühes viigiga. Pärast käike 4. . . . 43—48 või 4. . . . 20—25 viib samale resultaadile käik 5. 21—16.

Suurepärane loominguline saavutus nõukogude problemistilt, mis oli alguses teostatud väiksel, 64-ruudulisel kabelaual.

J. Metz (Holland), 1930. a.

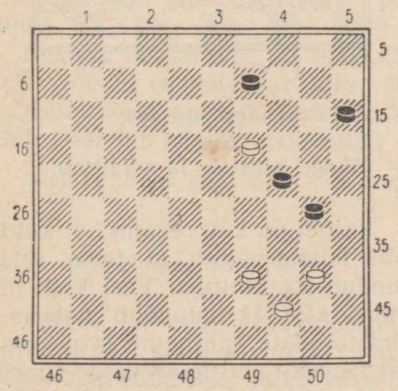


Diagramm 486

Selles seisus õnnestub valgel kivi kahingu abil siduda vastase jõude ja saavutada võit. **1. 19—14! 9:20 2. 40—35 20—25 3. 44—40 15—20 4. 40—34 24—29 5. 35:33 20—24 6. 33—28 24—30 7. 39—33 30:39 8. 33:44×.**

W. B. Monsma (Holland)

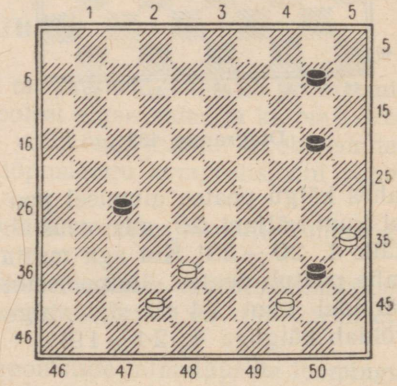


Diagramm 487

Musta viimane ründekäik 34—40 sisendas valgele mõtte, et sel ajal, kui must peab lööma mõlemad kivid, jõuab ta teha kaks käiku. Ja antud seisus õnnestubki valgel seda võimalust hästi ära kasutada ja viia partii endale võidetud kabede lõppmängu. **1. 35—30! 40:49 2. 30—25 49:32 3. 25:5.** Nüüd tekkis mustale ebameeldiv seis, milles tema kabe hävib selle liikumisvabadust segava oma kivi 27 tõttu. Selliseid ja analoogilisi seise nimetatakse kabekirjanduses eneseblokeerimisega seisudeks. **3. . . . 32—49** (kui 3. . . . 32—46, siis 4. 42—37 võiduga.) **4. 42—38 49:32 5. 5:37×.**

M. Fabre (Prantsusmaa), 1933. a.

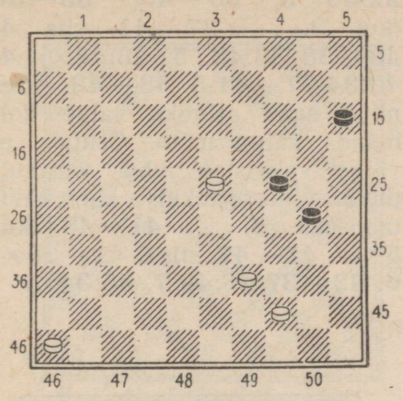


Diagramm 488

J. Dienske

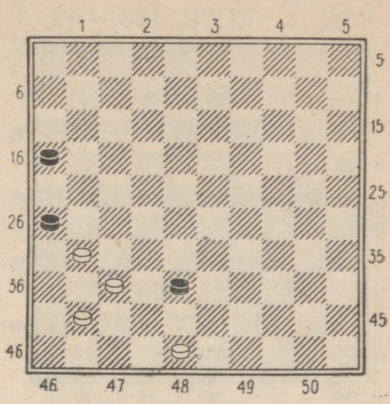


Diagramm 489

Valgel on küll kivi rohkem, kuid must ähvardab läbi murda oma vasakul tiival ja seda viigiähvardust valge ei näi suutvat pareerida. Abiks tuleb valgele siin enamlöömise reegel, mis võimaldab talle võitu.

1. 46—41 15—20 2. 41—37 20—25 3. 37—32 30—35 4. 32—28 24—30. Näib, et valge mänguplaan on nurjunud, sest miski nagu ei suuda takistada musta läbimurret, ent . . . **5. 23—19!! 30—34 6. 39:30** . . . ja nüüd selgub, et mustal tuleb lüüa mitte kabestusväljale lähemale, vaid hoopis tagasi, ja seda enamlöömise reegli tõttu. **6. . . . 35:13 7. 28—23 25—30 8. 44—40** ja mustal tuleb alistuda.

(Vaata diagramm 489)

Oma järgmise käiguga 38—42 ähvardab must kas võita tagasi oma kaotatud kivi või murda läbi kabesse. Ent sidumisidee kasutamine aitab valgel siiski saavutada võitu. **1. 31—27 38—42 2. 27—21! 42:31 3. 41—36! 16:27** (kui jätkata 3. . . . 26:17 4. 36:27 17—21 5. 27—22 21—26, siis järgneb 6. 48—42! ja valge võidab, sest pärast 6. . . . 16—21 otsustab 7. 42—37, kui aga 6. . . . 26—31, siis 7. 22—17 31—36 8. 42—37×) **4. 48—42** ja vaatamata enamkivile on musta kaotus vältimatu.

(Vaata diagramm 490 lk. 192)

Kõik valge kivid on tõkestatud, tema iga käik viib materiaalsetele kaotustele. Kuidas aga siiski pääseda pealtnäha kindlast hävingust?

1. 37—31! 21—26 2. 22—18! 26:28 3. 27—22! 28:17 4. 18—12! Viik. Jällegi päästab valget tuntud eneseblokeerimise idee. Musta takistavad võitmast oma kivid, peamiselt blokeeriv kivi 13.

L. Raphael (Prantsusmaa)

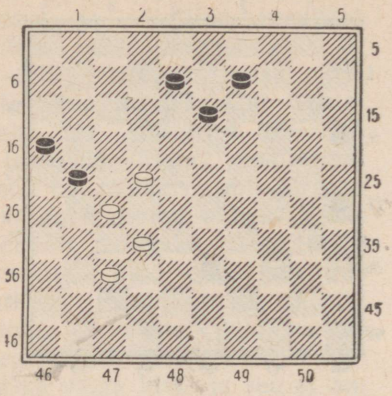


Diagramm 490

Valge alustab ja viigistab.

M. Vasseur (Prantsusmaa)

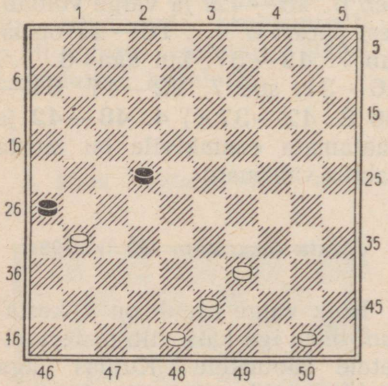


Diagramm 491

Valgel on küll momendil suur materiaalne ülekaal, kuid partii normaalse arengu juures viigistab must ilma igasuguse raskuseta. Kuid ometi on siin valgel võiduvõimalus olemas.

1. 39—33 26:37 2. 33—28! 22:33 3. 50—45! 33—39 (kui 3. . . . 37—41, siis 4. 43—38 33:42 5. 48:46×) **4. 43:34 37—41 5. 48—42.** Alles nüüd saab selgeks valge kolmanda käigu mõte. Osutub, et valge valmistas juba varakult püünise musta tekkiva kabe hävitamiseks. **5. . . . 41—46** (kui 5. . . . 41—47, siis 6.42—38×) **6. 42—37 46:40 7. 45:34×.**

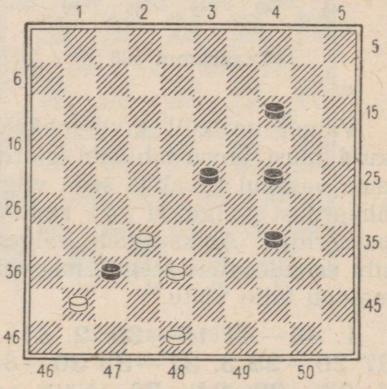


Diagramm 492

1. 32—28 23:43 2. 48:10 37:46 3. 10—5 ja valge võidab tänu kabede opositsioonile peateel. Ükski kabedest ei saa ennast liigutada. Kaotab see, kes on käigul.

(Vaata diagramm 493)

1. 23—18! 36:47 2. 18—12 47:45 3. 12:1. On tekkinud huvitav seis, kus mõlemal vastasel on kabe, kuid mustal on kaks enamkivi. Vaatamata sellele must kaotab, kuna ta kabe on sattunud püünisesse. **3. . . . 45—50** (valge

B. W. Blijdenstein (Holland), 1826. a.

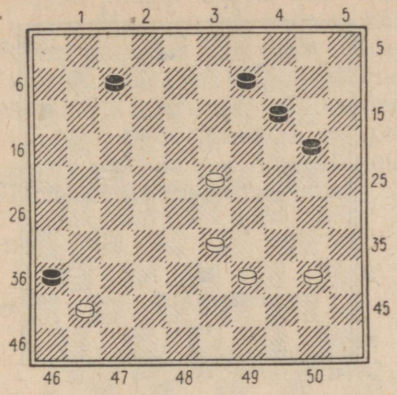


Diagramm 493

ähvardas 4. 39—34) **4. 1—6 50:33 5. 6:50 20—24 6. 50—45×.** Must tungib diagonaalile 1—45 vaid kahe kivi hinnaga.

W. B. Monsma

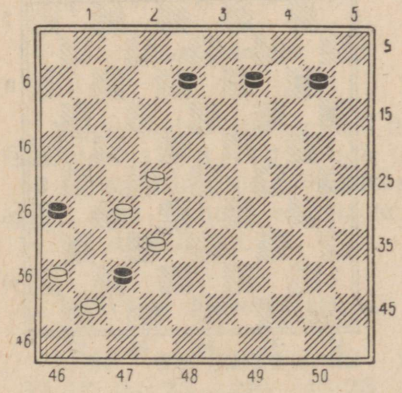


Diagramm 494

Selles seisus on valgel võit tänu kombinatsioonivõimalusele, mille tagajärjel tekib valgele võitev kabede opositsioon. **1. 36—31! 37:17 2. 27—21 26:46 3. 21:5×.**

Huguenin (Prantsusmaa), 1802. a.

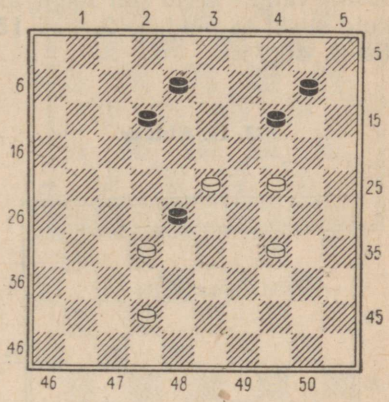


Diagramm 495

Kasutades enamlöömise reeglit, õnnestub valgel isegi nii piiratud materjali juures luua ilus kombinatsioon. **1. 23—19! 28: 48 2. 24—20!! 48:13 3. 20:7** ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetav.

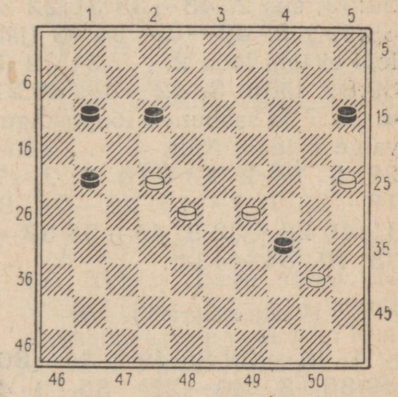


Diagramm 496

(Vaata diagramm 496 lk. 193)

Kena võiduvõimalus valgele on ka selles lihtsas, vähese materjaliga seisus. **1. 22—18!! 12:32** (kui 1. . . . 34:32, siis 2. 18:38 valge võiduga) **2. 25—20.** Kõik valge kivid on löögi all, kuid siiski ta võidab. **2. . . . 15:33 3. 40:7×.**

J. N. Singer

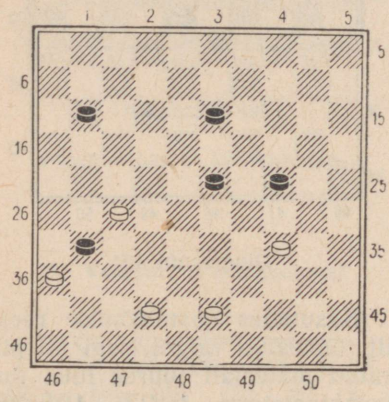


Diagramm 497

Lahendus on siin selline: **1. 34—29! 23:34** (kui 1. . . . 24:33, siis 2. 43—38 31:22 3. 38:9×) **2. 43—39! 34:43** (jällegi ei tohi lüüa 2. . . . 31:22 3. 39:8× tõttu) **3. 42—38! 43:21 4. 36:7** ja saabunud lõppmängus valge võidab. Näit. 4. . . . 24—29 5. 7—2 13—18 6. 2—7 18—23 7. 7—12 23—28 8. 12:40 28—33 9. 40—34 33—38 10. 34—48×.

(Vaata diagramm 498)

1. 48—43! 38:49 2. 34—30! 49:35 3. 30—25! 35:19 4. 25:5 ja musta kabe hävib oma

W. B. Monsma

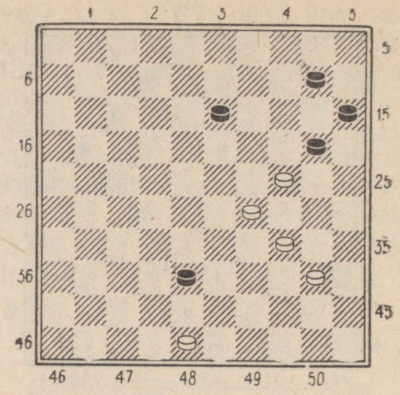


Diagramm 498

kivi 13 tõttu, mis piirab kabe liikumisvabadust. Valge võidab.

Kabetajad Trinidadi saarelt
(Lõuna-Ameerika), 1928. a.

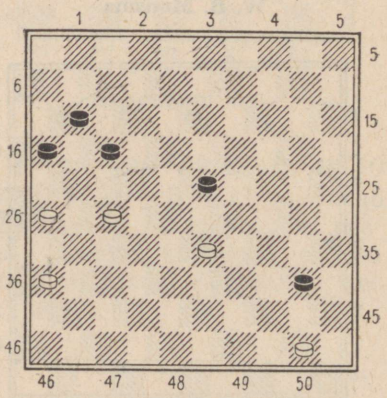


Diagramm 499

Valge alustab ja viigistab.

1. 50—44! 40:49 2. 36—31 49:21 3. 33—28 23:32 4. 31—27. Oivaline seis, kus mustal on

kabe ja neli kivi valge kabestusväljast kaugel asuva kahe kivi vastu. Must on ka käigul, kuid ometi ei suuda ta võita. Musta kivi 32 mistahes käigule järgneb 5. 27—22 ühes läbimurdega kabesse. Seda ideed on A. Kovrižkin kasutanud kabeülesande loomisel 64-ruudulisel laual.

P. Ghestem

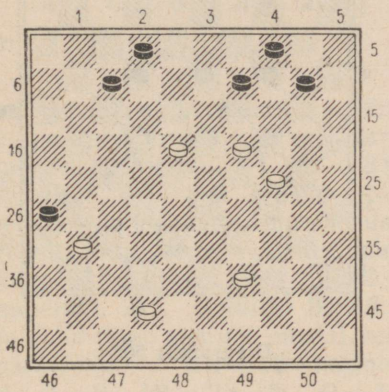


Diagramm 500

Valge võidab siin sellisel ilusal teel: **1. 18—13 26:48 2. 19—14!!** Viiest löögivõimalusest peab must valima enamlöömise **2. . . . 48:8 3. 14:1×.**

(Vaata diagramm 501)

1. 33—28! 22:24 2. 32—28 37:46 3. 25—20! 46:23 4. 20:7 ja tekkinud seis on valgele kergesti võidetav. Pärast 4. . . . 19—23 järgneb 5. 7—1 23—28 6. 1—29 28—32 7. 29—42 15—20 8. 42:15 32—37 9. 15—47×.

W. B. Monsma

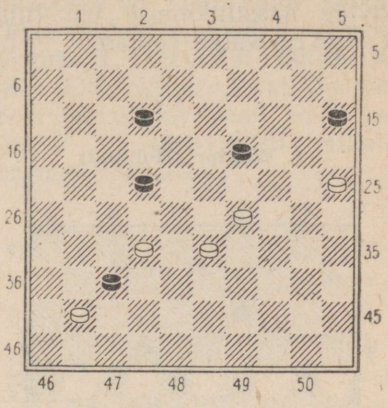


Diagramm 501

J. J. H. Mertens

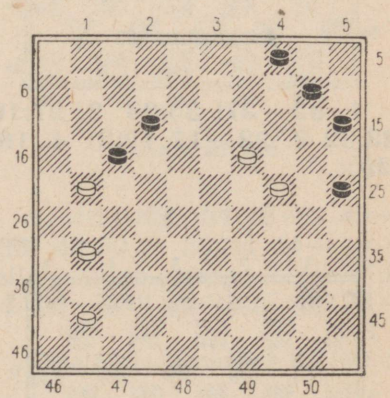


Diagramm 502

1. 24—20!! 17:46 2. 20—14. Tekkis lausa rabav seis! Musta kabe ja 5 kivi on sunnitud alistuma vastase kahe kivi vastu!! Mistahes musta käigule lööb valge **3. 14:5** ja seejärel hävitab musta kabe ning kivi, mis momen-

dil seisab väljal 12. Pärast seda lõikab kabe musta ülejäänud kivide edasiliikumise tee liinil 1—45 ja valge võidab.

J. Wagter (Holland)

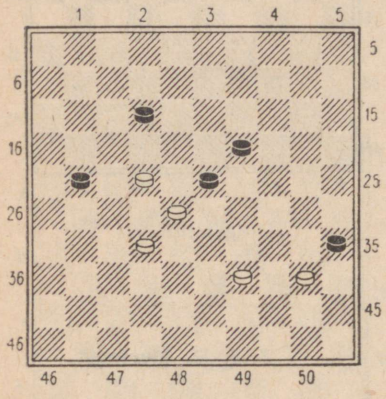


Diagramm 503

1. 32—27! 35:33 2. 27:16 23:32 3. 22—17 12:21 4. 16: 29×.

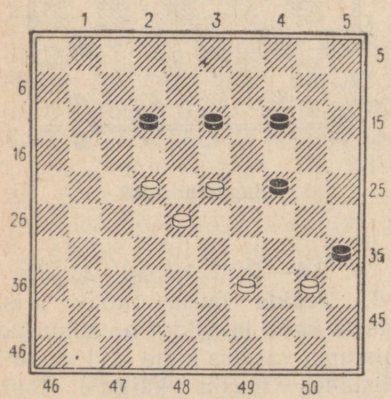


Diagramm 504

1. 23—18! 12:32 (pärast 1. . . . 35:33 otsustab löök 2. 18:38) **2. 22—18! 35:33 3. 18:27×.** Jällegi tore miniatuur, mis on loodud üle 160 aasta tagasi! Selle autoriks on Blonde (Prantsusmaa).

G. L. Gortmans (Inglismaa)

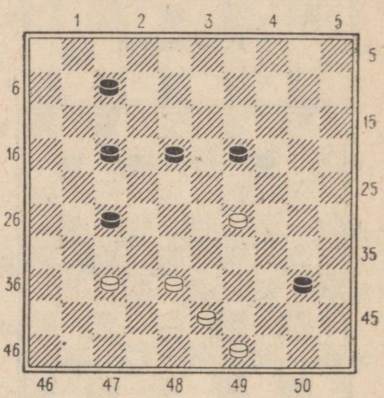


Diagramm 505

Väga õpetlik on valge võiduvõimalus ka selles miniatuuris. **1. 29—23 18:29** (kui 1. . . . 19:28, siis 2. 38—32 27:38 3. 43:1 40—45 4. 1—40! 45:34 5. 49—44 ja opositsioon on valge kasuks) **2. 38—33 29:38 3. 43:1 40—45 4. 49—44! 45—50 5. 1—23!!** Täiesti ootamatu manööver. **5. . . . 50:46 6. 23:5×** ja kabede opositsioon peateel otsustas lõpuks partii saatuse valge kasuks.

(Vaata diagramm 506)

Valge, kellel on kivi vähem, kaotab forsseeritult veel teise ning esimesel pilgul näib, et nüüd

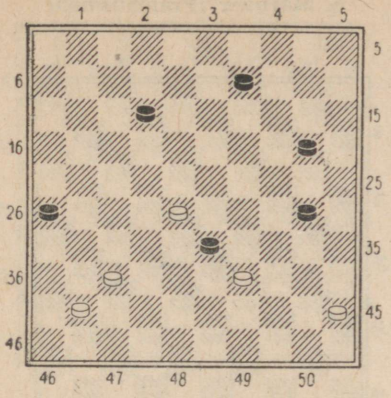


Diagramm 506

on paras aeg alistumiseks. Ent valge kahe toreda käiguga muutub seis põhjalikult. **1. 37—31! 26:46 2. 39—34!** Mustal tuleb teist korda kasutada enamlöömise reeglit ning seega ei õnnestunud kivil 33 üldse lüüa vastase kabendit. **2. . . . 46:40 3. 45:3** ja nüüd tuleb alistuda mustal, sest pärast 3. . . . 12—18 järgneb 4. 3—9 18—23 5. 9—14 23—29 6. 14—20 29—34 7. 20:38 34—39 8. 38—49×.

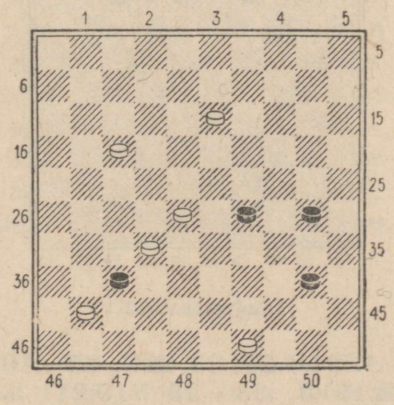


Diagramm 507

Selle miniatuuri lahenduse pikkuseks on vaid kolm käiku. Valge võiduvõte pakub suurt naudingut. **1. 49—44! 40:49 2. 28—23!!** Hiilgav löök! Neljast löögivõimalusest peab must valima **2. . . . 49:21:8:28,** millele järgneb **3.41:25**×.

W. B. Monsma

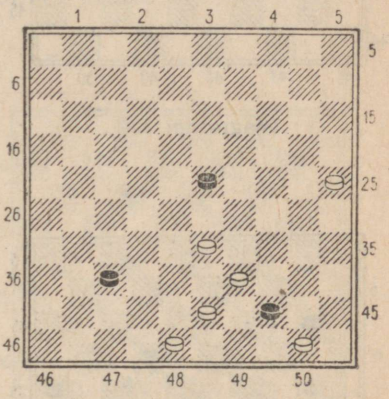


Diagramm 508

1. 48—42! 37:48 2. 43—38! 48:30 3. 25:34 44—49 ja siin otsustab korraga selline käik: **4. 50—44!! 49:29 5. 33:24**×.

(Vaata diagramm 509 lk. 198)

1. 26—21! 16:27 (kui 1. . . . 13:22, siis 2. 21—17 ja valge võidab) **2. 37—31! 27:47 3. 24—19! 47:12 4. 19:6** valgele võidetud lõppmänguga.

(Vaata diagramm 510 lk. 199)

1. 33—29! 39:50 2. 35—30! 25:23 3. 32—27 50:31 4. 36:7 võiduseisuga.

J. Maire (Prantsusmaa)

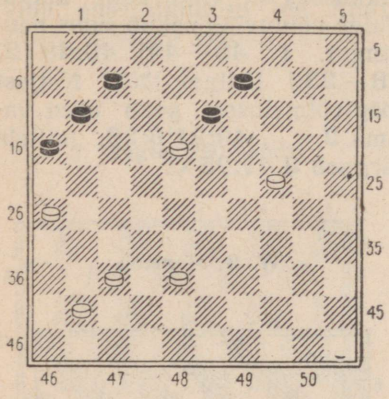


Diagramm 509

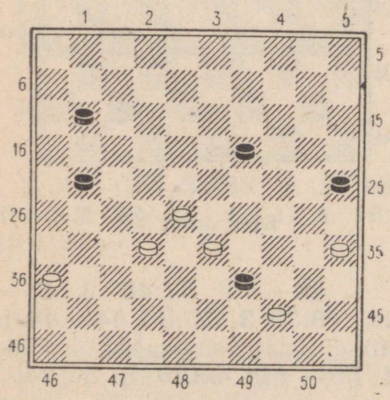


Diagramm 510

(Vaata diagramm 511)

Selles seisus tuleb meile abiks kinnistamisidee kasutamine. **1. 39—34! 21:41 2. 34:32 16—21** (pärast 2. . . . 41—46 saavutatakse võit musta kabe ja kahe kivi kinnistamisega, näit. 3. 42—37 16—21 4. 32—27! 21:41 5. 49—43×) **3. 32—27! 21:32 4. 49—43 32—37**

E. Marquer (Prantsusmaa)

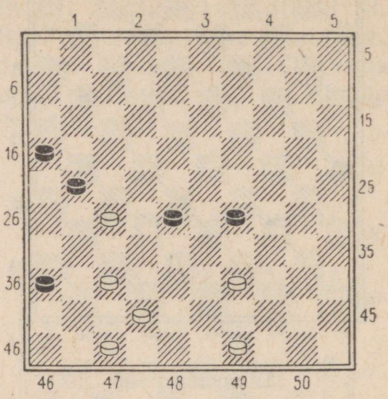


Diagramm 511

(kui 4. . . . 41—46, siis 5. 42—37×, käigu 4. . . . 32—38 juures järgneb 5. 43:32 41—46 6. 42—37×) **5. 42:31 36:27 6. 47:36 27—32 7. 36—31×.**

O. Baeke (Belgia), 1937. a.

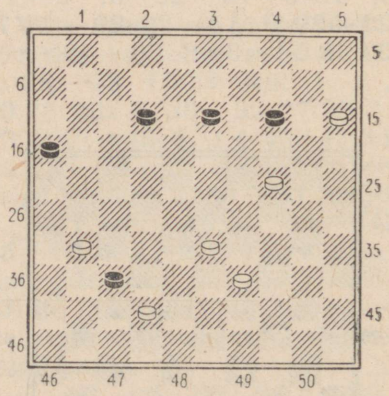


Diagramm 512

1. 31—27! 37:48 2. 15—10 48:19 3. 33—28! 19:21 4. 10:26×.

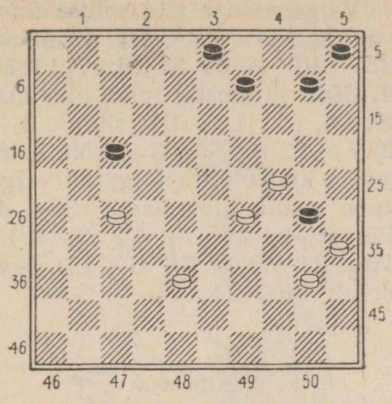


Diagramm 513

1. 27—22! 17:28 2. 29—23! 30:19 (kui 2. . . . 28:19, siis 3. 24:15×) **3. 23:14 10:19 4. 38—33 28:39 5. 40—34 39:30 6. 35:4** lihtsa võiduga valgele.

E. Boissinot (Prantsusmaa)

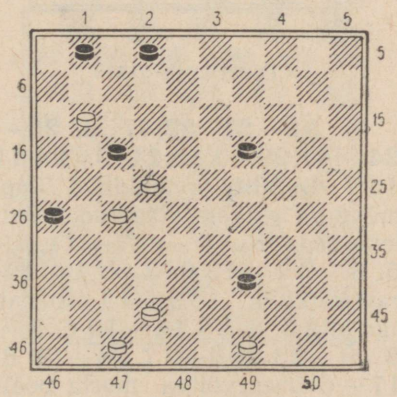


Diagramm 514

1. 49—43! 39:37, 2. 27—21! 17:6. Musta teine löömine ei muuda kombinatsiooni kulgu. **3. 47—41 26:28 4. 41:14 2—8 5. 14—9** ja tekkinud lõppseis on valgele võidetud, sest pärast 5. . . . 8—13 (vastasel korral valge kabestab väljal 4 ja musta kividest ei pääse ükski üle diagonaali 36—4) 6. 9:18 6—11 (6. . . . 1—7 7. 18—13 7—12 8. 13—9 12—18 9. 9—4 18—23 10. 4—22 23—29 11. 22—39×) 7. 18—12! jne. jõuab valge kivi kabestumise järel haarata peatee.

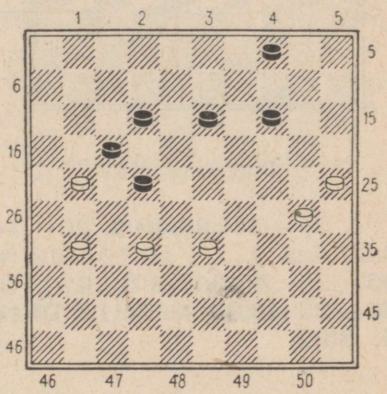


Diagramm 515

See miniatuur ja selle lahenduse lõpuosa omavad suurt praktilist tähtsust, kuna selline lõppmäng esineb sageli mängupraktikas. **1. 33—28! 17:37 2. 28:10 37:28 3. 10—5 28—33.** Nüüd saavutab valge võidu sellisel etüüdilisel teel: **4. 5—32 4—10** (kui 4. . . . 33—39, siis 5. 32—28 39—43 6. 28—39 43:34 7. 30:39×) **5. 32:5 33—38** (kui 5. . . . 33—39, siis 6. 5—28 jne. nagu eespool toodud märkustes) **6. 5—28! 38—42.** Muud pole. **7. 25—20 42—47** (kui

7. . . . 42—48, siis 8. 28—14 48:25 9. 14—3×) **8. 20—15 47—36** (ähvardas 9. 30—24) **9. 28—41! 36:47 10. 30—24 47:20 11. 15:24×.**

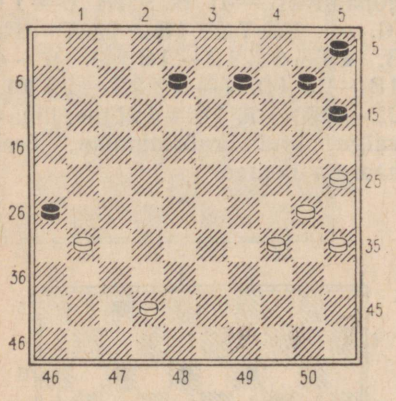


Diagramm 516

1. 25—20! 26:48 2. 20—14 9:20 (kui 2. . . . 10:19, siis 3. 30—25 48:30 4. 35:2×) **3. 30—25 48:30 4. 25:14 10:19 5. 35:2.**

W. B. Monsma

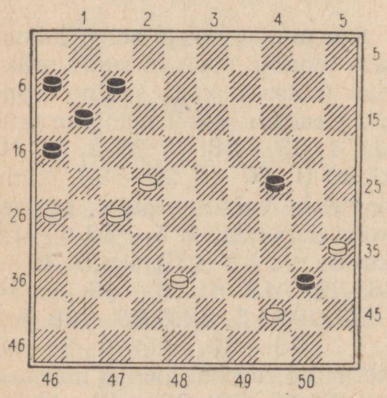


Diagramm 517

Valge võidab siin sellise ilusa võttega: **1. 22—18 40:49 2. 35—30! 49:21 3. 26:17 11:13 4. 30:8** ja mustal tuleb alistuda. Kui 4. . . . 16—21, siis 5. 8—2! 7—12 6. 2—13 ja kõik kolm musta kivi on ära lõigatud valge kabe poolt diagonaalil 36—4. Pärast 4. . . . 7—12 5. 8:17 16—21 6. 17:26 6—11 järgneb 7. 26—21×.

P. Ghestem

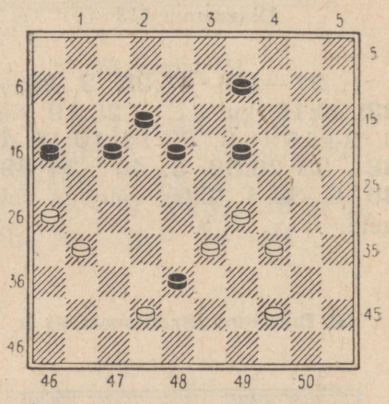


Diagramm 518

1. 31—27 38:47 2. 29—24!! 47:29:40:49:21 3. 24:11 16:7 4. 26:8 ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetud. Vaatleme seda. Kui 4. . . . 7—11, siis 5. 8—3 9—13 6. 3—14×. Pärast käiku 4. . . . 9—14 otsustab aga jätk 5. 8—3 14—19 6. 3—8 19—23 7. 8—17 23—29 8. 17—6 ühes võitva, musta poolt vältimatu käiguga 9. 6—1.

Musta katse peatada valge kivi kabestamist oma ühe kivi ohvriga 4. . . . 7—12 või 4. . . . 9—14 ei päästa samuti teda, sest valge

jõuab pärast kivi kabestamist takistada musta kivi edasiliikumist.



Võidujooks.

P. Ghestem

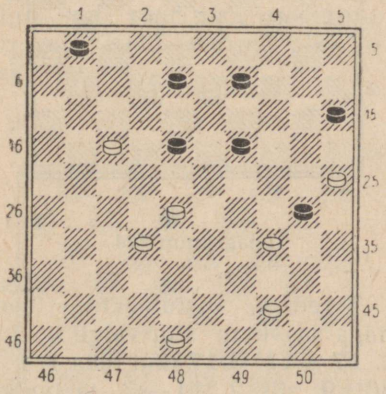


Diagramm 519

Kahe suurepärase löögiga otsustab valge võitluse saatuse enda kasuks. **1. 28—22! 18:38** (kui 1. . . . 30:50, siis 2. 22:24! 50:11 3. 32—28 11:20 4. 25:12 ja valge võidab) **2. 48—43!!** Ilus vastulöök. **2. . . . 38:29 3. 25:12** ja valge võidab kergesti.

C. Th. Huizer (Holland), 1936. a.

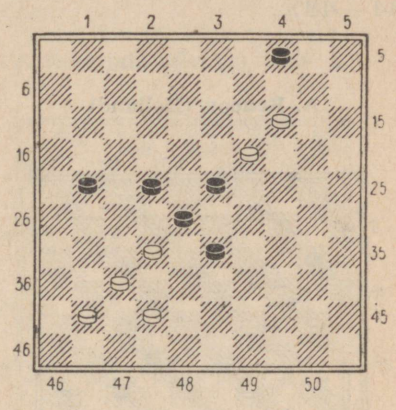


Diagramm 520

1. 42—38 33:31 2. 41—36 28:37 3. 19:26. Huvitav finaalseis!

N. Pustõnnikov (Leningradi oblast)

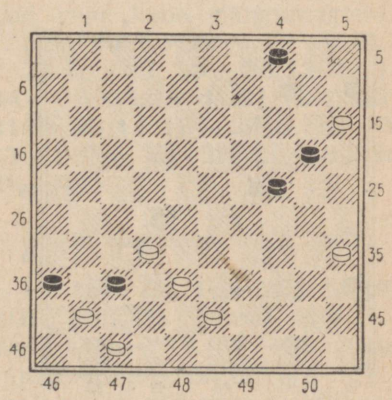


Diagramm 521

1. 47—42! 37:39 2. 32—28 36:47 3. 38—33! 47:29 4. 35—30 24:35 5. 15:44 ja valge võidab kiiresti, näit. 5. . . . 4—9 6. 28—22 9—13 7. 22—17 13—18 8. 17—11 18—22 9. 11—7 22—28 10. 7—1! 28—33 11. 1—34 33—38 12. 34—48×.

A. Renooy (Holland)

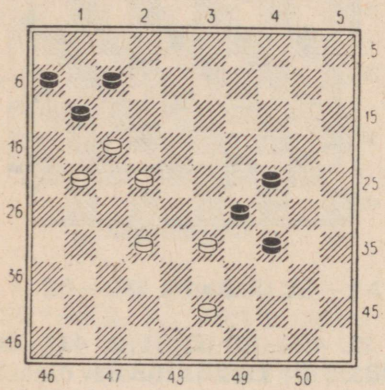


Diagramm 522

W. B. Monsma

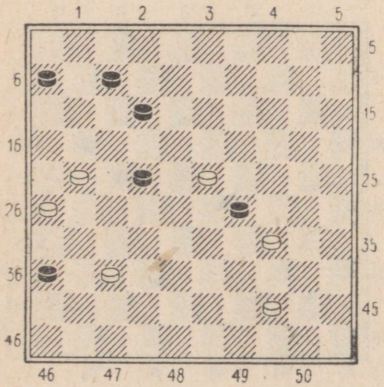


Diagramm 523

(Vaata diagramm 522)

Ka siin läheb tarvis kaht valge tugevat lööki ja musta peamine vastupanu on murtud. **1. 22—18!! 29:16 2. 43—39! 11:13 3. 39:8** ja valge võidab. Tekkinud lõppseis esines meil juba diagrammil 517 toodud miniatuuris.

(Vaata diagramm 523)

Ka selles seisus saabub eelmises miniatuuris tekkinud finaalseis ja seda niisugusel teel: **1. 37—31! 36:16 2. 23—18! 29:49 3. 18:27 49:21 4. 26:8×.**

W. J. van den Voort (Holland)

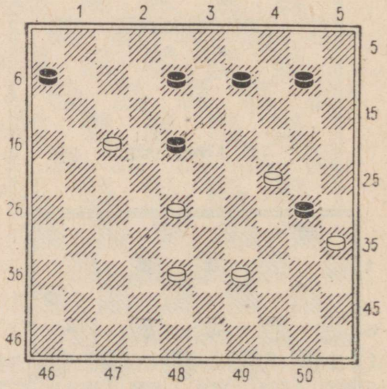


Diagramm 524

Toredate vastulöökide seeriaga saavutab siin valge võidu. **1. 17—11! 6:17** (kui lüüa 1. . . . 30:19, siis 2. 11—7 ja valge läheb takistamatult kabesse) **2. 28—22! 18:27** (pärast 2. . . . 17:28 3. 38—33 30:19 4. 35:15 võidab jällegi valge) **3. 38—32! 27:38 4. 39—33 38:20 5. 35:2×.**

A. G. Noordhuis

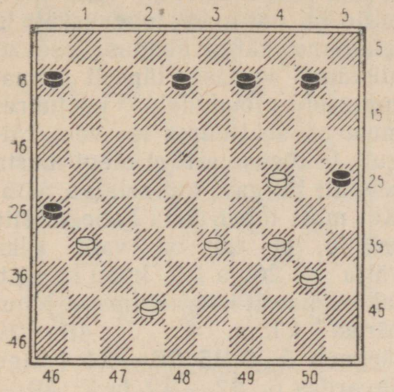


Diagramm 525

1. 24—20 26:48 2. 20—15 48:30 3. 15:2 30—35 (kui 3. . . . 30—48, siis 4. 40—34×) **4. 2—11! 35:28 5. 11:39×.**

Näib, et valge võis algseisus võita ka puht positsioonilisel teel käiguga 1. 31—27 jne., kuna valgel on suur positsiooniline paremus. Kuid see on pikk ja raske tee.

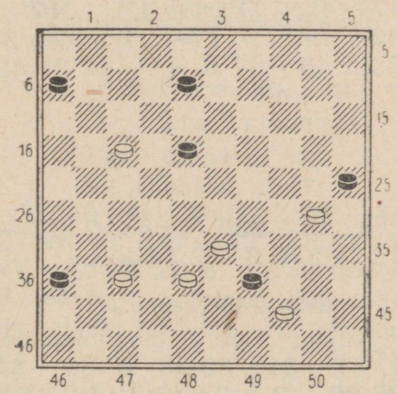


Diagramm 526

1. 38—32 39:50 (kui 1. . . . 39:28, siis 2. 32:3×, löömine 1. . . . 25:34 ei muuda kombinatsiooni käiku) **2. 32—28 25:34 3. 37—31 36:27 4. 28—22 50:28 5. 22:2 28:11 6. 2:25** ja valge võidab.

J. Bourquin (Šveits), 1889. a.

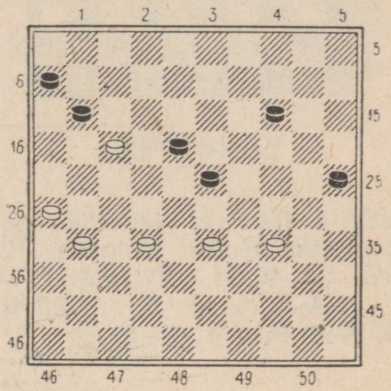


Diagramm 527

Jällegi tore miniatuur. Nagu eelmises näites, nii ka siin lahendub seis sellisel teel, et kasutame vaid vene kabe mängureegleid. **1. 32—28! 23:32** (1. . . . 11:22 2. 28:10×) **2. 33—29 11:22 3. 34—30 25:23 4. 31—27 32:21 5. 26:10 18—23 6. 10—5 23—29 7. 5—28 29—34 8. 28—44×.**

(Vaata diagramm 528 lk. 204)

1. 16—11 18—22. Musta teiste käikude juures kivi 11 läheb kabesse. **2. 37—32.** Selle miniatuuri idee on niivõrd originaalne, et pidasime vajalikuks selle kunstiteose ära tuua vaata-

P. Sonier (Prantsusmaa)

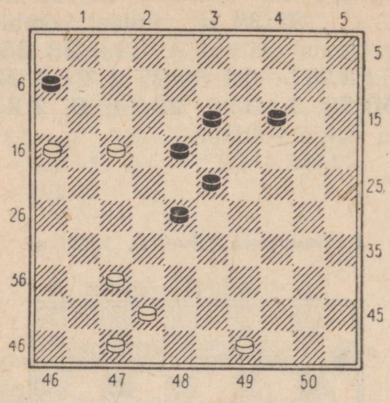


Diagramm 528

mata sellele, et leidsime lisalahenduse seoses käikudega 2. 37—31, 3. 31—27 ja 4. 11—7 valge võiduga. **2. . . . 28:48 3. 17:8! 6:17 4. 8—3!**

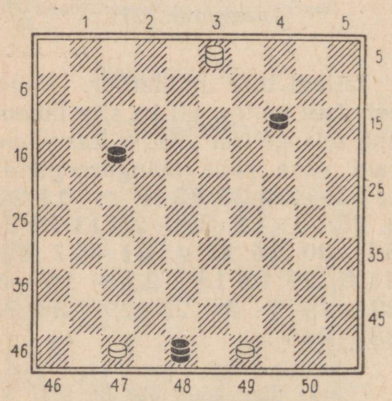


Diagramm 529

Laual tekkis harukordne seis. Ime sajaruudulisel laual! Nagu räägitakse, «lihtsalt ei usu oma silmi». Tundub lausa uskumatuna, et nii piiratud materjali juures musta kabe ja kaks kivi, milledel on avar tegevusväli ja laialdane käiguvabadus, peavad alistuma vastase täpselt samasugustele jõududele, kusjuures must on sealjuures ise veel käigul! Ja tõepoolest ei olegi musta seis nii hiilgav, kui esialgu näib. Kui must tahab käia kabega, siis selgub, et tal on vaid kaks välja — 26 ja 25, kuhu ta võib takistamatult käia. Esimesel juhul pärast käiku 4. . . . 48—26 järgneb 5. 3:25 26—21 (valge ähvardas 6. 47—42 ja 7. 49—43 vastase kabe hävitamisega) 6. 47—42 21—26 (ähvardas 7. 42—38) 7. 49—43 26:39 8. 25:43×.

Teisel juhul pärast käiku 4. . . . 48—25 otsustab löök 5. 3:26 25—20 (ähvardas 6. 49—43 ja 7. 47—42×) 6. 49—43 20—25 (ähvardas 7. 43—38) 7. 47—42 valge võiduga.

Vaatame, kuidas valge võidab sel juhul, kui must käib ühe oma kiviga. Kui 4. . . . 14—19 või 4. . . . 14—20, siis 5. 3:26 48—34 6. 49—43 34:48 7. 47—42×. Pärast 4. . . . 17—22 või 4. . . . 17—21 võidab 5. 3:25 48—37 6. 47—42 37:48 7. 49—43×.

Hämmastav seis.

(Vaata diagramm 530)

1. 28—23!! 19:48 2. 17—12 48:19 3. 12:14:1×.

(Vaata diagramm 531)

Jällegi ilus võiduvõimalus: **1. 37—31! 38:29 2. 30—24 26:28 3. 24:13:2:11:22:33:24!!×.**

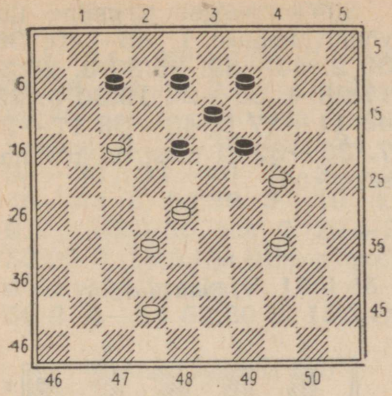


Diagramm 530

A. D. Querido, 1915. a.

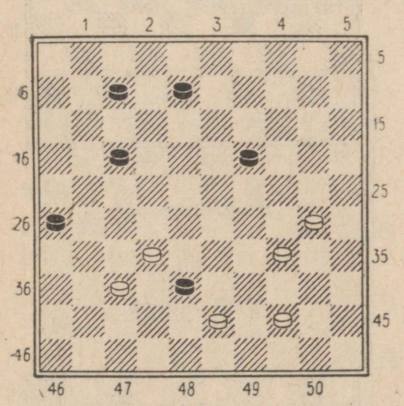


Diagramm 531

(Vaata diagramm 532)

1. 36—31! 26:37 2. 46—41 37:46 3. 47—42 38:47 4. 17—12 47:20 5. 12:23 46:19 6. 15:4 ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetav. Näiteks kui 6. . . . 14—20, siis 7. 4—15 20—25 8. 15—29 7—11 9. 29—33 11—16 10. 33—38

J. Burggraaff

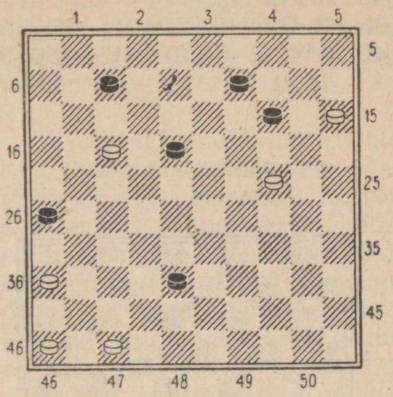


Diagramm 532

25—30 11. 38—43 30—35 12. 43—49×. Sellelesamale resultaadile viib ka 6. . . . 7—11 7. 4—22 11—16 8. 22—28 14—20 9. 28—33 20—25 10. 33—38 jne.

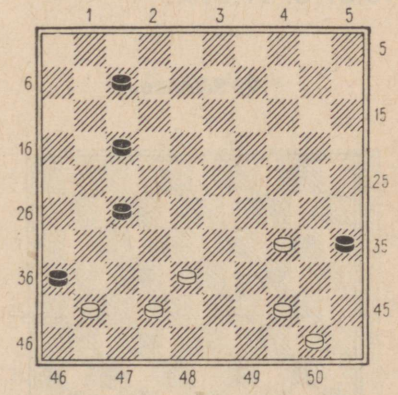


Diagramm 533

1. 44—39 36:47 2. 38—32! 47:45 (kui 2. . . . 47:44, siis 3. 32:1 44—28 4. 50—44!

28:50 5. 1—6×; kui 2. . . . 47: 40, siis 3. 32:1 40—44 4. 1—6×) **3. 32:1 35—40 4. 39—33 40—44 5. 50:39 45—50 6. 1—45×.**

V. Solnõkov (Moskva)

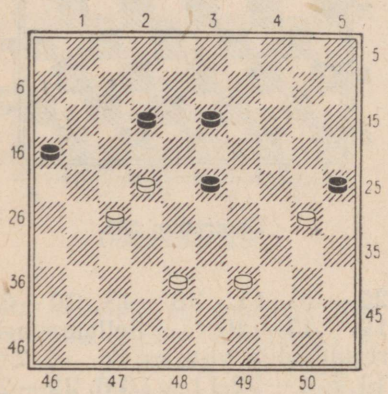


Diagramm 534

1. 27—21! 25:32 2. 22—17 16:27 3. 17:37×.

Siin on valgel järgmine ilus võiduvõimalus: **1. 45—40! 36: 38 2. 44—39! 35:33 3. 28:30 17:28 4. 30—24 19:30 5. 25: 43 11—17 6. 43—38 17—21 7. 38—32** ja must on alistumiseks küps.

V. Solnõkov

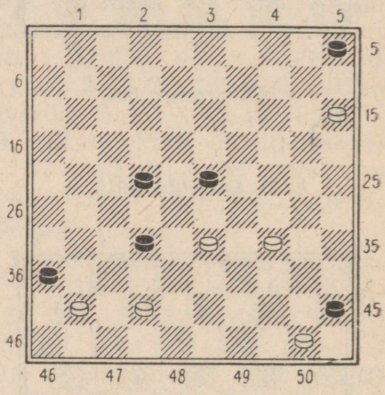


Diagramm 536

V. Solnõkov

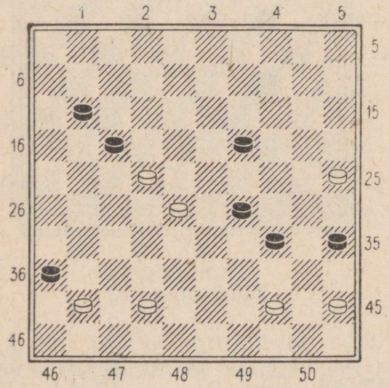


Diagramm 535

V. Solnõkov

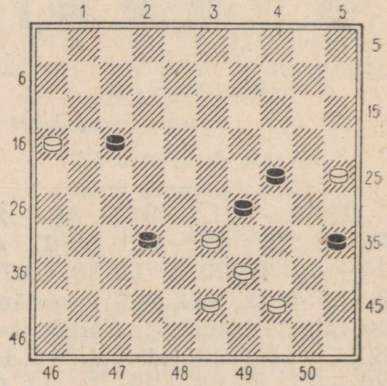


Diagramm 537

(Vaata diagramm 536)

1. 34—29! 36:38 2. 29:27 38:29 (pärast 2. . . . 32:21 3. 33:42 on opositsioon valge kasuks) **3. 27:38 29—34 4. 38—33 34—40 5. 33—29 40—44 6. 50:39 5—10** (kui 6. . . . 45—50, siis 7. 29—24 50:20 8. 15:24 ja jälle on opositsioon valge kasuks) **7. 15:4 45—50 8. 4—15 50:20 9. 15:24×.**

(Vaata diagramm 537)

1. 44—40! 29:49 2. 25—20! 35:33 3. 20:27 49:21 4. 16:27×.

G. Avid (Prantsusmaa)

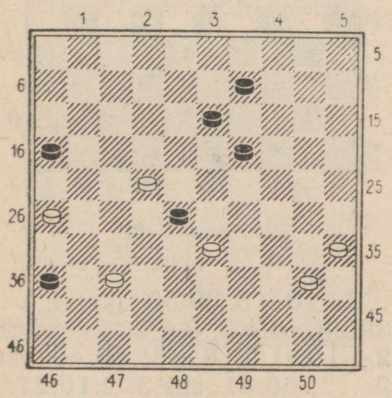


Diagramm 538

1. 22—18! 13:22 (või 28:39) **2. 26—21!** (ei tohi muidugi 2. 40—34? 28:30 3. 34:4 vastuse 3. . . . 22—27 4. 4:31 36:27 5. 26—21 27—31× tõttu) **2. . . . 16:27** (kui 2. . . . 28:39, siis 3. 21—17 22:11 4. 40—34 39:30 5. 35:4×) **3. 37—31 28:39 4. 40—34 39:30 5. 35:4 22—28** (käigule 5. . . . 36—41 järgneb 6. 4—10 27:36 7. 10:46×) **6. 31:33 36—41 7. 4—10** ja musta tekkiv kabe hukkub mõlemal kabestusväljal.

Tavaliselt on miniatuure suhteliselt kerge lahendada materjali vähesuse tõttu algseisus ja seal forsseeritud kombinatsioonilise võiduvõimaluse leidmine ei tekita selliseid raskusi kui keskmängudes. Kuid vaatamata sellele ei ole paljude miniatuuride lahenduse leidmine sugugi nii kerge ülesanne, kui see võib-olla mõnele esialgu näib. Ilmekaks näiteks selle kohta oli diagrammil 528 toodud seis ja paljud teised miniatuurid. Ka järgmises miniatuuris (diagramm 539) tekitab võiduvõimaluse leidmine paljudele väga suurt peamurdmist, kuigi valgel on ainult üks-kaks arvesse tulevat varianti, et ära kasutada kividest 8, 9, 18 ja 28 moodustatud sõelseisu.

G. Dentroux

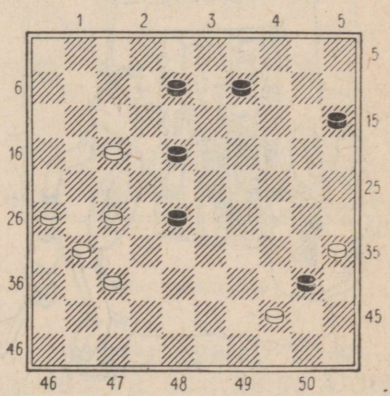


Diagramm 539

Lahendus on ootamatu ja väga ilus: **1. 35—30! 40:49 2. 30—24! 49:12 3. 26—21 12:26 4. 37—32!!** Vaat, millises käigus seisnes kogu lahenduse raskus, ühtlasi ka miniatuuri ilu, sest sellise käigu leidmine algseisus variantide ettearvestamisel ei ole sugugi kerge. **4. . . . 26:20 5. 32:25**×.

1. 50—44 40:49 2. 38—33 49:46 (kui 2. . . . 49:41, siis 3. 33:31 26:37 4. 47:36×) **3. 33:31 26:37 4. 47—41 37—42 5. 48:37**×. Selles miniatuuris on kabe kinnistamise idee väljale 46 vormistatud suurepäraselt.

Võit kinnistamise abil pakub esteetilist naudingut.

N. Brochu (Kanada), 1922. a.

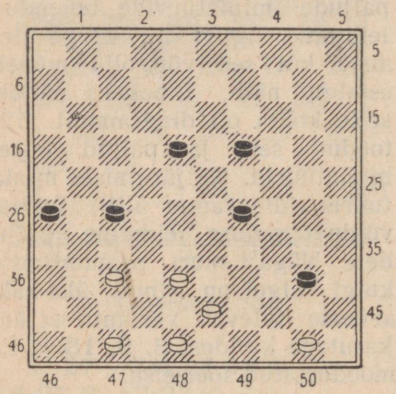


Diagramm 540

J. Bourquin (Šveits), 1901. a.

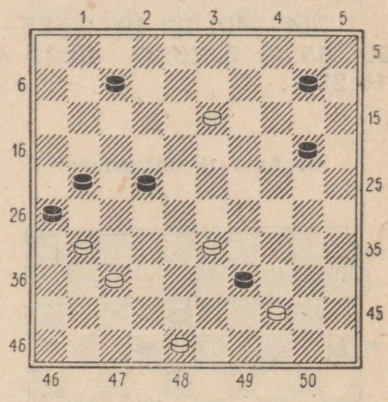


Diagramm 541



Vaenlane on kinnistatud.

1. 13—8 39:50 (kui 1. . . . 39:28, siis 2. 8—2 7—12 3. 2—16×) **2. 8—2! 50:46** (kui 2. . . . 50:41, siis 3. 2:16:27:4:15:47:36!!×) **3. 2:16:27:4:15:47 26:37 4. 47—41 37—42 5. 48:37**×.

(Vaata diagramm 542)

1. 40—34 30:39 2. 49—43 39:48 3. 27—22!! Täiesti ootamatu käik, kasutades hästi ära türgi lööki. **3. . . . 48:28 4. 32:1** ja järgmisel käigul valge võidab vältimatu ja tapva püüdmiskäiguga 5. 1—6×.

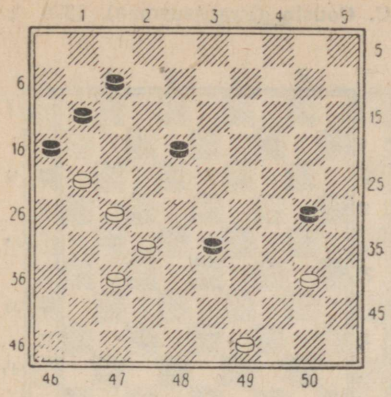


Diagramm 542

D. H. Möllenkamp (Holland)

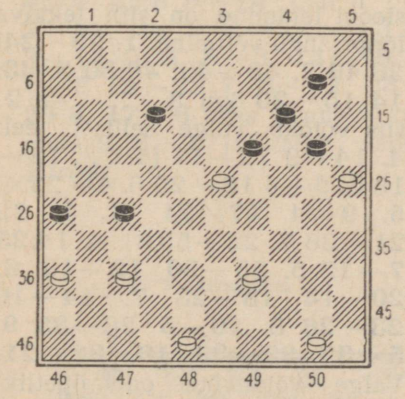


Diagramm 543

1. 37—31! 26: 37 2. 48—42! 37:48. Teise löögi juures must kaotab kivi. **3. 36—31 48:18 4. 31:4** ja mustal tuleb alistuda.

(Vaata diagramm 544)

Lahendus on äärmiselt tore. **1. 30—24 29:20 2. 47—41**

J. Burggraaff

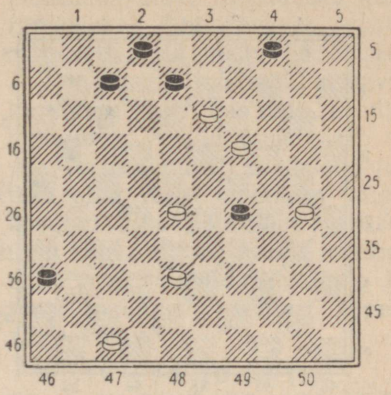


Diagramm 544

36:47 3. 19—14!! 47:9. Teist löögivõimalust ei ole enamlöömise reegli tõttu. **4. 14:1** ja valge võidab.

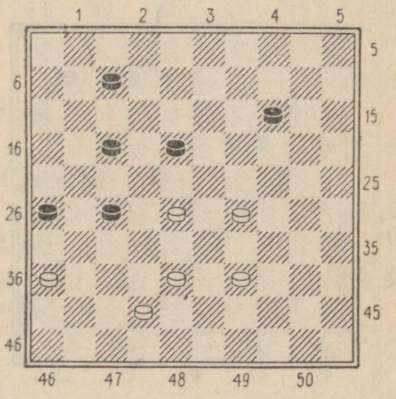


Diagramm 545

1. 36—31! 26:48 2. 38—32! 48:23 3. 32:1 23:46 4. 1:5 ja valge võidab kabede opositsiooni tõttu.

Huguenin (Prantsusmaa), 1801. a.

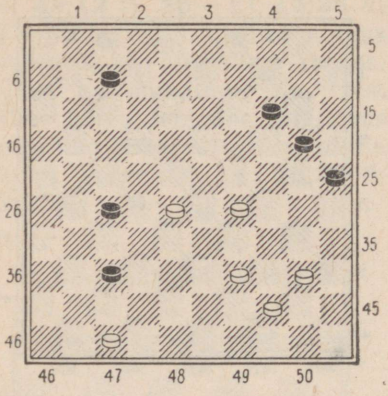


Diagramm 546

1. 28—22! 27:18 2. 47—42 37:48 3. 29—23! 48:45 4. 23:1 45—50 5. 1—6 50:39 6. 6:50 25—30 7. 50—45×.

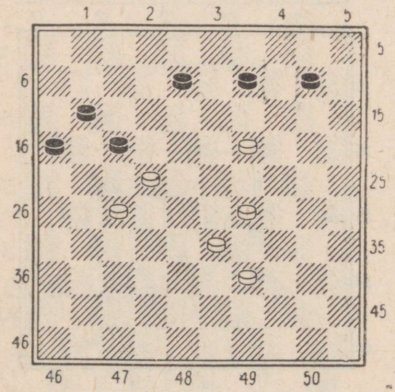


Diagramm 547

1. 19—13! 8:19. Teised löömised kaotavad kohe. **2. 29—23! 19:28 3. 27—21! 16:18 4. 33:15×.**

C. Cousin (Prantsusmaa), 1878. a.

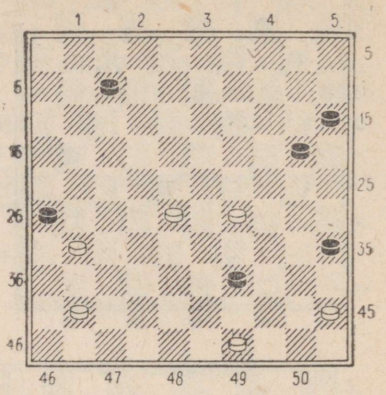


Diagramm 548

Raskem kui võitva kombinatsiooni leidmine on siin tekkiva lõppmängu võitmine. **1. 29—24! 26:46 2. 49—43! 46:30 3. 43:14 15—20** [kui 3. . . . 7—12, siis võidab valge sellisel teel: 4. 14—9 12—17 (4. . . . 12—18 5. 9—4 18—23 6. 4—22×) 5. 9—4 17—21 6. 4—22 21—26 7. 22—50×] **4. 14:25 7—12 5. 25—20 12—18 6. 20—14 18—23 7. 14—10 23—28 8. 10—5 28—33 9. 5—32 33—39 10. 32—21.** Valge võiduvõte on õpetlik. **10. . . . 39—44 11. 21—17! 44—50** (kui 11. . . . 44—49, siis 12. 17—44×) **12. 17—6 35—40 13. 45:34 50—45 14. 6—1×.** Mustale seati lõpuks püünis kaksikteel.

(Vaata diagramm 549)

1. 23—18! 15:33 (kui 1. . . . 12:34, siis 2. 43—38! 15:24 3. 32—27 21:43 4. 48:8×) **2. 32—27! 13:31 3. 43—38 33:**

P. Ghestem

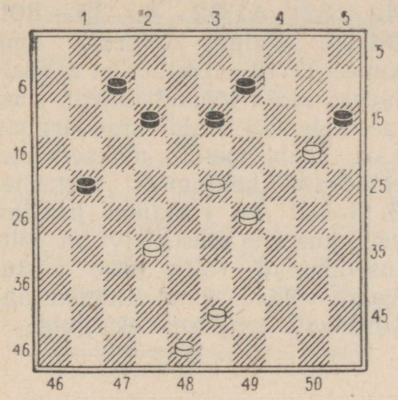


Diagramm 549

42 4. 48:8 9—14 (kui 4. . . . 7—11, siis 5. 8—3 9—13 6. 3—14×) **5. 8—3 14—19 6. 3—8 19—23 7. 8—17 23—29 8. 17—6** ühes järgneva käiguga **9. 6—1** ja valge võidab kiiresti.

P. Ghestem

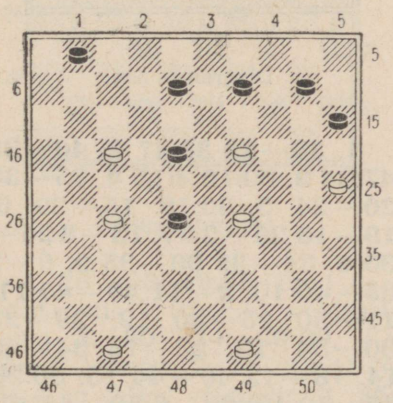


Diagramm 550

Selles seisus puuduvad valgel pealtnäha üldse tingimused kombinatsiooni läbiviimiseks, vaatamata sellele, et mustal on sõelseis. Ja kuna musta kabendid seisavad ka muidu hästi, siis näib, et mingisugusest võiduvõimalusest (ja veel forsseerivast!) ei saa siin juttugi olla. Kuid ometi on valgel kasutada ilus võiduidee ja seda tänu siiski ainult musta sõelseisule, mis võimaldab valgele lõpuks rakendada tõhusa topeltründekäigu.

1. 19—14 10:19 (1. . . . 9:20 2. 25:5×)**2. 27—22 18:27 3. 17—12! 8:17 4. 29—23!!** ja on tekkinud huvitav seis, kus mustal tuleb kolmele enamkivile vaatamata peatselt alistuda!!

P. Ghestem

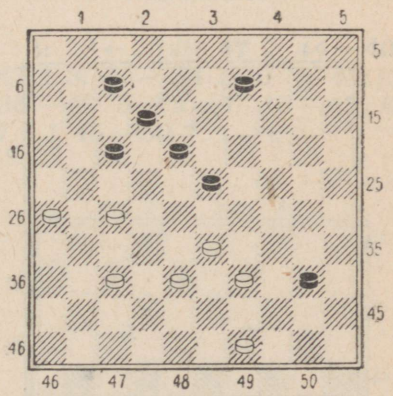


Diagramm 551

1. 27—22! 18:27 2. 49—44 40:49 3. 26—21! 49:41 4. 21:32 41:28 5. 33:2 12—17 6. 2—8 17—22 7. 8—12 23—28 8. 12—3 9—13 9. 3—14×.

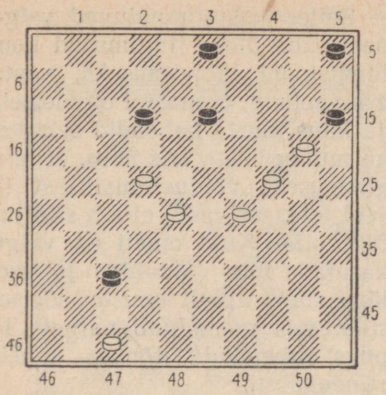


Diagramm 552

Lahendus algab siin «vaikse» käiguga **1. 20—14 12—18** (kui 1. . . . 3—8, siis 2. 29—23×) **2. 47—42! 37:48 3. 24—19! 13:33 4. 28:39 48:9 5. 22:4 3—8 6. 4—18×.**

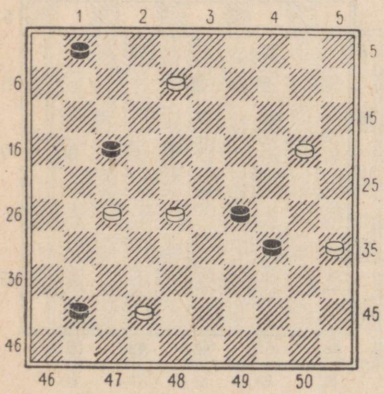


Diagramm 553

Vaatamata valge enamkivile ei ole tal otse näha mingisugust võiduvõimalust. Siiski on musta seis kaotatud ja seda üllatava jätku tõttu: **1. 28—22** (või 1. 35—30) **17:28 2. 27—22! 28:17 3. 42—37! 41:32 4. 35—30!! 34:14.** Valge ohverdas oma kuuest kivist viis, ilma et ta sealjuures oleks löönud ühtegi vastase kabendit. Kuid valge järgnev käik teeb meile mõistetavaks eelnevate kahingute otstarbe. **5. 8—3!** On tekkinud huvitav seis, kus viis musta kivi on võitlusvõimetud valge kabe vastu. Valge võidab tänu liitlööke ähvardavale topeltründekäigule.

C. Th. Huizer (Holland), 1936. a.

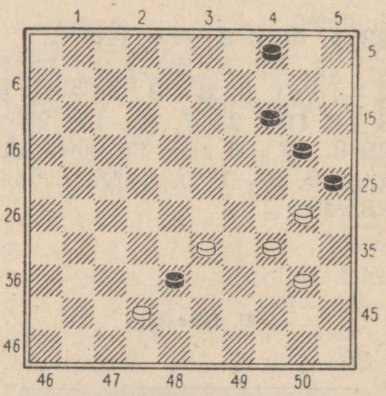


Diagramm 554

1. 33—29 38:47 2. 40—35 47:24 3. 30:10 4:15 4. 35—30 20—24 5. 30:19 15—20 6. 19—13 20—24 7. 13—8 24—30 8. 34—29 30—35 9. 8—2 35—40 10. 2—11 40—45 11. 11—50 25—30 12. 29—23 30—34 13. 23—18 34—40 14. 18—12 40—44 15. 50:28 45—50 16. 28—6 50—45 17. 6—1×.

J. Scheres (Holland)

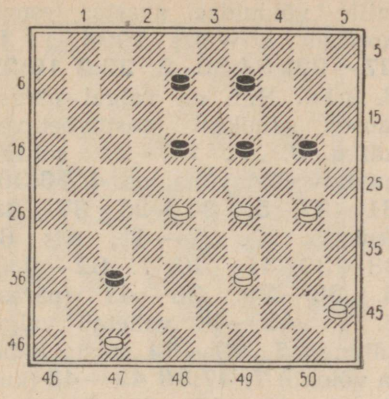


Diagramm 555

1. 30—24 19:30 2. 47—42 37:48 3. 28—23 48:34 4. 23:25 34:1 5. 25:34 1:40 6. 45:34×.

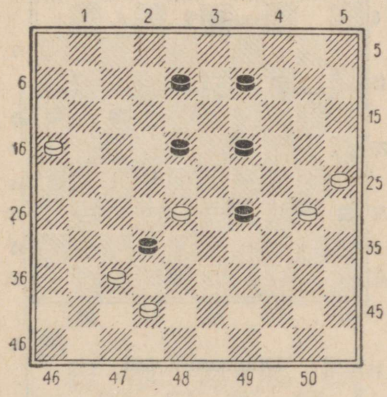


Diagramm 556

1. 28—23! 19:28 (kui 1. . . . 32:41, siis 2. 23:3:34 võiduseisuga) **2. 30—24! 29:20.** Ka pärast löömist 2. . . . 32:41 3. 24:4 on valgel võiduseis. **3. 25:23 32:41** (kui must mängib 3. . . . 28:19 4. 37:28 19—24, siis otsustab jätk 5. 16—11 24—30 6. 11—7 30—34 7. 7—1 34—39 8. 1—40 39—43 9. 42—38 43:23 10. 40:1×) **4. 23:32 41—47** (kui 4. . . . 41—46, siis 5. 42—37×) **5. 32—27 47:21 6. 16:27×.**

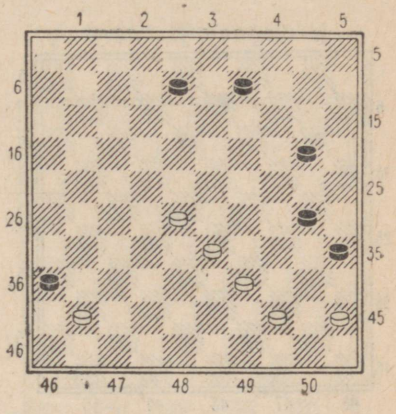


Diagramm 557

1. 28—23 36:47 2. 44—40! 47:1 3. 40—34 1:40 4. 45:12 35—40 5. 12—7 40—45 6. 7—1 45—50 7. 1—6×.

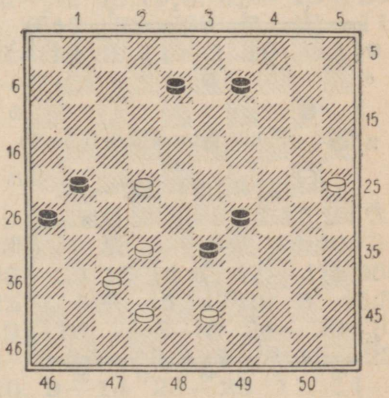


Diagramm 558

C. H. Schröder leidis diagrammil 558 toodud seisus järgmise võiduvõimaluse:

1. 32—28! 21—27 (vastasel juhul must kaotab kivi 33) **2. 28:39 27:18 3. 37—31! 26:48 4. 39—34 48:30 5. 25:14×.**

J. Scheijen

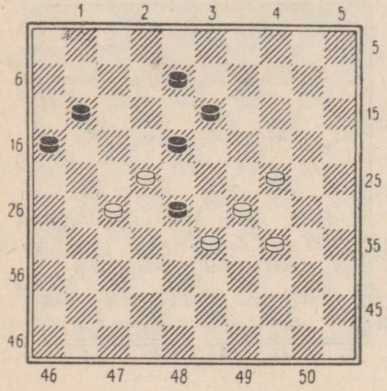


Diagramm 559

1. 24—19! 28:30 2. 27—21 13:33 3. 22:2 16:27 4. 2:16: 38:24:35×.

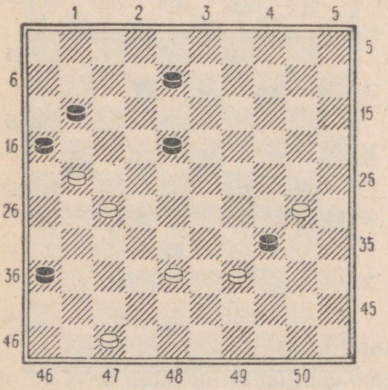


Diagramm 560

Pärast lihtsat kombinatsiooni tekib siin väga õpetlik lõppmäng, mille võiduidee avastas esmakordselt I. Weiss 1934. a. **1. 27—22! 34:32 2. 22:2 16:27 3. 2:16.** Siin on valgel pärast musta ainukest vastuvõetavat käiku **3. . . . 27—31** selline huvitav võiduvõimalus: **4. 16:38! 31—37 5. 30—25 37—42** (kui 5. . . . 37—41, siis 6. 38—32 41—46 7. 32—5×) **6. 38—29! 36—41** (pärast 6. . . . 42—48 vahetab valge käiguga 7. 29—34 musta kabe ja võidab) **7. 47:36 42—48** (kui 7. . . . 42—47, siis 8. 29—15×) **8. 29—34 48:30 9. 25: 34×.**

W. B. Monsma

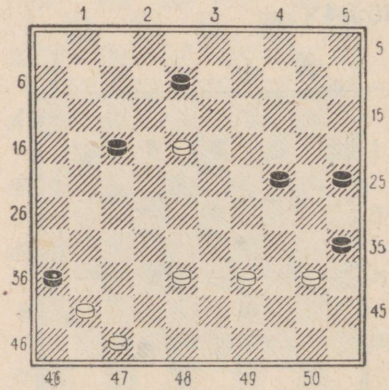


Diagramm 561

1. 47—42! 35:33 2. 38:20 36:38 3. 18—12 25:14 4. 12:3×.

(Vaata diagramm 562)

Musta seisu purustamiseks läheb siin vaja vaid kaht ilusat

M. Dufour (Prantsusmaa), 1808. a.

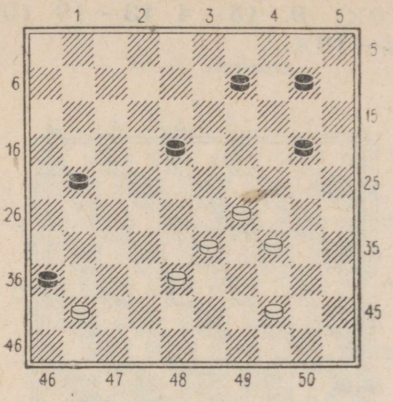


Diagramm 562

kombinatsioonilist lööki. **1. 38—32! 36:47 2. 29—24!!** Väga ilus löök. **2. . . . 47:27 3. 24:31×.**

A. A. Polman

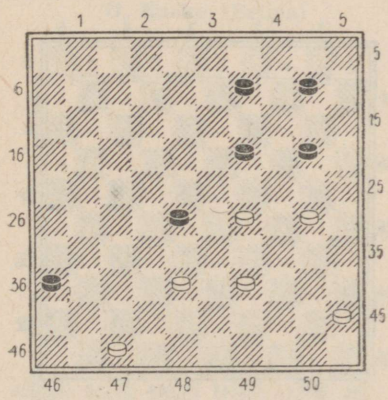


Diagramm 563

1. 30—24! 19:30 2. 29—23 28:19 3. 47—41 36:47 4. 39—34 47:40 5. 45:3! 19—23 6. 3—20 23—28 7. 20—38 10—14 (7. . . . 10—15 8. 38—29 28—32 9. 29—42×) **8. 38—24 28—32 9. 24—42 14—19 10. 42—15! 19—23 11. 15—20 32—37** (11. . . . 23—28 12. 20—42×) **12. 20—14×.**

A. Sarcey (Prantsusmaa)

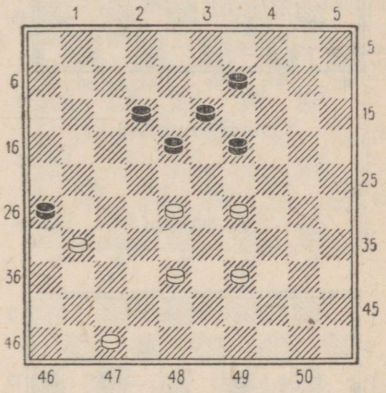


Diagramm 564

1. 28—23! 19:28 2. 29—24! 26:37 3. 47—42 37:48 4. 38—32 48:19 5. 32:3 18—23 6. 3:17 23—29 7. 17—11 13—19 8. 11—2 19—23 9. 2—7×.

(Vaata diagramm 565 lk. 216)

1. 28—23! 18:29 (kui 1. . . . 19:28, siis 2. 38—33 15:24 3. 33:4×) **2. 39—34! 29:40 3. 38—33 15:24 4. 47—41! 36:47 5. 50—45 47:29 6. 45:3 12—18 7. 3—8 24—29 8. 8—3 29—33 9. 3—9 18—23 10. 9—14 23—29 11. 14—20×.**

De Graag

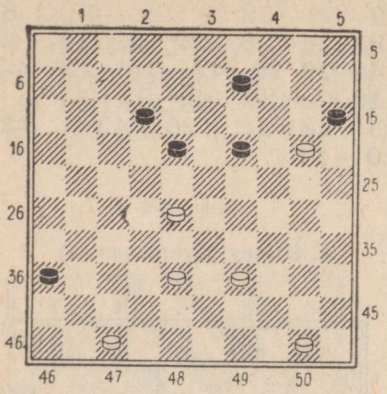


Diagramm 565

P. Kleute

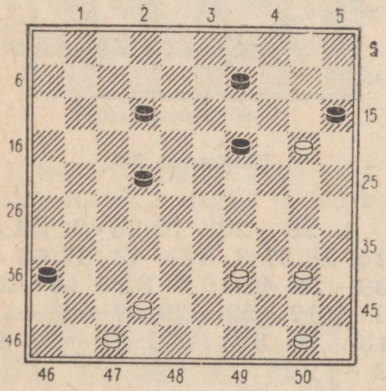


Diagramm 566

1. 42—38! 15:24 2. 47—41! 36:47 3. 39—34! 47:33 (kui 3. . . . 47:29, siis 4. 34:3×) **4. 34—30 24:44 5. 50:8 19—23 6. 8—3 9—13 7. 3—20 23—28** (kui must käib kiviga 13, siis järgneb 8. 20—33 ja valge võidab) **8. 20—15 28—32** (pärast 8. . . . 13—18 otsustab 9. 15—4 18—23 10. 4—10×) **9. 15—4 13—19 10. 4—10×.**

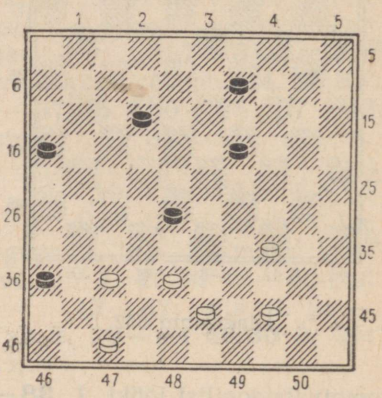


Diagramm 567

1. 47—41! 36:47 2. 37—32! 47:49 3. 32:3 49:38 4. 3:49×.

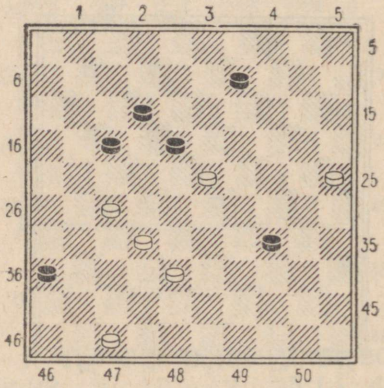


Diagramm 568

1. 32—28 18:29 2. 47—41! 36:47 3. 27—22 47:33 4. 28:30 17:28 5. 30—24 29:20 6.

25:3 12—18 7. 3—9 18—23 8. 9—14×.

W. B. Monsma

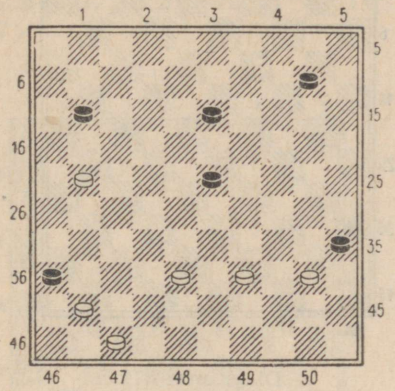


Diagramm 569

1. 47—42! 35:33 2. 38:9 36:38 3. 21—17! 11:22 4. 9—4!×.

O. Baeke (Belgia)

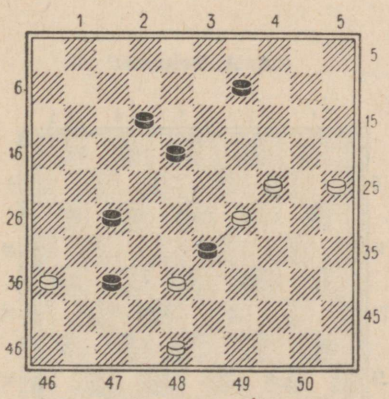


Diagramm 570

1. 29—23! 18:20 2. 25:3 33:42 3. 3:46 42—47 4. 46—10! 47—15 (musta igale teisele käigule järgneks 5. 48—42 ja 6. 10—15) **5. 10—4 15—24 6. 48—42 24:47 7. 4—15×.**

A. Durupt (Prantsusmaa), 1872. a.

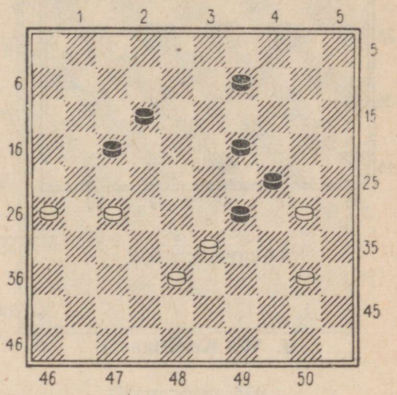


Diagramm 571

1. 38—32! 24:44 2. 33:4. Tekkis omapärane seis, kus mustal pole kusagile asetada kabe. **2. . . . 44—50** (kui 2. . . . 44—49, siis 3. 26—21 17:26 4. 27—22×) **3. 26—21! 17:26 4. 27—21 26:17 5. 32—28 50:22 6. 4:36×.**

(Vaata diagramm 572 lk. 218)

1. 33—29! 36:47 2. 29—24! 47:22 3. 24:4 12—18 (mustal on küll enamkivi, kuid ikkagi tuleb tal vastu võtta kaotus, sest kabe liikumisvabadust takistab oma kivi 17; kui 3. . . . 22—36, siis 4. 32—27×, kui aga 3. . . . 22—33, siis 4. 32—28×) **4. 32—28! 22:50 5. 4:6 25—30 6. 45—40 30—35 7. 40—34 50—45 8. 6—1×.**

S. van Heerwaarden (Holland)

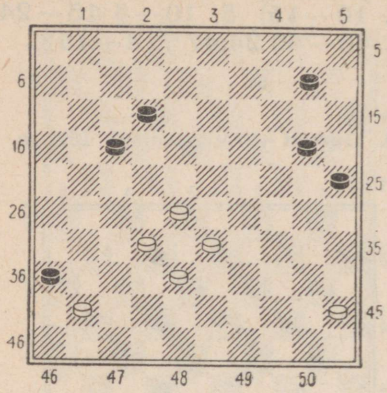


Diagramm 572

J. W. Konings

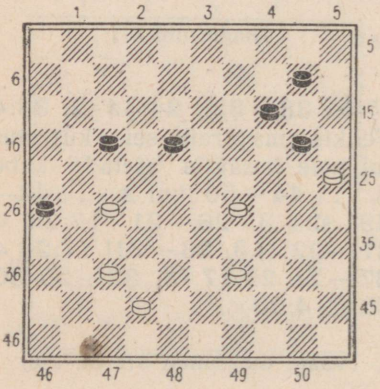


Diagramm 573

1. 27—21! 17—22 2. 37—31! 26:48 3. 21—17!! 48:23 4. 17:19 14:23 5. 25:5 23—29 6. 5—10! (14) 29—33 7. 10—4 18—23 8. 4—10 23—29 9. 10—15×.

Tõenäoliselt võidab valge ka ilma kombinatsiooni teostamiseta, mängides 2. 21—16 jne. ning kabestades oma kivi.

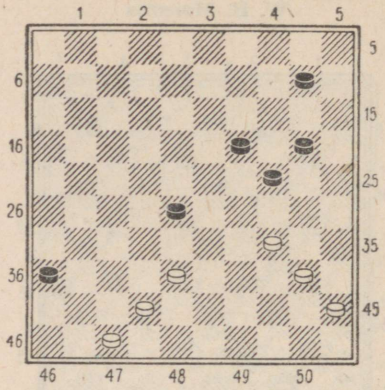


Diagramm 574

1. 47—41! 36:47 2. 38—33 28:30 (kui 2. . . . 47:29, siis 3. 34:5 28—33 4. 5—32 24—30 5. 32—49 20—25 6. 40—35 30—34 7. 35—30 34—39 8. 49—40 25:34 9. 40:38×) **3. 40—34! 47:40 4. 45:5×.**

A. A. Polman

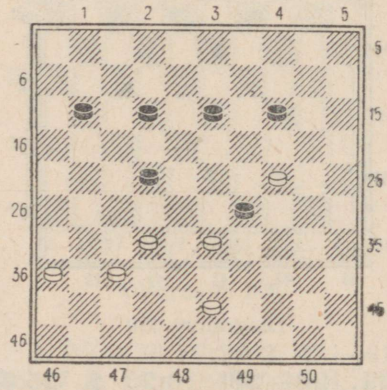


Diagramm 575

1. 24—20! 29:49 (pärast 1. . . . 29:27 2. 20:16 on seis valgele kergesti võidetav) **2. 20:16 49:27 3. 37—31.** Huvitav seis! **3. . . . 27—49 4. 31—27 22:31 5. 36:27 49:21 6. 16:27×.**

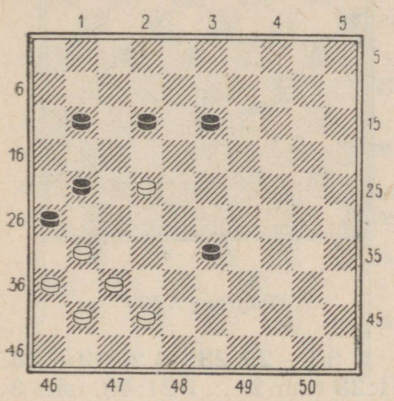


Diagramm 576

1. 37—32! 26:17 2. 42—38 33:42 3. 41—37 42:31 4. 36:9×.

E. Blauw (Holland)

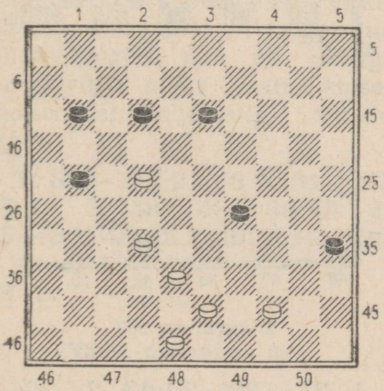


Diagramm 577

1. 22—18! 13:22 (kui 1. . . . 12:23, siis 2. 32—28 23:32 3. 38:7×) **2. 32—27 22:31 3. 44—40 35:44 4. 43—39 44:42 5. 48:6 12—18 6. 6—1×.**

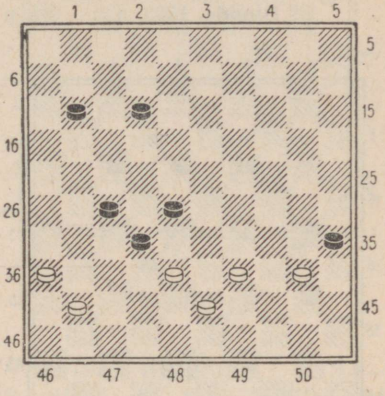


Diagramm 578

1. 38—33 35:44 2. 33:31 44:33 3. 31—27! 32:21 4. 43—38 33:42 5. 41—37 42:31 6. 36:18×.

G. C. de Cock, 1908

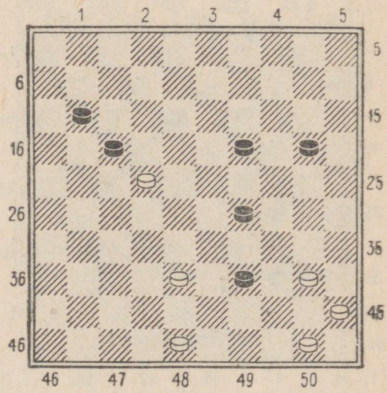


Diagramm 579

1. 38—33! 29:38. Teised löömised kaotavd kohe. **2. 40—34! 39:30 3. 50—44 17:28 4. 48—43 38:40 5. 45:32 11—17 6. 32—27×.**

Blonde, 1798. a.

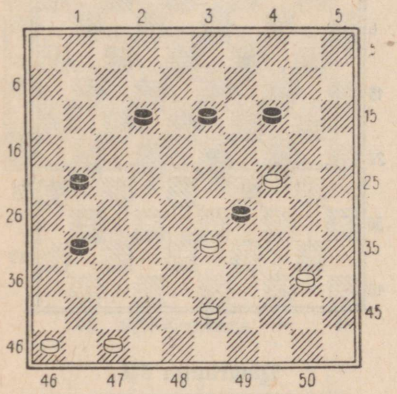


Diagramm 580

Valge võidab siin sellisel lihtsal, kuid toredal teel: **1. 47—41! 29:49 2. 41—37! 49:41 3. 46:37:26:17:8:19:10!!×.**

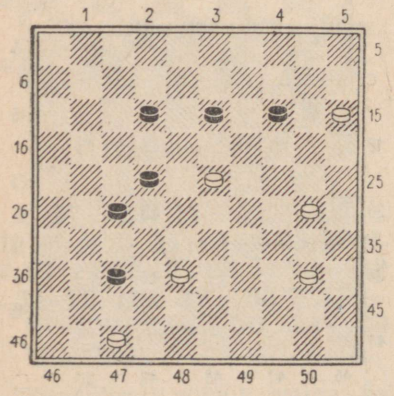


Diagramm 581

1. 47—41! 37:46 2. 15—10!! 46:32 3. 10:37×.

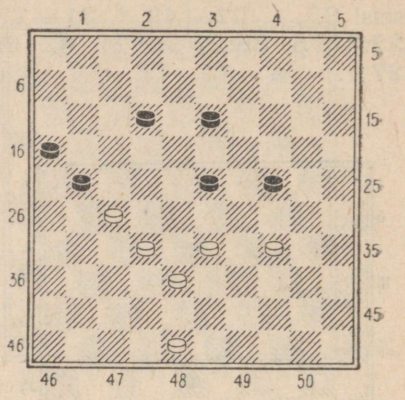


Diagramm 582

1. 34—29 23:34 2. 32—28! 21:23 (kui 2. . . . 21:43, siis 3. 48:17×) **3. 33—28 23:43 4. 48:17×.**

G. L. Gortmans (Inglismaa)

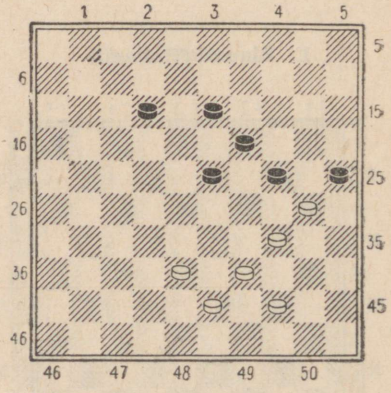


Diagramm 583

1. 34—29! 24:42 2. 30—24! 19:30 3. 43—38 42:33 4.

39:17 30—34 5. 17—12 25—30 6. 12—7 30—35 7. 7—1 35—40 8. 44:35 34—39 9. 1—34 39:30 10. 35:24×.

A. A. Polman

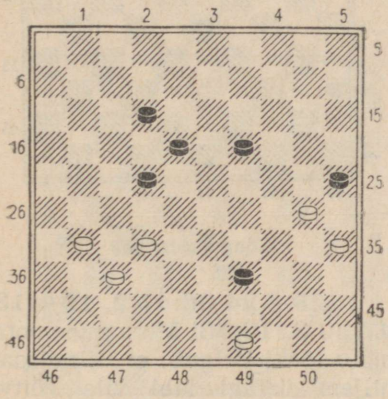


Diagramm 584

See seis tundub valgele igati kahtlasena. Ei tohi ju nüüd jätkata 1. 30—24 19:30 2. 35:24 järgneva 2. . . . 22—28 3. 32:23 18:20 tõttu ja must võidab. Teiste käikude juures kaotab valge kivi ja kaotus näib vältimatuna. Ent ometi on valgel ilus võiduvõimalus, mis nii mõnigi kord võib seisu pealiskaudsel vaatlemisel kahe silma vahele jääda.

1. 32—28! 22:33 2. 31—27 25:34 3. 49—43! 39:48 4. 35—30! 48:22 5. 30:8 18—22 6. 8—2 19—23 7. 2—7 23—28 8. 7—11×.

(Vaata diagramm 585)

1. 43—39! 28:46 2. 38—32! 46:44 3. 49:7 30—34 4.

G. L. Gortmans

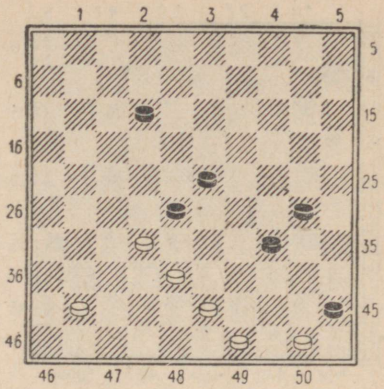


Diagramm 585

7—1! 34—39 (kui 4. . . . 34—40, siis 5. 1—6×) **5. 50—44! 39:50 6. 1—6** ja valge võidab kivi kinnistamisega.

I. Weiss

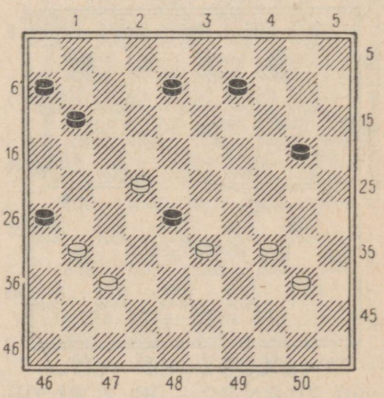


Diagramm 586

1. 37—32! 28:30 2. 40—34 26:17 3. 34:21×.

A. Lecocq (Prantsusmaa)

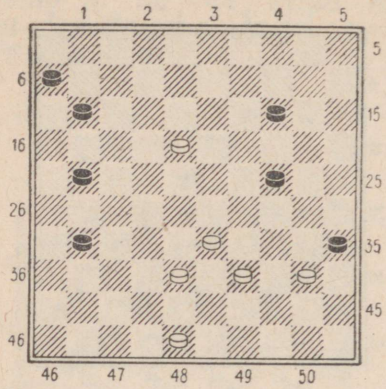


Diagramm 587

1. 33—29!! 35:42 2. 48:17 11:13 3. 29:18 6—11 4. 18—12×. Valge tulevane kabe jõuab peateele varem kui musta kivi.

Abbé Durand (Prantsusmaa), 1878. a.

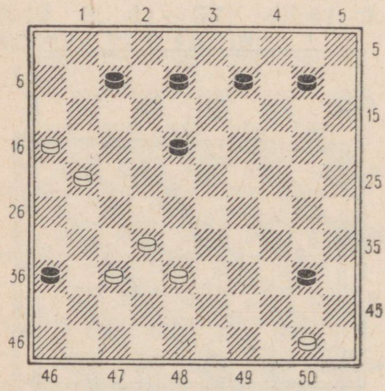


Diagramm 588

1. 37—31! 36:27 2. 16—11 7:16 3. 38—33 27:29 4. 50—45! 16:27 5. 45:5×.

P. Kleute

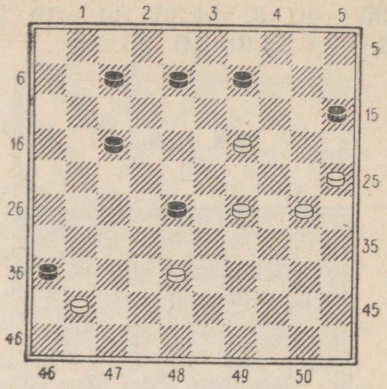


Diagramm 589

1. 29—24 36:47 2. 19—13! 47:20 3. 13:33! Missugune ootamatu löök! Selgub, et valge saab hiljem ikkagi läbi viia võitva löögi kiviga 25. **3. . . . 20:47 4. 30—24 47:20 5. 25:3×.**

S. van Heerwaarden

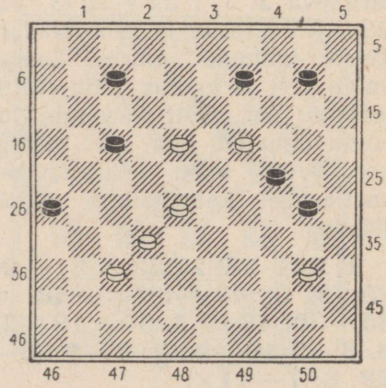


Diagramm 590

1. 18—13! 9:18 2. 28—23! 18:29 3. 37—31! 26:28 4.

40—35. Nüüd, millal vajalik seis on üles ehitatud, võib asuda löömist sooritama ka musta kivi 24. **4. . . . 24:13 5. 35:2** ja valgel on kergesti võitev seis.

P. van Dijk (Holland)

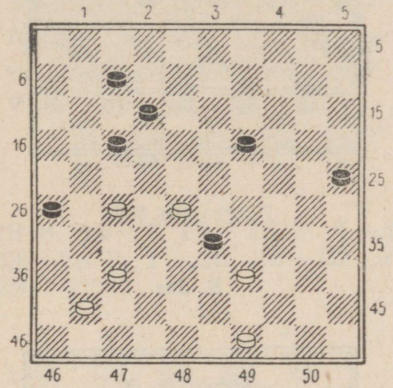


Diagramm 591

Huvitav võiduvõimalus valgele peitub selles seisus. **1. 37—31! 26:46 2. 27—22 46:23 3. 22:2 33:44 4. 2:30!** Selles löömises seisnes kogu valge eelnev mänguplaan. **4. . . . 25:34 5. 49:7×.**

(Vaata diagramm 592)

1. 37—32!! 27:49 (kui 1. . . . 29:49, siis 2. 32:5 49:19 3. 5:23×) **2. 39—34!! 49:19 3. 34:21 13—18 4. 33—28** jne. ühes võitva lõppmänguga.

(Vaata diagramm 593)

1. 44—39 37:48 2. 26—21! 17:37 (kui 2. . . . 48:19, siis 3. 21:12×) **3. 47—41 48:19 4. 41:32:23:14:3:12:23!!×.**

W. B. Monsma

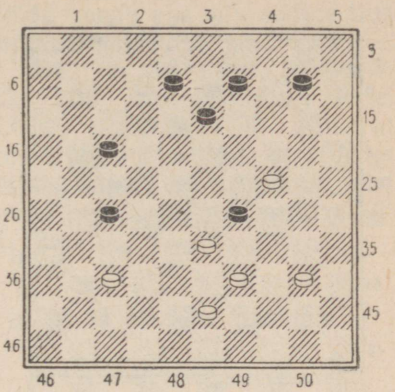


Diagramm 592

O. Baeke (Belgia)

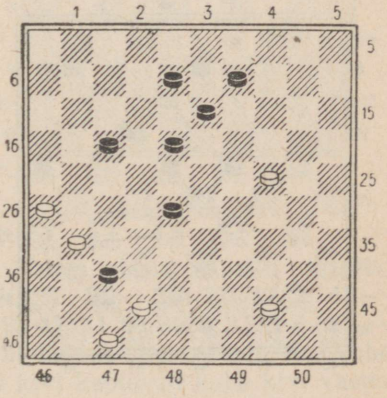


Diagramm 593

(Vaata diagramm 594 lk. 224)

1. 33—29! 24:22 2. 35—30 40:49 3. 30—25 49:27 (pärast löömist 3. . . . 49:21 otsustab 4. 25:12 17:8 5. 16:9×) **4. 25:32 13—18 5. 16—11 18—23 6. 11—7 22—28 7. 32—27 28—33 8. 7—1×.**

A. A. Polman

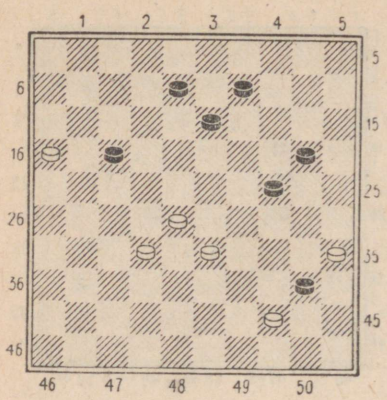


Diagramm 594

P. Kleute

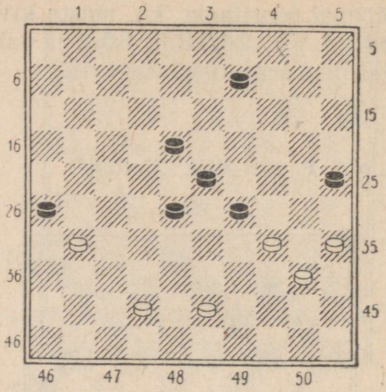


Diagramm 596

S. Jas (Holland)

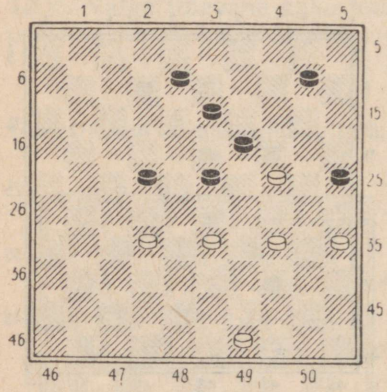


Diagramm 595

S. Jas

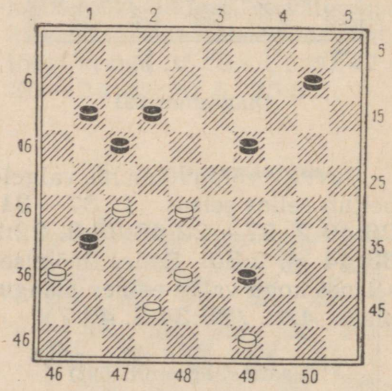


Diagramm 597

1. 32—28! 19:39 2. 33:44! 23:32 3. 35—30 25:34 4. 44—39 34:43 5. 49:9 ja valgel on võiduseis.

(Vaata diagramm 596)

1. 34—30! 26:39 2. 40—34! 29:40 3. 35:4 25:34 4. 4—10 23—29 5. 10—15×.

1. 28—22! 17:28 2. 49—43! 39:37 3. 38—32 31:22 4. 32:5 37—42 5. 5—37! 42:31 6. 36:16×.

(Vaata diagramm 598)

1. 33—29! 30:39 2. 27—21! 16:38 3. 28—22! 17:28 4. 29—24 19:30 5. 25:12 14—

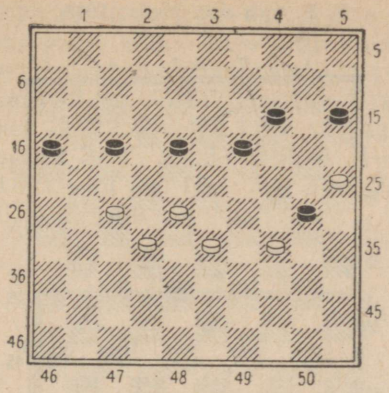


Diagramm 598

19 6. 12—7 19—23 7. 7—1 23—28 8. 1—29 28—32 9. 29—42×.

C. J. Ridder

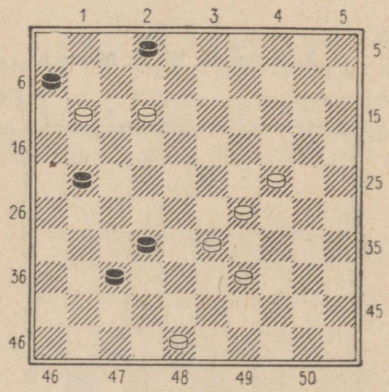


Diagramm 599

Kuigi valgel on algseisus kaks kivi enam, ei ole näha temale mingisuguseid võiduvõimalusi musta tugevate kivide 37 ja 32 tõttu, mis on kabestusväljadele õige ligidal. Lisaks sellele ei saa valge vältida ka kivi 11 kaotust. Võidu annab aga siin selline ilus kombinatsiooniline jätk: **1. 11—7 2:11 2. 48—42! 37:48 3. 33—28!!** Lausa hiilgav löök! **3. . . . 48:30:8:17:33.** Must ei tohi kivi 29 edasi lüüa türgi löögi tõttu. Samuti ei tohi must teist korda hüpata üle löödud kivi 39. **4. 29:7×.**

W. B. Monsma (Holland)

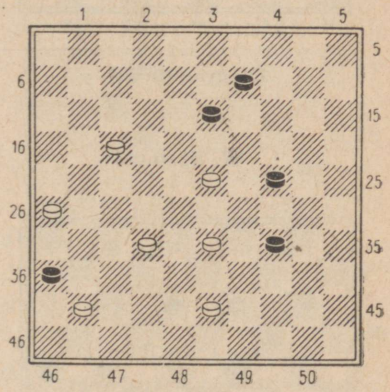


Diagramm 600

Selles seisus võidab kiiresti jätk: **1. 32—28! 36:47 2. 43—39! 47:21 3. 39:8 21:3 4. 28—22.** Tekkis huvitav seis, kus kabe ja kivi kaotavad kahe kivi vastu. Tüüpiline näide eneseblokeerimisega seisudest. **4. . . . 9—13 5. 22—17 3:21 6. 26:17 13—18 7. 17—11 18—23 8. 11—7 23—28 9. 7—2 28—32 10. 2—24 32—37 11. 24—47×.**

(Vaata diagramm 601 lk. 226)

1. 28—23 36:47 2. 46—41 47:36 3. 22—17!! 36:43 4. 17:30 25:34 5. 48:30×.

W. van den Nieuwenhof (Holland)

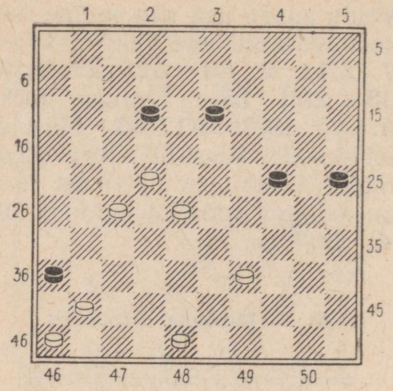


Diagramm 601

W. Stamm

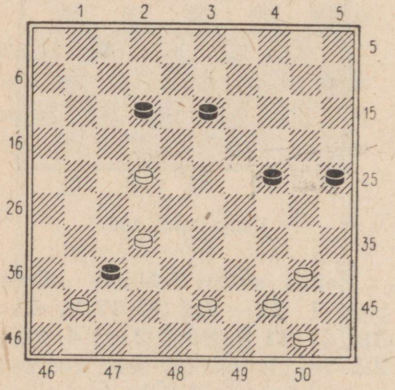


Diagramm 602

Ilusasti kasutab siin valge ära oma materiaalse ülekaalu: **1. 32—28! 37:46 2. 22—17! 46:45 3. 17:30 25:34 4. 44—40 34—39 5. 43:34×**. Kena finaalseis! Musta kabe on kinnistatud väljal 45, mis esineb meie toodud probleemides esmakordselt.

S. E. van den Meer, 1915. a.

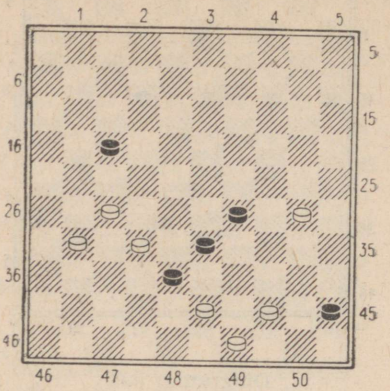


Diagramm 603

1. 44—39! 33:44 2. 49:40 45:25 3. 27—21!! Kena kombinatsiooniline löök. **3. . . . 17:28 4. 43:34×**. Enamlöömise reegel hukutas musta!

J. J. Kaan ja W. B. Monsma

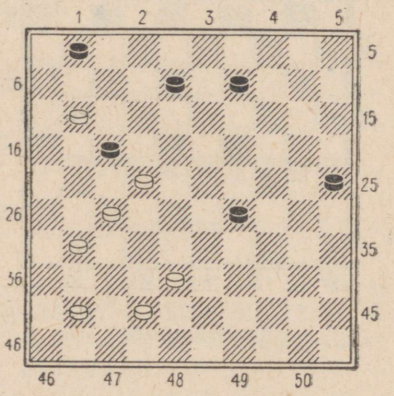


Diagramm 604

Kahe efektse löögiga sunnitakse siin must alistuma. **1. 38—**

33! 29:36 2. 27—21!! Raskesti märgatav käik. Must peab viiest erinevast löögivõimalusest valima vaid **2. . . . 36:7,** millele järgneb **3. 22:4** valge kiire võiduga pärast 3. . . . 25—30! 4. 4—18 1—6! 5. 18—22 30—35 6. 22—44.

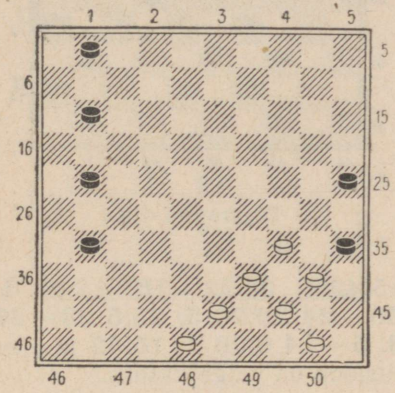


Diagramm 605

1. 34—30! 25:45 2. 44—40 35:33 3. 43—38 33:42 4. 48:6×. Tekkis sümmeetriline seis, kus must kaotab varukäigu puudumise tõttu.

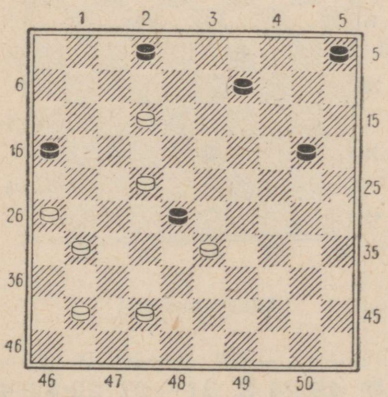


Diagramm 606

Selles seisus annab valgele võidu üllatuslik ja efektne löök **1.26—21! 16:27:36:47:38:29.** Tuleb lüüa enam arv kabendeid. **2. 22:15 9—13** (kui 2. . . . 9—14, siis 3. 15—10 14—19 4. 10—4 19—24 5. 4—18×) **3. 12—8 13—18 4. 8—3 18—23 5. 3—14 23—29 6. 15—10×.** Miniatuuri autoriks on W. B. Monsma.

A. Meaudre (Prantsusmaa), 1919. a.

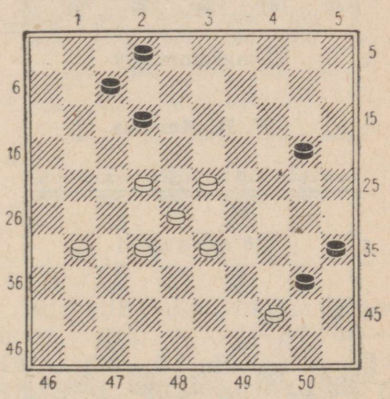


Diagramm 607

1. 33—29! 40:49 2. 22—17! 49:36 3. 17:8 2:13 4. 28—22 36:18 5. 23:1 ja valge võidab, sest käikudele 5. . . . 35—40 või 5. . . . 13—19 järgneb 6. 29—24×; pärast **5. . . . 13—18 6. 1:23 35—40** aga **7. 23—28 40—45 8. 28—50×.**

(Vaata diagramm 608 lk. 228)

1. 34—29! 39:48 2. 29—23! 48:12 (kui 2. . . . 48:17, siis 3. 23:3 22:31 4. 3:5×) **3. 30—24! 18:20 4. 27:7! 2:11 5. 25:5×.**

H. N. J. Winter (Holland)

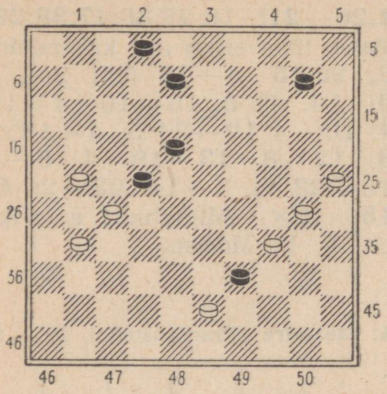


Diagramm 608

W. B. Monsma

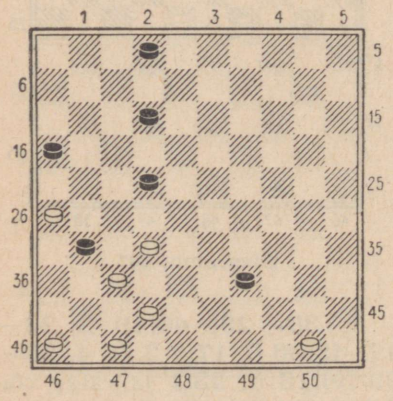


Diagramm 609

Valge võiduvõimalus on üllatav: **1. 50—44! 39:50 2. 26—21! 16:38 3. 42:33! 50:41 4. 47:7 2:11 5. 46—41** ja opositsioon on valge kasuks.

(Vaata diagramm 610)

1. 35—30! 40:38 2. 20—14 19:10 (kui 2. . . . 9:20, siis 3.

B. Kramer (Holland)

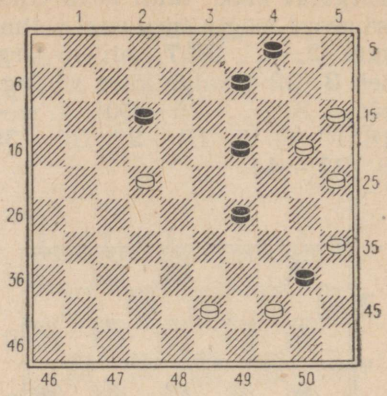


Diagramm 610

15:42×) **3. 22—18! 12:23 4. 30—24 29:20 5. 25:5 23—29 6. 5—14 9:20 7. 15:42** ja opositsioon on valge kasuks.

A. de Graag (Holland)

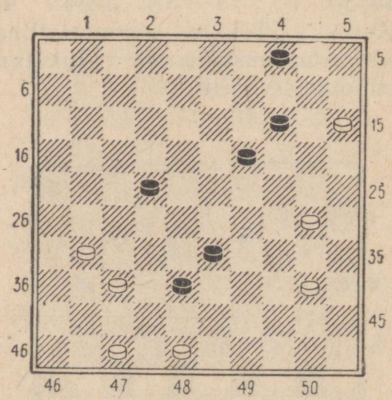


Diagramm 611

1. 48—43! 38:49 2. 15—10! 49:24 3. 31—27 22:42 4. 47:9 4:15 (kui 4. . . . 4:13, siis

5. 10—4×) **5. 9—3 19—23 6. 3—12 23—28 7. 12—29 28—32 8. 29—42×.**

W. B. Monsma

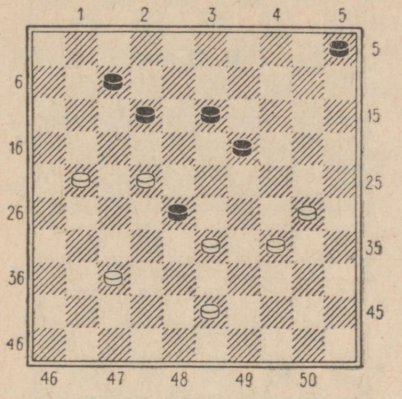


Diagramm 612

Lahendus on võrdlemisi raskesti märgatav. **1. 30—24! 19:48 2. 22—18!! 48:17 3. 33:2 13:22 4. 2—19** ja valge võidab, kuna musta kivid ei pääse üle peatee.

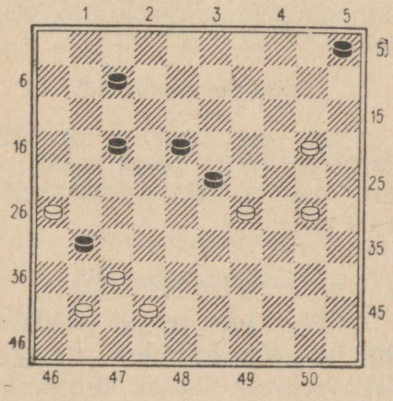


Diagramm 613

1. 26—21! 23:14 2. 21:1 31—36 3. 1:10 36:38 4. 37—32! 5:14 5. 32:43 ja opositsioon on valge kasuks.

A. G. Noordhuis, 1936. a.

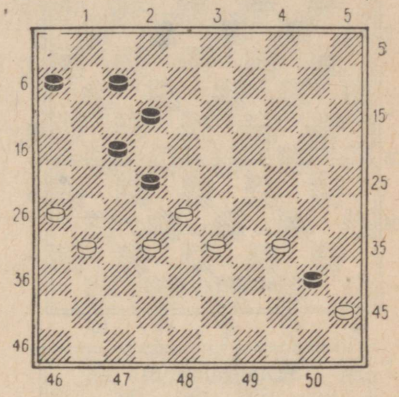


Diagramm 614

Siin viib valge võidule selline huvitav jätk: **1. 34—30! 40—44 2. 26—21 17:37 3. 28:8 37:39 4. 45—40! 44:24 5. 8—2 24—29 6. 2:50 29—34 7. 50—44×.**

(Vaata diagramm 615 lk. 230)

1. 34—30 37:46 (kui 1. . . . 37:28, siis 2. 29—23 28:19 3. 24:4×) **2. 30—25!! 46: 19:35:49:38.** Edasi ei tohi lüüa kivi 29 türgi löögi tõttu, samuti on keelatud üle löödud kivi 32 teist korda hüpata. **3. 29—24 38:20 4. 25:1 11—17** (kui 4. . . . 15—20, siis 5. 1—6 11—16 6. 6—33 20—25 7. 33—38 25—30 8. 38—43 30—35 9. 43—49×) **5. 1—29 17—22** (pärast 5. . . . 17—21

otsustab 6. 29—38 ja 7. 38—42×) **6. 29—38 22—28 7. 38—24 28—32 8. 24—42×.**

J. J. Wagenaar, 1937. a.

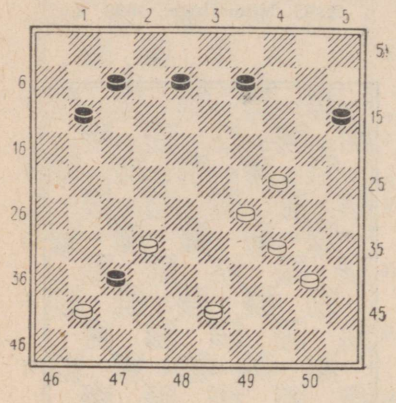


Diagramm 615

B. W. Blijdenstein (Holland), 1854. a.

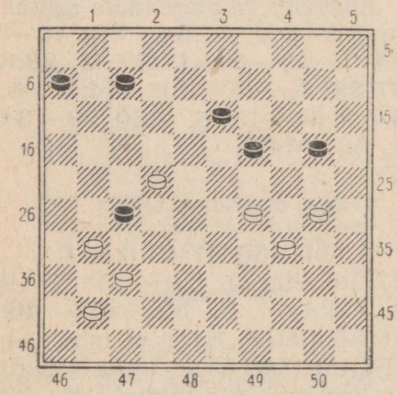


Diagramm 616

1. 30—25! 27:47 2. 25:23 47:15 3. 34—29! 15:18 4. 4. 23:1 võitva lõppmänguga: **4. . . . 13—19 5. 1—18 6—11** (kui 5. . . . 19—24, siis 6. 18—22 24—30 7. 22—39 30—35 8. 39—44×) **6. 18—22 11—16 7. 22—27 19—23** (7. . . . 19—24 8. 27—38 jne.) **8. 27—38 23—28 9. 38—27 28—33 10. 27—43×.**

J. H. H. Ras

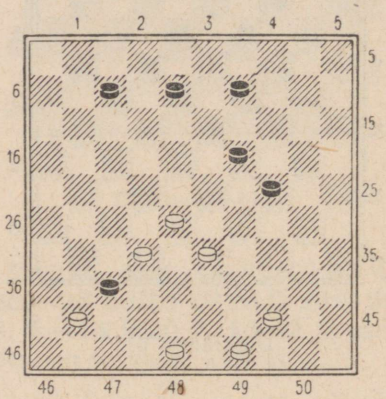


Diagramm 617

1. 44—40! 37:46 2. 28—23!! 46:35 3. 23:1 35—30 (valge ähvardas 4. 1—40×) **4. 1—6 30—35** (ähvardas 5. 6—39×) **5. 6—44** ja valge vahetab vältimatult musta kabe ning võidab.

(Vaata diagramm 618)

1. 27—22! 18:27 2. 28—23 17:26 3. 32:21 26:17 4. 47—41! 36:47 5. 16—11 47:18 6. 11:11×.

(Vaata diagramm 619)

1. 46—41! 38:49 2. 27—22!! 49:20 3. 22:2 20—47. Midagi paremat mustal ei ole. **4. 2:24 47:20 5. 25:3×.**

W. B. Monsma

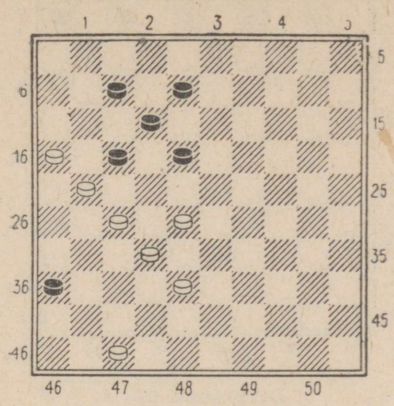


Diagramm 618

A. Kovrižkin (Harkov)

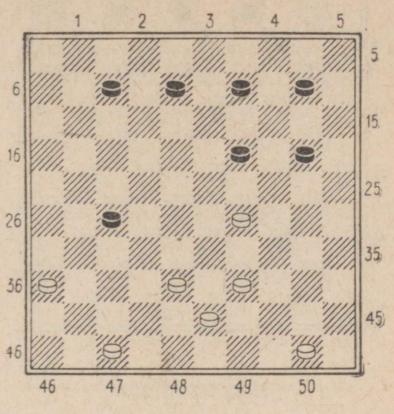


Diagramm 620

W. B. Monsma

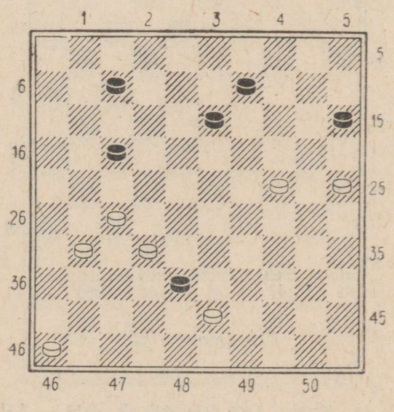


Diagramm 619

A. Kovrižkin

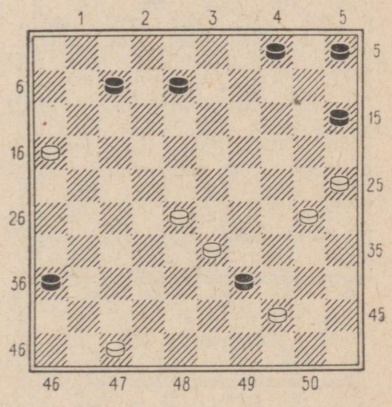


Diagramm 621

Nüüd toome kuus A. Kovrižkini miniatuuri.

(Vaata diagramm 620)

1. 36—31! 27:36 2. 47—41 36:47 3. 29—24! 47:44 4. 24:15:11 44:6 5. 43—39 6:44 6. 50:39 ja opositsioon on valge kasuks.

1. 30—24 39:50 2. 47—41! 36:47 3. 16—11 47:20 4. 11:13 50:9 5. 25:3×.

(Vaata diagramm 622 lk. 232)

Lahenduse pikkus on siin kõigest kolm käiku, ent selle leidmine on küllaltki «kõva pähkel». **1. 31—27! 37:48 2. 29—24!! 48:30:8:21:38:29 3. 45:1×.**

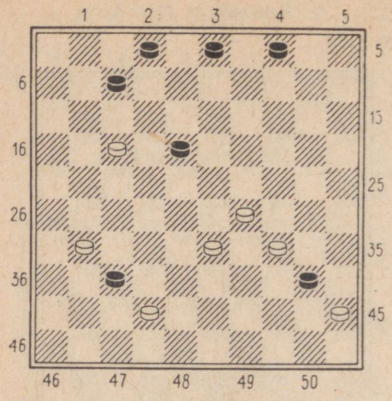


Diagramm 622

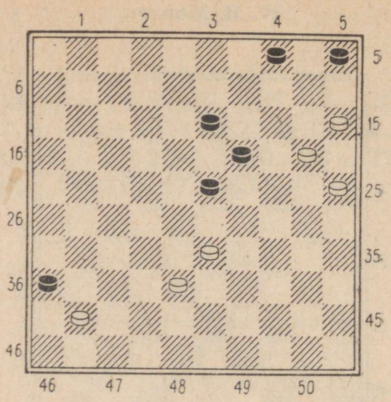


Diagramm 624

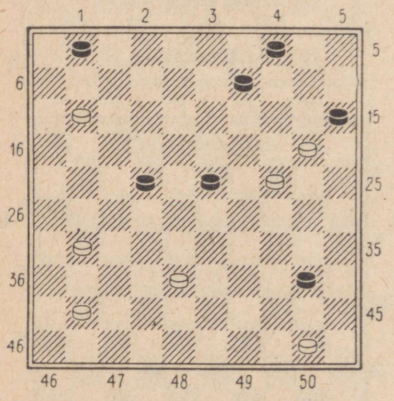


Diagramm 623

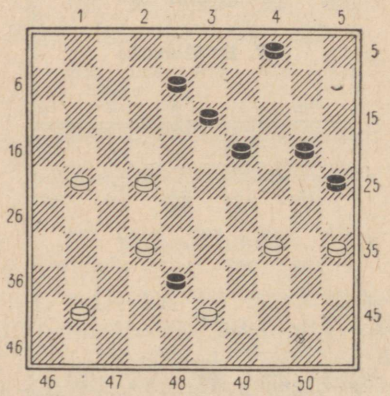


Diagramm 625

1. 11—7 1:12 2. 50—44! 40:49 3. 20—14 49:47. Üle kivi 38 ei tohi kahjuks teist korda hüpata! **4. 14:3 47:20 5. 3:17:28:14:25×.**

Ilus näide kordumatuse reegli tõhusast rakendamisest!

(Vaata diagramm 624)

1. 20—14 36:47 2. 25—20 19:10 3. 33—29 47:24 4. 20:9 4:13 5. 15:4×.

1. 32—27 38:49 2. 22—18! 13:31 3. 41—36 49:16 4. 36:27 16:30 5. 35:2×.

Tekkinud seisus ei pääse musta kivid isegi üle diagonaali 2—35.

(Vaata diagramm 626)

1. 26—21! 16:38 2. 23:32 38:27 3. 29—24 20:29 4. 39—33 29:38 5. 43:3 10—14 6. 3:20 25:14 7. 49—44×.

V. Solnõkov (Moskva)

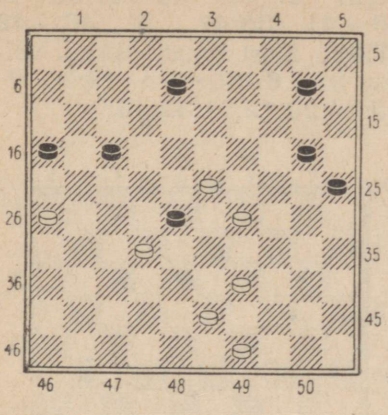


Diagramm 626

V. Solnõkov

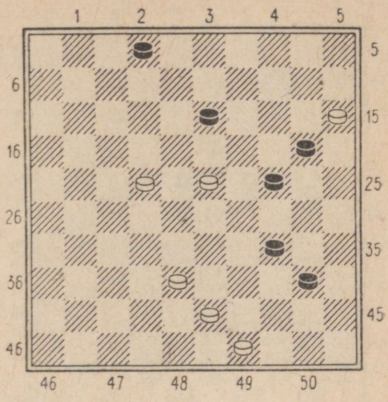


Diagramm 628

V. Solnõkov

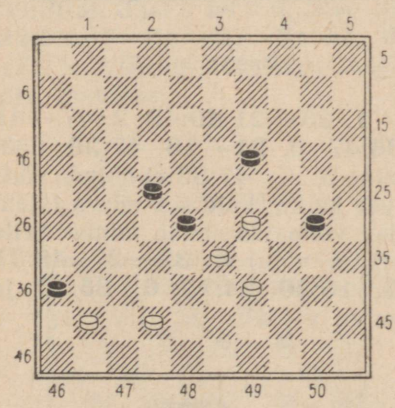


Diagramm 627

P. Kleute

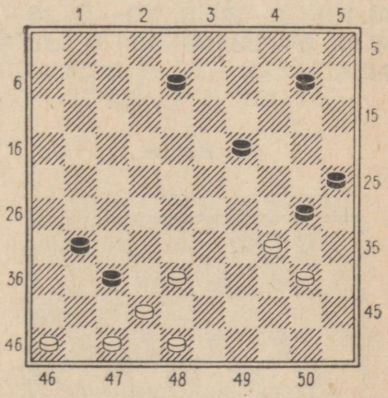


Diagramm 629

1. 39—34 36:38 2. 34:25 28:39 3. 29—24 19:30 4. 25:32×.

(Vaata diagramm 628)

1. 49—44! 40:49 2. 43—39! 49:29 3. 39:8 2:13 4. 15:33 ja opositsioon on valgekasuks.

Paljude probleemide ja miniatuuride autor P. Kleute näitab siingi oma loomingulist meisterlikkust.

1. 40—35 30:39 2. 48—43!! Tore kahevariandiline löök. **2. . . . 39:48** (kui 2. . . . 37:48, siis 3. 43:34 48:30 4. 35:2×) **3. 38—32 37:28 4. 47—41 48:37 5. 41:5×.**

G. Pele (Prantsusmaa)

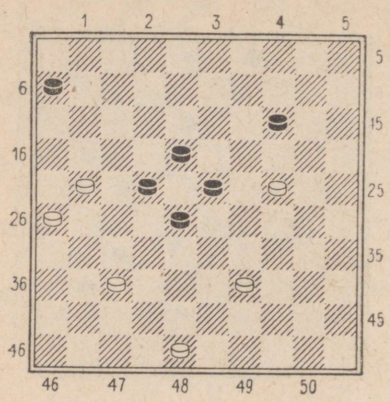


Diagramm 630

1. 37—32 28:37 2. 48—42 37:48 3. 21—17! 48:21 4. 26:10 18—23 5. 10—5 23—29 6. 5—28 29—34 7. 28—44×.

P. Kleute

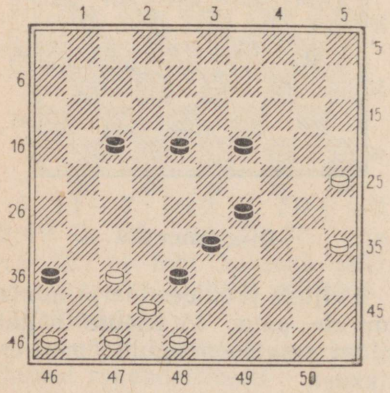


Diagramm 631

1. 47—41! 38:47 (kui 1. . . . 36:47, siis 2. 37—32 38:27 3. 35—30 47:38 4. 30—24 19:30 5. 25:43×) **2. 37—31 36:27 3. 35—30 47:36 4. 46—41 36:47 5. 48—42 47:38.** Must sunniti ikkagi väljale 38. **6. 30—24 19:30 7. 25:34:23:12:21:32:43!!×.**

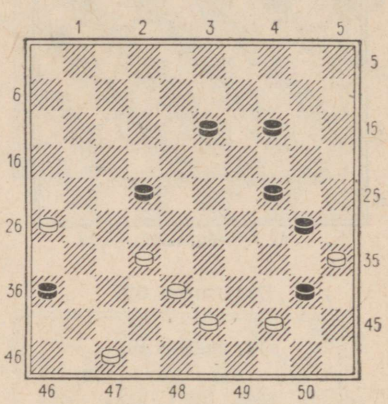
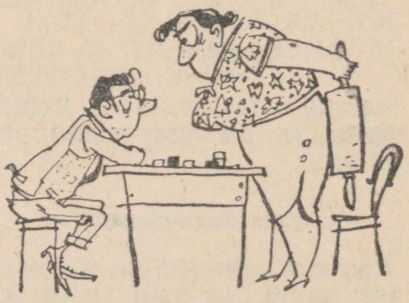


Diagramm 632

1. 26—21 40:49 2. 47—41 36:47 3. 21—16 47:29 (löömine 3. . . . 47:33 ei muuda võitluse käiku, kuid see musta täiendav võimalus annab miniatuurile erilise võlu) **4. 32—27! 49:21 5. 16:20 24:15 6. 35:33** ja valge võidab.



«Vara rõõmustad! Oma õiget trumpi ma pole veel välja mänginud!»

G. L. Gortmans (Inglismaa)

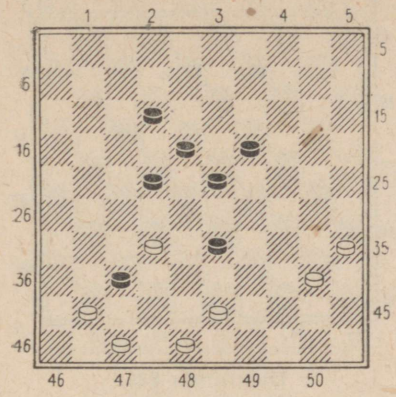


Diagramm 633

1. 48—42! 37:39 2. 40—34! 39:30 3. 35:13 18:9 4. 32—27 22:31 5. 41—37 31:42 6. 47:7×. Viljaka problemisti meeldiv saavutus!

G. L. Gortmans

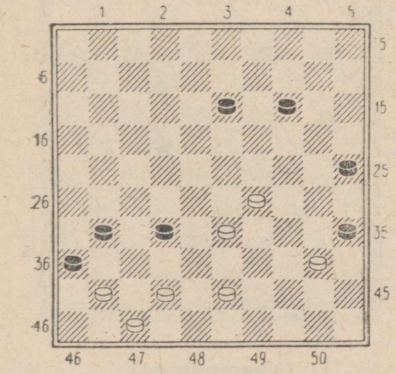


Diagramm 634

1. 29—24! 35:44 2. 33—28 32:23 3. 43—39 44:33 4. 42—37 31:42 5. 47:20 36:47 6. 20—15 47:20 7. 15:24×.

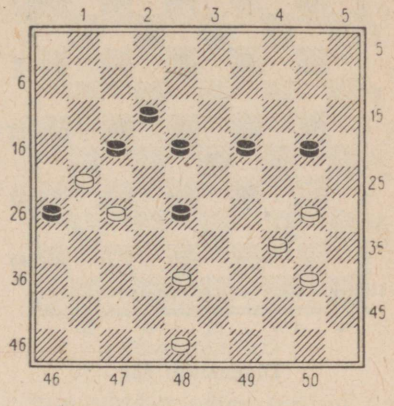


Diagramm 635

1. 38—32! 28:37 2. 48—42 37:48 3. 30—25 48:30 4. 25:23 18:29 5. 27—22 17:28 6. 40—35 26:17 7. 35:11×.

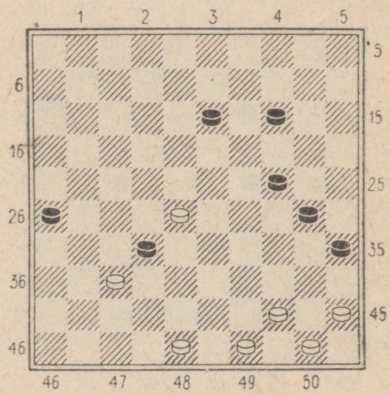


Diagramm 636

1. 37—31! 26:37 2. 44—39 32:23 3. 48—42 37:48 4. 50—44 48:34 5. 44—40 35:44 6. 49:40:29:20:9:18:29!!×.

I. Weiss

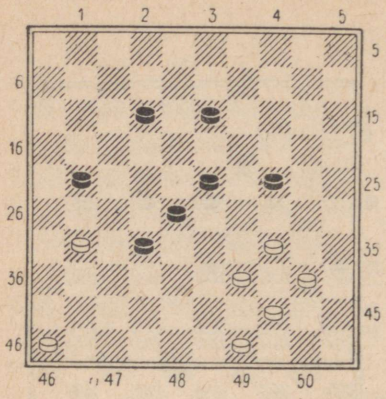


Diagramm 637

1. 34—30 24:35 2. 39—33! 28:50 3. 31—26! 35:44 4. 26:37 50—45. Muud käiku ei ole. 5. 49:40 45:41 6. 46:37×.

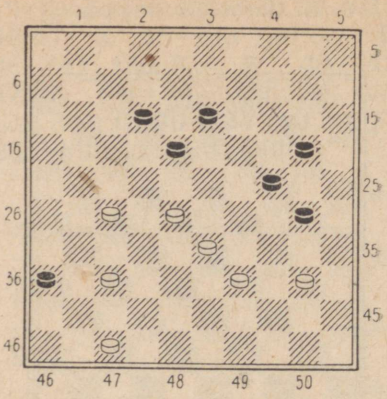


Diagramm 639

1. 47—41 36:47 2. 40—35 47:29 3. 39—33 29:22. Türgi löök! 4. 28:19 24:13 5. 35:15 18—23 6. 15—10 23—28 7. 10—4 13—19 8. 4—10 19—23 9. 10—14×.

L. Tevan (Prantsusmaa)

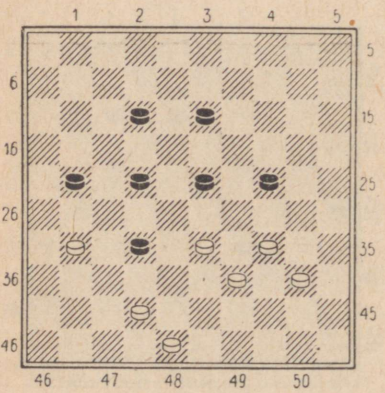


Diagramm 638

1. 31—27! 22:31 2. 42—38! 32:43 3. 33—28 23:32 4. 34—30!! 24:33 5. 48:39:28:37:26:17:8:19!!×.

J. J. Poisonnier

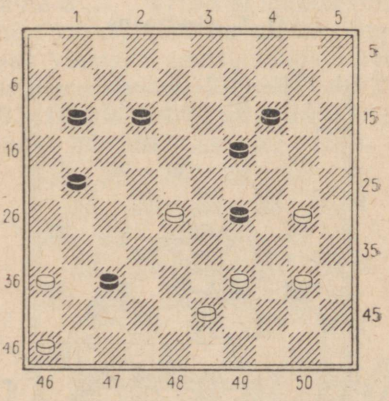


Diagramm 640

1. 46—41 37:46 2. 36—31 46:23 3. 39—33! 29:49 4. 31—27! 49:24 5. 27:16:7:18:29:20:9!!×. Hiilgav idee!

G. L. Gortmans

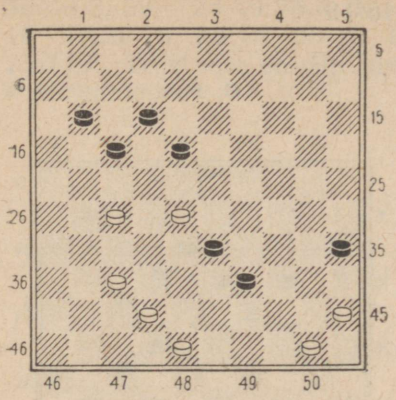


Diagramm 641

Originaalne võiduvõimalus esineb selles miniatuuris. **1. 28—22! 17:28 2. 48—43 39:48 3. 37—32! 48:22 4. 32:23 18:29 5. 45—40 35:44 6. 50:6!** ühes järgneva käiguga 7. 6—1 ja valge võidab.

G. L. Gortmans

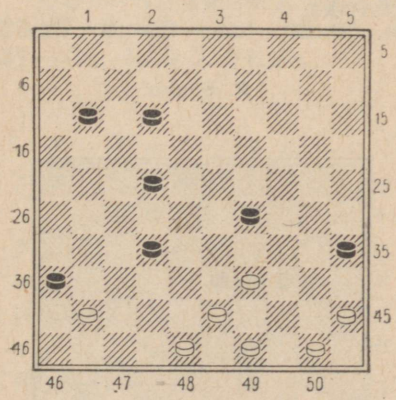


Diagramm 642

1. 43—38! 32:34 2. 48—43! 36:47 3. 43—39 34:43 4. 49:38 47:33 5. 45—40 35:44 6. 50:6×.

H. Hoogland (Holland)

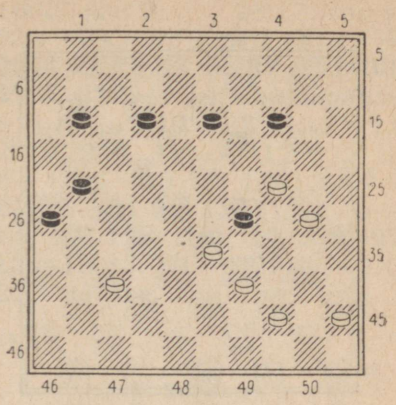


Diagramm 643

Siin võidab valge sellisel ilusal teel: **1. 39—34! 29:49 2. 45—40 49:35 3. 24—20!! 35:24:42:31 4. 20:9:18:7:16:27:36!!×.**

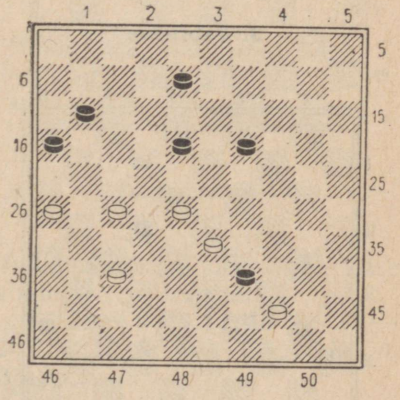


Diagramm 644

1. 27—21 39:50 (kui 1. . . . 16:27, siis 2. 37—32 27:29 3. 44:2×) **2. 28—22! 50:46** (kui 2. . . . 50:17, siis 3. 21:14×) **3. 22:2 16:27 4. 2:5×.**

J. Burggraaff

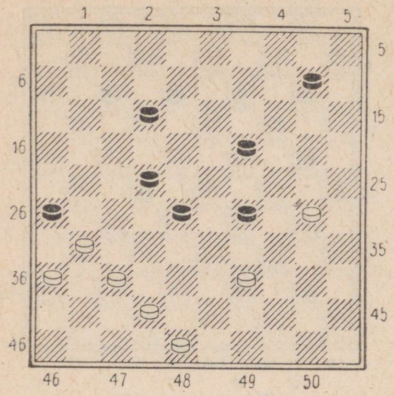


Diagramm 645

1. 37—32! 28:37 2. 48—43! 37:48 3. 30—25 26:37 4. 39—34! 48:30 5. 25:5 37—42 6. 5—37 42:31 7. 31:7×.

J. Fabricius

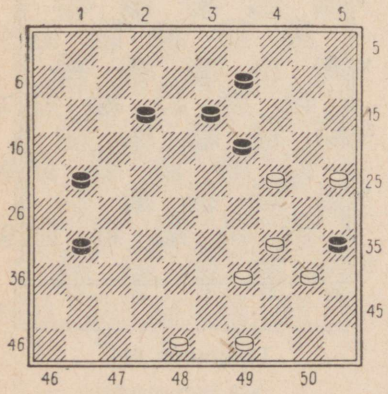


Diagramm 646

1. 49—43 35:33 2. 34—29! 19:30 3. 25:34 33:24 4. 34—29 24:33 5. 43—38 33:42 6. 48:19×.

G. Pele

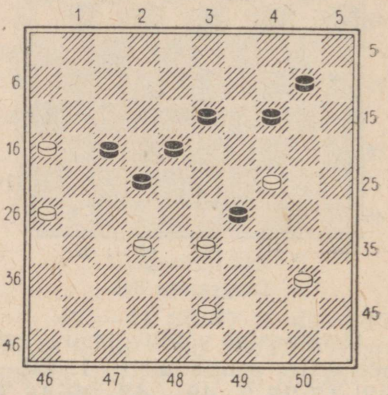


Diagramm 647

1. 32—27! 29:49 2. 26—21! 49:19 3. 21:23 19:21 4. 16:20×. Must langes enamlöömise reegli kolmekordse rakendamise ohvriks.

P. Sonier

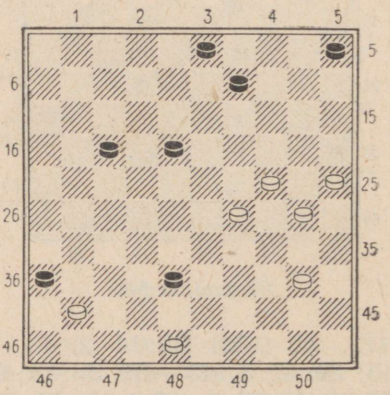


Diagramm 648

1. 24—20! 36:47 2. 48—43 38:49 3. 29—24 49:35 4. 20—15 47:20 5. 25:14 35:10 6. 15:11×. Trepi-idee on siin hästi vormistatud.

C. Hovius

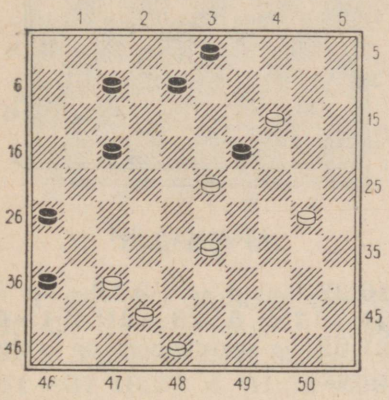


Diagramm 649

1. 37—31! 19:39 2. 42—37 36:27 3. 48—43! 39:48 4. 37—31! 48:9 5. 31:4×.

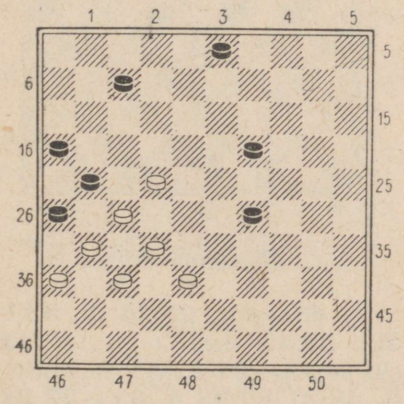


Diagramm 650

1. 22—17 21:12 2. 27—21 16:27 (kui 2. . . . 26:17, siis 3. 38—33×) **3. 32:21! 26:17 4. 38—33 29:38 5. 37—32 38:27 6. 31:2** ja valge võidab, näiteks 6. . . . 19—23 7. 2—11 23—29 8. 11—6! 12—18 9. 6—1 18—23 10. 1—12 3—9 11. 36—31 9—13 (11. . . . 9—14 12. 12—3×) 12. 31—27 13—18 13. 12—1 29—34 14. 27—22 jne.

E. Boissinot

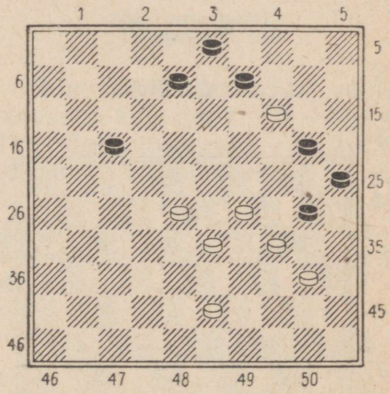


Diagramm 651

Selles seisus toob valgele kiire võidu selline tore jätk:

1. 28—22!! 17:48 2. 29—24! 30:10 3. 40—35 48:30 4. 35:2×.

(Vaata diagramm 652 lk. 240)

1. 35—30! 8:17 2. 30—24 19:30 3. 28—23!! 17:46 4. 23:5 ja järgmise käiguga **5. 38—32** valge hävitab musta kabe ning võidab.

A. D. Querido

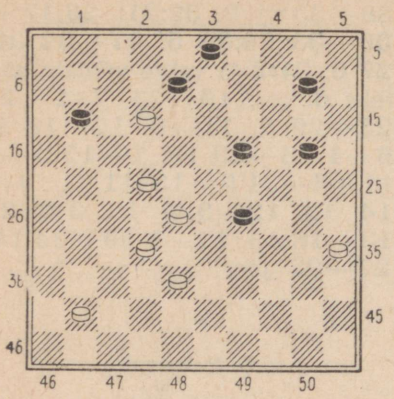


Diagramm 652

R. van Eck

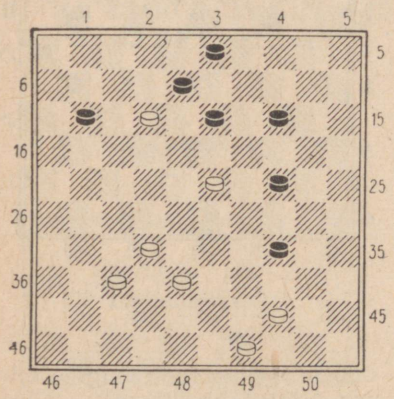


Diagramm 653

1. 23—18! 13:22 2. 44—39 34:43 3. 32—27!! Suurepärane käik! **3. . . . 22:33 4. 49:9** ja pärast mistahes musta lööki valge võidab.

(Vaata diagramm 654)

1. 44—39 35:44 2. 33—28! 23:34 3. 50:8 11—17 4. 12:21

J. Kimkes

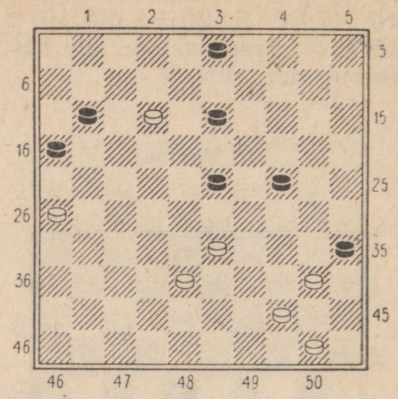


Diagramm 654

16:27 (kui 4. . . . 3:12, siis 5. 21—17×) **5. 26—21! 3:12 6. 21:32** ja opositsioon on valge kasuks.

Doktor M. J. Belinfante (Holland)

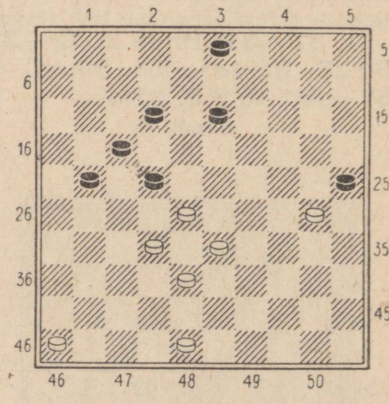


Diagramm 655

1. 46—41! 25:34 2. 33—29!! 22:42 (kui 2. . . . 22:24, siis 3. 32—27 21:43 4. 48:8×) **3. 48:37 34:23 4. 32—27 21:32 5. 37:8×.**

W. B. Monsma

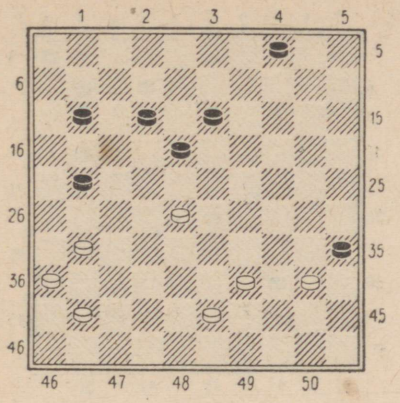


Diagramm 656

1. 28—22! 35:33 2. 43—38 33:42. Teine löömine ei muuda valge kombinatsiooni käiku. **3. 41—37 18:27 4. 31:22 42:31 5. 36:9 4:13 6. 22—17** võiduga.

O. Baeke (Belgia)

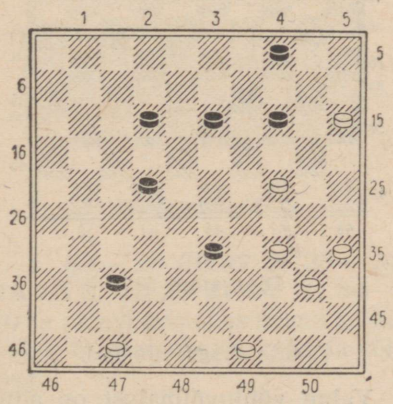


Diagramm 657

1. 47—42! 37:48 2. 15—10! 48:19 3. 35—30! 19:44 4. 10: 19:8:17:28:39:50!!×.

G. L. Gortmans

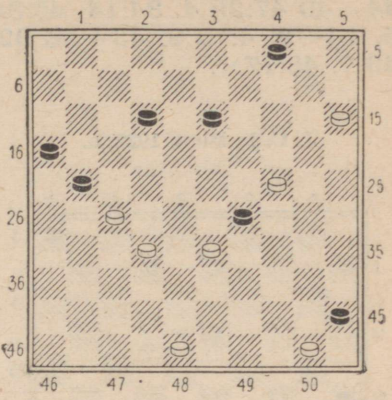


Diagramm 658

Siin algab lahendus sellise ootamatu käiguga **1. 15—10! 4: 15.** Musta löömine 1. . . . 29:38 ei muuda kombinatsiooni kulgu. **2. 24—20 15:24 3. 50—44! 29:38 4. 32:43 21:32 5. 44—40! 45:34 6. 43—38 32:43 7. 48:17×.**

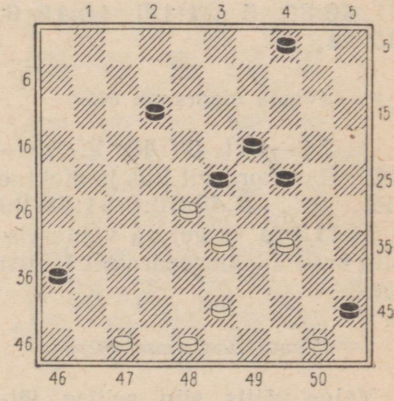


Diagramm 659

Ka siin kasutab valge hästi ära musta viimase ründekäigu ja võidab partii sellise kombinat-

sioonilise jätkuga: **1. 50—44! 23:32 2. 47—41! 36:47 3. 44—40 47:29 4. 34:14 45:34 5. 14—9! 4:13 6. 43—38 32:43 7. 48:17×.**

J. C. le Bleu, 1922. a.

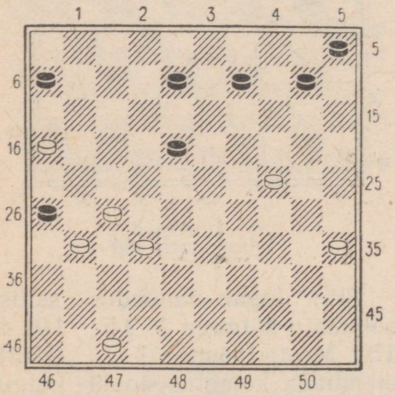


Diagramm 660

1. 32—28! 26:37 2. 16—11 6:17 3. 47—41 37:46 4. 27—21 46:30 5. 21:14! 10:19 6. 35:22×.

(Vaata diagramm 661)

1. 31—27! 37:48 2. 29—24!!! Harukordselt ilus ja efektne löök. **2. . . . 48:30:8:21:38:29 3. 22:13** ja valgel on võiduseis. Siin kasutati suurepäraselt šveitsi lööki.

(Vaata diagramm 662)

Valge võitis siin sellise jätkuga: **1. 27—21 32:43 2. 42—38! 43:32 3. 24—20! 15:33 4. 31—27 35:24 5. 27:20×.** Huvitav seis, kus valge kaks kivi võidavad musta nelja vastu.

W. B. Monsma

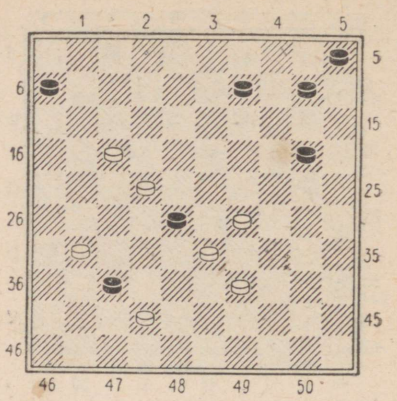


Diagramm 661

M. Aandagt—S. Jas

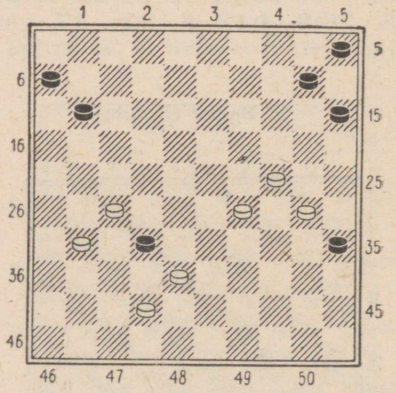


Diagramm 662

(Vaata diagramm 663)

Valge võiduvõimalust on siin suhteliselt raske näha. **1. 48—43! 38:49 2. 27—22 49:35 3. 34—30! 25:34 4. 22—18 12:23 5. 19:30 10:19 6. 24:2 35:24 7. 2:35×.**

W. B. Monsma

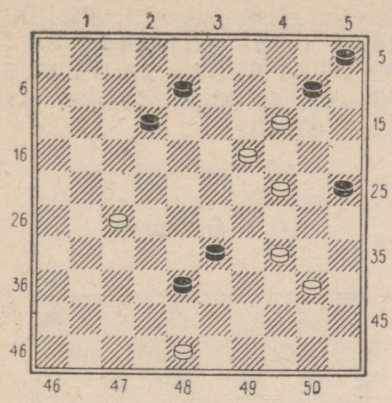


Diagramm 663

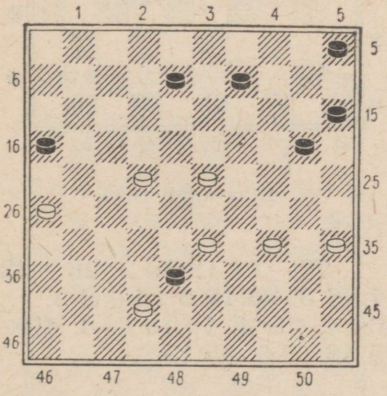


Diagramm 664

1. 33—29 38:47 2. 26—21 16:18 3. 23:25 47:24 4. 34—30 ja pärast mistahes musta käiku valge hävitab musta kabe ja võidab.

(Vaata diagramm 665)

Omapäraselt kasutatakse trepiideed selles miniatuuris. **1. 37—31! 27:47 2. 18—13 39:48 3.**

B. Dukel (Holland)

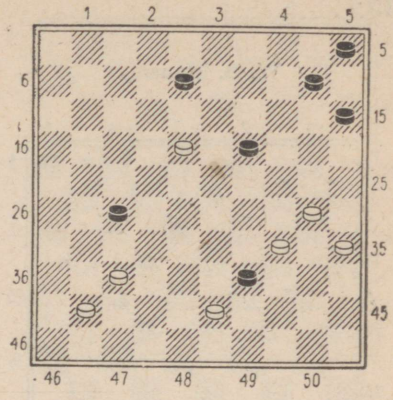


Diagramm 665

13:24 47:20 4. 30—25 48:30 5. 25:14 10:19 6. 35:2 valge võiduga.

W. B. Monsma

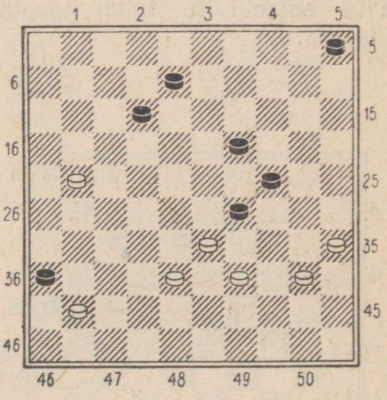


Diagramm 666

Siin on valgel järgmine lihtne, kuid õpetlik võiduvõimalus: **1. 35—30 24:44 2. 33:2 44:42 3.**

41—37! 42:31 4. 21—17! 12:21 5. 2—16 21—26 6. 16—32×.

W. B. Monsma

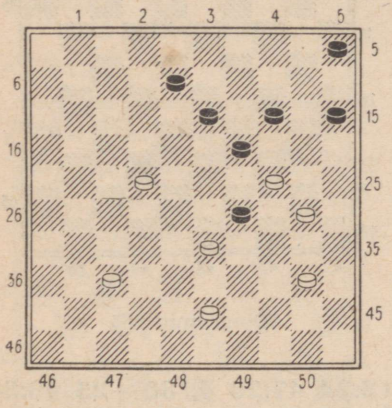


Diagramm 667

1. 22—18 29:49 2. 18:20 49:35 3. 24:2 35:46 (kui 3. . . . 35:41, siis 4. 2—35 15:24 5. 35:46×) **4. 2—24!!** ja vaatamata enamkivile tuleb mustal alistuda.

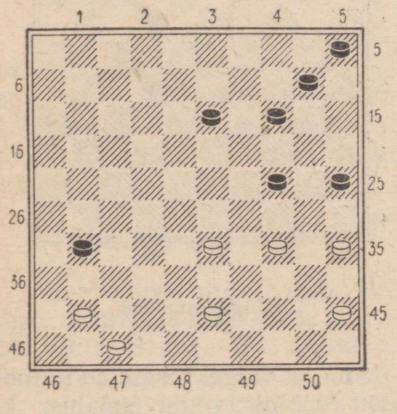


Diagramm 668

Siin seab valge võiduka lõpplöögi läbiviimiseks väga omapäraselt seisu ümber. **1. 35—30! 24:35 2. 45—40 35:44 3. 34—30 25:34 4. 33—29 34:23 5. 43—39 44:33 6. 41—37 31:42 7. 47:20×.**

G. L. Gortmans

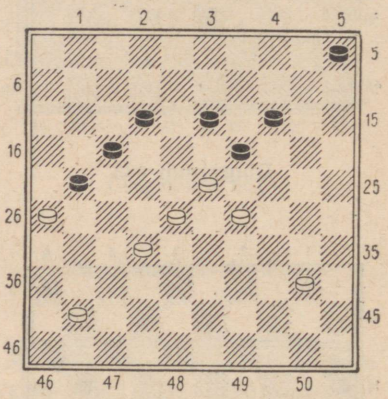


Diagramm 669

1. 29—24 19:30 2. 28—22! 17:46 3. 26:10 5:14 (kui 3. . . . 46:14, siis 4. 10:19×) **4. 40—35 46:19 5. 35:13×.**

(Vaata diagramm 670)

1. 48—42! 36:38 2. 49—43! 38:49 3. 15—10! 49:24 4. 34—29 5:14 5. 29:20:9:18:27:38:29!!×.

(Vaata diagramm 671)

Lahendus on suhteliselt lihtne: **1. 18—12! 25:32 2. 12—8 17:39 3. 8—2 9:20 4. 2:16:27:43:25:9:36!!×.** Meeldiv lõpplöök.

L. W. Turk, 1935. a.

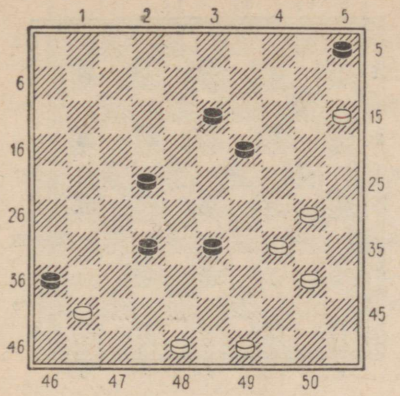


Diagramm 670

A. Havaert (Belgia)

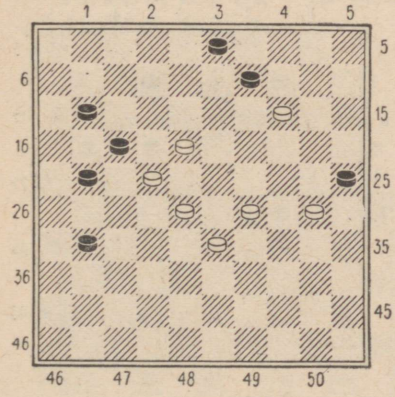


Diagramm 671

(Vaata diagramm 672)

1. 32—28! 38:49 2. 27—22!! Hiilgav löök!, mis võimaldab pääseda pealtnäha kindlast kaotusest. **2. . . . 49:35:19:37:26:17 3. 22:15 12—18 4. 15—10 18—23 5. 10—5 23—29 6. 5—28 29—34 7. 28—44×.**

A. den Dunnen, 1936. a.

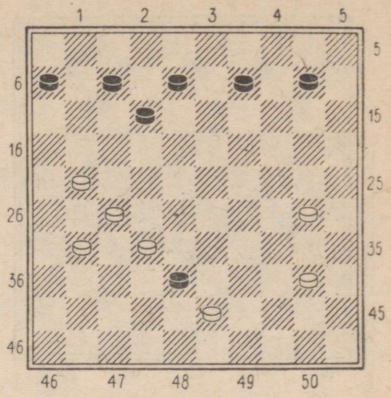


Diagramm 672



Kinni püüdis!

(Vaata diagramm 673 lk. 246)

1. 29—23! 18:20 2. 16—11 44:24 3. 11:15×. Väga ilus finaalseis.

(Vaata diagramm 674 lk. 246)

1. 38—32! 27:29 2. 26—21 17:37 3. 28:19 14:23 4. 30—24 29:20 5. 25:5×.

R. Ancion (Belgia)

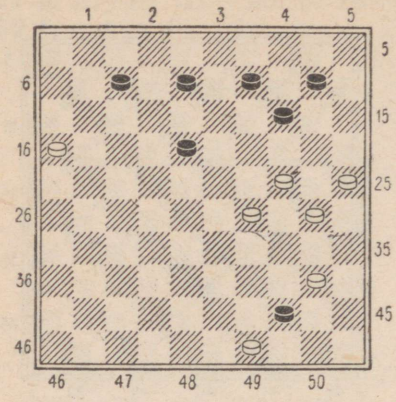


Diagramm 673

Manoury (Prantsusmaa), 1787. a.

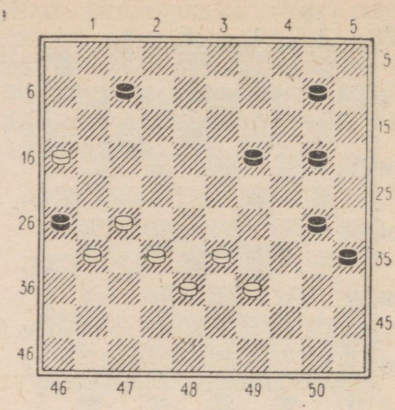


Diagramm 675

N. Brochu (Kanada)

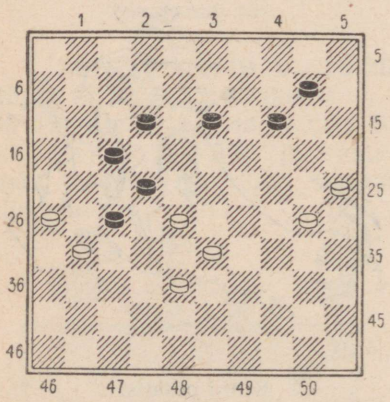


Diagramm 674

H. Jongen (Belgia)

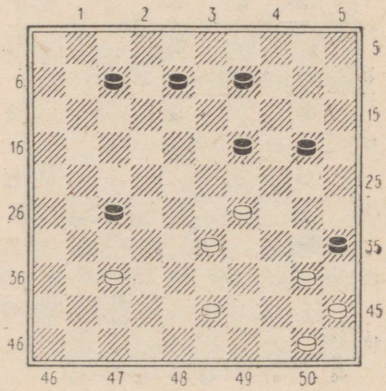


Diagramm 676

(Vaata diagramm 675)

Musta ründekäigule on valgel nüüd varuks järgmine kombinatsioon: **1. 32—28! 26:37 2. 16—11 7:16 3. 27—21 16:27 4. 28—22 27:18 5. 38—32 37:28 6. 33:4 35—40 7. 4—22** ja valge võidab kiiresti.

Selles seisus tuleb musta kivid 27 ja 19 paisata väljadele 30 ja 40 toreda lõpplöögi 45:1 läbiviimiseks. Seda ülesannet saab täita niisugusel viisil: **1. 37—32! 27:49 2. 29—23 19:39 3. 40—34 39:30 4. 50—44 49:40 5. 45:1×.**

F. Denoël (Belgia)

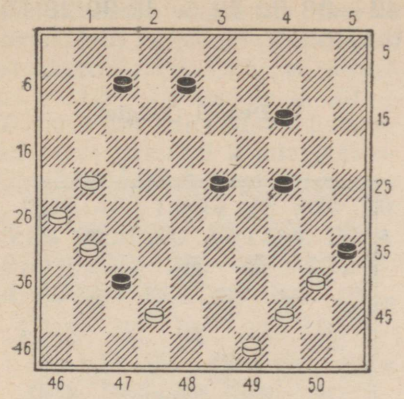


Diagramm 677

1. 21—17 37:48 2. 26—21 48:26 3. 17—12! 26:50 4. 12:3 35:44 5. 3:1 50—45 6. 49:40 45:34 7. 1:45×.

F. Damoiseau (Belgia), 1928. a.

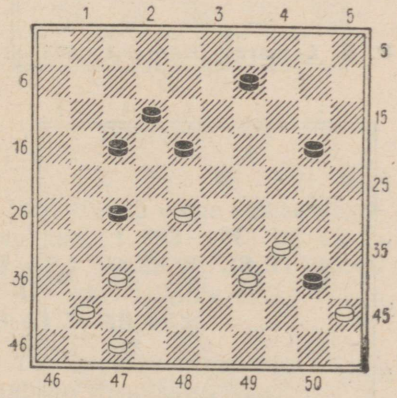


Diagramm 678

1. 28—22 17:28 2. 37—31 27:36. Teine löömine kaotab kiiresti. **3. 47—42! 36:38 4. 39—33 28:30 5. 45:3×.**

J. Bourquin (Šveits), 1899. a.

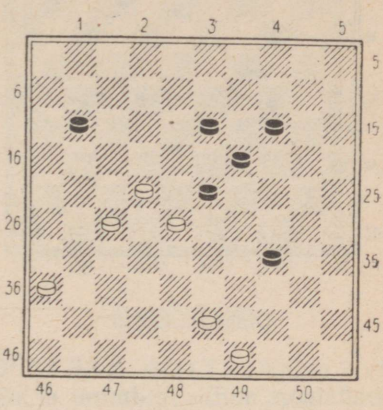


Diagramm 679

See miniatuur pakub meile huvi oma tekkiva õpetliku lõppmängu poolest. **1. 27—21 23:32 2. 22—17 11:22 3. 43—39 34:43 4. 49:20 19—23.** Saabunud lõppmäng nõuab valgelt väga täpset mängu. **5. 20—14 23—28 6. 14—10 28—33 7. 10—5 33—39** (või 7. . . . 33—38) **8. 5—28! 39—43 9. 36—31!** 43—49 (kui 9. . . . 43—48, siis 10. 28—17 48:26 11. 17—3×) **10. 31—27 49—40 11. 28—44 40:49 12. 21—16×.**

(Vaata diagramm 680 lk. 248)

Selles huvitavas seisus on valgel pärast käiku 1. 12—9 suured võidušansid. Ent kiiresti otsustab siin võitluse saatuse E. van Embdeni poolt 175 aastat tagasi avastatud suurepärane kom-

E. van Embden (Holland), 1785. a.

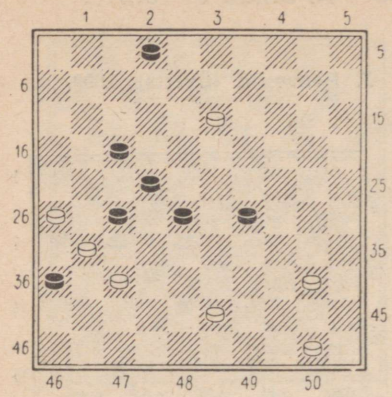


Diagramm 680

binatsioon, mille leidmine ei ole sugugi nii lihtne ülesanne. Miniatuuri lahendus pakub naudingut. **1. 37—32! 27:49 2. 50—44 36:27 3. 40—34!** Ilus käik. **3. . . . 49:8 4. 34:3** valge lihtsa võiduga.

R. Ancion (Belgia)

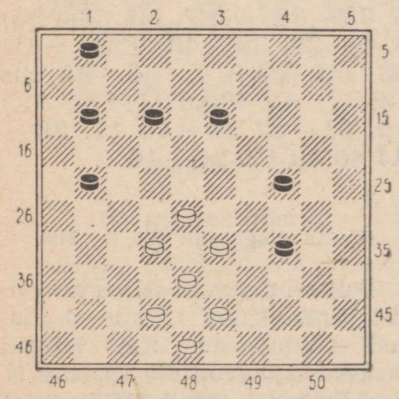


Diagramm 681

1. 32—27! 21:23 2. 43—39! 34:32 3. 33—29 24:33 4. 42—38 32:43 5. 48:39:28:19:8:17:6!!×.

F. Denoël (Belgia)

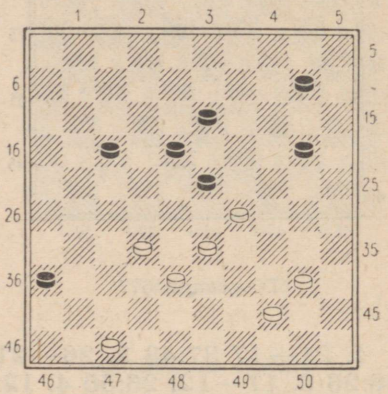


Diagramm 682

1. 47—41! 23:45 2. 32—28 36:47 3. 28—23 18:29 4. 33:4 47:50 5. 4:6×.

P. A. Lamarre (Kanada), 1902. a.

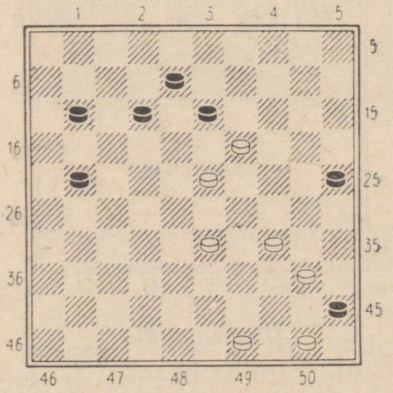


Diagramm 683

Ka selles üle poole sajandi tagasi loodud miniatuuris on defekt, sest valgel on suured võidušansid ka pärast positsioonilist käiku 1. 19—14, et pärast 1. . . . 13—19 vastata 2. 23—18 jne. Ent kanadalase Lamarre'i poolt pakutud kombinatsiooniline jätk võidab momentaanselt: **1. 50—44 13:24 2. 34—29 45:34 3. 29:20 25:14 4. 23—19 14:23 5. 33—28 23:32 6. 44—39 34:43 7. 49:18×.**

G. L. Gortmans (Inglismaa)

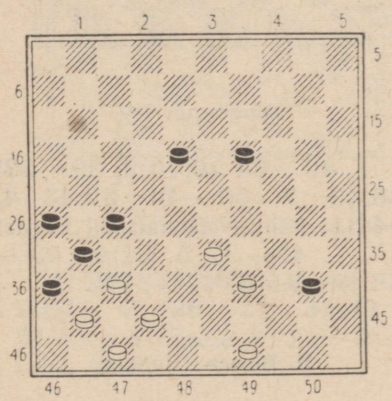


Diagramm 684

Siin võidab valge sellisel huvitaval teel: **1. 42—38! 31:42 2. 39—34 40:29 3. 33:31 26:46 4. 47—41!** Üllatav käik! **4. . . . 46:43 5. 49:47×.**

Toome rea miniatuure originaalsete finaalseisudega.

(Vaata diagramm 685)

1. 45—40! 32:43 2. 16—11 17:6 3. 26—21 27:16 4. 34—

P. de Wild (Holland)

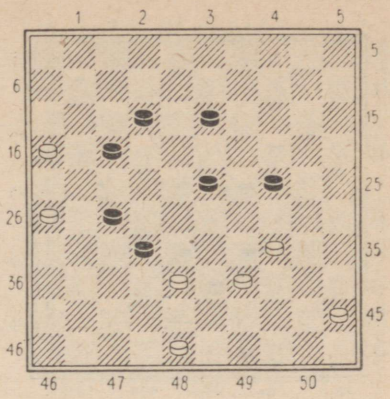


Diagramm 685

30! 24:33 5. 48:17×. Valge kivi võidab musta kahe vastu. See finaalseis on esinenud meil ka varem.

G. L. Gortmans

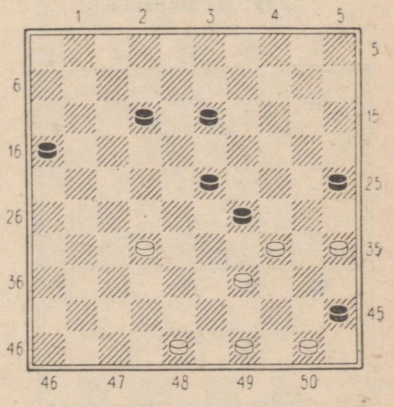


Diagramm 686

1. 35—30! 29:40 2. 32—28! 25:43 3. 28:17 ja valge võidab, sest pärast 3. . . . 40—44 võib järgneda 4. 49:40 45:34 5. 48:30×.

G. L. Gortmans

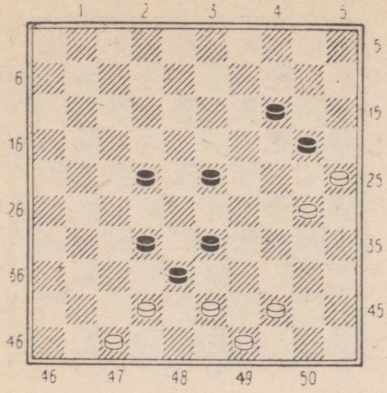


Diagramm 687

1. 44—39 33:44 2. 49:40 38:49 3. 42—38! 49:42 4. 47:29×. Must on seotud ja tõkestatud.

W. B. Monsma

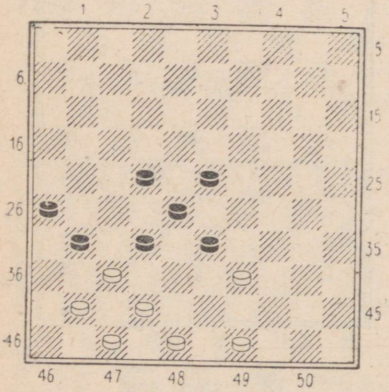


Diagramm 688

1. 49—43! 33:44 2. 43—39 44:33 3. 41—36 32:41 4. 36:38 41—46 5. 38—32 28:37 6. 42:31 26:37 7. 47—41 37—42 8. 48:37×.

A. A. Polman

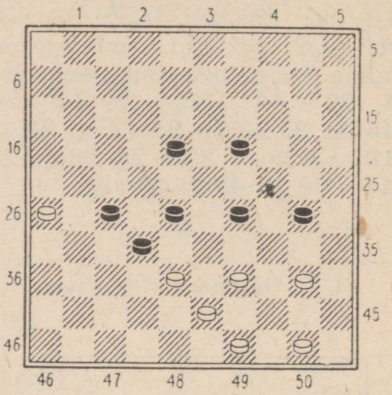


Diagramm 689

1. 40—34 29:40 2. 39—33! 28:48 3. 50—44 32:43 4. 44:31. Üllatav finaalseis! Pärast 4. . . . 48—37 5. 31:42 43—48 järgneb 6. 42—37×.

D. Bosma (Holland)

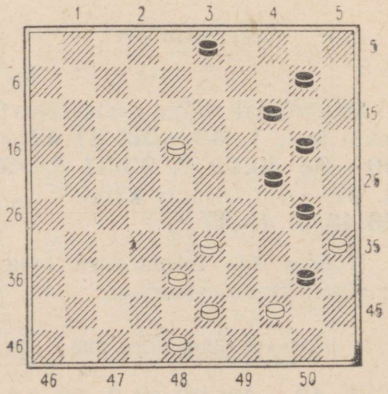


Diagramm 690

1. 18—13 40:49 2. 33—29 24:42 3. 35:4 49:9 4. 48:37. Valge kabe ja kivi on siin tugevamad musta kabest ja kahest kivist. Kui 4. . . . 9—36, siis 5. 37—31×.

K. Bordon (Belgia)

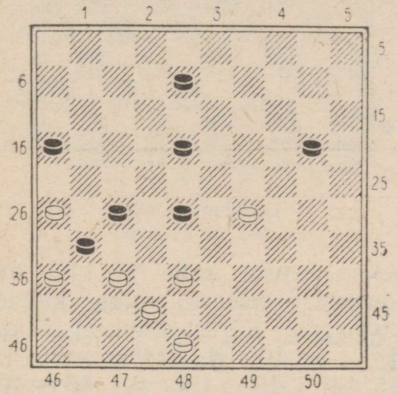


Diagramm 691

1. 29—24 20:29 2. 38—33 29:47 3. 26—21 31:42 4. 21:3×. Võrdsete jõudude juures tuleb mustal alistuda.

(Vaata diagramm 692)

1. 39—34! 30:50 2. 31—26 28:39 3. 26:30 25:34 4. 45—40! 34:45 5. 49—44 39—43 6. 48:39× ja musta kabe ja kivi on kinnistatud valge kahe kivi poolt.

(Vaata diagramm 693)

1. 29—23 18:29 2. 47—41 36:47 3. 28—23 47:50 4. 23:1 35:44 5. 1:45×. Musta kabe ja kivi on kinnistatud valge sama tugevate jõudude poolt.

A. A. Polman

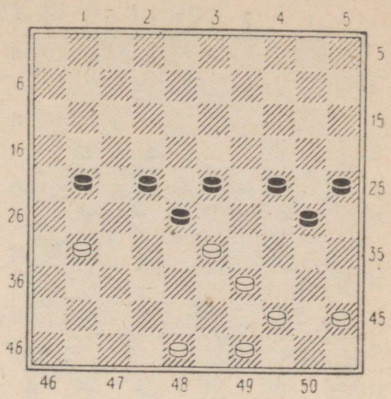


Diagramm 692

O. Baeke (Belgia)

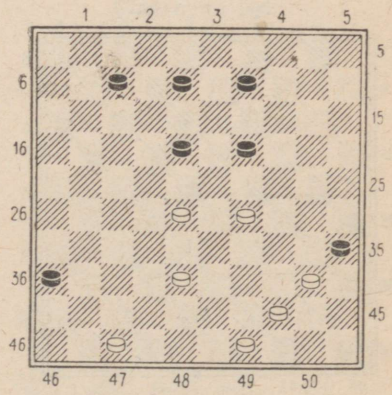


Diagramm 693

(Vaata diagramm 694 lk. 252)

1. 33—29 23:34 2. 27—22 17:28 3. 47—41! 36:38 4. 43:25 35—40 5. 44:24 34—40 6. 25—20! 40—45 7. 20—15 45—50 8. 49—44 50:20 9. 15:24×.

A. A. Polman

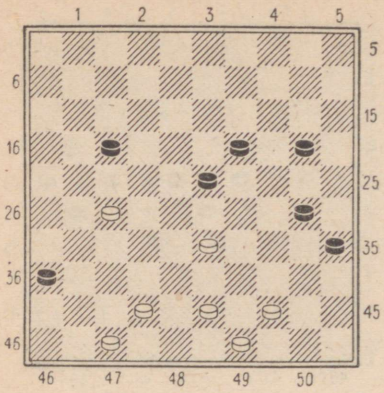


Diagramm 694

B. Dukel (Holland)

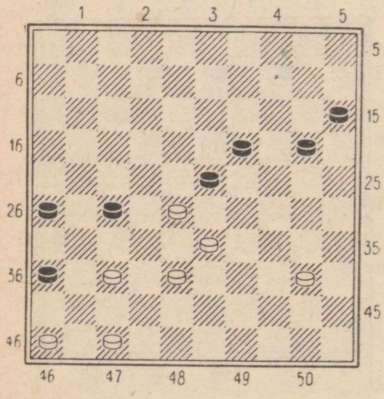


Diagramm 695

1. 38—32 27:29 2. 40—34 23:41 3. 34:25×.

(Vaata diagramm 696)

1. 37—32 28:37 2. 38—33 29:49 3. 47—42 34:43 4. 42:35. Selles huvitavas finaal-

D. Brochu (Kanada)

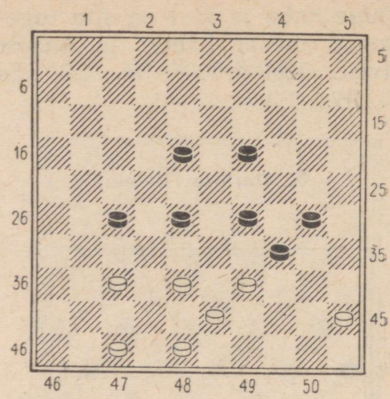


Diagramm 696

seisus musta kabe ja kivi on jõuetud võitluses valge kolme kivi vastu. Pärast ainukest käiku 4. . . . 49—40 järgneb 5. 35:44! 43—49 6. 45—40 49—32 7. 48—43 32:49 8. 40—35×.



«Vabandage, et ma teid võitsin!!»

N. Brochu

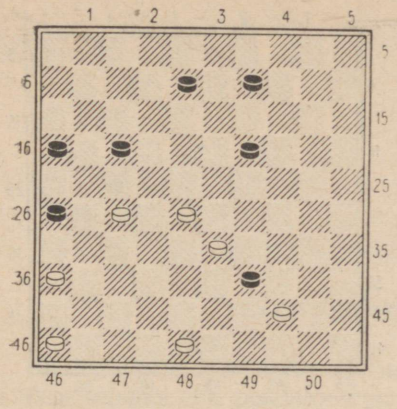


Diagramm 697

Selle miniatuuri lihtsat lahendust kompenseerib ilus finaalseis. **1. 33—29 39:50 2. 29—23 50:31 3. 23:21 16:27 4. 46—41** ja valge kolm kivi on tugevamad musta kabest ja kahest kivist. Mustal tuleb alistuda.

I. H. S. Winter

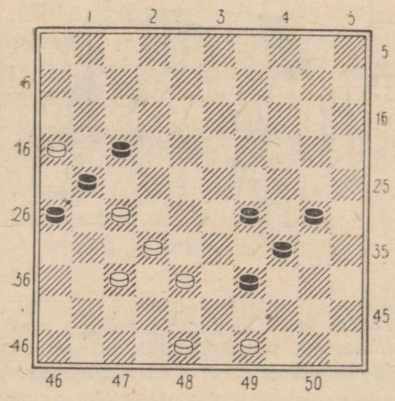


Diagramm 698

1. 37—31 26:28 2. 16—11 21:43 3. 11:35×.

Finaalseis

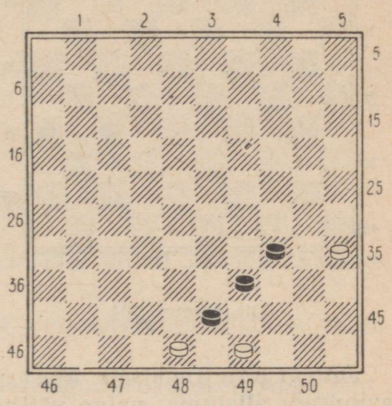


Diagramm 699

N. Beemer (Holland)

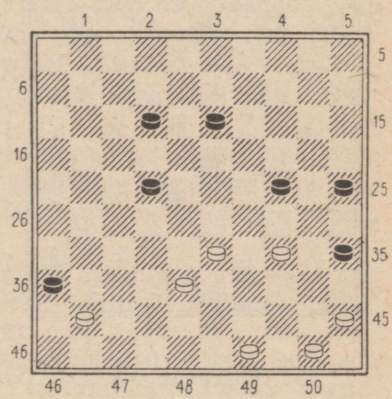


Diagramm 700

1. 38—32 36:47 2. 32—28 47:40 3. 28:30 25:34 4. 50—44×.

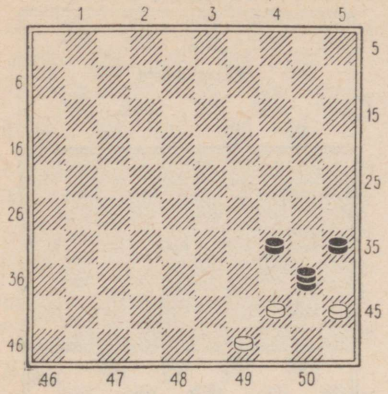


Diagramm 701

Jällegi tore finaalseis. Must on sunnitud alistuma valge väiksemate jõudude ees.

R. Ancion (Belgia), 1934. a.

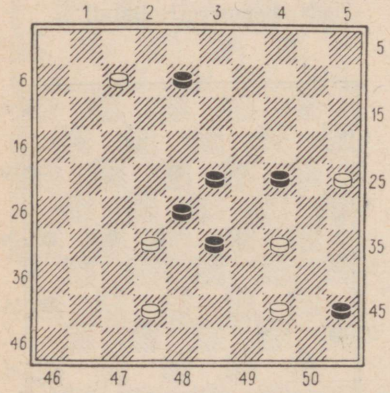


Diagramm 702

1. 44—40 28:48 2. 7—2 48:30 3. 2:44 45:34 4. 44—35×.

Finaalseis

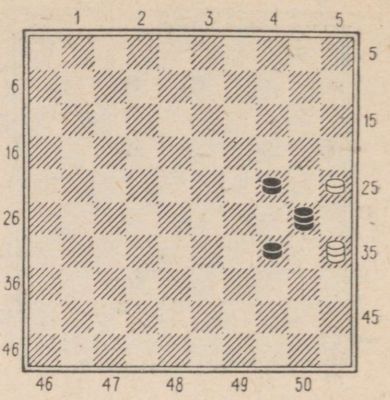


Diagramm 703

Selles finaalseisus valge kabe ja kivi võidavad musta kabe ja kahe kivi vastu. Ilus näide kahesuunalise sidumise kohta, mis mängupraktikas esineb võrdlemisi harva.



Mõni saab vastas(t)e mängu maksimaalsest takistamisest, piiramisest, segamisest jne. aru ka niimoodi...

KAHEKSAS PEATÜKK

POSITSIOONILINE MÄNG

Ühe mängija kabendite asetust kabelaual antud momendil nimetatakse seisuks ehk positsiooniks.

Kabendite asend kabelaual koosneb alati kahest seisust — valge seisust ja musta seisust.

Seisude hindamine omab praktilises mängus erakordselt suurt tähtsust. Seisu õige hindamine võimaldab mängus õigesti orienteeruda, aitab kindlaks määrata vastase seisus peituvad nõrgad kohad, samuti selgitada oma seisu nõrkusi. Üldkokkuvõttes aitab see meid valida kõige otstarbekohasema käigu.

Viga seisu hindamisel võib endaga kaasa tuua ebaõige käigu, vale mänguplaani ja sellest tulenevalt kas kaotuse või võiduseisust viigi.

Iga kabehuviline, kelle püüdeks on saada heaks kabetajaks, peab õppima seise õigesti hindama. See saavutatakse vaid vaevanõudva meistrite partiide analüüsimise ja õppimisega, isikliku osavõtuga paljudest turniiridest, kõigi oma partiide, oma vigade igakülgse ja põhjaliku analüüsi ning õppimisega.

Mitte igas partiis ei too võitu ühe mängija poolt sooritatud kombinatsioon (kuigi kombinatsioonilisi võimalusi peame arvestama peaaegu igas seisus) ja selle tulemusena saavutatud materiaalse ülekaalu realiseerimine.

Sagedamini otsustab võitluse tulemuse ruumiline üleolek laual, tugev ja hästi kindlustatud tsenter, vastase jõudude sidumine, kindlustamata tsentri piiramine tiibadelt, kabesse minevate kivide omamine jne., s. o. ühe mängija kabendite parem asetus laual kui seda on vastasel ja mida nimetatakse positsioonilise paremuseks.

Et saada positsioonilist paremust, tuleb püüda maksimaalselt takistada vastase mängu.

Positsioonilise paremuse saavutamine olenevalt konkreetsest olukorrast võib olla tihti seotud eespool mainitud ühtede või teiste võtete rakendamisega.

Kabendite muutlik väärtus

Kui vaadelda üksikut kivi, siis ei ole selle väärtus partii jooksul muutumatu. Nagu näeme alljärgnevas lõigus «Väljade erinev tähtsus . . .», oleneb kivi väärtus kivi asukohast laual ja lisaks sellele ka kivi koostöövõimest teiste kabenditega.

Eranditult kõiki kabeharrastajaid huvitab küsimus, kui suure k e s k m i s e väärtusega on kabe, millal sooritada kabestuskombinatsiooni, mitu kivi võime ohverdada kabe saavutamise eest jne.?

Esimesele küsimusele (kabe keskmine väärtus) vastame alljärgnevas, kuid teistele küsimustele on väga raske vastata, sest vastus oleneb konkreetsest seisust kabelaual.

Vene kabes võrdub kabe keskmiselt 2,5 kiviga. Rahvusvahelises kabes, seoses laua suuremate mõõtmete ja materjali rohkusega (põhiliselt aga esimese asjaolu tõttu), on kabe mõjuvõim tublisti suurem.

Meie arvates võrdub kabe k e s k m i n e väärtus (tugevus) 3,5 keskmise väärtusega kiviga. Väga sagedasti võidab kabe erinevates seisudes kolme kivi vastu. Kui me aga kabestame kivi nelja kivi hinnaga (neljas on kabestuv kivi ise), viib see sageli kaotusele.

Kuid ülalmainitu ei ole muidugi dogma.

Asudes sellise kabestuskombinatsiooni sooritamisele, mille lõpptulemuseks saame kabe mitme kivi hinnaga, peame alati arvestama finaalseisu ja arvestama selliseid tegureid, nagu: kui suur tegevusvabadus avaneb meie kabel, kuidas seisavad vastase kivid, kas viimastel on võimalik luua kabe kinnipüüdmise ähvardusi, kas vastase kivid on meie kabe poolt ära lõigatud kusagil diagonaalil, kui palju on laual materjali jne. jne.

Pärast kabestuskombinatsiooni läbiviimist, kui vastane saab moodustada kabe püüdmiseks püüniseid, soovitame peita kabe oma kivide taha, et vältida vastase poolt kabe hävitamist. Kabe tuleb tuua lahingusse alles vajalikul ja ohutul momendil.

Väljade erinev tähtsus äärel ja tsentris. Mahajäänud kivid

Oma kabendiga ühe või teise välja hõivamisel, sõltuvalt ülejäänud jõudude asetusest, on suur, tihti aga otsustav tähtsus võitluse lõpptulemusele.

Seejuures tuleb arvestada, et teatud välja hõivamine antud momendil võib osutuda kasulikuks ja vajalikuks, kuid juba järgmisel momendil võib sama välja haaramine osutuda hoopis hukatuslikuks.

Positsioonilise mängu võitlusvõtete seaduste ja põhiprintsiipide tundmine aitab suuresti kergendada õige mänguplaani leidmist ja selle läbiviimist.

Suur tähtsus on sealjuures laua väljade erineva tähtsuse tundmisel.

Kabelaud koosneb ääre- ja siseväljadest. Ääreväljadeks on väljad 1, 2, 3, 4, 5, 6, 16, 26, 36, 46, 47, 48, 49, 50, 45, 35, 25, 15. Kõik ülejäänud on siseväljad. Osa viimastest väljadest, nimelt 12, 13, 14, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 27, 28, 29, 32, 33, 34, 37, 38, 39, on tsentriväljad.

Sisekivi, eriti tsentrikivi, on reeglina tugevam äärekivist. Sisekivi võib käia kahes suunas, paremale ja vasakule, lüüa aga (kui ta on tsentrikivi) — neljas suunas. Äärekivide käigu- ja löögivõimalused on aga tunduvalt piiratumad. Nii näiteks väljal 15 seisev kivi saab käia ainult ühes suunas ja lüüa kahes suunas või kivi väljal 1 saab käia kahes suunas, kuid lüüa vaid ühes suunas.

Kivi väljal 48 (3) saab käia ja lüüa kahes suunas. Seoses sellega, et seda võib kõige hõlpsamini suunata mistahes rindelõiku (vasakule, paremale tiivale või tsentrisse), arendatakse ta tavaliselt oma rea kivide seast viimasena ja nimetatakse «kuldseks» kiviks.

Nõrgad on kivid väljadel 5, 6, 46, 45, kuna need saavad nii käia kui ka lüüa ainult ühes suunas. Neid ja mängu jooksul teisi arendamata kive, nagu 1, 50, nimetatakse m a h a j ä ä n u d kivideks ja neist 1, 5, 46 ja 50 soovitatakse võimalikult varakult mängu arendada, viia ära oma lähteväljadelt.

Tsentraalsed kivid takistavad kõige enam vastase jõudude tegevust. Kabevõitluse juhtimisel on aga vastase mängu takistamine väga tähtis asjaolu.

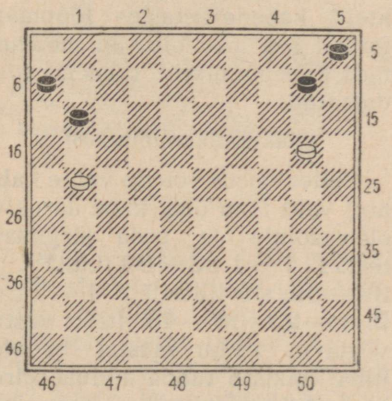


Diagramm 704

Käigul on must.

Diagrammil 704 toodud seisus on ilmekalt illustreeritud ääre- ja siseväljadel asetsevate kivide jõudude erinevus.

Mustal on suur materiaalne paremus — 2 enamkivi. Kuid siiski kaotab must käigul olles vältimatult oma kivide ebasoodsa asetuse tõttu. Kaks kivi — 5 ja 6 — on tal maha jäänud, aga ülejäänud kaht võib arendada ainult väljadele 15 ja 16.

Võtame näiteks teise seisu.

(Vaata diagramm 705 lk. 258)

Ka siin on mustal kaks enamkivi, kuid ta põhilised jõud asetsevad käigul olles vahetusvõimetult ja seda rohkete äärekivide tõttu ning võimaluste puudumisel nende aktiviseerimiseks. Valgel on kivid aktiivsed, tal on mitmeid käigu- ja vahetusvõimalusi, puuduvad äärekivid ja see on valge võidu põhjuseks.

Nendest elementaarsetest seisudest on näha, et siseväljade hõivamine on kasulik.

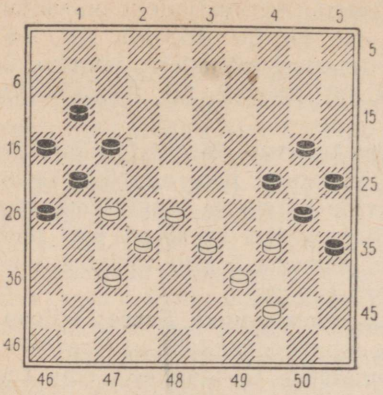


Diagramm 705

Käigul on must.

Praktilises mängus näemegi väga tihti visa võitlust sise-, eriti tsentriväljade hõivamise eest. Kividest, mis asuvad tsentris, võime moodustada sageli löökrühmi, mis loovad omakorda kõikvõimalikke kombinatsioonilisi ähvardusi ja tingimusi oma seisu ümberehitamiseks.

Kuid sellele eespool toodud üldisele reeglile (nagu kõigile teistele) tuleb läheneda kriitiliselt, vastavalt selle või teise seisu iseärasustele. Nii võivad mõnikord äärekivid osutuda väga tugevateks ja aktiivseteks osavõtjateks, ja vastupidi — tsentrikivid nõrkadeks, passiivseteks ja käiguvõimetuteks.

Tsentri piiramine tiibadelt

Nagu eespool mainisime, tuleb oma kividega tsentriväljade haaramisele läheneda vaid laual esinevat konkreetset seisu arvestades, sest äärekivid võivad olla mõnikord ka väga tugevad ja aktiivsed. Eriti tugevad on äärekivid kabedevastastes lõppmängudes, sest nad aitavad moodustada kabepüüniseid, olles ise ründamatud.

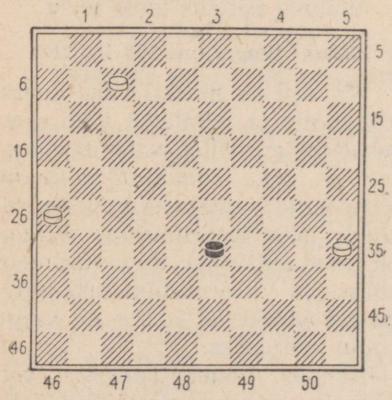


Diagramm 706

(Vaata diagramm 706)

Selles seisus võidab valge kabe abil vaid tänu oma kahe äärekivi olemasolule ja seda järgmisel teel: **1. 7—1 33—38** (kui 1. . . . 33—39, siis lihtsalt 2. 1—34×) **2. 1—23 38—43** (teist vastuvõetavat käiku mustal ei ole; juba hakkab tunda andma äärekivi 26 olemasolu, sest pärast 2. . . . 38—42 järgneb 3. 23—37 42:31 4. 26:37 valge võiduga) **3. 23—28!** ja must on sunnitud alistuma, sest tema kivi, kabestudes väljal 49 või 48, hävib esimesel juhul käigu 4. 28—44 ja teisel juhul käigu 4. 28—37 tõttu.

Enamikul juhtudel on kabedevastastes lõppmängudes parem asetada oma kive mitte siseväljadele, vaid just ääreväljadele.

Ent peatüki käesolevas osas vaatleme seise avangutest ja keskmängudest.

Nagu selgub, esineb ka nendes partiistaadiumides tihti seise nõrkade sisekividega.

Võtame näiteks seisu NSV Liidu V kabetšempionaadi partiist V. Kaplan — M. Kogan.

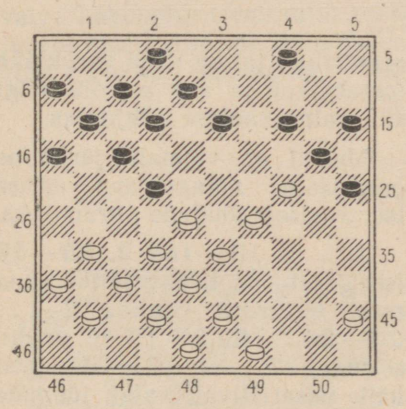


Diagramm 707

Valge valduses on tsenter. Musta jõud on surutud tiibadele. Kõigi eelduste kohaselt peaks valge seis olema tublisti parem. Ent kas valgel on siiski tugevam seis? Partii kulg näitas, et hoopiski mitte. Vastupidi. Et mitte kaotada, tuleb valgel mängida väga ettevaatlikult.

Üks põhjus on selles, et must kivi 22, olles ise peaaegu ründamatu, seob valge tsentrit ja ähvardab (koostöös teiste kividega) kombinatsioonidega.

Valge peab kogu aeg hoolitsema kivi 24 kaitsmise eest, et seda mitte kaotada. Peale selle annab valgel tunda heade jätkude puudumine. Vähe sellest. Ta ei saa ise kaasa rääkidagi selles jätkude valikus. Valgel tuleb suurte raskustega välja otsida ainukesed päästvad vastused.

Halb on praegu mängida 1. 43—39, kuna järgneb 1. . . . 4—9. Nüüd sulges must välja 9 ja ähvardab järgmise käiguga 2. . . . 14—19 võita valge kivi 24. Katse päästa seda kivi käiguga 2. 45—40 viib järgmisele kombinatsioonile: 2. . . . 22—27! 3. 31:22 (kiiresti kaotab 3. 32:21 16:27 4. 31:22 vastuse 4. . . . 13—19! 5. 24:4 8—13 6. 4:18 12:23:32:43:34:45× tõttu) 3. . . . 13—19! 4. 24:4 8—13 5. 4:18 12:45 ja valge seis on väga raske.

Partiis mängiti **1. 45—40 4—9 2. 49—44!** (parim vastus, käigule 2. 43—39 ähvardab eespool vaadeldud kombinatsioon, seoses käiguga 2. . . . 22—27! jne.; teiste käikude juures kaotab valge kivi 24) **2. . . . 14—19** (must võis ka nüüd läbi viia kombinatsiooni 2. . . . 13—19 3. 24:4 22—27 4. 31:22 8—13 5. 4:18 12:45, mille tulemusena pääseb väljale 45; ent valge arvestas seda võimalust juba varem ette ja leidis tekkinud seisus sellise jätku: 6. 44—40 45:34 7. 43—39 ja valge seis ei ole halvem) **3. 40—35 19:30 4. 35:24 9—14 5. 44—40 14—19! 6. 40—35** (katse võita partii käigu 6. 32—27 19:30 7. 27:9 abil oleks lõppenud kurvalt ja seda vastuse 7. . . . 8—13! 8.

9:18 12:45 tõttu ja must võidab) **6. . . . 19:30 7. 35:24 22—27.** Nüüd, millal valge parem tiib on veelgi nõrgenenud, viib must osa oma jõude üle sellele rindelõigule läbimurde organiseerimiseks. **8. 31:22 13—18 9. 22:13 8:30.**

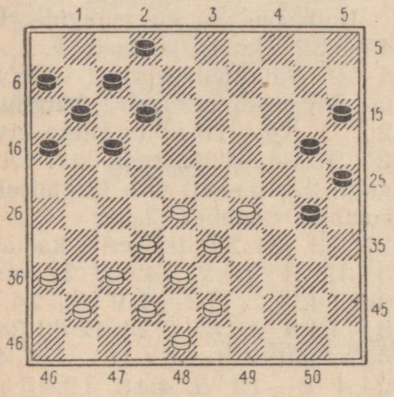


Diagramm 708

Tekkinud seis on mustale tunduvalt parem, vaatamata valge tugevale tsentrile. Must ähvardab läbi murda valge paremal tiival. V. Kaplanil tuli valgetega mängides rakendada kõik oma oskused ja näha väga palju vaeva, et pääseda kaotusest.

Partiid hiljem põhjalikult analüüsides tekkis järgmine, diagrammil 709 toodud seis, kus must on käigul.

Peaaegu kõik valge kivid asetsevad tsentris ja näib, et see peaks rohkem kui küllaldaselt kompenseerima tema veidi nõrgenenud paremat tiiba, kus mustal õnnestub vaevalt läbi murda.

Kuid selles valge seisus esineb oluline puudus. Tema jõud on üle

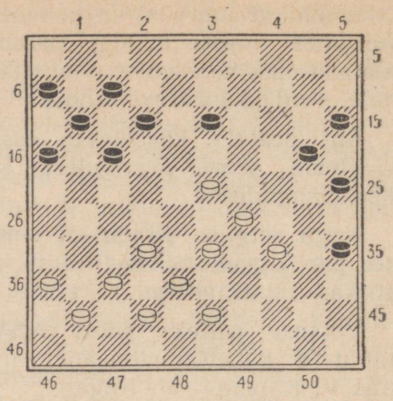


Diagramm 709

arendatud, tal on vähe varukäike (ootekäike) ja see asjaolu ongi siin valge kaotuse põhjuseks.

Mustal on võimalik järgmine originaalne mänguplaan vastase tsentraalsete jõudude piiramiseks.

1. . . . 13—18! 2. 23—19 (see käik on hädavajalik, kuna must ähvardas jätkuga 2. . . . 20—24 3. 29:20 18:40 võiduseisuga) **2. . . . 16—21!** (hea käik teisel tiival, valge jõudude tegevust on tugevasti kitsendatud; nii ei tohi ta haarata tähtsaid tsentraalseid välju 27 ja 28 kivi kaotuse tõttu, näit. 3. 32—27 21:32 4. 37:28 (4. 38:27 18—22×) 4. . . . 18—23 5. 29:18 12:14×; see asjaolu mängib aga otsustavat osa võitluse edasises käigus) **3. 43—39** (ainuke käik, kuna ka eespool vaatlemata käigud 3. 37—31 või 3. 36—31 viivad valge kiirele kaotusele järgneva kombinatsiooni: 3. . . . 21—27! 4. 31:13 12—18 5. 13:22 ja vastavalt 5. . . . 17:28:39:48:37:46 või 5. . . . 17:48× tõttu)**3. . . . 21—26 4.**

36—31 (teiste käikudega kaotab valge kivi) **4. . . . 11—16 5. 41—36 17—21.** Nüüd on ka valge viimased võimalused ammendatud. Tema tsentri piiramisrõngas on lõplikult sulgunud ja tal ei jää muud üle, kui käia kas **6.** 31—27 või **6.** 33—28, mis viib aga valge pärast käike **6. . . .** 18—22 või **6. . . .** 18—23 kivi kaotusele.

Näitena tsentri piiramisest võib olla samuti ka diagrammil 710 toodud seis.

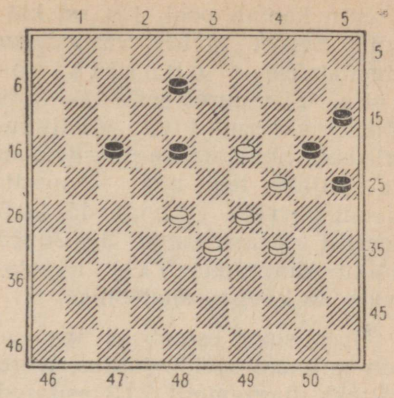


Diagramm 710

Siin on võrdsete jõudude ja valge kabendite tsentraalse seisu juures ometi viimaste mängutegevus äärmiselt takistatud. Valgel ei ole võimalik vältida materiaalseid kaotusi.

Opositsioon

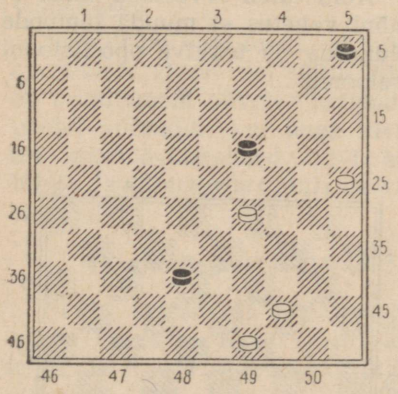


Diagramm 711

Selles seisus võib valge võita järgmise võttega: **1. 49—43! 38:40 2. 29—24 19:30 3. 25:45 5—10 4. 45—40 10—14** (pärast **4. . . .** 10—15 **5.** 40—34 15—20 **6.** 34—30 tuleb mustal alistuda) **5. 40—34 14—19** (ei päästa ka **5. . . .** 14—20 **6.** 34—30 tõttu) **6. 34—29** ja tekkis diagrammil 712 toodud seis.

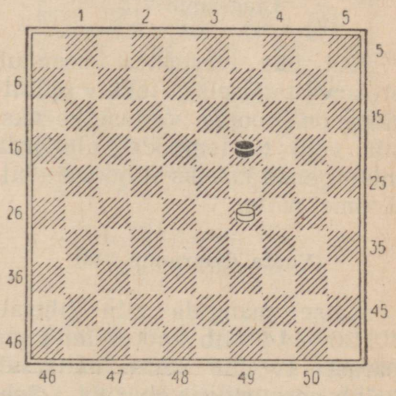


Diagramm 712

Siin kaotab pool, kes on käigul. Sellist kivide vastasseisu nimetatakse o p o s i t s i o o n i k s. Siinjuures seda kivi, mis lõikab vastase kivi edasiliikumisteed, nimetatakse opositsiooni vallutajaks, teist aga — opositsiooni ohvriks. Kivide 45 ja 5 asendit pärast valge 3. 25:45 käiku (diagramm 711) nimetatakse ka kaugopositsiooniks.

Opositsioon esineb ka üheaegselt mitmete kivide juures, nagu näiteks diagrammil 713 esitatud seisus.

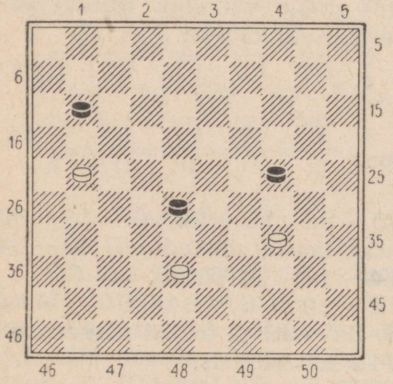


Diagramm 713

Kui üks vastastest veendub ettearvestamisel, et tekkiv opositsioon on hoopis vastase kasuks, siis võib ta tempode olukorda muuta enda kasuks vahetuse abil. Toome näite.

(Vaata diagramm 714)

Katse mängida siin lihtsalt 1. 50—44 viib kaotusele, kuna pärast 1. . . . 30—34 satub valge opositsiooni ohvriks. Seepärast on viimasel siin kasulik

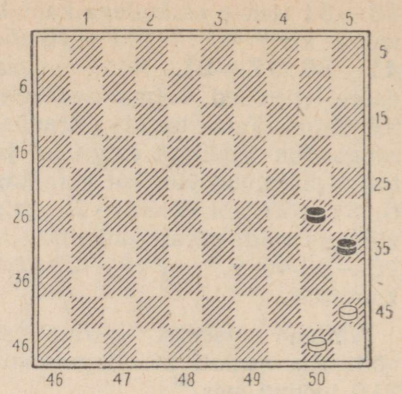


Diagramm 714

Käigul on valge.

tempode olukorda ja opositsiooni iseloomu muuta vahetuse teel: **1. 45—40! 35:44 2. 50:39 30—35 3. 39—34** ja nüüd on opositsioon juba valge kasuks.

Kuid tuleb arvestada seda, et mõni vahetus ei muuda tempode olukorda ja tekkiva opositsiooni iseloomu.

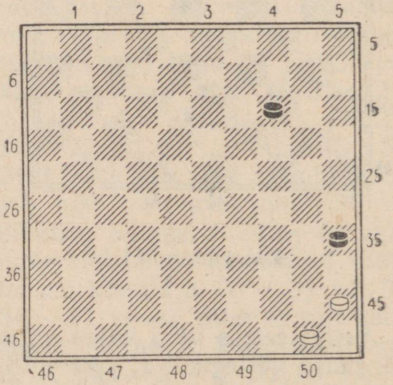


Diagramm 715

Käigul on valge.

Siin saab valge kaugopositsiooni vallutada. Tal ei ole kasulik muuta tempode olukorda vahetuse 1. 45—40? 35:44 2. 50:39 abil, kuna pärast 2. . . . 14—19 muutub kaugopositsioon musta kasuks ja viimane võidab.

Valgel on parem säilitada olemasolev tempode olukord ja mängida **1. 50—44 14—19** (kui 1. . . . 14—20, siis 2. 45—40 20—24 3. 40—34 ja valge võidab) **2. 44—39 19—24** (pärast 2. . . . 19—23 järgneb 3. 39—33×) **3. 39—34! 35—40 4. 34—30! 24:35 5. 45:34** ja valge võidab. Antud juhul ei muutunud tempode olukord ja opositsiooni iseloom, olgugi et toimus vahetus. Opositsioon jäi valge kasuks.

Vahetust, millega tempode olukorda ja opositsiooni iseloomu ei rikuta, nimetatakse libisevaks vahetuseks.

Samuti on vaja teada, et mõni opositsioon ei too veel võitu. Tihti on opositsiooni ohvriks langenud poolel võimalik, kui tema kivid on koostöövõimelised, kivi kahingu ja läbimurde abil saavutada viiki.

(Vaata diagramm 716)

Selles seisus on opositsioon valge kasuks. Kuid must võib mängida 1. . . . 24—29 2. 33:24 23—28 või 1. . . . 23—29 2. 34:23 24—30 ühes läbimurdega kabesse ja kaotus on väldituid.

Ülalmainitud juhtudel omab tähtsust asjaolu, kuivõrd arendatud on mõlema poole kivid. Kui nihutame diagrammil 716 toodud seisus mõlema poole kivid kahe

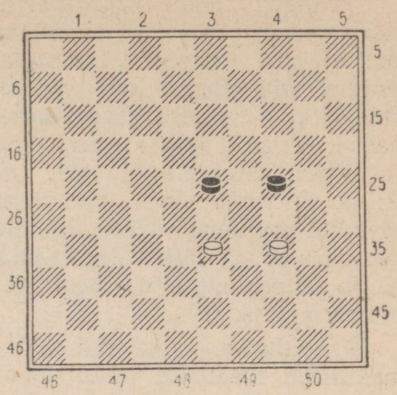


Diagramm 716
Käigul on must.

rea võrra ülespoole (vt. diagramm 717), siis on tekkinud opositsioon mustale hukatuslik ja seda mahajäämuse tõttu arenduses.

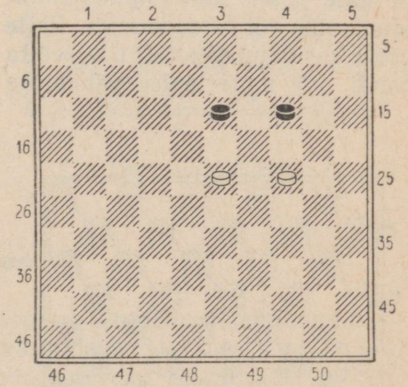


Diagramm 717
Käigul on must.

Siin ei jõua must pärast kivi kahingut enam tungida kabesse, tema kivi edasiliikumist takistab tekkiv valge kabe.

Tavaliselt tuleb turniiripartiides opositsiooni ette arvestada mõttes, sest iseenesest mõistetavalt ei tohi mängu ajal variantide ettearvestamise kergendamiseks kive laual ümber tõsta, nagu mõnikord algajate juures, et «Ega sul selle vastu midagi ei ole, kui ma enne vaatan, millele see variant või jätk välja viib!!» Kogu ettearvestamine peab toimuma mõttes.

Kirjanduses on tuntud matemaatilised meetodid opositsiooni ettearvestamiseks (näiteks professor S. Golubevi ja kabemeister N. Kukujevi meetod), kuid meile tundub, et need siiski ei aita palju kergendada seisu opositsiooni arvutamist.

Algajale kabetajale on hädavajalik ise õppida tekkivaid seise mõttes kaugele ja täpselt ette arvestama. See kabetaja edukust tõhusalt soodustav võime areneb jõudsasti kabevõistlustest osa võttes.

Hädavajalike praktiliste kogemuste omamisel opositsiooni ettearvestamine erilisi raskusi ei tekita.

Sidumine

Ühel poolel õnnestub mõnikord oma väheste jõududega siduda vastase suuremaid jõude. See on väga kasulik situatsioon ja selle poole tuleb püüda, kui niisugune võimalus esineb. Selle võtte kasutamine aitab tihti võita partii või materiaalse vähemuse juures pääseda kaotusest. Toome mõned näited seotud seisude kohta.

Diagrammil 718 toodud seisus valge seob ja tõkestab oma kahe kiviga kolm vastase kivi ning see asjaolu ongi siin tema võidu põhjuseks.

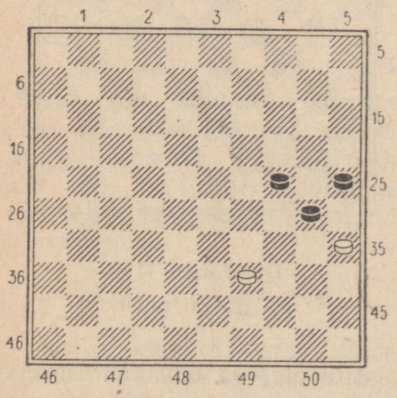


Diagramm 718
Käigul on must.

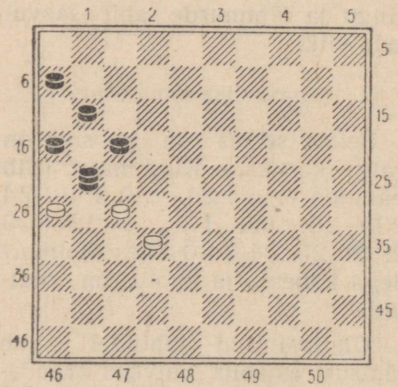


Diagramm 719
Käigul on must.

Diagrammil 719 on toodud veel rabavam näide. Tänu sidumisele ja tõkestamisele võidab valge oma kolme kiviga vastase kabe ja nelja kivi vastu.

Sidumise näiteid puhtal kujul, kus laual pole teisi, s. o. mitteseotud ja mittesiduvaid kabendeid, illustreerime, musta käigul olles, diagrammidel 720 ja 721.

Nagu näeme, seovad mõlemas seisus valge kivid edukalt vastase tugevamaid jõude. Valge käigul olles on olukord aga vastupidine — valge kivid on lõplikult käiguvõimetud, s. o. kinnistatud.

Praktilises mängus esineb sidumise näiteid väga palju. Ent samas tuleb lisada, et, sidudes vastase jõude, on hädavajalik edasises võitluses mängida väga oskuslikult.

Kui seotud poolel õnnestub lõppeks vabaneda seotusest, saab ta sageli paremuse, sest tema jõud asuvad sisemistel väljadel.

Seepärast on väga tähtis partii lõpuni mitte anda vastasele võimalust end seotusest vabastada.

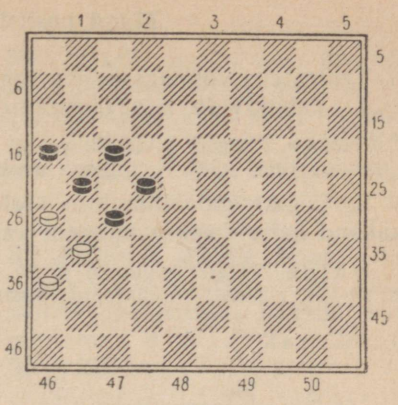


Diagramm 720

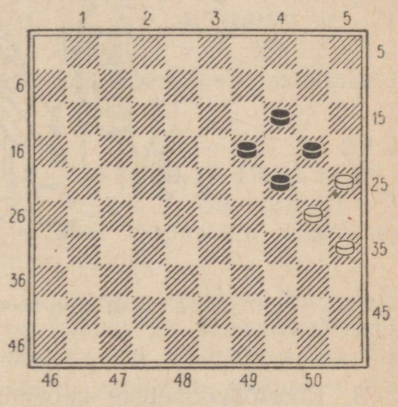


Diagramm 721

Sõelseisud

Partii jooksul tuleb erilist tähelepanu osutada nõndanimetatud sõelseisudele, nende loomisele või vältimisele. Sõelseisuks nimetatakse seisu, kus ühte värvi kivid seisavad siseväljadel nii, et vabad väljad vahelduvad hõivatud väljadega mööda diagonaale.

Sõelseisud vastase juures võimaldavad sageli võitvate kombinatsioonide teostamist. Seepärast on tihti kasulik neid vastase juures luua, milleks kõige tõhusamaks abinõuks on kahikäigud, ja siis kombinatsiooniliselt ära kasutada. Eriti tuleb tähelepanu pöörata sõelseisudele, milles on vabu välju kabestusreal, sest säärane sõelseis võib võimaldada kabestuskombinatsiooni teostamist, nagu näeme probleemide ja miniatuuride ning avangulõksude vaatlemisel.

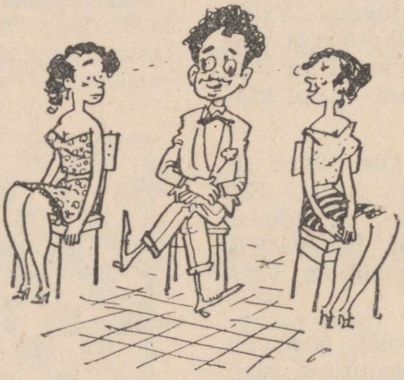
Tähtsateks võteteks kabemängus on veel:

1. Vabakivide, s. o. ohustamatult kabestatavate kivide loomine.

Näide. Valged kivid 30 ja 35, mustad kivid 1 ja 19. Valge mängib 1. 30—24 19:30 2. 35:24, millega avab enesele tee kabesse ja võidab.

2. Topeltründevõimaluse ärakasutamine. Topeltründel käib oma kabend kahe vastase kabendi vahele, ähvardades lüüa ühte neist.

Näide. Valged kivid 20 ja 30, mustad kivid 10 ja 19. Valge mängib 1. 20—14, rünnates mõlemaid musta kive, ja võidab.



Kah omamoodi topeltrünne!

3. Koostöövõimeliste kabendite moodustamine nende osava paigutuse abil.

4. Löögivõimeliste kabendite moodustamine nende vastava grupeerimise abil löökrühmadesse jne. jne.

Tiibade-vaheline koostöö ja läbimurre kabesse

Kabelaud koosneb kahest tiivast.

(Vaata diagramm 722)

Nelinurk 1—2—8—18—28—38—48—47—46—36—26—16—6—1 moodustab valge vasaku (musta parema) tiiva ja nelinurk 3—4—5—15—25—35—45—50—49—43—33—23—13—3 — valge parema (musta vasaku) tiiva.

Kummalegi poolele on soodne säilitada tiibadel asetsevate jõudude arvulist võrdsust ja tiibade-vahelist koostööd.

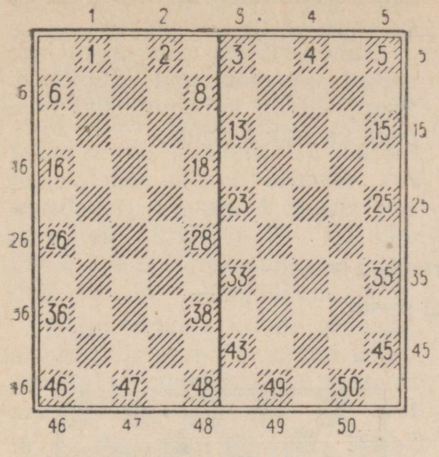


Diagramm 722

Selle reegli rikkumine viib tihti rasketele tagajärgedele — vastase jõud saavad võimaluse läbi murda nõrgalt kaitstud tiivast.

Toome näite. Partiis M. Stanovski — V. Štšegolev NSV Liidu V kabetšempionaadil tekkis diagrammil 723 toodud omapärane seis.

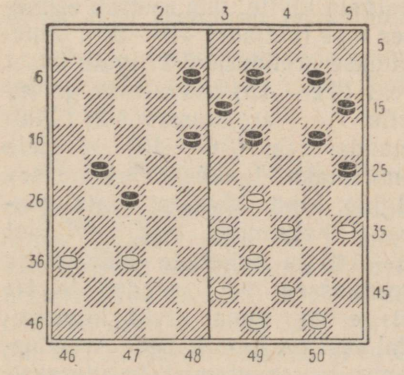


Diagramm 723

Valge seis on ilmselt halvem ebavõrdselt asetsevate jõudude tõttu tiibadel. Valge vasakul tiival on ainult kaks kivi, paremal aga üheksa. Püüdes tugevdada oma vasaku tiiva kaitset, Stanovski otsustas sinna paisata oma kivi 43 ja jätkas partiis **1. 37—32 27:38 2. 43:32.** Must, avastanud valge vasakul tiival läbimurde võimaluse, hakkas seda teostama: **2. ... 21—26 3. 33—28.**

Midagi paremat valgel ei ole. Kui 3. 32—27, siis 3. . . . 19—23 4. 49—43 26—31! 5. 27—21 8—12! 6. 36:27 12—17 7. 21:12 18:7 8. 29:18 13:31 ja kivi 31 läheb takistamatult kabesse.

3. ... 26—31! 4. 36:27 18—23 5. 29:18 13:31 6. 28—22 9—13 7. 32—27 31—36 ja täpse lõppmängu käsitlusega must võitis.

Sellest reeglist esineb mängupraktikas ka kõrvalekaldumisi, näiteks kui on hädavajalik ühel tiival pareerida vastase tublisti suuremate jõudude rünnakut või ise rünnata ja murda läbi vastase nõrgast tiivast. Neil juhtudel mängib otsustavat osa mõlema tiiva jõudude koostöö, et vajaduse korral oma jõude kiiresti paisata laua mistahes rindelõiku.

Positsioonilise võitluse võtteid esineb kabes väga palju. Hoolsa õppimise korral tutvub algaja kabetaja järk-järgult nende võtetega.

Iga kord on võitluse jätkamisel vaja kasutada seda või teist võtet, järelikult ka strateegilist plaani, mis on tingitud vaadeldava seisu

iseloomust. Võitlusvõtete õigel valikul on otsustav tähtsus. Ainult suur praktika, mänguteooria tundmine ja paljude kabemeistrite poolt mängitud partiide õppimine aitavad välja töötada hädavajalikku oskust kabevõitluse eksimatuks planeerimiseks.

Kabepartiides esinevatest seisudest on mõningad tüüpilised. Seepärast on kabehuvilistel nendega kasulik tutvuda.

Seotud tsentraalsed seisud

(Volduubi seisud)

Et seotud tsentraalsed seisud esinevad väga sageli, siis on paljud kabeteoreetikud ja -meistrid neid uurinud. Neid seise nimetatakse tuntud senegali (Lääne-Aafrika) kabemeistri Woldouby järgi, kes esimesena alustas nende põhjalikku uurimist.

Ligi sada aastat analüüsitakse ja õpitakse neid seise tundma ja kuigi see protsess jätkub veel praegugi, võib siiski juba tuua mõningaid kokkuvõtteid sel alal tehtud tohutust tööst. On olemas kindel võti taolistele seisudele juurdepääsemiseks.

Selgub, et Volduubi seisudes etendab tähtsat osa varu- või arendustempode olukord.

Et kiiresti ja sealjuures eksimatult kindlaks määrata, kumb pool on teist jõudude arenduses ennetanud, on kasulik tundma õppida ühte arenduse arvutamise matemaatilistest meetoditest.

Selliseid meetodeid on palju. Vaatleme neist üht kõige otstarbekohasemat.

Mõlema seisu arendused arvutatakse eraldi ja hiljem võrreldakse mõlema seisu arenduse summasid.

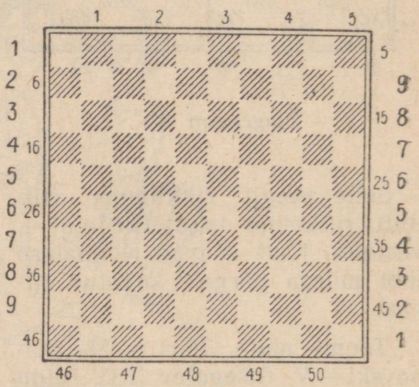


Diagramm 724

Seisu arendustempode arvutamine toimub järgnevalt. Igale valgele kivile, mis asetseb esimeses reas (väljadel 46—50), omistatakse arendusarv 1, igale teisel real (41—45) asuvale valge kivile — arendusarv 2. Kolmanda rea (36—40) kividele omistatakse igaühele arendusarv 3 jne. kuni kivideni, mis asuvad üheksandal real (väljadel 6—10) ja milledele omistatakse arendusarv 9. Arendusarv 10 ei esine, kuna kivid kümnendal real on juba kabed. Arendustempode arvutamist kasutatakse ainult juhul, kui mõlema poole

kabenditeks on kivid ilma kabedeta ja kivide arv kummalgi pool on võrdne.

Analoogilised arendusarvud, kuid teiselt poolt lauda, omistatakse musta kividele. Nii näiteks omistatakse musta esimese rea kividele 1—5 arv 1, teisel real asuvatele kividele 6—10 igaühele arv 2, üheksanda rea kividele 41—45 — igaühele arv 9.

Kõigi valgete kivide arendusarvud liidetakse ja saadud kogusumma moodustabki valge seisu arendustempode arvu.

Analoogiliselt saadakse musta seisu arendustempode arv. Pärast seda kõrvutatakse valge ja musta seisu arendusarvude kogusummad. See, kellel on suurem summa, on teist ennetanud seisude arendamises.

Seisude arendustempode summade kõrvutamisel saadud vahe näitab, mitme tempo võrra üks vastastest on teist arenduses ennetanud.

Sümmeetrilistes seisudes on mõlema poole arendustempode arvud võrdsed. See tähendab valge käigul olles, et kumbki pool ei ole teist arenduses ennetanud.

Seisude arendustempode arvutamise selgitamiseks toome Volduubi seisu.

(Vaata diagramm 725 lk. 270)

Kaks valge kivi 37 ja 38 asetsevad kolmandas reas ja omavad kumbki arendusarvu 3, neli neljanda rea kivi 32, 33, 34, 35 omavad arvu 4, kolm kivi väljadel 27, 28 ja 30 omavad arvu 5 ja üks kivi väljal 25 omab arvu 6.

Valge seisu arendus leitakse järgmisel viisil: $(2\times3)+(4\times4)+(3\times5)+(1\times6) = 43$. Järelikult valge seisu arendus võrdub 43 tempoga.

Nüüd arvutame musta arenduse. Kolm kivi väljadel 12, 13 ja 14 asetsevad musta poolt arvestatuna kolmandal real ja omavad igaüks arvu 3. Kolm musta poolt neljandal real asetsevat kivi 16, 18 ja 19 omavad arvu 4, kolm musta kivi, mis asetsevad musta poolt arvestatuna viiendal real, omavad arvu 5, kuuendal real asuva kivi 26 arendusarvuks on 6. Musta seisu arendus võrdub $(3\times3)+(3\times4)+(3\times5)+(1\times6) = 42$ tempoga.

Järelikult valge on ennetanud musta arengus ühe tempo võrra $(43-42=1)$.

Tõepoolest, kui asetame kivi 34 ühe välja võrra tagasi (39-le), siis tekib sümmeetriline seis, kus nii valge kui ka musta seisu arendus on võrdne 42-ga. See näide kinnitab eespool toodud seisu arendustempode arvutamise meetodi õigsust.

Paljude aastate kogemused on näidanud, et Volduubi seisudes on kasulik jääda maha arenduses, s. o. omada varuks mõned tempod. Võtame vaatluse alla diagrammil 725 toodud seisu, kus just äsja lõpetasime seisude arenduse arvutamise. Sellest arvutamisest nähtus, et valge on ennetanud arengus musta, järelikult on valgel üks varutempo vähem, pealegi on ta käigul. Sellest tulenevalt peaks ka ta seis olema halvem.

Analüüsime seda seisu.

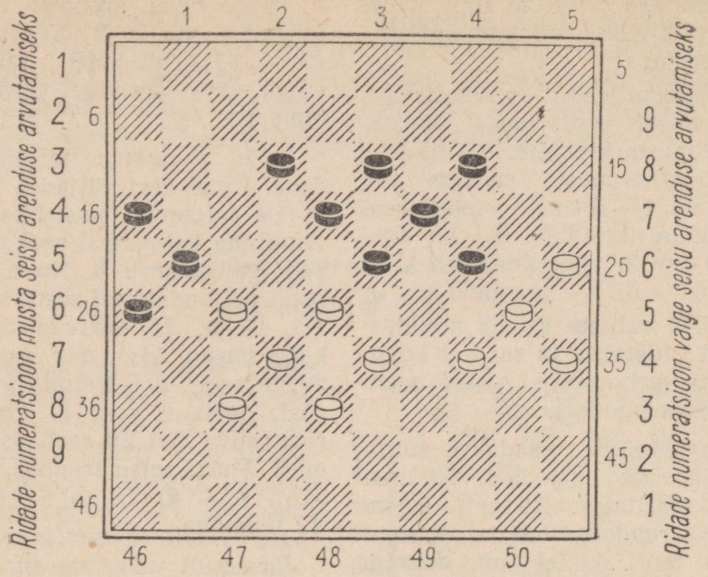


Diagramm 725

1. 34—29 (ainuke vastuvõetav käik, ei tohi muidugi mängida 1. 28—22? järgneva 1. . . . 23—28 2. 32:23 18:40 3. 35:44 21:41 tõttu ja must võidab) **1. . . . 23:34 2. 30:39 18—23!** Parim käik. Pärast käiku 2. . . . 12—17 võib valge forsseerida jätkuga 3. 28—23 18:29 (3. . . . 19:28 4. 33:11 16:7 5. 27:16) 4. 27—22 17:28 5. 32:34 kiire viigi. Pärast 2. . . . 12—17 võib järgneda ka 3. 39—34 18—23 4. 27—22! jne.

3. 39—34. Selle Volduubi seisu analüüs on ära toodud prantsuse kabeajakirjas «Le Damier» (kabelaud) juba 1911. a. Kui 3. 28—22, siis 3. . . . 24—30! (mitte 3. . . . 23—28 järgneva 4. 32:23 21:34 5. 33—29 19:17 6. 29:7 tõttu) 4. 25:34 23—28 5. 32:23 21:41 ja mustal on võiduseis.

3. . . . 13—18! Halb on mängida 3. . . .12—18? järgneva 4. 34—30 23—29 5. 28—22 18—23 6. 33—28 tõttu ja mustal pole käiku kuskile.

4. 25—20! Kivi kahing on ainukeseks õigeks jätkuks. Teised käigud viivad valge kiirele kaotusele. Pärast 4. 34—30 järgneb 4. . . . 12—17×. Ei tohi mängida samuti 4. 28—22 käigu 4. . . . 23—28! tõttu ja mistahes löömine ei väldi valge kaotust. Pärast 5. 22:13 järgneb 5. . . . 28:30 6. 25:34 19:8, pärast 5. 32:23 aga 5. . . . 19:30 6. 22:13 21:41×. **4. . . . 24:15** (pärast 4. . . . 14:25 järgneb 5. 28—22

ja valge saavutab viigi) **5. 34—30!** Hollandi suurmeistri Kelleri poolt tehtud analüüs näitas, et valge kõik teised käigud viivad kaotusele. **5. . . . 12—17! 6. 27—22!** Jällegi parim käik. Jätk seoses käiguga 6. 30—24 on tunduvalt halvem. **6. . . . 18:27 7. 30—24 19:30 8. 28:10 15:4 9. 35:24.**

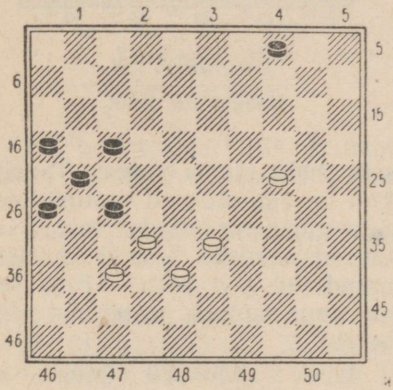


Diagramm 726

Seis pärast käiku 9. 35:24.

Tekkinud seis on olnud aastate vältel paljude maade kabeteoreetikute rohkearvuliste analüüside objektiks. Käesoleva ajani on ilmunud paljudes ajakirjades selle seisu uusi uurimusi, kuid seni ei ole veel täpselt kindlaks tehtud, kas mustal on siin võimalik võita või õnnestub valgel siiski saavutada viiki, vaatamata vähemkivile.

Igal juhul on toodud analüüsist näha, et ühe varutempo omamine võimaldas mustal saavutada suurt paremust, kus viimasel on suured võidušansid.

Mitte vähem huvi pakuvad ka Volduubi seisud väärarendatud kivide omamisega — valgel väljal 36 ja mustal vastavalt väljal 15.

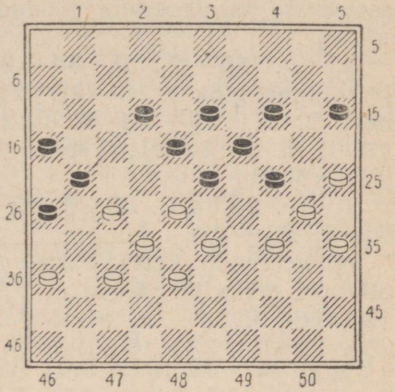


Diagramm 727

Käigul on valge.

Valge seisu arendussumma võrdub: (3×3)+(4×4)+(3×5)+ +(1×6)=46-ga, musta seisu arendussumma aga: (4×3)+(3× ×4) + (3 × 5) + (1 × 6)=45-ga. Musta seisu summa on jällegi ühe tempo võrra väiksem, millele lisandub valge käiguloleku tempo. Järelikult on musta seis ka parem.

Vaatleme seda seisu.

1. 36—31! (Ainuke käik! Teised käigud viivad arvatavasti partii kaotusele. Kui 1. 34—29 23:34 2. 30:39, siis on võimalik järgmine ilus finaal: 2. . . . 18—23 3. 39—34 13—18 4. 25—20 14:25 5. 28—22 23—28! 6. 32:14 21:43 7. 22:13 24—30! 8. 35:24 12—18! 9. 13:22 43—48 ja must võidab.

Kui aga valge püüab seisu päästa ajutise kivikahingu abil 1. 27—22 18:27 2. 34—29 23:34 3. 30:39, siis järgneb 3. . . . 12—18 4. 28—22 19—23! 5. 22:31 18—22! 6. 39—34 13—19 ja must peaks võitma oma hästi asetsevate tsentraalsete jõudude tõttu.)

1. . . . 15—20 2. 34—29 (ei tohi mängida 2. 28—22 järgneva 2. . . . 23—28 3. 32:23 18:40 4. 35:44 21:41 tõttu ja must võidab)

2. . . . 23:34 3. 30:39 18—23 4. 28—22!

Jälle ainuke käik! Pärast 4. 39—34 oleks järgnenud 4. . . . 13—18! 5. 34—30 (ei tohi 5. 28—22 23—28× tõttu.) 5. . . . 12—17×.

4. . . . 23—28 (kui 4. . . . 13—18 5. 22:13 19:8, siis 6. 39—34 8—13 7. 33—28! jne., pärast 4. . . . 12—18 järgneb 5. 39—34 23—28 6. 32:12 jne.) **5. 32:23 21:34 6. 22—17! 19:39 7. 17:10** edasise viigiga.

Jällegi võisime veenduda, et see pool, kes omab varutempot, seisab paremini.

Vaatame veel mõningaid Volduubi seise.

(Vaata diagramm 728)

Seda seisu on esimesena analüüsinud prantslane L. Barteling.

Valge seisu arendussumma on $(2\times3)+(4\times4)+(3\times5)+(1\times6)=43$.

Musta seisu arendussumma on $(3\times3)+(3\times4)+(3\times5)+(1\times6)=42$.

Mustal on üks varutempo rohkem ja seepärast näib, et tema

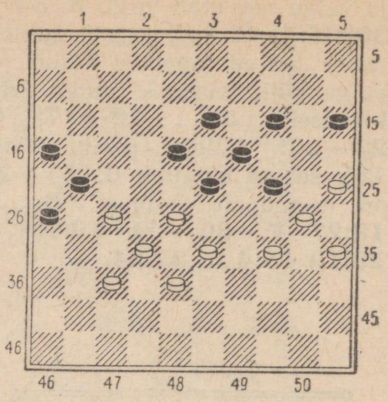


Diagramm 728

Käigul on must.

seis peaks olema parem. Tegelikult on aga olukord vastupidine. Siin tuleb arvestada veel teist tähtsat tegurit. Mustal on väärarendatud kivi väljal 15 ja see on tema kaotuse peamiseks põhjuseks.

1. . . . 15—20 (musta ei päästa ka kombinatsioon: 1. . . . 24—29 2. 33:24 15—20 3. 24:15 18—22 4. 27:20 21—27 5. 32:21 23:41, kuna valge suur materiaalne paremus on võiduks küllaldane) **2. 34—29! 23:34 3. 30:39 18—23 4. 39—34 13—18 5. 34—30!** (5. 28—22 23—28!) **5. . . . 23—29 6. 28—22 18—23 7. 33—28** ja mustal on materiaalsed kaotused vältimatud.

Bartelingi seisu analüüsides nägime, et kuigi Volduubi seisudes on varutempo omamine väga tähtsaks teguriks, ei tohi siiski sellele seisukohale läheneda mehaaniliselt. Tekkinud seisudes tuleb arvestada samuti ka seisu teisi tegureid ja nüansse.

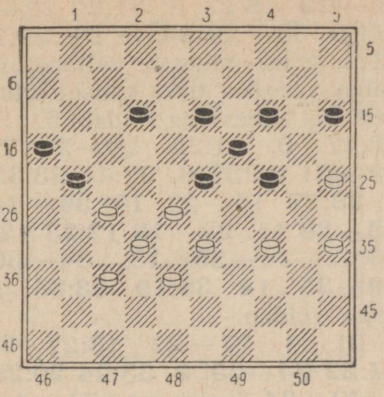


Diagramm 729

Käigul on must.

See seis tekkis 1927. a. mängitud partiis D. Ricou—M. Bonnard.

Valge seisu arendussumma võrdub (2×3)+(4×4)+(2×5)+ +(1×6)=38-ga, musta seisu arendussumma aga (4×3)+(2× ×4)+(3×5)=35-ga. Mustal on seega kolm varutempot enam ja tänu sellele ta võidab, olgugi et tal on mahajäänud kivi 15. Selles seisus osutub reservtempode omamine ülekaalukamaks mahajäänud kivist.

1. . . . 13—18! 2. 25—20 (midagi muud valgel ei ole; kui 2. 34—30, siis 2. . . . 12—17 musta võiduga, pärast käiku 2. 28—22 otsustab vastus 2. . . . 23—28×, pärast 2. 37—31 aga 2. . . . 21—26×; kui valge kahib esmalt kivi 2. 35—30 24:35 ja mängib seejärel 3. 28—22, siis järgneb ikkagi 3. . . . 23—28 4. 22:24 28:19 ja must võidab) **2. . . . 14:25 3. 28—22 23—28! 4. 32:14 21:43 5. 22:13 24—30! 6. 35:24 12—18! 7. 13:22 43—48 8. 24—20.** Valgel ei jäänud midagi paremat üle. **8. . . . 48:45 9. 33—28 15:24 10. 28—22** (kui 10. 14—10 või 10. 14—9, siis võidab must kahe ründekäiguga 10. . . . 45—50 ja 11. . . . 50—45 valge kivi 28) **10. . . . 45—50 11. 22—18 50—28 12. 14—9 28—23 13. 18:20 25:3** ja kõik valge kivid on hävitatud.

Sümmeetrilised seisud

Selliseid seise, kus mõlema poole kabendid on hõivanud vastavalt ühed ja samad sümmeetrilised väljad, nimetatakse sümmeetrilisteks seisudeks.

Ligilähedasteks nendele on seisud, milles võib pärast mõningaid käike tekkida sümmeetriline seis, samuti kabendite erineva asetusega seisud, kus on ühesugune kas varu- või arendustempode olukord.

Sümmeetrilised seisud pakuvad kabeanalüütikutele alati suurt huvi, kuna need esinevad mängupraktikas väga sagedasti. Paljud loevad, et sümmeetrilised seisud on kahjulikud sellele poolele, kes on käigul, kuna viimasel on sel juhul enamtempo.

Mõnede seisude juures peab see arvamus paika, mõnede juures aga mitte.

Võtame näiteks järgmise sümmeetrilise seisu diagrammil 730 (vaata lk. 274).

See seis tekkis maailmameistrimatši partiis M. Raichenbach

(Prantsusmaa) — L. Vaessen (Belgia).

Analüüsid on kindlaks teinud, et selles seisus kaotab see pool,

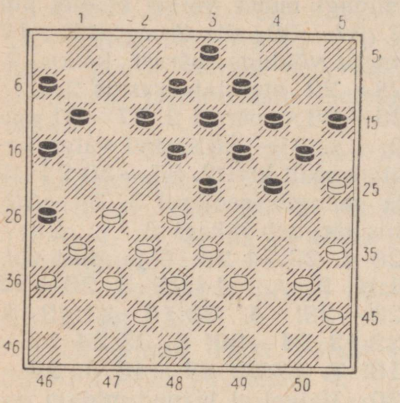


Diagramm 730

Käigul on valge.

kes on käigul, vaatamata sellele, et laual on mõlemal vastasel 16 kivi ja et partii on alles hiljuti väljunud avangustaadiumist.

Vaatame lühidalt mõningaid põhilisi variante, kuna seisu täielik analüüs on väga keeruline ja võtaks enda alla palju lehekülgi.

Antud seisus on valgel võimalikud kolm käiku: I 1. 39—34, II 1. 40—34 ja III 1. 27—22. Vaatame neid.

I. **1. 39—34 24—30 2. 35:24 19:39 3. 28:10 39:28** ja pärast järgmisi löömisi jääb valge vähemkiviga.

II. **1. 40—34 24—30 2. 35:24 20:40 3. 45:34 14—20 4. 25:14 9:20.** Mustal õnnestus suuresti rikkuda vastase jõudude võrdsust tiibadel. Nii on nüüd valge vasakul tiival 9 kivi, paremal aga ainult neli. **5. 27—22** (pärast 5. 34—30 järgneb 5. . . . 20—25 6. 39—34 15—20 7. 27—22 18:27 8. 31:22 20—24! 9. 33—29 24:35 10. 29:7 11:2, must murrab vältimatult valge parema tiiva kaitsejõududest läbi kabesse ja võidab) **5. . . . 18:27 6. 31:22 20—24 7. 37—31 26:37 8. 32:41 23:32 9. 38:27 19—23 10. 36—31 23—28 11. 22—18 12:23 12. 33:22 24—29 13. 34—30 29—33 14. 39:19 13:35** ja must võidab.

III. **1. 27—22 18:27 2. 31:22 24—29! 3. 33:24 20:29 4. 40—34** (valge ei tohi mängida 4. 39—33, kuna järgneb 4. . . . 12—18 5. 33:24 18:27 6. 32:21 23:41 ja must võidab; nagu analüütilisel teel on tõestatud, viivad ka kõik valge teised käigud kaotusele) **4. . . . 29:40 5. 45:34 12—18 6. 37—31 26:37 7. 42:31 18:27 8. 31:22 8—12 9. 38—33 23—29! 10. 34:23** (pärast 10. 33:24 19:30 11. 35:24 võidab must käiguga 11. . . . 14—20) **10. . . . 12—18! 11. 23:12 14—20! 12. 25:23 11—17 13. 22:11 16:49** ja must võidab. Nii mängiti ka partiis M. Raichenbach — L. Vaessen.

(Vaata diagramm 731 lk. 275)

See seis tekkis partiis M. Fabre — P. Sonier Pariisi 1911. a. kabetšempionaadil. Soovi korral võib valge käiguga 1. 48—43 viia partii sümmeetrilisele seisule, kusjuures käigul oleks seal siis must. See tundub olevat valgele kasulik, ent nagu näitab põhjalik analüüs, on valge selline plaan vigane. Pärast käigule 1. 48—43 järgnevat vahetust 1. . . . 17—21 2. 26:17 12:21 ei ole valgel võimalik võita.

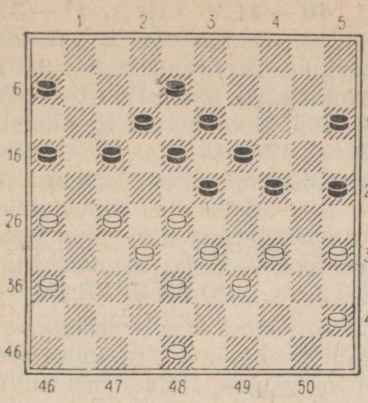


Diagramm 731
Käigul on valge.

Seepärast loobus M. Fabre sümmeetrilisest seisust ja tänu sellele saavutas võidu. Partiis mängiti: **1. 36—31 24—30** (kui **1.** . . . 15—20, siis 2. 45—40 6—11 3. 48—43 valge võiduga; vahetus 1. . . . 17—21 2. 26:17 12:21 viib musta pärast käiku 3. 31—26 kivi kaotusele) **2. 35:24 19:30 3. 28:19 13:24 4. 26—21 17:28 5. 33:2 30—35 6. 2:30 35:24 7. 45—40 12—18 8. 40—35 6—11.** Musta mahajäänud kivi väljal 15 on tema kaotuse põhjuseks. **9. 39—33!** (midagi ei anna katse võita musta kivi 24 käiguga 9. 48—43, kuna siis järgneb 9. . . . 11—17 ühes järgneva 17—22-ga) **9. . . . 18—23** (kui 9. . . . 11—17, siis 10. 33—28! ja valge seis on võitev) **10. 48—42 25—30 11. 34:25 11—17 12. 38—32 17—21 13. 25—20 24—30 14. 35:24 23—29 15. 27—22! 29:18 16. 20—14** ja valge võidab.

Kiilseisud

Seise, kus valge hõivab oma kiviga välja 24 ja must vastavalt välja 27, nimetatakse *kiilseisudeks*.

Nõukogude kabemeistrid uurivad kiilseise (eriti avangustaadiumis tekkivaid) alates 1953. aastast. Selle küsimuse ajalugu on olnud seni järgmine.

1953. a. toimunud üleliiduliste treeningturniiride perioodil loeti valgele nõrgaks välja 24 ja mustale välja 27 hõivamine. Tol ajal ei tuntud õigeid meetodeid kiilkivi kaitsmiseks ja seepärast kardeti selle kivi kaotamist.

Edaspidi (NSV Liidu esimesel kabetšempionaadil 1954. a.) paranes kiilseisude käsitlemise tehnika ja seepärast paljud kabetajad vallutasid meeleldi kiilvälja, kui selleks esines võimalus. Tähtsat osa etendas siinjuures partii P. Svjatoi — M. Kogan NSV Liidu esimeselt kabetšempionaadilt. Paljud kartsid pärast seda partiid anda vastasele võimalust kiilvälja hõivamiseks ja partiid, kus esinesid kiilseisud, muutusid meie turniiridel harva esinevaiks.

Moskvas toimunud rahvusvahelisel kabeturniiril (1956. a.) leiti kiilkivide vastu efektiivne vastumürk.

Meie kodumaa kolmandatel kabeesivõistlustel võitsid kiilseisud jällegi suure populaarsuse.

Progress kiiluvastase kaitse lahendamiseks ei olnud sellega veel lõppenud.

Analüütikute juurdlev mõte otsib praegu viisi kiilkivi omaja poole tsentraalsete jõudude piiramiseks ja efektiivseks sidumiseks. Nagu nägime selles peatükis eespool toodud partiis V. Kaplan—M. Kogan, on see ülesanne tihti teostatav.

Allpool toome ülevaate kahest kiilseisust, kus kiilvälja hõivanud pool omab suurt positsioonilist paremust.

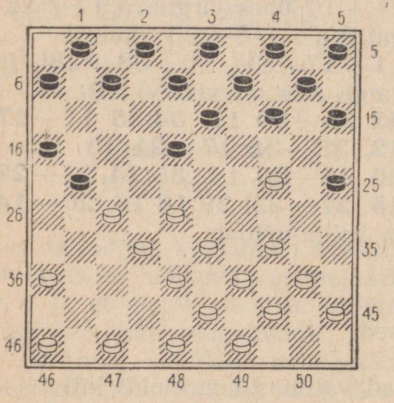


Diagramm 732

Käigul on valge.

See seis esines partiis P. Svjatoi—M. Kogan NSV Liidu I kabetšempionaadil.

Valge jõud domineerivad tsentris ja ühtlasi valdavad välja 24. On tekkinud tüüpiline kiilseis. Mõlema poole edasine võitlus ja strateegia hargnevad kiilkivi 24 ümber. Musta püüdeks on võita see kivi või sobival momendil sellest kasulikult vabaneda. Valge plaan on aga vastupidine: kaitsta ja säilitada kivi 24 ja sealjuures end ise veelgi tugevdada tsentris.

1. 46—41 7—12 2. 41—37 14—20. Musta vasak tiib on peaaegu üldse arendamata. Selle ründekäiguga püüab must avada teed selle tiiva kivide arendamiseks. **3. 47—42!** Vaevalt on otstarbekohasem sulgeda käiguga 3. 34—29 väli 29. Sel juhul oleksid valge parema tiiva jõud kaotanud oma vajaliku tegevusvabaduse. **3. . . . 20:29 4. 33:24.**

Mingil juhul ei tule praegu vahetada musta kivi 18, kuna see kivi on valgele lüliks, mis aitab tal säilitada kivi 24 ja ühtlasi takistab musta vahetuse 13—19 läbiviimisel. **4. . . . 6—11 5. 39—33 10—14 6. 44—39 1—6.**

Pärast seda käiku halveneb musta seis veelgi. Tal oli parem jätkata oma alustatud ideed — viia mängu oma vasaku tiiva kivid ja seda järgmisel teel: 6. . . . 14—20 7. 49—44 20:29 8. 33:24 9—14 9. 39—33 3—9! jne. Pikemat aega arendasid nõukogude meistrid väljale 9 oma kivi 4, kuid alles mõneaastane praktika ja uurimused on näidanud, et taolistes kiilseisudes on hädavajalik sellele väljale arendada hoopis oma kivi 3. Sel juhul on musta kaitse tunduvalt aktiivsem ja ühtlasi on kergem vajalikul momendil kiilkivi välja vahetada. Partiis sooritatud käik 6. . . . 1—6 võimaldab valgel teostada huvitava strateegilise idee.

7. 37—31 14—20 8. 49—44 20:29 9. 33:24 21—26 10. 39—33 26:37 11. 42:31 11—17 12. 44—39 17—21 13. 31—26 5—10 (võimalik, et parem oli sulgeda seis käiguga 13. . . . 12—17 ühes järgneva

sidumisest vabastava käiguga 17—22) **14. 26:17 12:21 15. 48—42 21—26 16. 42—37 2—7.** Musta kivid on tugevasti tõkestatud. Viimase käiguga püüab must ette valmistada oma paremal tiival vabastava vahetuse. Kuid see ei kergenda tema olukorda. **17. 34—29!** Nüüd on tekkinud paras aeg selle välja haaramiseks. Valge valmistab ette kombinatsiooni ja samaaegselt takistab vastasel välja 14 hõivamist. Kui nüüd 17. . . . 9—14, siis järgneb 18. 27—22 18:27 19. 32:21 26:17 20. 24—20 15:24 21. 29:18 ja valge võidab kivi. Pärast käiku 17. . . . 10—14 järgneb tugev vastus 18. 40—34 suurte võidušanssidega valgele. **17. . . . 7—11 18. 40—34!**

Must püüdis arvatavasti sellele seisule (diagramm 733), et siin sooritada vahetus 18. . . . 18—22 19. 27:18 13:22 20. 28:17 11:22. Kuid valgel oli ette valmistatud hea käik 21. 32—28! ja nüüd selgub, et must ei tohi käia 21. . . . 22—27, kuna siis otsustab võitluse saatuse selline kombinatsioon: 22. 28—22! 27:18 23. 37—31 26:37 24. 38—32 37:28 25. 33:2 valge võiduga. Kui aga must mängib 21. . . . 16—21 22. 28:17 21:12, siis vallutab valge edaspidi laua tähtsad tsentraalsed väljad.

Nendel kaalutlustel muutis must oma esialgse mänguplaani.

(Vaata diagramm 733)

18. . . . 8—12 19. 36—31!! Suurepärane positsiooniline käik antud seisus, mille järel selgub, et mustal ei ole enam rahuldavaid vastuseid. **19. . . . 11—17** (pärast käike 19. . . . 10—14 või 19. . . . 9—14 järgneb 20. 34—30 valge võiduga) **20. 28—22! 17:28 21. 32:23 3—8 22. 38—32** (valge ei tohtinud mängida 22. 33—28? järgneva 22. . . . 18—22! 23. 27:7 8—12 tõttu ja must võidab) **22. . . . 10—14 23. 34—30.** Selle vahetusega püüab valge lõplikult halvata musta vasaku tiiva jõude. Jällegi ei tohtinud mängida 23. 33—28 eespool mainitud kombinatsiooni tõttu. **23. . . . 25:34 24. 39:30 6—11.** Mustal oli võimalik läbi viia keeruline kombinatsioon: 24. . . . 15—20 25. 24:15 14—19 26. 23:3 4—10 27. 15:4 13—19 28. 4:22 12—17 29. 3:21 26:48, kuid tekkinud lõppmängus on valgel neli kivi kahe vastu, mis toovad talle täpse mänguga võidu. **25. 45—40 11—17 26. 40—35 14—20.** Selles seisus oli mustal võimalik teistsugune kombinatsioon: 26. . . . 18—22 27. 27:7 14—19 28. 23:21 16:49, kuid ka see viib teda kaotatud seisule,

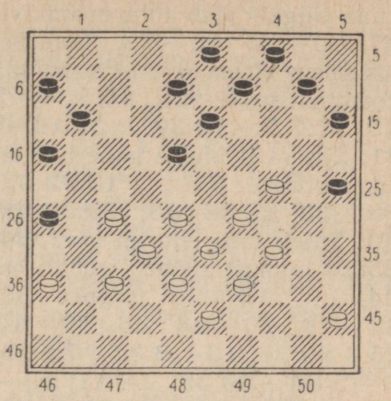


Diagramm 733

kuna valgele jääb kolm enamkivi. **27. 30—25 18—22.** Lootusetus seisus otsustab must sooritada kombinatsiooni. **28. 25:3 4—9 29. 27:7 9—14 30. 3:21 16:49 31. 23—18!** Musta kabe hävitatakse kiiresti. **31. . . . 13:22 32. 33—28 22:33 33. 29:38 49: 30.** Tuleb lüüa suurim arv. **34. 35:24** ja must alistus, sest pärast 34. . . . 14—20 järgneb 35. 24—19 20—25 36. 19—13 25—30 37. 13—8 30—34 38. 8—2 34—39 39. 2—11! 39—43 40. 37—32 26:28 41. 11: 48×.

Toome veel ühe kiilseisu.

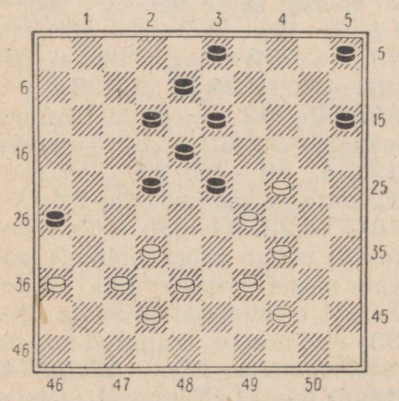


Diagramm 734

Käigul on valge.

Selline seis tekkis partiis I. Kuperman—A. Dunajevski, mängitud Aluštas 1957. a.

Valge valduses on väli 24, kuid erinevalt eelmise seisu joonisest puudub mustal siin kivi väljal 25. Nüüd on see väli tühi. Must ähvardab oma paremal tiival vastase seisule kallale tungida. Ent valge eri tiibadel asetsevate jõudude vahel valitseb suurepärane koostöö ja seepärast ei ole musta ähvardus talle kardetav. Valge kavandab originaalse plaani positsioonilise paremuse saavutamiseks. Partiis mängiti:

1. 32—27! 22:31 2. 36:27 12—17 (vajalik käik, kuna valge ähvardas võitva käiguga 3. 27—22) **3. 38—32!** Esimesel käigul sooritatud vahetuse ja sellele järgnenud käigu tulemusena musta paremusest sellel tiival ei ole jäänud enam jälgegi. Nüüd on tal aeg mõelda ainult kaitsele.

3. . . . 5—10. See käik on jällegi sunnitud. Nii ei tohi must mängida 3. . . . 17—22 järgneva 4. 24—20! 15:33 5. 39:17 tõttu ja valge võidab. Ka pärast käiku 3. . . . 8—12 otsustab 4. 24—20×.

Kui aga must jätkab 3. . . . 3—9, siis pärast eelnevat ründekäiku 4. 27—21!, millele must on sunnitud vastama kas 4. . . . 17—22 või 4. . . .8—12, järgneb mõlemal juhul jällegi 5. 24—20 ja valge võidab.

Katse eelnevalt ohverdada kivi käiguga 3. . . . 15—20 4. 24:15 ja seejärel rünnata valge kivi 27 käiguga 4. . . . 17—22 pareeritakse järgmise kombinatsiooniga: 5. 29—24 22:31 6. 15—10 5:14 7. 42—38 31:33 8. 39:10 valge võiduga.

4. 27—21! 17—22 (jällegi ei tohi must mängida 4. . . . 8—12 vastuse 5. 24—20 tõttu; ka vahetus 4. . . . 10—14 5. 21:12 8:17 ei päästa musta, sest ka siin otsustab 6. 24—20 15:33 7. 39:10×).

5. 21—16 22—27! [valge

ähvardab käikudega 6. 24—20 või 6. 24—19 läbi murda kabesse; kui must mängib 5. . . . 22—28, siis järgneb 6. 32—27 (ähvardas 6. . . . 26—31) 6. . . . 10—14 7. 27—22! (7. 16—11? 14—19!) 7. . . . 18:27 (7. . . . 28:17 8. 24—20 15:33 9. 39:10 17—21 10. 16:27 18—22 11. 27:9 3:5 ja valgel on kergesti võitev seis) 8. 29:20 27—32 9. 39—33!! 28:19 10. 37:28 15:24 11. 16—11 valgele võidetud lõppmänguga] **6. 32:21 26:17 7. 37—32.** Nüüd tuleb mustal teha rida ainukesi käike valge ebameeldiva ähvarduse 24—20 tõttu. **7. . . . 3—9 8. 42—37 9—14 9. 39—33! 14—19?**

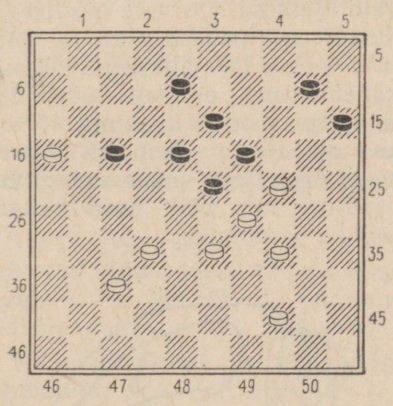


Diagramm 735

Seis pärast musta 9. käiku.

Musta viimane käik oli otsustav viga. Nagu näitas suurmeister Keller (Holland), võis must saavutada siin viigi sellisel huvitaval teel: 9. . . . 14—20 10. 33—28 17—21! 11. 16:27 (vajalik; kui lüüa 11. 28:19, siis järgneb löök 11. . . . 18—23! 12. 29:9 20:49 13. 16:27 10—14 ja must võidab) 11. . . . 18—22 12. 27:9 8—12 13. 29:7 20:49 ja must, võites tagasi kaks kivi, viigistab.

Huvitav, et see on ainuke pääsetee. Pärast käike 9. . . . 14—20 10. 33—28 ei päästa musta vastus 10. . . . 18—22, sest nüüd järgneb 11. 29:9 20:49 12. 9—3 22:33 13. 3:21 49:27 14. 21:24×.

10. 34—30! Järgnev lõppkombinatsioon on eelneva positsioonilise mängu loogiliseks jätkuks. **10. . . . 23:25 11. 44—40 19:30 12. 40—34 30:28 13. 32:3 25—30** (kui 13. . . . 17—22, siis 14. 3—12 või 14. 3—17 ja valge võidab) **14. 3:21 30—34 15. 21—12! 34—39 16. 12—17 39—43 17. 17—21 43—49 18. 37—32 49:27 19. 21:5** ja valge võitis.

Huvitav lõppmäng, kus ilmekalt illustreeritakse positsioonilise mängu ühendamist tähtsate kombinatsiooniliste nüanssidega kiilseisudes.

Seisud valge kivi väljale 22 või musta kivi väljale 29 sissetungimisega

Selliseid Volduubi seisudest tekkivaid seise esineb väga sageli praktilises mängus. Välismaa suurmeistrite partiide õppimisel ja analüüsimisel (peatükk XI) on lugejal võimalik Ghestemi ja Raichenbachi vahelisest partiist jälgida, kuidas toimub mäng taolistes tüüpseisudes.

Järgnevalt toome lühiüle-

vaate NSV Liidu II kabetšempionaadi poolfinaalturniiri partiis M. Korhov — V. Kaplan tekkinud seisust.

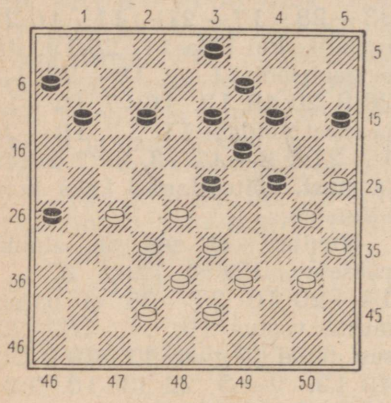


Diagramm 736

Käigul on must.

Ülaltoodud diagrammil 736 seis on üks paljudest Volduubi seisudest.

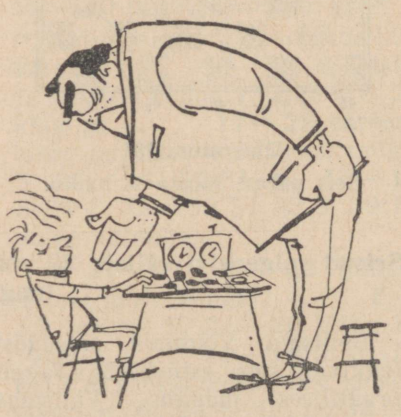
Arenduste arvutamine näitab, et valge arendussumma on 46, mustal aga 40. Järelikult on mustal 6 varutempot. See teeb antud juhul musta seisu võitvaks. Ent vastase jõudude tegevuse veelgi suuremaks kitsendamiseks võttis V. Kaplan kasutusele vastase laagrisse väljale 29 sissetungimise võtte.

Partiis oli: **1. . . . 13—18! 2. 40—34?** (kui valge mängib 2. 28—22, siis 2. . . . 9—13 ja nüüd järgneb nii käigule 3. 42—37 kui ka käigule 3. 33—28 mõlemal juhul 3. . . .11—16! ja valgel ei ole ühtegi rahuldavat käiku; mõningaid viigišansse oli siiski veel valgel pärast käiku 2. 42—37) **2. . . . 23—29! 3. 34:23 18:29 4. 42—37.** Ka teised käigud viivad partii kaotusele. sest valge jõudude tegevust on äärmiselt kitsendatud. Seejuures õnnestus mustal igale valge käigule ette valmistada võitev kombinatsiooniline lahendus, mis tuleneb musta positsioonilisest paremusest.

Kui 4. 28—22, siis 4. . . . 14—20! 5. 25:34 12—17 6. 30:19 17:48 valge võiduga. Pärast 4. 27—22 järgneb 4. . . . 19—23! 5. 30:10 15:4 6. 33:24 12—17 7. 28:19 17:48×.

4. . . . 19—23!! 5. 30:10 15:4 6. 28:19 3—8 7. 33:24 8—13! 8. 19:17 11:44 ja valge alistus.

Selles peatükis püüdsime anda vaid lühikese ülevaate positsioonilisest mängukäsitlusest ja võitlusvõtetest. Põhjalikumalt tutvub kabehuviline eespool mainituga raamatus toodud maailma-, Nõukogude Liidu ja Eesti NSV parimate kabetajate poolt mängitud partiides, kus kõik need võtted leiavad kasutamist.



«Pakun viiki!»

ÜHEKSAS PEATÜKK

LÜHIÜLEVAADE TÄHTSAMATEST AVANGUTEST

Kabepartii võime jaotada kolme ossa (staadiumi): partii algstaadium — avang, partii keskstaadium — keskmäng ja lõppstaadium — lõppmäng. Iga osa ehk staadiumi tähtsus on väga suur. Avangust saadud seis mõjutab võitlust keskmängus, viimasest saadud seis mõjutab partii tulemust lõppmängus ja halvasti mängitud lõppmäng võib tihti tühistada eelneva hea mängu avangus ja keskmängus.

Avanguteooria õpetab partii algstaadiumis jõudude parimat arendamist.

Avanguosa õige käsitlemine omab suurt tähtsust. See on ka arusaadav. Kui õnnestub avangust väljuda kas või minimaalse paremusega, siis edasine strateegia rajatakse juba saavutatud ülekaalu suurendamisele.

Partii avanguosa vältab tavaliselt 8—15 käiku. Igas avangus esineb oma kindel idee. Kõik avangud taotlevad aga üht ja sedasama eesmärki — võimalikult paremini asetada oma jõud enne lahinguid keskmängudes.

Avanguteooriale on pühendatud palju uurimusi ja spetsiaalseid raamatuid.

Algajal ja vähem kogenud madalama kvalifikatsiooniga kabetajal on vaevalt kasulik ja otstarbekohane tutvuda lugematute keeruliste ja väga mahukate variantide ja skeemidega. See võib muutuda asjaarmastajale äärmiselt keeruliseks, millesse ta jääb tahes-tahtmatult takerduma ning mis ühtlasi võib nüristada algaja iseseisvat loomingut.

Seepärast piirdume vaid põhiliste ja tähtsamate, mängitud partiides tihti esinevate avangute lühiülevaatega.

Esimeste käikude tundmine aitab asjaarmastajal vastavalt temale omasele mängustiilile ja maitsele valida seda või teist mänguskeemi. Avangute tohutust hulgast me vaatleme vaid 54 mänguskeemi. Avangud oleme paigutanud vastavalt valge esimesele käigule.

1. POOLA AVANG

1. 32—28 17—21
2. 37—32 21—26
3. 32—27 . . .

Sagedasti mängitakse siin ka 3. 41—37 11—17 4. 31—27 jne.

3. . . . 26:37
4. 41:32 11—17
5. 46—41 17—21
6. 41—37 21—26
7. 34—30 . . .

Pärast 7. 34—29 19—23 8. 28:19 14:34 9. 40:29 10—14 10. 44—40 5—10 11. 50—44 20—25 12. 33—28 tekib umbes võrdne seis. Must ei tohi siin ainult jätkata 12. . . . 14—19?, kuna siis järgneb selline kombinatsioon: 13. 29—23! 18:29 14. 27—21! 16:27 (kui 14. . . . 26:17, siis 15. 28—22 17:28 16. 32:5×) 15. 32:21 26:17 16. 28—22 17:28 17. 38—33 29:38 18. 43:5 ja valge võidab.

7. . . . 6—11

Terav mäng võib tekkida pärast käike 7. . . . 20—25 8. 30—24 19:30 9. 35:24.

8. 30—25 19—23
9. 28:19 14:23
10. 25:14 10:19
11. 33—28 5—10
12. 39—33 10—14 jne.

(Vaata diagramm 737)

Tekkinud seisus on mõlema poole võimalused umbes võrdsed. Mõlemad on edukalt lõpetanud oma vasaku tiiva arendamise. Valge järgnevaks mänguplaaniks on nüüd oma parema tiiva arendamine. Must võib esmalt veelgi

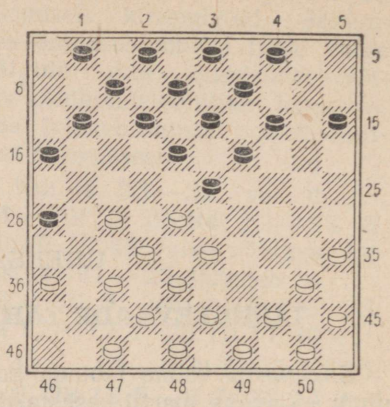


Diagramm 737

tugevdada oma seisu vasakul tiival või soovi korral samuti jätkata mängu oma paremal tiival.

2. KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1. 32—28 19—23
2. 28:19 14:23
3. 37—32 10—14

Seda avangut kasutatakse käesoleval ajal turniiripraktikas väga sagedasti.

Põhjus selleks on lihtne. Selles avangus on mõlemal poolel võimalik juba esimestest käikudest alates kiiresti mängu tuua oma vasaku tiiva jõude.

4. 34—30 17—21

Must ei tohtinud muidugi mängida 4. . . . 20—25? vastuse 5. 33—28! tõttu ja valge võidab kivi.

5. 30—25 . . .

Nüüd ei tohi omakorda valge atakeerida musta kive käiguga 5. 33—28?, kuna siis järgneb

5. . . . 21—26 6. 28:10 26:28 kivi võiduga.

5.	**. . .**	**14—19**
6.	**25:14**	**19:10**

Viimastel turniiridel on nõukogude kabemeistrid hakanud kasutama siin ka löömist 6. . . . 9:20, mida loeti varem mustale nõrgaks.

7.	**40—34**	**10—14**
8.	**31—27**	**13—19**
9.	**33—28**	**5—10**
10.	**39—33**	**8—13** jne.

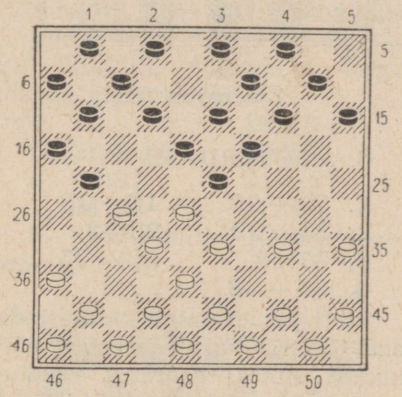


Diagramm 738

3. WEISSI AVANG

1.	**32—28**	**18—23**
2.	**38—32**	**. . .**

Valge ei tohi vältida vahetust käiguga 2. 37—32?, kuna siis järgneb 2. . . . 23—29 3. 33:24 (ei päästa ka 3. 34:23 vastuse 3. . . . 17—22 4. 28:17 19:26× tõttu) 3. . . . 20:29 4. 34:23 17—22 5. 28:17 19:26 musta võiduga.

2.	**. . .**	**12—18**
3.	**43—38**	**. . .**

Siin on võimalik ka variant seoses valge vasaku tiiva jõudude arendamisega: 3. 42—38 7—12 4. 47—42 1—7 5. 34—30 20—25 6. 30—24 19:30 7. 35:24 ja kui must mängib nüüd 7. . . . 23—29, siis järgneb 8. 24—20! 15:24 9. 28—22. Valge, võites tagasi ohverdatud kivi, saavutab hea mängu.

3.	**. . .**	**7—12**
4.	**31—27**	**20—24**
5.	**34—30**	**14—20**
6.	**30—25**	**17—21**
7.	**25:14**	**9:20**
8.	**39—34**	**4—9**
9.	**49—43**	**21—26**
10.	**44—39**	**11—17** jne.

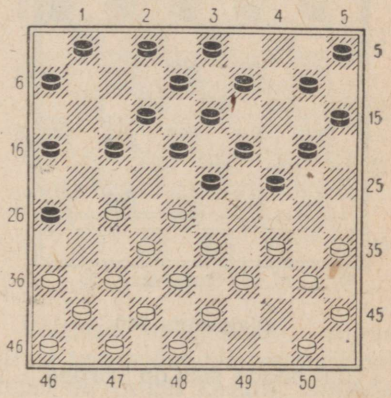


Diagramm 739

4. KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG I

1.	**32—28**	**18—23**
2.	**33—29**	**23:32**
3.	**37:28**	**19—24**

Siin ei tohi mängida 3. . . . 12—18? järgneva 4. 28—23! 19:28 5. 29—24 20:29 6. 34:21 16:27 7. 31:33 tõttu ja valge võidab.

4.	**39—33**	**. . .**

See on kaasaegse prantsuse avangu kõige sagedamini kasuta-

tav jätk. Viimasel ajal mängitakse turniiridel tihti ka käiku 4. 38—33.

4.	. . .	**14—19**
5.	**41—37**	**20—25**
6.	**29:20**	**25:14**
7.	**37—32**	**12—18**
8.	**46—41**	**7—12**
9.	**41—37**	**19—23**
10.	**28:19**	**14:23**
11.	**34—29**	**23:34**
12.	**40:29**	. . .

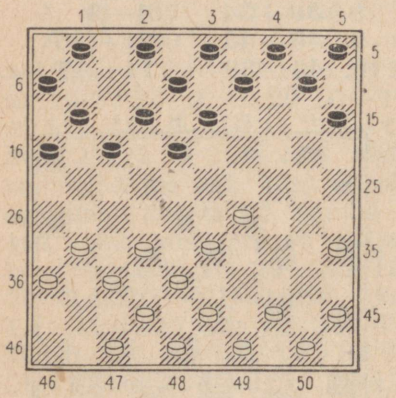


Diagramm 740

Ülaltoodud seis on võrdne.

5. KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG III

1.	**32—28**	**18—23**
2.	**33—29**	**23:32**
3.	**37:28**	**17—21**
4.	**28—23**	**19:28**
5.	**29—24**	**20:29**
6.	**34:32**	**21—26**
7.	**32—28!**	. . .

See vahetus võimaldab valgel kiiresti arendada oma vasaku tiiva jõude.

7.	. . .	**26:37**
8.	**41:32**	**14—19**
9.	**46—41**	**10—14**

10. 41—37 võrdse seisuga (diagramm 741).

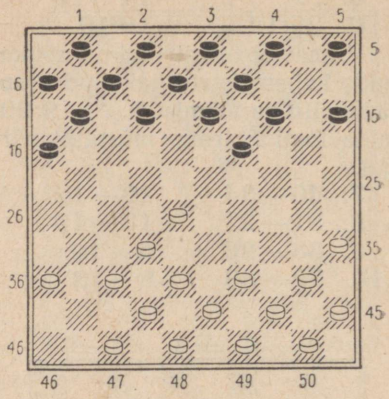


Diagramm 741

6. AMSTERDAMI AVANG

1.	**32—28**	**18—23**
2.	**33—29**	**23:32**
3.	**37:28**	**20—25**
4.	**39—33**	. . .

Tihti püüab valge kindlustada end tsentris juba esimestest käikudest alates, haarates vahetusega 4. 29—24 19:30 5. 35:24 välja 24.

4.	. . .	**12—18**

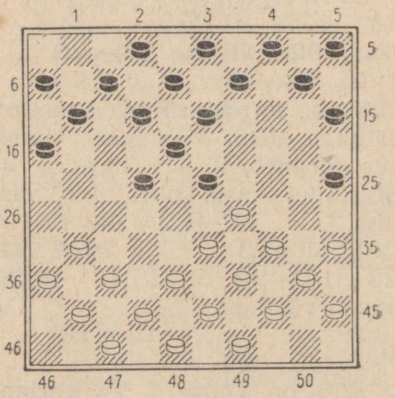


Diagramm 742

5.	41—37	7—12
6.	44—39	1—7
7.	46—41!	19—23!
8.	28:19	14:23
9.	50—44	17—22 jne.

(Vaata diagramm 742)

7. LYONI AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	16—21
4.	28—23	. . .

Siin tuleb algajal kabetajal hoiduda pealtnäha loomulikust käigust 4. 39—33?, kuna siis järgneb 4. . . . 21—27! 5. 31:22 19—23. Olenemata valge löögist must võidab.

4.	. . .	19:28
5.	29—24	20:29
6.	34:32	21—27
7.	31:22	17:37

8. 41:32 lahtise seisuga (diagramm 743).

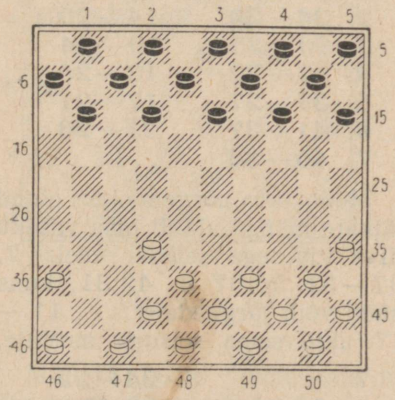


Diagramm 743

8. BIZOT' (loe: bizoo) AVANG I

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	17—22
4.	28:17	11:22
5.	41—37	13—18
6.	39—33	19—23
7.	37—32	14—19
8.	44—39	10—14
9.	29—24	19:30
10.	34:25	14—19
11.	25:14	19:10
12.	32—27	10—14
13.	31—26	22:31
14.	26:37	. . .

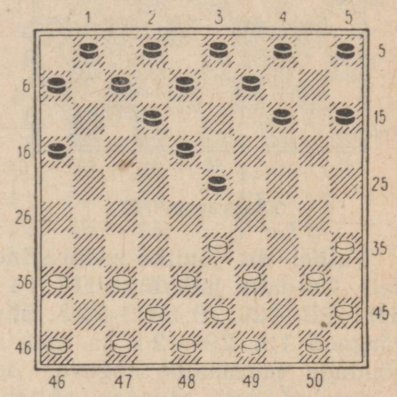


Diagramm 744

Võitluse edaspidises käigus pärast reservjõudude tsentraliseerimist on valgel kasulik taotleda seal jõudude sidumist.

9. RAMANI AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	20—25
4.	41—37	12—18
5.	37—32	7—12
6.	46—41	17—21

Erinevus amsterdami avangust seisneb selles, et must arendab siin enne oma parema tiiva jõude.

7.	41—37	21—26
8.	39—33	11—17

9.	44—39	17—22
10.	28:17	12:21
11.	32—28	. . .

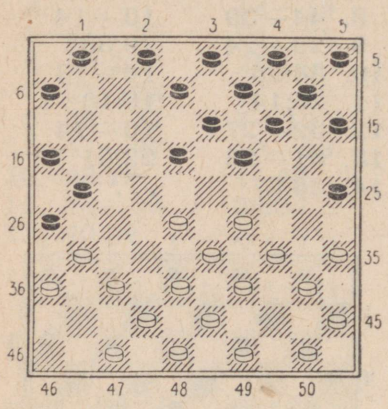


Diagramm 745

Valgel on jõuline tsentraalne seis. Kui must jätkab siin 11. . . . 19—23 12. 28:19 14:23, siis järgneb 13. 29—24 ja musta jõudude normaalne tegevus on takistatud, sest viimane ei tohi hõivata välja 14 vastuse 14. 24—20 ja 15. 34—30 tõttu ja valge võidab kivi.

Kui 13. . . . 8—12 (ähvardusega võita kivi), siis järgneb 14. 34—30 25:34 15. 39:30 ja must ei saa vältida kivi kaotust.

10. HOLLANDI AVANG II
(pärast 1. 32—28)

1.	32—28	18—22
2.	37—32	12—18
3.	41—37	7—12
4.	46—41	. . .

Pärast 4. 31—26 võib järgneda 4. . . . 19—23! 5. 28:19 14:23 ja valge seis on halvem väheaktiivse äärekivi 26 tõttu.

4.	. . .	1—7
5.	34—30	. . .

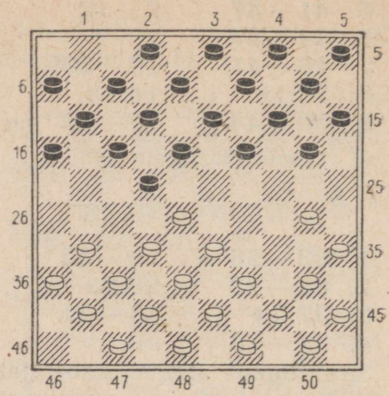


Diagramm 746

Valge seis on eelistatavam. Mustal seisab veel ees lahendada küllaltki raske oma vasaku tiiva jõudude arendamise probleem.

11. DUMONT'I (loe: dümooni) AVANG

1.	32—28	20—24
2.	34—30	14—20
3.	30—25	10—14
4.	37—32	18—23
5.	31—27	17—21
6.	41—37	21—26
7.	40—34	. . .

Mõnevõrra nõrgem oleks olnud jätkata mängu ainult oma vasaku tiiva kividega sellisel teel: 7. 37—31 26:37 8. 42:31, kuna nüüd võib järgneda 8. . . . 11—17 aktiivsema seisuga mustale.

7.	. . .	24—29
8.	33:24	20:40
9.	45:34	15—20
10.	34—30	. . .

Valge võib jätkata samuti 10. 34—29 23:34 11. 39:30 12—18 või 11. . . . 5—10 võrdse seisuga.

Pärast viimast käiku on võimalik selline huvitav kombinatsiooniline jätk: 12. 30—24! 20:29 13. 27—21 16:27 (kaotab 13. . . . 26:17 järgneva 14. 25—20 14:25 15. 28—22 17:28 16. 32:5× tõttu) 14. 32:21 26:17 15. 28—22 17:28 16. 25—20 14:25 17. 38—33 29:38 18. 43:5 11—17! 19. 5—32 13—18! ja, hävitades möödapääsmatult vastase kabe, võrdsustab must seisu.

10.	. . .	**20—24**
11.	**39—33**	**5—10**
12.	**44—40**	**12—18**
13.	**40—34**	**7—12**
14.	**34—29**	**23:34**
15.	**30:39**	**18—23**

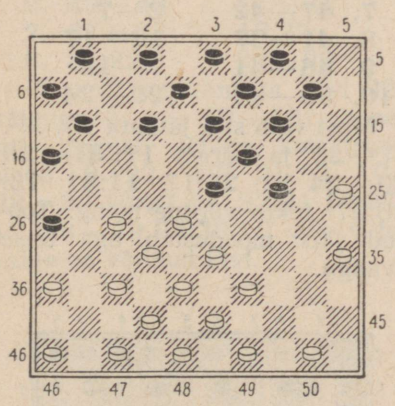


Diagramm 747

Mõlema poole võimalused on siin enam-vähem võrdsed.

12. SPRINGER—DE JONGH'I AVANG

1.	**32—28**	**20—25**
2.	**37—32**	**14—20**
3.	**41—37**	**10—14**
4.	**34—29**	**5—10**

Sellist partii algust nimetatakse «Springer — de Jongh'i» avanguks, sest esmakordselt toimusid sellised avakäigud partiis Springer — de Jongh.

Halvem ei ole mustale ka vahetus 4. . . . 17—22 5. 28:17 11:22, pidurdades valge parema tiiva arendamist.

5.	**29—23**	**18:29**
6.	**33:24**	**20:29**
7.	**28—22**	**17:28**
8.	**32:34**	**12—18**
9.	**39—33**	**7—12**
10.	**44—39**	**1—7**
11.	**50—44**	**11—17**
12.	**46—41**	**7—11**
13.	**37—32**	**15—20**
14.	**41—37**	**10—15**
15.	**33—28**	**20—24** jne.

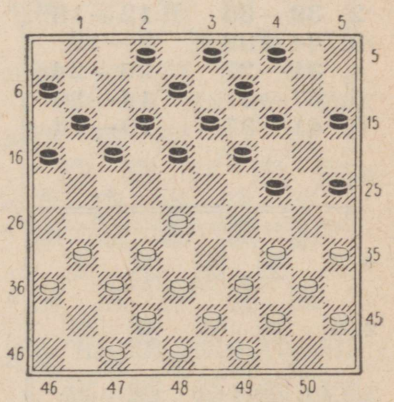


Diagramm 748

Valge püüab kinnitada end tsentris, musta eesmärgiks on aga vastase tsentraalsete jõudude ümberhaaramine.

13. BARTELINGI AVANG

1. 33—28 . . .

Seda käiku rakendatakse lääneriikides kõige meelsamini. Sellest tingituna on pärast 1. 33—28 tulenevaid avanguid kõige rohkem ja ka üksikasjalisemalt läbi uuritud. Nendele avangutele on pühendatud palju raamatuid. Viimaste hulgas on üheks põhjapanevamaks tööks Herman de Jongh'i poolt Pariisis 1937. a. väljaantud raamat «Kabemängu kaasaegne tehnika».

Paljud nõukogude kabemeistrid on arvamusel, et käik 1. 33—28 ummistab valge vasaku tiiva jõudude arendamise ning eelistavad seepärast sagedamini ja meelsamini kasutada käiku 1. 32—28.

1.	. . .	18—23
2.	39—33	12—18
3.	44—39	7—12
4.	31—27	20—24
5.	37—31	14—20
6.	41—37	10—14
7.	50—44	4—10
8.	47—41	1—7
9.	31—26	20—25
10.	37—31	14—20
11.	41—37	10—14
12.	46—41	5—10

Diagrammil 749 toodud sümmeetrilisest seisust hargneb edaspidi väga keeruline mäng.

14. HERMAN DE JONGH'I AVANG

1.	33—28	18—23
2.	39—33	12—18
3.	31—27	17—21
4.	37—31	21—26
5.	44—39	26:37
6.	42:31	7—12
7.	47—42	2—7
8.	41—37	12—17
9.	46—41	7—12
10.	50—44	20—24

Must võib siin jätkata 10. . . . 17—21 ja pärast 11. 31—26 20—24 12. 26:17 11:31 13. 36:27! tekib võrdne mäng. Toodud jätk mooduštab aga teise avangu.

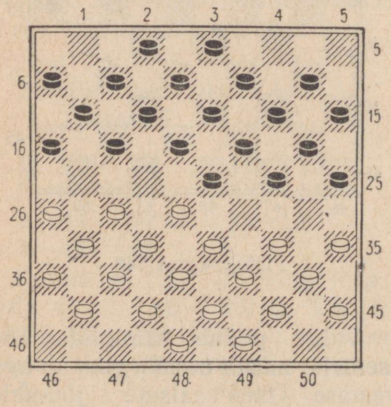


Diagramm 749

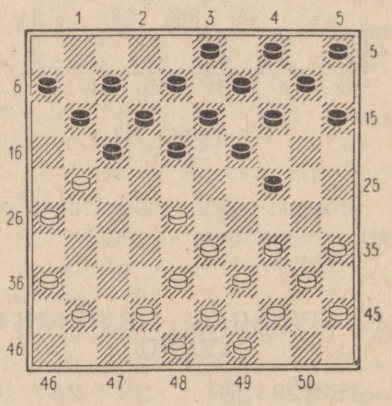


Diagramm 750

11. 31—26 . . .

Teksti käigu asemel on hea jätkata ka 11. 27—22 18:27 12. 31:22 väga keerulise mänguga edaspidi.

11.	. . .	1—7
12.	27—21	16:27
13.	32:21	23:32
14.	37:28	. . .

(Vaata diagramm 750)

Ka sellest seisust areneb edaspidi huvitav mäng.

15. AVANG

1.	33—28	18—23
2.	39—33	12—18
3.	44—39	7—12
4.	31—27	20—24
5.	37—31	14—20
6.	49—44	17—21
7.	27—22	18:27
8.	31:22	24—29

Must ei tohi rünnata kivi 22 käiguga 8. . . . 12—18?, kuna siis järgneb selline kombinatsioon: 9. 22—17! 21:12 10. 28—22 18:27 11. 32:21 16:27 12. 33—29 24:33 13. 38:16 ja valge on võitnud kivi.

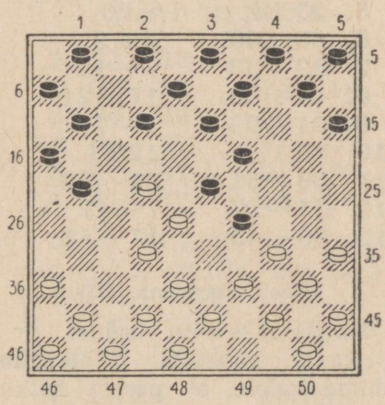


Diagramm 751

9.	33:24	20:29

Mõlemapoolsete teravustega selguseta seis (diagramm 751).

16. BIZOT' AVANG II
(pärast 1. 33—28)

1.	33—28	18—23
2.	39—33	12—18
3.	44—39	7—12
4.	33—29	20—24

Kui 4. . . . 17—22 5. 28:17 11:22, siis 6. 38—33 võrdsete võimalustega.

5.	29:20	15:24
6.	49—44	10—15
7.	31—27	17—21
8.	39—33	21—26
9.	44—39	võrdse seisuga.

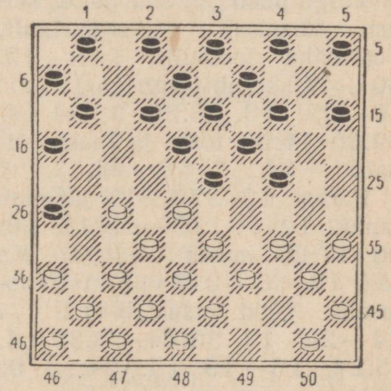


Diagramm 752

17. HOOGLANDI AVANG

1.	33—28	18—23
2.	39—33	12—18
3.	44—39	7—12
4.	31—27	20—24
5.	37—31	14—20
6.	41—37	10—14
7.	34—29	23:34
8.	40:29	20—25

9.	29:20	15:24
10.	27—22	18:27
11.	31:22	5—10

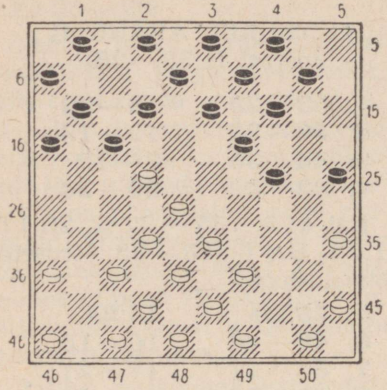


Diagramm 753

Valge peab jätkama selles seisus äärmiselt ettevaatlikult. Pealtnäha loomulik käik 12. 50—44 kaotab järgneva 12. . . . 19—23! 13. 28:30 25:34 14. 39:30 17:50 tõttu ja must võidab.

Pärast 12. 37—31? järgneb samuti 12. . . . 19—23 13. 28:30 17:26 musta võiduga. Ka käik 12. 36—31? viib kivi kaotusele. Nüüd otsustab 12. . . . 24—29! 13. 33:24 19:30 14. 35:24 13—19 15. 24:13 9:36×.

12.	45—40	. . .

Edaspidises võitluses tuleb valgel kindlustada oma tsentrit, mustal aga püüda valgete tsentraalsete jõudude tegevust piirata tiibadelt.

18. HAASI AVANG

1.	33—28	17—21
2.	31—26	12—17
3.	39—33	7—12
4.	44—39	1—7
5.	37—31	18—22
6.	31—27	22:31
7.	36:27	12—18 jne.

terava mänguga. Musta parem tiib on seotud ja see annab valge jõududele suure tegevusvabaduse (diagramm 754).

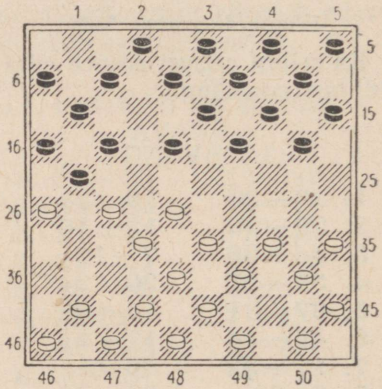


Diagramm 754

19. FABRE'I AVANG II

1.	33—28	18—23
2.	34—30	12—18
3.	30—25	20—24
4.	40—34	14—20
5.	25:14	9:20
6.	45—40	4—9
7.	39—33	7—12
8.	44—39	17—21
9.	31—26	1—7
10.	26:17	12:21
11.	36—31	21—26
12.	31—27	7—12
13.	50—45	11—17

(Vaata diagramm 755)

Tekkinud seis on võrdne.

Algaja kabetaja tähelepanu juhime sellele, et pärast käiku 14. 41—36 ei tohi must vastata

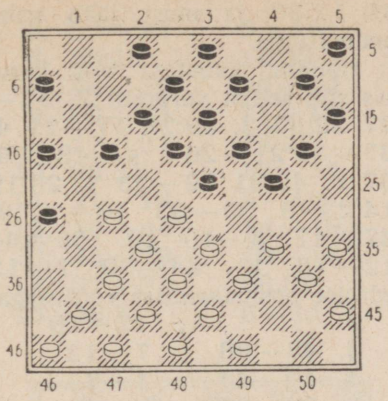


Diagramm 755

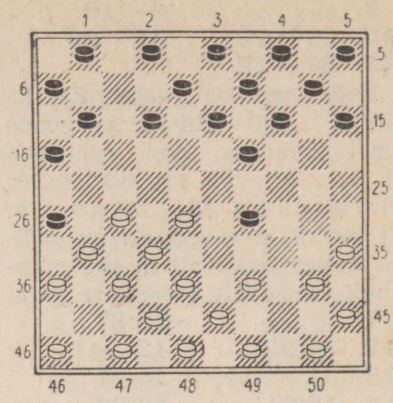


Diagramm 756

14. . . . 2—7 kombinatsiooni: 15. 27—22! 18:27 16. 32:21 23:41 17. 46:37 16:27 18. 37—31 26:37 19. 42:2× tõttu.

Samuti kaotab ka käik 14. . . . 20—25?, kuna siis järgneb 15. 34—29 23:34 16. 40:20 25:14 17. 27—22 18:27 18. 32:21 16:27 19. 37—31 26:37 20. 42:11 6:17 21. 28—23 19:28 22. 33:11×.

20. MOLIMARD'I (loe: molimaari) RÜNNAK

1.	**33—28**	**18—23**
2.	**39—33**	**12—18**
3.	**44—39**	**7—12**
4.	**31—27**	**17—21**
5.	**37—31**	**21—26**
6.	**41—37**	**23—29**

Musta käik 6. . . . 12—17? viib kivi kaotusele, sest järgneb 7. 27—21 16:27 8. 32:12 23:41 9. 12:23 26:37 10. 42:31 19:28 11. 33:22×.

7.	**34:23**	**18:29**
8.	**33:24**	**20:29**

Võitluse edasises käigus võib valge püüda atakeerida musta kivi 29 ja hiljem, selle kivi väljavahetamise järel, viia mängu tsentrisse.

21. SÜMMEETRILINE AVANG

1.	**33—28**	**18—23**
2.	**39—33**	**12—18**
3.	**44—39**	**7—12**
4.	**31—27**	**20—24**
5.	**34—30**	**17—21**
6.	**50—44**	**1—7**
7.	**37—31**	**14—20**
8.	**41—37?**	. . .

See loomulik käik viib valge temale ebameeldivale sümmeetrilisele seisule. Parem oli jätkata 8. 30—25.

Ründekäik 8. 31—26? kaotab kivi, kuna järgneb 8. . . . 24—29 9. 26:17 11:31 10. 36:27 29—34 jne.

8.	**. . .**	**10—14**
9.	**47—41**	. . .

Valge ei tohtinud jällegi mängida 9. 31—26? 24—29! tõttu ja must võidab kivi.

9.	. . .	**4—10**
10.	**30—25**	**21—26**
11.	**27—22**	. . .

Valge seis on raske. Ent ka käik 11. 40—34 ei kergenda tema olukorda, sest järgneb 11. . . . 24—29 12. 33:24 20: 40 13. 45:34 23—29 14. 34: 23 18:29 ja valge seis on endiselt halb vasakul tiival ebaõnnestunult asetsevate kabendite tõttu.

11.	. . .	**18:27**
12.	**31:22**	**12—18**
13.	**37—31**	**26:37**
14.	**42:31**	**18:27**
15.	**31:22**	**7—12**

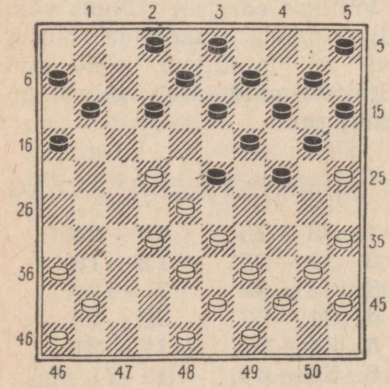


Diagramm 757

Tekkinud seisus on mustal šansse võiduks, kuna valge kivi 22 ja tema jõud tsentris seisavad ebaõnnestunult.

22. HOLLANDI AVANG

1.	**33—28**	**18—22**
2.	**38—33**	. . .

Siin ei tohi valge muidugi mängida 2. 39—33?, kuna järgneb 2. . . . 22—27 3. 32:21 16:27 4. 31:22 19—23 5. 28: 19 17:30 ja must jääb kahe enamkiviga.

Hollandi kabetaja Vos kasutas siin sellist varianti: 2. 31—27 22:33 3. 39:28 17—21 4. 37—31 21—26 5. 44—39 26: 37 6. 42:31 19—23 7. 28:19 14:23 8. 39—33 10—14 9. 47—42 5—10 10. 50—44 12—18 11. 44—39 7—12 edasise positsioonilise võitlusega.

2.	. . .	**12—18**
3.	**43—38**	**7—12**
4.	**49—43**	**1—7**
5.	**32—27**	. . .

Kui 5. 31—26, siis 5. . . . 19—23! 6. 28:19 14:23 mõningase paremusega mustale.

5.	. . .	**19—23**
6.	**28:19**	**14:23**
7.	**34—29**	**23:34**
8.	**40:29**	. . .

Edasise mõlemapoolse võitlusega tiibadel.

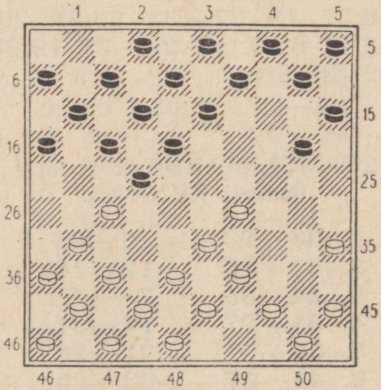


Diagramm 758

23. RAICHENBACHI AVANG

1.	**33—28**	**17—21**
2.	**39—33**	**21—26**
3.	**31—27**	**19—23**
4.	**28:19**	**14:23**

5.	33—28	9—14
6.	28:19	14:23
7.	44—39	10—14
8.	39—33	11—17
9.	27—21	16:27
10.	32:21	17—22
11.	21—16	5—10
12.	50—44	14—19
13.	44—39	10—14
14.	37—31	26:37
15.	42:31	6—11

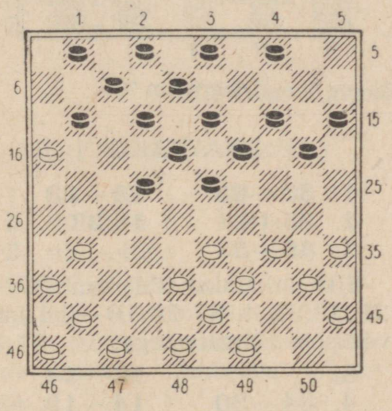


Diagramm 759

Mustal on mõningane paremus oma kabendite veidi aktiivsema asetuse tõttu.

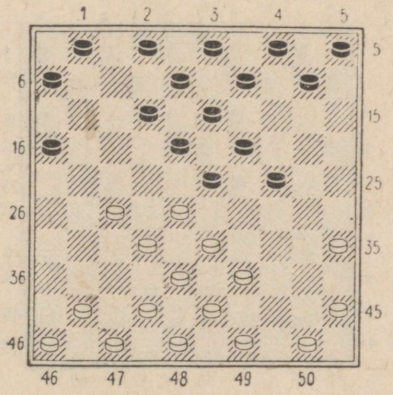


Diagramm 760

24. HAAS—BATTEFELDI AVANG I

1.	33—28	18—23
2.	31—27	20—24
3.	34—30	17—21
4.	39—33	12—18
5.	37—31	7—12
6.	31—26	14—20
7.	26:17	11:31
8.	36:27	20—25
9.	44—39	25:34
10.	40:20	15:24

Diagrammil 760 toodud seis on sümmeetriline ja võrdne.

25. HOOGLAND—MOLIMARD'I AVANG

1.	33—28	18—23
2.	31—27	20—24
3.	34—30	17—21
4.	39—33	12—18
5.	37—31	21—26
6.	44—39	26:37
7.	42:31	14—20
8.	41—37	20—25
9.	46—41	25:34
10.	40:20	15:24
11.	45—40	10—14
12.	39—34	5—10

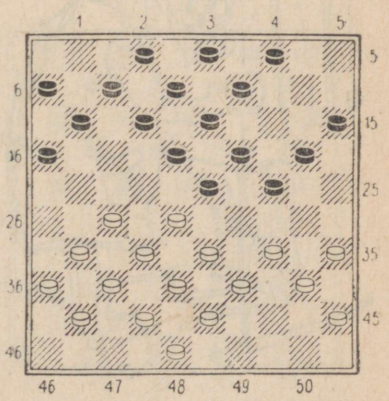


Diagramm 761

13.	**43—39**	7—12
14.	**49—43**	10—15
15.	**50—45**	14—20
16.	**47—42**	1—7

(Vaata diagramm 761 lk. 293)

Musta seis on veidi parem, sest vastase jõudude arvuline koosseis tiibadel on ebavõrdne. Nii on valge vasakul tiival 10, paremal tiival aga 7 kivi.

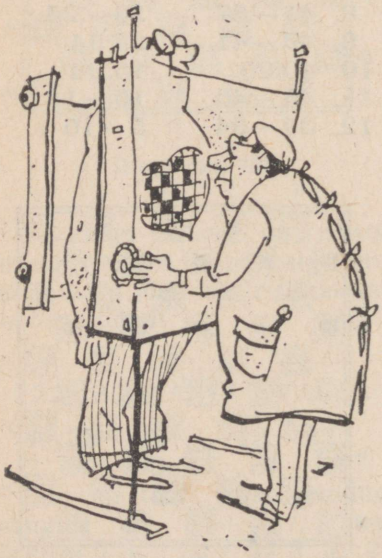
26. FABRE'I AVANG III

1.	**33—28**	18—23
2.	**39—33**	12—18
3.	**34—30**	20—25
4.	**40—34**	15—20
5.	**34—29**	25:34

Kui lüüa 5. . . . 23:34 6. 30:39, siis jääb mustal püsima väheaktiivne äärekivi väljal 25.

6.	**29:40**	20—24
7.	**44—39**	7—12

Võrdne mäng (diagramm 762).



Kabetaja röntgenis.

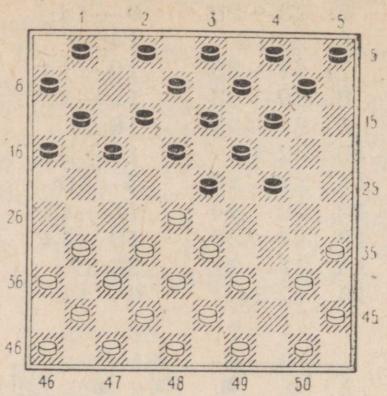


Diagramm 762

27. AVANG

1.	**33—28**	19—23
2.	**28:19**	14:23
3.	**39—33**	. . .

Siin jätkatakse tihti ka 3. 32—28 23:32 4. 37:28 10—14 jne. võrdsete võimalustega.

3.	. . .	10—14
4.	**34—30**	14—19
5.	**30—25**	17—22

Kui must mängib 5. . . . 20—24, siis 6. 33—28 ja nüüd kaotab käik 6. . . . 5—10? ilusasti

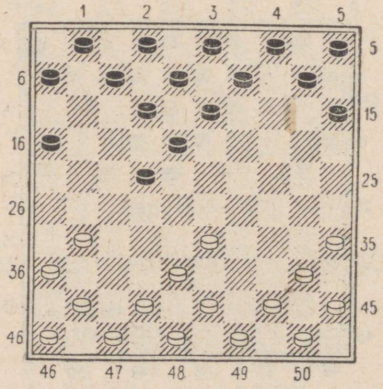


Diagramm 763

partii. Valge võidab sellisel teel: 7. 25—20! 24—29 (7. . . . 23—29 8. 28—22 jne.×; 7. . . . 24—30 8. 35:24 19:30 9. 28:19 15:24 10. 40—34 30:39 11. 19:30×) 8. 40—34! 29:40 (kui 8. . . . 15:24, siis 9. 32—27! 23:21 10. 34:5×) 9. 45:34 15:24 10. 35—30 24:35 11. 34—29 23:34 12. 28—22 17:28 13. 32:5 ja valge võidab.

6.	**25:14**	**19:10**
7.	**32—28**	. . .

Huvitavad käigud toimusid kirja teel mängitud partiis F. Okrogelnik (Holland) — Ü. Kesker, kus jätkus 7. 35—30 10—14 (rahulikum oli vahetada 7. . . . 23—29 ja 8. . . . 22—28) 8. 32—27 12—17 9. 30—25 7—12 jne. edasise huvitava mänguga.

7.	. . .	**23:32**
8.	**37:17**	**11:22**

Võrdne lahtine seis.

(Vaata diagramm 763)

III. Fabre'i avakäik — 1. 34—29

28. FABRE'I AVANG I

1.	**34—29**	**19—23**
2.	**40—34**	**14—19**
3.	**45—40**	**10—14**

Võib mängida ka 3. . . . 20—25 4. 50—45 19—24! 5. 29:20 25:14 musta vasaku tiiva jõudude asetuse ümberpaigutamisega.

4.	**50—45**	**5—10**
5.	**29—24**	**20:29**
6.	**33:24**	**19:30**
7.	**34:25**	**13—19**

Musta seis on eelistatavam, sest tal on edasises tsentrimängus paremad perspektiivid.

29. AVANG

1.	**34—29**	**17—22**
2.	**40—34**	**11—17**
3.	**45—40**	**6—11**
4.	**50—45**	**1—6**
5.	**32—28**	**19—23**
6.	**28:19**	**14:23**
7.	**35—30**	**16—21**

terava mänguga.

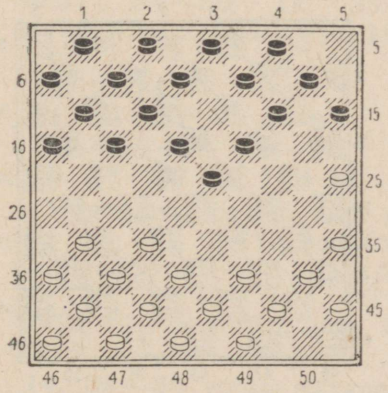


Diagramm 764

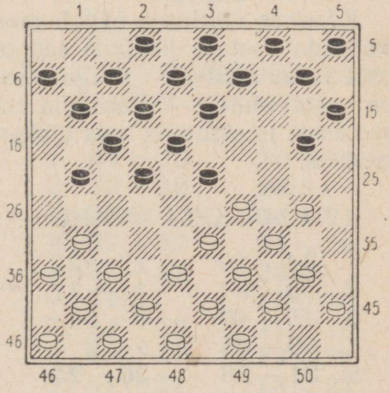


Diagramm 765

30. COUTTET' (loe: kutee) AVANG

1.	34—29	20—25
2.	40—34	. . .

Siin on võimalik valgel ka kiilavangu tekitamine käiguga 2. 29—24 19:30 3. 35:24.

2.	. . .	14—20
3.	44—40	19—24
4.	50—44	10—14
5.	32—28	17—22
6.	28:17	11:22
7.	37—32	14—19
8.	41—37	5—10

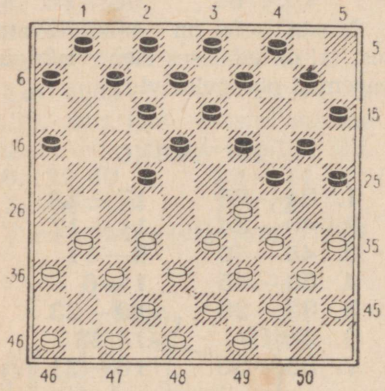


Diagramm 766

Edasises võitluses püüab must säilitada vastase jõudude seotust oma vasakul tiival. Valge plaan on vastupidine — vabastada end seotusest ja säilitada oma ülekaal tsentris.

31. DUKELI AVANG

1.	34—29	17—22
2.	40—34	11—17
3.	45—40	6—11
4.	50—45	1—6
5.	31—26	20—25
6.	29—23	. . .

Valge ei tohi muidugi jätkata 6. 29—24? 19:30 7. 35:24, sest järgneb 7. . . . 22—28×.

6.	. . .	18:29
7.	34:23	19:28
8.	32:23	13—18
9.	39—34	18:29
10.	34:23	14—20
11.	33—29	. . .

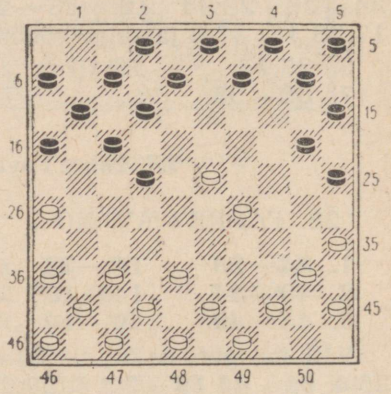


Diagramm 767

Tekkinud terav mäng on meie arvates parem mustale, kuna valgel on vaja kogu aeg hoolitseda vaenlase territooriumile tunginud kivi 23 küllaldase kaitsmise eest.

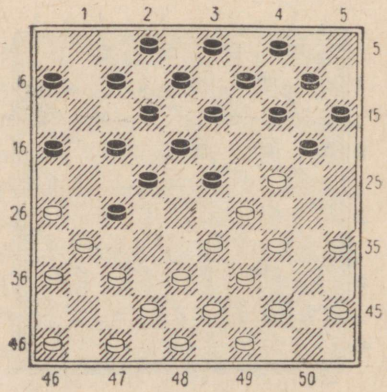


Diagramm 768

32. KELLERI AVANG

1.	34—29	17—22
2.	40—34	11—17
3.	45—40	6—11
4.	50—45	1—6
5.	31—26	16—21!
6.	32—28	19—23
7.	28:19	14:23
8.	35—30	21—27
9.	30—24	10—14
10.	37—31	5—10
11.	40—35	11—16

Must ei tohi mängida pealtnäha tugevaimat käiku 11. . . . 20—25?, kuna järgneb 12. 24—19 13:24 13. 29:20 15:24 14 34—30 ja valge võidab kivi.

Pärast vahetust 11. . . . 13—19 12. 24:13 8:19 võib järgneda 13. 34—30 23:25 14. 33—28 22:33 15. 31:24 20:29 16. 39:28 seisu lihtsustamisega.

12. 41—37 . . .

Väga terava ja omapärase tiivamänguga (diagramm 768).

IV. Prantsuse avakäik — 1. 34—30

33. PRANTSUSE KLASSIKALINE AVANG I

1.	34—30	20—25
2.	32—28	25:34
3.	39:30	18—23
4.	37—32	12—18
5.	41—37	7—12
6.	44—39	15—20
7.	30—25	20—24
8.	31—27	10—15
9.	37—31	. . .

Valge ei tohi jätkata siin 9. 39—34?, kuna järgneb 9. . . . 17—22 10. 28:17 11:31 11 36:27 24—30 12. 35:24 19:28 ja must võidab kaks kivi.

9.	. . .	14—20
10.	25:14	9:20
11.	46—41	4—9
12.	49—44	5—10
13.	41—37	10—14

Valge ähvardas siin, näit. pärast 13. . . . 1—7, kombinatsiooniga: 14. 35—30 24:35 15. 33—29 23:34 16. 39:30 35:24 17. 28—22 17:28 18. 32:5×.

14. 39—34 võrdse mänguga (diagramm 769).

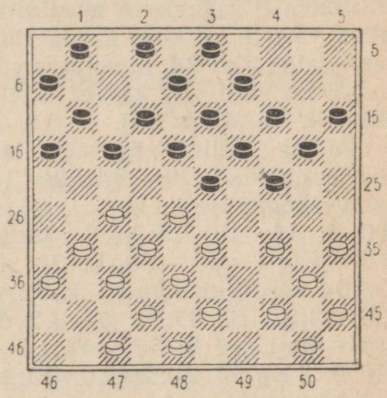


Diagramm 769

34. PRANTSUSE KLASSIKALINE AVANG II

1.	34—30	20—25
2.	32—28	25:34
3.	39:30	16—21
4.	37—32	21—26
5.	32—27	26:37
6.	41:32	15—20
7.	44—39	11—16
8.	46—41	17—21
9.	41—37	18—23
10.	30—25	12—18

11. 39—34 21—26
12. 50—44 7—12
Seis on võrdne.

35. KIILAVANG (DAMME AVANG)

1. 34—30 20—25
2. 30—24 19:30
3. 35:24 . . .

Selliselt näeb välja meile vene kabes tuntud kiilavangu algseis rahvusvahelises kabes.

3. . . . 18—23
4. 33—28 . . .

Halb on mängida 4. 32—28? 23:32 5. 37:28, kuna must võib nüüd väljalt 19 kuus korda rünnata valge kivi 24, kusjuures viimasel on vaid viis kaitset (kivid 40, 44, 45, 49 ja 50).

Partiis Keller—Ghestem leidis aset jätk: 4. 40—34 12—18 (siin mängitakse ka 4. . . . 14—19 5. 34—30 25:34 6. 39:30 10—14 7. 30—25 19:30 8. 25:34 võrdse mänguga) 5. 32—28 23:32 6. 37:28 7—12 7. 44—40 1—7 8. 50—44 14—20 9. 41—37 20:29 10. 33:24 initsiatiivirikka mänguga valgele.

4. . . . 14—19

Kui 4. . . . 14—20 5. 28:19 20:29, siis 6. 31—27 13:24 7. 27—22 17:28 8. 32:34 ja valgel on paremus.

5. 40—35 19:30
6. 35:24 17—22!
7. 28:19 . . .

Pärast jätku 7. 28:17 11:22 8. 32—28 22:33 9. 39:19 9—14 ei ole valgel edaspidi sugugi kerge hoolitseda vastase jõudude poolt isoleeritud kivi 24 eest.

7. . . . 22—28
8. 32:23 13—18
9. 24—20 15:13
10. 39—33 18:29
11. 33:24 . . .

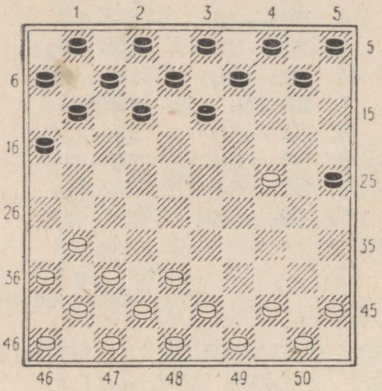


Diagramm 770

Mäng on enam-vähem võrdne. Valgel on hädavajalik tugevdada väljal 24 asetseva kivi olukorda.

36. MÕLEMAPOOLNE KIILAVANG

1. 34—30 20—25
2. 30—24 19:30

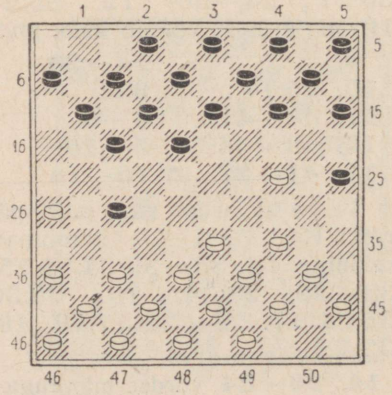


Diagramm 771

3.	35:24	17—21
4.	31—26	21—27
5.	32:21	16:27
6.	40—34	11—17
7.	45—40	6—11
8.	50—45	1—6

Huvitav ja väheuuritud seis (diagramm 771).

V. Avakäik ääreväljale — 1. 31—26

37. BIZOT—DE JONGH'I AVANG (ÄÄREAVANG)

1.	31—26	20—25
2.	37—31	14—20
3.	41—37	10—14
4.	46—41	5—10
5.	31—27	20—24
6.	36—31	. . .

Ei tohi mängida 6. 37—31 järgneva kombinatsiooni: 6. . . . 24—29! 7. 33:24 (7. 34:23 19:46×) 7. . . . 19:30 8. 35:24 13—19 9. 24:22 17:46 tõttu ja must võidab.

6.	. . .	17—21

Must võib käiguga 6. . . . 15—20 jne. jätkata sümmeetrilist mängu.

7.	26:17	12:21
8.	41—36	. . .

Kaotab käik 8. 31—26?, kuna pärast 8. . . . 18—23 9. 26:17 11:31 10. 37:26 23—29 11. 34:23 19:46 lööb must kabesse.

8.	. . .	21—26
9.	32—28	7—12
10.	37—32	26:37
11.	42:31	. . .

Valge mängib tsentris, must aga tiibadel (diagramm 772).

38. SPRINGER—FABRE'I AVANG

1.	31—26	19—23
2.	36—31	14—19
3.	41—36	10—14
4.	46—41	5—10
5.	31—27	17—22
6.	32—28!	23:21
7.	26:28	16—21
8.	34—29	21—26
9.	29—24	20:29

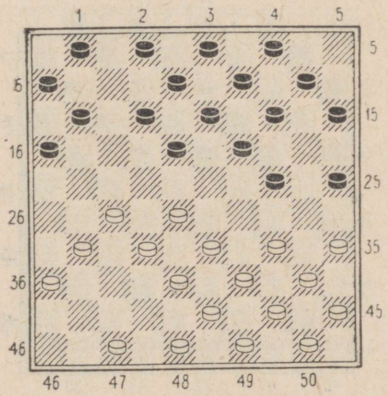


Diagramm 772

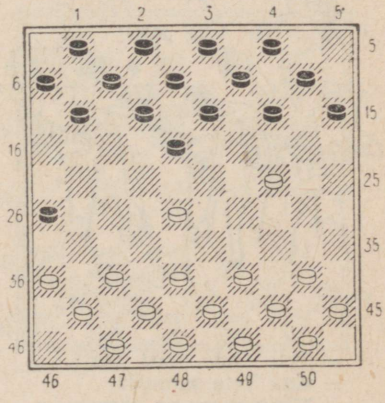


Diagramm 773

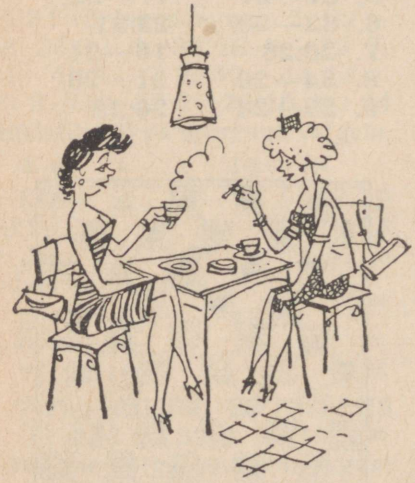
10.	**33:24**	**19:30**
11.	**35:24**	... mõlemapoolse võitlusega initsiatiivi valdamise pärast tsentris (diagramm 773).

39. SPRINGERI ÄÄREAVANG

1.	**31—26**	**18—23**
2.	**36—31**	**12—18**
3.	**41—36**	**7—12**
4.	**46—41**	**1—7**
5.	**31—27**	**20—24**
6.	**34—30**	**24—29**
7.	**33:24**	**23—28**
8.	**32:23**	**18:20**
9.	**37—31**	**17—22**

Valge ähvardas vahetusega 10. 27—22 17:28 11. 26—21 16:27 12. 31:33 aktiviseerida oma vasaku tiiva kive ja vabaneda passiivsest äärekivist 26.

10.	**27:18**	**12:23**
11.	**30—25**	**11—17** jne.



— Teie olete alati üksi?
— Aga Teie samuti?
— Minu mees on meremees.
— Ja minu oma kabetaja.

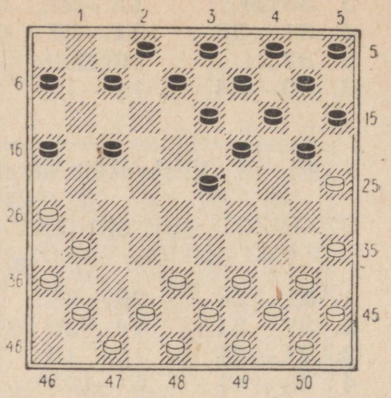


Diagramm 774

Ülaltoodud seis on huvitav ja omapärane.

40. BIZOT—BELARD'I (loe: bizoo-belaari) AVANG

1.	**31—26**	**19—23**
2.	**37—31**	**14—19**
3.	**31—27**	**10—14**
4.	**41—37**	**20—24**
5.	**46—41**	**5—10**
6.	**34—30**	**24—29**

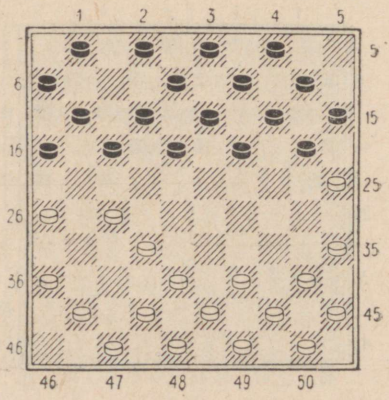


Diagramm 775

7. 33:24 23—28
8. 32:23 18:20
9. 30—25 12—18

Pärast käiku 9. . . . 20—24 võis järgneda avastatud kombinatsioon: 10. 27—22 17:28 11. 26—21 16:27 12. 25—20 14:25 13. 38—32 27:38 14. 43:5 ja valge võidab.

10. 37—32 7—12

Diagrammil 775 toodud seisu on vähe uuritud.

VI. Poola avakäik — 1. 31—27

41. DUMONT'I AVANG II

1. 31—27 17—21
2. 37—31 21—26
3. 41—37 19—23
4. 33—28 14—19

Mõnikord mängitakse ka 4. . . . 11—17 5. 28:19 14:23 6. 27—21 16:27 7. 31:11 6:17 8. 46—41 võrdse mänguga.

5. 39—33 10—14

Ei tohi muidugi mängida 5. . . . 12—17? järgneva 6. 27—21 16:27 7. 32:12 23:41 8. 12:25× tõttu.

6. 34—30 20—24
7. 44—39 11—17
8. 27—22 18:27
9. 31:11 6:17

Mõlemapoolse sidumisega tsentris (diagramm 776).

42. AVANG

1. 31—27 17—21
2. 37—31 21—26
3. 32—28 26:37
4. 41:32 11—17
5. 46—41 17—22

Pärast 5. . . . 17—21 tekib poola avang, mida vaatasime eespool.

6. 28:17 12:21
7. 33—28 7—12

Must võib ka kohe vahetada 7. . . . 19—23 8. 28:19 14:23 ja pärast 9. 39—33 jätkata mängu esmalt ainult oma vasakul tiival 9. . . . 10—14 10. 44—39 5—10 jne., nagu oli kirja teel mängitud partiis Ü. Kesker — P. Henry (Prantsusmaa).

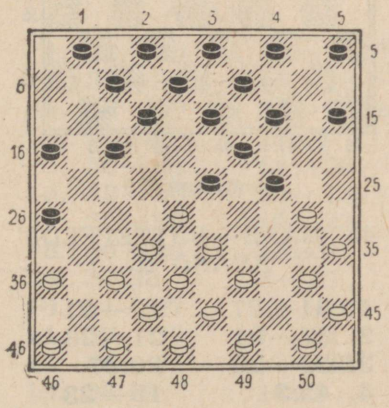


Diagramm 776

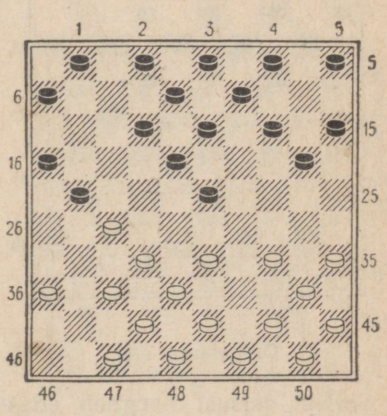


Diagramm 777

8.	**41—37**	**19—23**
9.	**28:19**	**14:23**
10.	**39—33**	**10—14**

Võrdne mäng (diagramm 777).

43. RAICHENBACH—VOSI AVANG

1.	**31—27**	**19—23**
2.	**33—28**	**17—21**
3.	**28:19**	**14:23**
4.	**39—33**	**21—26**
5.	**44—39**	**10—14**
6.	**50—44**	**5—10**
7.	**33—28**	**14—19**
8.	**39—33**	**10—14**
9.	**34—30**	**20—24**
10.	**44—39**	**11—17**
11.	**27—21**	**16:27**
12.	**32:21**	**23:32**
13.	**37:28**	**7—11**

Must ei tohtinud jätkata 13. . . . 26—31 14. 36:27 17:26, sest siis järgneb 15. 27—22 18:27 16. 28—23 19:28 17. 33:31 26:37 18. 30:10 ja valge võidab kivi.

14.	**21—16**	**1—7**

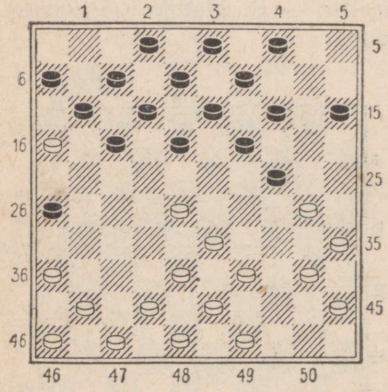


Diagramm 778

Sellest seisust hargneb edaspidi huvitav mäng.

44. ROOZENBURG—VAESSENI AVANG

1.	**31—27**	**18—23**
2.	**33—28**	**20—24**
3.	**36—31**	**. . .**

Siin viib kaotusele käik 3. 37—31, kuna pärast 3. . . . 23—29 4. 34:23 17—22 5. 27:18 13:33 6. 38:20 19:26 jääb must kahe enamkiviga.

3.	**. . .**	**12—18**
4.	**41—36**	**17—22**

Kui 4. . . . 24—29?, siis 5. 28—22 17:28 6. 27—21 16:27 7. 31:24 ja valge võidab kivi.

5.	**28:17**	**11:22**
6.	**34—29**	**23:34**
7.	**40:20**	**14:25**
8.	**32—28**	**22:33**
9.	**39:28**	**10—14**
10.	**44—39**	**5—10** jne.

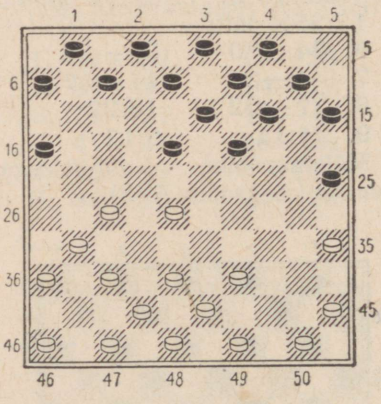


Diagramm 779

45. HAAS—BATTEFELDI AVANG II

1.	**31—27**	**17—21**
2.	**37—31**	**21—26**
3.	**33—28**	**26:37**
4.	**42:31**	**19—23**
5.	**28:19**	**14:23**

6.	47—42	11—17
7.	39—33	17—21
8.	31—26	10—14
9.	26:17	12:21
10.	44—39	7—12 jne.

enam-vähem võrdse mänguga.

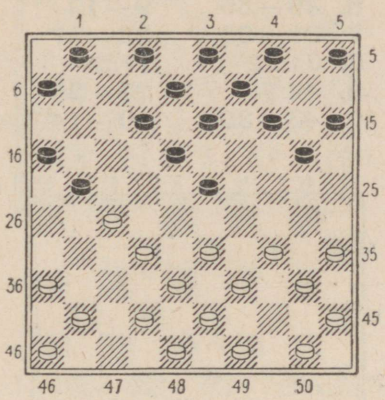


Diagramm 780

46. KELLER—ROOZENBURGI AVANG

1.	31—27	19—23
2.	37—31	14—19
3.	33—28	10—14
4.	39—33	23—29
5.	34:23	18:29
6.	33:24	20:29
7.	44—39	17—21
8.	40—34	29:40
9.	35:44	21—26
10.	39—33	26:37
11.	42:31 jne.	

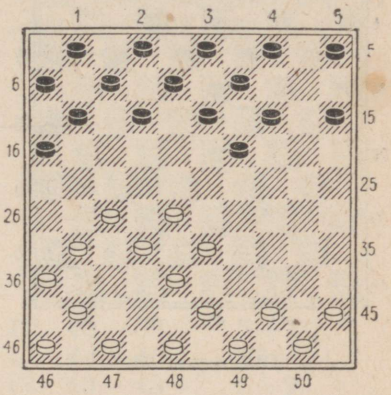


Diagramm 781

VII. Avakäik — 1. 33—29

47. SPRINGER—VAESSENI AVANG

1.	33—29	19—24
2.	39—33	14—19
3.	44—39	20—25
4.	29:20	25:14
5.	50—44	14—20
6.	32—28	10—14
7.	35—30	18—23!
8.	30—25	23:32
9.	37:28	4—10
10.	41—37	12—18
11.	37—32	7—12
12.	46—41	19—23
13.	28:19	14:23
14.	25:14	10:19 jne.

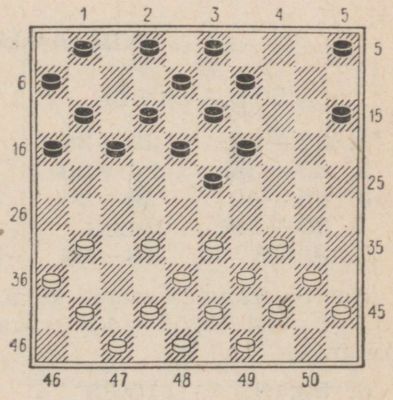


Diagramm 782

48. PIET ROOZENBURGI RÜNNAK

1.	33—29	19—23
2.	35—30	20—25
3.	40—35	14—19
4.	44—40	10—14
5.	50—44	23—28
6.	32:23	19:28

7. 31—27! terava mänguga.

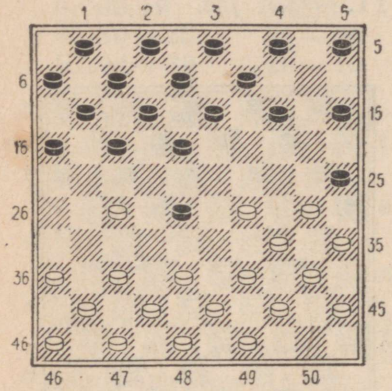


Diagramm 783

49. ROOZENBURG—KELLERI AVANG

1.	33—29	18—22
2.	32—27	19—24

Must ei tohi muidugi mängida 2. . . . 12—18?, vastuse 3. 29—24 jne. tõttu ja valge võidab.

3.	27:18	24:33
4.	38:29	13:22
5.	35—30	14—19
6.	40—35	9—13
7.	39—33	22—27
8.	31:22	17:39
9.	44:33	20—25
10.	43—39	10—14

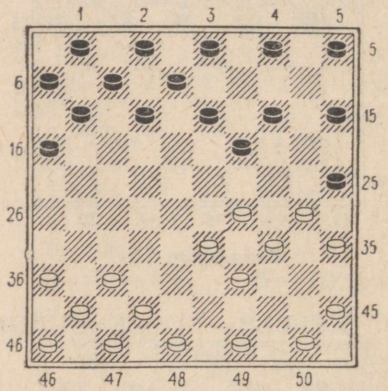


Diagramm 784

Sellest seisust hargneb edaspidi väga huvitav võitlus.

VIII. Avakäik 1. 35—30

50. AVANG

(Vaata diagramm 785)

1.	35—30	20—25
2.	40—35	14—20
3.	45—40	20—24
4.	33—29	24:33
5.	38:29	19—24

Hea on mängida samuti ka 5. . . . 10—14 6. 50—45 terava mänguga.

6.	30:19	13:33

7. 39:28 jne.

Väga omapärane seis. Valge jõud vasakul tiival on täiesti arendamata. Sama olukord valitseb ka musta paremal tiival. Ka jõudude paigutus on mõlemal vastasel ühesugune: valge vasakul tiival on 10, paremal ainult 7 kivi, musta vasakul 7, paremal aga 10 kivi. Toodud seis eeldab tõenäoliselt huvitavat ja elavat mängu edasises võitluse käigus.

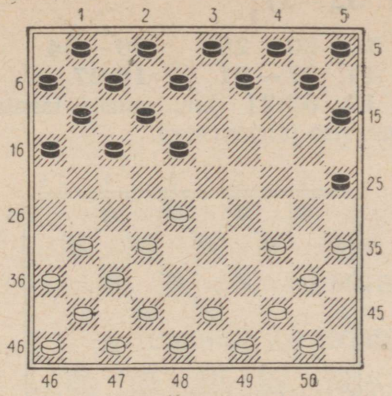


Diagramm 785

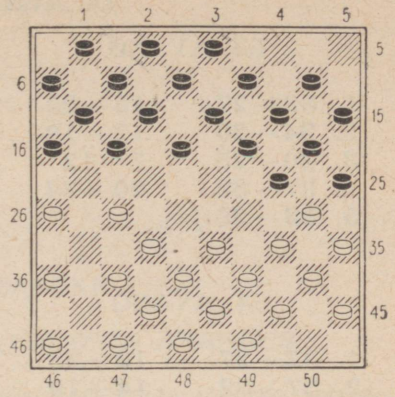


Diagramm 786

51. AVANG

1.	35—30	20—25
2.	40—35	15—20
3.	45—40	20—24
4.	50—45	10—15
5.	31—26	5—10
6.	32—27	15—20

Must ei tohi mängida 6. . . . 14—20?, sest järgneb 7. 27—21 16:27 8. 38—32 27:29 9. 34:5×.

7.	37—32	10—15
8.	41—37	4—10

(Vaata diagramm 786)

Terava, mustale parema mänguga, kuna valge parem tiib on tugevasti seotud.

52. AVANG

1.	35—30	20—25
2.	33—29	14—20
3.	40—35	20—24
4.	29:20	15:24

See vahetus, millega must seob ajutiselt valge parema tiiva jõude, viib huvitavale mängule.

5.	38—33	18—23
6.	42—38	12—18
7.	47—42	7—12
8.	33—29	24:33
9.	38:29	10—14
10.	43—38	5—10
11.	44—40	17—21
12.	49—43	1—7
13.	50—44	21—27
14.	31:22	18:27
15.	29:18	13:22
16.	32:21	16:27 jne.

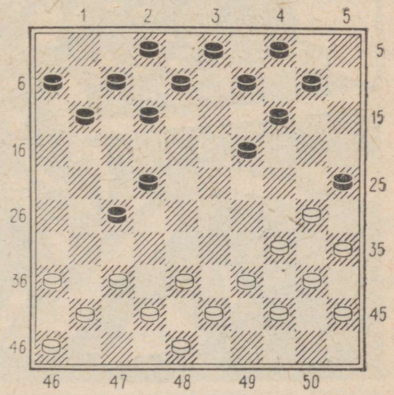


Diagramm 787

IX. Avakäik 1. 32—27

53. AVANG

1.	32—27	18—23
2.	34—30	12—18
3.	30—25	7—12
4.	37—32	20—24
5.	33—28	jne.

54. AVANG

1.	32—27	19—23
2.	37—32	14—19
3.	41—37	10—14
4.	46—41	5—10
5.	34—30	20—25
6.	33—28	25:34
7.	39:30	17—22
8.	28:17	11:22
9.	44—39	15—20
10.	30—25	20—24
11.	27—21	16:27

12. 32:21 jne. musta tsentri edasise piiramisega.

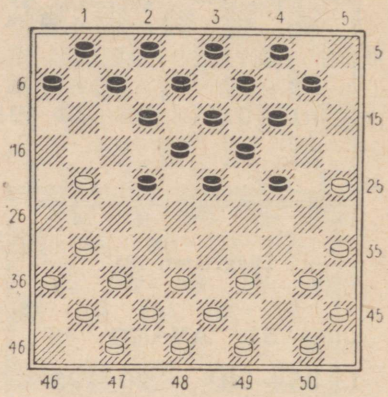
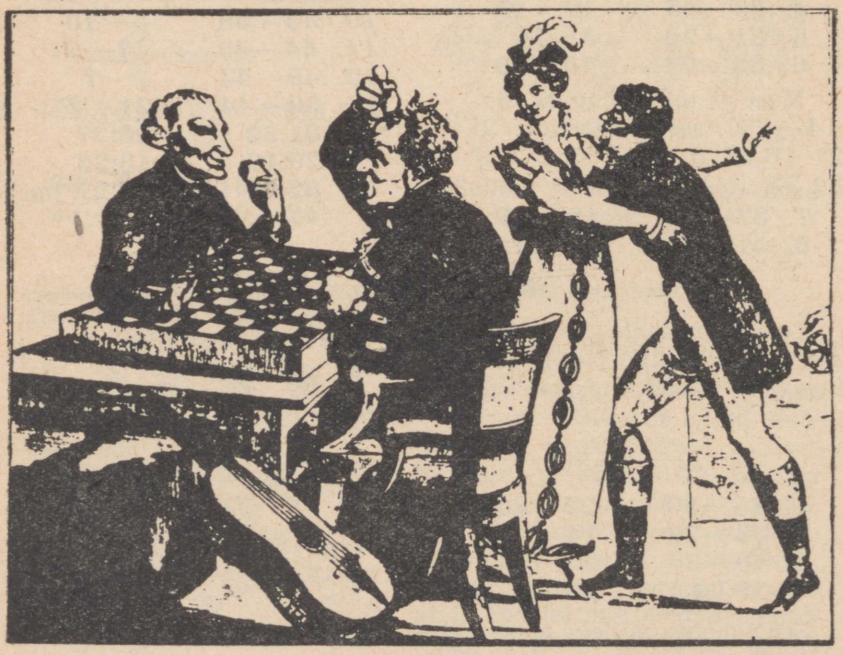


Diagramm 788



«Kaotasid kabe...» («Kaotad ka naise!») Prantsuse karikatuur 19. sajandi algusest.

KÜMNES PEATÜKK

PÜÜNISED JA KOMBINATSIOONID AVANGUS

Partii alguses, kui kõik või peaaegu kõik kivid on alles mängus, ei saa muidugi kõiki võimalikke variante konkreetselt arvestada. Nagu nägime eelmises peatükis, on seetõttu mängul avangus jõudude arendamise ja üldise strateegilise plaani väljakujundamise iseloom.

Kumbki mängija võib valida talle meeldivad avanguvariandid ning sellest tulenevalt määrata, kuivõrd vastane seda ei sega, tulevase võitluse iseloomu oma valikul. Soovi korral võib taotleda tsentri vallutamist või selle hoopis loovutada ning mängida vastase tsentri piiramisele jne.

Kuid tuleb märkida, et partii algstaadiumis on tähtis tunda mitte ainult oma jõudude positsioonilise paigutuse printsiipe võitlusteks keskmängus, vaid ka kombinatsioonilisi ideid, mille abil võib juba avangus välkkiirelt otsustada kogu partii saatuse.

Püünistele ja kombinatsioonidele avanguis pühendavad suurt tähelepanu paljude riikide kabetajad. Mitmed neist koguvad spetsiaalselt kombinatsioonilisi lühipartiisid, nad on kabelühipartiide kollektsionääride ks.

Nii näiteks Kabeliidu «Damas» (liidu tegevuse eesmärgiks on kaasa aidata rahvusvahelise kabe levimisele maailma k õ i k i d e s riikides) presidendil hollandi kabetajal doktor Venema'l on korjatud mitu tuhat kombinatsioonilist lühipartiid, kusjuures huvitav on veel see, et kõik kombinatsioonid on teostatud partii algstaadiumis, kus mõlemal vastasel on laual alles veel kõik 20 kivi.

Kombinatsiooniliste ideede tundmine avanguis omab suurt praktilist tähtsust.

Toome selles peatükis 87 partiid kombinatsiooniliste võimalustega avanguis. Ligi kolmkümmend neist kombinatsioonidest on avastatud doktor Venema poolt. Ülejäänud kombinatsioonid on peaaegu eranditult võetud mängitud partiidest. Siinjuures tuleb tähendada, et mitmeski mängitud lühipartiis on mõlemad vastased patustanud positsiooniliste põhiprintsiipide vastu. Seepärast me ei soovita algajatel kõiki neid partiisid põhjalikult pähe õppida avanguteooria tundmaõppimiseks ega kasutada taktikat, kus mängitakse avangus ainuüksi

selle peale, et «ehk kukub vastane mõnda püünisesse». Tihti esineb nii — üks mängijatest seab vastasele püünise, millesse viimane aga ei lange, seab teise, kolmanda jne. Ja nagu tavaliselt — kui vastane ülesseatud püünistesse ei lange, saab püünise valmistaja enamasti positsiooniliselt väga halva seisu. Püüniseid võib vastasele üles seada vaid siis, kui selle valmistamiseks tehtavad käigud õigustavad end positsiooniliselt.

Selles peatükis me vaatleme kombinatsioonilisi lühipartiisid avakäikude ja avangute järjekorras.

PARTII NR. 1

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 50—44 20—24 5. 34—30 18—22 6. 30—25 12—18 7. 40—34 14—20 8. 25:14 9:20 9. 34—29 23:34 10. 39:30.

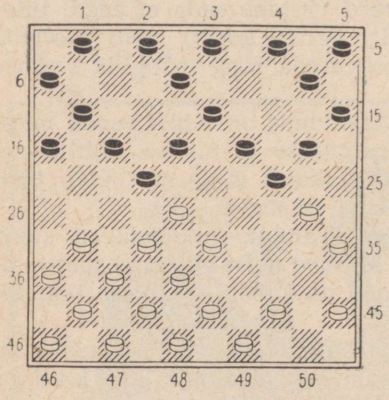


Diagramm 789

Tekkinud seisus (diagramm 789) oli must arvamusel, et valge viimane vahetuskäik oli suur viga, mis viib teda kivi kaotusele. Seepärast mängis must siin **10. . . . 24—29? 11. 33:24 22:33 12. 38:29 20—25.** Ja tõepoolest näib esimesel pilgul, et valge jääb vähemkiviga. Kuid ootamatult järgnes siin: **13. 29—23! 18:20 14. 31—27 25:34 15. 27—22 17:28 16. 32:25** ja valge võidab musta kivi 34, jäädes enamkiviga.

Huvitav on märkida, et sellesse avangulõksu sattus tolleaegne maailmameister M. Raichenbach 1937. a. toimunud maailmameistrimatši teises partiis hollandlase B. Springeri vastu!

PARTII NR. 2

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 50—44 1—7 5. 31—26 20—24 6. 34—30 14—20 7. 30—25 10—14 8. 37—31 4—10 9. 41—37 24—29 10. 33:24 20:29 11. 46—41 15—20?

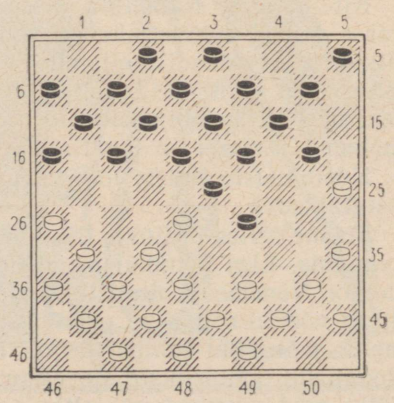


Diagramm 790

Siin sooritas valge sellise ilusa kombinatsiooni: **12. 28—22! 18:27** (kui 12. . . . 17:28, siis 13. 26—21 16:27 14. 31:4 ja valge võidab) **13. 31:22 17:28 14. 37—31! 28:46 15. 38—32 46:28 16. 26—21 16:27 17. 31:4** ja valge võidab.

Mitmed kabeajaloo uurijad väidavad, nagu oleks sellise kombinatsiooni esmakordselt teostanud Napoleon Bonaparte.

PARTII NR. 3

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 50—44 1—7 5. 34—30 17—21 6. 31—26 12—17?

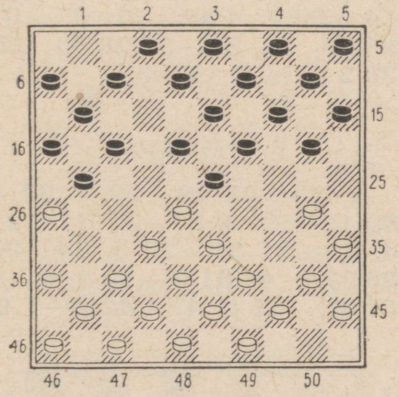


Diagramm 791

Musta viimane käik viib üllataval kombel kivi kaotusele ja seda sellise lihtsa jätku tõttu: **7. 30—24! 20:29 8. 33:24 19:30 9. 35:24 14—19** (midagi paremat mustal ei ole; kui 9. . . . 7—12 10. 28:19 14:23, siis 11. 24—20 15:24 12. 32—27 21:32 13. 37:30 ja valge võidab; pärast 9. . . . 14—20 10. 28:19 20:29 järgneb 11. 39—34 13:24 12. 34:1×) **10. 40—35 19:30 11. 35:24 9—14 12. 28:19 14:23 13. 24—20 15:24 14. 32—27 21:32 15. 37:30** ja valge on võitnud kivi.

PARTII NR. 4

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 20—25 5. 33—29 1—7 6. 39—33 17—21? See pealtnäha loomulik käik kaotab partii.

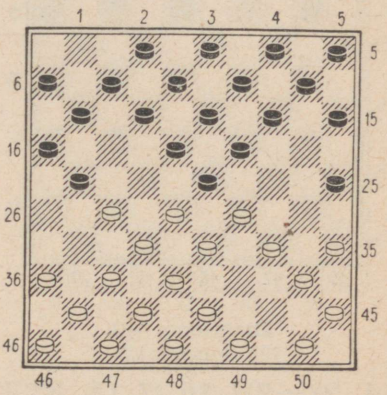


Diagramm 792

7. 27—22! 18:27 8. 29:18 12:23 9. 34—30 25:34 10. 40:18 13:22 11. 28:26×.

PARTII NR. 5

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 20—24 5. 34—30 17—21 6. 37—31 14—20 7. 30—25 21—26 8. 25:14 9:20 9. 39—34 26:37 10. 42:31 12—17 11. 34—30 17—21 (ei tohi jätkata 11. . . . 20—25?, sest järgneb 12. 31—26 25:34 13. 40:20 15:24 14. 35—30

24:35 15. 33—29 23:34 16. 27—21 16:27 17. 32:14 10:19 18. 50—44 ja valge võidab peatselt kivi) **12. 30—25 21—26? 13. 25:14 26:37.** Must kordas kogu aeg valge käike, mistõttu laual on sümmeetriline seis. Musta 12. käik oli aga viga, mis annab valgele võimaluse enamkivi saavutamiseks.

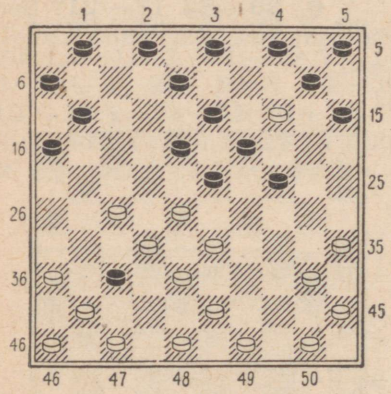


Diagramm 793

14. 27—22! 18:27 15. 32:21 23:32 (15. . . . 16:27 16. 41:21 23:32 17. 14:23×) **16. 14:23! 16:27 17. 23—19 24—29 18. 33:24** ja kuidas ka must ei mängiks, ikkagi jääb ta edaspidi vähemkiviga.

PARTII NR. 6

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 44—39 7—12 4. 31—27 17—21 5. 37—31 21—26 6. 41—37 11—17 7. 49—44 17—21 8. 27—22 18:27 9. 31:22 2—7 10. 47—41 7—11?

See pealtnäha süütu käik osutub veaks.

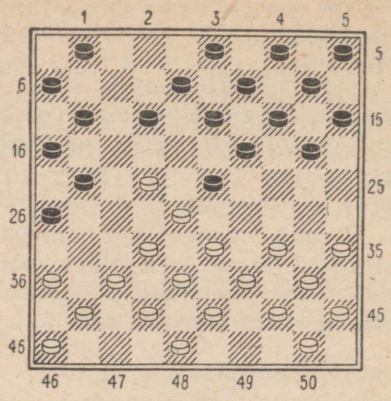


Diagramm 794

Nüüd järgneb tore kombinatsioon: **11. 22—18! 13:22 12. 28:17 11:22 13. 33—28 22:33 14. 38:7 1:12 15. 37—31 26:28 16. 39—33 28:30 17. 35:2** ja valge võidab.

PARTII NR. 7

1. 33—28 18—23 2. 39—33 12—18 3. 31—27 17—21 4. 37—31 21—26 5. 44—39 26:37 6. 42:31 7—12 7. 41—37 12—17 8. 47—42 2—7 9.

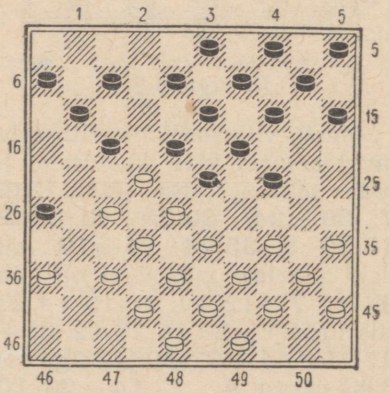


Diagramm 795

46—41 7—12 10. 50—44 20—24 11. 27—22 18:27 12. 31:22 1—7 13. 36—31 16—21 14. 31—27 21—26 15. 41—36 12—18? See käik võimaldab valgel läbi viia sellise kabestuskombinatsiooni:

(Vaata diagramm 795)

16. 35—30! 24:35 17. 34—29 23:34 18. 39:30 35:24 19. 33—29 24:33 20. 28:39 17:28 21. 32:1×.

PARTII NR. 8

1. 33—28 18—23 2. 39—33 13—18 3. 35—30 20—25 4. 44—39 17—21 5. 31—26?

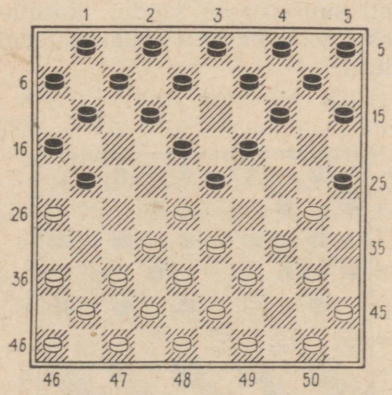


Diagramm 796

Raske on uskuda, et selles seisus on mustal mingisugune kombinatsiooniline võimalus, kuna pealtnäha puuduvad selleks tingimused. **5. . . . 23—29!** Täiesti ootamatu käik, mille peale tihti ei tule. Valgele tekitatud «ilus sõelseis» kasutatakse lihtsalt, kuid sealjuures oskuslikult ära. **6. 33:22 12—18!** Pärast seda käiku ei saa valge vältida kivi kaotust. Kui 7. 26:17, siis 7. . . . 18:27 8. 32:21 11:24. Ka pärast löömist 7. 22:13 9:18 8. 26:17 11:24 jääb valge vähemkiviga.

PARTII NR. 9

1. 33—28 18—23 2. 31—27 17—21 3. 37—31 12—18 4. 27—22 18:27 5. 31:22 20—24?

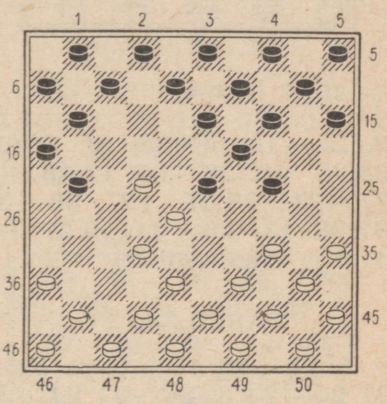


Diagramm 797

Kivi võidule viib valget siin niisugune lihtne jätk: **6. 22—17! 11:33 7. 38:18 13:22 8. 34—29 24:33 9. 39:26×.**

PARTII NR. 10

1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 36—31 15—20 4. 41—36 10—15 5. 27—22 24—29 6. 31—26 4—10 7. 35—30 20—24?

(Vaata diagramm 798 lk. 312)

Selles seisus sooritas valge ilusa kombinatsiooni, mille idee on kabekirjanduses tuntud «Napoleoni idee» nimetuse all ja millega me tutvusime partiis nr. 2.

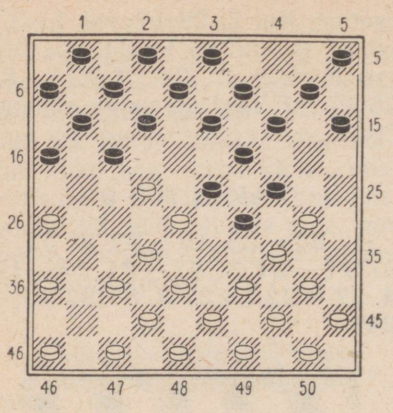


Diagramm 798

8. 22—18! 13:33 9. 39:28 24:35 10. 28—22! 17:28 11. 37—31 28:37 12. 38—32 37:28 13. 26—21 16:27 14. 31:4 ja valge võidab.

PARTII NR. 11

1. 33—28 18—23 2. 31—27 20—24 3. 36—31 24—29 4. 41—36 14—20 5. 39—33 20—24 6. 43—39 12—18 7. 31—26 7—12 8. 36—31 1—7 9. 46—41 9—14?

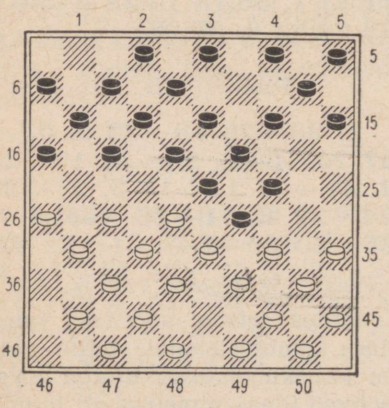


Diagramm 799

10. 27—21! 16:36 11. 37—31! 36:27 12. 32:21. Kolme kivi hinnaga õnnestus valgel vallutada väli 21. Nüüd on vaja eemaldada musta kivi väljalt 12. **12. . . . 23:43 13. 34:23 18:38 14. 42:33 43:34 15. 40:18 12:23 16. 21:1×.**

PARTII NR. 12

1. 33—28 18—23 2. 31—27 17—21 3. 39—33 20—24 4. 44—39 14—20 5. 28—22 10—14 6. 33—28 12—17 7. 36—31 8—12 8. 31—26 5—10 9. 38—33 20—25 10. 42—38? Pärast seda käiku saavutab must toreda kahingute-seeria abil suurepärase võidu, kasutades oskuslikult kuningalõõgi ideed.

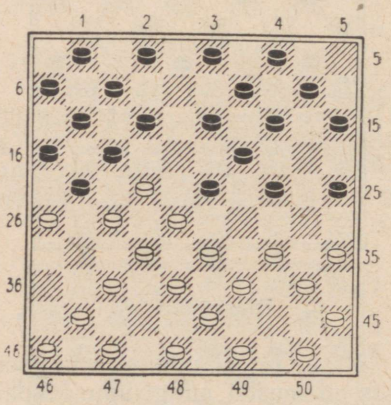


Diagramm 800

10. . . . 23—29! 11. 34:23 12—18! 12. 23:12 17:8 13. 26:17 24—29 14. 33:24 19:30 15. 35:24 13—18 16. 22:13 11:22:31:42:33:44:35!!×, lüües korraga kuus valge kivi.

PARTII NR. 13

1. 33—28 18—23 2. 34—30 20—24 3. 31—27 12—18 4. 36—31 14—20?

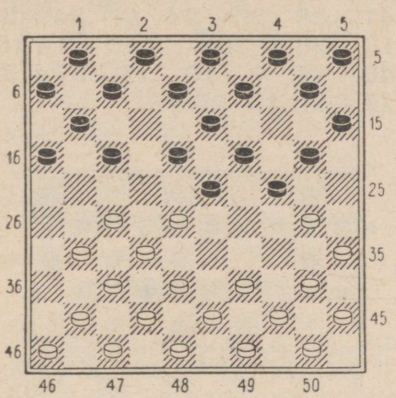


Diagramm 801

Must langes varjatud püünisesse. Nüüd järgneb selline kombinatsioon: **5. 27—21! 16:36 6. 37—31 36:27 7. 32:12 8:17** (kui 7. . . . 23:32, siis 8. 12:25 ja musta seis on purustatud) **8. 30—25 23:32 9. 25:21** ja valge võitis.

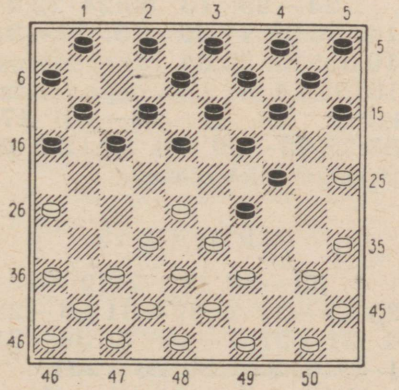


Diagramm 802

PARTII NR. 14

1. 33—28 18—23 2. 34—30 20—24 3. 30—25 12—18 4. 39—33 7—12 5. 31—26 23—29 6. 44—39?

(Vaata diagramm 802)

6. . . . 24—30! 7. 25:23 18:29 8. 33:24 19:30 9. 35:24 17—21 10. 26:17 11:35 ja must võidab.

PARTII NR. 15

1. 33—28 18—23 2. 35—30 16—21 3. 31—26 20—24 4. 40—35 14—20 5. 30—25 24—29?

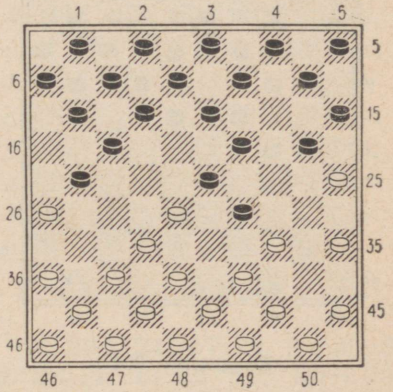


Diagramm 803

Must püüdis oma viimase käiguga seisu veidi lihtsustada, ent selle asemel sattus ta hoopis vastase püünisesse. **6. 25:14 9:20.** Selgub, et must ei tohigi lüüa 6. . . . 29:40 7. 45:34 9:20, sest järgneb 8. 28—22 17:28 9. 26:17 11:22 10. 34—29 23:34 11. 32:25 ja valge võidab kaks kivi.

7. 32—27! Kuidas ka must nüüd ei löö, ikkagi jääb ta vähemkiviga. **7. . . . 21:32** (kui 7. . . . 23:32, siis 8. 34:25×; kui 7. . . . 29:40, siis 8. 27:16×) **8. 38:27! 23:21 9. 34:25×.**

PARTII NR. 16

1. 33—28 17—21 2. 39—33 12—17 3. 44—39 8—12 4. 31—26 3—8 5. 34—30 18—22 6. 30—25 13—18 7. 37—31 21—27 8. 32:21 16:27 9. 41—37 9—13 10. 37—32 11—16 11. 32:21 16:27 12. 47—41 18—23.

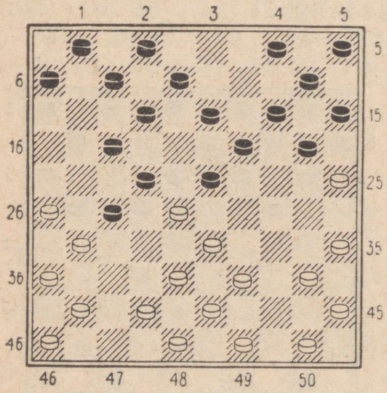


Diagramm 804

Tekkinud seisus oli valge arvates musta viimane käik viga, mistõttu valge vastas siin pikemalt mõtlemata **13. 26—21? 17:37 14. 41:21 23:32 15. 38:9.** Näib, et valge jääb enamkiviga, kuid ootamatult järgnes **15. . . . 14:3!** Seda löömist valge ei arvestanud, tehes oma 13. käigu. **16. 25:23 12—17 17. 21:12 7:47 18. 43—38 47:44 19. 50:39** ja lõppkokkuvõttes jäi enamkiviga hoopis must.

PARTII NR. 17

1. 33—28 17—21 2. 31—26 11—17 3. 36—31 7—11 4. 31—27 2—7 5. 39—33 18—23 6. 44—39 12—18 7. 41—36 20—24 8. 34—30 14—20 9. 30—25 10—14 10. 46—41 4—10 11. 37—31 17—22 12. 26:17?

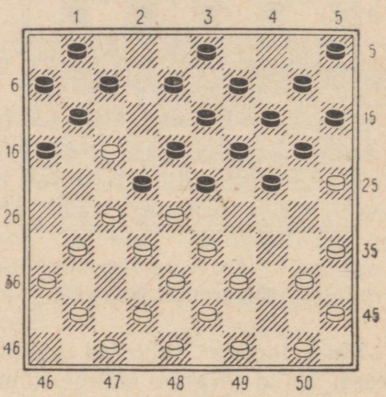


Diagramm 805

Asjata võttis valge musta poolt pakutud «kingituse» vastu. Üsna peatselt tuleb valge jõudude juhil see kallilt kinni maksta. **12. . . . 24—29! 13. 33:24 22:44 14. 50:39 11:22 15. 39—33 19:30! 16. 25:34.** Pärast löömist 16. 35:24 jne. jääb valge vähemkiviga. **16. . . . 22—28! 17. 33:22 23—29 18. 34:12 8:46** ja valgel tuleb alistuda.

PARTII NR. 18

1. 33—28 17—21 2. 31—26 12—17 3. 37—31 18—23 4. 31—27 7—12 5. 36—31 1—7 6. 34—30 20—25?

Nüüd järgnes niisugune kombinatsioon:

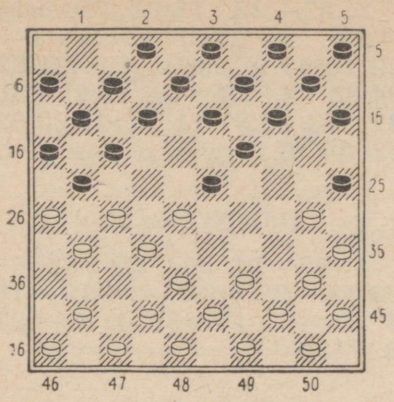


Diagramm 806

7. 28—22! 17:37 8. 41:32! 25:34 9. 40:18 12:23 (kui 9. . . . 13:22, siis 10. 26:28 kivi võiduga) **10. 26:17 11:22 11. 27:29** ja valge jäi enamkiviga.

PARTII NR. 19

1. 33—28 18—22 2. 38—33 12—18 3. 42—38 16—21 4. 31—26 11—16 5. 47—42 18—23 6. 36—31?

Viga, oli vaja jätkata 6. 37—31.

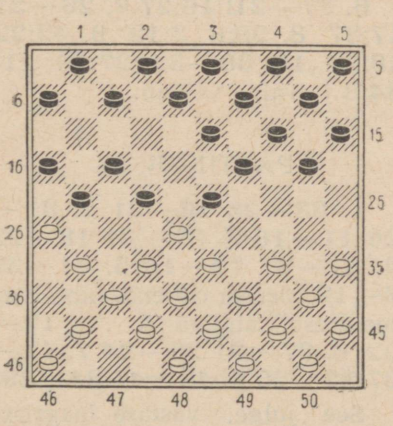


Diagramm 807

6. . . . 21—27! 7. 32:12 7:18 8. 28:17 23—28 9. 33:22 18:47×.

PARTII NR. 20

1. 33—28 18—22 2. 38—33 12—18 3. 42—38 7—12 4. 47—42 1—7 5. 31—26 18—23 6. 34—30 12—18 7. 39—34 20—25? Must ruttas valge parema tiiva jõudude sidumisega. Nüüd läheb valge kabesse väljale 1.

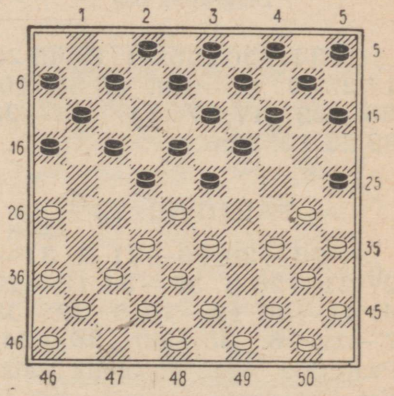


Diagramm 808

8. 26—21! 17:26. Sunnitud. **9. 28:17 11:22 10. 30—24! 19:28 11. 35—30 25:34 12. 40:29 23:34 13. 32:1.** Selle kombinatsiooni teostas hollandi suurmeister Keller.

PARTII NR. 21

1. 33—28 20—24 2. 39—33 15—20 3. 44—39 10—15 4. 34—29 5—10 5. 39—34 20—25? 6. 29:20 15:24. See vahetus viib musta kiirele kaotusele.

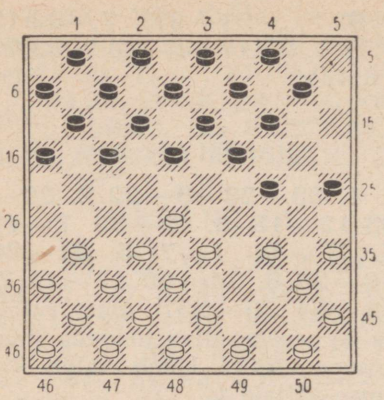


Diagramm 809

7. 34—30 25:34 8. 40:20 14:25 9. 35—30! 25:34 10. 28—22 17:39 11. 38—33 39:28 12. 32:5×.

PARTII NR. 22

1. 33—28 16—21 2. 31—27 21—26 3. 36—31 18—23 4. 41—36 12—18 5. 39—33 7—12 6. 35—30 20—24? Pealtnäha igati loomulik käik. Ent käesolevas seisus kaotab ta vähemalt kivi.

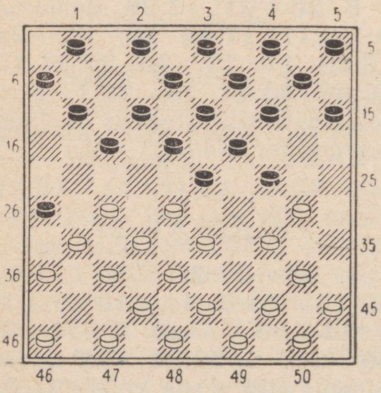


Diagramm 810

7. 27—22! 18:27 (kui must lööb 7. . . . 24:35, siis 8. 33—29 18:27 9. 29:16×) **8. 31:22 24:35 9. 22—18 13:22 10. 37—31 26:37 11. 32:41 23:32 12. 38:16** ja valgel on enamkivi.

PARTII NR. 23

1. 33—28 20—25 2. 39—33 18—22 3. 31—26 12—18 4. 37—31 14—20 5. 32—27 8—12?

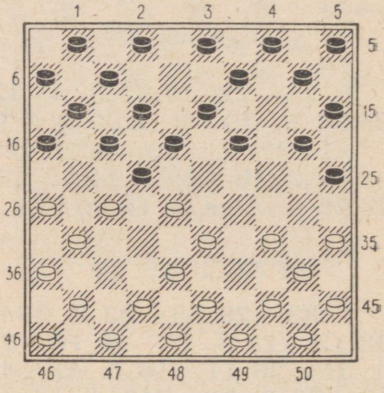


Diagramm 811

6. 27—21! 16:27 7. 26—21 17:37 8. 28:8 3:12 9. 42:22 18:27 10. 38—32 27:29 11. 34:3 ja valge võidab.

PARTII NR. 24

1. 33—28 16—21 2. 31—26 11—16 3. 37—31 18—23 4. 41—37 12—18 5. 31—27 7—12 (parem oli end vabastada seotusest käiguga 5. . . . 17—22) **6. 37—31 20—24 7. 42—37 15—20 8. 46—41 24—29?**

See julge, vastase laagrisse sissetungiv käik, viib kaotusele.

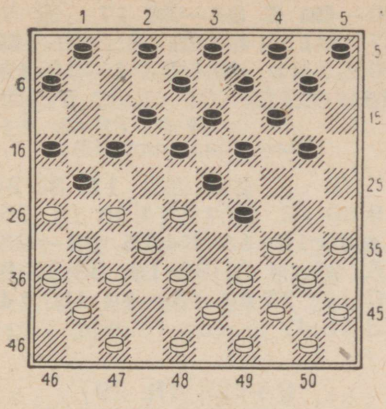


Diagramm 812

9. 28—22! 17:28 10. 26:17 12:21 11. 27—22! 28:17 (kui 11. . . . 18:27, siis 12. 31:15×) **12. 32—27 21:32 13. 37:28 23:32 14. 34:21 16:27 15. 31:22** ja valge jääb enamkiviga.

PARTII NR. 25

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 42—38 20—24 4. 34—30 17—21 5. 31—26?

Ettevaatamatu ründekäik. Nüüd järgneb:

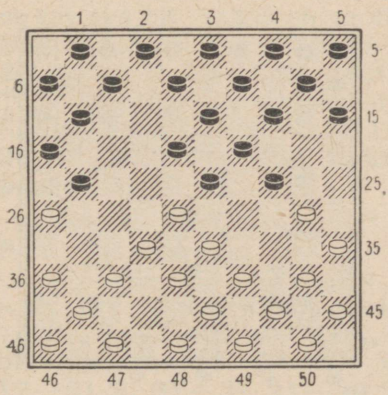


Diagramm 813

5. . . . 24—29! 6. 26:17 (pärast 6. 33:24 14—20 7. 26:17 11:31 8. 36:27 20:29 kaotab valge kaks kivi) **6. . . . 11:22 7. 28:17 29—34 8. 40:29 23:25** ja valge kivi väljal 17 on määratud hukkumisele.

PARTII NR. 26

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 42—38 20—24 4. 34—30 17—21 5. 30—25 21—26 6. 40—34 15—20 7. 44—40 8—12 8. 50—44 16—21 9. 31—27?

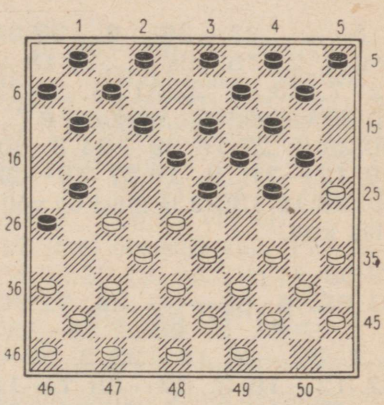


Diagramm 814

9. . . . 24—29! 10. 33:15 19—24! 11. 28:17 11:33 12. 39:28 24—30 13. 35:24 14—20 14. 25:14 10:50 ja must võidab.

PARTII NR. 27

1. 32—28 18—23 2. 38—32 (valge ei tohi siin jätkata 2. 37—32? järgneva 2. . . . 23—29! 3. 34:23 17—22 jne. tõttu ning must võidab kaks kivi) **2. . . . 13—18 3. 42—38 9—13 4. 34—30 16—21 5. 31—27?**

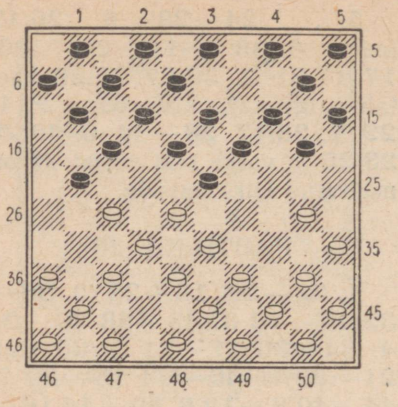


Diagramm 815

5. . . . 23—29! 6. 33:24 (kui 6. 27:16, siis 6. . . . 18—22 7. 33:24 22:31 8. 36:27 20:29 enamkiviga mustale) **6. . . . 20:29 7. 27:16 29—34 8. 40:29 17—21! 9. 16:27 19—23 10. 28:19 13:22** ja must on võitnud kivi.

PARTII NR. 28

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 42—38 7—12 4. 47—42 1—7 5. 31—27 20—24 6. 34—30 17—21 7. 37—31 14—20 8. 30—25 10—14 9. 40—34 4—10 10. 44—40?

(Vaata diagramm 816)

10. . . . 24—30! 11. 35:24 19:30 12. 28:19 14:23 13. 25:14 10:19 14. 34:25 23—28! 15. 32:14 21:32 16. 38:27 9:20 17. 25:14 13—19 18. 14:23 18:47 ja must võidab.

PARTII NR. 29

1. 32—28 18—23 2. 38—32 13—18 3. 35—30 17—21 (kui 3. . . . 20—24?, siis 4. 31—27 24:35 5. 28—22 ja valge võidab kivi) **4. 30—25 12—17 5. 43—38 9—13 6. 34—30?**

Pealiskaudsel vaatlemisel näib tekstikäik täiesti mängitavana, sest valgele ei ole kardetav jätk 6. . . . 21—27 7. 32:12 23:34 vastuse 8. 12:23 19:39 9. 44:33 jne. tõttu. Ent mustal leidub tugevam vastus, millega ta forsseeritult võidab materjali.

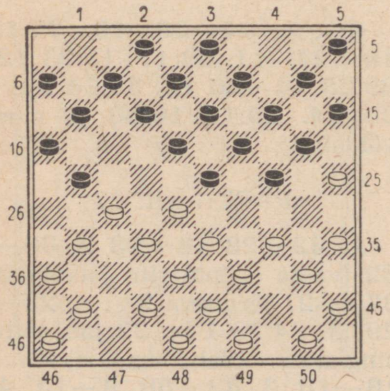


Diagramm 816

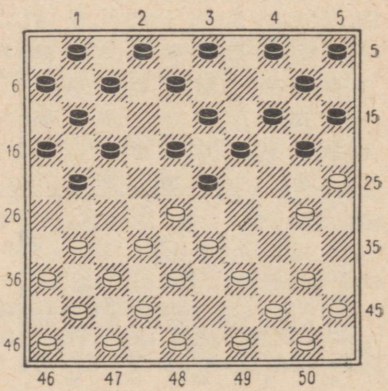


Diagramm 817

6. . . . 20—24 7. 40—35. Muidu valge kaotab kivi. **7. . . . 14—20! 8. 25:14 21—27 9. 32:12 23:25 10. 12:23 19:39 11. 44:33 10:19×.**

PARTII NR. 30

1. 32—28 18—23 2. 38—32 12—18 3. 42—38 8—12 4. 34—30 20—24 5. 31—27 17—21?

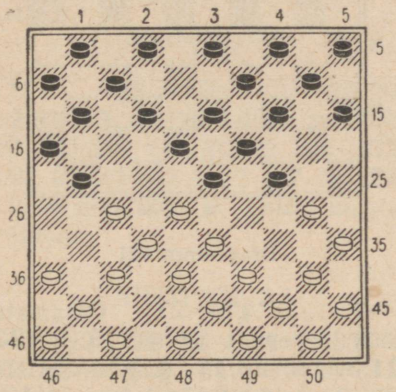


Diagramm 818

Raske on uskuda, et see loomulik käik viib kivi kaotusele. Ometi on see aga nii. Valgel on varuks üllatuslik kombinatsioon: **6. 27—22! 18:27 7. 33—29!! 24:31.** Tuleb lüüa suurim arv kabendeid. **8. 30—24! 27:38 9. 43:32 19:30 10. 28:37** ja must kaotab peatselt kivi.

PARTII NR. 31

1. 32—28 19—23 2. 28:19 14:23 3. 37—32 10—14 4. 33—28 14—19 5. 42—37 17—21 6. 31—27 21—26 7. 34—30 5—10?

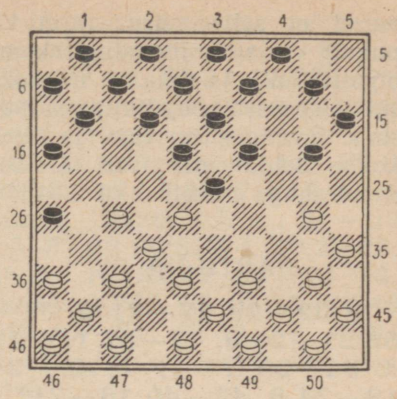


Diagramm 819

8. 30—24! 20:29 (kui lüüa 8. . . . 19:30, siis järgneb 9. 28:19 13:24 10. 37—31! 26:28 11. 39—33 28:39 12. 43:5 ja valge võidab) **9. 27—22! 18:27 10. 32:21 23:32** (löömiste 10. . . . 16:27 või 10. . . . 26:17 järel otsustab käik 11. 39—34 23:32 12. 34:5×) **11. 38:27! 26:17 12. 27—22 17:28 13. 39—33 28:39 14. 43:5×.**

Taoline kombinatsioon on võimalik samuti teises avangus (vaata partiid V. Jevsjukov—Ü. Kesker, peatükk XII), kusjuures kivi 44 asetseb seal väljal 42, tehes kombinatsioonilise võimaluse olemasolu veelgi vähem märgatavaks. See kombinatsioon (eriti siis, kui kivi 44 asub väljal 42) esineb ikka ja jälle nii välismaa kabeturniiridel kui ka meil. Nii võitis V. Agafonov K. Šahsuvarovi NSV Liidu IV kabetšempionaadi poolfinaalturniiril jne. Peamiseks põhjuseks on siin, nagu mainisime, kombinatsiooni äärmine maskeeritus, mistõttu kõik «sissekukkunud» (ja nende hulgas ka Kesker!) on olnud arva-

musel, et selles seisus (kivi 42 puhul) «ei saa olla mingit kombinatsiooni!» ja ilma, et hakkaksid üldse seisu põhjalikult analüüsima (avangus on vaja ju aega kokku hoida), mängivad täie südamerahuga hukatusliku 5—10.

PARTII NR. 32

1. 32—28 17—21 2. 37—32 21—26 3. 42—37 11—17 4. 34—29 7—11 5. 40—34 19—24 6. 45—40 16—21?

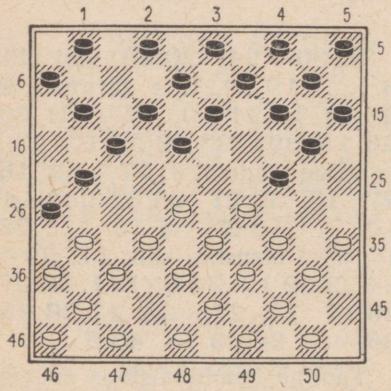


Diagramm 820

Selles seisus otsustab võitluse edasise saatuse käik **7. 28—23!** (kui must jätkab nüüd mängu oma paremal tiival, näit. 7. . . . 11—16, siis järgneb 8. 23—19 14:23 9. 32—27 21:32 10. 37:30 ja valge võidab kivi; pärast käiku 7. . . . 13—19 järgneb 8. 31—27 19:28 9. 27:7 2:11 10. 33:2×) **7. . . . 20—25 8. 29:20 18:29** (kui 8. . . . 15:24, siis 9. 31—27 18:29 10. 27:18×) **9. 34:23 15:24 10. 23—19 14:23 11. 32—28 23:32 12. 38:18×.**

PARTII NR. 33

1. 32—28 16—21 2. 37—32 21—26 3. 41—37 18—22 4. 47—41 13—18 5. 32—27 20—24 6. 34—30 14—20 7. 30—25?

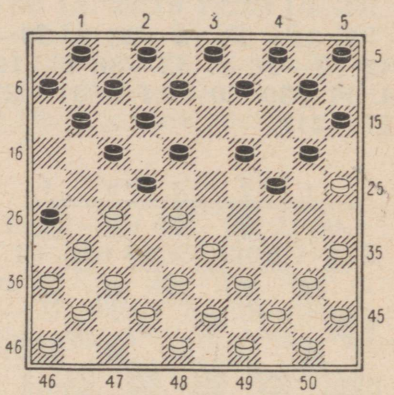


Diagramm 821

7. . . . 17—21! Ootamatu löök paremalt tiivalt. **8. 25:23 21:32 9. 28:17** (kui 9. 38:27, siis 9. . . . 18:47×) **9. . . . 12:21! 10. 38:16 18:47×.**

PARTII NR. 34

1. 32—28 17—21 2. 37—32 11—17 3. 31—26 7—11 4. 41—37 1—7 5. 46—41 18—23 6. 34—30 13—18 7. 30—25 18—22 8. 39—34 12—18 9. 34—30 7—12 10. 37—31?

(Vaata diagramm 822)

10. . . . 19—24! 11. 30:19 (ei päästa ka löömine 11. 28:19 vastuse 11. . . . 14:23 12. 30:28 **18—23!** 13. 25:14 9:20 14. 28:19 22—27 15. 31:22 17:46 16. 26:17 46:14× tõttu)

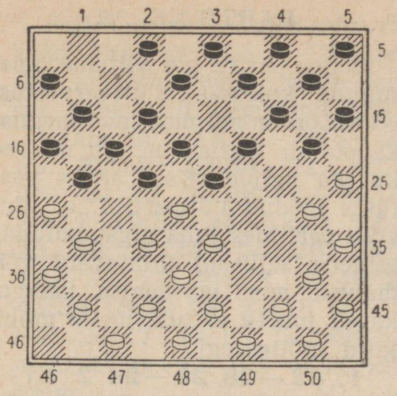


Diagramm 822

11. . . . 23—29! 12. 33:24 22:33 13. 38:29 14:34 14. 25: 14 10:30 15. 40:29 18—22 16. 35:24 22—27 17. 31:22 17:46 18. 26:17 11:22 musta võiduga.

PARTII NR. 35

1. 32—28 16—21 2. 37—32 11—16 3. 41—37 7—11 4. 46—41 18—22 5. 34—29 19—24 6. 39—34 1—7 7. 43—39 13—19 8. 29—23 8—13 9. 34—29?

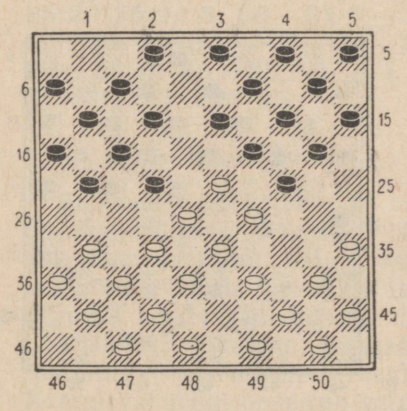


Diagramm 823

Järgneb raskesti märgatav ootamatu kombinatsioon: **9. . . . 21—27 10. 32:21 17:26!!** Pärast seda löömist ilmnevad valge seisu nõrkused ning tema seis variseb kiiresti kokku. **11. 28:8 19:28! 12. 8:30 7—12** (võib samuti jätkata 12. . . . 20—25 13. 33:22 25:32 14. 37:28 26:46×) **13. 33:22 20—24 14. 30:19 14:32 15. 37:28 26:46 16. 40—34 46:40 17. 45:34 9—13** ja must võidab veel teise kivi.

PARTII NR. 36

1. 32—28 20—24 2. 34—30 14—20 3. 30—25 10—14 4. 37—32 18—23 5. 42—37 4—10 6. 47—42 12—18 7. 31—26 7—12 8. 37—31 24—29 9. 33:24 20:29 10. 31—27 1—7 11. 41—37 18—22 (siin ei tohtinud mängida 11. . . . 15—20? vastuse 12. 28—22! 17:28 13. 39—33 28:39 14. 44:4× tõttu) **12. 27: 18 13:33 13. 39:28 12—18?**

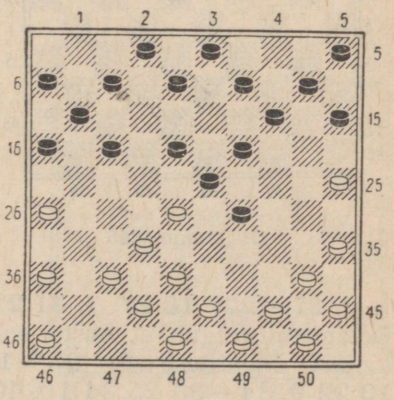


Diagramm 824

Musta viimane käik tekitas temale enesele tüüpilise sõelseisu.

On tekkinud seis, kus valgel, nagu tihti kabetajad väljendavad, peaks ikka midagi jõulist leiduma. Ja tõepoolest. Musta sõelseis võimaldab valgel kasutada meile juba tuttavat kombinatsioonilist ideed: **14. 28—22! 17:28 15. 37—31 28:37 16. 38—32 37:28 17. 26—21 16:27 18. 31:22:33:24:13:4!×**. See lühipartii mängiti esmakordselt Eesti NSV IV kabetšempionaadil (Tallinn, 1959) Ü. Keskeri (valged) ja R. Vettneri (mustad) vahel.

PARTII NR. 37

1. 32—28 20—25 2. 37—32 18—23 3. 41—37 12—18 4. 31—27 7—12 5. 37—31 1—7?

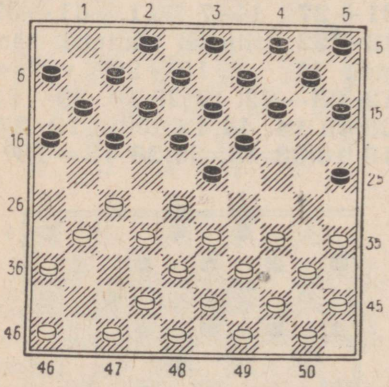


Diagramm 825

6. 27—22! 18:27 7. 31:22. Ootamatult selgub, et mustal pole kaitset ähvarduse 8. 22—18 13:22 9. 34—30 25:34 10. 40:27 vastu, millega valge võidab kivi. Pärast käiku 7. . . . 12—18 läheb valge kabesse väljale 1.

PARTII NR. 38

Selles partiis me näitame, missugune kolossaalne ettearvestusvõime on mõnel maailma parimal kabetajal. Ühtlasi näitab nii see kui ka paljud teised selles peatükis toodud lühipartiid, et tihti võib partiides juba algstaadiumis esineda selliseid üllatavaid võimalusi, mis normaalse mängukäigu juures ei tule meile mõnikord mõttessegi.

1. 32—28 20—24 2. 37—32 18—23 3. 41—37 16—21 4. 31—27 21—26 5. 34—30 12—18 6. 27—21 7—12 7. 21—16 14—20 8. 16:7 2:11 9. 30—25 1—7 10. 25:14 9:20 11. 39—34 4—9 12. 44—39 10—14 13. 49—44 5—10 14. 34—30 20—25 15. 39—34 15—20 16. 46—41 11—16 17. 36—31 10—15 18. 41—36 (valge ei tohi mängida 18. 31—27 järgneva 18. . . . 23—29 19. 34:23 25:34 20. 40:29 16—21 21. 27:16 26—31 22. 37:26 17—22 23. 28:17 19:46×, tõttu) **18. . . . 7—11 19. 31—27?**

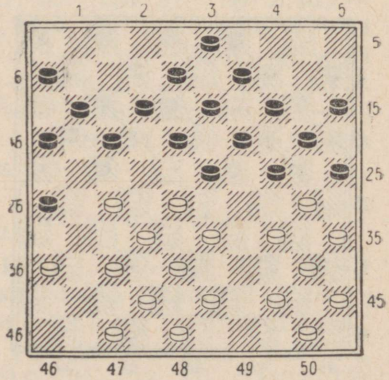


Diagramm 826

Selles seisus sooritas must raskesti ettearvestatava 12-käigulise kombinatsiooni, mille jooksul kabelaualt eemaldati kokku 23 kabendit! **19. . . . 23—29! 20. 34:23 25:34 21. 40:29 26—31 22. 37:26 17—22 23. 28:17 19:37 24. 42:31 12:32 25. 38:27 24—30 26. 35:24 18—23 27. 29:18 20:40 28. 45:34 13:22 29. 27:18 16—21 30. 26:17 11:13** ja must jäi enamkiviga, mis tõi talle kiire võidu.

Kõrvutage nüüd pärast valge 19. käiku tekkinud seisu finaalseisuga. Kui arvestame siin seda, et mustade kabendite juht pidi kombinatsiooni sooritama asudes täpselt ette nägema kombinatsiooni käiku ja tekkivat finaalseisu, siis saame selge pildi meie hulgast hiljuti lahkunud prantsuse suurmeistri M. Bonnard'i suurest ettearvestusvõimest. Selle partii mängis ta J. Gaudot' vastu.

PARTII NR. 39

1. 33—29 17—21 2. 31—26 20—24 3. 26:17 12:21 4. 29:20 15:24 5. 36—31 7—12 6. 31—27 2—7 7. 34—30 24—29 8. 30—25 19—24 9. 37—31 21—26?

(Vaata diagramm 827)

Selliseid ründekäike kahe vastase kabendile tuleb teostada äärmiselt ettevaatlikult, kuna vastasel võib avaneda võimalus igasuguste kombinatsiooniliste manöövrite läbiviimiseks, kasutades sealjuures enamlöömise reeglit. Käesoleval juhul õnnestub valgel kahe ootamatu löögiga teisel tiival avada tee kabestamiseks väljale 2.

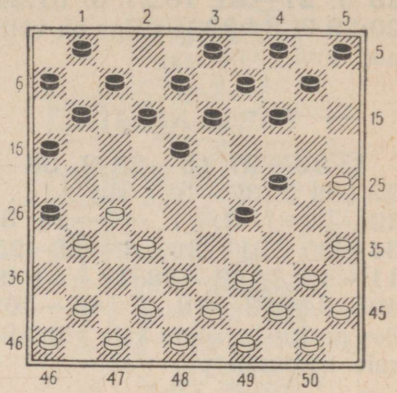


Diagramm 827

10. 25—20! 26:28 11. 35—30!! 14:34. Tuleb lüüa kaks kivi. **12. 39:19 13:24.** Tee kabesse on nüüd vaba. **13. 27—21 16:27 14. 38—32 28:37 15. 42:2** ja valge võidab.

PARTII NR. 40

1. 32—27 19—24 2. 33—28 13—19?

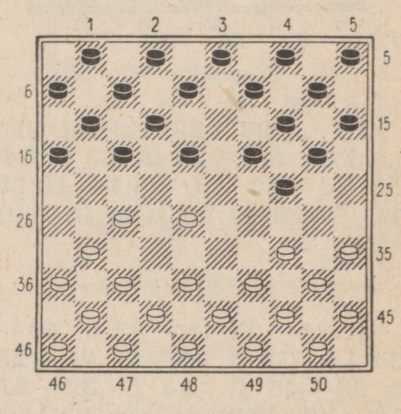


Diagramm 828

Juba musta teine käik viib kaotusele. Järgneb lihtne, kuid

siiski õpetlik kombinatsioon: **3. 35—30! 24:35 4. 28—22 17: 28 5. 27—21 16:27 6. 31:24 20:29 7. 34:32** ja valge on võitnud kivi.

PARTII NR. 41

1. 32—27 18—23 2. 38—32 (kui 2. 37—32?, siis 2. . . . 23—29×) **2. . . . 17—21 3. 34—30 21—26 4. 30—25 11—17 5. 43—38 17—21 6. 40—34 13—18 7. 45—40?** See pealtnäha süütu käik viib kiirele kaotusele.

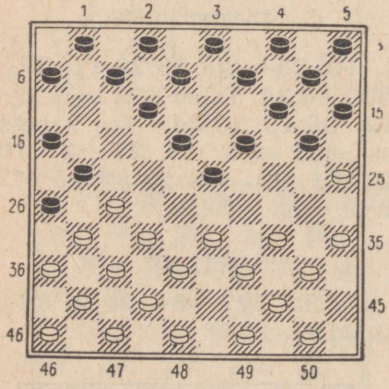


Diagramm 829

7. . . . 23—28!! Täiesti üllatav löök! **8. 33:24 20:29 9. 34: 23 14—20 10. 25:14 10:28 11. 32:23 21:45** ja must võitis kivi.

PARTII NR. 42

1. 34—29 19—23 2. 40—34 14—19 3. 45—40 20—25 4. 50—45 9—14 5. 32—27 17—22? Näiliselt loomulik käik ähvarduse 6. 27—22 pareerimiseks. Ent käesoleval juhul viib see kivi kaotusele.

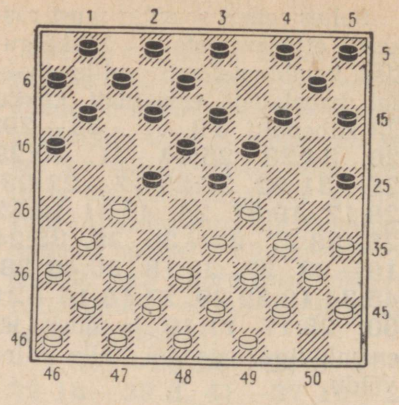


Diagramm 830

6. 27—21! 16:27 7. 33—28 22:24 8. 31:22 18:27 9. 34—30 25:34 10. 40:9:29×.

PARTII NR. 43

1. 34—29 19—23 2. 39—34 14—19 3. 33—28 20—25 4. 38—33 15—20 5. 42—38 17—21 6. 31—26?

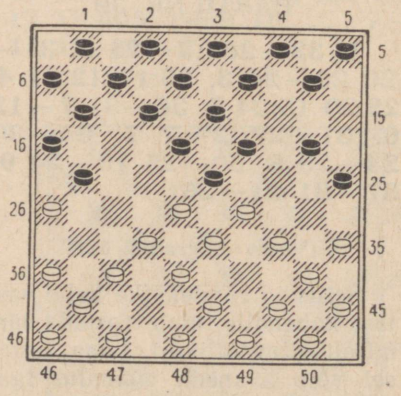


Diagramm 831

Ka selles seisus võidab väga lihtne jätk: **6. . . . 18—22 7.**

29:27 20—24 8. 26:17 11:42 9. 48:37 24—30 10. 35:24 19:48×.

PARTII NR. 44

1. 34—29 17—22 2. 40—34 11—17 3. 45—40 6—11 4. 50—45 1—6 5. 32—27 17—21 6. 37—32 21—26?

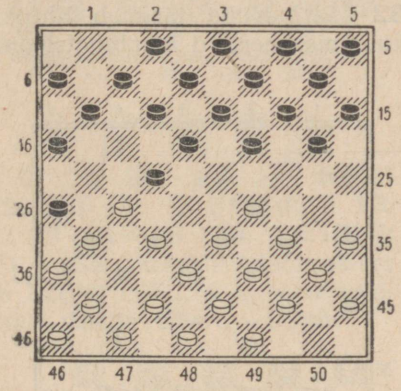


Diagramm 832

Nagu nägime partiis nr. 39, nii võime ka siin veenduda, kuivõrd hoolikalt peame analüüsima tekkivaid kombinatsioonilisi võimalusi, enne kui sooritada sellist ründekäiku vastase kahele kabendile. Siin õnnestub valgel musta ründekäik ära kasutada järgmisel teel: 7. 27—21! 26:28 8. 21—17 12:21 9. 29—24 19:30 10. 35:24 20:29 11. 34:1×.

PARTII NR. 45

1. 34—29 17—22 2. 40—34 11—17 3. 32—28 19—23 4. 28:19 14:23 5. 37—32 10—14 6. 41—37 13—19 7. 31—26 8—13 8. 37—31 4—10 9. 32—27 19—24?



On vaja äärmist ettevaatlikkust ...

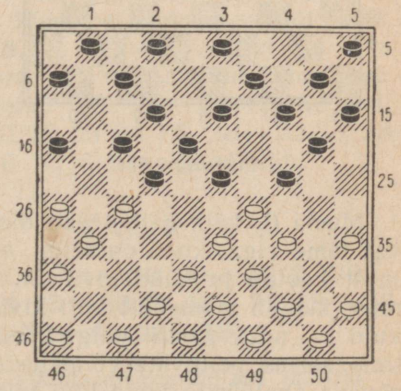


Diagramm 833

Nüüd järgneb ilus kombinatsioon: 10. 27—21! 16:27 11. 33—28 23:32 (kui 11. ... 22: 33, siis 12. 39:30 ja valge või-

dab kivi; pärast löömist 11. . . . 24:33 järgneb 12. 28:8 2:13 13. 39:28 22:33 14. 31:2×) **12. 26—21!!** Väga ilus löök äärekiviga. **12. . . . 17:37 13. 42:31 24:42 14. 48:19 14:23 15. 31:4** ja musta seis on purustatud.

PARTII NR. 46

1. 34—29 17—22 2. 31—26 20—25 3. 39—34 14—20 4. 43—39 10—14 5. 32—28 11—17 6. 37—32 6—11 7. 26—21?

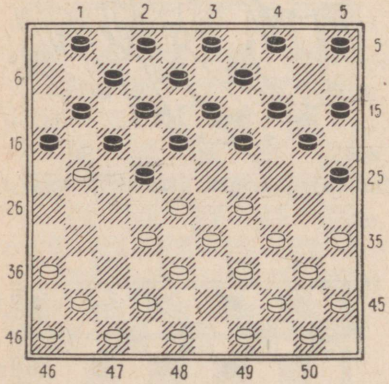


Diagramm 834

Musta 6. käik näib tõesti olevat jäme viga, kuna on selge, et must kaotab ju nüüd kivi. Jah, must kaotab momendil küll kivi, kuid . . . mitte partii! Valge katse ilma seisus peituvate võimaluste sügava analüüsita võita kivi viib hoopis vastupidisele resultaadile. **7. . . . 16:27! 8. 32:21 17:26 9. 28:6.** Nüüd järgneb lihtne vastukombinatsioon: **9. . . . 25—30! 10. 35:24** (võitluse käiku ei muuda ka löömine 10. 34:25) **10. . . . 19:30 11. 34:25 26—31 12. 36:27 7—11 13. 6:17 12:23** ja enamkiviga jäi hoopis must.

PARTII NR. 47

1. 34—29 16—21 2. 31—27 21—26 3. 27—21 17—22 4. 21—16 11—17 5. 39—34 19—24 6. 34—30 14—19 7. 32—28? Nüüd järgneb lihtne, kuid maskeeritud kombinatsioon.

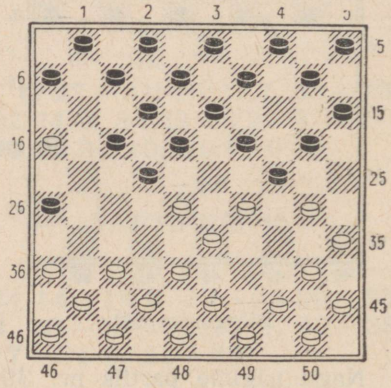


Diagramm 835

7. . . . 17—21! 8. 28:17 (pärast 8. 16:27 22:31 9. 36:27 18—23 10. 29:18 12:21 kaotab valge kivi) **8. . . . 18—22! 9. 16:18 12:25** ja must hävitab kiiresti valge kivi 17, jäädes enamkiviga.

PARTII NR. 48

1. 34—30 20—25 2. 30—24 19:30 3. 35:24 18—23 4. 40—34 14—20 5. 45—40 20:29 6. 33:24 10—14 7. 50—45 14—20 8. 39—33? 20:29 9. 33:24.

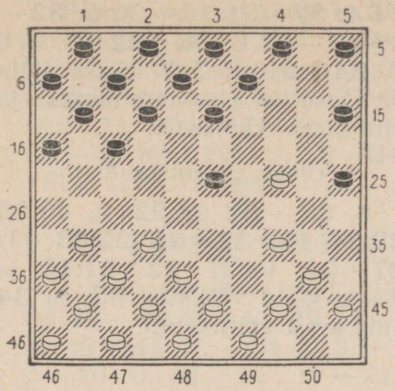


Diagramm 836

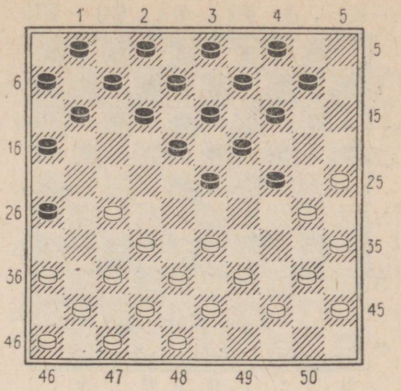


Diagramm 837

9. . . . 23—28! 10. 32:23 12—18 11. 23:21 16:27 12. 31:22 13—18 13. 22:13 8: 50×. See kombinatsioon esines ka Pariisi 1952. a. kabetšempionaadi partiis Alberd—Dionis.

PARTII NR. 49

1. 34—30 20—25 2. 31—27 25:34 3. 39:30 19—23 4. 44—39 14—19 5. 50—44 15—20 6. 30—25 20—24 7. 40—34 10—14 8. 34—30 17—21 9. 44—40 21—26 10. 49—44 5—10?

(Vaata diagramm 837)

Selles seisus otsustab partii saatuse selline lihtne vahetus nagu **11. 33—29! 24:33** (kui must mängib 11. . . . 23:34 12. 40:20 10—15, siis järgneb 13. 32—28 15:24 14. 27—22 18: 27 15. 28—23 19:28 16. 30: 10 4:15 17. 37—31 26:37 18. 42:33 ja valge võidab) **12. 39:28.**

Üllataval kombel ei ole mustal enam rahuldavat käiku, kuigi mõlemal on laual tervelt 18 kivi.

Kui 12. . . . 10—15, siis 13. 30—24 19:30 14. 28:10×.

Käik 12. . . . 23—29 kaotab kivi 13. 28—23 19:28 14. 32: 34× tõttu.

Pärast 12. . . . 12—17 järgneb 13. 25—20! 14:34 14. 40: 29 23:34 15. 27—21 16:27 16. 32:5×.

Musta ei päästa samuti käik 12. . . . 11—17, sest ka siin järgneb samasugune kombinatsioon: 13. 25—20 14:34 14. 40:29 23:34 15. 28—22 17:28 16. 32:5 ja valge võidab.

PARTII NR. 50

1. 34—30 20—25 2. 39—34 15—20 3. 44—39 18—23 4. 50—44 12—18?

(Vaata diagrammi 838 lk. 328)

5. 33—29! 20—24 (teist käiku mustal ei ole, sest valge ähvardas 6. 30—24 kivi võiduga; kui aga must suleb välja 15 käiguga 5. . . . 10—15, siis järgneb 6. 29—24 20:29 7.

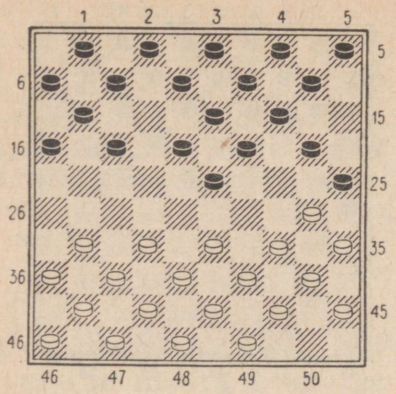


Diagramm 838

32—28 23:32 8. 34:21 jne. ja valge võidab) **6. 29:20 10—15 7. 30—24 19:30 8. 35:24 14—19.** Midagi paremat mustal ei ole, sest muidu valge mängib 9. 24—19 ja jääb enamkiviga. **9. 20—14! 9:29 10. 32—28 23:32 11. 34:21 16:27 12. 31:22** ja valge võidab.

PARTII NR. 51

1. 34—30 20—25 2. 39—34 15—20 3. 31—26 20—24 4. 37—31 14—20 5. 32—27 18—23 6. 38—32 13—18 7. 34—29 25:34? Katse võita kivi osutub ebaõnnestunuks ja viib musta kaotusele.

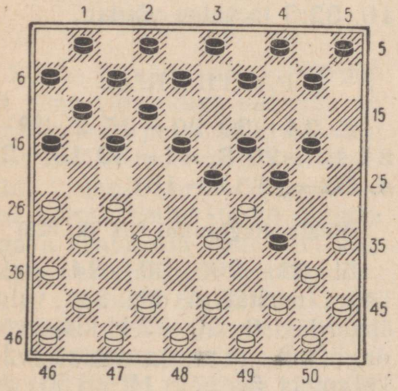


Diagramm 839

(Vaata diagramm 839)

8. 33—28! 24:22 9. 40:29 23:34 10. 32—28 22:33 11. 27—21 16:27 12. 31:15 ja musta kivid väljadel 33 ja 34 hukkuvad vältimatult.

PARTII NR. 52

1. 34—30 20—25 2. 39—34 15—20 3. 44—39 10—15 4. 50—44 5—10 5. 33—28 17—21 6. 39—33?

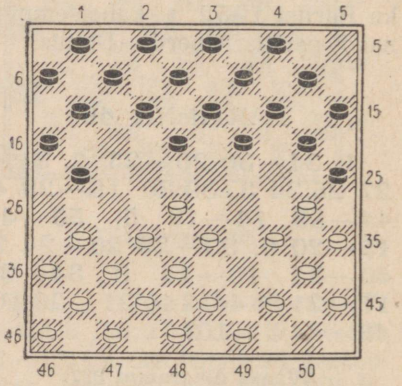


Diagramm 840

6. . . . 21—27! 7. 32:21 16:27 8. 31:22 18:27. Pärast seda tavalist vahetust ei ole valgel võimalik pääseda kivi kaotusest. Must ähvardab nüüd mängida 9. . . . 27—32 10. 38:27 19—24 kivi võiduga.

Kui 9. 37—31, siis 9. . . . 12—17 10. 31:22 19—23 11. 28:19 17:50×.

Pärast ainukest käiku **9. 37—32** järgneb **9. . . . 11—16 10. 32:21 16:27** ja valge on kaitsetu musta ähvarduse **11. . . . 27—31** (kui 11. 41—37, siis 11. . . . 27—32 jne.) **12. . . . 19—24** ja **13. . . . 14:21** vastu.

PARTII NR. 53

1. 34—30 20—25 2. 39—34 19—23 3. 44—39 14—19 4. 49—44 10—14 5. 33—28 5—10 6. 31—27 17—21 7. 39—33 12—17 8. 37—31 14—20 9. 42—37 9—14 10. 48—42 21—26 11. 43—39 20—24?

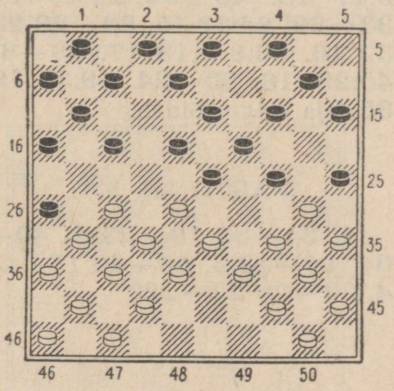


Diagramm 841

12. 27—21! 16:27 13. 32:12 23:43 14. 12:23! 19:28 15. 39:48 28:39 16. 34:43 25:34 17. 40:18×. Sellise kombinatsiooni teostas R. Demarne.

PARTII NR. 54

1. 34—30 20—25 2. 40—34 16—21 3. 33—28 21—26 4. 39—33 15—20 5. 44—40 18—23 6. 50—44 12—18 7. 33—29 10—15 8. 44—39 5—10 9. 38—33 20—24?

See vahetus viib kaotusele. Must ei tohtinud siin mängida ka 9. . . . 7—12, sest siis järgneb 10. 28—22! 18:38 11. 29:16 38:29 12. 34:23 25:34 (12. . . . 19:28 13. 16—11 25:34 14. 11:33×) 13. 40:29 19:28 14. 31—27 ja must ei saa vältida kivi kaotust.

10. 29:20 15:24.

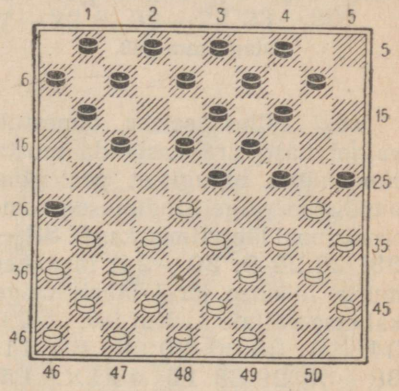


Diagramm 842

11. 34—29! 25:34. Löömine 11. . . . 23:34 ei muuda kombinatsiooni käiku. **12. 29:20 14:25 13. 40:29 23:34 14. 39:30 25:34 15. 28—23!** Ilus käik. **15. . . . 18:27 16. 31:22 17:28 17. 37—31 26:37 18. 41:5×.** Kombinatsiooni sooritas R. Blanc Prantsusmaalt.

PARTII NR. 55

1. 34—30 18—23 2. 30—25 12—18 3. 40—34 17—21 4. 31—26 7—12 5. 26:17 12:21 6. 34—30 1—7 7. 37—31 21—26?

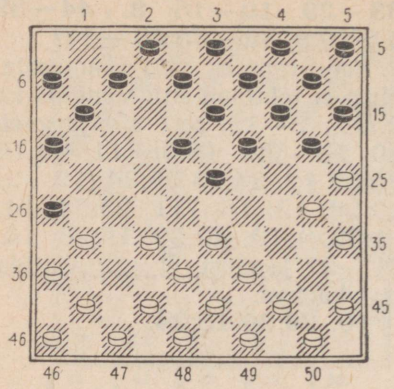


Diagramm 843

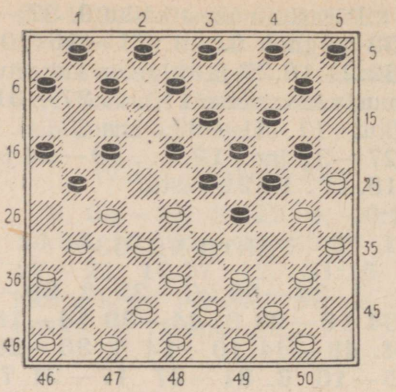


Diagramm 844

Isegi selles seisus õnnestub valgel hästi ära kasutada musta ründekäiku, olgugi et pealtnäha puuduvad valgel tingimused kombinatsiooni läbiviimiseks. **8. 33—29! 26:28 9. 30—24!** Mistahes musta löömise järel läheb valge kabesse väljale 1. Kui 9. . . . 23:34 10. 39:30 20:29, siis 11. 38—33 29:38 12. 43:1×. Pärast löömist 9. . . . 19:30 järgneb aga 10. 35:24 23:34 11. 39:30 20:29 12. 38—33 28:39 13. 43:1 ja valge võidab.

PARTII NR. 56

1. 34—30 18—23 2. 30—25 12—18 3. 40—34 20—24 4. 34—30 23—29 5. 32—28 18—23 6. 37—32 17—21 7. 41—37 15—20 8. 45—40 13—18 9. 31—27 9—13 10. 37—31 11—17?

See käik viib kaotusele. Valgel on võimalus toreda üheksakäigulise kombinatsiooniga eemaldada musta kivi väljalt 4 ja tungida ise sinna kabesse.

11. 27—22 18:27 12. 31:11 6:17 13. 40—34 29:40 14. 33—29! 24:22 15. 32—28 23:32 16. 38:9 4:13 17. 39—34 40:29 18. 30—24 19:30 19. 35:4 ja valge võidab.

PARTII NR. 57

1. 34—30 19—23 2. 40—34 14—19 3. 44—40 17—22 4. 33—29 22—28?

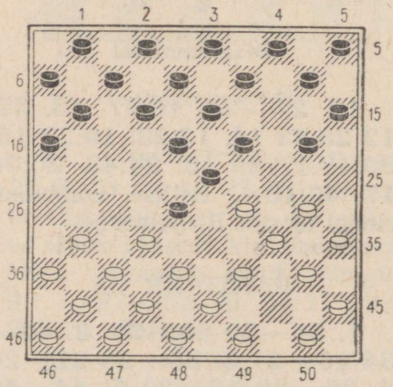


Diagramm 845

5. 29—24! 20:29 6. 30—24 29:20 (ei päästa ka 6. . . . 19:30, kuna pärast löömist 7. 35:22 saab valge enamkivi) **7. 34—29 23:34 8. 32:25** ja valge võidab. Selline kombinatsiooni idee esineb sagedasti ka vene kabes.

PARTII NR. 58

1. 34—30 20—24 2. 30—25 17—21 3. 31—26 12—17 4. 37—31 7—12 5. 42—37 1—7 6. 40—34 18—23 7. 45—40 12—18 8. 50—45 8—12 9. 31—27?

Ettevaatamatu käik, mille järel must teostab kombinatsioonilise orkaani, mis lausa pühib laualt valge põhilised jõud.

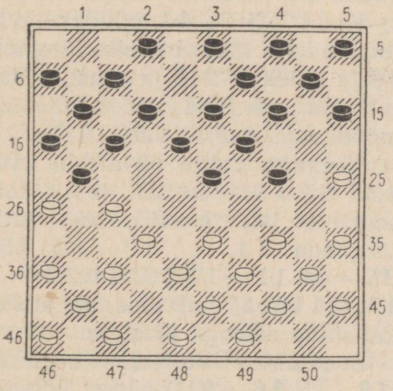


Diagramm 846

9. . . . 24—29! 10. 33:24 19:30 11. 35:24 17—22! Väga ilus kombinatsiooniline löök. **12. 26:17:8:19:28:17 11:33 13. 39:28.** Nüüd, millal valge tähtis kaitsekivi väljal 39 on eemaldatud oma esialgselt kohalt, purustab must lõplikult oma vastase. **13. . . . 14—20 14. 25:14 10:50 15. 32—27.** Midagi paremat valgel ei ole. **15. . . . 50:31 16. 36:27** ja musta enamkivi on küllaldane võiduks.

PARTII NR. 59

1. 34—30 16—21 2. 30—25 21—26 3. 32—27 20—24 4. 27—21 19—23 5. 21—16 14—19 6. 40—34 10—14 7. 34—30 5—10 8. 38—32 17—22 9. 32—27 23—29?

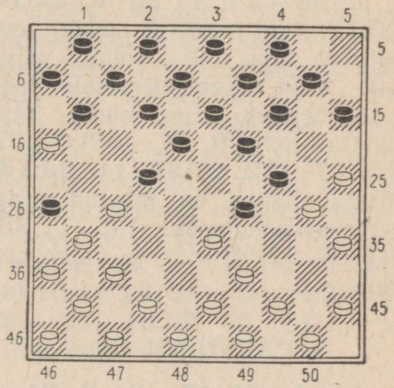


Diagramm 847

10. 37—32! 26:28 11. 25—20! 14:34 12. 39:30 22:31 13. 36:27 28:39 14. 43:5×.

PARTII NR. 60

1. 34—30 17—21 2. 31—27 12—17 3. 33—28 8—12 4. 38—33 20—25 5. 40—34 14—20 6. 44—40 20—24? See käik annab valgele võimaluse kahe võimsa löögiga teostada võitev kombinatsioon.

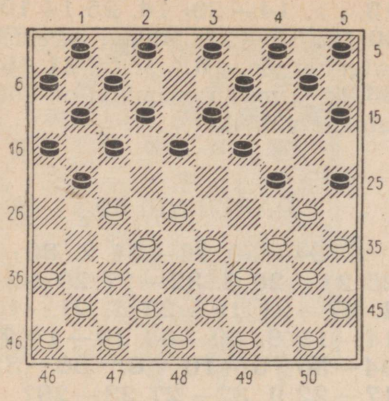


Diagramm 848

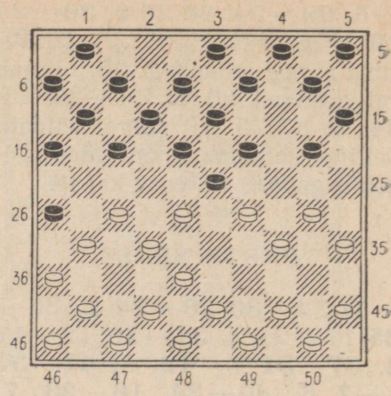


Diagramm 849

7. 28—22! 17:28 8. 32:14 10:19. Seni õnnestus mustal veel sulgeda oma hella kohta, välja 19. Kuid valge esimesele löögile järgneb teine, nüüd juba hävitav löök. **9. 27—22! 18:27 10. 37—32 27:29 11. 34:14.** Musta kaitse on murtud ning tema seis puruneb. **11. . . . 25: 34 12. 39:26 9:20** ja valge võidab.

PARTII NR. 61

1. 34—30 17—21 2. 31—27 19—23 3. 33—28 14—19 4. 40—34 11—17 5. 39—33 7—11 6. 37—31 2—7 7. 33—29 21—26? Sellele rünnakäigule võib järgneda tore läbimurre kabesse.

(Vaata diagramm 849)

8. 30—24! 19:39 9. 28:19! 13:33 (kui lüüa 9. . . . 26:28, siis järgneb 10. 44:22 13:33 11. 22:2) **10. 38:29 26:28 11. 44:2** ja tekkinud seisus must üllatuslikult alistus. Valge poolt sooritatud kombinatsioon oli küll ilus ja samal ajal õpetlik, kuid see siiski ei anna antud seisus võitu. Nimelt võib must jätkata nüüd 11. . . . . 17—22 12. 27:18 12: 34 ja valgel on raske näha otsest võitu.

Kui 13. 50—44, püüdes hävitada musta kivi 34, siis järgneb 13. . . . 16—21! ja must vahetab käiguga 14. . . . 11—16 möödapääsematult valge kabe.

Kui aga valge ohverdab kivi 13. 35—30 34:25 ja jätkab seejärel 14. 2—35, siis võib järgneda 14. . . . 10—14 15. 35—44 11—17 16. 44:2 1—7 17. 2:11 6:17 halvema, ent siiski kaitstava seisuga mustale.

See lihtne võimalus mustale (13. . . . 16—21!) pärast kombinatsiooni annab tunnistust sellest, et alistumisega ei ole vaja rutata.

PARTII NR. 62

1. 34—30 17—21 2. 31—26 11—17 3. 37—31 7—11 4. 31—27 20—24 5. 33—28 18—23 6. 38—33 13—18 7. 30—25.

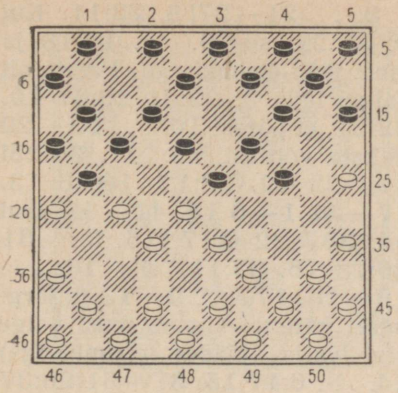


Diagramm 850

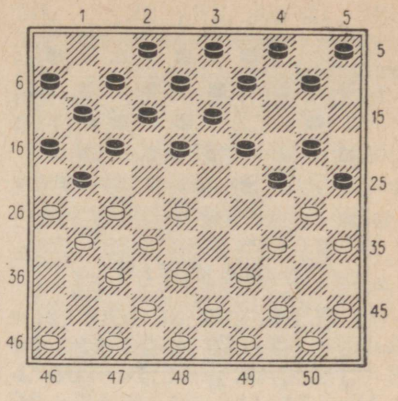


Diagramm 851

On tekkinud huvitav seis, kus musta mitmed käigud viivad kiiresti kaotusele. Kui viimane mängib näiteks 7. . . . 15—20?, siis järgneb 8. 28—22! 17:37 9. 42:31 21:32 10. 35—30 24:35 11. 26—21 16:27 12. 31:15 ja valge võidab peatselt kivi. Pärast käiku 7. . . . 2—7? läheb valge kabesse sellisel teel: 8. 28—22! 17:37 9. 42:31 21:32 10. 26—21 16:27 11. 31:2 ning kuigi valge kabe hävitatakse kohe, hukkub musta isoleeritud kivi väljal 32.

Partiis mängiti **7. . . . 9—13?** Nüüd aga otsustas partii saatuse niisugune jätk: **8. 28—22! 17:37 9. 42:31 21:32 10. 26—21! 16:27 11. 31:22 18:27 12. 43—38 32:34 13. 40:29:20:9:18:7:16!!** ja valge võidab.

PARTII NR. 63

1. 34—30 17—21 2. 40—34 11—17 3. 31—26 20—25 4. 37—31 14—20 5. 41—37 7—11 6. 31—27 1—7 7. 36—31 20—24 8. 33—28 15—20?

Musta viimane käik annab valgele võimaluse hästi varjatud kombinatsiooni sooritamiseks. **9. 28—22! 17:28 10. 32:14 21:41.** Partiis on tekkinud tähtis moment. Musta sunduslik enamlöömine võimaldab valgel vastase jõudude asetust oluliselt ümber grupeerida. **11. 30:19!** Vajalik löömine. **11. . . . 13:24 12. 47:36 10:19 13. 35—30 24:35 14. 26—21 16:27 15. 31:15** ja valge võitis kivi.

PARTII NR. 64

1. 34—30 17—21 2. 30—25 21—26 3. 40—34 11—17 4. 44—40 7—11 5. 50—44 1—7 6. 34—30 18—22 7. 33—29 12—18?

(Vaata diagramm 852 lk. 334)

8. 29—23! Et pääseda kabesse musta ainsale avatud kabestusväljale 1, tuleb valgel musta kivi väljalt 18 paisata väljale 27. **8. . . . 18:29 9. 38—33! 29:27 10. 30—24 19:30.** Löömise 10. . . . 20:29 juures saavutab

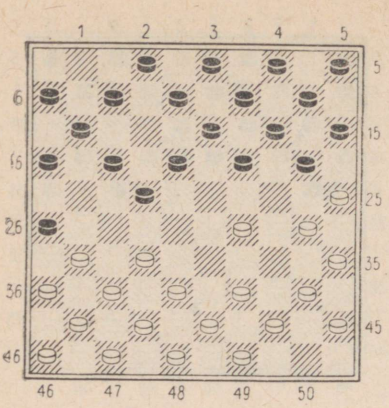


Diagramm 852

valge oma eesmärgi ühe käigu võrra varem. **11. 35:24 20:29 12. 39—33 29:38 13. 43:1** ja valge pääses kabesse.

PARTII NR. 65

1. 34—30 17—21 2. 40—34 11—17 3. 44—40 6—11 4. 32—28 18—23 5. 37—32 21—26 6. 31—27 17—21 7. 49—44 11—17 8. 27—22? See käik võimaldab mustal huvitava kombinatsiooni abil tungida kabesse väljale 49.

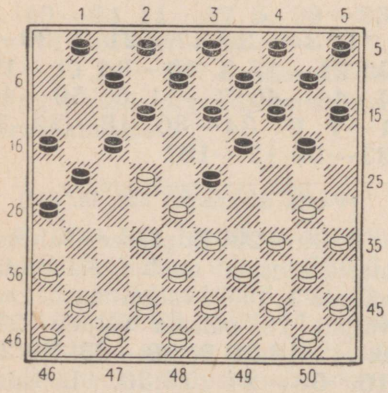


Diagramm 853

8. . . . 21—27! 9. 22:11. Kui 9. 32:21, siis 9. . . . 16:18 ja must jääb enamkiviga. Parem oli valgel lüüa 9. 22:31 26:37 10. 42:31, et pärast 10. . . . 23—29 jätkata võitlust nii: 11. 34:23! 17—22 12. 28:17 19:26 13. 17—11 1—6 14. 41—37! (kui 14. 38—32 6:17 15. 36—31 26:28 16. 33:11, siis 16. . . . 13—18, 17. . . . 9—13 ja järgmisel käigul vahetab must valge kivi välja, jäädes enamkiviga) 14. . . . 6:17 15. 37—31 26:37 16. 38—32 37:28 17. 33:11 ja kui must jätkab nüüd 17. . . . 13—18 (ähvardusega 18. . . . 9—13, 19. . . . 12—17) või 17. . . . 20—24 18. 30:19 14:23, siis mõlemal juhul 19. 36—31! ja musta paremuse realiseerimine nõuab väga täpset mängu.

9. . . . 1—6! 10. 32:21 23:32 11. 38:27. Lõpuks on väli 38 avatud ja seega ühtlasi mustal ka tee kabesse. **11. . . . 26:17! 12. 11:22 13—18 13. 22:24 20:49** ja must võidab.

PARTII NR. 66

1. 35—30 20—24 2. 30—25 16—21 3. 31—27 21—26 4. 27—21 24—30 5. 21—16 18—23 6. 32—27 12—18 7. 37—32 17—21 8. 41—37 8—12 9. 33—28 2—8 10. 46—41?

(Vaata diagramm 854)

Valge eemaldas kivi väljalt 46. Nüüd teostas must suurepärase kombinatsioonilise «plahvatuse», misjärel valge pealtnäha küllaltki tugev seis muutus tundmatuseni.

10. . . . 23—29! 11. 34:23 18:29 12. 25:23 26—31 13.

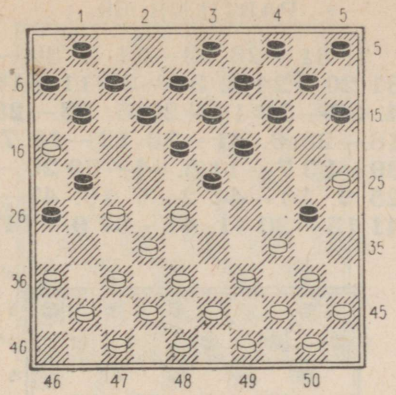


Diagramm 854

37:17 11:33! 14. 39:28. Tulise lahingu käigus õnnestus valgel hoida veel oma valduses välja 28. Ent musta järgmise löögiga variseb lõpuks kokku ka see tähtis tugipunkt. **14. . . . 7—11! 15. 16:18 13:33 16. 38:29 19:46.** Valge jõudude peamine vastupanu näib olevat murtud. Partiis valge kabendite juht alistuski mängu jätkamata, olles veendunud, et musta materiaalne paremus (kabe kahe kivi vastu) on küllaldane viimase võiduks.

Alistumine oli aga enneaegne. Valge seisus peitus veel küllaldaselt kaitsereserve, tänu musta kivi 14 ebaõnnestunud asendile. Oli vaja jätkata 17. 43—38! (ähvardusega 18. 38—32) 17. . . . 46—19 18. 40—35 (ähvardusega 19. 35—30 ja 20. 44—40, juhul kui must mängib 18. . . . 14—20 või 18. . . . 15—20) 18. . . . 19—46 19. 44—40 (ähvardusega 20. 38—32) 19. . . . 46—28 20. 49—43 viigiga, sest musta kabe hävitatakse hiljemalt 3 käiguga. Kui 20. . . . 28—32, siis 21. 36—31, 22. 31—27 jne. Käigule 20. . . . 28—33 võib järgneda näiteks 21. 38—32, 22. 42—38 jne.

Juba teises lühipartiis võisime veenduda selles, et alistumisega ei ole vaja kiirustada.

PARTII NR. 67

1. 35—30 20—24 2. 30—25 24—30 3. 31—27 30—35 4. 36—31 15—20 5. 41—36 20—24 6. 46—41 17—21 7. 31—26 12—17 8. 37—31 24—30 9. 33—29 7—12 10. 38—33 1—7 11. 43—38 19—23 12. 48—43?

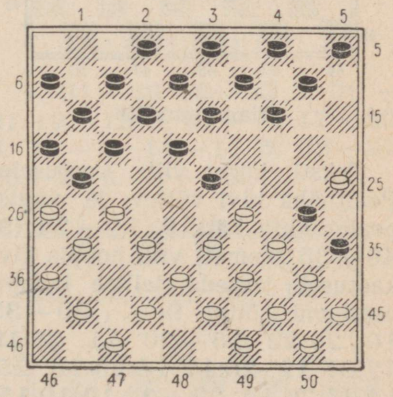


Diagramm 855

Partii saatuse otsustab pärast valge vigast 12. käiku järgmine elegantne kombinatsioon: **12. . . . 23—28! 13. 32:23 21:32 14. 38:27 17—21!!** Missugune ootamatu käik, mis võimaldab valgele minna ju kabesse! **15. 26:17 12:32 16. 23:1 32—37! 17. 41:32 13—18 18. 1:23 14—20 19. 25:14 10:48 20. 34:25 48:26** ja must võidab.

PARTII NR. 68

1. 35—30 17—21 2. 30—25 11—17 3. 31—26 7—11 4. 32—28 1—7 5. 37—32 20—24 6. 41—37 18—23 7. 37—31 24—30 8. 33—29 13—18 9. 40—35?

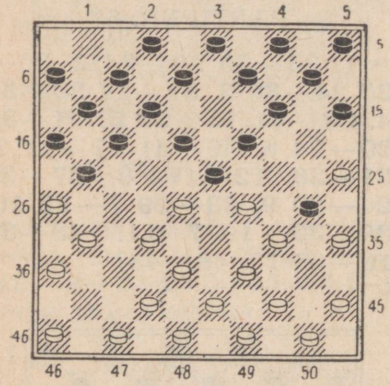


Diagramm 856

Teksti käik viib kaotusele. Pealtnäha kivi võitev ja vägisi pealetükkiv käik 9. 29—24 (9. 40—35 asemel) viib hoopis kivi kaotusele ja seda sellise kombinatsiooni tõttu: 9. . . . 30—35 10. 24:22 15—20 11. 28:19 17:37 12. 26:17 14:23 13. 25:14 37:26 14. 39—33 10:19 15. 33—29 12:21 16. 29:18 8—13×.

9. . . . 17—22! Sellist vastulööki valge ei oodanud! **10. 35:13 22:24 11. 13:22** (kui 11. 26:17, siis 11. . . . 12:21 12. 13:22 23—29 13. 34:23 14—20 14. 25:14 10:26×) **11. . . . 23—29! 12. 34:23** (löömine 12. 26:17 viib just äsja vaadatud variandile) **12. . . . 14—20 13. 25:14 10:37 14. 26:17 37:26** ja must võidab.

PARTII NR. 69

1. 31—26 16—21 2. 36—31 20—24 3. 31—27 11—16 4. 37—31 14—20 5. 33—28 18—23 6. 41—36 12—18 7. 39—33 7—11 8. 44—39 20—25 9. 50—44 2—7 10. 47—41 15—20 11. 41—37 9—14?

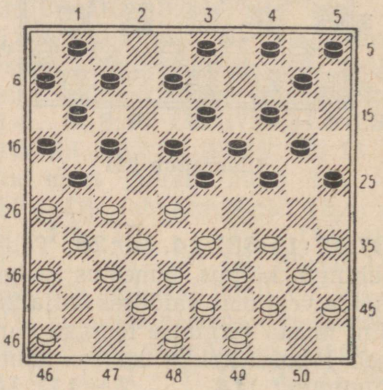


Diagramm 857

12. 28—22! 17:28 13. 26:17 11:22 14. 31—26 22:31 15. 33:22 18:27 16. 32:21 16:27 17. 34—30 25:34 18. 40:9 4:13 19. 37—32 7—11 20. 32:21 11—16 21. 26:37 (võib samuti 21. 36:27) **21. . . . 16:27 22. 37—32** ja valge võidab kivi.

PARTII NR. 70

1. 31—26 20—25 2. 37—31 14—20 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 32—27 19—24 6. 34—29 17—22 7. 37—32 14—19 8. 41—37 10—14 9. 47—41 4—10 10. 40—34 19—23?

(Vaata diagramm 858)

11. 33—28! 24:33 (ei tohi muidugi 11. . . . 22:33 12. 39:

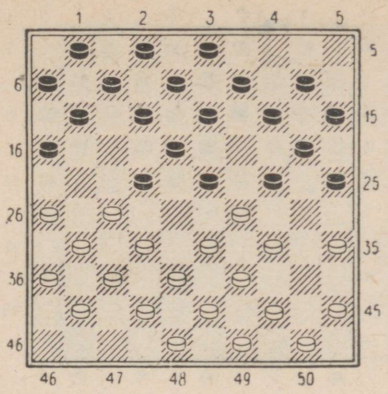


Diagramm 858

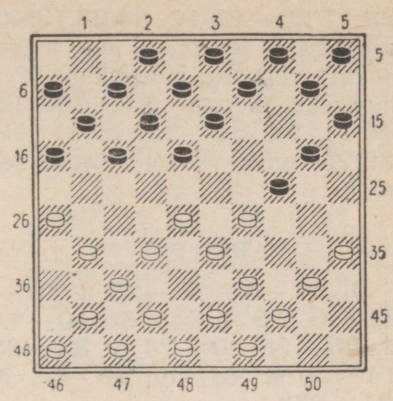


Diagramm 859

30× tõttu) **12. 28:19 13:24** (kui 12. . . . 14:23, siis 13. 39:19 13:24 14. 32—28 22:33 15. 38:29 24:33 16. 27—21 16:27 17. 31:4×) **13. 39:17 11:22** (löömine 13. . . . 12:21 jne. ei muuda võitluse käiku) **14. 32—28 22:33 15. 38:29 24:33 16. 27—21 16:27 17. 31:4** ja valge võidab.

PARTII NR. 71

1. 31—26 18—23 2. 34—29 23:34 3. 40:29 19—24 4. 44—40 14—19 5. 50—44 12—18 6. 32—28 7—12 7. 36—31 1—7 8. 38—32 20—25 9. 29:20 25:14 10. 40—34 19—24 11. 34—29 14—20 12. 45—40?

(Vaata diagramm 859)

12. . . . 24—30! 13. 35:24 18—23! 14. 28:19 (kui 14. 29:18, siis 14. . . . 20:36×) **14. . . . 9—14!!** Missugune efektne finaal! Valgel on kaks enamkivi, ühtlasi on ta ka käigul, kuid ometi tuleb tal kapituleeruda, sest suured materiaalsed kaotused on vältimatud. Lugeja veendub ise selles kergesti.

PARTII NR. 72

1. 31—26 18—23 2. 36—31 12—18 3. 41—36 17—22 4. 46—41 11—17 5. 32—27 20—24 6. 37—32.

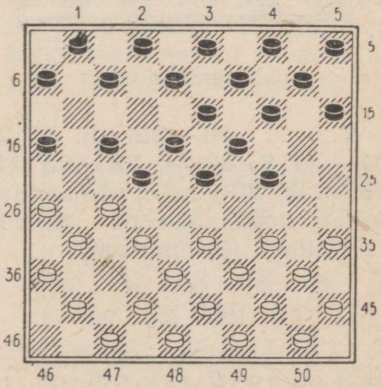


Diagramm 860

Selles seisus võib must sooritada järgmise kabestuskombinatsiooni: **6. . . . 17—21! 7. 26:28 16—21 8. 27:16 18—22 9.**

28:17 23—29 10. 34:23 19:46, mis aga ei too võitu, sest valgel avaneb võimalus musta kabe hävitamiseks jätkuga 11. 38—32 46:11 12. 33—28 11:31 13. 39:28 enam-vähem võrdse seisuga.

PARTII NR. 73

1. 31—26 19—23 2. 37—31 14—19 3. 34—30 10—14 4. 33—28 20—24 5. 38—33 14—20 6. 43—38 16—21 7. 31—27?

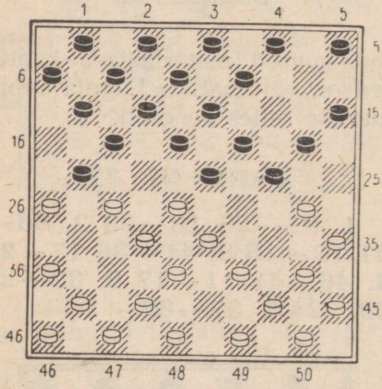


Diagramm 861

7. . . . 18—22! 8. 27:29 21—27 9. 32:21 20—25 10. 29:20 25:23 ja must võidab kivi. Selle kombinatsiooni teostas H. Chiland (Prantsusmaa).

PARTII NR. 74

1. 31—26 19—23 2. 37—31 14—19 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 33—29 20—25 6. 39—33 14—20?

Musta viimane, esimesel pilgul loomulikuna ja «süütuna» näiv käik viib kahjuks aga traagilisele tulemusele.

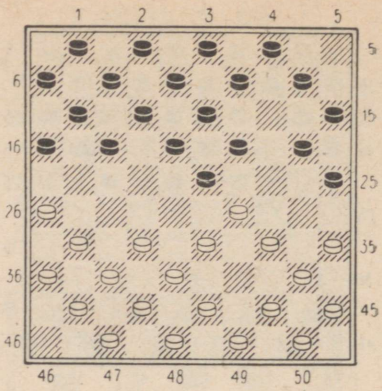


Diagramm 862

7. 26—21!! Täiesti ootamatu löök valge vasakult tiivalt, mille järel musta seis variseb kokku nagu kaardimajake. **7. . . . 16:27** (kombinatsiooni kulgu ei muuda ka löömine 7. . . . 17:26; sel juhul läheb valge kabesse pärast jätku 8. 32—28! 23:32 9. 37:28 26:46 10. 29—23 18:29 11. 34:5 46:23 12. 5:46 ja valge võidab) **8. 32:21 17:26 9. 33—28 23:32 10. 37:28 26:46 11. 29—23 18:29 12. 34:5 46:19 13. 5:46×.**

Ka see avangulõks kuulub nende hulka, mida tavaliselt ei nähta ning kuhu mõnikord kukuvad ka tuntud meistrid. See kombinatsioon esines ka Kanada 1958. a. kabeesivõistlustel partiis H. Tranquille—H. Gerin-Lajoie ning on üllatav, et sellesse kukkus selline tugev mängija nagu H. Gerin-Lajoie.

PARTII NR. 75

1. 31—27 17—21 2. 37—31 21—26 3. 41—37 18—23 4. 47—41 20—25 5. 33—28 14—20?

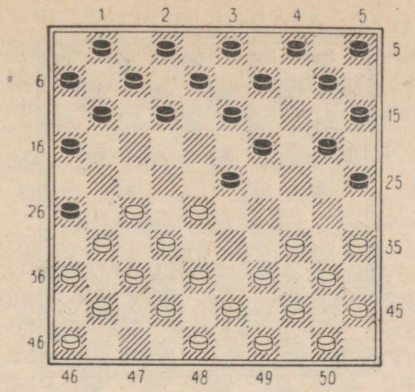


Diagramm 863

Tekkinud seisus otsustab võitluse edasise saatuse selline lihtne käik nagu **6. 28—22!**

Valge ähvardab nüüd mängida 7. 22—18 13:22 8. 27:29 kivi võiduga.

Kui must selle ähvarduse tõrjumiseks vahetab käiguga 6. . . . 11—17 7. 22:11 6:17 kivi 22 välja, siis järgneb 8. 27—21! 16:27 9. 31:11 7:16 10. 34—30 25:34 11. 40:7× ja musta seis on purustatud.

Kui 6. . . . 12—17, siis 7. 34—30 17:28 8. 38—33 25:34 9. 40:18 13:22 10. 32:25 ja valge võidab.

Kui lõpuks 6. . . . 12—18, siis järgneb 7. 27—21! 26:28 8. 34—30 25:34 9. 40:29 23:34 10. 32:25 ja enamkivi toob valgele võidu.

PARTII NR. 76

1. 31—27 17—21 2. 37—31 21—26 3. 41—37 19—23 4. 33—28 14—19 5. 39—33 11—17 6. 43—39 7—11 7. 33—29 1—7?

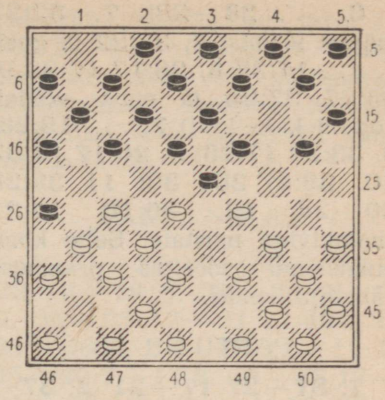


Diagramm 864

8. 27—22! Sellise kombinatsiooni avastasid esmakordselt Kanada kabemeistrid. **8. . . . 18: 27 9. 29:18! 13:33 10. 31:22 17:28 11. 32:25×.**

PARTII NR. 77

1. 31—27 17—21 2. 37—31 11—17 3. 31—26 7—11 4. 36—31 1—7 5. 41—36 18—23 6. 34—30? Pärast tehtud käiku tekib mustal võimalus löögiga tsentris forsseerivalt võita kivi.

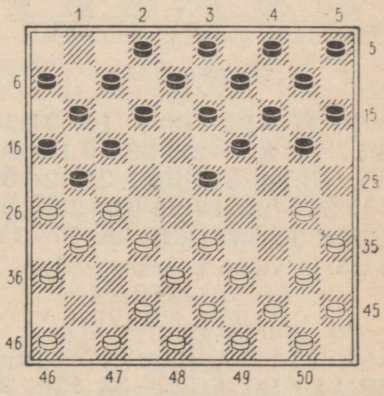


Diagramm 865

6. . . . 23—28! 7. 32:23 (pärast löömist 7. 33:22 järgneb 7. . . . 17:37 8. 26:17 12:32 9. 38:27 37:26 ja must võidab koguni kaks kivi) **7. . . . 19:28! 8. 33:22 17:28! 9. 26:17 12:32 10. 38:27 28—33! 11. 39:28 20—24 12. 30:19 14:21** enamkiviga mustale. Selle kombinatsiooni sooritas prantsuse kabetaja Sonier.

PARTII NR. 78

1. 31—27 17—21 2. 37—31 21—26 3. 42—37 19—23 4. 33—28 14—19 5. 39—33 10—14 6. 34—30 5—10 7. 30—25 20—24 8. 43—39 11—17?

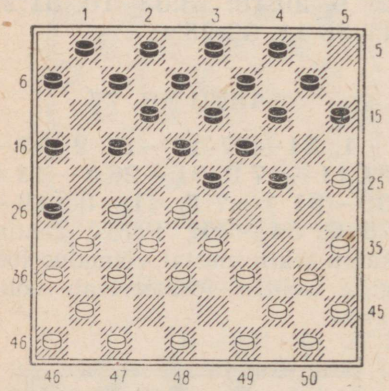


Diagramm 866

9. 27—22 18:27 10. 31:11 6:17 11. 32—27! 23:34 12. 40:20 15:24 13. 33—29 24:33 14. 25—20 14:25 15. 27—22 17:28 16. 37—31 26:37 17. 41:5 ja valge kabestas väljal 5.

PARTII NR. 79

1. 31—27 20—24 2. 34—29 14—20 3. 37—31 17—21 4. 31—26?

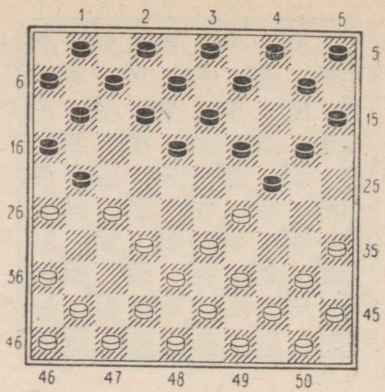


Diagramm 867

4. . . . 24—30! 5. 26:17 (kui 5. 35:24 19:30 6. 26:17 11:31 7. 36:27, siis 7. . . . 30—34 8. 39:30 18—22 9. 27:18 12:25 ja must võidab kivi) **5. . . . 11:31 6. 36:27 30—34 7. 39:30 18—22 8. 27:18 12:25** enamkiviga mustale.

PARTII NR. 80

1. 31—27 20—24 2. 34—30 18—23 3. 30—25 12—18 4. 37—31 23—29 5. 33—28 18—23 6. 27—22 8—12?

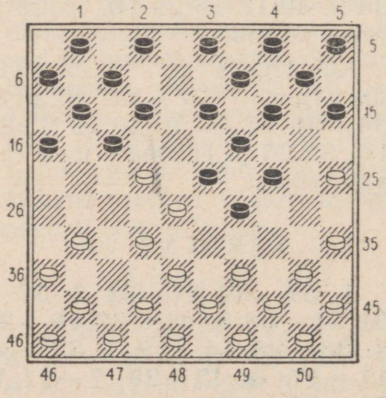


Diagramm 868

7. 32—27! 23:21 8. 31—26 17:28 9. 26:8 3:12. Musta kabestusväli 3 on avatud ja nüüd on valgel kerge sinna kabesse tungida. **10. 25—20 14:25 11. 39—33 28:39 12. 43:3×.**

PARTII NR. 81

1. 31—27 20—24 2. 37—31 14—20 3. 33—28 18—23 4. 42—37 9—14 5. 27—22 24—29 6. 31—27 20—24 7. 34—30 17—21 8. 30—25 21—26 9. 39—34 12—17 10. 34—30 17—21 11. 44—39 7—12 12. 39—33 12—18 13. 50—44 1—7 14. 44—39 7—12 15. 39—34 12—17?

Tehes selle käigu, nautis must juba ette saabuva võidu rõõme. Partii kulges ju senini sümmeetriliselt ja seoses sellega jääb valge enne käigupuudusse. Ent partiis järgnes ootamatu ja efektne kolme kivi kahing, mis muutis täielikult senise tempode olukorra kabelaual.

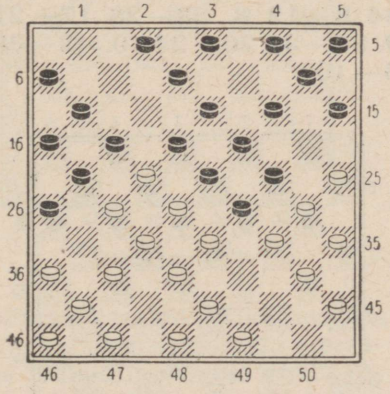


Diagramm 869

16. 37—31! 26:37 17. 25—20! 14:25 18. 36—31!! 37:26 19. 41—37! Ja nüüd tuleb alistuda juba mustal, kuna tema 19 või 20 kivi (olenevalt musta mängust) osutuvad vältimatult kinnistatuiks! Anname lugejale võimaluse seda iseseisvalt kontrollida laual.

PARTII NR. 82

1. 31—27 19—23 2. 33—28 13—19 3. 34—30 9—13 4. 30—25 17—21 5. 40—34 21—26 6. 34—30 11—17 7. 45—40 7—11 8. 50—45 17—21 9. 40—34 20—24 10. 37—31 26:37 11. 42:31 21—26?

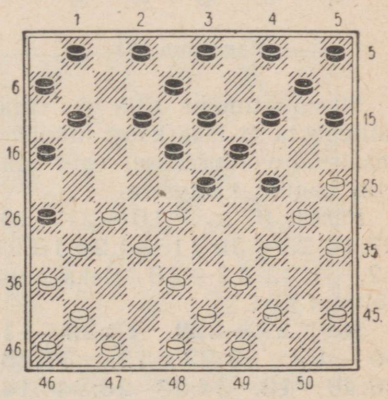


Diagramm 870

Kasutades vastase kabendite sõelseisu, avaneb valgel võimalus teostada kuningalöögi kombinatsioonilist ideed. **12. 38—33! 26:37 13. 34—29 23:34 14. 28—23! 18:38 15. 44—40 37:28 16. 40:7 1:12 17. 43:14 10:19** ja valge jäi enamkiviga.

PARTII NR. 83

1. 31—27 19—23 2. 37—31 14—19 3. 41—37 10—14 4. 46—41 5—10 5. 34—30 20—24 6. 33—28 15—20 7.

38—33 17—21 8. 40—34 21—26 9. 45—40? 20—25?

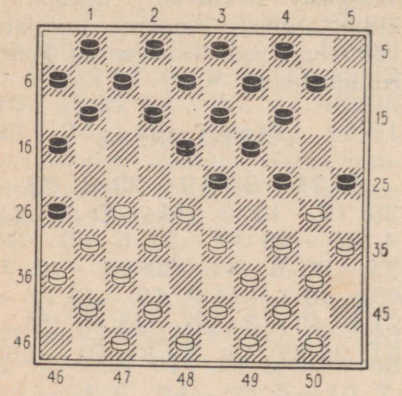


Diagramm 871

Musta viimane käik on viga, millega ta ei lase käest ainuüksi reaalseid võidušansse, vaid mis viib koguni kaotusele.

Pärast 9. . . . 16—21! 10. 27:16 23—29 11. 34:23 18:27 12. 31:22 12—18 oleks must võitnud kivi.

10. 27—22!! 18:29 11. 50—45! 23:32 12. 37:28! 26:46 13. 34:23 25:34 14. 40:20 14:25 15. 23:5 46:23 16. 5:46 ja valgel on võiduseis. Ilus kombinatsioon!

PARTII NR. 84

1. 31—27 18—23 2. 34—30 12—18 3. 37—31 20—25 4. 39—34 14—20 5. 31—26 17—22 6. 36—31 11—17 7. 41—36 6—11? (või 7. . . . 7—11?)

(Vaata diagramm 872)

8. 34—29! 25:34 (löömise 8. . . . 23:34 puhul võidab jätk: 9. 40:29! 25:23 10. 33—29! 23:34 11. 27—21 16:27 12.

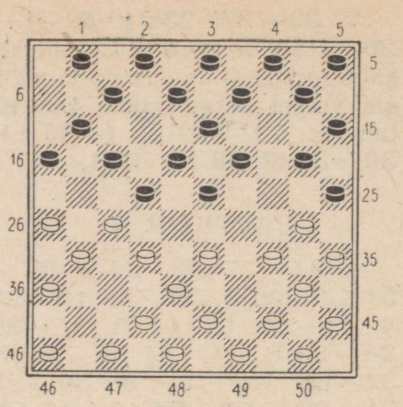


Diagramm 872

32:25×) **9. 43—39! 34:43 10. 48:39 23:43 11. 27—21 16:27 12. 32:25 43:32 13. 31—27** ja pärast löömist jääb valge enamkiviga.

PARTII NR. 85

1. 31—27 19—23 2. 34—30 14—19 3. 30—25 10—14 4. 35—30 17—22 5. 40—35 22:31 6. 36:27 12—17 7. 39—34 8—12 8. 33—28 17—21 9. 38—33 20—24 10. 42—38 5—10?

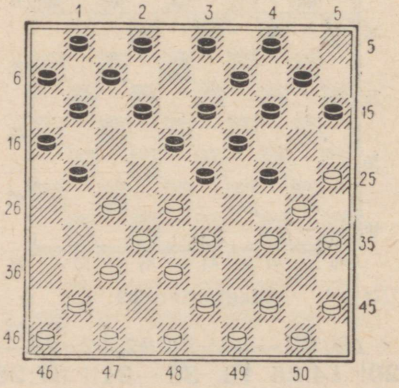


Diagramm 873

Selles seisus võidab valge väga ilusa kombinatsiooniga **11. 25—20! 14:25 12. 27—22! 18:27 13. 33—29!! 24:31 14. 43—39! 27:38 15. 44—40 23:32 16. 39—33 38:29 17. 34:5 25:34 18. 5:37:26:17:8:30:43!!**, hävitades korraga kuus musta kabendit. Valge võidab.

PARTII NR. 86

1. 31—27 17—22 2. 37—31 11—17 3. 31—26 22:31 4. 26:37 6—11 5. 33—28 18—23 6. 39—33 12—18 7. 34—30 20—25 8. 40—34 14—20 9. 44—40 20—24 10. 50—44 15—20 11. 44—39 10—15 12. 37—31 8—12 13. 41—37 17—21 14. 31—27 5—10?

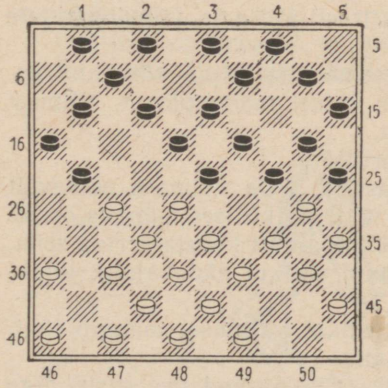


Diagramm 874

Pärast tehtud käiku avaneb valgel võimalus teostada keeruline ja lihtsalt oivaline kombinatsioon, mis viib partii võidule.

15. 27—22! 18:27 16. 36—31! 27:36 17. 47—41! 36:47 18. 32—27! 21:41 19. 46:37 23:41 20. 42—37 41:32 21. 38:27 47:29 22. 34:5 25:34 23. 39:6. Kahe kombinatsioonilise lõpplöögiga otsustas valge võitluse enda kasuks.

PARTII NR. 87

1. 31—27 17—22 2. 37—31 11—17 3. 31—26 22:31 4. 26:37 19—23 5. 32—27 17—21 6. 38—32 21—26 7. 33—28 14—19 8. 43—38 7—11 9. 49—43 2—7 10. 34—30 10—14 11. 30—25 5—10 12. 39—34 20—24 13. 34—30 11—17?

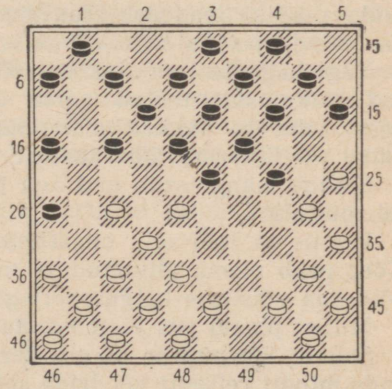


Diagramm 875

Ka siin järgneb keeruline kombinatsioon: **14. 27—22 18:27 15. 32:21 23:32** (kui 15. . . . 16:27, siis 16. 37—31! ja valge võidab) **16. 37:28! 16:27 17. 38—32!! 27:49 18. 28—22! 17:28 19. 25—20! 14:34 20. 40:20 15:24 21. 36—31! 26:37 22. 41:5 49:40 23. 35:44.**

Selle kombinatsiooni teostas noor prantsuse meister Devauchelle.

ÜHETEISTKÜMNES PEATÜKK

VÄLISMAA MAAILMAMEISTRITE, SUURMEISTRITE JA MEISTRITE PARTIISID

Kabeharrastajad, kes tunnevad rahvusvahelise kabe mängureegleid ja valdavad hästi sajaruudulisel kabelaual esineva võitluse põhilisi taktikalisi ja strateegilisi võtteid, tihti ei tea, kuidas neid võtteid ja kõiki teadmisi praktilises mängus hästi rakendada, kuidas kavandada partiis seda või teist strateegilist plaani.

Väga sagedasti on olukord selline, et pärast 12—15 teoorias tuntud käiku, mis tehtud partii algstaadiumis, ei tea enam, mida edasi teha ja hakkad mängima ilma plaanita, tehes otstarbetuid käike või lihtsustavaid vahetusi.

Selline mäng tasub end aga tihti kiiresti kätte ja viib kurbadele tulemustele.

Partiis ei tohi olla otstarbetuid, eesmärgita käike või vahetusi. Kõik peab olema allutatud ja teenima ühtset mänguplaani. Viimast võib aga võistluse käigus korrigeerida.

Millist plaani siis õieti kasutada partiis?

Sellele küsimusele ei ole kerge vastata. On võimatu eelnevalt anda mingit retsepti või leida sobivat võtit praktilises mängus esinevatele kõigile erinevatele seisudele. Võime ainult konstateerida seda, et igal konkreetsel juhul on mänguplaani valikul hädavajalik juhinduda seisu iseloomust.

Õige strateegilise mänguplaani oskuslikul valimisel mängib tähtsat osa seisu õige mõistmine ja hindamine.

Iga kabetaja peab järk-järgult endas välja arendama seisu õige hindamise oskust. Seda saavutatakse osavõtuga turniiridest ja oma mängitud partiide hoolika ning kriitilise läbiuurimisega, samuti suurmeistrite ja meistrite partiide õppimisega. See on parim ja eelkõige lühim tee oma mänguoskuse täiustamisel.

Meistrite partiides teostatakse sageli sellele või teisele seisule iseloomulikke mänguplaane. Nende mänguplaanide tundmine, mida kogume mällu, aitab järk-järgult välja töötada seisu õiget mõistmist.

Hädavajalik on püüda teada võimalikult rohkem kabemeistrite poolt mängitud partiisid. Seepärast pühendame kabeloomingu sellele osale erilise koha.

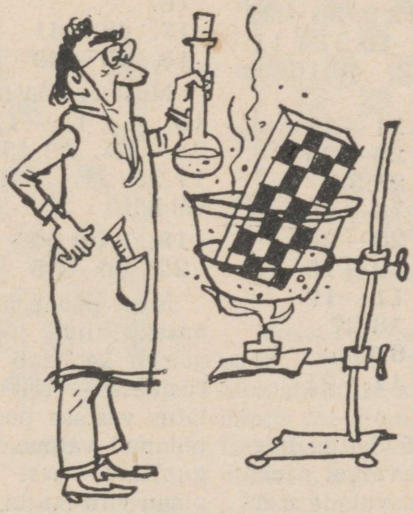
Selles ja kahes järgnevas peatükis toome rea välisriikide, Nõukogude Liidu ja Eesti NSV parimate kabetajate poolt mängitud partiisid.

Asjaarmastajatel soovitame ise analüüsida ja hinnata partiides esinevaid huvitavaid seise ka seal, kus meil ei ole toodud seletusi.

Kesker soovitab ka sellist moodust, et partiisid järele mängides te asetaksite end ühe vastase asemele, kataksite kinni tema poolt partiis sooritatud käigud ning püüaksite ise nähtamatule vastasele vastata. Enda poolt sooritatud käiku kõrvutage partiis tehtud käiguga ja nende mitteühtimisel püüdke välja selgitada põhjus, miks partiis ei kasutatud seda käiku. Ühtlasi on seega teil partii lõpetamisel huvitav jälgida, kuipalju te olete suutnud mõistatada seisu peensusi ja mitu korda läks teie käik «täppi» selle või teise meistri poolt sooritatud käiguga. Mida rohkem kasvab teie spordimeisterlikkus, seda rohkem suudate aru saada partiides sooritatud mänguplaanidest.

Ühtlasi mainime ka seda, et pole mõtet kurvastada, kui näiteks avangute osas või lahtistes seisudes teie käigud ei ühti, sest seal on tihti võimalik lugematu arv kõige erilisemaid jätke ja variante. Jõudude arendamisel otsustavateks lahinguteks, kus mõlemad vastased asuvad üksteisest veel kaugel, võib tihti esmalt arendada seda kivi, siis teist jne., ning käikude järjestuses ei valitse absoluutset rangust. Ning seepärast võib teie poolt sooritatud käik mitte ühtida partiis sooritatuga.

Põhiline on see, et te suudaksite partiisid järele mängides aru saada vastaste mänguplaanidest.



Partii analüüs.

PIET ROOZENBURG (Holland) — **J. AMZAND** (Surinam)

Mängitud kabe maailmameistrivõistluste olümpiaturniiril 1956. a.

SÜMMEETRILINE AVANG

1.	**33—28**	18—23
2.	**31—27**	17—21
3.	**39—33**	12—18
4.	**44—39**	7—12
5.	**37—31**	. . .

Valge püüab vältida tuntud teoreetilisi variante selles kabeteoreetikute poolt põhjalikult läbitöötatud avangus ning seepärast juba esimestest käikudest alates põikleb kõrvale võimalikest sümmeetrilistest ülesehitustest.

5. . . . **1—7**

Selle käiguga ei olnud mustal vaja kiirustada. Parem oli mängida 5. . . . 20—24.

Siinjuures tuleb märkida, et käik 5. . . . 20—25? viib musta juba kaotusele ja seda valge ründekäigu 6. 27—22 18:27 7. 31:22 tõttu. Valge ähvardab nüüd 8. 34—30 või 8. 22—18 kivi võiduga. Pärast parimat kaitsekäiku 7. . . . 12—18 järgneb aga 8. 22—17 21:12 9. 28—22 18:27 10. 32:21 16:27 11. 34—30 25:34 12. 40:16 ja valge võidab.

6.	**41—37**	21—26
7.	**34—30**	20—25
8.	**49—44**	25:34
9.	**39:30**	15—20
10.	**30—25**	20—24
11.	**44—39**	10—15
12.	**40—34**	11—17
13.	**27—22**	18:27
14.	**31:11**	6:17
15.	**36—31**	17—21
16.	**31—27**	. . .

Musta ebatäpse 5. käigu tulemusena õnnestus valgel juba avangustaadiumis saavutada märgatavat positsioonilist paremust.

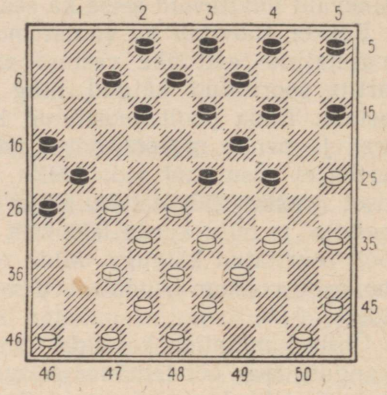


Diagramm 876

Mustal puudub tema paremal tiival aktiivne vastumäng. Ka teisel tiival ei asetse tema jõud ideaalselt, millest annavad tunnistust mahajäänud kivid väljadel 5 ja 15.

16.	. . .	**13—18**
17.	**46—41**	**9—13**
18.	**45—40**	**5—10**

Must ei tohi muidugi mängida 18. . . . 12—17 järgneva 19. 34—29 23:45 20. 28—22 17:28 21. 32:1 tõttu ja valge võidab.

19.	**34—30**	**15—20**
20.	**50—45**	**10—15**

Must püüab aktiviseerida oma vasaku tiiva jõude. Sellel eesmärgil koondab ta need «löökrusikasse». Ent musta ootab üllatus vastase poolt. Must oleks pidanud valima mõne teise mänguplaani, sest partiis valitud plaan viib musta arvatavasti hukkumisele.

21. 28—22! . . .

Suurepäraselt ja õigel ajal mängitud! Valge ähvardab nüüd käikudega 22—17, 17—11 jne. mööda musta kabenditest moodustatud «koridori» kabesse minna.

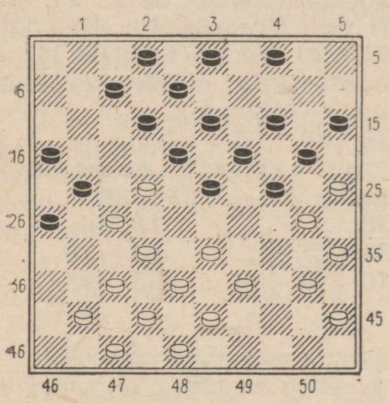


Diagramm 877

21. . . . 7—11

Kurb hädavajalikkus!

22. 33—28! 4—9
23. 41—36 . . .

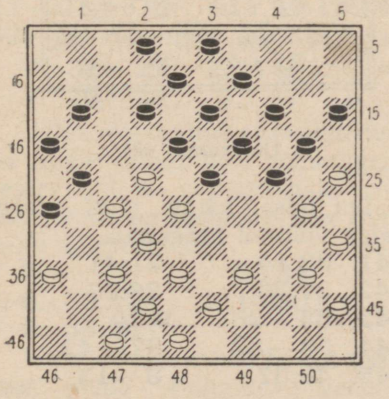


Diagramm 878

Edukate manöövritega õnnestus valgel nurja ajada vastase kavatsuste läbiviimine ning ühtlasi luua musta vasaku tiiva kivide kauakestev sidumine, mis annab valgele reaalseid võidušansse.

23. . . . 12—17

Pärast käiku 23. . . . 23—29 oleks järgnenud 24. 39—33, mis viib forsseeritult musta 17 kivi kinnistamisele! Näiteks 24. . . . 18—23 25. 43—39! 12—18 26. 39—34 8—12 27. 36—31 12—17 28. 48—43 2—8 29. 43—39 8—12 30. 47—41 3—8 31. 41—36×. Haruldane juhtum turniiripraktikas!

24. 40—34! 24—29
25. 45—40! 20—24
26. 39—33 8—12
27. 43—39 2—8
28. 36—31! . . .

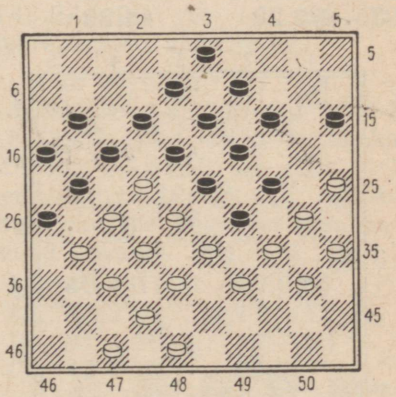


Diagramm 879

Musta ette kerkis dilemma: kas pärast käiku 28. . . . 15—20 kinnistada ise kõik oma kivid või minna materiaalsetele kaotustele. Iseenesest mõistetavalt valis must viimase, s. o. väiksema pahe.

28. . . . 14—20
29. 25:14 19:10

30. 30:19 23:14
31. 34:23 . . .

Ei tohi lüüa 31. 33:24?, sest järgneb 31. . . . 18—23 32. 28:19 17:28 33. 32:23 21:43.

31. . . . 18:29
32. 33:24 12—18

Vaatamata sellele, et mustal on kivi vähem, hellitab ta siiski veel lootusi viigiks ja selleks on tal ka mõningane alus, sest valge kabendid vasakul tiival on äärmiselt kokku kuhjunud ning lisaks sellele ähvardab must ebameeldiva käiguga 18—23. Seepärast nõuab materiaalse paremuse realiseerimine Roozenburgilt täpset mängu. Eksmaailmameister tuleb aga selle ülesandega toime suurepäraselt.

33. 38—33! 18—23
34. 28:19 17:28
35. 33:22 14:23

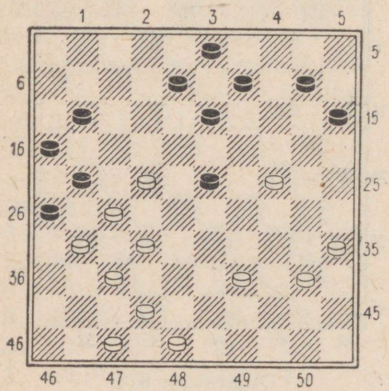


Diagramm 880

Nüüd kerkib valge ette uus ülesanne — säilitada oma isoleeritud kivi 24.

36. 42—38 10—14

Must võis siin sooritada ka kombinatsiooni läbimurdega kabesse: 36. . . . 13—18 37. 22:4 23—28 38. 32:23 21:45, ent pärast 39. 24—20 15:24 40. 4:6 muutub musta seis kohe lootusetuks.

37. 35—30 14—19

Kui must sooritab nüüd kombinatsiooni 37. . . . 13—18 38. 22:4 23—28 39. 32:23 21:45, siis võib järgneda 40. 37—32! 26:19 41. 24:2 ja tekkinud lõppmäng on kõigi eelduste kohaselt valgele võidetud.

38. 30—25 . . .

Must ähvardas ebameeldiva käiguga 38. . . . 23—28.

38. . . . 19:30
39. 25:34 13—19
40. 39—33 23—28

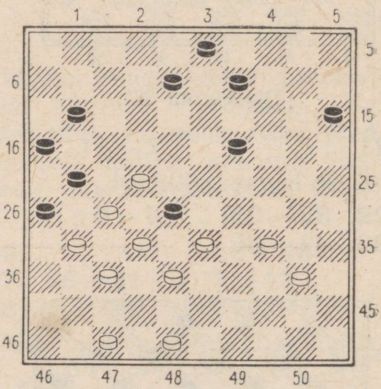


Diagramm 881

Iga teise käigu järel oleks valge võitnud kergemini.

41. 32:14 21:41
42. 37:36 26:37
43. 33—28 9:20
44. 38—32 37—42
45. 48:37 8—13

Nüüd on valge võit vaid lihtsa tehnika küsimus.

46. 34—30 13—19
47. 30—25 20—24

48.	22—18	16—21
49.	36—31	3—9
50.	18—12	24—29
51.	12—8	Must alistus.

Partii on huvitavaks illustratsiooniks, kuidas vastase seisu sulgemise ähvarduste abil saavutada võit.

PIET ROOZENBURG (Holland) — **B. SPRINGER** (Holland)

Matši 10. partii 1945. a.

PIET ROOZENBURGI ATAKK

1.	33—29	19—23
2.	35—30	20—25

Juba esimesed kaks käiku annavad tunnistust valge agressiivsetest kavatsustest, kes taotleb seotud seisu ja seega teravat võitlust.

3.	40—35	14—19
4.	44—40	10—14
5.	50—44	5—10

Sellesama matši kuuendas partiis sooritas Springer mustadega julge väljaaste tsentrisse seoses jätkuga 5. . . . 23—28 6. 32:23 19:28. Edaspidi võttis võitlus järgmise suuna: 7. 31—27 5—10 8. 38—32 13—19 9. 32:23 19:28 10. 37—31 17—22 11. 42—38 11—17 12. 38—33! 17—21 13. 48—42 21:32 14. 42—38 väga huvitava mänguga.

6.	31—27	17—22
7.	30—24	. . .

Valge avanguline ettevalmistus on lõpule viidud, kõik võimalikud reservjõud on võitluskohale toodud. Nüüd on saabunud aeg rünnaku alustamiseks.

7.	. . .	22:31
8.	36:27	19:30
9.	35:24	. . .

Valge püüab kahelt tiivalt vastase jõude «tangide» vahele võtta.

9.	. . .	11—17
10.	41—36	6—11
11.	38—33	. . .

Valge paremal tiival luuakse võimas löökrühm 24, 29, 33. Siin ei tohtinud muidugi mängida 11. 39—33? või 11. 37—31? vastuse 11. . . . 13—19× tõttu.

11.	. . .	14—19
12.	40—35	19:30
13.	35:24	17—22

Musta mäng oma vasakul tiival ei ole otstarbekohane.

Kui 13. . . . 10—14, siis avanevad valgel pärast käike 14. 24—20 või 14. 24—19 suurepärased võimalused.

Halb on samuti 13. . . . 9—14 vastuse 14. 24—20 15:24 15. 29:9 3:14 tõttu ja musta tähtsalt väljalt 3 on juba kivi eemaldatud. Seepärast alustas must aktiivset tegevust oma paremal tiival.

14.	46—41	22:31
15.	36:27	11—17
16.	41—36	17—22
17.	43—38	22:31

(Vaata diagramm 882 lk. 350)

18.	37:26!	. . .

Selle löömise mõte seisab eeltingimuste loomises vaenlase tsentraalse kivi 23 atakeerimiseks, mida ei ole võimalik teostada valge kivi väljal 27 olemasolu korral.

18.	. . .	1—6

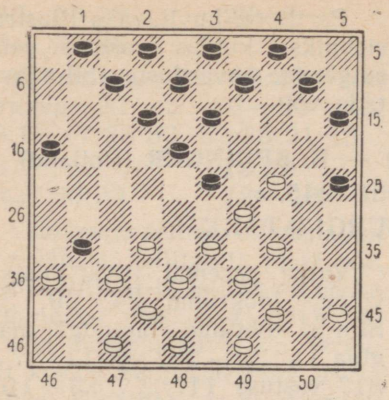


Diagramm 882

Must ei töötagi vastase plaanile vastu ning see osutub antud seisus tõsiseks veaks, mis viib tema seisu järsule halvenemisele. Hädavajalik oli mängida 18. . . . 10—14.

19.	**33—28!**	**9—14**
20.	**28:19**	**14:23**
21.	**38—33!**	**16—21?**

See viga osutub nähtavasti juba otsustavaks. Must kavatseb minna ajutisele kivi kahingule, lugedes, et ta võidab kivi kohe tagasi ühes võrdse mänguga. Ent tema ettearvestused osutuvad ekslikeks.

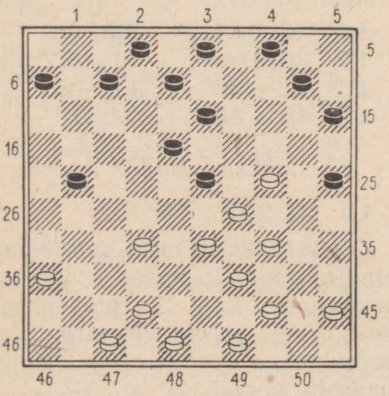


Diagramm 883

Parem oli mängida 21. . . . 3—9 või 21. . . . 10—14. Viimase käigu järel ei ole mustale ohtlik valge kombinatsioon: 22. 32—28 23:32 23. 33—28 32:23 24. 24—19 13:33 25. 39:10 ja seda vastuse 25. . . . 25—30! 26. 34:25 15—20 27. 25:14 4:15 jne. tõttu ja valge kivi 14 on ohus.

22.	**26:17**	**12:21**

(Vaata diagramm 883)

23.	**33—28!**	**. . .**

Must ähvardas vahetusega 23. . . . 21—27 ja 24. . . . 23—28 likvideerida pinge.

23.	**. . .**	**3—9**
24.	**28:19**	**9—14**
25.	**42—38**	**14:23**
26.	**49—43!**	**. . .**

Ootamatu manööver, mis sunnib musta kivi lahkuma väljalt 21 ähvarduse 27. 32—28 tõttu. Pärast seda jääb aga musta kivi 23 kaitseta.

26.	**. . .**	**21—26**
27.	**38—33**	**7—12**

Ei päästnud ka 27. . . . 4—9, sest pärast 28. 33—28 9—14 29. 28:19 14:23 30. 39—33 kivi 23 hukkub vältimatult.

28.	**33—28**	**12—17**
29.	**28:19**	**17—21**

Valgel on vaja säilitada ettevaatlikkust. Pealtnäha tugevale ja vägisi pealetükkivale käigule 30. 39—33 valmistas must ette järgmise kombinatsiooni: 30. . . . 10—14 31. 19:10 13—19 32. 24:22 21—27 33. 32:21 26:50 jne.

30.	**48—42**	**6—11**
31.	**39—33**	**11—16**

Nüüd juba eespool äratoodud kombinatsioon seoses käikudega 31. . . . 10—14 32. 19:10 13—19 33. 24:22 21—27 ei kõlba, sest must peab pärast 34. 22:31 (või 34. 32:21) lööma enam arv vastase kabendeid: 34. . . . 26: 37:48:39:28:37, misjärel musta kivi jääb ju kiviks.

32.	**42—37**	**21—27**
33.	**32:21**	**16:27**
34.	**43—39**	**4—9**

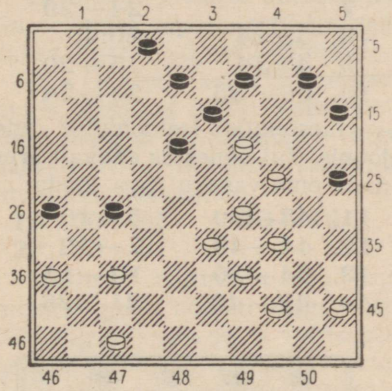


Diagramm 884

35.	**37—32**	**27:38**
36.	**33:42**	**2—7**

Pärast 36. . . . 9—14 oleks järgnenud 37. 42—37 14:23 38. 37—32 ja must ei tohi mängida nii 38. . . . 10—14 ega 38. . . . 8—12 ähvarduse 39. 24—20 tõttu ja valge võidab. Pärast käiku 38. . . . 2—7 järgneb aga 39. 39—33 ja mustal puuduvad võimalused kivi 23 kaitsmiseks.

37.	**39—33**	**7—11**
38.	**42—37**	**11—17**
39.	**37—32**	**17—21**
40.	**47—42**	**21—27**
41.	**32:21**	**26:17**
42.	**42—37**	**9—14**

Kui 42. . . . 17—22, siis 43. 37—32 9—14 44. 44—39! 14:23 45. 32—27 22:31 46. 36:27 ja valgel on võiduseis.

43.	**37—32**	**14:23**
44.	**33—28**	**17—21**
45.	**28:19**	**18—22**
46.	**32—28**	**22:33**
47.	**29:38**	**13—18**
48.	**44—39**	**8—12**
49.	**38—32**	**12—17**
50.	**39—33**	**17—22**
51.	**34—29**	**25—30**
52.	**24:35**	**21—26**

Must ohverdas kivi, et üritada see-eest läbimurret oma paremal tiival. Ent ka see ei päästa enam.

53.	**19—13**	**18:9**
54.	**32—27**	**22:31**
55.	**36:27**	**9—13**
56.	**35—30**	**13—19**
57.	**45—40**	**15—20**
58.	**40—35**	**10—15**
59.	**30—24**	**19:30**
60.	**35:24**	**20—25**
61.	**33—28**	Must alistus.

Piet Roozenburg viis selles partiis rünnaku läbi suure jõu ja järjekindlusega.

DOKTOR A. MOLIMARD — P. GHESTEM
(mõlemad Prantsusmaa)
Matši esimene partii
DUMONT'I AVANG

1.	**32—28**	**20—24**	**3.**	**30—25**	**10—14**
2.	**34—30**	**14—20**	**4.**	**37—32**	**18—23**

Must moodustas oma vasakul tiival «rusika», millega ohjeldas sellel tiival vastase jõudude tegevust ja seda positsioonilisest seisukohast tugevate vahetusähvarduste 24—29 või 24—30 näol. Oma viimase käiguga aheldas must ka valge tsentraalsed kivid.

5. 41—37 . . .

Ei tohi 5. 39—34? järgneva 5. . . . 24—30! 6. 35:24 19:39 7. 28:10 39:26 tõttu ja must võidab.

5. . . . 17—21!

Pärast standardset käiku 5. . . . 12—18 on valgel juba otstarbekohane vastata 6. 39—34.

6. 31—27 . . .

Valge läheb mööda veel ühest «veealusest karist». Jällegi ei tohi valge mängida 6. 39—34, kuna nüüd järgneks 6. . . . 21—27 7. 31:22 (pärast 7. 32:21 23:41 8. 46:37 16:27 9. 31:22 24—30 10. 35:24 19:17 jääb must kolme enamkiviga) 7. . . . 24—30 8. 35:24 19:39 9. 28:10 39:17 ja must võidab kivi.

6. . . . 12—18

Pärast 6. . . . 21—26 on võimalik ka selline huvitav variant: 7. 40—34 24—29 8. 33:24 20:40 9. 45:34 15—20 10. 34—29 23:34 11. 39:30 5—10 12. 30—24 20:29 13. 27—21 16:27! (kui 13. . . . 26:17, siis 14. 25—20 14:25 15. 28—22 17:28 16. 32:5×) 14. 32:21 26:17 15. 25—20 14:25 16. 28—22 17:28 17. 38—33 28:39 18. 43:5 11—17 19. 5—32 13—18 ja must hävitab takistamatult valge kabe, saades enam-vähem võrdse seisu.

7. 40—34 . . .

Lõpuks tuleb see käik ikkagi teha, kuna valgel on ju vaja alustada mängu ka oma paremal tiival. Seepärast on tal parem seda teha juba varem, mitte kompromiteerides oma jõudude asetust vasakul tiival.

Kivi kaotusele viib käik 7. 39—34?, sest järgneb 7. . . . 24—30! 8. 35:24 19:39 9. 28:10 39:28 10. 32:12 21:41 11. 46:37 5:14 ja järgmisel käigul hukkub valge kivi väljal 12.

7. . . . 24—29
8. 33:24 20:40
9. 45:34 15—20
10. 39—33 20—24

Ghestemile iseloomulik seisu joonis. Tal õnnestus edukalt arendada oma vasaku tiiva jõude.

11. 43—39 5—10
12. 44—40 7—12
13. 34—30 10—15
14. 49—43 21—26

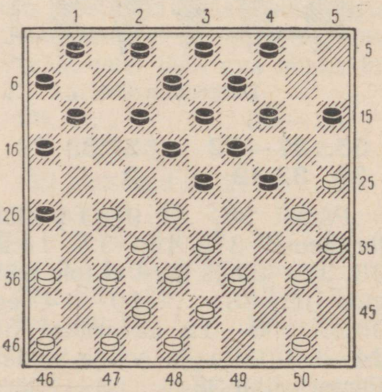


Diagramm 885

15. 37—31 . . .

Valgel on vasakul tiival kaks mahajäänud kivi — 36 ja 46, seepärast otsustas ta alustada selles rindelõigus aktiivset tegevust, et tuua mängu need kivid.

15. . . . 26:37
16. 42:31 11—17
17. 27—22 . . .

Valgel ei olnud loomulikult kerge ette näha, et see vahetus, millega ta avab tee mängu ka kividele 36 ja 46, osutub nõrgaks. Ent partii edasisest käigust nähtub, et nimelt teostatud vahetus on valgel edaspidi tekkivate raskuste põhjuseks.

17. . . . 18:27
18. 31:11 6:17!

Tavaliselt lüüakse analoogilistes seisudes tagasi, millega saadakse mõningaid varutemposid.

Ent Ghestem avastab meisterlikult tekkinud seisu positsioonilised nüansid ja, kasutades valge vasaku tiiva nõrkust, saavutab otsustava ülekaalu.

19. 50—45 13—18
20. 36—31 . . .

Mulje on selline, et oma järgmise käiguga hõivab valge välja 27 ning see viib seisu võrdsustamisele. Kuid Ghestem arvestas seda ja valmistas ette huvitava plaani positsioonilise paremuse säilitamiseks.

20. . . . 2—7
21. 31—27 7—11

(Vaata diagramm 886)

22. 40—34 . . .

Selgub, et ähvardus kabesse minekuks: 22. 28—22 17:37 23. 38—32 37:28 24. 33:2 on bluff, sest pärast 24. . . . 3—8! 25. 2:13 9:18 saab must suure ülekaalu tsentris.

Ent valge tekstikäiku tuleb lugeda nõrgaks. On isegi võimalik (kuigi analüütiliselt ei ole seda kerge tõestada), et see käik osutub juba valge kaotuse põhjuseks.

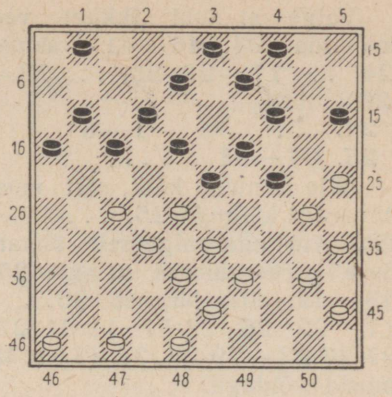


Diagramm 886

Hädavajalik oli mängida 22. 46—41.

22. . . . 9—13!

Must kasutas kiiresti vastase viga! Nüüd enam ei tohigi arendada kivi 46 ähvarduse 23. . . . 17—22 ja 24. . . . 23—29 tõttu ja must lööb kabesse väljale 46.

Kaotusele viib valge katse läbi murda kabesse järgmisel teel: 23. 34—29? 23:34 24. 27—22 18:27 25. 32:21 17:26 26. 28—23 19:28 27. 30:10, sest pärast 27. . . . 4—9 28. 33:22 15:4 29. 39:30 12—18 jääb valge vähemkiviga.

Kaotab samuti 23. 34—29 23:34 24. 28—23 19:37 25. 30:10 järgneva 25. . . . 4—9 26. 39:30 15:4 tõttu ja musta seis on võitev.

23. 47—42 4—10!
24. 42—37 . . .

Valgele on saabunud rasked ajad. Tal on vaja välja otsida ainukesed käigud.

Käik 24. 45—40 viiks valge aeglasele, ent kindlale hukule.

Valge ei tohi ikkagi veel mängida 24. 46—41 vastuse 24. . . . 17—22, 25. . . . 23—29× tõttu.

24. . . . 1—6

25. 37—31 . . .

Jälle ainuke käik, sest must ähvardas käiguga 25. . . . 17—22. Kui aga valge selle ähvarduse pareerimiseks mängib 25. 48—42, siis järgneb 25. . . . 17—22 26. 28:17 11:31 27. 37:26 23—29 28. 34:23 19:48 musta võiduga.

25. . . . 17—21

Tekkinud seisus ei ole valge jõududel võimalik osutada aktiivset vastumängu, mis teeb nende seisu lootusetuks.

26. 48—42 . . .

Must ähvardas ründekäiguga 26. . . . 21—26. Kui 26. 46—41, siis 26. . . . 21—26 27. 41—37 3—9 ja vaevalt usutav, et valgel leidub mõni pääsetee.

26. . . . 21—26

27. 42—37 . . .

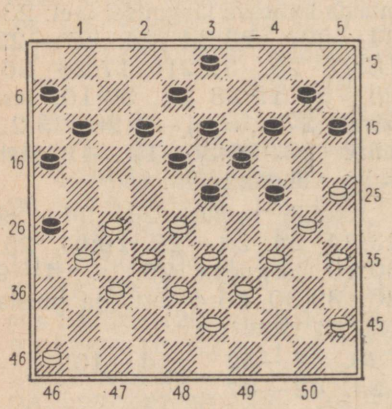


Diagramm 887

27. . . . 3—9!

Suurepärane käik. Pärast 27. . . . 11—17 oleksid valgele avanenud mõningad võimalused viigi saavutamiseks ja seda sellisel kombinatsioonilisel teel: 28. 27—22! 18:36 29. 34—29 23:34 30. 25—20 jne.

28. 46—41 11—17

29. 41—36 17—21

30. 34—29 . . .

See kahing tekitab mustale kõige enam raskusi oma positsioonilise ülekaalu realiseerimisel.

30. . . . 23:34

31. 28—22 15—20

32. 33—28 34—40!

Kivi kohene tagasiandmine on parimaks ja õigeimaks teeks võidule.

33. 45:34 18—23

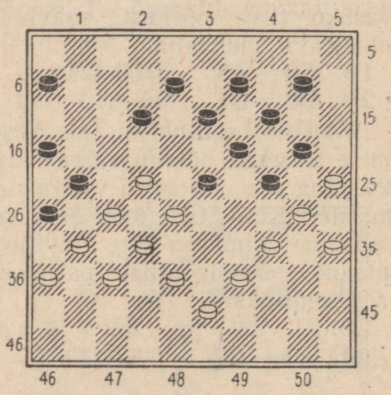


Diagramm 888

34. 22—17 . . .

Kui 34. 39—33, siis 34. . . . 12—18 35. 34—29 23:34 36. 30:39 10—15 ja must võidab.

34. . . . 13—18

Pärast käiku 34. . . . 12—18 tekib ilus variant: 35. 17—11 6:17 36. 27—22 18:27 37. 31:11 16:7 38. 37—31 26:37 39. 32:41 23:32 40. 38:16 19—23 41. 30:28 7—11 42. 16:7 8—12 43. 7:18 13:44 44.

43—39! 44:33 45. 34—29! 33:24 46. 36—31 ja valge saavutas viigilise seisu.

35. 27—22 . . .

Nüüd järgneb pärast 35. 17—11 aga 35. . . . 16:7! 36. 27:16 9—13 37. 31—27 (ei tohi mängida 37. 39—33 vastuse 37. . . . 18—22 38. 28:17 12:21 39. 16:27 23—29 40. 34:23 19:48× tõttu) 37. . . . 10—15! 38. 39—33 (must ähvardas käiguga 38. . . . 24—29 ühes järgneva 20—24-ga võita kivi) 38. . . . 24—29 39. 33:24 20:40 40. 35:44 14—20 41. 25:14 19:10 42. 28:19 13:35 ja must on võitnud kivi.

Kui aga valge mängib 35. 39—33, siis järgneb 35. . . . 9—13 36. 34—29 23:34 37. 30:39 10—15 38. 28—22 24—29 39. 33:24 20:29 40. 39—33 29—34 41. 33—28 (kui 41. 35—30, siis 41. . . . 19—23 42. 30:39 23—28 43. 32:23 21:41 jne. ja must võidab; pärast 41. 43—39 34:43 42. 38:49 järgneb aga 42. . . . 14—20 43. 25:23 18:38 44. 32:43 21:41 45. 36:47 26:37×) 41. . . . 15—20 42. 17—11 6:17 43. 22:11 16:7 44. 27:16 20—24 45. 43—39 34:43 46. 38:49 18—23 47. 49—44 13—18 48. 31—27 8—13 49. 44—39 7—11 50. 16:7 12:1 51. 28—22 (muidu jõuab must mängida 51. . . . 1—7 ja 52. . . . 7—11) 51. . . . 1—7 52. 22—17 7—12 53. 17:8 13:2 53. 39—33 23—29 54. 33—28 (54. 36—31 29:38 55. 32:43 19—23×) 54. . . . 29—34 ja must võidab.

35. . . . 18:27
36. 31:22 9—13

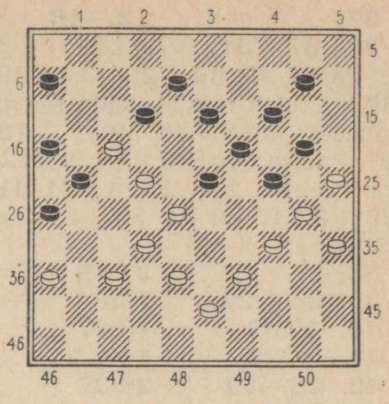


Diagramm 889

37. 39—33 . . .

Vaatame valge teisi võimalusi.

Kui 37. 17—11 16:7 38. 37—31 26:37 39. 32:41 23:32 40. 38:16, siis lihtsalt 40. . . . 24—29 ja must võidab.

Pärast 37. 37—31 26:37 38. 17:26 (löömise 38. 32:41 23:32 39. 17:26 juures otsustab 39. . . . 10—15 40. 38:27 24—29 41. 34:23 19:17 ühes kivi võiduga järgmisel käigul) järgneb 38. . . . 12—18 39. 32:41 18:27 kivi võiduga mustale.

Käigu 37. 38—33 juures annab jätk 37. . . . 12—18 38. 33—29 18:49 39. 29:9 21:12 40. 39—33 14:3 41. 25:5 49—40 42. 5:1 40:46 43. 30:19 46:5 mustale võidetava lõppmängu.

Kui valge pärast käike 37. 38—33 12—18 mängib aga 38. 34—29, siis järgneb 38. . . . 18:49 39. 29:9 14:3 40. 25:5 21:12 41. 5:1 49—32 42. 30:19 ja tekkinud kabede lõppmängus tõotab enamkivi mustale reaalseid võidušansse.

37.	. . .	12—18
38.	37—31	. . .

Pärast 38. 34—29 23:34 39. 30:39 tuleb mustal võidu saavutamiseks lüüa vaid 39. . . . 18:27!, mitte aga 39. . . . 21:12? vastuse 40. 22—17! 12:21 41. 28—23 18:29 42. 35—30 jne. tõttu.

38.	. . .	21:12
39.	34—29	23:34
40.	30:39	18:27
41.	31:22	10—15
42.	36—31	26:37
43.	32:41	6—11
44.	41—37	12—17
45.	37—31	8—12
46.	31—26	12—18
47.	39—34	18:27
48.	34—29	16—21
49.	43—39	11—16
50.	29—23	27—31
51.	26:37	21—27
52.	23—18	13:22
53.	39—34	16—21
54.	34—29	21—26

Must võitis.

Algusest kuni lõpuni terviklik partii, mis iseloomustab endise maailmameistri filigraanset positsioonilist meisterlikkust.

P. GHESTEM (Prantsusmaa) — **M. RAICHENBACH** (Prantsusmaa)

Matši esimene partii maailmameistritiitlile, 1945. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	19—24
4.	39—33	. . .

Viimasel ajal kasutatakse tihti ka käiku 4. 38—33.

4.	. . .	14—19

Must valmistab ette vasakul tiival vahetust, et oma jõudusid ümber korraldada ja alata võitlust tsentri pärast.

5.	41—37	20—25
6.	29:20	25:14
7.	44—39	12—18

Kumbki pool toob tagalast oma reservväed tsentrile lähemale, püüdes parimal viisil paigutada oma jõude enne «veriseid» lahinguid keskmängus.

8.	46—41	7—12
9.	37—32	14—20
10.	41—37	10—14
11.	35—30	. . .

Valge püüab juba varases avangustaadiumis hõivata ääre-

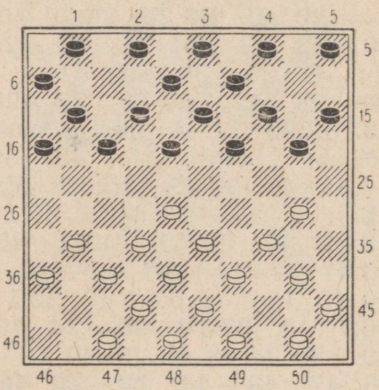


Diagramm 890

välja 25. Meile tundub see käik mitte tugevaimana, sest mustal avaneb võimalus igal momendil tsentri vallutamiseks.

11.	. . .	17—21

Ebaõnnestunud oleks olnud musta katse siduda käiguga 11. . . . 20—25 valge parema tiiva jõude.

Sel juhul on valgel hädavajalik sooritada kohe vahetus 12. 30—24! 19:30 13. 28—23 18:29 14. 33:35, misjärel musta seisu tekiks juba esimene nõrkus ja seda äärekivi 25 näol.

Näib, et mustal ei oleks sugugi halb mängida 11. . . . 4—10 selle arvestusega, et pärast valge poolt sooritatud käiku 12. 30—25 teostada vahetus 12. . . . 19—23! 13. 28:19 14:23 14. 25:14 10:19 heade perspektiividega tsentris.

12. 30—25 . . .

Ründekäik 12. 31—26? viib pärast 12. . . . 20—24 13. 26:17 24:44 kivi kaotusele.

12.	. . .	**21—26**
13.	**31—27**	**1—7**
14.	**40—35**	**20—24**
15.	**34—30**	**18—23**

Avangust väljus valge veidi parema seisuga. Ta jõudis hästi arendada oma vasakut tiiba ja seal puuduvad tal nõrkused. Mustal on aga kivi 5 kinni jäänud ja tal tuleb hoolitseda selle kivi mängu arendamise eest.

16.	**45—40**	**12—18**
17.	**50—45**	**7—12**

(Vaata diagramm 891)

Valge lõpetas oma jõudude avangulise arendamise. Tema kivid asetsevad mõlemal tiival suurepäraselt ja tal oleks vägagi tore sellist seisu joonist säilitada. Kui saaks ometi mõned käigud vahele jätta! Kuid see on ju võimatu. Seepärast alustab ta järgmise käiguga aktiivset tegevust oma vasakul tiival.

18.	**37—31**	**26:37**
19.	**42:31**	**11—17**

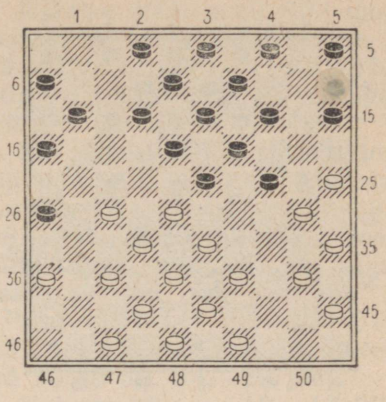


Diagramm 891

Tekkinud seisus musta katse likvideerida pinge tsentris järgmisel teel: 19. . . . 2—7 20. 47—42 14—20 21. 25:14 19:10? lõpeb ebaõnnestumisega. Ja seda järgmise jätku tõttu: 22. 30:19 (kui 22. 28:19, siis 22. . . . 18—22 23. 27:18 12:14 24. 30:19 14:23 jne.) 22. . . . 23:14 23. 28—22! ja musta 8 kivi osutuvad pikemaks ajaks aheldatuiks. See asjaolu peab kõigi eelduste kohaselt otsustama partii saatuse valge kasuks. Mängu edasises käigus peab valge, säilitades musta sellist jõudude asetust oma vasakul tiival, täpsete vahetustega välja kurnama musta vastastiiva jõud.

20.	**47—42**	**17—21**
21.	**27—22!**	**18:27**
22.	**31:22**	. . .

(Vaata diagramm 892 lk. 358)

Valge tungis aktiivselt musta laagrisse ja tekitas viimasele rea ebameeldivaid ähvardusi. Otse ähvardab praegu käik 23. 22—18. Must ei tohi selle ähvarduse

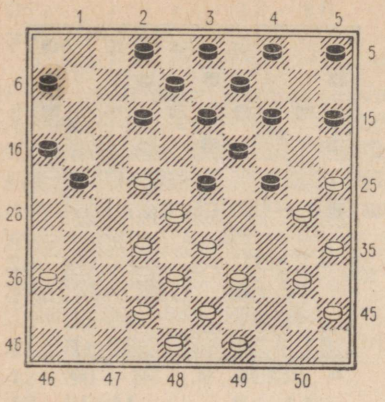


Diagramm 892

tõrjumiseks mängida 22. . . . 12—18?, sest siis järgneb 23. 42—37! 18:27 24. 25—20! 14:34 25. 40:18 13:22 26. 28:26 ja tema kivi 27 hukkub möödapääsmatult.

Pärast 22. . . . 21—26 järgneb 23. 25—20! 14:34 24. 40:7 2:11 25. 22—17! 11:22 26. 28:17 aktiivse mänguga valgele. Must ei tohi nüüd käiguga 26. . . . 16—21 atakeerida valge kivi 17, sest siis otsustab 27. 17—11 6:17 28. 36—31 26:28 29. 33:11×.

22. . . . 12—17

Mustal oli siiski parem mängida 22. . . . 13—18 23. 22:13 9:18 jne. Nüüd halveneb musta seis järsult.

23. 22:11 6:17

Pärast löömist 23. . . . 16:7? kaotab must kivi, sest järgneks 24. 25—20! 14:34 25. 40:18 13:22 26. 28:26×.

24. 36—31 21—26
25. 31—27 17—21

Energilise mänguga õnnestus valgel oma paremust suurendada. Musta parema tiiva kivid on surutud äärele. Neil puuduvad siin vahetusvõimalused aktiivse vastumängu loomiseks. Ka teisel tiival on valge jõudude asetus aktiivsem kui mustal.

26. 39—34 13—18

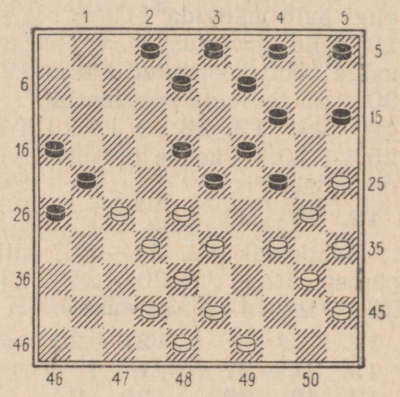


Diagramm 893

27. 42—37 . . .

Kui valge mängib siin 27. 49—44, siis järgneb 27. . . . 26—31! 28. 27:36 18—22! 29. 28:26 23—29 30. 34:23 19:50 ja must tungib kabesse.

27. . . . 8—13
28. 43—39 14—20

Nagu näitas Pierre Ghestem, on pärast käiku 28. . . . 15—20 võimalikud järgmised huvitavad variandid, seoses kivi kahinguga valge poolt. 29. 49—43 2—8 30. 27—22! 18:27 31. 34—29 23:34 32. 40:29 4—10 33. 45—40! ja tekib diagrammil 894 toodud seis.

33. . . . 19—23. Vaatame ka musta teisi käike.

Pärast 33. . . . 10—15? 34. 28—23 19:28 35. 30:10 15:4 36. 33:31 kaotab must kivi.

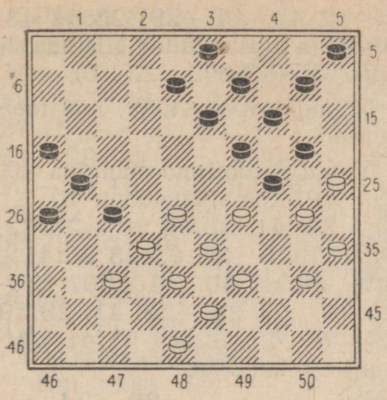


Diagramm 894

Seis variandist pärast käiku 33. 45—40!

Kahe kivi kaotusele viib käik 33. . . . 8—12.

Ei tohi mängida ka 33. . . . 13—18 kombinatsiooni: 34. 29—23! 18:29 35. 40—34 29:40 36. 35:44 24:35 37. 28—22 27:18 38. 37—31 26:28 39. 33:22:13:4:15:24: 13:2!!× tõttu.

Kui 33. . . . 26—31 34. 37: 17 19—23, siis 35. 29:18 13:11 36. 30:19 14:23 37. 32:21! 16:27 38. 28:19 9—14 39. 40—34 14:23 40. 25:14 10:19 41. 33—29 ja valgel on häid võidušansse, sest must ei tohi jätkata 41. . . . 23—28 vastuse 42. 39—33 28:30 43. 35:2× tõttu. Kui aga 41. . . . 27—31 42. 29: 18 31—36, siis 43. 48—42 jne.

Pärast 33. . . . 27—31 järgneb 34. 28—22 31:42 35. 48:37 8—12 (35. . . . 10—15 36. 40—34 5—10 37. 32—28) 36. 37—31! 26:17 37. 29—23 19:28 38. 33:11 16:7 39. 30:26 jne.

Jätkame diagrammil 894 toodud seisust pärast käiku 33. . . . 19—23: 34. 29:18 13:22 35. 30:19 14:23 36. 28:19 ja valge mäng ei ole halvem.

Nii näiteks ei tohi must mängida nüüd 36. . . . 9—14 toreda vastuse 37. 37—31! 26:28 38. 39—34! 28:30 39. 35:4 jne. tõttu ning musta seis on väga raske.

Pärast 36. . . . 9—13 37. 25:14 13:24 järgneb 38. 40—34 10:19 39. 34—29 jne.

Kui aga 36. . . . 10—15 37. 25:14 9:20, siis jätkub 38. 40—34 5—10 39. 34—29! 27—31 (ei tohi 39. . . . 3—9 vastuse 40. 19—14! 10:19 41. 37—31! 26:28 42. 39—34 tõttu) 40. 32—28 31:42 41. 48:37 hea mänguga valgele.

Tuleme nüüd tagasi partii käigu juurde.

29.	**25:14**	**9:20**
30.	**30—25**	. . .

Vastasel juhul ähvardab must käiguga 20—25 siduda valge paremat tiiba.

30.	. . .	**4—9**
31.	**25:14**	**9:20**
32.	**48—43**	**5—10**
33.	**34—30**	**20—25**

Käik 33. . . . 10—14 viib pärast 34. 30—25 2—8 35. 40—34 seisule, kus igas variandis kulgeb mäng valge ülekaalu tähe all. Anname lugejale võimaluse analüüsida iseseisvalt tekkinud seisu.

(Vaata diagramm 895 lk. 360)

34. 28—22!! . . .

Julge sissetungimine vastase leeri, mis viib seisule, kus valgel avanevad suured võidušan-

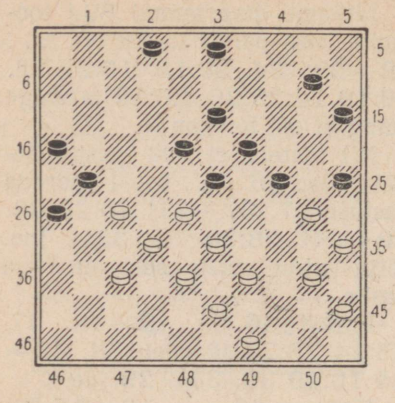


Diagramm 895

sid. Ghestem oli taolise strateegia esimeseks novaatoriks, mis on tähtsaks panuseks mänguteoorias.

34.	. . .	**25:34**
35.	**40:20**	**15:24**
36.	**33—28**	**10—14**
37.	**39—34**	**14—20**
38.	**49—44**	**2—8**
39.	**44—40!**	. . .

Pärast käiku 39. 34—30 on mustal võimalik väljaaste 39. . . . 23—29! ja kui nüüd 40. 30—25, siis järgneb väga ilus löök 40. . . . 26—31!! Kui valge lööb 41. 25:12, siis 41. . . . 31:33 42. 28:39 8:37×. Kui aga 41. 25:34, siis otsustab 41. . . . 31:33 42. 28:39 24—29! 43. 34:12 8:37 ja must võidab.

39.	. . .	**24—29**

Osava strateegilise mänguga õnnestus valgel aheldada vastase põhilised jõud ja see peab viima võidule.

Must kogeb edasises arendamises ülesaamatuid raskusi. Pärast 39. . . . 3—9 viib võidule jätk: 40. 38—33 9—14 41. 43—38 8—12 42. 34—29! 23:34 43. 40:29 ja mustal tuleb alistuda.

40.	**35—30!**	. . .

Täpne ja peen käik, mis toob võidu.

Valge ei tohtinud mängida 40. 43—39? kombinatsiooni: 40. . . . 19—24! 41. 28:30 20—25 42. 34:12 8:28 43. 32:23 25:41× tõttu. Pärast 40. 34—30? järgneb 40. . . . 29—33! 41. 28:39 23—28! 42. 32:25 21:41 läbimurdega kabesse.

40.	. . .	**20—24**

Musta ei päästnud ka teised käigud. Kui näiteks 40. . . . 20—25, siis vastab valge 41. 40—35 29:40 42. 45:34! ja musta seis on lootusetu.

41.	**40—35**	**29:40**
42.	**45:34**	**3—9**

Pärast 42. . . . 24—29 43. 43—39 29:40 44. 35:44 tekib musta seisule surmav ähvardus 45. 30—24. Katse vältida seda ähvardust käiguga 44. . . . 23—29 viib aga pärast käiku 45. 39—33 kivi kaotusele.

43.	**43—39**	**9—14**

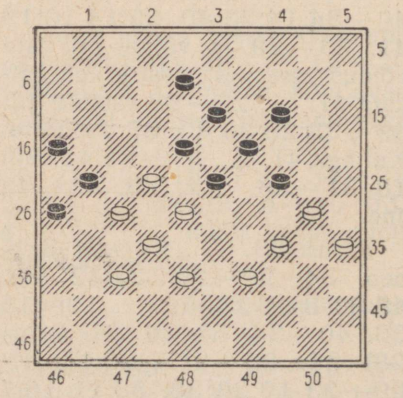


Diagramm 896

Parem ei ole 43. . . . 8—12 järgneva 44. 30—25 9—14 45. 34—30 23—29 [kui 45. . . . 12—17 46. 22:11 16:7 47. 27:16 7—12, siis 48. 38—33 23—29 (48. . . . 12—17 49. 39—34 18—22 50. 16—11×) 49. 32—27 29:38 50. 39—33 38:29 51. 28—23 19:28 52. 30:17 ja, viies kivi 17 kabesse, valge võidab] 46. 28—23 19:17 47. 30:10 tõttu ja valgel on arvatavasti võiduseis.

Kui nüüd 47. . . . 17—22, siis järgneb 48. 39—33 22:42 49. 38:47 29:27 50. 10—5 ja valge võidab, sest peatselt tuleb tema jõududele abiks veel uus kabe kivi 25 näol.

Kui aga 47. . . . 29—34 48. 39:30 17—22, siis 49. 37—31! 26:28 50. 10—5! 21:43 51. 5:49 ja tekkinud lõppmäng on valgele võidetav.

44.	**39—33!**	**8—12**
45.	**22—17**	**23—29**
46.	**17:8!**	**29:40**
47.	**35:44**	**13:2**
48.	**28—22**	**24:35**
49.	**22:24**	Must alistus.

See partii on tugeva positsioonilise mängu eeskujuks.

I. KUPERMAN — M. DESLAURIERS (Kanada)

Matši neljateistkümnes partii maailmameistri tiitlile, 1958. a.

DUMONT'I AVANG.

1.	**32—28**	**19—24**
2.	**31—27**	**17—22**
3.	**28:17**	**11:31**
4.	**36:27**	**18—23**
5.	**34—30**	**14—19**

Siiani oli kõik samuti nagu matši kaheksandas partiis. Siis jätkas Deslauriers aga 5. . . . 16—21 6. 30:28 21:23 rahuliku mänguga.

Seoses ebaeduga matši eelmistes partiides eelistab maailmameister selles partiis keerulist mängu, lootes revanšile.

6.	**37—32**	. . .

Valgel ei olnud mõtet kiirustada käiguga 6. 30—25, sest see käik võimaldab ju mustal pärast 6. . . . 10—14 luua oma vasakul tiival «löökrusika», mis annab temale mitte halvema mängu.

6.	. . .	**12—17**

Pärast käiku 6. . . . 7—11 võis järgneda 7. 30—25 ja mustal on halb sulgeda väli 14 käiguga 7. . . . 10—14, sest järgneb 8. 33—29! 23:34 9. 39:30 musta vasaku tiiva sidumisega.

7.	**41—37**	**10—14**
8.	**30—25**	. . .

Lõppude lõpuks tuleb sellele väljale ikkagi minna. Valge tegi selle käigu siis, kui musta aktiivne tsentraalne kivi 12 osutus eemaldatuks paremale poole.

8.	. . .	**7—11**

Pärast 8. . . . 7—12 9. 33—29 23:34 10. 39:30 seotakse musta vasaku tiiva jõud.

9.	**46—41**	**1—7**
10.	**33—28**	. . .

Musta jõudude aktiviseerimisele vastu töötada ei ole enam võimalik.

Kui näiteks 10. 41—36, siis järgneb 10. . . . 24—29! 11. 33:24 20:29 ja nüüd on käik 12. 39—33 hoopis halb, seda vastuse 12. . . . 17—21 13.

33:24 19:30 14. 25:34 23—28 jne. tõttu.

10.	. . .	**17—22**
11.	**27:29**	**24:22**

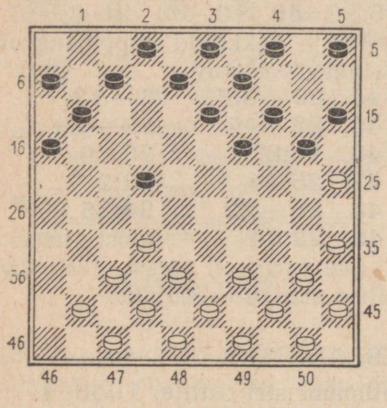


Diagramm 897

Avangust väljus valge veidi parema seisuga. Tema seisus ei ole olulisi puudusi. Mustal on aga arendamata kivi väljal 5 ja enneaegselt väljale 22 paisatud kivi. Valgel on nüüd võimalikud kaks strateegilist plaani. Esiteks võib ta käikudega 41—36, 37—31 ja 32—27 püüda siduda musta parema tiiva jõude või alustada kohe mängu oma paremal tiival. Valge valis teise plaani. Vaevalt oli see otstarbekohane, sest partii edasisest käigust selgus, et see ei toonud talle erilist paremust.

12.	**39—33**	**7—12**
13.	**35—30**	**13—18!**

Hästi mängitud! Nüüd vahetus 14. 30—24 pärast löömist 14. . . . 20:29 15. 33:13 8:19 vaid tugevdab musta seisu.

14.	**41—36**	**16—21**
15.	**40—35**	**21—26**
16.	**44—39**	**9—13**
17.	**50—44**	**4—10**

Mängitud Deslauriers' stiilis! Esimesel pilgul tundub käik antipositsioonilisena, kuna see ummistab ju musta vasakut tiiba. Tegelikult sisaldab käik endas häid võimalusi musta seisu tugevdamiseks tsentris.

18.	**30—24**	**20:29**
19.	**33:24**	**19:30**
20.	**25:34**	. . .

Vahetuste tulemusena sai must veidi parema seisu oma jõudude aktiivsema asetuse näol.

20.	. . .	**14—19**
21.	**39—33**	**10—14**
22.	**43—39**	**22—27**
23.	**32:21**	**26:17**

Vaatamata initsiatiivile tsentris ei tohi must minna seotud seisule tsentris, sest kivi puudumine väljal 4 ja väiksem reservtempode arv võib viia halbadele tagajärgedele. Neid kaalutlusi arvestasid mõlemad mängijad ja see läbib edasist võitlust punase niidina. Valge püüdis jõudude sidumisele, must aga vastupidi — avatud seisule.

24.	**37—32**	**3—9**

Strateegilisest seisukohast ei osutu välja 3 avamine tekkinud seisus tugevaimaks, kuna see võib viia mängu edasises käigus tekkivates keerulisustes musta võimaluste piiramisele. Ent Deslauriers lootis kuni partii lõpuni toetuda avatud seisule.

25.	**35—30**	**5—10**
26.	**30—24**	**19:30**
27.	**34:25**	**18—23**
28.	**44—40**	**13—19**
29.	**42—37**	**9—13**
30.	**49—43**	**13—18**
31.	**32—27!**	. . .

Seisu sidumise peene plaani algus. Üheaegselt takistab valge

vastasel end oma paremal tiival tugevdada.

31. . . . 8—13
32. 47—42 15—20

Mustal on kogu aeg hädaohtlik tungida väljale 28, kuna oma jõududest eemaldunud kivi võib igal ajal sattuda hävimisohtu.

Musta sooritatud käik seoses edaspidise jätkuga 20—24 ei näi samuti tugevaimana, sest see kutsub välja valge poolt ohtlikke kombinatsioonilisi ähvardusi.

Paremana näib käik 32. . . . 2—8.

33. 37—32 2—8

Midagi head ei oleks andnud mustale katse rünnata kivi 27. Näiteks 33. . . . 17—22 34. 39—34! 22:31 35. 36:27 12—17 36. 34—29! 23:34 37. 40:29 ja must ei tohi mängida nii 37. . . . 17—22 või 37. . . . 19—23 vastulöökide 38. 32—28!, 39. 29—23 ja 40. 33:4 tõttu.

34. 42—37! 20—24

Jällegi on halb 34. . . . 17—22 järgneva 35. 48—42 22:31 36. 36:27 12—17 37. 33—29 23:34 38. 40:29 tõttu ja valgel on šansse võiduks, sest pärast vajalikku käiku 38. . . . 8—12 (valge ähvardab 39. 27—22×; kui 38. . . . 17—22, siis 39. 29—23×; kui 38. . . . 19—23, siis 39. 27—22 17:28 40. 38—33 23:34 41. 32:3×) järgneb vastus 39. 32—28 ja musta jõudude tegevus on kitsendatud.

35. 48—42 . . .

Valge strateegilise plaani teostamine jätkub järjekindlalt ja loogiliselt. Valgel on tähtis alles hoida oma kivi väljal 40, et mitte rikkuda oma löökrühma paremal

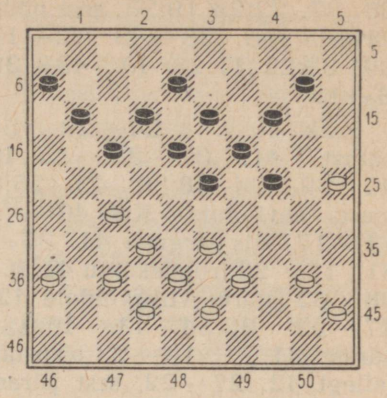


Diagramm 898

tiival. Valge püüab kuni teatava ajani mitte kindlaks määrata oma plaane kivi 37 arendamise tee suhtes.

35. . . . 11—16

See positsiooniline viga halvendab tõsiselt musta seisu. Hädavajalik oli mängida 35. . . . 10—15, et ühes edasise 17—22 või 14—20-ga likvideerida pinge tsentris.

Musta katse selles seisus alustada aktiivset tegevust tsentris on äärmiselt hädaohtlik ja võib temale lõppeda kurvalt. Vaatame mõningaid võimalikke variante.

I. 35. . . . 17—22 36. 40—35 22:31 37. 36:27. Must ei tohi mängida 37. . . . 12—17? järgneva 38. 35—30 24:35 39. 33—29 23:34 40. 39:30 35:24 41. 27—22 18:27 42. 32:3 tõttu ja valge võidab. Teiste käikude juures mängib aga valge 38. 33—28 ja tekkinud Volduubi seis on valgele tublisti parem, seda väljal 10 ebaõnnestunult asetseva musta kivi tõttu.

II. Mustal on ohtlik mängida 35. . . . 23—28 36. 33:22 17:

28 37. 32:23 19:28, sest nüüd järgneb 38. 38—33 12—17 39. 33:22 17:28 40. 43—38 8—12.

Käik 40. . . . 24—29 viib pärast 41. 37—32! 28:48 42. 39—34 48:30 43. 25:3 musta hävingule. Kui 40. . . . 11—17, siis järgneb 41. 37—31! 17—22 (ründekäigu 41. . . . 28—32 juures viib võidule 42. 27—22! 32:34 43. 40:9×; pärast 41. . . . 18—23 otsustab jällegi 42. 27—22, sest pärast 42. . . . 28—32 lööb valge 43. 22:11 32:34 44. 40:29×) 42. 38—33 ühes järgneva kivi võitva vahetusega 43. 31—26 22:31 44. 36:27.

41. 38—33 12—17 42. 33:22 17:28 43. 27—21 ühes läbimurdeähvardusega musta paremal tiival.

36.	**37—31**	**17—21**
37.	**31—26**	**10—15**
38.	**26:17**	**12:21**
39.	**33—28**	**21—26?**

Variantide ettearvestamine tekkinud keerulises seisus nõudis mõlemalt mängijalt suurt ajakulu. Selle tagajärjel saabus mõlemapoolne ajapuudus. Viimased käigud tuli kummalgi teha välkkiires tempos, mille tulemusena esinesid mõlemapoolsed vead, mis moonutasid mängu normaalset käiku. Pärast seda nõrka tekstikäiku on mustal raske loota veel rahuldavale kaitsele.

Käiguga 39. . . . 24—29 oleks must loonud rea kombinatsioonilisi ähvardusi, mis olid hädavajalikud partii päästmiseks. Kui nüüd 40. 42—37, siis 40. . . . 29—33! 41. 38:29 23:34 42. 40:29 18—22! 43. 27:20 15:44 ja mustal on viik kindlustatud.

Käigule 40. 39—34 oleks järgnenud 40. . . . 8—12 41. 43—39 (halb on 41. 34—30 löögi 41. . . . 18—22! 42. 27:20 15:44 tõttu) 41. . . . 21—26! 42. 42—37 19—24!! 43. 28:17 6—11! 44. 34:12 11:22:31:42:33:44:35!! viigilise lõppmänguga.

40. 42—37? . . .

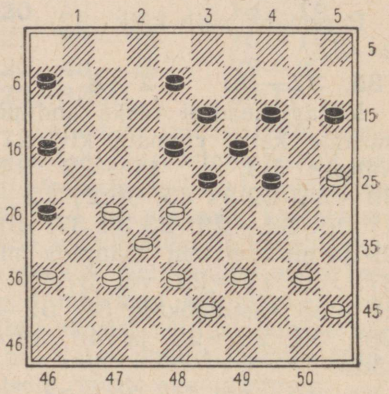


Diagramm 899

Ajahädas vastab valge omapoolse veaga ja seda seisus, kus mustal vaevalt leidus mõni pääsetee. Pärast käiku 40. 38—33! (käigu 40. 39—33 juures oli mustal võimalik selline päästev kombinatsioon: 40. . . . 16—21! 41. 27:16 18—22 42. 28:17 24—30 43. 25:34 23—29 44. 33:24 19:28 45. 16—11 26—31! 46. 36:27 28—32 jne.) on võimalik ligikaudne järgmine jätk: 40. . . . 8—12.

Kui 40. . . . 26—31, siis 41. 43—38 31:22 42. 28:17 ja must ei tohi vahetada 42. . . . 8—12 43. 17:8 13:2 vastuse

44. 32—28 23:34 45. 40:9 tõttu. Kui aga must vahetab 42. . . . 14—20 43. 25:14 19:10, siis on tugev jätkata 44. 39—34 15—20 45. 32—27 (ähvardusega 46. 27—22 ja 47. 33—29×) jne. ja valge paremus on võiduks küllaldane.

41. 43—38 15—20.

Teised käigud viivad kiiremale kaotusele. Käigule 41. . . . 6—11 järgneb 42. 27—22! 18:27 43. 32:21 23:34 44. 40:7 ja valge võidab. Ka 41. . . . 12—17 juures otsustab partii saatuse käik 42. 27—22. Pärast 41. . . . 23—29 42. 42—37 18—23 43. 40—35 kaotab must vältimatult kivi.

42. 42—37 6—11 43. 40—35 (hea on mängida samuti 43. 39—34) 43. . . . 11—17 44. 45—40 17—21 45. 40—34 12—17 46. 34—30 17—22 47. 28:17 21:12 48. 33—28! 24—29 (kui 48. . . . 12—17, siis 49. 38—33! 17—21 50. 39—34 ja mustal tuleb alistuda) 49. 30—24 19:30 50. 28:17 26—31 51. 25:12 31:44 52. 12—7 suurte võidušanssidega.

40. . . . 26—31!!

Hiilgava kombinatsiooni algus, mis viib valge seisu hävingule.

41. 37:26 14—20!

Musta kombinatsiooniline idee on väga maskeeritud ja ei ole peaaegu üldse praktilises mängus varem esinenud.

42. 25:14	**19:10**
43. 28:30	**18—22!**
44. 27:9	**10—14**
45. 9:20	**15:42**

Kuigi on kahju kaotada peaaegu võidetud partiid, kuid ometi

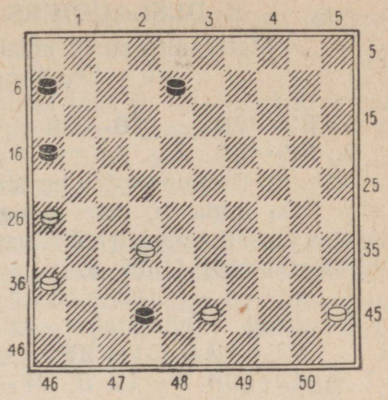


Diagramm 900

ei saa jääda vaimustumata Kanada suurmeistri hiilgavast kombinatsioonilisest andest. Selles partiis sooritatud kombinatsioon pakub tugevat muljet oma värskuse ja originaalsuse poolest. Tekkinud lõppmäng on valgele lootusetu, sest katse kivi kahingu 45. 43—38 teel paisata musta kivi 42 kaugemale kabestusväljast ei takista siiski selle kivi kabestamist.

46. 43—39	**42—48**
47. 39—33	**48—42**
48. 33—28	**42—29**
49. 32—27	**29—7**

Must annab vastasele võimaluse kolme kivi hinnaga hävitada kabe. Ent see ei päästa valget.

50. 45—40	**7:45**
51. 28—23	**45:31**
52. 26:37	**6—11**
53. 36—31	**8—13**

Mitte aga 53. . . . 11—17 vastuse 54. 31—27 tõttu ja viik.

54. 37—32 . . .

Valge alistus, ootamata ilmset vastust 54. . . . 13—18.

M. DESLAURIERS — I. KUPERMAN

Matši viies partii maailmameistri tiitlile, 1958. a.

WEISSI AVANG

1. 32—28 18—23
2. 38—32 . . .

See on Deslauriers' armastatuim jätk, mida ta suure eduga kasutas maailmameistrivõistluste olümpiaturniiril 1956. a.

2. . . . 13—18

Tavaliselt mängitakse siin 2. . . . 12—18 3. 31—27 17—21 4. 42—38 7—12 5. 37—31, nagu oli näiteks partiis M. Deslauriers—P. Roozenburg ülalmainitud turniiril. Tekkinud seisus ei tohi must teha loomulikku käiku 5. . . . 21—26? püünise 6. 33—29! 26:37 7. 27—22 18:27 8. 29:7 1:12 9. 32:21 16:27 10. 41:21 11—16 11. 38—33 16:27 12. 28—23 19:28 13. 33:31 tõttu ja valge jääb enamkiviga.

Partiis tehtud käigu iseärasused said tuntuks Moskvas 1953. a. toimunud üleliidulise treeningturniiri ajal pärast partiid I. Kuperman—K. Šahsuvarov. Must võib pikemat aega, tegemata sealjuures erilisi jõupingutusi, kinni hoida sümmeetrilistest vastustest, säilitades sealjuures võrdsuse.

Esimestes partiides mängis Deslauriers väga kindlalt ja kergesti, kulutades vähe mõtlemisaega. Kuperman sattus aga sagedasti temale ebaharilikku ajapuudusse. Valides selle variandi püüdis Kuperman matši käigus muuta seda situatsiooni.

3. 31—27 . . .

Kuperman mängis Šahsuvarovi vastu 3. 42—38. Edasi järgnes 3. . . . 9—13 4. 47—42 4—9 5. 34—30 17—21 ning valgel ei õnnestunud kaua aega end välja rabelda sümmeetria pihtide vahelt.

3. . . . 9—13

Must ei tohi enam valget jäljendada. Kui 3. . . . 20—24, siis 4. 35—30 24:35 5. 28—22 17:28 6. 33:24 ja valge on võitnud kivi.

4. 37—31 17—22
5. 28:17 11:22

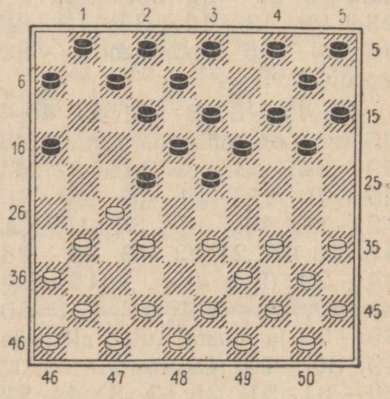


Diagramm 901

See vahetus on Deslauriers' stiili jäljendamine. Kuperman teostas selle eesmärgiga muuta seisu pilti ja suunata mäng sõiduvette, kus šablooniline lähenemine aitab vähe ja kus on vaja rakendada positsioonilist vaistu, mis oleks seostatud tekkivate erinevate seisude konkreetse ettearvestamisega.

6. 31—26 . . .

Must ähvardas käiguga 23—29 võita partii. Selle ähvarduse tõrjumine 6. 41—37 teel ei ole otstarbekohane, sest siis halveneb

valge kivide asetus tema vasakul tiival. Kui aga valge mängib 6. 33—28 22:33 7. 39:28, siis võib järgneda 7. . . . 12—17 ja 8. . . . 17—21 ning must saab hea mängu. Huvitav oleks kontrollida valge väljaaste tulemusi paremal tiival vahetuse 6. 34—29 23:34 7. 40:29 teel, misjärel tekib mõlemapoolsete teravustega mäng.

6.	. . .	22:31
7.	26:37	6—11

Laual tekkis ebašablooniline avatud seis mõlemapoolsete nõrkustega. Valgel on raske arendada oma mahajäänud kive ja seda mõlemal tiival. Analoogiline ülesanne vajab lahendamist ka musta vasakul tiival. Taoliste seisude viimine «standardsetele» seisudele viib tavaliselt kuivale ja vähehuvitavale mängule. Veidi teistsugune pilt tekib laual siis, kui mõlemad vastased hoolitsevad vähem positsiooniliste printsiipide range kinnipidamise eest ja osutavad rohkem tähelepanu puht loomingulisele küljele. Nimelt selliste kavatsustega läksid selles partiis mängu mõlemad vastased ja on huvitav jälgida, mis sellest siis välja tuli.

8.	36—31	16—21

Selle käiguga võtab must vastu otsuse suunata pealöök vastase vasakule tiivale, kus viimasel on vähem jõude. Sel eesmärgil otsustas must vallutada välja 26. Ent sel plaanil on ka olulisi puudusi. Valge võib ju igal momendil kasutada äärekivi 26 kui kasulikku trampliini tugeva tsentri hõivamiseks vahetuse 32—28 abil. Mustal oli arvatavasti parem tegelda löökrühma 6, 11, 17 ülesehitamisega käikude 11—17 jne. teel.

9.	41—36	. . .

Ei tohi 9. 31—27? kivi kaotuse tõttu pärast 9. . . . 20—24 10. 27:16 23—29 11. 34:23 18:27. Kui 9. 31—26, siis järgneb 9. . . . 21—27 10. 32:21 23—28 11. 33:22 18:16 ja valgel tekib väheaktiivne äärekivi väljal 26. Välja 38 hõivamine valge poolt viib pärast käiku 23—28 kivi kaotusele.

9.	. . .	21—26
10.	43—38	4—9
11.	49—43	20—24
12.	34—29	. . .

Deslauriers' armastatud vahetus. Selles seisus tundub meie arvates otstarbekohasemana käia 12. 47—41 ja seejärel teostada musta tsentraalse kivi vahetus käiguga valge vasakult tiivalt 13. 32—28 jne.

12.	. . .	23:34
13.	40:20	15:24
14.	32—28	18—23
15.	38—32	. . .

Mäng astub kombinatsiooniliste keerukuste järku. Positsioonilise võitluse armastajad oleksid jätkanud siin 15. 47—41 23:32 16. 37:28 26:37 17. 41:32, tugevdades edaspidi oma tsentraalseid jõude.

15.	. . .	10—15
16.	42—38	5—10

Parim viis oma vasaku tiiva jõudude arendamiseks. Kui 16. . . . 14—20, siis 17. 31—27 ja nüüd juba ei tohigi mängida 17. . . . 5—10, silmas pidades kombinatsiooni 18. 35—30 24:35 19. 33—29 23:34 20. 39:30 35:24 21. 27—21 26:17 22. 28—22 17:28 23. 32:5, misjärel valge võidab.

17. 47—42 15—20
18. 31—27 10—15
19. 36—31 . . .

See löökrühma ülesehitamine vasakul tiival osutub meie arvates veidi enneaegseks. Selles seisus oli valgel parem teha mõningaid ootekäike teisel tiival. Kupermani küsimusele, mis andis põhjuse sellise plaani teostamiseks, vastas Deslauriers, et see komme tuleb tal suurelt laualt (olgu mainitud, et Kanadas mängitakse kabet ka 144-ruudulisel laual ja et Deslauriers oli ja on praegu mitteametlikuks maailmameistriks 144-ruudulises kabes) ning et kanada meistrid ei ole harjunud ootama. Nad suunavad oma jõud kohe rünnakute läbiviimisele.

19. . . . 12—18

Must püüab esmalt tõkestada valge vasaku tiiva jõude ja vältida nende agressiivsust. Seega saab ta vabad käed aktiivseks tegevuseks tsentris ja oma vasakul tiival.

20. 46—41 7—12
21. 41—36 1—6!

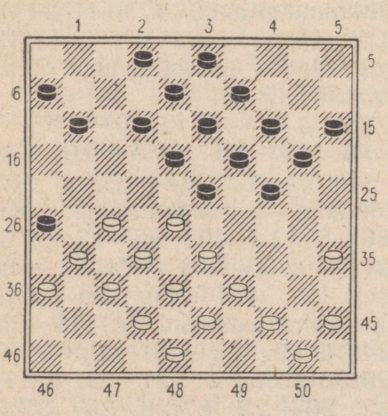


Diagramm 902

Eesmärk on saavutatud. Nüüd on valge oma vasakul tiival «taltsutatud». Tal ei ole otstarbekohane tungida võõrale territooriumile vahetuse 22. 27—22 18:27 23. 31:22 teel ja seda vastuse 23. . . . 2—7! tõttu ning peaaegu kõik sellest seisust tulenevad variandid osutuvad musta kasuks. Vaatame mõningaid neist:

I. 24. 36—31 12—18 25. 31—27 7—12 26. 37—31 (kui 26. 44—40, siis 26. . . . 11—16 ühes vältimatu 27. . . . 16—21-ga; pärast 26. 33—29 järgneb 26. . . . 24:33 27. 38:29 23:34 28. 39:30 11—16 (ähvardusega 16—21) ja positsiooniline ülekaal annab mustale võidušansse) 26. . . . 26:37 27. 42:31 12—17 28. 31—26 (kui valge mängib teisiti, näiteks 28. 44—40, siis järgneb 28. . . . 24—29 29. 33:24 19:30 30. 28:10 17:26 31. 35:24 15:4 32. 24:15 11—17 33. 27—21 17—22 34. 21—16 22—27 ühes vältimatu läbimurdega kabesse) 28. . . . 20—25 29. 44—40 24—29! 30. 33:24 19:30 31. 28:10 17:37 32. 35:24 15:4 võidetava seisuga mustale.

II. 24. 37—31 26:37 25. 42:31 (kui 25. 32:41, siis 25. . . . 23:32 26. 38:27 24—30 27. 35:24 20:40×) 25. . . . 12—17 26. 31—26 20—25 27. 44—40 14—20 ja musta seis on tublisti parem, ta ähvardab kivi 24 järgneva käiguga väljale 29 või 30 jne. võita kivi. Selle ähvarduse tõrjumiseks on valgel vaid käik 28. 40—34.

III. 24. 33—29 24:33 25. 38:18 12:23 ja valge kivi 22 on mustale suurepäraseks ründe-

objektiks või valge jõudude sidumise objektiks.

Ainult variandis seoses käiguga 24. 44—40 säilitab valge reaalseid šansse võrdsusele.

22. 44—40 24—29

Must kiirustab asjata. Valge territooriumile tungimisega oli mustal vaja veidi viivitada. Tunduvalt tugevam oli eelnevalt mängida 22. . . . 12—17! järgmiste võimalike variantidega:

I. Kui 23. 27—21, siis 23. . . . 17—22 24. 28:17 11:22 25. 21—16 8—12 ja valgel ei ole kerge välja rabelda musta pihtide vahelt, millega ahistatakse valge vasakut tiiba. Kui näiteks 26. 31—27 22:31 27. 36:27, siis võib juba tungida väljale 29 vahetuste 27. . . . 24—29! 28. 33:24 19:30 29. 35:24 20:29 teel ja valge vasaku tiiva jõud on tulevikus vaevalt võimelised tõrjuma musta kivide atakki.

Ka teised vastused ei kergenda valge jõudude halba asetust tema vasakul tiival.

II. 23. 39—34 17—22 24. 28:17 11:22 25. 34—29 23:34 26. 40:29 8—12! (pärast 26. . . . 2—7 avaneb valgel võimalus käigu 27. 33—28 sooritamiseks ja kui must lööb nüüd 27. . . . 22:33, siis järgneb kombinatsiooniline läbimurre kabesse: 28. 27—21 26:17 29. 35—30 24:35 30. 31—27 33:24 31. 27—22 18:27 32. 32:1 20—25 33. 1—34 viigišanssidega valgele). Vaevalt on valge seis veel kaitstav, sest tema jõud vasakul tiival asetsevad äärmiselt ebaõnnestunult.

23. 33:24 20:29
24. 40—34 . . .

Lausa peamurdmist nõudvad keerulisused oleksid tekkinud laual pärast 24. 27—22 18:27 25. 31:22.

24. . . . 29:40
25. 45:34 . . .

Salakaval lõök! Valge seadis vastasele üles kaks lihtsat, kuid hästi maskeeritud püünist. Halb

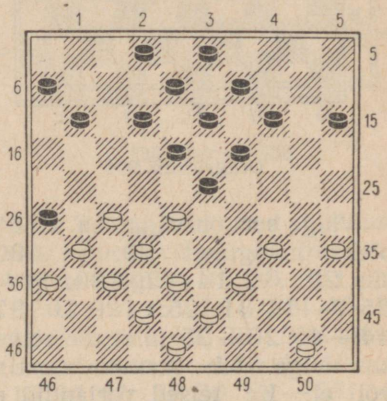


Diagramm 903

on nüüd mängida 25. . . . 12—17? vastuse 26. 28—22! 17:28 27. 27—21! 16:27 28. 34—29 23:34 29. 32:21 15—20 30. 39:30 20—25 31. 50—44 25:34 32. 44—39 tõttu ja valge jääb enamkiviga.

Ka käigu 25. . . . 14—20? juures kaotab must kivi jätku 26. 27—21 26:17 27. 28—22 18:27 28. 31:22 17:28 29. 34—29 23:34 30. 32:25 tõttu ning kivi väljal 34 hukkub.

25. . . . 15—20
26. 38—33 20—24

Pärast 26. . . . 12—17 võis järgneda 27. 34—29 23:34 28. 39:30 jne.

27. 43—38 11—16
28. 50—44 2—7
29. 27—22 18:27
30. 31:22 . . .

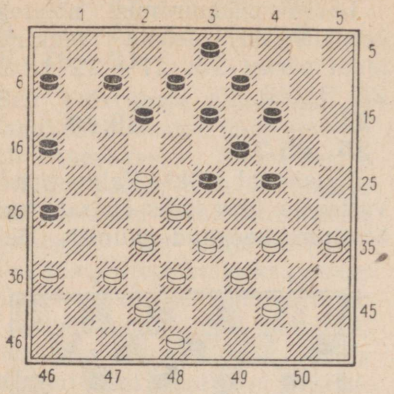


Diagramm 904

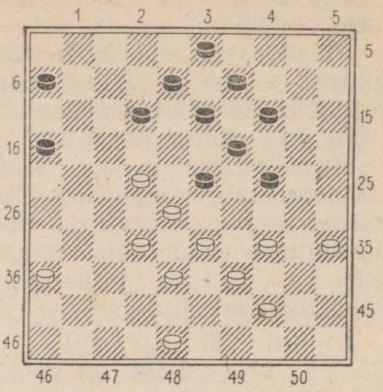


Diagramm 905

Valge seis on väga õrn. Kui ta oleks mänginud 29. 34—30, siis 29. . . . 14—20 30. 30—25 7—11 31. 25:14 9:20 32. 44—40 20—25 ja ei ole selge, kas valge võib saavutada viigi või ei. Ka teised variandid ei oleks toonud valgele midagi head.

Kanada suurmeister suutis tungida tekkiva seisu sügavustesse ja pakkus partii päästmiseks kaugele ettearvestatud kombinatsioonilist plaani. Seoses sellega, et reas variantides esineb forsseeritud mäng, arvestasid mõlemad vastased ülaltoodud seisus ette kuni 15—20 käiku! Huvitav on jälgida, missuguse suure kombinatsioonilise oskusega kaitses Deslauriers oma seisu.

30.	. . .	**12—18**
31.	**37—31**	**26:37**
32.	**42:31**	**18:27**
33.	**31:22**	**7—12**

(Vaata diagramm 905)

Mulje seisust on selline, et valgel ei ole võimalik päästa end vältimatust kaotusest. On ju kivi 22 kaitsetu.

Pärast käiku 34. 36—31 järgneb 34. . . . 12—18 ja kui 35. 31—27, siis 35. . . . 16—21 36. 27:16 18:27 37. 32:21 23:43 enamkiviga mustale.

Kui aga 35. 22—17, siis 35. . . . 18—22 ja jällegi must võidab. Sama finaal ootab valget ka pärast käike 34. 48—42 või 34. 34—30.

Kuid partiis järgnes:

34. 48—43! . . .

Nimelt see huvitav ja märkamatu käik kiviga 48 loob rea taktikaliste ähvarduste abil kaudse kaitse väljal 22 asetsevale nõrgale kivile.

34. . . . 14—20

Midagi ei anna mustale loomulik käik 34. . . . 12—18. Ja tõepoolest, pärast vastulööki 35. 34—29! 18:27 (kui lüüa 35. . . . 23:34 36. 39:30 18:27 37. 32:21 16:27, siis 38. 44—39 13—18 39. 28—22 ja valge võidab kivi tagasi võrdse mänguga) 36. 29:18 13:22 37. 32:21 16:27 38. 28:17 ei ole valge seis halvem, sest käigule 38. . . . 19—23 järgneb viigiline kombinat-

sioon seoses 39. 33—29! 40. 43—38-ga jne.

Musta katse säilitada vahetuse 34. . . . 12—17 35. 22:11 6:17 abil vastase põhiliste jõudude aheldatust tsentris ei too samuti edu jätku 36. 34—29 23:34 37. 39:30 13—18 38. 32—27 jne. tõttu.

Partiis sooritatud käiguga loobub must vastase tsentraalsete jõudude otsesest atakeerimisest ning püüab teostada hoopis nende sidumist.

35. 34—29 . . .

Teised käigud ei too head. Kui 35. 36—31, siis 35. . . . 12—18 36. 31—27 (käigule 36. 22—17 järgneb 36. . . . 18—22 37. 34—29 23:34 38. 39:30 22:11 39. 30—25 11—17! 40. 25:23 13—18 41. 23:21 16:36 ühes edasise võitva edasipääsuga kabesse) 36. . . . 8—12 37. 34—29 (pärast 37. 34—30 saavutab must võitva seisu sellisel teel: 37. . . . 20—25 38. 39—34 3—8! 39. 34—29 23:34 40. 30:39 6—11 ja valgel ei ole ühtegi rahuldavat käiku) 37. . . . 23:34 38. 39:30 20—25 39. 44—39 25:34 40. 39:30 18—23 ja musta seis on kergesti võitev.

Käigu 35. 34—30 juures otsustab 35. . . . 12—18.

35. . . . 23:34
36. 39:30 6—11

(Vaata diagramm 906)

Seis on rikas mõlemapoolsete kombinatsiooniliste võimaluste poolest. Mulje on selline, et must võis kiiresti ja efektselt võita kivi kombinatsioonilise ähvarduse 36. . . . 20—25 37. 44—39 25:34 38. 39:30 16—21 abil.

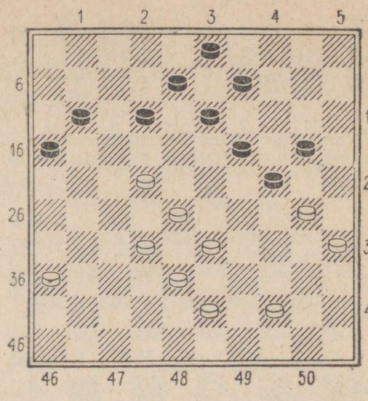


Diagramm 906

Kivi 22 on määratud hukkumisele, kuna valge ei tohi seda kaitsta käiguga 39. 36—31 järgneva 39. . . . 19—23! 40. 30:19 (löömine 40. 28:19 ei muuda kombinatsiooni käiku) 40. . . . 13:24 41. 28:30 21—27! 42. 32:21 12—17 tõttu ning valge mistahes löögile järgneb musta võit.

Ent valge oli selleks variandiks ette valmistunud ja tal oli reserveeritud peen võimalus selle ümberlükkamiseks käigu 39. 43—39 abil. Kui must katsetab nüüd ikkagi kivi võitmist käiguga 39. . . . 12—18, siis järgneb kombinatsiooniline vastulöök: 40. 22—17! 21:12 41. 28—23!! 19:37 42. 30:19 13:24 43. 38—32 37:28 44. 33:2 ja musta seis on purustatud!

Seepärast loobus Kuperman käigust 36. . . . 20—25.

37. 44—39 . . .

Valge ei tohtinud käiguga 37. 30—25? rünnata musta kivi 20 vastulöögi tõttu tsentris: 37. . . . 19—23! 38. 28:30 12—17 39. 25:14 17:50 ja must võidab.

37.	. . .	20—25
38.	36—31	25:34
39.	39:30	12—17

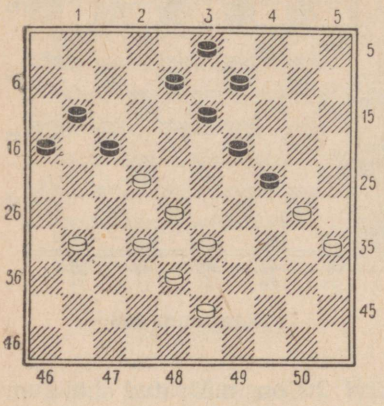


Diagramm 907

Näib, et must lõi tõrjumatu ähvarduse valge seisu purustamiseks ja seda surmava löögi 19—23 abil. Ent ka seda nägi varem Deslauriers oma kaugetes ettearvestustes.

40.	32—27!	19—23
41.	28:19!!	17:48
42.	31—26!	48:25
43.	19:30	25:21
44.	26:6	. . .

(Vaata diagramm 908)

Ilus kombinatsioon on lõppenud, ent siiski ei ole valgel veel kõik raskused seljataga. Tal õnnestus küll läbimurre kabesse, kuid seda kalli hinnaga — kolme kivi ohvriga. Seepärast tuleb valgel teha veel rida täpseid kaitsekäike.

44.	. . .	8—12
45.	6—1	13—18

Kui 45. . . . 12—17, siis 46. 1—6 17—21 47. 6—22 ja mustal ei ole lõppude lõpuks

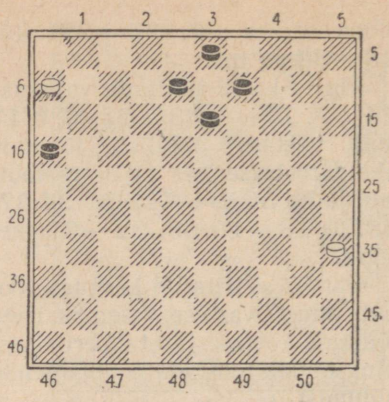


Diagramm 908

ikkagi võimalik vältida materiaalseid kaotusi.

46.	35—30	. . .

Must valmistas püünise, millega kitsendab vastase kabe tegevust. Seepärast alustab valge aktiivset tegevust oma ainukese kiviga.

46.	. . .	16—21
47.	30—24	9—14
48.	1—6	21—26
49.	6—11	. . .

Ei tohi 49. 6—28 vastuse 49. . . . 18—22 50. 28:8 3:12 tõttu musta võiduga.

49.	. . .	26—31
50.	11—16	. . .

Vastased leppisid viigile Valge ähvardab rünnata käiguga 51. 16—32 musta kivi 14. Kui must mängib 50. . . . 18—22, siis järgneb 51. 16—27 viigiga. Pärast 50. . . . 31—37 mängib valge aga 51. 16—27 ja jälle viik.

Huvitav ja pingeline partii, mis andis Kupermanile võimaluse praktilises mängus tutvuda kanada kombinatsioonilise mängustiili nüanssidega.

H. LAROS (Holland) — **B. DUKEL** (Holland)

Mängitud rahvusvahelisel turniiril Ijmuidenis (Holland) 1958. a.

SÜMMEETRILINE AVANG

1.	33—28	17—21
2.	39—33	21—26
3.	44—39	18—23
4.	34—30	11—17
5.	30—25	12—18
6.	40—34	7—12

Pärast käikude ümberpaigutust tekkis sümmeetriline avang, millel veel lähimas minevikus oli väga suur populaarsus. Sellele avangule on pühendatud isegi spetsiaalne raamat ja see on kõigist teistest põhjalikumalt läbi uuritud.

7.	34—30	20—24
8.	31—27	17—21
9.	50—44	1—7
10.	44—40	14—20

Must kardab jätkata sümmeetrilist mängu käiguga 10. . . . 7—11 ähvarduse 11. 27—22 18:27 12. 25—20 14:34 13. 40:7 tõttu, kuid seda asjata, sest pärast 13. . . . 24—29 14. 33:24 19:30 15. 35:24 8—12 16. 7:18 13:44 17. 49:40 saab valge lootusetu seisu.

11.	25:14	9:20
12.	30—25	. . .

Uskumatutele keerukustele oleks viinud vastase laagrisse sissetungiv käik 12. 28—22.

12.	. . .	10—14
13.	37—31	26:37
14.	42:31	21—26
15.	47—42	26:37
16.	42:31	7—11
17.	41—37	4—9
18.	46—41	11—17
19.	27—22	. . .

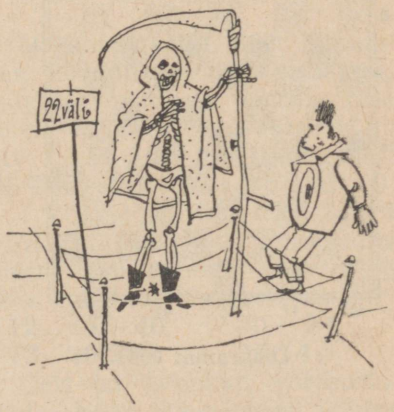
Valge jõud asetsevad vasakul tiival ebaõnnestunult, seepärast püüabki viimane vahetuse abil oma jõudude asetust veidi parandada.

19.	. . .	18:27
20.	31:11	16:7
21.	36—31	7—11
22.	31—27	2—7
23.	41—36	12—17
24.	37—31	11—16
25.	31—26	7—12
26.	48—42	17—21
27.	26:17	12:21
28.	27—22	6—11
29.	40—34	. . .

Valge seis on aheldatud ja seepärast otsustas ta pinget lõdvendada.

29.	. . .	24—30
30.	35:24	20:40
31.	45:34	15—20
32.	49—44	. . .

Sugugi halvem ei olnud mängida 32. 34—29 23:34 33. 39:30 11—17 34. 22:11 16:7 35. 30—24 võrdse mänguga.



Väljale 22 minnes üheksa korda mõtle, üks kord käi!

32.	. . .	**11—17**
33.	**22:11**	**16:7**
34.	**36—31**	**20—24**
35.	**42—37**	. . .

Käigule 35. 31—27 võib järgneda 35. . . . 13—18 36. 27:16 18—22 37. 28:17 23—29 38. 34:23 19:48 läbimurdega kabesse.

35.	. . .	**8—12**
36.	**44—40**	**12—18**
37.	**31—27**	**21—26**
38.	**40—35**	**14—20!**
39.	**25:14**	**9:20**

Hästi mängitud. Must kitsendab valge mängutegevust tema paremal tiival ja tänu sellele saab häid šansse edasises mängus.

40.	**34—30**	**20—25**
41.	**28—22**	**25:34**
42.	**39:30**	**7—11**
43.	**43—39**	**5—10**
44.	**33—28**	**3—8**
45.	**39—34**	**8—12**
46.	**38—33**	**10—14?**

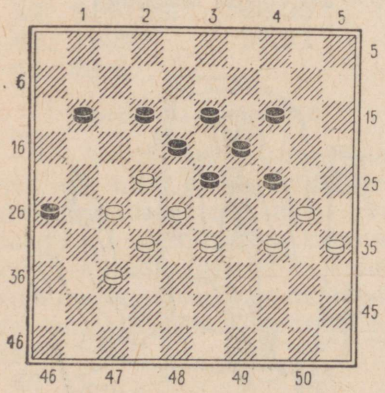


Diagramm 909

Viga ajapuuduses. Pärast 46. . . . 11—16 võis valge viigi saavutada vaid kivi kahingu 47. 22—17! 12:21 ja 48. 30—25! abil (pärast 48. 28—22? järgneb vastukahing 48. . . . 24—29! 49. 33:24 10—15 ja valgel ei ole käiku). Kui must mängib nüüd 48. . . . 10—14 (käigule 48. . . . 10—15 järgneb 49. 25—20 ja valgel on viik kindlustatud), siis 49. 34—30 23—29 50. 28—23! 19:39 51. 30:8 jne. ja mõlemapoolse täpse mängu juures on viigiline tulemus vältimatu.

Must ei tohtinud mängida 46. . . . 12—17? kombinatsiooni 47. 34—29! 23:25 48. 33—29 24:33 49. 28:39 17:28 50. 32:5 tõttu ja valge võidab.

47.	**37—31**	. . .

Väikese kombinatsiooni algus, mis muudab jõudude vahekorda laual.

47.	. . .	**26:37**
48.	**32:41**	**23:21**
49.	**34—29!**	. . .

Jätk 49. 33—28 18:27 50. 28—23 jne. viib viigile.

49.	. . .	**18:27**
50.	**29:16**	. . .

Sooritatud kombinatsiooni tulemusena võitis valge kaks kivi ja saavutas võiduseisu.

50.	. . .	**21—26**
51.	**16—11**	**26—31**

Pärast 51. . . . 19—23 viib võidule käik 52. 41—36.

52.	**11—7**	**31—36**
53.	**41—37**	**27—32**
54.	**37:28**	**36—41**
55.	**7—1**	. . .

Must alistus.

M. HISARD (Prantsusmaa) — **J. M. BOM** (Holland)

Mängitud rahvusvahelisel turniiril Haagis (Holland) 1958. a.

HOLLANDI AVANG II (pärast 1. 32—28)

1.	**32—28**	18—22
2.	**37—32**	12—18
3.	**41—37**	7—12
4.	**46—41**	1—7
5.	**34—29**	. . .

Sagedamini mängitakse siin 5. 34—30, mis on arvatavasti parem, sest see käik aitab säilitada pinget. Pärast partiis tehtud käiku avaneb mustal võimalus vahetusega 5. . . . 19—23 lihtsustada seisu. Ent viimane valib teise tee.

5.	. . .	**20—25**

See käik annab tunnistust J. M. Bomi agressiivsetest kavatsustest. Eesmärgiga säilitada pinget, loovutab ta vastasele tsentraalsed väljad.

6.	**39—34**	. . .

Sugugi halb ei ole mängida ka 6. 29—24 19:30 7. 35:24 14—20 8. 33—29 22:33 9. 39:28 18—23 jne. Kuid ka prantsuse suurmeister väldib šabloonilisi jätke.

6.	. . .	**19—23**

Must on sunnitud alustama võitlust tsentri pärast, vastasel juhul on tema seis ilmselt halvem. Pärast 6. . . . 14—20 järgneb 7. 29—23 18:29 8. 34:14 10:19 ja musta kivid asetsevad üpris ebaõnnestunult. Ka vahetus 6. . . . 22—27 jne. viib musta seisu halvenemisele.

7.	**28:19**	**14:23**
8.	**44—39**	**10—14**

Pärast 8. . . . 23—28 9. 32:23 22—27 10. 31:22 17:19 mängib valge 11. 29—24 19:30 12. 35:24 suurepärase seisuga.

9.	**50—44**	**5—10**
10.	**35—30**	. . .

Jälle nähtub M. Hisard'i soov keeruka mängu loomiseks. Võimalik oli mängida samuti 10. 32—28 23:32 11. 37:28 14—20 12. 29—24 20:29 13. 33:24 22:33 14. 39:28 vähemalt võrdse mänguga.

10.	. . .	**14—19**
11.	**40—35**	**15—20!**

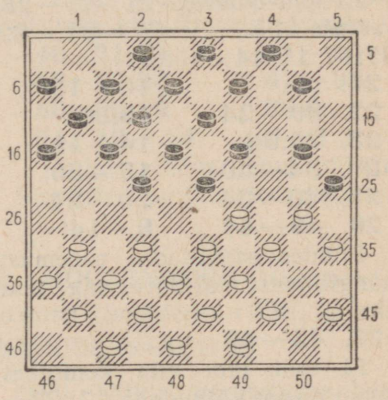


Diagramm 910

Ootamatu käik! Must, kasutades kombinatsioonilisi nüansse, paigutab edukalt ümber oma jõude. Nüüd ei tohi valge võita kivi 12. 30—24 19:30 13. 35:15 teel, sest siis järgneks 13. . . . 25—30! 14. 34:25 23:34 15. 39:30 22—27 jne. ning must lööb kabesse väljale 50 ühes valge seisu purustamisega.

12.	**44—40**	**20—24**
13.	**29:20**	**25:14**

Seis on täielikult võrdsustunud. Nüüd algab uuesti võitlus paremuse saavutamise eest.

14. 30—25 22—27
15. 31:22 18:27
16. 32:21 17:26

Ei ole halb ka löömine 16. . . . 16:27.

17. 37—32 12—18
18. 41—37 16—21
19. 36—31 11—16
20. 31—27 . . .

Jõuab kätte jõudude sidumise algus tsentris. Valge vasak tiib on veidi nõrgenenud ja must püüab seda ära kasutada.

20. . . . 7—11
21. 34—30 . . .

Ei tohi muidugi 21. 33—28? vastuse 21. . . . 26—31 22. 37:17 11:44× tõttu.

21. . . . 10—15
22. 30—24 19:30
23. 25:34 14—19
24. 34—30 15—20!
25. 40—34 20—24
26. 49—44 9—14!

Püüdes saavutada paremust, mängib must sealjuures väga leidlikult.

27. 45—40 . . .

Ei tohi läbi viia kombinatsiooni seoses käikudega 27. 27—22 ning 28. 33—29 jne., kuna sel juhul jääb lõpuks enamkiviga hoopis must.

Halb on mängida ka 27. 33—28 vahetuse 27. . . . 26—31 28. 37:17 11:31 tõttu ja mustal on šansse võiduks.

Partiis tehtud käik ei ole arvatavasti kõige tugevam, kuna see kahjustab edaspidi valge tagala jõudude edukat ühendamist. Parem oli mängida 27. 30—25.

27. . . . 8—12
28. 33—28 . . .

Valgele ei ole näha midagi paremat. Kui 28. 30—25?, siis 28. . . . 24—29 29. 33:24 19:30 30. 35:24 23—28 31. 32:23 21:41 32. 47:36 18:20 ja must on võitnud kivi.

28. . . . 2—8
29. 37—31 . . .

Sooritatav vahetus ei kergenda valge olukorda. Mustal avaneb võimalus takistamatult hõivata laua tähtsamad väljad.

29. . . . 26:37
30. 32:41 . . .

Löömine edasi 30. 42:31 viib valge pärast 30 . . . 21—26 31 . 47—42 26:37 32. 42:31 12—17! ja 33. . . . 17—21 lootusetule seisule.

30. . . . 21:32
31. 28:37 . . .

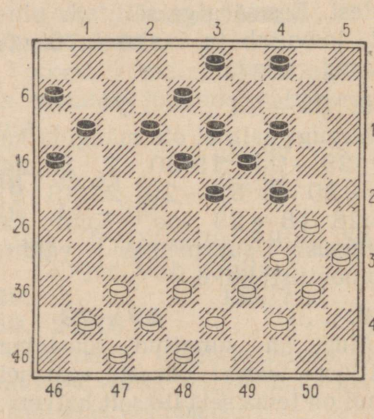


Diagramm 911

Valge seis on haletsemisväärne. Tema kivid on tagasi paisatud oma lähteväljadele, sel ajal kui musta kivid tsentris kujutavad endast ähvardavat jõudu. Seepärast me arvatavasti ei eksi, kui avaldame oma arvamust, et valge seis on strateegiliselt lootusetu, kuigi analüütiliselt on seda väga raske tõestada. Edasi-

ses võitluses must pigistab vastase pihtide vahele.

31.	...	18—22
32.	30—25	13—18
33.	34—30	8—13
34.	39—33	3—8
35.	33—28	23:32
36.	37:17	11:22
37.	44—39	22—27
38.	41—37	18—23
39.	39—33	13—18
40.	47—41	...

Ei tohi mängida 40. 40—34 löögi tõttu valge seisu südamikku: 40. ... 27—32! 41. 37:28 23:32 42. 38:27 14—20 43. 25:23 18:49 44. 30:19 49:21 ja must võidab.

40.	...	6—11
41.	41—36	11—17
42.	37—31	...

Pärast 42. 37—32 on võimalik 42. ... 17—22 43. 32:21 16:27 tohutu suure paremusega. Ja jällegi ei tohi 44. 40—34 vastuse 44. ... 27—32 45. 38:27 22:31 46. 36:27 23—29× tõttu.

42.	...	17—22
43.	40—34	...

Pärast seda käiku võidab must forsseeritult, kuid vaevalt leidus valgel pääsetee.

43.	...	27—32
44.	38:27	16—21
45.	27:16	23—29
46.	34:23	18:47
47.	16—11	22—27

Lõpplöök, mis otsustab partii saatuse kiiresti valge kasuks.

48.	31:22	14—20
49.	25:23	47—33
50.	30:19	33:6
51.	19—14	6—1

Valge alistus, kuna tekkinud lõppmäng on talle lootusetu.

H. VERPOEST (Belgia) — **W. ROOZENBURG** (Holland)

Mängitud rahvusvahelisel turniiril Ijmuidenis 1958. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1.	32—28	19—23
2.	28:19	14:23
3.	37—32	...

Mõned eelistavad siin mängida 3. 33—28 23:32 4. 37:28 jne.

3.	...	10—14
4.	34—30	14—19

NSV Liidu III kabetšempionaadil tõid P. Svjatoi ja M. Šavel mängupraktikasse variandi seoses käikudega 4. ... 13—19, 5. ... 8—13 jne.

5.	30—25	17—21
6.	25:14	19:10
7.	41—37	10—14
8.	33—28	...

Valge otsustas alustada rünnakut musta tsentraalsele kivile. Seda käiku kasutatakse harvemini. Sagedamini jätkatakse 8.31—27.

8.	...	5—10
9.	28:19	14:23
10.	39—33	10—14
11.	33—28	14—19
12.	31—27	21—26
13.	44—39	11—17
14.	39—33	...

Kiirele kaotusele viib käik 14. 38—33? vastuse 14. ... 23—29! 15. 33:24 19:30 16. 35:24 18—22 17. 27:18 13:35 tõttu.

14.	...	17—22
15.	28:17	12:21

Valge põhjendamatu avangulise rünnaku tulemusena ei jõud-

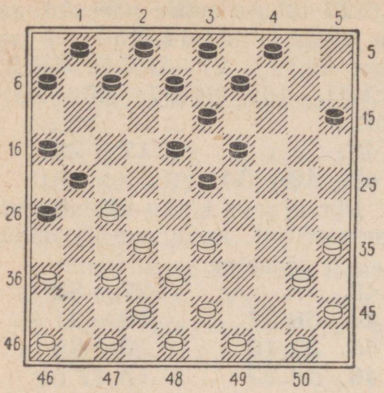


Diagramm 912

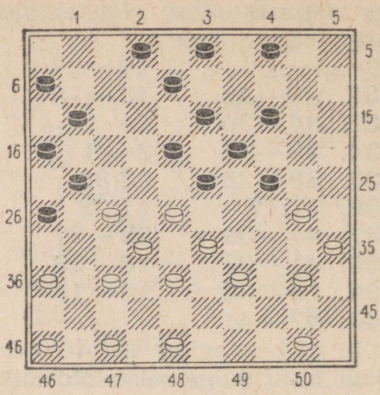


Diagramm 913

nud ta arendada oma vasaku tiiva jõude ning väljadel 46 ja 36 on tal mahajäänud kivid.

16.	**33—28**	**7—11**
17.	**40—34**	**. . .**

Pärast 17. 35—30? 26—31! 18. 37:17 11:33 19. 38:29 23:25 kaotab valge kivi.

17.	**. . .**	**11—17**
18.	**43—39**	**17—22**
19.	**28:17**	**21:12**
20.	**39—33**	**6—11**
21.	**33—28**	**1—6**
22.	**49—43**	**9—14**
23.	**43—39**	**15—20**
24.	**45—40**	**20—24**
25.	**34—30**	**12—17**
26.	**38—33**	**17—21**
27.	**42—38?**	**. . .**

(Vaata diagramm 913)

See loomulik käik viib kaotusele. Valge seis on halvem, kuid pärast 27. 30—25 võis ta siiski edukalt jätkata mängu.

27.	**. . .**	**24—29!**

Ootamatu kombinatsiooniline löök!

28.	**33:24**	**18—22!!**
29.	**27:20**	**21—27**

Nüüd on musta plaan selgesti nähtav.

30.	**24:13**	**8:19**
31.	**32:21**	**23:14**

Kombinatsiooni lõpptulemusena kaotab valge vältimatult kivi 21.

32.	**40—34**	**26:17**
33.	**37—32**	**16—21**
34.	**46—41**	**17—22**

Valgel on kivi vähem ning lisaks sellele on ka tema seis halvem. Musta võit on vaid tehnika küsimus.

35.	**41—37**	**11—16**
36.	**47—42**	**21—27**

Algab üleminek vastase territooriumile.

37.	**32:21**	**16:27**
38.	**42—38**	**6—11**
39.	**34—29**	**3—8**
40.	**50—44**	**8—12**
41.	**44—39**	**12—18**
42.	**29—24**	**19:30**
43.	**35:24**	**22—28**
44.	**38—33**	**18—22**
45.	**33—29**	**11—17**
46.	**37—31**	**2—8**
47.	**39—34**	**8—13**

Valge ähvardas käiguga 48. 24—19.

48.	34—30	4—10
49.	30—25	10—15
50.	48—42	17—21
51.	31—26	27—32
52.	26:17	22:11
53.	42—37	32:41
54.	36:47	11—17

Valge alistus.

J. M. BOM (Holland) — **PIET ROOZENBURG** (Holland)

Mängitud kabe maailmameistrivõistluste olümpiaturniiril 1956. a.

SÜMMEETRILINE AVANG

1.	33—28	18—23
2.	34—30	17—21
3.	30—25	21—26
4.	40—34	11—17
5.	34—30	20—24
6.	39—33	12—18
7.	44—39	7—12
8.	50—44	17—21
9.	44—40	. . .

Valge ei püüa eriti sümmeetriale, mis oli võimalik pärast käiku 9. 31—27 1—7.

9.	. . .	12—17
10.	31—27	17—22
11.	28:17	21:12
12.	33—28	6—11
13.	39—33	23—29!?

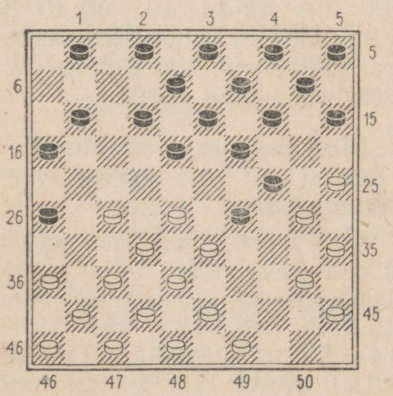


Diagramm 914

Originaalne käik, mis viib uskumatutele teravustele. Ghestem kasutas seda väljaastet vasakul tiival väiksema arvu «seisma jäänud» kivide juures. Novaator Piet Roozenburg ei arvesta aga materjali hulka üldse.

14.	37—31	26:37
15.	42:31	18—23
16.	41—37	11—17
17.	46—41	17—21
18.	31—26	13—18
19.	26:17	12:21
20.	36—31	21—26
21.	41—36	9—13
22.	27—22	18:27
23.	31:22	16—21

(Vaata diagramm 915 lk. 380)

Tekkis väga huvitav kombinatsiooniline seis. Kuidas mängida valgetega? Ei tohi võita kivi järgmisel teel: 24. 37—31? 26:37 25. 32:41 23:32 26. 38:16 29:38 27. 43:32, sest nüüd järgneks 27. . . . 13—18! 28. 22:13 14—20! 29. 25:23 8:46×. Kui 24. 49—44 või 24. 48—42, siis järgneb 24. . . . 13—18 25. 22:13 21—27 26. 32:21 23:41 jne.

24.	40—34	. . .

Siin oli võimalik kombinatsiooniline manööver 24. 25—20 14:34 25. 37—31 26:37 26. 32:41 23:32 27. 38:16 29:38 28. 40:20 15:24 29. 43:32

võrdse kivide arvuga, ent veidi halvema seisuga valgele, tema nõrgenenud parema tiiva tõttu.

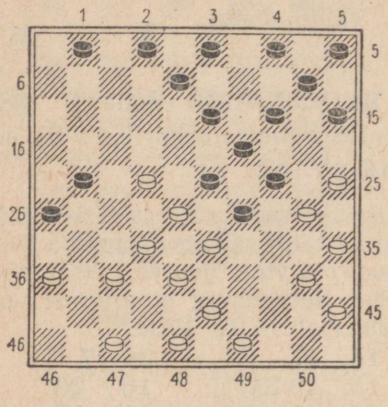


Diagramm 915

Nagu näitas hollandi analüütik Eekhoud, viis huvitavatele keerukustele käik **24. 47—41.** Vaatame mõningaid variante.

24. . . . 1—6 25. 40—34!

Teised käigud on halvemad. Näiteks 25. 36—31? 21—27 26. 32:21 23:32 27. 38:27 26:39 28. 43:23 19:28 29. 30:19 14:23 enamkiviga mustale.

Kui 25. 43—39, siis 25. . . . 14—20! 26. 25:14 13—18! 27. 22:13 21—27 28. 32:21 23:25 29. 14:34 26:17 musta võiduga.

Käigule 25. 49—44 võis järgneda 25. . . . 6—11 26. 44—39 11—16 27. 39—34 (pärast 27. 40—34 29:40 28. 45:34 4—9 on valge seis lootusetu) 27. . . . 15—20 28. 43—39 (kui mängida 28. 48—42, siis 28. . . . 13—18! 29. 22:13 21—27 30. 32:21 23:32 31. 37:28 26:17! 32. 34:23 17—22 33. 28:17 19:46×) 28. . . . 13—18 29. 22:13 21—27 30. 32:21 23:43 31. 34:23 43:34 32. 30:39 (kui lüüa 32.. 40:29, siis 32. . . . 19:39 33. 30:19 14:34 34. 25:14 16:27 musta võiduga) 32. . . . 19:28 33. 33:22 16:9 musta võiduga.

25. . . . 29:40 26. 45:34 4—9!

Ei tohi mängida 26. . . . 6—11 kombinatsiooni 27. 22—18! 23:12 28. 33—29! 24:31 29. 36:27:16:7:18:9:20!! tõttu ja valge võidab kivi.

27. 34—29! 23:34 28. 30:39 2—7 29. 36—31 7—11 30. 31—27 11—16 31. 41—36 8—12 terava ja väga huvitava mänguga.

Halb on mängida 31. . . . 6—11 tugeva vastuse 32. 36—31!! tõttu ja kui must sooritab nüüd kombinatsiooni: 32. . . . 11—17 33. 22:11 16:7 34. 27:16 24—29 35. 33:24 19:30 36. 25:34 7—11 37. 16:7 8—12 38. 7:18 13:42, siis järgneb 39. 43—38 42:44 40. 49:40 ja valge murrab vältimatult vastase paremalt tiivalt läbi kabesse, mis kindlustab talle võidu.

Siirdume taas partii juurde.

24. . . .	**29:40**
25. 35:44!	. . .

Täpselt mängitud! Löömine 25. 45:34 oleks viinud valge kiirele hävingule ja seda pärast jätku: 25. . . . 13—18! 26. 22:13 14—20! 27. 25:14 21—27 28. 32:21 23:41 29. 14:23 8:39 30. 30:19 39:30 31. 35:24 26:17×.

25. . . .	**24:35**
26. 44—39!	. . .

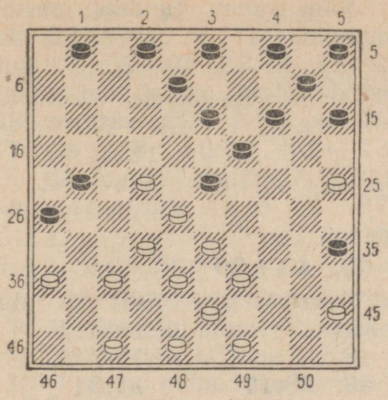


Diagramm 916

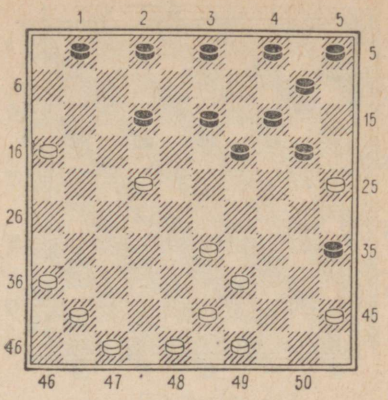


Diagramm 917

Valge täpne mäng väärib kiitmist. Katse kohe võita kivi vahetuste 26. 37—31 26:37 27. 32:41 23:32 28. 38:16 teel viib aga pärast 28. . . . 14—20! 29. 25:23 13—18 30. 23:12 8:50 valge kaotusele.

26.	. . .	**8—12**
27.	**37—31**	. . .

Nüüd, millal kõik «augud» on kinni topitud, võib asuda ohverdatud kivi tagasivõitmisele.

27.	. . .	**26:37**
28.	**32:41**	**23:32**
29.	**38:16**	**15—20**

(Vaata diagramm 917)

Tormilised keerukused on lõppenud ja seisu pinevus kõrvaldatud. Tekkinud avatud seisus püüab kumbki pool haarata initsiatiivi.

30.	**22—17**	**12:21**
31.	**16:27**	**19—23**
32.	**47—42**	**20—24**
33.	**42—38**	**4—9**
34.	**49—44**	**10—15**
35.	**41—37**	**14—19**

Musta seis on veidi halvem, kuna temal jõudude arvuline koosseis tiibadel on ebavõrdne ja tema parem tiib manitseb ettevaatusele.

36.	**37—32**	**2—7**
37.	**36—31**	**13—18**
38.	**31—26**	**5—10**
39.	**33—28**	**10—14**
40.	**39—33**	**9—13**
41.	**43—39**	**3—8**

Täpse mänguga õnnestus mustal tugevdada oma paremat tiiba, ent nüüd tekkis tal uus nõrkus teisel tiival arendamata kivi 15 näol.

42.	**44—40**	**35:44**
43.	**39:50**	**8—12**
44.	**48—43**	**12—17**
45.	**43—39**	. . .

Pärast käiku 45. 50—44? on võimalik kombinatsioon: 45. . . . 17—22! 46. 28:17 7—11 47. 17:6 23—28 48. 32:12 13—18 49. 12:23 19:48.

45.	. . .	**7—11**
46.	**50—44**	**1—6**
47.	**44—40**	**15—20!**

Meisterliku mänguga võrdsustas must seisu ja saavutas isegi paremuse.

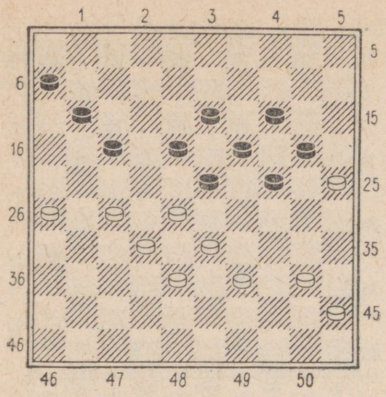


Diagramm 918

Viimane ei tohtinud loomulikult mängida 47. . . . 11—16 kuningalöögi 48. 27—22! 18:27 49. 32:12 23:34 50. 40:18× tõttu.

Väga tugev tundub mustale mängida 47. . . . 17—22 48. 28:17 11:31 49. 26:37, kuid nüüd selgub, et ei tohi jätkata 49. . . . 18—22 vastuse 50. 32—28! 23:34 51. 40:27× tõttu. Aga ilma käiguta 49. . . . 18—22 ei ole musta vahetusel mõtet.

48. 40—35 . . .

Teised käigud võisid viia valge ebameeldivatele tulemustele.

48. . . .	**17—22**
49. 28:17	**11:31**
50. 26:37	**18—22**
51. 37—31	**23—28**
52. 32:23	**19:28**
53. 45—40	**13—19**
54. 40—34	**19—23**

Vastased leppisid viigile.

Terav partii.

P. DIONIS (Prantsusmaa) — **P. GHESTEM** (Prantsusmaa)

Mängitud Prantsusmaa esivõistlustel.

PRANTSUSE KLASSIKALINE AVANG II

1. 34—30	**20—25**
2. 32—28	**. . .**

Tol ajal, aastaid kümme-viisteist tagasi, kui mängiti see partii, ei olnud moes kiilu asetamine vahetusega 2. 30—24.

2. . . .	**25:34**
3. 39:30	**. . .**

Vahetuse tulemusena edestas valge oma vastast kahe tempo võrra. Paljud kabehuvilised esitavad küsimuse, kas see on hea või halb? Partii alles algas ning praegu on veel vara fikseerida ühe poole paremust. Ent tekkinud erinevus tempodes võib avaldada mõju vastaste edasistele püüdlustele ja taotlustele. Must püüab viia mängu Volduubi seisudele, kuna tal on rohkem varutemposid, valge aga — tsentri haaramisele ilma vastastikuste sidumisteta.

3. . . .	**16—21**
4. 30—25	**. . .**

Pärast 4. 31—26 võib järgneda tugev käik 4. . . . 21—27 suure positsioonilise paremusega mustale.

4. . . .	**11—16**
5. 44—39	**21—26**
6. 40—34	**. . .**

Loomulikult ei tohi välja astuda 6. 31—27 kivi kaotuse 6. . . . 26—31 7. 37:26 17—21 8. 26:17 12:23 tõttu.

6. . . .	**7—11**
7. 34—30	**17—21**

8. 30—24 19:30
9. 25:34 14—19

Must alustab oma vasaku tiiva jõudude arendamist.

10. 37—32 26:37
11. 42:31 . . .

See vahetus taotleb analoogilist eesmärki.

11. . . . 15—20
12. 31—26 11—17

Veel enne üleminekut Volduubi seisu tekitab Ghestem oskuslikult vahetuse, et luua endale reservi veelgi mõned varutempod.

13. 36—31 18—23
14. 31—27 12—18
15. 47—42 17—22
16. 26:17 . . .

Löömine kiviga 28 on ilmselt ebaotstarbekohane, kuna valgel jääb sel juhul püsima äärekivi väljal 26.

16. . . . 22:11
17. 41—37 11—17

Sobiv moment kivi 11 viimiseks väljale 21, sest valge ei või nüüd sooritada vahetust 27—22 kivi kaotuse tõttu.

18. 50—44 10—15
19. 46—41 17—21
20. 44—40 5—10
21. 34—30 20—24

Järk-järgult tekib mõlemapoolselt seotud tsentraalne seis (Volduubi seis), mis on eelistatavam mustale. On ju temal neli varutempot rohkem.

22. 40—34 10—14
23. 30—25 8—12
24. 34—30 1—7
25. 49—44 7—11
26. 44—40 11—17
27. 41—36 . . .

(Vaata diagramm 919)

Tekkinud sidumise likvideerimise ja seisu vabastamise vaatepunktist lähtudes näib ahvatlevana vahetuste seeria teostamine: 27. 27—22 18:27 28. 25—20 14:34 29. 40:7 2:11 30. 28—23 19:28 31. 33:31 pealtnäha suurepärase seisuga valgele. Ent mustal oli ette valmistatud sellele variandile järgmine õiendus: 31. . . . 21—27! 32. 32:12 11—17 33. 12:21 16:47 valge seisu täieliku hävinguga.

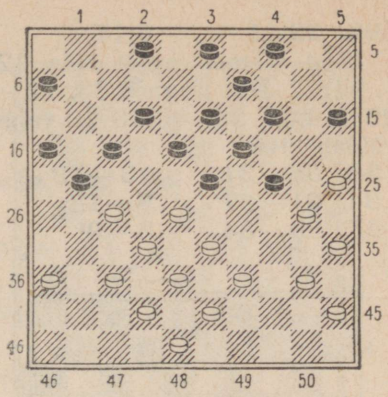


Diagramm 919

27. . . . 21—26

Huvitav on märkida, et pärast 27. . . . 2—8 valge poolt võimalik kombinatsioon 28. 27—22 18:27 29. 25—20 14:34 30. 40:7 viib teda kaotusele järgneva vastukombinatsiooni 30. . . . 24—29! 31. 33:24 19:30 32. 35:24 8—12 33. 7:18 13:44× tõttu.

28. 37—31 26:37
29. 42:31 17—21
30. 27—22 18:27
31. 31:22 12—17

Midagi head ei anna musta ründekäik 31. . . . 12—18 valge kivile 22 vastuse 32. 48—42 18:27 33. 25—20 14:34 34. 40:18 13:22 35. 28:26 tõttu ja musta kivi 27 on hädaohus.

32. 22:11 6:17

Must ei tohi tagasi lüüa 32. . . . 16:7, sest järgneb 33. 25—20! 14:34 34. 40:18 ja valge võidab kivi.

33. 36—31 13—18
34. 31—27 9—13
35. 39—34 3—9!

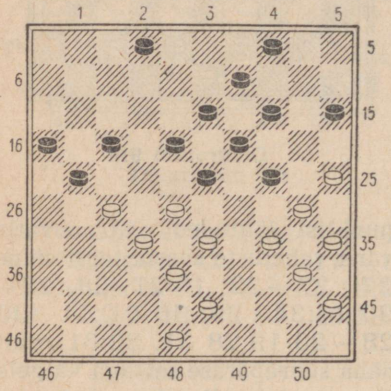


Diagramm 920

Märkamatult on must saanud suure paremuse. Tema jõud asetsevad väga aktiivselt ning tal on laialdane valik erinevaid kasulikke mänguplaane. Selle paremuse realiseerimine võiduks nõuab mustalt aga suurt oskust.

Sellist meisterlikkust valdas täielikult klassikaliste Volduubi seisude virtuoos prantsuse suurmeister Pierre Ghestem.

Viimase käiguga lõpetas must oma jõudude koondamise ja alustab nüüd otsustavaid lahinguid võidu saavutamise pärast.

36. 34—29 . . .

Tähelepanu väärib käik 36. 48—42. Sel juhul avaneb mustal võimalus enamikus variantides võidu saavutamiseks, näiteks: 36. . . . 2—7 37. 42—37 7—12 38. 34—29

Pärast 38. 43—39 4—10! 39. 28—22 17:28 40. 33:22 23—29 41. 34:23 19:17 42. 30:8 12:3 43. 38—33 17—22 44. 37—31 9—13 (mitte aga 44. . . . 21—26? järgneva 45. 35—30 26:28 46. 30—24 22:31 47. 33:4 jne. tõttu) 45. 31—26 22:31 46. 26:37 18—22 on mustal võidušansid vastase väsaku tiiva jõududest läbimurdmise teel.

38. . . . 23:34 39. 40:20 15:24 40. 43—39

Katse mängu võrdsustamiseks kivi kahingu 40. 27—22 18:27 41. 43—39 abil lükatakse ümber jätkuga 41. . . . 24—29! 42. 33:24 21—26 43. 32:21 16:27 44. 39—33 17—21 45. 45—40 12—18 ja valge seis on lootusetu.

40. . . . 18—23 41. 28—22

Kaotusele viib 41. 39—34 vastuse 41. . . . 12—18 42. 27—22 (42. 34—29 23:34 43. 39:30 24—29! jne.×) 42. . . . 18:27 43. 34—29 23:34 44. 30:39 27—31 45. 37:26 13—18 46. 45—40 18—23 47. 40—34 4—10! 48. 34—30 23—29! tõttu ja valgel tuleb alistuda.

41. . . . 17:28 42. 33:22 13—18 43. 22:13 9:18 44. 39—33 12—17 45. 33—28 4—10! 46. 45—40 10—15 47. 40—34 24—29 ja must võidab.

36. . . . 23:34
37. 40:20 15:24
38. 45—40 18—23?

Must teeb ise endale võidu saavutamise keerulisemaks. Parem oli mängida 38. . . . 24—29! 39. 33:24 18—22 40. 27:18 13:42 41. 48:37 (pärast

löömist 41. 24:13 9:18 42. 48:37 otsustab kiiresti kombinatsioon 42. . . . 14—20! 43. 25:14 4—9 44. 14:3 21—26 45. 3:21 16:49 ja must võidab) 41. . . . 17—22 42. 24:13 9:18 ja vaevalt on valge võimuses musta läbimurde takistamine valge vasakul tiival.

39. 40—34 13—18
40. 48—42 . . .

Kiiresti võidab must pärast vahetust 40. 34—29 23:34 41. 30:39 ja seda käiguga 41. . . . 9—13. Nüüd ei tohi valge jätkata 42. 39—34 kombinatsioonilise löögi 42. . . . 17—22! 43. 28:26 24—30 44. 35:24 19:37× tõttu.

Kui aga valge mängib 42. 48—42, siis järgneb 42. . . . 4—9! 43. 27—22 (pärast 43. 42—37 otsustab 43. . . . 24—29 44. 33:24 19:30 45. 35:24 18—22 46. 27:18 13:31×) 43. . . . 18:27 44. 42—37 27—31 45. 37:26 2—8! (mitte 45. . . . 2—7? ega 45. . . . 13—18? vastuse 46. 28—23, 47. 38—32 jne. tõttu) ja valgel ei ole ühtegi rahuldavat käiku.

40. . . . 9—13

(Vaata diagramm 921)

Lihtsalt nauding on jälgida, missuguse virtuooslikkusega käsitleb Ghestem tekkinud Volduubi seisu. Esimesel pilgul tundub, et pärast 41. 42—37 on valgel reaalsed šansid mängu võrdsustamisele. Ent Ghestem valmistas sellele käigule peene kombinatsioonilise vastuse: 41. . . . 2—7! 42. 34—29 23:34 43. 30:39 7—11!! 44. 27—22 18:27 45. 28—23 19:28 46. 33:31 17—22! 47. 31—26 21—27 48.

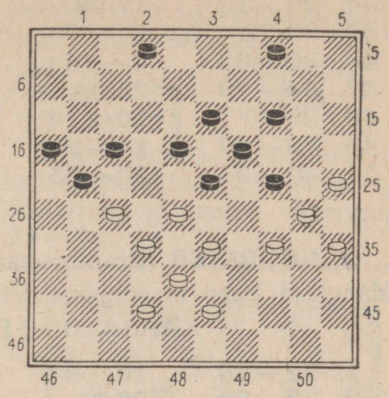


Diagramm 921

32:21 16:27 49. 39—33 14—19 50. 43—39 13—18! 51. 39—34 18—23 52. 37—32 11—16 53. 32:21 16:27 54. 34—30 4—9! 55. 38—32 27:29 56. 26—21 22—27 57. 21:32 29—33 58. 32—27 33—39 59. 27—21 39—44 60. 21—17 44—50 61. 17—12 9—14 62. 12—8 14—20 63. 25:14 19:10 64. 30:28 50:3 valge seisu hävinguga.

Pärast 41. 34—29 23:34 42. 30:39 4—9 tekib juba ülalvaadatud seis.

41. 43—39 2—7
42. 42—37 7—11!

Peen käik, mis takistab vastasel välja 22 hõivamist.

43. 25—20 . . .

Paremat käiku ei ole. Kui 43. 28—22 17:28 44. 33:22, siis 44. . . . 23—28! 45. 32:12 21:43! 46. 39:48 24—29 47. 34:23 19:8 musta võiduga.

43. . . . 14:25

Valge jäi vähemkiviga ja seda veel halvema seisu juures. Tema edasine vastupanu kannab agoonia iseloomu.

44.	28—22	17:28
45.	33:22	21—26
46.	39—33	4—10
47.	34—29	25:34
48.	29:40	10—14
49.	33—28	14—20
50.	40—34	20—25
51.	38—33	11—17
52.	22:11	16:7

Valge alistus.

Vaatamata ebatäpsusele keskmängus realiseeris Ghestem Volduubi seisus oma positsioonilise ülekaalu hiilgavalt võiduks.

G. GOURNIER (Prantsusmaa) — **M. HISARD** (Prantsusmaa)
Mängitud kabe maailmameistrivõistluste olümpiaturniiril 1956. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	17—21

Äärmiselt populaarne oli üksvahe süsteem seoses vahetusega 3. . . . 17—22 4. 28:17 11:22 jne. Ent viimasel ajal kasutatakse seda vahetust millegipärast harva, eelistades jõudude arendamiseks teisi skeeme.

Teksti käiku, mille püüdeks on vältida šabloonilisi variante ja viia partii uudsetele senitundmatutele loomingulistele radadele, mängitakse harva.

4.	41—37	19—24
5.	31—26	. . .

Valge lihtsustab asjata mängu. Pärast 5. 39—33 oleks säilinud võitluse pinge, kus valgel on head perspektiivid.

5.	. . .	24:22
6.	26:28	14—19
7.	37—32	10—14
8.	39—33	12—18
9.	44—39	7—12
10.	50—44	1—7
11.	46—41	5—10
12.	41—37	11—17
13.	33—29	. . .

(Vaata diagramm 922)

Jõudude avanguline arendamine on lõppenud ja valge alustab aktiivset mängu, püüdes oma paremale tiivale koondada suuri jõude.

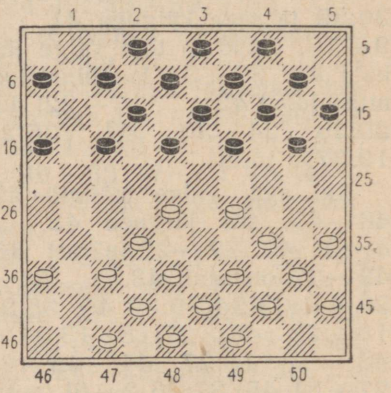


Diagramm 922

13.	. . .	16—21
14.	38—33	21—26
15.	42—38	7—11

Valge ähvardavatele manöövritele vastandab Hisard külmaverelise ettevalmistava tegevuse, paljastamata sealjuures oma kavatsusi.

16.	47—42	19—23
17.	28:19	13:24

Lõpuks kujunes selgeks musta mänguplaan. Ta otsustas siduda valge põhilised jõud, mis asetsevad viimase paremal tiival.

18. 32—28 17—22
19. 28:17 11:22

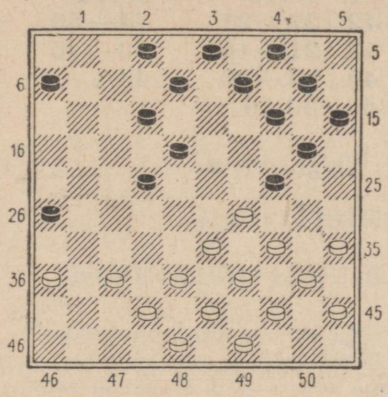


Diagramm 923

Valge uus katse kindlustada end tsentris on uuesti likvideeritud. Nüüd ähvardab must ise üle minna kaitseseisust aktiivsele tegevusele.

20. 34—30 . . .

See käik viib pinge kõrvaldamisele, kuid midagi otstarbekamat valgel arvatavasti ei olnudki. On ju vaja seotusest vabaneda!

20. . . . 9—13
21. 30:19 14:34
22. 40:29 20—25

Valge ähvardas käiguga 35—30 aktiviseerida oma äärekivi. Sellest seisukohast on teksti käik parimaks profülaktiliseks abinõuks.

23. 44—40 10—14
24. 29—24? . . .

Esiletunginud valge kivi väljal 29 asetseb veidi ebaõnnestunult, mis ühtlasi takistab paremal tiival asetsevate jõudude edukat arendamist. Seepärast otsustas valge ajutise kivikahingu abil sellest nõrkusest vabaneda. Ent moment selle teostamiseks oli valitud ebaõnnestunult.

24. . . . 25—30
25. 24—20 15:24
26. 40—34 . . .

Selle käiguga viivitamine tähendab rahulduda kivi kaotusega. Ähvardas ju must vahetusega 24—29.

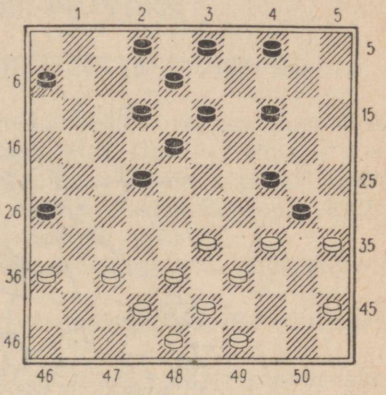


Diagramm 924

26. . . . 22—27!

Ootamatu manöövri algus teisel tiival. Selle varjatud kombinatsiooniga must avab vaenlase «hellad» kohad ja tungib kabesse.

27. 34:25 26—31!
28. 37:26 27—32!
29. 38:27 14—20!
30. 25:14 13—19
31. 14:23 18:47

Valge seisu häving on selgesti näha. Ent võidu saavutamiseks peab must mängima siiski väga ettevaatlikult ja korralikult.

32. 39—34 47—33

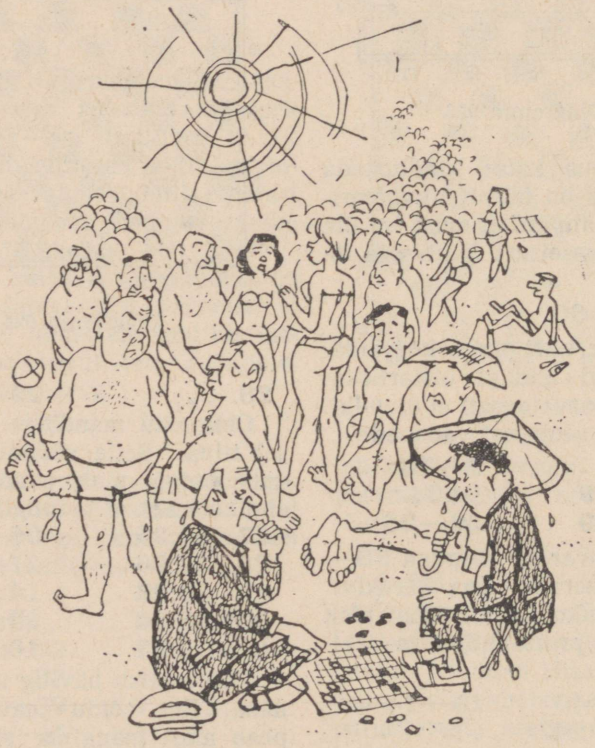
Valge ähvardas 33. 43—38 musta kabe hävitamisega.

33. 48—42 33:47
34. 43—38 47:40
35. 45:34 . . .

Valgel õnnestus musta kabe ikkagi hävitada, ent ta jäi sealjuures vähemkiviga halvema seisu juures, mis toob kiire kaotuse.

35.	. . .	12—18
36.	49—43	8—12
37.	43—39	18—23
38.	26—21	23—28
39.	36—31	6—11
40.	21—16	28—33
41.	16:18	33:44
42.	27—21	44—50
43.	21—16	50—45
44.	34—30	45:1
45.	30:19	

Valge alistus.



— — —

KAHETEISTKÜMNES PEATÜKK

NÕUKOGUDE LIIDU KABEMEISTRITE PARTIISID

Nõukogude Liidus tehti algust rahvusvahelises kabes suurvõistluste korraldamisega alles 1953. aastast alates. Ometi ei jää aga nõukogude parimate kabetajate poolt mängitud partiide kvaliteet maha välisriikide suurmeistrite loomingust, kuigi Lääne-Euroopas kultiveeritakse rahvusvahelist kabet juba paarsada aastat.

Milles seisneb nõukogude kabekooli loominguliste edusammude saladus?

Nõukogude tippkabetajad on saavutanud väiksel, 64-ruudulisel laual täiusliku mängukäsitluse.

Seoses väikeste erinevustega mängureeglites vene ja rahvusvahelises kabes suutsid ja oskasid nõukogude meistrid väiksel laual kogutud kogemused üle viia sajaruudulisele lauale.

Juba nõukogude parimate kabetajate esimesed kohtumised välisriikide kabetajatega Moskva rahvusvahelisel turniiril 1956. a., maailmameistrivõistluste pretendentide turniiril Rotterdamis, rahvusvahelistel turniiridel Ijmuidenis ja Haagis ning matškohtumisel maailmameistri tiitlile 1958. a. demonstreerisid ilmekalt praktikas, et nõukogude meistrid ei jää maha, vaid isegi ületavad Lääne-Euroopa ja Kanada tugevamaid kabetajaid praktilise loomingu paljudes liikides.

Toome rea nõukogude kabemeistrite poolt paljudel erinevatel turniiridel mängitud partiisid.

M. DESLAURIERS (Kanada) — I. KUPERMAN

Matši esimene partii maailmameistri tiitlile 1958. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1. 32—28 . . .

See käik (analoogiliselt esimesele käigule vene kabes 1. c3—d4) on maailma tugevaimate kabetajate juures kõige populaarsemaks avakäiguks, nagu mainisime juba kabeavangute osas. Statistilistest andmetest, mis on kogutud tuntud kabeavangute õpiku autori Rodolphe Cantalupo poolt Monakost, nähtub, et viimase poole sajandi (alates 1910. aastast) suur-

tel rahvusvahelistel turniiridel ja matšidel alustati käiguga 1. 32—28 rohkem kui 36 protsenti kõigist mängitud partiidest. Selle käigu peakonkurenti 1. 33—28 on aga kasutatud partiides 30 protsenti.

1. . . . 19—23
2. 28:19 14:23
3. 34—30 . . .

Tavaliselt mängitakse siin 3. 37—32, et pärast 3. . . . 10—14 jätkata 4. 34—30, takistades musta ründekäiku 4. . . . 20—25 vastuse 5. 33—28 abil. Kui aga 4. . . . 14—19, siis 5. 30—25 ja mustal on vaja jätkata mängu oma parema tiiva kividega.

Aegade jooksul kestsid uute jätkude otsingud. 1956. a. kasutas hollandi suurmeister B. Springer Moskva rahvusvahelisel turniiril I. Kozlovi vastu süsteemi seoses käiguga 3. 34—30 ja seda edukalt.

Springeri idee on selles, et valgel tuleb hoida kauemini rikkumatult oma vasakul tiival asetseva «loodusliku rusika» löögijõudu, et takistada musta mängimast 17—21 või 16—21. Vastuse 3. . . . 20—25 korral võib valge jätkata 4. 40—34 huvitava ja kahjutu seotusega.

Sellel matšil oli B. Springer M. Deslauriers' sekundandiks ja treeneriks ning seepärast ei ole imestamapanev, et ka maailmameister mängis samal viisil.

3. . . . 18—22!

Eespool mainitud partii B. Springer—I. Kozlov arenes järgmisel viisil: 3. . . . 20—25 4. 40—34 15—20 5. 44—40 17—22 6. 50—44 11—17 7. 37—32 9—14 8. 33—29 6—11 9. 32—28 22:24 10. 30:28 ja must sai tublisti halvema mängu, kuna tema äärekivi väljal 25 osutub kaua aega mängust väljalülitatuks.

Arvestades seda ja samuti eespool mainitud asjaolu, et suurmeister Springer oli Kupermani vastase treeneriks, otsustas must valida jätku, mis esmakordselt esines NSV Liidu IV kabetšempionaadi partiis I. Kuperman—M. Stanovski. Musta kolmas käik pidurdab valge vasaku tiiva jõudude normaalset arendamist 4. 37—32, 5. 41—37 jne., ühtlasi võimaldab see aga mustal kiireimal viisil arendada oma parema tiiva jõude.

4. 31—27 22:31
5. 36:27 . . .

Uus avanguline jätk, mis oli Deslauriers' poolt arvatavasti varem välja töötatud.

Pärast 4. 30—25 12—18 5. 25:14 10:19 oleks must jagamatult valitsenud tsentrit.

Partii I. Kuperman—M. Stanovski kulges sellisel huvitaval viisil: 4. 40—34 12—18 5. 33—29 7—12 6. 37—32 1—7 7. 41—37 17—21 8. 46—41 22—27 9. 31:22 18:27 10. 29:18 12:23 11. 39—33 7—12 12. 44—39 10—14 13. 36—31 27:36 14. 32—27 21:32 15. 37:10 5:14 16. 30—25 20—24 17. 34—30 13—19 18. 39—34! 12—18 19. 45—40! 8—13 20. 50—45 2—8 21. 49—44 11—17 22. 33—28 4—10 23. 42—37! 18—22 24. 38—33 13—18 25. 43—38 ja valge sai suure positsioonilise paremuse.

5. . . . 12—18
6. 41—36 . . .

Lõpuks määrab valge kindlaks oma mänguplaani selles uues variandis. Ta püüab võimalikult kauem enda käes hoida tähtsat strateegilist välja 27 ja, stabiliseerides sellega mängu vasakul tiival, üheaegselt alustada aktiivset tegevust musta vasakul tiival.

6.	. . .	7—12
7.	46—41	10—14
8.	30—25	14—19
9.	25:14	19:10
10.	40—34	10—14
11.	45—40	5—10
12.	35—30	14—19

Must püüab paigutada oma jõude tsentrisse parimal viisil.

13.	30—24	19:30
14.	34:25	. . .

Vahetusega paremal tiival püüab valge veidi nõrgestada musta tugevat tsentraalset seisu.

14.	. . .	10—14
15.	40—34	13—19
16.	34—30	8—13
17.	30—24	19:30
18.	25:34	2—8
19.	50—45	14—19

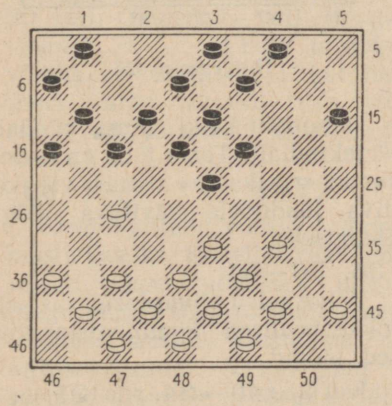


Diagramm 925

Kasulik on teha mõningaid järeldusi mängitud avangu resultaatidest. Valge vahetused ei saavutanud eesmärki, nad ainult kurnasid ja nõrgendasid oma parema tiiva jõude. Mustal aga õnnestus metoodilise mänguga samal ajal veelgi tugevdada oma mõju tsentris ja saavutada initsiatiivirikkam mäng. Järgmiste käikudega valmistab must endale pinna aktiivseks tegevuseks oma paremal tiival.

20.	44—40	9—14
21.	40—35	1—7
22.	34—30	17—22!
23.	45—40	. . .

See käik on veidi riskantne. Meie arvates oleks parem olnud jätta kivi 45 esialgsele väljale, sest sel juhul, kui mäng oleks ümber lülitunud ühte Volduubi seisu (mõlemapoolselt seotud tsentraalsesse seisu), etendavad väljadel 45,50 või vastavalt 6 ja 1 asuvad reservkivid tihti väga suurt osa. Eelistatavam näib käik 23. 37—31.

23.	. . .	22:31
24.	36:27	11—17
25.	41—36	. . .

Tõsine ebatäpsus. Pärast seda käiku avaneb mustal võimalus kas sundida vastast nõrgendama oma vasakut tiiba või siis üle minema Volduubi seisule. Parem oli mängida 25. 40—34.

25.	. . .	17—21!
26.	37—32	. . .

Pärast 26. 37—31 või 26. 47—41 toimuvad vahetused oleksid viinud valge passiivsele mängule.

26.	. . .	15—20!

Sobiv moment tsentris vastastikusele seotusele üleminekuks.

27.	33—28	20—24
28.	30—25	7—11
29.	47—41	. . .

Paremus on musta poolel, mis on tingitud tugipunktide olemasolust tema paremal tiival. Kuid kuidas kasutada seda paremust? Kuidas edasi mängida?

Musta vasakul tiival on vastaste jõud stabiliseerunud, järelikult otsustab partii saatuse võitlus teisel tiival. Seepärast on kõige loogilisemaks jätkuks reservjõudude kiire kontsentreerimine just lahingu selles piirkonnas.

29. . . . 12—17
30. 41—37 8—12
31. 37—31 . . .

Deslauriers püüab välja 26 haaramise teel vältida musta tulevast rünnakut sellel tiival. Nagu näitab partii edasine kulg, ei ole valgel kuigi kerge tõhusalt takistada musta poolt ettevalmistatavat rünnakut. Kuid partiis sooritatud käigu asemel oli valgel vaja ikkagi katsetada vastumängu luua sellisel teel: 31. 39—33 21—26 32. 43—39 3—8 33. 49—43! jne. Mitte aga 33. 40—34? järgneva kombinatsiooni 33. . . . 17—22! 34. 28:17 11:31 35. 36:27 24—29 36. 33:24 19:30 37. 35:24 23—28 38. 32:23 18:40 tõttu ja must võidab.

31. . . . 21—26
32. 39—33 . . .

Kui 32. 42—37, siis 32. . . . 3—8! 33. 39—33 (pärast 33. 27—22 18:27 34. 31:22 järgneb 34. . . . 17—21 ja valge kivi 22 hukkub vältimatult) 33. . . . 17—22 34. 28:17 11:22 ja valge seis on arvatavasti lootusetu.

32. . . . 26:37
33. 42:31 17—21!
34. 31—26 . . .

Midagi paremat ei ole, sest must ähvardab ise hõivata välja 26. Kui 34. 48—42, siis 34. . . . 12—17 (kuid mitte 34. . . . 21—26 sellise toreda kombinatsiooni: 35. 33—29!! 26:39 36. 29:9 3:14 37. 40—34 39:30 38. 35:24 19:30 39. 28:17 11:31 40. 25:34 tõttu, mis annab viigilise lõppmängu) 35. 42—37 21—26! ühes vältimatu edasise vahetusega 36. . . . 17—22 ja must saab ilmselt võiduseisu.

34. . . . 12—17!

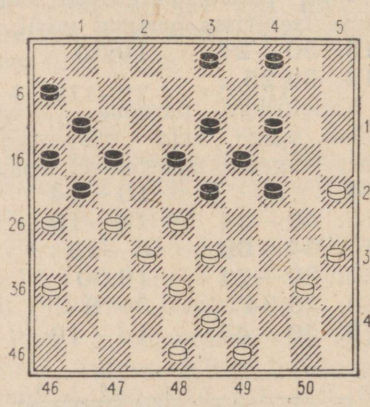


Diagramm 926

Ootamatu käik! Must ründab järjekindlalt. Tema jõud on koondunud «rusikasse» vastase vasaku tiiva jõududele hävitava löögi andmiseks.

35. 36—31 . . .

Valge seisu ähvardasid vastase rohkearvulised kombinatsioonilised löögid.

Kui 35. 40—34, siis 35. . . . 17—22 36. 28:17 11:31 ning valge igale löömisele järgneb 37. . . . 24—30 jne. musta võiduga.

Pärast 35. 49—44 otsustab 35. . . . 17—22 36. 28:17 11:31 37. 26:17 (või 37. 36:27) 37. . . . 23—28! 38. 32:12 4—9 39. 36:27 13—18 40. 12:23 19:50 ja must võidab.

Pärast käiku 35. 43—39 järgneb jätk: 35. . . . 17—22 36. 28:17 11:31 37. 26:37 (löömisele 37. 36:27 järgneb 37. . . . 23—28 38. 32:12 21:45×; kui aga 37. 26:17, siis otsustab 37. . . . 31—37! 38. 32:41 18—22 39. 17:28 23:45×) 37. . . . 6—11 suure positsioonilise ülekaaluga mustale. Ta peremehetseb tsentris jagamatult ja omab suuri võidušansse.

Pärast käiku 35. 48—42 järgneb samuti 35. . . . 17—22! ja ka siin on mustal suured võidušansid.

35. . . . 17—22
36. 28:17 . . .

Paremat ei ole. Pärast löömist 36. 26:17 saavutab must võiduseisu järgneva 36. . . . 24—29 37. 33:24 22:42 38. 48:37 19:30 abil. Olenemata valge löögist järgneb 39. . . . 11:22 ja musta võidus ei tohiks olla kahtlust, kuna valge vasaku tiiva jõud asetsevad äärmiselt ebaõnnestunult.

36. . . . 21:12

Strateegiline võitlus lõppes musta kasuks. Et selles veenduda, piisab ühest põgusast pilgust diagrammil 927 toodud partiis tekkinud seisule. Mustal on ruumiline ülekaal. Valge jõud on surutud tiibadele ja äärmiselt ebaõnnestunult väljal 31 asetseva kivi tõttu ei saa ta luua kas või mõningast vastumängu. Valge on sunnitud rahulikult pealt vaatama, kuidas must arendab oma jõude ümber otsustavaks surveks.

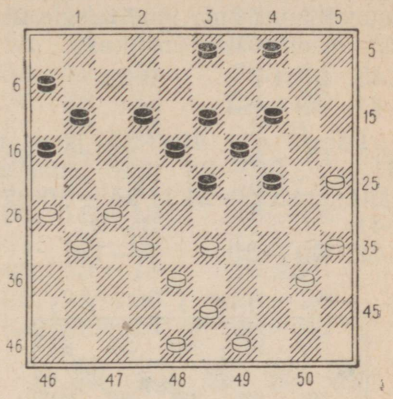


Diagramm 927

37. 33—28 12—17!

Saavutatud paremuse realiseerimine nõuab mustalt täpset mängu.

38. 38—33 . . .

Ainuke vastuvõetav käik. Kui 38. 48—42, siis 38. . . . 24—29 39. 40—34 29:40 40. 35:44 17—21 41. 26:17 11:33 42. 38:29 23:34 ja must on võitnud kivi.

38. . . . 4—9
39. 43—38 . . .

Käigud 39. 40—34 või 39. 49—44 oleksid viinud kiirele kaotusele. Esimesel juhul järgneb 39. . . . 17—21! 40. 26:17 11:22 41. 28:17 24—30 42. 35:24 19:26×. Pärast 39. 49—44 jätkub võitlus mustade 41. käigust alates niimoodi: 41. . . . 23—28 (41. . . . 24—30 asemel) 42. 32:12 13—18 43. 12:23 19:50×. Kui aga 39. 43—39, siis 39. . . . 23—29 jne. kivi lihtsa võiduga.

39. . . . 14—20!

Maailmameistri vasak tiib on «kinni külmutatud». Seepärast suunab must oma jõud teisele tiivale otsustavaks rünnakuks.

40. 25:14 9:20
41. 49—43 . . .

Pärast 41. 40—34 järgneb 41. . . . 20—25 ühes edasise vältimatu 17—21 ja 24—30-ga.

41. . . . 3—9
42. 43—39 9—14

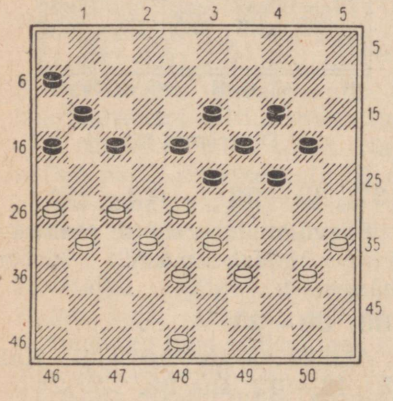


Diagramm 928

43. 48—42 . . .

Teist võimalust vastupanu avaldamiseks valgel ei ole. Ülejäänud jätkud kaotavad kohe. Kui näiteks 43. 40—34 või 43. 48—43, siis 43. . . . 24—29 44. 33:15 17—21 jne. ning must võidab.

Pärast 43. 39—34 otsustab 43. . . . 20—25 ja nüüd järgneb käikudele 44. 48—43 või 44. 48—42 vastus 44. . . . 17—21 45. 26:17 11:22 46. 28:17 24—30 47. 35:24 19:26×.

43. . . . 17—22!
44. 28:17 11:22
45. 42—37 . . .

Pärast valge teisi jätke järgnevad huvitavad kombinatsioonilised löögid. Kui 45. 26—21, siis 45. . . . 22—28! 46. 33:22 23—28!! 47. 32:12 13—18 48. 12:23 19:48 musta võiduga.

Pärast käiku 45. 39—34 või 45. 40—34 järgneb 45. . . . 23—29 46. 34:12 13—18 47. 12:23 19:48 48. 27:18 16—21 49. 26:17 48:45×. Võrdlemisi «puhas töö»!

45. . . . 20—25
46. 26—21 . . .

Samale jätkule oleks viinud ka käik 46. 40—34.

46. . . . 24—30!
47. 35:24 19:30

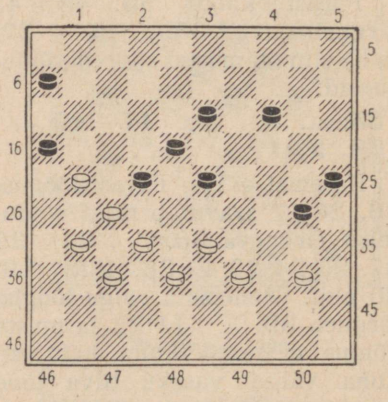


Diagramm 929

48. 40—34 . . .

Pärast partii lõppu avaldas eksmaailmameister Piet Roozenburg arvamust, et valgel tekivad viigivõimalused kahingu 48. 21—17 22:11 ja 49. 33—28 abil. Ent ka sellel juhul oli mustal varuks niisugune jätk: 49. . . . 23—29! (mitte aga 49. . . . 13—19 vastuse 50. 40—35 30—34 51. 39:30 25:34 52. 35—30!! 34:25 53.

28—22 tõttu ja valge saavutab tõepoolest viigi) 50. 39—34 (kui 50. 40—35, siis 50. . . . 29—34! 51. 35:24 34:43 52. 38:49 14—19 jne.) 50. . . . 30:39 51. 38—33 29:38 52. 32:34 14—19 ja must võidab.

Kui valge mängib 48. 40—35, siis otsustab 48. . . . 30—34 49. 39:30 25:34×.

48. . . .		13—19
49. 33—29		30—35
50. 21—17		. . .

Valge püüab kahe kivi ohvriga leida pääseteed kaotusest. Ent see lükkab kapituleerumismomendi vaid edasi.

50. . . .	22:11
51. 27—22	18:36
52. 29:18	25—30
53. 34:25	35—40
54. 39—34	40:29
55. 32—28	29—34
56. 38—32	34—39
57. 28—23	19:28
58. 32:23	39—43
59. 37—31	36:27
60. 18—13	43—49
61. 13—8	49—40
62. 23—19	14:23
63. 25—20	23—28
64. 20—14	40—12

Valge alistus.

M. DESLAURIERS (Kanada) — **I. KUPERMAN**

Matši üheteistkümnes partii maailmameistritiitlile.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1. 32—28		19—23
2. 28:19		14:23
3. 31—27		10—14
4. 37—32		. . .

Valge poolt valitud jätk viib rahulikumale mängule, kui matši esimeses partiis kasutatud 3. 34—30 jne.

4. . . .		14—19
5. 41—37		5—10
6. 33—28		10—14
7. 39—33		17—22

Tugevaim käik. Pärast 7. . . . 17—21 võib järgneda selline jätk: 8. 33—29 20—24 (valge ähvardas 9. 29—24) 9. 29:20 15:24 10. 44—39 ühes järgneva 11. 39—33-ga jne. atakiga musta vasaku tiiva jõududele.

8. 28:17		11:31
9. 36:27		12—17
10. 46—41		. . .

Kui valge mängib 10. 44—39, siis järgneb 10. . . . 17—22 ning valge ei tohi jätkata nüüd 11. 37—31? järgneva 11. . . . 22—28! 12. 33:22 23—29 13. 34:12 8:26 tõttu ja must on võitnud kivi.

Kui aga valge mängib 11. käigul teisiti, siis tekib tal pärast vahetust passiivne äärekivi väljal 26, mistõttu must saab suurepärase mängu.

10. . . .		7—11
11. 44—39		8—12

Must kogub jõudu valge vasakul tiival olevate vägede peatseks ründamiseks.

12. 49—44		17—22

Must alustas atakki.

13. 41—36		22:31
14. 36:27		12—17
15. 33—28		. . .

On vaja midagi ette võtta musta rünnakute tagasitõrjumiseks. Mängida 15. 47—41 tähendab paljastada kabestusväli

47, mis aga antud seisus valgele ei meeldinud. Pärast 15. 37—31 järgneb 15. . . . 17—21! ja valgele ei jää midagi paremat üle, kui loovutada vastasele tsenter ja seda sellise jätkuga: 16. 31—26 1—7 17. 26:17 11:31 18. 32—28 23:32 19. 38:36 jne.

Seepärast võimaldab valge vastasele vahetuse, mille järel valge kivi 37 paisatakse küll ääreväljale 26, ent viimane heilitab lootust, et must nõrgendab seeläbi oma parema tiiva jõude ja see asjaolu peaks seise tasakaalustama.

15.	. . .	**17—22**
16.	**28:17**	**11:31**
17.	**37:26**	**2—8**

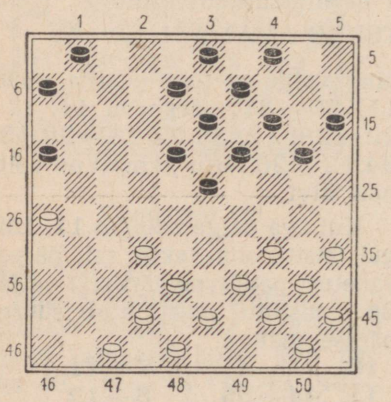


Diagramm 930

Musta rünnak valge vasakul tiival lõppes valgele äärekivi 26 moodustamisega. Ent rünnaku käigus nõrgestas must mõnevõrra oma paremal tiival asetsevaid jõude ja seetõttu on poolte võimalused edasises mängus võrdsed.

18.	**39—33**	**8—12**
19.	**42—37**	**6—11**
20.	**44—39**	**1—6**
21.	**47—41**	**12—17**
22.	**48—42**	. . .

Püüdes koondada võimalikult rohkem jõude musta parema tiiva edasiseks ründamiseks, ei põrka valge tagasi ka tähtsa kabestusvälja 48 avamisest. Ent selline strateegia selles matšis edu ei toonud.

Iseenesest mõistetavalt ei tohtinud valge jätkata siin 22. 37—31? vastuse 22. . . . 23—28! 23. 32:21 16:47 tõttu ja must läheb kabesse.

22.	. . .	**17—22!**
23.	**32—28**	**23:32**
24.	**37:17**	**11:22**
25.	**50—44**	**6—11**

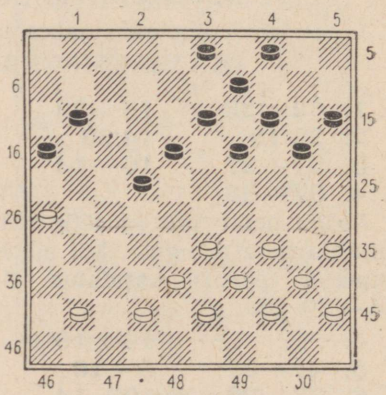


Diagramm 931

Tekkinud seis on parem mustale. Tema jõud asetsevad palju aktiivsemalt ja neil on suur tegevusvabadus. Musta seisu ainukene oluline puudus on see, et tema jõud asetsevad tiibadel ebavõrdselt (paremal tiival on neli kivi vähem kui vasakul). Ent täpselt analoogiline puudus esineb ju ka valge seisus ning seega musta pahe «taandub».

Tähtsaks asjaoluks on siin ka see, et valgel on kõik tagumise rea kivid oma esialgsetelt väljadelt eemaldatud.

26. 34—29 . . .

Seda käiku ei saa lugeda õnnestunuks, kuna mustal avaneb võimalus valge parema tiiva jõudude sidumiseks. Parem oli jätkata 26. 33—28 22:33 27. 39:28 ja valgel on rohkem šansse edukaks vastupanuks, vaatamata sellele, et kivi 28 oleks jäänud musta ründeobjektiks.

26. . . . 19—24

27. 40—34? . . .

Pärast teksti käiku halveneb valge seis veelgi. Parem oli jätkata 27. 39—34 14—19 28. 34—30 jne. Ei tohi aga mängida 27. 38—32? vastuse 27. . . . 24—30 28. 35:24 18—23 29. 29:27 20:36 tõttu ja must võidab.

27. . . . 13—19!

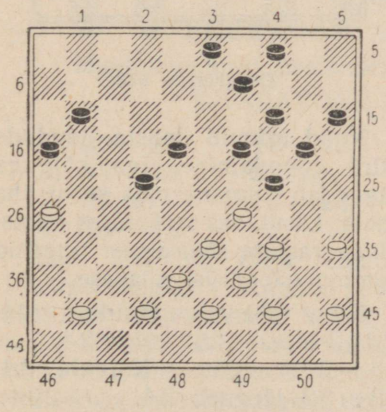


Diagramm 932

Seda käiku valge ei oodanud. Nüüd võib ta küll arendada oma jõude paremal tiival, ent seda kõigi põhiliste tsentraalsete punktide kaotamise hinnaga. Ka pärast käiku 27. . . . 14—19 säilitab must positsioonilise paremuse, kuid sel juhul oleks valgel pärast 28. 34—30 olnud perspektiive seisu edukaks kaitsmiseks.

28. 34—30 . . .

Valgel tuleb vältida rida vastase kombinatsioonilisi ähvardusi. Nii ei tohi jätkata näiteks 28. 38—32? järgneva: 28. . . . 24—30! 29. 35:13 14—19! 30. 13:24 18—23 31. 29:27 20:29:40:49:38:47:36!! tõttu. Must hävitab korraga 6 vastase kabendit ja võidab. Kui 28. 44—40, siis 28. . . . 19—23 ja valge seis on surmavalt seotud.

Pärast partii lõppu näitas Deslauriers käiku 28. 45—40 kui mängu tasakaalustavat. Kuigi see ebašablooniline ja terav käik on äärmiselt huvitav, ei saa me nõustuda kanada suurmeistri arvamusega, sest I. Kuperman leidis mustale siin sellised väga tugevad võimalused. Vaatame mõningaid variante.

28. 45—40 11—17

Ei tohi 28. . . . 19—23 kombinatsiooni 29. 26—21 16:27 30. 33—28 23:32 31. 41—36 24:33 32. 39:6 tõttu ja valge võidab.

29. 41—37 . . .

Kui 29. 38—32, siis 29. . . . 20—25! (midagi ei anna kombinatsioon: 29. . . . 24—30 30. 35:13 14—19 31. 13:24 18—23 32. 29:27 20:36 vastuse 33. 43—38 ühes järgneva 34. 27—21 tõttu) 30. 29:20 15:24 ja valgel ei ole sugugi nii lihtne arendada oma paremat tiiba. Järgneb ju käigule 31. 34—29 selline ilus kombinatsioon: 31. . . .

25—30!! 32. 29:20 14:25 33. 35:13 22—27!! 34. 32:23 9:36 valge seisu hävinguga.

29. . . . 9—13

Käigu 29. . . . 19—23 juures võrdsustab valge mängu sellisel teel: 30. 37—32 14—19 31. 35—30! 24:35 32. 29—24 19:30 33. 34:14 9:20 34. 33—28 jne.

30. 37—32 3—9 31. 32—28 20—25!

Kui 31. . . . 4—10, siis 32. 42—37 20—25 (ei tohi 32. . . . 16—21 kahingu 33. 28—23! 19:28 34. 38—32 tõttu ja valge võidab) 33. 29:20 15:24 34. 28—23!! 19:28 (analoogiline kombinatsioon järgneb ka löömise 34. . . . 18:29 juures) 35. 34—30 25:45 36. 44—40 45:34 37. 39:8 28:48 38. 8—2 48:31 39. 26:37 paremate šanssidega valgele.

32. 29:20 15:24 33. 34—29

Kui 33. 38—32, siis 33. . . . 24—29 34. 34:21 16:47 35. 28:17 47:45×. Käigule 33. 42—37 järgneb 33. . . . 25—30 (kuid mitte 33. . . . 4—10 või 33. . . . 16—21 ülalvaadatud kombinatsiooni tõttu seoses käikudega 34. 28—23 jne.) 34. 34:25 24—29 35. 33:24 22:31 36. 26:37 19:30 37. 35:24 17—22 tohutu positsioonilise ülekaaluga mustale.

33. . . . 22—27! 34. 29:20 18—23 ja valge seis on vaevalt kaitstav.

Toodud analüüsist nähtub, et Deslauriers' poolt pakutud käik 28. 45—40, vaatamata oma originaalsusele, ei lahenda seisu võrdsustamise probleemi.

Tuleme nüüd tagasi partiikäigu juurde.

28. . . . 20—25
29. 29:20 25:34
30. 39:30 14:34
31. 44—39 . . .

Pärast 31. 33—28 22:33 32. 38:40 on mustal suur positsiooniline paremus.

31. . . . 19—23
32. 39:30 15—20
33. 45—40 11—17

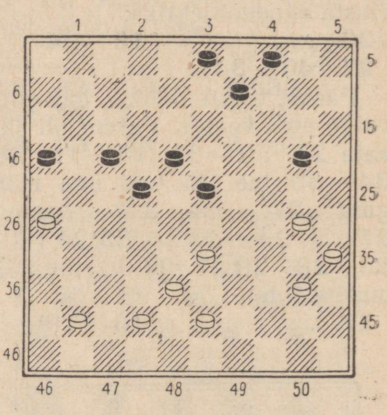


Diagramm 933

Nüüd toimub musta jõudude kiire koondamine. Iga käiguga tugevdab viimane oma seisu üha enam, kasutades sealjuures oskuslikult vastase sõelseisust tingitud kombinatsioonilisi nüansse.

Nii ei tohi valge muidugi mängida 34. 30—25? käigu 34. . . . 23—28× tõttu. Käigule 34. 38—32 järgneb 34. . . . 20—25 ja pärast 35. 40—34 otsustab 35. . . . 23—29! 36. 34:21 16:36 ning must võidab.

34. 42—37 20—25
35. 40—34 23—28!

Energiline väljaaste, mis aheldab valge põhilised jõud.

36.	**43—39**	**3—8**
37.	**41—36**	**16—21**
38.	**36—31**	. . .

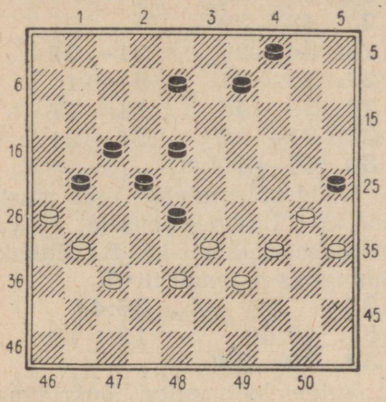


Diagramm 934

Valge kaotab ka viimased väikesed lootused viigile seoses käiguga 38. 30—24. Pärast 38. 33—29 järgneb 38. . . . 8—12! ja käigule 39. 38—32 vastus 39. . . . 21—27! jne. ning must võidab.

38.	. . .	**21—27**
39.	**37—32**	**28:37**
40.	**31:42**	**18—23**

Kivi 18 viimine tähtsale väljale 23 otsustab lõplikult mängu musta kasuks.

41.	**30—24**	**8—13**
42.	**42—37**	. . .

Käigule 42. 33—29 järgneb 42. . . . 4—10! 43. 29:18 17—21 44. 26:28 13:44 musta võiduga.

42.	. . .	**23—28!**
43.	**34—29**	**13—19!**
44.	**24:13**	**9:18**
45.	**26—21**	**17:26**
46.	**38—32**	**27:38**
47.	**33:42**	**22—27**
48.	**42—38**	**18—22**
49.	**29—24**	**27—31**

Valge alistus.

I. KUPERMAN — H. VERPOEST (Belgia)

Maailmameistri pretendentide turniir, Rotterdam, 1958.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1.	**32—28**	**18—23**
2.	**33—29**	**23:32**
3.	**37:28**	**19—24**
4.	**38—33**	. . .

See jätk on välja töötatud I. Kupermani ja V. Kaplani poolt. Põhiline idee seisneb selles, et valge alustab juba partii varases staadiumis oma jõudude kogumist rünnakuks vastase vasakul tiival.

4.	. . .	**14—19**
5.	**42—38**	**20—25**
6.	**29:20**	**25:14**
7.	**41—37**	**15—20**
8.	**37—32**	**20—24**
9.	**46—41**	**12—18**
10.	**41—37**	**7—12**
11.	**34—29**	. . .

Nüüd, millal seis vasakul tiival on veidi stabiliseerunud, alustab valge teisel tiival aktiivseid operatsioone.

11.	. . .	**10—15**
12.	**29:20**	**15:24**
13.	**40—34**	**18—23**

Pärast 13. . . . 1—7 võis valge saada paremuse, jätkates 14. 34—29. Mustal ei jää nüüd midagi muud üle, kui võimaldada vahetust 15. 29:20 14:25, mille järel tal tuleb leppida nõrga äärekiviga väljal 25, sest pärast 14. . . . 14—20 järgneb lihtsalt 15. 28—22 17:28 16. 32:25×.

14. 44—40 17—21

Pärast 14. . . . 14—20 15. 34—29 23:34 16. 39:30 20—25 17. 47—42 25:34 18. 40:20 19—23 19. 28:19 13:15 domineerivad tsentris valge jõud.

15. 34—29 23:34
16. 40:20 14:25
17. 31—26 . . .

Valgel on tähtis vabastada teed oma kivi 36 edaspidiseks aktiviseerimiseks.

17. . . . 25—30

Must püüab vabaneda äärekivist väljal 25.

18. 26:17 11:22
19. 28:17 12:21
20. 35:24 19:30

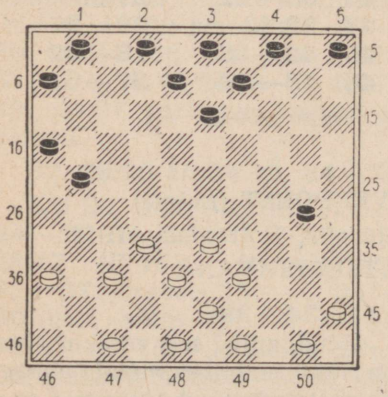


Diagramm 935

Jõudude avanguline arendamine on lõppenud. Hindame tekkinud seisu.

Osa musta jõude on tõrjutud tiibadele. Valge võib kiiresti hõivata tähtsad tsentraalsed väljad, ühtlasi on tal võimalused kõige erinevamateks operatsioonideks tsentris. Kõik see määrab kindlaks valge positsioonilise paremuse.

21. 45—40 30—35
22. 40—34 5—10
23. 33—28 10—14
24. 39—33 1—7
25. 43—39 7—12
26. 34—29 21—26
27. 36—31 6—11
28. 50—45 11—17
29. 31—27 17—21
30. 45—40! . . .

Nüüd võib minna juba musta äärekivi likvideerimisele, et vabastada endale käed edukaks lahinguks paremal tiival.

30. . . . 35:44
31. 49:40 12—18
32. 39—34! . . .

Valge loob mitu löökrühma, mida võib igal hetkel kasutada rünnakute läbiviimiseks.

32. . . . 18—22

Katse lihtsustada mängu ja vältida otsest võitlust ei kergenda musta seisu.

33. 28:17 21:12
34. 32—28 13—19

Pärast 34. . . . 12—18 võis järgneda 35. 29—24! suurte võidušanssidega valgele, sest musta jõudude tegevus mõlemal tiival on äärmiselt kitsendatud.

35. 40—35 12—18
36. 34—30 8—13
37. 29—23! 18:29
38. 33:24 . . .

(Vaata diagramm 936)

Valgel õnnestus siduda oma paremal tiival vastase põhilisi jõude, säilitades sealjuures ka kontrolli tsentris. Musta jõududest võivad laual nüüd vabalt liikuda ainult kolm kivi: 2, 3 ja 4. Musta seis on strateegiliselt arvatavasti juba lootusetu.

38. . . . 2—8
39. 37—32 8—12

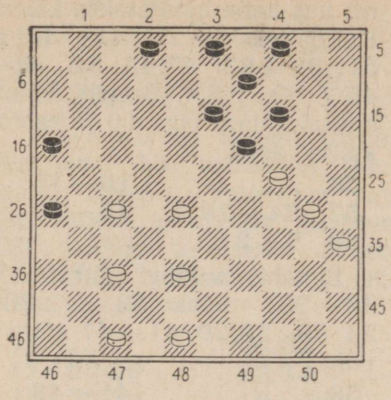


Diagramm 936

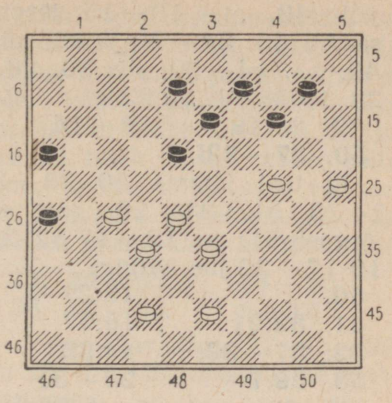


Diagramm 937

40. 47—42 . . .

Pärast partii lõppu pakkus hollandi suurmeister Keller siin musta jõudude tegevuse veelgi suuremaks piiramiseks käiku 40. 28—22.

Must ei tohi nüüd vastata 40. . . . 3—8 või 40. . . . 4—10 löögi 41. 22—18 tõttu. Ent musta käsutuses on peidetud manööver seoses käiguga 40. . . . 13—18, mis annab tema jõududele suure tegevusvabaduse, sest löömine 41. 24:13 viib pärast 41. . . . 26—31 42. 27:36 18:27 43. 32:21 9:18 hoopis võrdsele mängule.

40. . . . 3—8
41. 48—43 12—18
42. 38—33 4—10

Käik 42. . . . 8—12 viib kiirele kaotusele ja seda sellisel teel: 43. 43—38 4—10 44. 42—37 10—15 45. 33—29 ja mustal ei ole ühtegi rahuldavat käiku. Kui 45. . . . 14—20, siis 46. 30—25×.

43. 30—25! 19:30
44. 35:24 . . .

44. . . . 8—12

Midagi paremat ei ole. Pärast 44. . . . 14—19 järgneb efektne löök 45. 27—21!! Viiest löögivõimalusest tuleb mustal valida vaid 45. . . . 16:27:38:29:20, millele järgneb 46. 25:14:3:12:23:14:5!!×.

Kui 44. . . . 18—23 45. 28:19 14:23, siis 46. 24—20! võiduseisuga valgele. Käigule 44. . . . 10—15 järgneb 45. 33—29! 8—12 46. 42—37 14—19 47. 29—23! 18:20 48. 25:3 12—17 49. 3:21 26:17 50. 28—22 17:28 51. 32:14 ja valge võidab.

45. 43—38 14—19
46. 33—29 19:30
47. 25:34 13—19

Valge ähvardas käiguga 29—24 hõivata välja 24, mis oleks toonud kiire võidu.

48. 42—37 19—23

Vajalik kahing. Kui 48. . . . 9—14, siis 49. 28—22!×. Ei päästa ka 48. . . . 9—13 vastuse 49. 34—30 ja 50. 29—24 tõttu. Pärast 48. . . . 10—14

või 48. . . . 10—15 järgneb samuti 49. 34—30 ja kui nüüd 49. . . . 14—20, siis 50. 28—23 19:28 51. 32:23×.

49. 28:19 9—14
50. 27—22! . . .

Ei tohi jätkata 50. 38—33 14:23 51. 33—28, sest siis järgneb 51. . . . 12—17 52. 28:19 17—22 jne. viigiga.

50. . . . 18:27
51. 32:21 16:27
52. 37—32! 14:23
53. 29:7 26—31

Vajalik, sest pärast 53. . . . 27—31 järgneb 54. 32—27 31:22 55. 7—1×.

54. 32:21 31—36

Tundub, et mustal õnnestus pääseda kabesse ja seega saavutada viigišansse. Ent valge tõestab vastase selliste lootuste alusetust.

55. 21—17! 36—41
56. 17—12! . . .

Selgub, et kivi 41 ei tohi minna kohe kabesse, sest sel korral uus kabe hävitatakse kiiresti. Kui näiteks 56. . . . 41—47, siis 57. 38—33 47:45 58. 7—1 45:7 59. 1:5×. Seepärast tuleb mustal käia kiviga 10 ja kaotada kallist aega.

56. . . . 10—15
57. 34—29 15—20
58. 7—2 . . .

Ei tohi muidugi jätkata 58. 38—33? vastuse 58. . . . 20—24 59. 29:20 41—47 tõttu ja viik.

58. . . . 41—46

Lõpuks siiski jõudis musta kivi kabesse. Ent valge jõudis ära kasutada aja ja kindlustas endale kaks kabet. Valge paremuse edaspidine realiseerimine on vaid tehnika küsimus. Partii jätkus veel:

59. 12—7 46—10
60. 7—1 10—15
61. 38—33 15—10
62. 2—35 10—41
63. 33—28 Must alistus.

P. PÉROT (Prantsusmaa) — **V. KAPLAN**

Mängitud Moskva rahvusvahelisel turniiril 1956. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1. 32—28 19—23
2. 28:19 14:23
3. 34—30 . . .

Selle käigu kohta leiate kommentaare eespool toodud maailmameistrimatši esimese partii M. Deslauriers — I. Kuperman juures.

3. . . . 20—25
4. 31—27 25:34
5. 39:30 10—14
6. 30—25 5—10
7. 44—39 15—20
8. 50—44 13—19
9. 40—34 8—13
10. 44—40 . . .

Valge mängib kogu aeg ainult oma parema tiiva jõududega, pühendamata mingit tähelepanu oma vasaku tiiva arendamisele. Kuid juba oli aeg mõelda ka sellele ja seda sellisel teel: 10. 37—32, 11. 41—37 jne.

10. . . . 10—15
11. 34—29 23:34
12. 39:30 20—24

Must takistab valge vahetust 13. 30—24.

13.	**37—31**	**2—8**
14.	**41—37**	**18—23**
15.	**46—41**	**12—18**
16.	**33—29**	. . .

Musta seis on ilmselt parem, sest tema jõud valitsevad jagamatult tsentris. Valgel on vaja üle minna aktiivsele kaitsele. Ent partiis sooritatud tarbetu vahetusega halvendab valge oma seisu veelgi.

16.	. . .	**24:33**
17.	**38:29**	**23:34**
18.	**30:39**	**18—23**
19.	**42—38**	**7—12**
20.	**47—42**	**12—18**

Selle käiguga tugevdab must oma tsentraalset seisu, ühtlasi asetab ta vastasele püünise.

21. 37—32? . . .

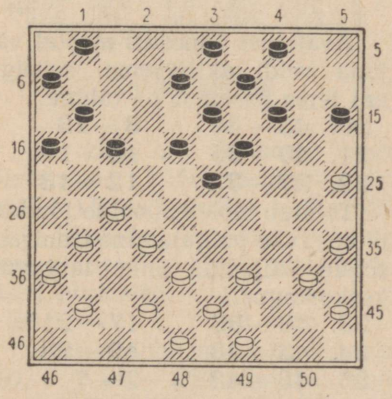


Diagramm 938

Valge ei märka järgnevat kombinatsiooni. Oli vaja jätkata 21. 39—33.

21.	. . .	**23—28!**
22.	**32:21**	**14—20!**
23.	**25:23**	**13—18**
24.	**23:12**	**8:46**

Läbiviidud kombinatsiooni tulemusena sai must kabe, kuid kolme kivi hinnaga. Seepärast ei ole võidu saavutamine veel sugugi nii lihtne ülesanne. Kõige esmalt tuleb mustal kabe peita oma kivide taha, sest vastasel juhul avaneb valgel edaspidi võimalusi musta kabe hävitamiseks.

25.	**39—33**	**46—10**
26.	**40—34**	**9—14**

Valge ähvardas 27. 33—28 ja 28. 43—39 musta kabe hävitamisega.

27.	**33—28**	**4—9**
28.	**38—32**	**9—13**
29.	**43—38**	**1—7**
30.	**49—43**	**7—12**
31.	**43—39**	**12—18**
32.	**39—33**	**3—8**
33.	**34—29**	**10—5**
34.	**36—31**	**5—10**

Must kasutab ootetaktikat, sest momendil on aktiivset tegevust raske arendada.

35.	**29—24**	**10—4**

Pärast käiku 35. . . . 14—19? järgneks 36. 28—22! 19:30 37. 35:24 10:26 38. 24—19 13:24 39. 22:2 jne.

36.	**42—37**	**4—9**
37.	**35—30**	**18—22!**

Otsustav löök. Mustal on tarvis nõrgendada valge vasakut tiiba, et hiljem luua ähvardusi viimase eraldatud kivide hävitamiseks.

38.	**28:17**	**11:22**
39.	**27:18**	**13:22**
40.	**32—28**	. . .

Jäme tähelepanematus, ent valge seis on ikkagi kaotatud.

40.	. . .	**22—27**

Valge alistus, sest pärast 41. 31:22 lööb must 41. . . . 9:25×.

V. KAPLAN — N. SPANTSIRETI

Mängitud Moskva rahvusvahelisel kabeturniiril 1956. a.

BIZOT' AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	17—22
4.	28:17	11:22
5.	41—37	13—18
6.	37—32	19—23
7.	35—30	. . .

See käik on arvatavasti kõige otstarbekohasem. Ähvardab ju must käiguga 7. . . . 14—19 pidurdada mõneks ajaks valge parema tiiva jõudude arendamist.

7.	. . .	14—19

Pole halb mängida ka 7. . . . 6—11.

Pärast 7. . . . 20—25 oleks aga valge arvatavasti jätkanud 8. 30—24 ja must ei tohi mängida nüüd nii 8. . . . 6—11 kui ka 8. . . . 8—13 vastuse 9. 24—20× tõttu. Pärast 8. . . . 9—13 on võimalik käik 9. 32—27 ja mustale on asetatud jällegi püünis. Nüüd ei tohi ta jätkata 9. . . . 4—9 kombinatsiooni: 10. 27—21! 16:27 11. 24—19 13:33 12. 39:17 12:21 13. 31:4 tõttu ja valge võidab.

8.	40—35	6—11
9.	46—41	11—17
10.	41—37	7—11
11.	30—24	. . .

Kauem hoiduda sellest vahetusest on ohtlik, sest must kogub kiiresti oma jõude rünnakuks ja saabunud moment on sobiv seisu pinevusest vabastamiseks.

11.	. . .	19:30
12.	34:14	23:34
13.	39:30	10:19
14.	44—39	5—10
15.	39—33	19—23
16.	30—25	10—14
17.	35—30	23—29
18.	33:24	22—28
19.	32:23	18:20

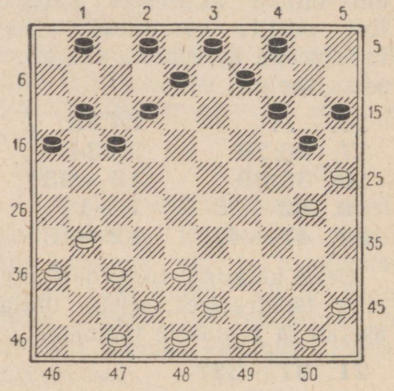


Diagramm 939

Avangust õnnestus mustal väljuda veidi aktiivsema seisuga, ent tema paremus on tühine.

20.	45—40	8—13
21.	40—35	13—19
22.	37—32	12—18

Toimub mõlemapoolne jõudude intensiivne paigutamine tsentraalsetele väljadele enne lahinguid keskmängus.

23.	38—33	17—21
24.	43—38	19—23
25.	49—43	2—7

Musta püüe vältida lihtsustusi on kiiduväärt, ent selles seisus oli tal siiski parem ümber paigutada oma jõud vasakul tiival vahetuse 25. . . . 14—19 26. 25:14 19:10 jne. teel. Pärast teksti käiku avaneb valgel võimalus kasuliku sidumise loomiseks tsentris.

26.	33—28	14—19
27.	25:14	9:20

28. 31—27 . . .

Kiirele kaotusele võis viia käik 28. 30—25?, seda vastuse 28. . . . 21—26 29. 25:14 19:10 30. 28:19 26:28× tõttu.

28. . . . 19—24

Must otsustab vahetuse abil oma jõud ümber grupeerida.

29. 30:19 23:14

30. 35—30! . . .

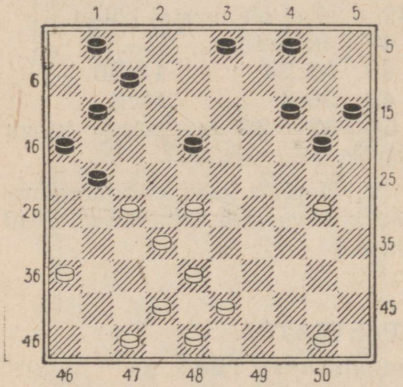


Diagramm 940

Hea käik, mis fikseerib valge paremuse. Väärarendatud kivi väljal 15, isoleeritud kivi väljal 18, jõudude eraldatus üksteisest — need on musta seisu põhilised nõrkused.

30. . . . 4—9

Must ei tohi muidugi käiguga 30. . . . 20—25? rünnata valge kivi 30 järgneva 31. 38—33 25:34 32. 33—29 34:23 33. 28:10× tõttu.

31. 50—44 14—19
32. 38—33 18—23
33. 43—39 20—24
34. 30—25 7—12
35. 44—40 15—20
36. 25:14 9:20
37. 39—34 3—9?

Katse tugevdada oma vasakut tiiba tähtsalt väljalt 3 kivi väljatoomise teel osutub vigaseks ja viib musta seisu järsule halvenemisele.

38. 36—31! 11—17?

See käik viib arvatavasti juba kaotusele. Must ei tohtinud mängida ka 38. . . . 21—26? kombinatsiooni: 39. 27—21! 16:29 40. 42—38 23:43 41. 34:3 26:37 42. 3:49 tõttu ja valge võidab.

Kaotab ka käik 38. . . . 12—18? Sel juhul otsustab 39. 27—22! 18:29 40. 31—26 23:32 41. 34:3×.

Sansse edukaks vastupanuks andis käik 38. . . . 1—6.

39. 31—26 9—13

Kui 39. . . . 12—18, siis 40. 27—22! jne. ning valge lööb kabesse.

40. 48—43! 20—25

Ka siin ei päästa 40. . . . 12—18, sest järgneb 41. 42—38 17—22 42. 28:17 21:12 43. 47—42 ühes vältimatu kombinatsiooniga seoses käikudega 44. 27—22 (43. . . . 12—17, siis 44. 27—21) ja (edaspidi) 33—29 jne.

41. 43—39 12—18
42. 42—38 17—22
43. 28:17 21:12
44. 33—28! . . .

(Vaata diagramm 941 lk. 406)

Kokkuvõttes osutusid kuus musta kivi tsentris seotuks ja liikumisvõimetuks, mis otsustab võitluse saatuse valge kasuks.

44. . . . 12—17
45. 38—33 1—7

Katse forsseerida viiki kivi kahingu 45. . . . 25—30 46. 34:25 23—29 abil ei too edu,

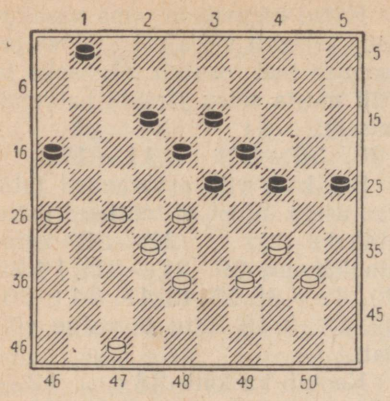


Diagramm 941

sest pärast 47. 40—35 29:38 48. 32:43 must ei tohi käia 48. . . . 18—23, kuna nüüd võib järgneda löök seljatagant 49. 25—20 23:21 50. 20:29 ja valge läheb takistamatult kabesse.

46. 47—42 . . .

Siin võis valge võita ka kombinatsioonilisel teel: 46. 27—21 16:29 47. 47—42 23:32 48. 34:1. Kuid partiis kasutatud jätk ei ole halvem.

46. . . . 24—30

Pärast 46. . . . 7—12 47. 42—38 ei ole mustal käiku.

47. 40—35 7—12
48. 35:24 19:30
49. 28:8 12:3

50. 32—28 ja mõne käigu pärast must alistus.

V. Kaplan kasutas suurepäraselt ära vastase vähemärgatavad vead.

S. KORHOV — P. SVJATOI

Mängitud üleliidulisel treeningturniiril 1953. a.

REEGLIPÄRATU AVANG

1. 33—28 18—22
2. 38—33 22—27

Svjatoi kasutab harva-esinevat ja huvitavat jätku. Tavaliselt mängitakse siin 2. . . . 12—18, viies partii hollandi avangusse.

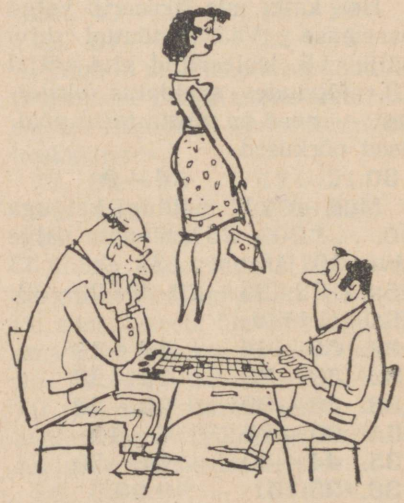
3. 32:21 . . .

See löömine ei anna valgele mingit paremust. Parem oli lüüa 3. 31:22 13—18 4. 22:24 20:27 5. 37—31 ja püüda seejärel haarata initsiatiivi.

3. . . . 17:26
4. 31—27 . . .

Hea on siin jätkata ka 4. 42—38, 5. 47—42, 6. 37—32 jne. valge seisu tugevdamisega tsentris.

4. . . . 13—18
5. 27—22 . . .



Plaanitu käik.

Valge lihtsustab ilma igasuguse vajaduseta seisu.

5.	. . .	18:27
6.	28—23	19:28
7.	33:31	14—19
8.	39—33	11—17
9.	44—39	6—11
10.	31—27	17—21

Plaanitu käik, misjärel valge kindlustab end tsentris.

11.	42—38	21:32
12.	37:28	8—13
13.	36—31	26:37
14.	41:32	16—21

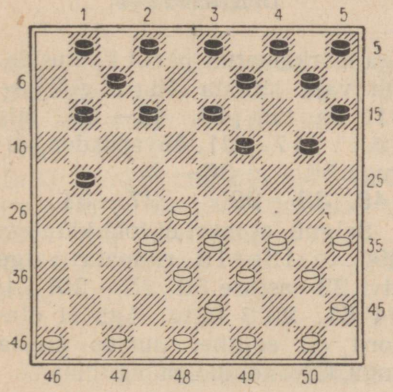


Diagramm 942

Ilmaaegu püüab must piirata tiibadelt valge tsentraalset seisu. Tekkinud seisus on see plaan ebõige. Parem oli taotleda pärast käiku 14. . . . 12—18 sidumist tsentris.

15.	46—41	10—14
16.	34—29	. . .

Sellest käigust oli parem loobuda. Käik 16. 41—37 vastab rohkem seisu vaimule. Nüüd õnnestub mustal võrdsustada mängu.

16.	. . .	20—24
17.	29:20	15:24
18.	40—34	5—10
19.	45—40	12—18
20.	34—29	11—17

Arvatavasti oli tugevam mängida 20. . . . 10—15 21. 29:20 15:24 enam-vähem võrdse seisuga. Nüüd moodustub mustal äärekivi väljal 25.

21.	29:20	14:25
22.	41—37	10—14
23.	40—34	18—22

Must püüab kas või ajutiselt aheldada vastase tegevust tsentris.

24.	49—44	7—12
25.	34—29	. . .

Parem oli viivitada otsese rünnakuga ja mängida 25. 44—40.

25.	. . .	14—20
26.	39—34	2—7
27.	44—39	13—18
28.	50—44	7—11
29.	35—30	20—24

Tunduvalt tugevam oli mängida 29. . . . 19—23 30. 28:19 20—24 31. 29:20 25:23 ühes edasise 32. . . . 9—13-ga, luues tugeva surve tsentris.

30.	29:20	25:14
31.	34—29	11—16
32.	28—23!	19:28
33.	32:23	. . .

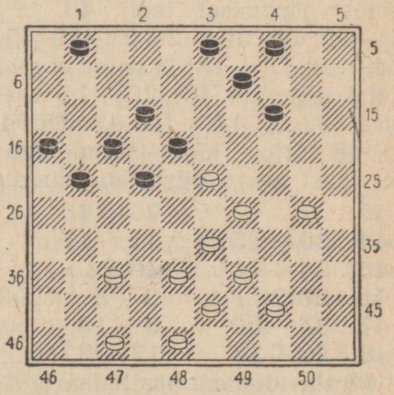


Diagramm 943

See tugev vahetus mängis tähtsat osa edaspidises võitluses. Valge kinnitab end lõpuks kindlalt tsentris ja ähvardab musta vasaku tiiva jõududele kallale tungida.

33.	. . .	22—27
34.	30—24	18—22
35.	39—34	12—18

Katse nõrgendada valge survet.

36.	23:12	17:8
37.	44—40	. . .

Valge teeb õigesti, et loobub vahetusest 37. 37—31, 38. 24—19 jne., mis oleks andnud talle küll väikese paremuse, ent sealjuures oleks viinud seisu lihtsustamisele. Valge saavutas partiis märgatavalt suurema positsioonilise paremuse.

37.	. . .	21—26
38.	29—23	8—13
39.	33—29!	27—31
40.	48—42	22—27
41.	38—33	1—7
42.	40—35	31—36
43.	35—30!	. . .

Valge järjekindlus väärib esiletõstmist. Katse forsseerida rünnakut vastase vasakul tiival käiguga 43. 34—30 lükatakse ümber järgmisel teel: 43. . . . 4—10 44. 30—25 7—12 45. 24—20 13—18! ja valge ei tohi nüüd mängida 46. 20—15 vastuse 46. . . . 14—19! 47. 15:31 19:48 tõttu. Teiste jätkude juures must aga võrdsustab mängu.

43.	. . .	7—11
44.	30—25	11—17
45.	24—19	13:24
46.	29:20	3—8
47.	34—30	8—13
48.	20—15	17—22?

Musta viimane pealtnäha igati loomulik käik antud seisus viib aga märkamatult partii kaotusele. Oli vaja jätkata 48. . . . 27—31! Ja kui 49. 43—38, siis 49. . . . 17—21, ähvardades käiguga 50. . . . 36—41.

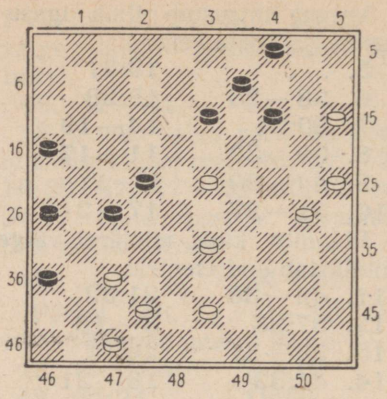


Diagramm 944

49.	33—29!	27—31

Selgub, et must ei tohi käiguga 49. . . . 13—19 rünnata valge kivi 23 vastuse 50. 25—20! 14:34 51. 23:3 tõttu. Aga et olukord on selline, nurjus musta kogu kavandatud mänguplaan.

50.	43—38!	22—27
51.	30—24!	. . .

Nüüd, millal musta jõud on omavahel lahutatud tiibadel ja neil puudub koostöö, mistõttu nende vastupanu on langenud, on valgele saabunud paras aeg forsseerida sündmusi musta vasakul tiival.

51.	. . .	27—32
52.	38:27	31:22
53.	25—20!	. . .

(Vaata diagramm 945)

Tugev positsiooniline kivi kaning, mis viib võidule. Teised jätkud oleksid lasknud käest paremuse.

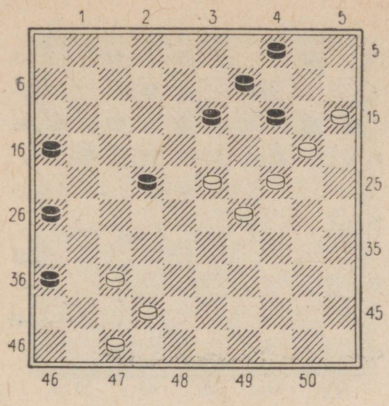


Diagramm 945

53.	. . .	14:25
54.	23—19	13—18
55.	19—13	18—23

Kui 55. . . . 22—27 56. 13:31 36:27, siis 57. 24—19! ja mustal ei ole pääsu kaotusest. Kohe viib hävingule 57. . . . 25—30 vastuse 58. 19—14 tõttu.

56.	29:27	9:18
57.	42—38	18—23
58.	38—33!	23—29
59.	33—28	29:20
60.	15:24	4—10
61.	28—23	10—15
62.	23—19	15—20
63.	24:15	25—30
64.	15—10	30—34
65.	10—4	16—21

See uus kahing on vajalik. Pärast 65. . . . 34—39 oleks järgnenud 66. 37—31 26:37 67. 27—21 16:27 68. 4:25×.

66.	27:16	34—39
67.	4—22	39—43
68.	22—4	Must alistus.

Partii teise poole viis valge läbi eeskujulikus positsioonilises stiilis.

Tuleb arvestada seda, et partii mängiti NSV Liidus rahvusvahelise kabe populariseerimise esimesel aastal, millal meie meistritel ei olnud veel võistluskogemusi selles mängus.

A. KOVRIŽKIN — I. KUPERMAN

Mängitud matši neljandas partiis VSÜ «Spartaki» üleliidulise kabetšempioni tiitlile, Alušta, 1957. a.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	31—26	19—23
2.	32—27	14—19
3.	38—32	10—14
4.	43—38	20—24
5.	36—31	. . .

Sellist tiivamängusüsteemi kasutas A. Kovrižkin nii valgete kui ka mustadega matši igas partiis. Arvatavasti oli see süsteem valge poolt enne põhjalikult läbi analüüsitud.

5.	. . .	17—22

Matši teises partiis jätkas Kuperman siin 5. . . . 5—10 ning pärast 6. 41—36 15—20 7. 33—28 10—15 8. 46—41 17—22 9. 28:17 11:22 10. 48—43 tekkis väga huvitav seis. Käesolevas partiis valis must teise arendussüsteemi.

6.	33—29	. . .

Valge hoidus siin mängimast 6. 34—30 seetõttu, et must võib nüüd oma jõude ümber arendada vahetuste 6. . . . 24—29 7. 33:24 23—28 8. 32:23 18:20 jne. teel, millega likvideerub pinge tsentris. Ent Kuperman

oleks siin jätkanud hoopis 6. . . . 12—17 7. 41—36 7—12 väga keerulise, perspektiivirikkama mänguga mustale.

6. . . .	24:33
7. 39:17	11:22
8. 41—36	6—11
9. 27—21	. . .

Valge kiirustab asjatult vahetusega oma vasakul tiival, misjärel must saab paremuse tsentris. Eelistatavam oleks olnud teha mõned varukäigud ja mitte veel kindlaks määrata oma edasisi kavatsusi.

9. . . .	16:27
10. 32:21	11—16
11. 37—32	16:27
12. 32:21	5—10
13. 34—30	. . .

Valge ei tohi siin jätkata 13. 46—41? vastuse 13. . . . 22—27! tõttu. Kuidas ka valge ei löö, must võidab vastavalt kas kivi või pärast 14. 21:32 23—29 jne. läheb kabesse.

13. . . .	15—20
14. 30—25	12—17
15. 21:12	8:17

Selle vahetusega vabaneb must oma parema tiiva jõudude edasist arendamist segavast kivist 21.

16. 46—41	2—8

Must takistab valge kivi 41 edasist liikumist ähvarduse 17. . . . 17—21 tõttu.

17. 31—27	22:31
18. 36:27	7—11
19. 44—39	8—12
20. 39—33	10—15
21. 35—30?	. . .

Pärast valge viimast nõrka käiku avaneb mustal võimalus forsseeritud teel suurendada oma senist positsioonilist paremust. Tunduvalt parem oli mängida 21. 49—43.

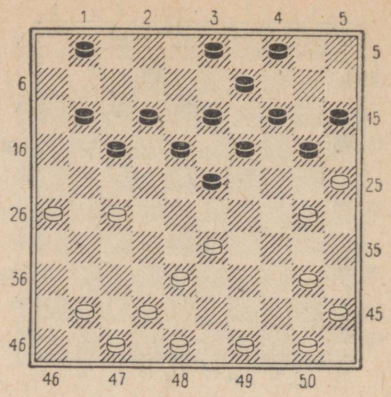


Diagramm 946

21. . . .	20—24
22. 40—35	24—29!

Vastase territooriumile tungimine on antud seisus kõige loogilisemaks jätkuks. Mustal on suur ruumiline ülekaal. Ta domineerib tsentris.

23. 33:24	14—20
24. 25:14	9:29
25. 38—32	. . .

Valge eelistab oma kivi 30 mitte viia ääreväljale 25, püüdes kitsendada musta vasaku tiiva jõudude tegevust.

25. . . .	4—9
26. 45—40	1—7!

Suurepärane käik, misjärel mustal avaneb võimalus mängu tuua ka oma tagala tsentraalsed kivid.

27. 41—36	18—22!
28. 27:18	13:22
29. 42—37	12—18
30. 37—31	. . .

(Vaata diagramm 947)

30. . . .	9—14!

Musta seisu tugevdamiseks tundub otstarbekohasena käik 30. . . . 22—28, et järgneva va-

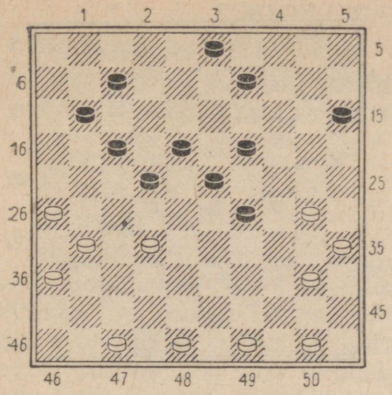


Diagramm 947

hetusega paisata valge kivi 31 paari välja võrra tahapoole, seega veelgi suurendades musta ruumilist ülekaalu. Kui aga valge peaks mängima 31. 32—27, siis võib jätkata 31. . . . 28—32 32. 27:38 29—33 33. 38:29 23:45 ja valgel on partii päästmiseks ainult mõningad problemaatilised šansid.

Ent ometi loobus must sellest pealtnäha väga tugevast käigust. Asi oli selles, et meister Kovrižkinil oli ette valmistatud efektne kombinatsiooniline vastulöök: 31. 30—24! 29:20 32. 47—42! 28:37 33. 48—43! 37:39 34. 40—34 39:30 35. 35:4 ja valge lööb kabesse.

31.	**32—27**	**11—16**
32.	**47—42**	**7—12**
33.	**49—43**	**3—8**
34.	**42—37**	**23—28**

Selle käiguga sunnib must vastase jõude taanduma. Pärast 34. . . . 17—21 35. 26:28 23:21 36. 43—38 (ähvardusega 37. 38—33 ja 38. 37—32) 36. . . . 21—26? võib järgneda selline kombinatsioon: 37. 30—24! 29:20 38. 37—32 26:28 39. 38—33 28:39 40. 40—34 39:30 41. 35:2 ja valge võidab.

35.	**37—32**	**28:37**
36.	**31:42**	**22:31**
37.	**26:37**	**19—23**
38.	**50—45**	**8—13**
39.	**30—25**	**13—19**
40.	**35—30**	**17—22**
41.	**40—35**	**12—17**

Kuna must on saavutanud suure ruumilise ülekaalu, otsustas valge forsseerida seisu lihtsustamist.

42.	**43—39**	**23—28!**
43.	**39—34**	**29:40**
44.	**45:34**	**16—21**
45.	**42—38**	**21—27**
46.	**37—31!**	. . .

Midagi paremat arvatavasti ei ole. Kui 46. 38—33 28:39 47. 34:43, siis järgneb 47. . . . 15—20 48. 37—31 27—32 ja valge seis on vaevalt kaitstav.

46.	. . .	**18—23**
47.	**34—29**	**23:34**
48.	**30:39**	**15—20**
49.	**39—34**	**20—24**

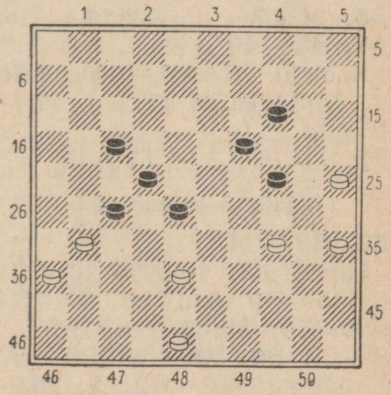


Diagramm 948

50. 48—43? . . .

Seni kaitses valge end õigesti. Teksti käik on vigase mängu-

plaani algus, mis viib valge kaotusele. Pääsetee oli võimalik ainult sellise jätku puhul: 50. 48—42! 19—23 51. 42—37! (kuid mitte 51. 34—30? käigu 51. . . . 14—19! tõttu ja must võidab) 51. . . . 17—21 (kui 51. . . . 14—19, siis 52. 25—20 24:15 53. 38—33 jne.) 52. 31—26 24—29 53. 26:17 22:11 (kui 53. . . . 29:40 54. 35:44 22:11, siis 55. 44—39 11—17 56. 37—31 17—22 57. 39—34 28—32 58. 38—33 23—28 59. 25—20 28:30 60. 20:9 ja must ei suuda võita) 54. 38—33 28:30 55. 35:33 11—17 56. 37—31 jne. ja valge saavutab täpse mänguga viigi.

50. . . . **17—21**
51. 43—39 . . .

Pärast 51. 31—26 19—23 52. 26:17 22:11 tekkiv seis on valgele tõenäoliselt lootusetu.

51. . . . **19—23**
52. 35—30 **24:35**
53. 31—26 **35—40!**
54. 34:45 **23—29**
55. 26:17 **22:11**
56. 45—40 . . .

Kaotab 56. 39—34 29:40 57. 45:34 käigu 57. . . . 28—32 tõttu.

56. . . . **11—17**

(Vaata diagramm 949)

57. 39—34 . . .

Pärast 57. 40—35 17—21 58. 35—30 (kui 58. 39—34 29:40 59. 35:44, siis 59. . . . 28—32 60. 38—33 32—37 61. 33—29 37—42 62. 29—23 42—47 63. 23—18 47—29 64. 18—13 29—24 65. 25—20 24:8! 66. 20:9 8—3 67. 9—4 21—26 ja must võidab) 58. . . . 21—26 59. 39—34 (59. 38—33 29:38 60. 30—24 38—42 61. 24—20 42—47 62. 20:9 27—31 63. 36:27 28—32 64. 27:38 47:3×) 59. . . . 29:40 60. 30—24 40—44 61. 24—20 44—49 62. 20:9 49:32 63. 9—3 28—33 tekkinud lõppmäng on mustale võidetud.

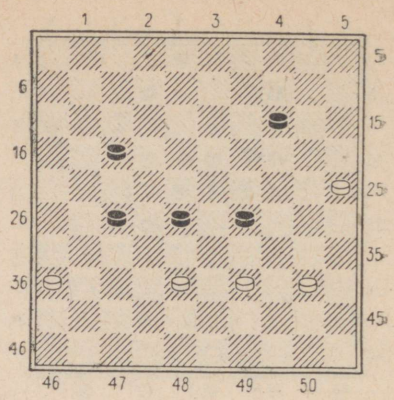


Diagramm 949

57. . . . **28—33**
58. 34:23 **33:42**
59. 23—19 **14:23**
60. 25—20 **42—47**
61. 20—15 **17—22!**
62. 40—34 . . .

Valge ei tohi kabesse liikuda käiguga 62. 15—10, sest järgneb 62. . . . 27—31! 63. 36:29 47:4×.

62. . . . **22—28**
63. 34—30 . . .

Jällegi kaotab kohe 63. 15—10 vastuse 63. . . . 27—31 ja 64. . . . 28—32 tõttu.

63. . . . **47—24**

Valge alistus.

I. KUPERMAN — P. SVJATOI

Mängitud liiduvabariikide-vahelistel võistkondlikel kabevõistlustel Riias 1957. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	. . .

Käesoleval ajal on see avang väga populaarne ja sellega alustatakse ligi pooled kõigist mängitud partiidest. Põhiline idee, mida valge püüab siin teostada, on tsentri kiire haaramine ja surve avaldamine vastase vasakul tiival.

3.	. . .	19—24

Püüdes luua aktiivset vastumängu oma paremal tiival, jätkab must siin sagedasti ka 3. . . . 17—22 4. 28:17 11:22 5. 41—37 13—18 jne.

4.	38—33	14—19
5.	42—38	20—25
6.	29:20	25:14
7.	41—37	12—18
8.	37—32	16—21

Must püüab aktiviseerida oma äärekivi, ent ta kaotab seejuures mitu tähtsat tempot, mis võimaldab valgel kasulikult ümber grupeerida oma parema tiiva jõude.

9.	31—26	11—16
10.	34—29	17—22
11.	26:17	22:11
12.	39—34	16—21
13.	44—39	21—26
14.	29—24	. . .

Kogunud küllaldaselt jõude, alustab valge oma paremal tiival aktiivset tegevust.

14.	. . .	19:30
15.	35:24	11—17
16.	46—41	17—21
17.	41—37	18—22
18.	28:17	21:12

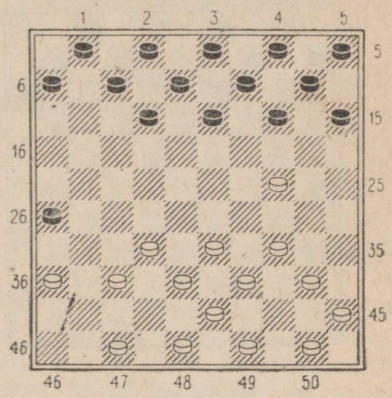


Diagramm 950

Avangu tulemusena sattus ja jäi musta kivi ääreväljale 26, kus tema väärtus on väiksem. Ülejäänud kivid on aga tagasi paisatud oma algseisu. Valge jõudis selle aja jooksul edukalt arendada oma jõude ja ühtlasi hõivata tsentraalsed väljad.

19.	32—28	14—20

Must püüab mängu lülitada oma vasaku tiiva tagala kive.

20.	50—44	20:29
21.	33:24	10—14
22.	39—33	14—20
23.	34—29	. . .

Edasised vahetused võivad viia liigsele lihtsustamisele.

23.	. . .	5—10
24.	44—39	13—19?

Paremus on valge poolel, ent mängides 24. . . . 10—14, võis must siiski loota seisu vähehaaval võrdsustada.

Pärast sooritatavat vahetust avaneb valgel võimalus ootamatu kombinatsioonilise löögi abil oma paremust suurendada.

25. 24:13 8:19

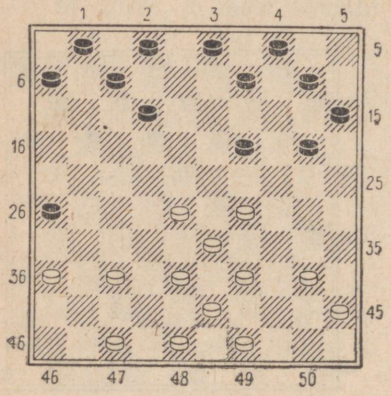


Diagramm 951

26. 29—24!! 20:29

Must ei tohi nüüd lüüa 26. . . . 19:30 toreda kombinatsiooni 27. 37—31! 26:37 28. 47—41! 37:46 29. 40—34 46:40 30. 45:5 tõttu ja valge võidab.

27. 33:13 9:18

Tekkinud lahtises seisus on valgel ilmne positsiooniline paremus. Ta kindlustas endale aktiivse mängu tsentris ja võimaluse kontsentreerida oma jõude ükskõik kummale tiivale. Musta jõududel puudub hea koostöö ning nad asetsevad väheaktiivselt, musta vasak tiib on tõsiselt nõrgenenud — see kõik nõuab mustalt maksimaalseid jõupingutusi ja ettevaatlikkust edasises mängus.

28. 39—33 10—14
29. 43—39 . . .

Valge loob tsentris tugeva löökrühma.

29. . . . 6—11
30. 49—43 11—17
31. 38—32 4—9
32. 36—31 . . .

Eesmärgiga hõivata tähtis väli 27.

32. . . . 2—8
33. 43—38 . . .

Sugugi halb ei ole ka 33. 31—27 tugeva survega tsentris, ent valge püüdleb temale kasulikele keerukustele.

33. . . . 18—22

See käik on peaaegu sunnitud, sest valge ähvardas võitva kombinatsiooniga: 34. 28—22 18:36 35. 37—31 26:28 36. 33:4. Kui aga must, püüdes vältida kombinatsiooni, oleks mänginud 33. . . . 7—11, siis oleks valge saanud pärast 34. 31—27 tohutu paremuse.

34. 40—34 7—11
35. 34—29 14—19

Halb on jätkata 35. . . . 1—6 järgneva 36. 32—27 12—18 37. 28—23! 8—12 38. 29—24 18:20 39. 27:16 tõttu ja valge võidab.

36. 45—40 19—24
37. 29:20 15:24
38. 39—34 9—14
39. 48—42! . . .

Piirates musta tegevust tema paremal tiival ja ühtlasi ette valmistades välja 27 hõivamist.

39. . . . 14—20
40. 47—41 3—9
41. 41—36 8—13
42. 31—27 22:31
43. 36:27 20—25

(Vaata diagramm 952)

Ei toonud kergendust ka käik 43. . . . 13—19 jätku: 44. 34—29! 20—25 (kui 44. . . . 11—16, siis 45. 28—22! 17:39 46. 38—33 39:28 47. 32:3 24:33 48. 3:39×) 45. 29:20 25:14

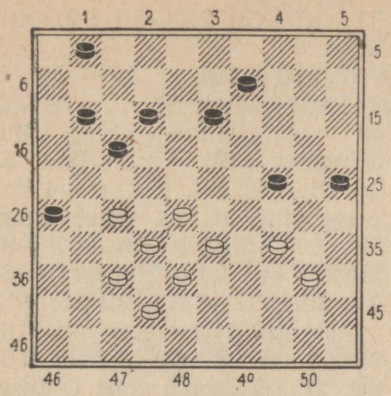


Diagramm 952

46. 33—29 jne. tõttu ning musta seis on vaevalt kaitstav.

Pärast 43. . . . 13—19 väärib tähelepanu ka J. Türni soovitus: 44. 28—22 17:30 45. 40—34 30:39 46. 38—33 39:28 47. 32:3 ja valge võidab veel ühe kivi, misjärel tekib lõppmäng, kus valgel on kabe vaid kahe kivi eest ja seega suured võidušansid, näiteks: 47. . . . 12—18 48. 3:25 24—29 49. 37—32 29—33 (49. . . . 11—17 50. 32—28×) 50. 25—48 11—17 51. 32—28 33:31 52. 42—37 31:42 53. 48:4×.

Pärast 43. . . . 13—18 järgneb aga 44. 40—35 20—25 45. 34—29! ja on vähe usutav, et mustal leidub viigivõimalusi.

44. 40—35 . . .

Pealtnäha hea käik 44. 34—29 lükatakse ümber peene kombinatsioonilise löögiga 44. . . . 17—22!! 45. 28:30 (valge peab lööma enamuse) 45. . . . 25:45 ja ei ole selge, missugusel teel suudab valge oma seisu päästa.

44. . . . 11—16

Käigule 44. . . . 9—14 võis järgneda väljaaste vastase territooriumile 45. 28—23! (ähvardusega 46. 23—19 ja 47. 33—29).

Kui must jätkab nüüd 45. . . . 13—19, siis otsustab 46. 33—29!×.

Pärast käiku 45. . . . 13—18 järgneb aga 46. 34—29 14—20 47. 23—19! 24:13 48. 29—23 18:29 49. 33:15 ja valge võidab.

Kui aga must püüab partiid päästa ajutise kivikahinguga 45. . . . 14—20 46. 23—19 13—18 47. 19:30 17—22, siis jätkub mäng nii: 48. 27—21! 26:17 49. 33—29 ühes järgneva 50. 30—24-ga ja valge võidab.

45. 34—29 17—21
46. 29:20 25:14
47. 33—29 14—20
48. 38—33 1—7

Kui 48. . . . 20—25, siis 49. 28—22! võiduseisuga valgele. Visamat vastupanu oleks võinud must avaldada käigu 48. . . . 13—19 abil.

49. 42—38 12—17
50. 35—30 . . .

Nüüd toodi ataki läbiviimiseks mängu ka valge viimane väheaktiivne kivi ja see otsustas lõplikult võitluse tulemuse.

50. . . . 7—12

Kiirele kaotusele viis vahetus 50. . . . 17—22 51. 27:18 13:22 52. 28:17 21:12 järgneva 53. 30—25 9—14 54. 32—27× tõttu.

51. 30—24 20—25
52. 28—23 12—18

Ka teised käigud ei päästa. Kui 52. . . . 13—18, siis 53. 33—28×.

53. 23:12 17:8
54. 29—23 8—12

Pärast 54. . . . 9—14 55. 33—28 ei ole mustal rahuldavat käiku.

55. 23—19 13—18
56. 33—29!! . . .

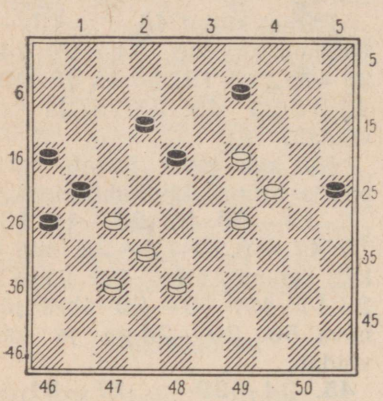


Diagramm 953

Huvitav on märkida, et see valge vasakut tiiba paljastav käik on ainukeseks teeks võidule. Loomulikult oli ebaotstarbekohane topeltründekäigu 56. 19—13? kasutamine järgneva 56. . . . 18—23 57. 13:4 12—18! 58. 4:22 23—28 59. 32:23 21:43 tõttu suurte viigišanssidega mustale.

56. . . . 12—17

Must võis eelnevalt ohverdada kivi 56. . . . 25—30 57. 24:35 ja seejärel mängida 57. . . . 12—17. Ent siis järgneb 58. 19—13 ja valge võidab igas variandis. Vaatame neist mõningaid.

I. 58. . . . 26—31 59. 13:11 31:24 60. 11—7 24—29 61. 7—1 29—33 62. 35—30 33—39 63. 32—28×.

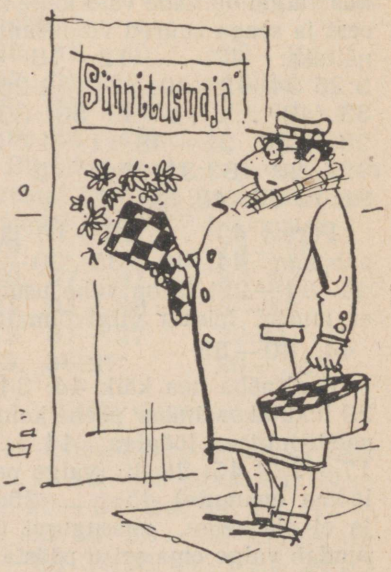
II. 58. . . . 17—22 59. 13:4 22:24 60. 4:36 24—29 61. 35—30 29—33 62. 32—28×.

57. 19—13! 17—22

Pärast käiku 57. . . . 18—23 oli valgel selline efektne võiduvõimalus: 58. 13:4! (kui 58. 29:18, siis 58. . . . 9—14! ja valge võit ei ole sugugi selge) 58. . . . 23:34 59. 37—31! 26:28 60. 24—20 21:43 61. 4—22!! 25:14 62. 22:25:49!×.

Jätkuga 57. . . . 26—31 58. 13:11 31:33 59. 29:38 16:7 60. 27:16 kaotab must lootusetu seisu juures kivi.

58. 13:4 22:33
59. 4:44 26—31
60. 44—28 31—36
61. 28—19 21—26
62. 32—27 26—31
63. 27—22 16—21
64. 19—23 21—27
65. 23—1 27:18
66. 1:23 Must alistus.



PEŠKOV — I. JAVORSKI

Mängitud Ukraina NSV 1959. a. kabetšempionaadi poolfinaalturniiril.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	32—28	17—21
2.	37—32	12—17
3.	41—37	7—12
4.	47—41	21—26
5.	34—29	20—25

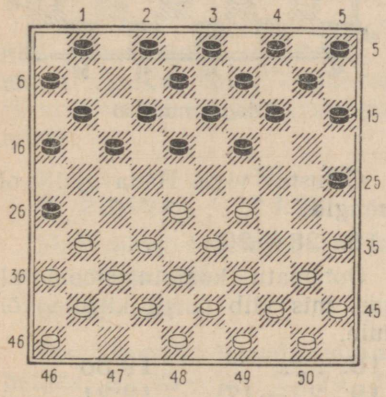


Diagramm 954

Püüdes piirata ja siduda valge tsentraalseid kive, teeb Javorski passiivse käigu. Kivi 20 viimine ebasoodsale ääreväljale 25 annab valgele võimaluse veelgi tugevdada oma mõju tsentris ja ette valmistada rünnakut.

6. 39—34 1—7

Valge mängis õieti, et ei andnud võimalust vastasele oma vasaku tiiva jõudude arendamiseks. Pärast käiku 6. . . . 14—20 oleks järgnenud 7. 29—23 18:29 8. 34:14 10:19 9. 44—39 tugeva tsentraalse seisuga valgele. Vahetuse 6. . . . 19—24 7. 29:20 15:24 juures oleks mustal tulnud pikemat aega leppida passiivse äärekiviga ja sellest tulenevalt passiivse mänguga.

7. 44—39 17—22

Must on määratud juba kaitsele. Katse astuda võitlusse tsentri pärast käiguga 7. . . . 19—23 8. 28:19 14:23 oleks pärast tugevat vahetust 9. 32—28 23:32 10. 37:28 26:37 11. 41:32 valge seisu veelgi tugevdanud. Ühtlasi ei oleks ka halb jätkata 9. 35—30.

Mängu jätkamine oma paremal tiival käiguga 7. . . . 17—21 ei too mustale võrdsust, kuna valgel on vastuseks hea varukäik 8. 50—44.

8. 28:17 11:22
9. 35—30! . . .

Musta vahetusmanöövritel tema paremal tiival ei ole jõudu ning seepärast ei osuta valge neile tähelepanu, viies ellu oma plaani vastase vasaku tiiva jõudude edasise ründamisega.

9. . . . 19—23

Valge ähvardas temale kasuliku vahetusega 10. 30—24 ja 11. 29—23. See vahetus oli võimalik ka pärast musta käiku 9. . . . 22—27, sest valge lööb sel juhul 10. 32:21! 26:17 jne.

10. 31—27! 22:31
11. 36:27 . . .

(Vaata diagramm 955 lk. 418)

Hästi mängitud! Valge halvas peaaegu täielikult musta parema tiiva kivid, sest nüüd ei tohi viimane mängida nii 7—11 või 12—17. Aga käik 6—11 paralüseeriks selle tiiva jõude veelgi.

11. . . . 14—19
12. 40—35 . . .

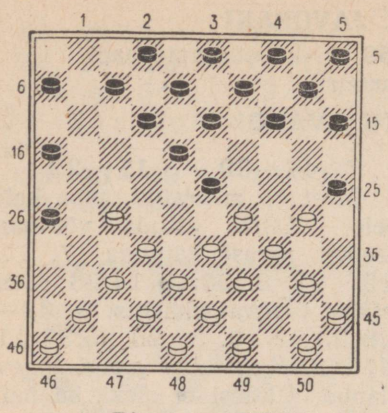


Diagramm 955

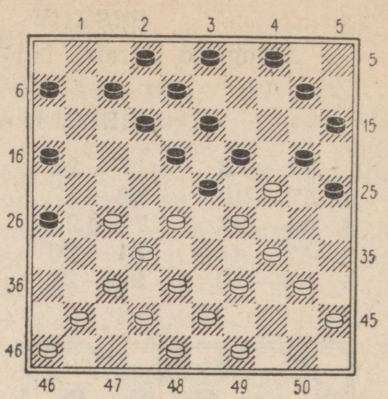


Diagramm 956

Järk-järgult jääb mustal käike ikka vähemaks ja vähemaks. Valge võtab tema seisu võimsate pihtide vahele.

12. . .	**10—14**
13. 50—44	**14—20**
14. 30—24	**. . .**

Parim käik. Must ähvardas vahetusega tagasi 14. . . . 20—24 15. 29:20 25:14 võrdsustada seisu.

14. . .	**19:30**
15. 35:24	**5—10**
16. 44—40	**9—14**
17. 33—28	**14—19?**

Otsustav viga. Hädavajalik oli mängida 17. . . . 3—9.

18. 28—22! **. . .**

Ootamatu kombinatsiooni algus, mis viib partii kiirele võidule.

18. . .	**19:30**
19. 22—17!	**12:21**
20. 39—33!	**30:28**
21. 49—44	**23:34**
22. 32:1	ja peatselt

must alistus.

Noor kabetaja viis selle partii läbi eeskujulikus stiilis.

TSERNEI — E. POMERANETS

Mängitud Ukraina NSV 1959. a. kabetšempionaadi poolfinaalturniiril.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	**32—28**	**16—21**
2.	**37—32**	**21—26**
3.	**41—37**	**18—22**

Seda käiku kasutatakse praktikas väga harva, sest valge võib vajalikul momendil vahetuse 4. 31—27 abil kiiresti mängu arendada oma mahajäänud kivi. Ent selles partiis valge loobub äsja mainitud võimalusest, püüdes keerulisele võitlusele.

4. 34—29 **20—25**

Nüüd saab selgeks musta eelmise käigu mõte. Viimane taotleb kiilavangut. Sel juhul on tihti kasulik viia kivi 18 väljale 22.

5. 40—34 . . .

Valge loobub kiilu tekitamisest käiguga 5. 29—24, kartes, et see satub vastase rünnaku alla. On ju valgel kiilu kaitsmiseks ainult viis kivi, kuna must võib seda rünnata kuue kiviga.

5. . . . 13—18
6. 45—40 9—13
7. 50—45 . . .

Nüüd oleks vahest parem olnud asetada kiilu. Vähenes ju musta vasakul tiival kivide arv ja kiilkivi ei oleks ähvardanud miski.

7. . . . 19—23!
8. 28:19 14:23

Must püüab luua aktiivset vastumängu tsentris.

9. 47—41 . . .

Soovi korral võis valge siin vahetada 9. 33—28 22:24 10. 34—30 25:34 11. 39:28. Võimalik, et valgel tuligi just selliselt mängida, ent ta väldib lihtsustusi.

9. . . . 22—28
10. 33:22 17:28

Julge sissetungimine vastase laagrisse. See oli võimalik ja ohutu vaid pärast valge poolt käesolevas seisus tähtsa kabestusvälja 47 paljastamist.

11. 29—24 4—9

Valge ähvardas mängida 12. 34—29 23:34 13. 39:30 25:34 14. 40:29, ent nüüd võib järgneda 14. . . . 18—23 15. 29:18 12:23 ja tänu isoleeritud kivile väljal 24 on mustal šansse võiduks.

12. 32—27? . . .

Valge püüab luua soodsaid tingimusi väljal 28 asetseva vaenlase kivi ründamiseks. Ent see plaan on vigane. Partiis sooritatud käik on arvatavasti juba otsustav viga. Parem oli mängida 12. 31—27 järgmise võimaliku variandiga: 12. . . . 11—16 13. 34—29 (ei tohi 13. 36—31? järgneva 13. . . . 23—29! 14. 24:22 16—21 15. 27:16 18:47× tõttu) 13. . . . 23:34 14. 39:30 25:34 15. 40:29 18—23! 16. 29:18 13:31 17. 36:27 10—14 18. 32:23 14—20 jne.

12. . . . 11—16
13. 38—33 . . .

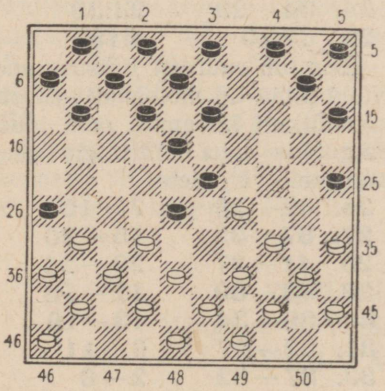


Diagramm 957

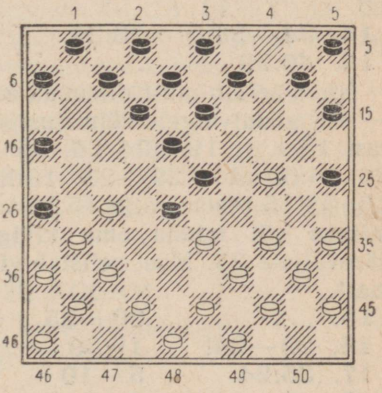


Diagramm 958

13. . . . 10—14!

Must sooritab mitte keerulise, ent ootamatu kombinatsiooni.

14. 33:22 23—28!
15. 22:33 25—30!
16. 34:25 14—20
17. 25:14 9:47

Ja valgel tuli peatselt kapituleeruda.

V. KAPLAN — N. SRETENSKI

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadi Voroneži poolfinaalturniiril 1959. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1. 32—28 18—23
2. 33—29 23:32
3. 37:28 19—24
4. 38—33 14—19
5. 42—38 17—22
6. 28:17 11:22

See vahetus annab valgele võimaluse avaldada mõningat survet esilenihkunud kivile 22. Rahulikum oli 5. . . . 20—25 6. 29:20 25:14.

7. 38—32 20—25
8. 29:20 25:14
9. 41—37 15—20
10. 43—38 13—18
11. 47—42 19—23
12. 49—43 14—19
13. 46—41 10—14

Ebatäpsus, mis võimaldab valgel haarata initsiatiivi. Parem oli 13. . . . 7—11.

14. 34—29! 23:34
15. 40:29 . . .

Nüüd seisab must dilemma ees — kas anda valgele võimalus pärast 15. . . . 19—24 16. 35—30 24:35 17. 29—23 18:29 18. 33:15 tähtsa välja 15 hõivamiseks või minna oma kiviga ääreväljale 25. Must eelistab viimast.

15. . . . 20—25
16. 29—24! 19:30
17. 35:24 5—10
18. 45—40 8—13
19. 24—20 . . .

Mitte tugevaim jätk, mille tulemusena mustal avaneb võimalus taktikalise manöövriga lihtsustada seisu. Eelistatavam oli 19. 32—27 või 19. 33—29.

19. . . . 22—28!
20. 33:22 . . .

Kui 20. 32:23 18:29 21. 33:24, siis 21. . . . 10—15 ja järgmise käiguga 22. . . . 14—19 must võidab kivi tagasi.

20. . . . 18:27
21. 31:22 10—15
22. 40—34 15:24
23. 22—18 . . .

Vajalik vahetus, sest muidu võib kivi 22 muutuda musta ründeobjektiks.

23. . . . 12:23
24. 34—29 24:33
25. 39:10 4:15

Seis on suuresti lihtsustunud. Nüüd püüavad mõlemad vastased võimalikult kiiremini oma jõude paigutada laua tähtsatele tsentraalsetele väljadele.

26. 32—28 7—12
27. 37—32 15—20
28. 41—37 20—24
29. 43—39 12—18
30. 39—34 13—19
31. 32—27 6—11
32. 37—32 2—8
33. 38—33 . . .

Arvestades seda, et võimalikud sidumised tsentris kujunevad musta kasuks, võtab valge abinõud tarvitusele, et tõrjuda käiku 33. . . . 18—23 vahetusmanöövri 34. 36—31 ja 35. 33—29 abil.

33.	. . .	**9—13**
34.	**36—31**	**8—12**
35.	**42—37!**	. . .

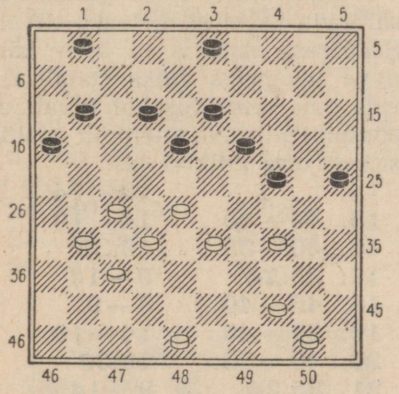


Diagramm 959

Selle käiguga alustab valge mittestandardset plaani, mille eesmärgiks on vastase parema tiiva jõudude ründamine ja taktikaliste ähvarduste loomine. Kaotas 35. 44—39? lihtsa 35. . . . 24—29 36. 34:14 13—19 37. 14:23 18:47× tõttu.

35.	. . .	**11—17**

Pärast 35. . . . 3—8 võis järgneda 36. 44—40, ähvardades edaspidi käiguga 27—22!

36.	**34—29**	. . .

Must ähvardas kombinatsiooniga: 36. . . . 16—21! 37. 27:16 24—29 38. 34:14 13—19 39. 14:23 18:36.

36.	. . .	**1—7**

Lihtsam oli 36. . . . 17—21.

37.	**29:20**	**25:14**
38.	**44—39**	**3—9**
39.	**31—26**	**19—24?**

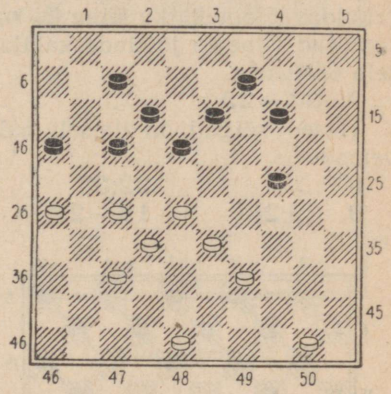


Diagramm 960

Must ei märka vastase kombinatsiooni. Tuli mängida 39. . . . 18—22 40. 27:18 13:22.

Käigule 39. . . . 18—23 võis järgneda 40. 28—22! 17:28 41. 33:22 ja valge ähvardab edasise läbimurdega kabesse.

40.	**28—22**	**17:28**
41.	**32:23!**	**18:38**
42.	**48—43!**	**38:49**
43.	**39—33**	**49:21**
44.	**26:10**	Must alistus.

V. KAPLAN — M. KOGAN

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadil.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	**34—29**	**17—22**	**3.**	**37—32**	**6—11**
2.	**32—28**	**11—17**	**4.**	**41—37**	**1—6**

5. 46—41 . . .

Pärast käikude ümberpaigutamist tekkis partiis üks teravamaid variante hollandi II avangust.

5. . . . 20—25
6. 29—24 19:30
7. 35:24 . . .

Must võimaldas valgele kiilu asetamist.

7. . . . 14—20

Hästi mängitud. Valgel ei ole rahuldavat ootekäiku ning ta on sunnitud minema jõudude kahtlasele seotusele.

8. 33—29 . . .

Teised käigud on ilmselt halvemad.

8. . . . 22:33
9. 39:28 18—22!

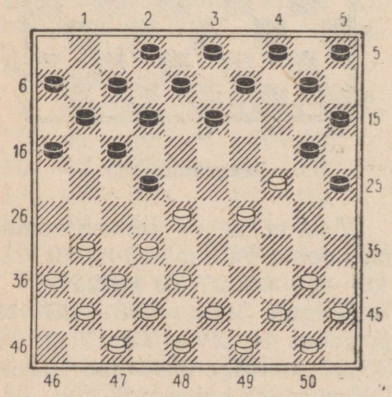


Diagramm 961

Tähtis lüli musta strateegias. Kivi 18 on hädavajalik ära viia oma esialgselt väljalt, et mitte anda valgele võimalust seisu vabastamiseks vahetuste abil juhul, kui must hakkab ründama kiilkivi 24 väljalt 19.

10. 38—33 10—14
11. 42—38 14—19

Must asub otsekohe kiilkivi ründama. Tõsist tähelepanu väärib skeem seoses käikudega 11. . . . 16—21 12. 31—26 11—16 13. 37—31 13—18. Kui nüüd 14. 31—27 22:31 15. 26:37, siis järgneb jällegi 15. . . . 18—22 ja valge seis on tugevasti seotud.

12. 40—35 19:30
13. 35:24 5—10
14. 47—42 . . .

Valgel tuleb seisu kaitsmisel säilitada valvsust mõlemal tiival. Seepärast otsustas ta selle käiguga pikemaks ajaks stabiliseerida oma seisu vasakul tiival, et edaspidi piirduda täielikult hoolitsusega oma kiilkivi eest.

14. . . . 10—14
15. 44—40 14—19
16. 40—35 19:30
17. 35:24 9—14
18. 45—40 3—9
19. 50—45 14—19
20. 40—35 19:30
21. 35:24 9—14
22. 45—40! . . .

Valgel tuleb säilitada suurt ettevaatlikkust. Kui 22. 43—39, siis 22. . . . 4—9! 23. 45—40 22—27!! 24. 31:22 (kiiresti kaotab 24. 32:21 16:27 25. 31:22 järgneva 25. . . . 13—19! 26. 24:4 8—13 27. 4:18 12:23:32:43:34:45× tõttu) 24. . . . 13—19! 25. 24:4 8—13 26. 4:18 12:45 ja valge seis on väga raske.

Käigule 22. 49—44 on hea vastata 22. . . . 22—27!, sest valge löömisele 23. 31:22 võib järgneda ootamatu kombinatsiooniline löök: 23. . . . 25—30! 24. 24:35 20—24! 25. 29:18 12:23 26. 28:19 17:50 jne.

Pärast löömist 23. 32:21 järgneb 23. . . . 17:26 ja mustal on suur paremus.

Valge teiste käikude juures hukkub kiilkivi 24.

22. . . . 4—9
23. 49—44! . . .

Ainuke käik! Valge kaitseb oma seisu väga täpselt. Halb oli käia 23. 43—39 eespool vaadatud kombinatsiooni 23. . . . 22—27!, 13—19!! jne. tõttu.

23. . . . 14—19

Must võib ka nüüd tungida väljale 45 meile tuntud kombinatsioonilisel teel: 23. . . . 13—19 24. 24:4 22—27 25. 31:22 8—13 26. 4:18 12:45. Ent valgel oli varuks 27. 44—40 45:34 28. 43—39 jne. ning tema seis ei ole halvem.

24. 40—35 19:30
25. 35:24 9—14
26. 44—40 14—19!

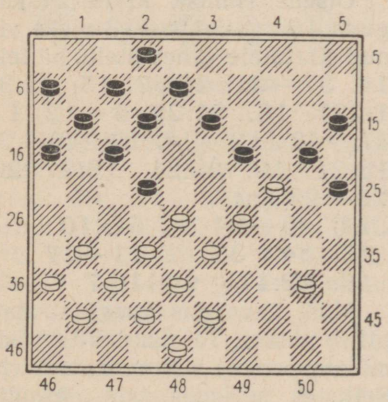


Diagramm 962

27. 40—35! . . .

Ei tohi 27. 32—27 19:30 28. 27:9 vastuse 28. . . . 8—13 29. 9:18 12:45 tõttu ja must võidab.

27. . . . 19:30
28. 35:24 22—27!

Pärast mitmekordset rünnakut kiilkivile on valge parem tiib nõrgenenud. Seepärast suunab must nüüd sellele rindelõigule uusi jõude läbimurde sooritamiseks.

29. 31:22 13—18
30. 22:13 8:30
31. 43—39 30—35
32. 39—34 . . .

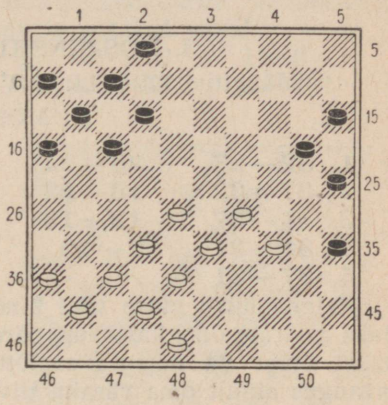


Diagramm 963

32. . . . 20—24?

See sirgjooneline katse valge parema tiiva jõududest läbimurdmiseks vaid kergendab viimase kaitset. Parem oli mängida 32. . . . 2—8 ja kui 33. 28—23, siis 33. . . . 8—13. Nüüd viib käik 34. 48—43 pärast 34. . . . 13—18! 35. 23—19 16—21! 36. 36—31 21—26 37. 41—36 11—16 38. 43—39 17—21 valge kivi kaotusele.

Teiste jätkude juures oleks valgel tulnud palju pingutada, et mitte kaotada partiid.

33. 29:20 15:24
34. 28—23! 24—30
35. 32—28 30:39
36. 33:44 25—30

Näib, et mustal on head võidušansid. On ju tal tee kabesse avatud, lisaks sellele valge kivi

edasiliikumise 37. 23—19 järel võidab must lihtsalt vahetusega 37. . . . 17—22 38. 28:8 2:24 jne. Ent valge arvestas seda kõike täpselt ette.

37.	**37—32!**	**30—34**
38.	**44—39**	**34:43**
39.	**38:49!**	**35—40**
40.	**23—18**	**12:23**
41.	**28:19**	**7—12**
42.	**19—14**	**40—45**

Ja vastased leppisid peatselt viigile.

See partii oli terviklikuna üks huvitavamaid sellel turniiril.

I. KOSMINSKI — A. ANDREIKO

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadil 1959. a.

DUMONT'I AVANG

1.	**32—28**	**20—24**
2.	**37—32**	**18—23**
3.	**41—37**	**12—18**
4.	**31—27**	**7—12**
5.	**37—31**	. . .

Valge püüab mitte veel kindlaks määrata oma kavatsusi paremal tiival ja mängib seetõttu avangus ainult oma vasaku tiiva kividega.

5.	. . .	**14—20**
6.	**46—41**	**17—21**
7.	**41—37**	. . .

Valgel oli võimalik ka energiline jätk vastase laagrisse sissetungimiseks: 7. 27—22! 18:27 8. 31:22. Nüüd ähvardab ta käikudega 9. 33—29 või 9. 22—18. Juhul, kui must mängib nende ähvarduste pareerimiseks 8. . . . 12—18, siis on võimalik kombinatsioon 9. 22—17! 21:12 10. 28—22! 18:27 11. 32:21 16:27 12. 33—29 24:33 13. 38:16 ja valge on võitnud kivi. Seepärast on mustal kõige parem välja vahetada hädaohtlik kivi 22 käiguga 8. . . . 11—17.

7.	. . .	**21—26**
8.	**34—29**	**23:34**
9.	**39:30**	. . .

Lõpuks avaldas valge end ka paremal tiival. Partiis sooritatud löömise asemel jätkatakse siin tihti ka 9. 40:29.

9.	. . .	**20—25**
10.	**27—22**	**25:34**
11.	**40:20**	**18:27**
12.	**31:22**	**15:24**
13.	**44—40**	**10—14**

Otsene rünnak kivile 27 käiguga 13. . . . 12—18 oleks viinud sihitutele vahetustele, näiteks 14. 37—31 26:37 15. 42:31 18:27 16. 31:22 8—12 17. 47—42 12—18 18. 43—39 18:27 19. 32:21 16:27 20. 28—23 jne.

14.	**40—34**	**5—10**
15.	**34—30**	**11—17**
16.	**22:11**	**16:7**

Must kavandas kauge strateegilise plaani. Ta otsustas tekitada mõlemapoolse sidumise tsentris. Sellistes seisudes on kasulik omada varutemposid, mida Andreiko saavutab tagasivahetusega

17.	**32—27**	**13—18**
18.	**37—32**	**18—23**
19.	**42—37**	**9—13**

Mõned eelistavad arendada väljale 13 kivi 8. Ent sel juhul «külmutatakse kinni» pikemaks ajaks kivi 9. Must otsustas aga viia selle kivi võimalikult kiiremini aktiivsesse mängu.

20.	**47—42**	**4—9**
21.	**30—25**	**10—15**
22.	**45—40**	**6—11**
23.	**43—39**	**12—18**
24.	**40—34**	**8—12**
25.	**34—30**	**11—16**
26.	**49—44**	**7—11**
27.	**50—45**	**11—17**
28.	**44—40**	**2—8**

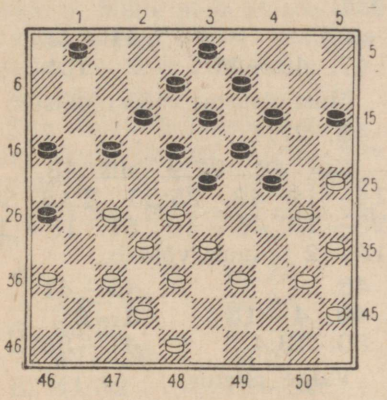


Diagramm 964

Kiirele hävingule oleks viinud käik 28. . . . 2—7? kombinatsiooni 29. 27—22! 18:27 30. 32:21 23:34 31. 40:20 15:24 32. 33—28 16:27 33. 37—31 26:37 34. 42:2 tõttu ja mustal tuleb alistuda.

29. 39—34 . . .

Ebaõnnestub katse sooritada kombinatsioon 29. 27—22? 18:27 30. 32:21 23:34 31. 40:20 15:24 32. 33—28 16:27 33. 28—23 19:28 34. 30:10, sest nüüd on võimalik 34. . . . 26—31 35. 37:26 9—14 36. 10:19 13:24 ja must võidab.

29.	. . .	**17—22**
30.	**28:17**	**12:21**
31.	**34—29**	**23:34**
32.	**40:20**	**15:24**
33.	**33—28**	. . .

Võimalik on samuti vahetus 33. 33—29 24:33 34. 38:29 jne., ent valge ei taha lihtsustada seisu.

33.	. . .	**18—23**
34.	**27—22**	**24—29**

Kui 34. . . . 1—7, siis 35. 22—18 13:33 36. 38:20 ühes edasise läbimurde ähvardusega musta vasakul tiival.

35.	**45—40**	**1—6**
36.	**48—43**	**6—11!**

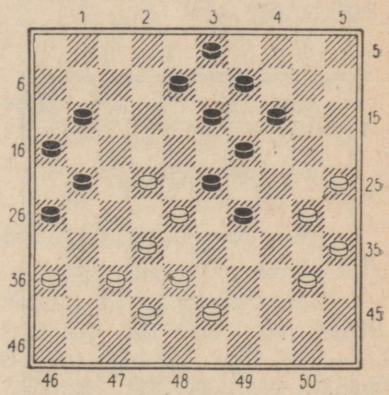


Diagramm 965

On tekkinud huvitav seis, millele püüdsid mõlemad vastased. Kummalgi olid siin oma plaanid ja kavatsused. Vaatame, kumma plaan oli reaalsem.

Must ei tohtinud muidugi mängida 36. . . . 8—12? jätku 37. 30—24! 29:20 38. 22—18 13:33 39. 38:7 tõttu ja valge võidab.

37. 30—24 . . .

Enam taganemisteed ei ole: valge peab teostama varem plaanitsetud ja ettearvestatud kombinatsiooni. Teised käigud oleksid viinud kas otsesele hävingule või materiaalsetele kaotustele. Kui 37. 43—39, siis 37. . . . 21—

27! 38. 22:31 29—34 39. 40:18 13:44 ja valgel tuleb alistuda.

Pärast 37. 40—34? 29:40 38. 35:44 järgneb 38. . . . 14—20 39. 25:14 19:10 40. 28:19 13:35 ja must on võitnud kivi.

37. . . .	**29:20**
38. 22—17	**11:33**
39. 38:18	**13:22**
40. 37—31!	**26:39**
41. 40—34	**39:30**
42. 35:4?	. . .

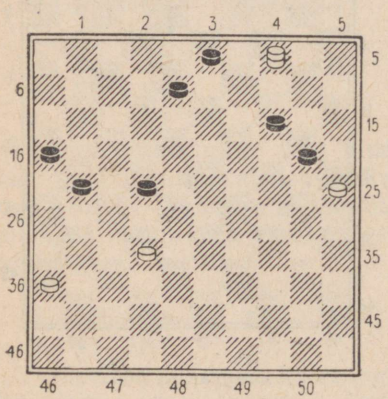


Diagramm 966

Valge laskis end võitlushoost kaasa kiskuda ja sooritas vigase löögi kabesse. Pärast löömist 42. 35:2 võis valge saavutada viigi. Nüüd aga võidab Andreiko partii.

42. . . .	**21—27**
43. 32:21	**16:27**
44. 36—31	. . .

Must ähvardas käiguga 44. . . . 8—13 hävitada valge kabe. Kui aga valge kabe käib 44. 4—15, siis järgneb 44. . . . 8—12 ja olenemata löömise valikust kabe hukkub.

44. . . .	**27:36**
45. 4:27	**36—41**
46. 27—49	. . .

Selgub, et kabe ei tohi rünnata musta kive. Pärast 46. 27—32 viib võidule 46. . . . 41—46 47. 32:5 20—24×, käigule 46. 27—38 järgneb 46. . . . 20—24 47. 38:9 3:14 ja must võidab.

46. . . .	**41—46**
47. 49—27	**8—13!**

Must otsustas võita efektselt.

48. 27:4	. . .

Kui 48. 27:9, siis 48. . . . 14—19 49. 25:23 3:14 50. 23—18 46—19 51. 18—12 19—2 ja must võidab.

48. . . .	**46—41**
49. 4—13	**3—9!**
50. 13:4	**41—36!**

Valge alistus.

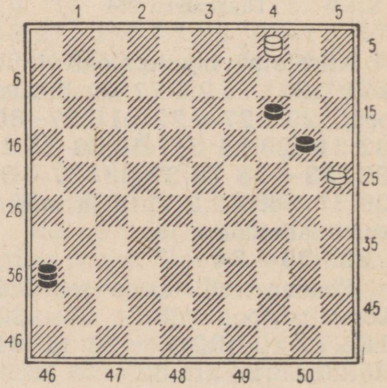


Diagramm 967

Väga efektne lõppseis, mis esineb mängupraktikas harva. Peaaegu võrdsete jõudude juures tuleb valgel kapituleeruda. See seis väärib igati diagrammil äratoomist.

I. KULIKAUSKAS — I. KOSMINSKI

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadil 1959. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG III

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	16—21

Seda käiku kasutas sagedasti M. Šavel matšis I. Kupermaniga 1955. a. Meile näib, et see käik ei anna midagi erilist peale varajaste vahetuste avangus.

4. 28—23 . . .

Siin tuleb hoiduda pealtnäha loomulikust käigust 4. 39—33? vastuse 4. . . . 21—27 5. 31:22 19—23 jne. tõttu ning must võidab.

4.	. . .	19:28
5.	29—24	20:29
6.	34:32	21—26
7.	32—28	26:37
8.	41:32	14—19
9.	46—41	12—18
10.	41—37	7—12
11.	39—33	19—24
12.	44—39	13—19

Must püüab tekitada Volduubi seisu. Ent ta tõkestas tee kivile 15 ja see muutus tal nüüd väärarendatud kiviks.

13.	40—34	10—14
14.	50—44	8—13
15.	37—31	11—16
16.	42—37	18—23
17.	44—40	6—11

Kiiresti kaotab must käigu 17. . . . 2—7? juures. Siis oleks järgnenud 18. 34—29 23:34 19. 40:20 15:24 20. 28—23 19:28 21. 33:2×.

18. 47—42 13—18?

Musta viimane käik on nõrk ja võimaldab valgel forsseeritult saada paremust. Tugevam oli mängida 18. . . . 2—8.

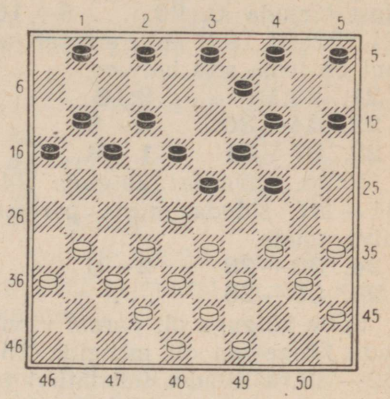


Diagramm 968

19. 31—27 17—21

Midagi paremat mustal ei ole. Valge ähvardas jätkuga 20. 34—29 23:34 21. 40:20 15:24 22. 35—30 24:35 23. 28—22 17:28 24. 33:24 võita kivi. Ei tohi ka «auku» sulgeda käiguga 19. . . . 9—13 vastuse 20. 34—29 tõttu.

Kui aga must oleks mänginud 19. . . . 14—20, siis võis järgneda kombinatsioon: 20. 28—22 17:28 21. 33:13 9:18 (löömisele 21. . . . 19:8 järgneb 22. 34—30! jne. kivi võiduga) 22. 34—29! 24:44 23. 27—22! 18:27 24. 32:21 16:27 25. 43—39 44:33 26. 38:16 ja must kivi väljal 27 hukkub vältimatult.

20. 28—22! . . .

Mitmekordne Leedu NSV kabetšempion I. Kulikauskas leiab tugeva jätku. See julge, vastase laagrisse sissetungiv käik on antud seisus parimaks.

20. . . . **14—20**

Valge ähvardas pärast 21. 22:13 ∞ käiguga 22. 34—29 võita kivi. Must saab seda ähvardust tõrjuda ka 20. . . . 5—10 21. 22:13 19:8 abil, ent sel juhul on tema seis halvem.

21. 22:13 **9:18**
22. 34—30 **4—9**
23. 37—31 **1—6**

Valge ähvardas käiguga 24. 31—26 siduda musta parema tiiva jõude.

24. 33—28 **2—8**
25. 30—25 **. . .**

Selle käiguga oli parem viivitada. Tugevam oli mängida 25. 39—33, säilitades initsiatiivi ja pinget tsentris. Nüüd võib valge paremus vähehaaval haihtuda.

25. . . . **8—13**
26. 25:14 **9:20**
27. 39—34 **21—26**
28. 49—44 **26:37**
29. 42:31 **5—10**
30. 44—39 **11—17**

Ebatäpne käik. Pärast 30. . . . 3—9 ei ole näha, kuidas valge suudab säilitada oma positsioonilise paremuse.

31. 39—33! **17—21**

Kivi kaotusele viib käik 31. . . . 20—25? järgneva 32. 27—22 18:27 33. 31:11 16:7 34. 34—30 25:34 35. 40:9 tõttu.

32. 34—30 **10—14?**

Pärast seda käiku halveneb musta seis veelgi. Tunduvalt tugevam oli jätkata 32. . . . 24—29 33. 33:24 20:29 jne.

33. 31—26! **3—8**
34. 26:17 **12:21**
35. 43—39 **6—11**
36. 30—25 **11—17**

Nüüd viib vahetus 36. . . . 24—29 kivi kaotusele.

37. 48—42 **8—12**
38. 42—37 **21—26**

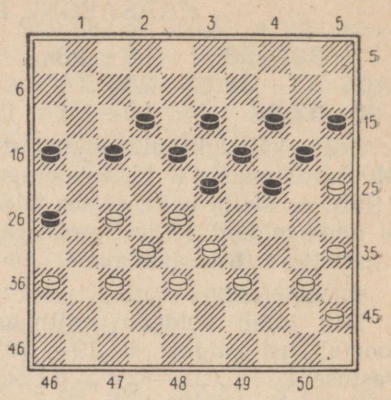


Diagramm 969

Veel ei olnud hilja mängida 38. . . . 24—29 39. 33:24 20:29 ja kui 40. 27—22! (halvem on 40. 39—33 29—34 41. 40:29 23:34 42. 35—30 vastuse 42. . . . 34—40! 43. 45:34 14—20 44. 25:23 18:40 tõttu ja must läheb kabesse) 40. . . . 18:27 41. 39—33, siis 41. . . . 15—20! 42. 33:15 21—26 43. 32:21 23:43 jne.

39. 39—34! **. . .**

Hästi mängitud. Valge ähvardab nüüd vahetusega 40. 34—29 lõplikult surmata musta vasaku tiiva jõud.

39. . . . **23—29!**

Teised käigud viisid kiirele kaotusele. Kui 39. . . . 24—29 40. 33:24 19:39 41. 28:8 12:3, siis 42. 27—21 16:27 43. 32:23×.

Pärast 39. . . . 24—30 40. 35:24 19:39 41. 28:8, olenevalt musta löögist, jääb valge kas enamkiviga või läheb kabesse.

40. 34:23 **18:29**

41. 27—21 16:27
42. 32:21 . . .

Valge otsustas aheldada musta jõudude tegevust ka teisel tiival. Suuri võidušansse andis vahetus 41. 40—34 29:40 42. 35:44.

42. . . . 13—18

Must saab liikuda ainult ühe kiviga.

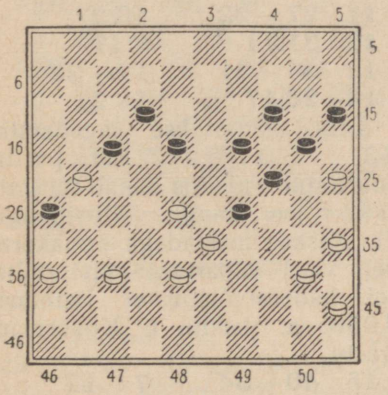


Diagramm 970

43. 21—16 . . .

See käik laseb käest viimased võidušansid. Huvitavatele variantidele viis vahetus 43. 40—34! 29:40 44. 45:34 (kui 44. 35:44?, siis 44. . . . 18—23 45. 37—32 24—30! 46. 25:34 23—29! 47. 33:13 14—19 48. 13:24 20:49 ja must on tunginud kabesse) 44. . . . 18—23 45. 38—32 12—18.

Mustal on võimalus kombinatsioonilisel teel kabesse pääseda: 45. . . . 24—30 46. 35:13 26—31 47. 28:10 31:42 48. 25:14 15:4 ebaselge lõppmänguga.

46. 21:12 18:7 47. 36—31 7—11 48. 31—27 11—16 49. 34—30 (võimalik on ka kivi kahing 49. 34—29 23:34 50. 27—22 jne.) 49. . . . 16—21 50. 27:16 23—29 51. 16—11 29:27 52. 28—22 27:18 53. 11—7 18—22 54. 7—1 22—28 55. 1—34 28—33 56. 34—43 24—29 57. 30—24 19:30 58. 25:23 20—24 59. 23—18 24—30! 60. 43:3 33—39 jne.

43. . . . 18—23
44. 37—32 12—18
45. 40—34 29:40
46. 35:44 . . .

Kui 46. 45:34, siis 46. . . . 18—22 ja mustal on viik kindlustatud.

46. . . . 18—22
47. 16—11 17:6
48. 28:17 . . .

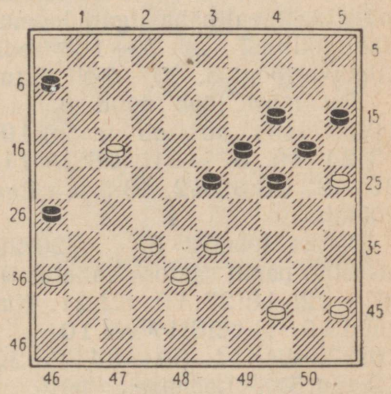


Diagramm 971

Seis tundub mustale kaotatuna. Ent mustal oli siin täpselt ette arvestatud selline kombinatsiooniline pääsetee:

48. . . . 24—30!
49. 25:34 23—29!
50. 33:13 14—19
51. 13:24 20:49

Vastased leppisid viigile.

V. JEVSJUKOV — Ü. KESKER

Mängitud NSV Liidu IV kabetšempionaadi poolfinaalturniiril Riias 1957. a.

RAICHENBACH — VOSI AVANG

1. 31—27 19—23
2. 33—28 17—21

Siin ei tohtinud loomulikult mängida 2. . . . 14—19 vastuse 3. 28—22 17:28 4. 34—29 23:34 5. 32:25× tõttu.

3. 28:19 14:23
4. 39—33 10—14
5. 33—28 14—19
6. 37—31 . . .

Valge võib jätkata ka 6. 44—39 21—26 (kaotab 6. . . . 5—10?, sest järgneb 7. 27—22 18:27 8. 38—33 27:29 9. 37—31 23:32 10. 34:5 ja valge võidab) 7. 34—30 ja must ei tohi mängida pealtnäha igati loomulikku käiku 7. . . . 5—10?, seda üllatava löögi 8. 30—24!! tõttu.

Kui must lööb nüüd 8. . . . 19:30, siis järgneb 9. 28:19! 13:24 10. 37—31! 26:28 11. 39—33 28:39 12. 43:5 ja valge võidab.

Pärast löömist 8. . . . 20:29 otsustab partii saatuse vahetus 9. 27—22! 18:27 10. 32:21. Kui nüüd 10. . . . 26:17 või 10. . . . 16:27, siis 11. 39—34 23:32 12. 34:5×. Löömisele 10. . . . 23:32 järgneb aga 11. 38:27! 26:17 12. 27—22 17:28 13. 39—33 28:39 14. 43:5 ja valge võidab.

6. . . . 21—26
7. 41—37 5—10

Must arendab esmalt oma vasaku tiiva jõud, püüdes võimalikult kauemini hoida valge vasaku tiiva seotust.

8. 44—39 10—14
9. 34—30 20—24
10. 30—25 11—17

Must on edukalt lõpetanud vasaku tiiva kivide arendamise ja alustab nüüd mängu oma paremal tiival.

11. 27—22 18:27
12. 31:11 6:17
13. 36—31 17—22
14. 28:17 12:21

Siin mängitakse sagedamini 13. . . . 17—21. Ent partiis sooritatud vahetus annab mustale igati hea mängu. Nii mängis Ü. Kesker mustadega esmakordselt VSÜ «Spartaki» üleliidulistel kabeesivõistlustel Dzintaris 1956. a. partiis I. Kupermani vastu.

15. 40—34 7—12
16. 34—30 12—18
17. 46—41 8—12
18. 45—40 2—7

Must saavutas tugeva tsentraalse seisu. Nüüd alustab ta jõudude kontsentreerimist oma paremal tiival.

19. 39—33 12—17
20. 33—28 7—11
21. 40—34 1—6

(Vaata diagramm 972)

Must on edukalt mobiliseerinud oma jõud paremal tiival ja ähvardab seal alustada tugevat rünnakut, püüdes ära kasutada sama tiiva valge kivide halba asetust.

22. 31—27 . . .

See käik annab valgele nõrga mängu. Kuid hea mänguplaani leidmine ei ole tal sugugi kerge ülesanne. Ähvardab ju must liht-

salt vahetusega 22. . . . 17—22 23. 28:17 11:22 tugeva seisuga.

Valgele näib mängitavana 22. 38—33, et pärast näiliselt tuge-

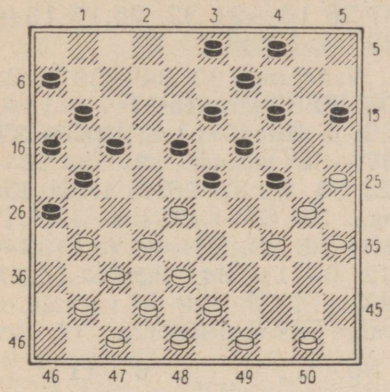


Diagramm 972

vat vahetust 22. . . . 17—22 23. 28:17 11:22 jätkata 24. 33—28! 22:33 25. 34—29 23:34 26. 30:28, misjärel ta võrdsustaks täielikult seisu. Ent pärast 22. 38—33 on mustal varuks selline kombinatsioon: 22. . . . 24—29 23. 33:24 14—20 24. 25:14 9:40 25. 35:44 21—27! 26. 32:12 23: 32 27. 12:14 4—9 28. 37:28 26:46 ja must võidab.

Pärast 22. 41—36 17—22 23. 28:17 11:22 võib järgneda selline kombinatsiooniline jätk: 24. 31—27 22:31 25. 36:27 6—11 26. 38—33? (see käik kaotab kohe) 26. . . . 23—28! 27. 32:12 21:41 28. 47:36 14—20! 29. 25:23 13—18 30. 30:19 18:47 ja must võidab.

22. . . .	**17—22**
23. 28:17	**11:31**
24. 32—28	**23:32**
25. 38:36	**18—23!**

See käik kindlustab musta tsentraalset seisu, ühtlasi takistab aga suuresti valge vasaku tiiva jõudude edasist arendamist.

26. 42—38 13—18

Must toob mängu ka oma kaugemaid reserve.

27. 38—33 . . .

Kui valge mängib 27. 37—32, siis järgneb 27. . . . 9—13 (must ähvardab 28. . . . 23—29, 29. . . . 13—18 ja 30. . . . 19: 46 löömisega kabesse) 28. 41—37 18—22 ülekaaluka seisuga mustale.

27. . . .	**9—13**
28. 43—38	**4—9**

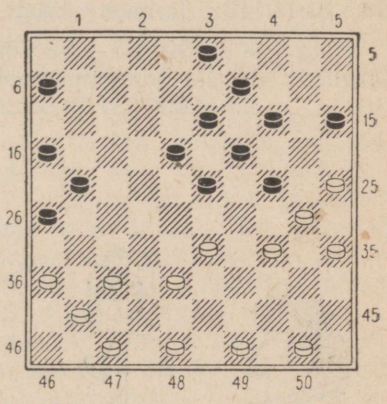


Diagramm 973

Musta seis on väga tugev ja valge peab mängima ettevaatlikult, et mitte kohe kaotada partiid. Nii ei tohi ta mängida 29. 37—32 või 29. 50—44 vastuse 29. . . . 23—29 30. 34:12 13—18 31. 12:23 19:46 või 31. . . . 19:50 tõttu ja must võidab.

Kui 29. 49—44, siis otsustab 29. . . . 24—29 30. 33:24 14—20 31. 25:14 9:49×. Käigule 29. 38—32 võib järgneda

29. . . . 24—29 30. 33:24 14—20 31. 25:14 9:40 32. 35:44 15—20 ühes edasise vahetusega 21—27 ja musta suur ruumiline ülekaal ning parem jõudude paigutus annavad talle häid võidušansse.

Pärast 29. 47—42 on tugev vastata 29. . . . 21—27 ja mustal on suur positsiooniline paremus.

29. 49—43	**21—27**
30. 47—42	. . .

Kui 30. 37—32, siis 30. . . . 27—31! 31. 36:27 23—29 32. 34:12 13—18 33. 12:23 19:46 34. 30:10 46:5 ja must võidab.

Pärast käiku 30. 43—39 võib järgneda õpetlik kombinatsioon: 30. . . . 24—29 31. 33:24 14—20 32. 25:14 9:40 33. 35:44 26—31 34. 37:26 16—21 35. 26:17 18—22 36. 17:28 23:25 ja must võidab kivi või lihtsalt 30. . . . 26—31 31. 37:26 16—21 32. 26:17 18—22 33. 17:28 23:43.



«Kas sa, Ärni, oled lõpuks minu mees või mitte?»

Vahetusele 30. 34—29 23:34 31. 30:39 järgneb 31. . . . 18—22! ja jällegi ei tohi jätkata 32. 37—32 vastuse 32. . . . 22—28 33. 33:31 26:46 tõttu. Kui aga 32. 47—42, siis 32. . . . 19—23 33. 50—44 (33. 37—32 6—11 34. 32:21 16:27) 33. . . . 23—28 ja vaevalt on valge seis veel kaitstav.

30. . . .	**6—11**
31. 34—29	. . .

Valgel ei ole midagi paremat. Ka siin kaotab käik 31. 37—32, sest järgneb: 31. . . . 27—31 32. 36:27 23—29 33. 34:12 13—18 34. 12:23 19:46 35. 30:10 46:5 (pärast 35. . . . 15:4? järgneb 36. 38—32 ja valge jääb enamkiviga). Valge püüab küll jätkuga 36. 42—37 5:46 37. 38—32 musta kabe, ent pärast 37. . . . 46:39! 38. 43:34 11—17 koos ähvardustega 39. . . . 17—21 ja 40. . . . 21—27 jne. tungib must kabesse ja võidab.

Kui 31. 33—28 23:32 32. 37:28, siis 32. . . . 18—23 33. 42—37 23:32 34. 37:28 13—18 35. 48—42 9—13 koos järgnevate 18—23, 13—18-ga jne. ning must peaks võitma.

31. . . .	**23:34**
32. 30:39	**11—17**
33. 50—44	. . .

Kui valge mängib 33. 37—32, siis järgneb 33. . . . 17—

22 34. 32:21 16:27 35. 41—37 (käigule 35. 42—37 järgneb 35. . . . 24—29 36. 33:24 19:30 37. 25:34 27—31 38. 36:27 22:44 ja must võidab kivi).

35. . . . 19—23 36. 50—44 (kui 36. 39—34, siis 36. . . . 24—30 37. 35:24 14—20 38. 25:14 9:40×; pärast 36. 37—32 jätkub aga 36. . . . 26—31! 37. 32:21 23—28 38. 36:27 22:31 39. 33:22 18:16 ühes edasise läbimurdega kabesse valge vasakul tiival).

36. . . . 23—28 37. 37—31 (kui 37. 33—29 24:33 38. 38:29, siis 38. . . . 14—20 39. 25:14 9:20 ja valge seis on vaevalt kaitstav; kui valge ohverdab eelnevalt käiguga 37. 36—31 27:36 kivi ja jätkab seejärel 38. 38—32 18—23 39. 32—27 22:31 40. 33:22, siis 40. . . . 14—19 ja mustal on häid võidušansse, sest valge ei tohi mängida 41. 22—17 vastuse 41. . . . 24—29 (ähvardusega 42. . . . 29—33) 42. 43—38 29—33 43. 38:18 13:11× tõttu).

37. . . . 26:37 38. 42:31 14—20 (mitte aga 38. . . . 28—32? käigu 39. 33—29 tõttu) 39. 25:14 9:20 40. 31—26 (must ähvardas 40. . . . 27—32 41. 38:27 24—30 jne. kabestamisega) 40. . . . 18—23 ja must võidab.

33. . . . 18—23

(Vaata diagramm 974)

On tekkinud seis, kus valgel pole enam pääsu kaotusest.

Kui 34. 33—28 23:32 35. 37:28, siis 35. . . . 17—21 ja must võidab kivi.

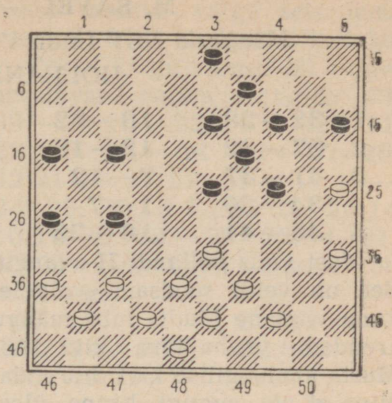


Diagramm 974

Pärast käiku 34. 33—29 võib järgneda 34. . . . 23:34 35. 39:30 24—29 ja valgel ei ole näha rahuldavat jätku.

Kui valge mängib aga 34. 44—40, siis õtsustab 34. . . . 17—21! ja tal tuleb kapituleeruda, sest käigule 35. 37—32 järgneb lihtsalt 35. . . . 23—28! 36. 33:31 26:46×, pärast 35. 40—34 jätkub aga 35. . . . 24—29 36. 33:24 19:30 37. 35:24 14—20 38. 25:14 9:40 ja must võidab.

Voroneži meistersportlane mängis tekkinud seisus **34. 37—32** ja pärast **34. . . . 23—29!** alistus, kuna järgneb 35. 32:12 29—34 36. 39:30 13—18 37. 12:23 19:50 38. 30:10 15:4 ja must võidab peatselt.

Tüüpiline positsiooniline partii, kus saavutatud positsiooniline paremus võimaldab kombinatsiooniliste ähvarduste abil forsseerivalt võita. Musta poolt täpselt mängitud partii.

M. ŠAVEL — V. ŠTŠEGOLEV

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadil 1959. a.

HOLLANDI II AVANG

1.	32—28	18—22
2.	37—32	12—18
3.	41—37	7—12
4.	34—30	1—7
5.	46—41	18—23

Must valis hollandi II avangu. See on veidi soodsam valgele, kuna viimane jõudis juba mängu arendada mahajääva kivi 46. Musta analoogilise kivi 5 arendamine ei ole sugugi lihtne ülesanne.

6.	31—27	22:31
7.	36:27	17—21
8.	30—25	11—17
9.	35—30	20—24

Valge ähvardas vahetusega 10. 30—24 aktiviseerida oma äärekivi.

10.	40—35	21—26
11.	44—40	. . .

Pärast 11. 39—34? oleks järgnenud kombinatsioon 11. . . . 16—21 12. 27:16 23—29 13. 34:23 26—31 14. 37:26 17—22 15. 28:17 19:46 läbimurdega kabesse.

11.	. . .	17—21

Muidugi mitte 11. . . . 7—11 käigu 12. 25—20 tõttu.

12.	49—44	. . .

Seni kulges täpselt samuti ka NSV Liidu II kabetšempionaadi partii Šavel—Kaplan, mis lõppes esimese võiduga. Ent selles partiis arendas valge väljale 44 oma kivi 50. Meie arvates on see palju tugevam. Kabestusvälja 49 enneaegne paljastamine ei ole soovitav.

12.	. . .	12—18
13.	39—34	7—12
14.	44—39	. . .

Valge kogub jõude musta vasakule tiivale kallalesööstmiseks.

14.	. . .	12—17
15.	41—36	17—22
16.	28:17	21:12
17.	33—28	2—7
18.	39—33	7—11

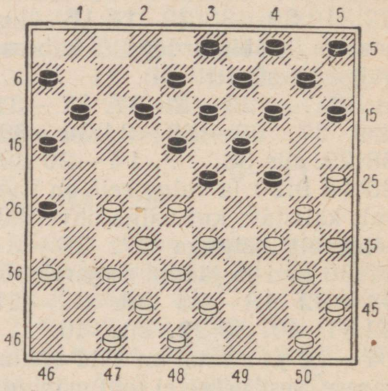


Diagramm 975

Mustal seisab ees raske ülesanne: kuidas aktiviseerida oma vasakul tiival asuvaid suuri jõude? Pärast valge loomulikku käiku 19. 50—44 laheneks see küsimus musta seisu kahjustamata vahetuse 19. . . . 14—20 20. 25:14 9:20 teel, sest valge ei tohi nüüd rünnata käiguga 21. 30—25 musta kivi 20 vastuse 21. . . . 24—30 tõttu ja must võidab. Teiste käikude juures seob must käiguga 21. . . . 20—25 valge paremat tiiba, saades võrdse mängu.

19.	43—39	11—17
20.	36—31!	. . .

Julge käik, mis viib huvitavatele keerukustele.

20. . . . 15—20!

Ka must ei jää võlgu, ta pakub omakorda keerukusi teisel tiival.

21. 47—41 17—22

Mustal on ka mitmeid teisi huvitavaid mänguplaane, ent tekkinud seis on niivõrd keeruline, et isegi analüütilisel teel on raske kindlaks määrata, missugustele tagajärgedele need oleksid viinud. Igal juhul võib kinnitada, et Štšegolevi poolt valitud plaan, vaatamata oma näilisele ebaloomulikkusele, annab talle mitte halvemaid šansse.

22. 28:17 12:21

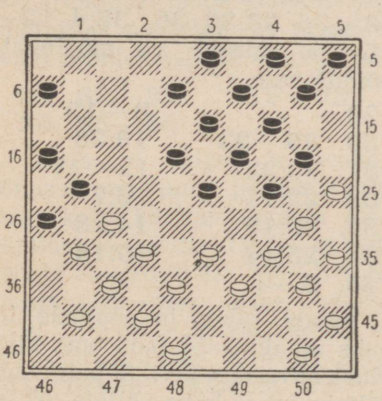


Diagramm 976

23. 48—43 . . .

Nüüd annab tunda valge nõrk 12. käik. Tal on hädavajalik paigutada kivi väljale 43, et anda oma parema tiiva kividele löögijõudu ning ühtlasi vabaneda ka musta ebameeldivast ähvardusest 23. . . . 23—28 24. 32:12 21:43. Valgel ei jää muud üle, kui eemaldada tähtis reservkivi väljalt 48. Kivi 49 omamisel oli seda ülesannet võimalik täita, paljastamata sealjuures välja 48. Nüüd muutub valge seis tema vasakul tiival võrdlemisi hellaks.

Teksti käigu asemel oli valgel arvatavasti parem mängida 23. 33—28 18—22 24. 27:29 24:22 25. 41—36 21—27 26. 32:21 16:27 27. 39—33 19—24! 28. 30:19 14:23 29. 25:14 10:19 30. 34—29 23:34 31. 40:29 enam-vähem võrdsete võimalustega.

23. . . . 6—11
24. 34—29 32:34
25. 40:29 . . .

See valge sirgjooneline ja ähvardav mänguplaan on vigane. Parem oli jätkata 24. 33—28!

Kohe kaotas käik 24. 41—36? järgneva 24. . . . 23—28! 25. 32:12 21:41 26. 36:47 26:48× tõttu.

25. . . . 18—22!
26. 27:18 13:22

Suurepärane vahetus, mis fikseerib valge vasaku tiiva nõrkused. Musta teised jätkud lasksid käest mitte ainult paremuse, vaid viisid arvatavasti ta koguni kaotusele, sest valge oleks jõudnud sel ajal käiguga 26. 41—36 oma seisu üles ehitada ja sulgeda välja 36.

(Vaata diagramm 977 lk. 436)

27. 32—27 . . .

Pärast 27. 41—36 võisid tekkida huvitavad variandid: 27. . . . 21—27 (midagi ei anna löök 27. . . . 22—28 vastuse 28. 32:23! 19:28 29. 30:19 14:34 30. 25:14 10:19 31. 33:22 jne. tõttu) 28. 32:21 16:27 29. 50—44 11—16! (ähvardas ebameeldiv käik 30. 33—28) 30. 45—40.

Nüüd järgneb käigule 30. 33—28 selline efektne kombi-

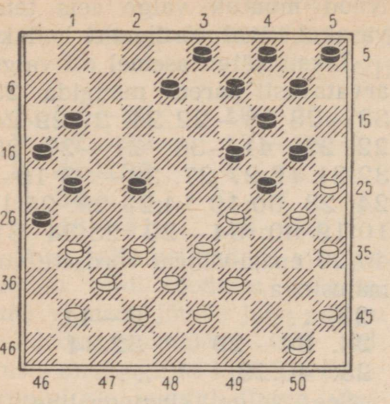


Diagramm 977

natsiooniline jätk: 30. . . . 24:33! 31. 28:17 27—32! 32. 38:27 20—24! 33. 39:28 14—20! 34. 25:23 8—13 35. 30:8 3:41 36. 36:47 26:50 valge seisu täieliku hävinguga.

30. . . . 10—15 31. 40—34 4—10 32. 33—28 (nüüd on see jätk juba sunnitud, sest pealtnäha võimalik kivi kahing: 32. 29—23 19:28 33. 30:19 14:23 34. 25:14 10:19 35. 33—29 ei too siiski edu ja seda käigu 35. . . . 28—32! tõttu ja must võidab).

32. . . . 24:33 33. 28:17 27—32! 34. 38:27 20—24! jne. meile juba tuttava kombinatsiooniga, mis toob mustale võidu.

Valge katse mängida 27. 29—23 19:28 28. 30:19 (kui 28. 32:23, siis 28. . . . 21—27×) 28. . . . 14:23 29. 25:14 9:20 30. 32—27 21:32 31. 38:29 lükatakse ümber käiguga 31. . . . 28—32 ja must võidab.

Huvitav, ent mustale loomulikult parem lõppmäng oleks järgnenud pärast 27. 32—28 21—27 28. 28:6 27:47 jne.

27. . . .	**21:32**
28. 37:6	**26:48**

See löömine on sunduslik, sest pärast 28. . . . 26:46 järgneb ilus kahe kivi kahing: 29. 38—32!! 46:34 30. 6—1 ja musta kabe hukkub.

29. 41—36	**. . .**

Kui valge oleks mänginud 29. 6—1, siis võis järgneda 29. . . . 8—12 30. 1:18 9—13 31. 18:9 4:13 32. 39—34! (pärast 32. 29—23 19:28 33. 30:8 3:12 34. 33:22 oleks järgnenud 34. . . . 20—24 võidušanssidega mustale) 32. . . . 48:46 33. 29—23 19:28 34. 30:8 3:12 35. 38—33 28:30 36. 35:4 12—17! ja mustal on mõningaid võidušansse.

29. . . .	**8—12**
30. 29—23	**19:28**
31. 33:22	**12—17**
32. 22:11	**16:7**
33. 30:19	**14:23**
34. 25:14	**10:19**
35. 6—1	**. . .**

Valgel tuleb ju lõppude lõpuks ikkagi kabestada oma kivi. Must ähvardas kivi 9 paigutada väljale 18 ja kabe väljale 26, et seejärel välja vahetada valge kivi väljal 6.

35. . . .	**23—28!**
36. 1:32	**. . .**

Pärast 36. 1:37 48:26 37. 36—31 26:44 38. 50:39 jääb must enamkiviga.

36. . . .	**4—10**
37. 32:14	**10:19**

Pärast tormilist võitlust tekkis lõppmäng, kus valgel on kolm kivi vastase kabe vastu. See kompensatsioon on tekkinud seisus ilmselt mitteküllaldane, eriti arvestades seda, et valge kivid

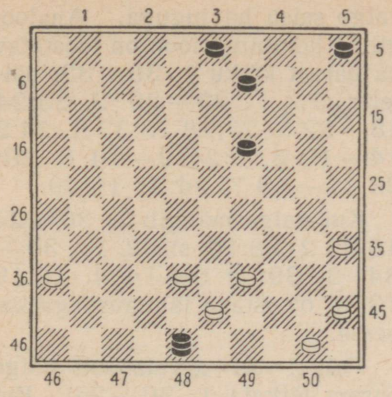


Diagramm 978

on arenduses maha jäänud. Äsjamainitust on selge, et valgel on vaid problemaatilisi viigišansse.

38. 38—32 19—23
39. 35—30 . . .

Näib, et valgel on peaaegu õnnestunud luua püüniseid vastase kabe hävitamiseks ja seega ühtlasi ka seisu lihtsustamiseks. Nüüd ähvardab 40. 39—34. Kui must viib oma kabe käiguga 39. . . . 48—26 väljale 26, siis võib järgneda 40. 36—31 26:44 41. 50:39. Käigule 39. . . . 48—42 järgneb 40. 32—27! 3—8 41. 36—31 42:26 42. 27—21 jne. Ent valget ootab ebameeldiv üllatus.

39. . . . 23—28!!

Suurepärane kivi kahing, mis viib musta kabe «vangipõlvest» vabastamisele ja ühtlasi ka partii võidule.

40. 32:23 48—37
41. 23—18 3—8
42. 43—38 37—10

Kui 42. . . . 8—13?, siis 43. 30—25! 13:22 44. 38—32 ja musta kabe hävib.

43. 30—25 9—14?

Mustale võidetavas lõppmängus mängib Štšegolev vastase ajapuudusele ja teeb asjatult kiirustades otsustava vea. Talle näis viirastuslikult, et teksti käik võidab momentaanselt partii ähvarduse 44. . . . 14—20 tõttu.

Oli vaja mängida 43. . . . 8—13 ja mustal on võiduseis.

44. 38—33! . . .

Nüüd selgub, et ähvardus 44. . . . 14—20 on ebareaalne, sest pärast 45. 25:14 10:1 46. 39—34 musta kabe hukkub.

Ka käigud 44. . . . 10—15 ja 44. . . . 10—4 viivad kaotusele vastuse 45. 33—29 tõttu ja valge võidab. Seega ei saa must vältida materiaalseid kaotusi.

44. . . . 14—19
45. 18—13. 8—12
46. 13:24 10—37

Must kaotas veel ühe kivi ning võiduseis muutus kiiresti lootusetuks seisuks. Partiis järgnes veel:

47. 39—34 12—18 48. 24—20 37—26 49. 20—14 26—42 50. 33—28 42—20 51. 34—29 20:11 52. 14—9 18—22 53. 9—4 22—28 54. 4—15 28—32 55. 15—42 11—17 56. 25—20 17—3 57. 20—15 3—25 58. 45—40 25—48 59. 42—20 48—39 60. 20—25 39—11 61. 25—14 32—38 62. 15—10.

Must alistus.

Vaatamata esinenud vigadele pingeline ja huvitav partii, mis iseloomustab parimast küljest tšempionaadi võitja Štšegolevi ja kolmanda koha omaniku Šaveli loomingut.

PARTII LÕPP

Z. TSIRIK — M. KOGAN

Mängitud NSV Liidu II kabetšempionaadil 1955. a.

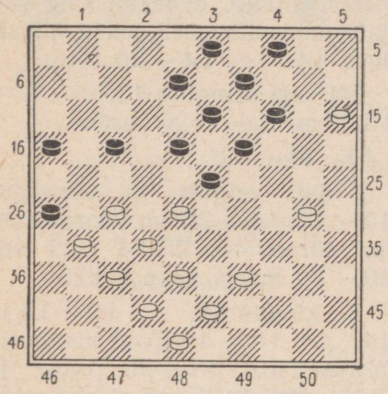


Diagramm 979

Tekkinud seisus on käigul valge.

Ta ei tohi mängida 1. 38—33 kombinatsiooni: 1. . . . 23—29! 2. 33:24 18—22! 3. 27:18 13:44 4. 24:2 14—19! 5. 2:24 9—13 6. 24:21 16:49 tõttu valge seisu hävinguga. Analoogiline kombinatsioon on teostatav ka pärast käiku 1. 39—33, näiteks: 1. . . . 23—29 2. 33:24 18—22 3. 27:18 13:33 4. 24:2 14—19 5. 2:24 9—14 6. 38:29 14—19 7. 24:21 16:49.

Kui valge mängib 1. 30—24 19:30 2. 28:10, siis 2. . . . 30—34! 3. 39:30 9—14 4. 10:19 13:35 otsustava läbimurdega kabesse.

Valgel oli arvatavasti kõige parem jätkata 1. 30—25! Ent partiis mängiti selliselt:

1. 39—34? 17—22!!

Seda ootamatut kivi kahingut Tsirik oma ettearvestustes ei märganud.

2. 28:17 8—12!
3. 17:8 3:12

Valge ei suuda ähvardust 4. . . . 23—28 pareerida.

4. 38—33 23—28
5. 33:22 16—21
6. 27:16 18:47
7. 16—11 12—17
8. 11:22 47—33

Z. Tsirik alistus.



— — —

PARTII LÕPP

N. SRETENSKI — S. DAVÕDOV

Mängitud matškohtumisel Kalinin—Taškent 1957. a.

(Vaata diagramm 980)

Selles selges ja lihtsas seisus leidis Vene NFSV mitmekordne kabetšempion N. Sretenski ootamatu kombinatsiooni:

1. 28—23!! 19:39
2. 37—31 26:37
3. 29—23 18:29
4. 38—32 37:28

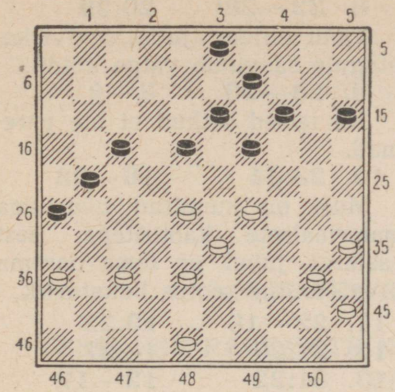


Diagramm 980

5. 40—34 29:40
6. 35:11 . . .

Ja täpse mänguga realiseeris valge oma paremuse võiduks.

PARTII LÕPP

V. GORODETSKI — J. MITJAGIN

Mängitud NSV Liidu II kabetšempionaadil 1955. a.

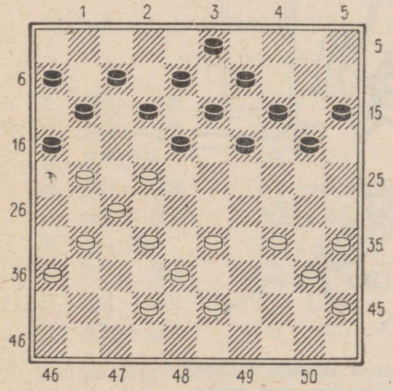


Diagramm 981

Käigul on must.

Musta parema tiiva põhilised jõud on aheldatud. See teeb tema seisu raskeks.

Võimalik kombinatsioon 1. . . . 11—17 2. 22:2 12—17 3. 21:23 19:26 viib kaotusele, sest kuigi must hävitab viis vastase kivi, jääb ju kivi 26 ikkagi kiviks, kuigi ta läbis kabestusvälja.

Seepärast valis must partiis niisuguse mänguplaani:

1. . . . 19—23
2. 34—29 23:34
3. 40:29 14—19
4. 29—24! 20:29
5. 33:24 19:30
6. 35:24 . . .

Selle vahetusega piiras valge vastase jõudude tegevust ka tema vasakul tiival.

6. . . . 9—14
7. 45—40! 14—20!!

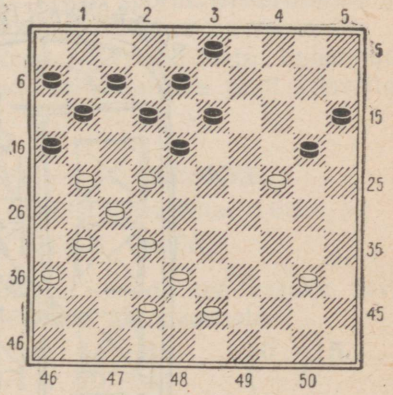


Diagramm 982

Kuigi see käik ei päästa enam musta kaotusest, viib ta ometi äärmiselt huvitavatele kombinatsioonilistele võimalustele.

Nii näiteks ei võida valge loomulikuna näiva jätku 8. 24—19 13:24 9. 22:2 abil märkamatu

kombinatsiooni 9. . . . 12—18! 10. 2:30 3—8! 11. 30:2 18—22 12. 27:18 16:27 13. 32:21 11—16 14. 2:11 6:39 tõttu ja must saab täpse mänguga viigi.

Pärast 8. 43—39 20:29 9. 39—33 saab must viigišansse järgmisel teel: 9. . . . 18—23 10. 33:24 11—17! 11. 22:2 23—28 12. 32:23 12—18 13. 23:12 8:48 14. 2:19 48—26 jne. Huvitav on märkida, et must ei tohi mängida 14. . . . 48—31? vastuse 15. 19—46!! tõttu ja pärast sundlöömist 15. . . . 31: 13:35:49:32 (teist korda üle kivi 27 ei tohi lüüa) järgneb 16. 46:19 ja valge peab võitma.

8. 32—28! 20:29

Tänu sellele ajutisele kivi kahingule saavutab valge võidu.

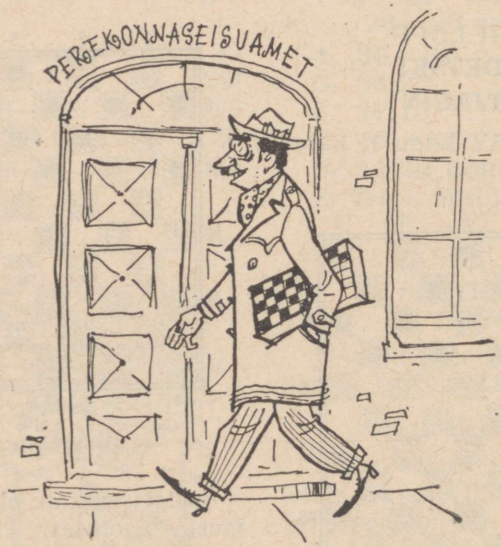
9. 28—23 3—9

Ka teised jätkud ei ole paremad.

10. 23:34 18—23

Must on sunnitud nõustuma materiaalsete kaotustega, sest vastasel juhul on tema parema tiiva edasine seotus hukatuslik.

11. 22—18 13:22
12. 27:29 16:27
13. 31:22 12—17
14. 42—37 17:28
15. 38—32 ja, jäädes enamkiviga, saavutas valge kiire võidu.



— Jaa! See asutus sarnaneb täiesti kabega, ka siin on võimatu kuigi palju ette näha.

KOLMETEISTKÜMNES PEATÜKK

EESTI NSV PAREMATE KABETAJATE POOLT MÄNGITUD PARTIISID

Kuigi meie vabariigis viljeldakse rahvusvahelist kabet vähem kui kuus aastat, on meie kabetajate mängutase kiiresti tõusnud. Tuleb mainida, et kabetajate spordimeisterlikkus on meil kasvanud pea iga turniiriga.

Turniiridel võistluskogemuste omandamine, maailma ja Nõukogude Liidu parimate kabetajate loominguliste saavutuste tundmaõppimine, samuti meie kabetajate individuaalne töö oma mänguoskuse tõstmisel on andnud häid tagajärgi. Kõik see ongi tinginud seda, et meie parimad kabetajad on saavutanud üsnagi kõrge spordimeisterlikkuse ja on ka juba omalt poolt andnud nii mõndagi kabeteooria varasalve.

Selles peatükis toome kümme Eesti NSV parimate kabetajate poolt mängitud partiid, mis annavad iseloomustava pildi vabariigi kabetajate mänguklassist.

A. SUBBOTIN (Läti NSV) — Ü. KESKER

Mängitud Läti NSV VI lahtistel esivõistlustel Riias 1958. a..

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	19—24
4.	39—33	14—19
5.	41—37	20—25
6.	29:20	25:14
7.	37—32	12—18
8.	46—41	7—12
9.	41—37	15—20

Teine sagedasti kasutatav variant on siin mustale 9. . . . 19—23 10. 28:19 14:23, et lülituda kohe võitlusse tsentri pärast ja ühtlasi avada tee vasaku tiiva jõudude arendamisele.

10.	44—39	10—15
11.	50—44	1—7

Tekkinud seis esineb tihti suurturniiridel.

12.	35—30	17—21
13.	30—25	21—26
14.	31—27	. . .

(Vaata diagramm 983 lk. 442)

14.	. . .	4—10

Must väldib varianti 14. . . .

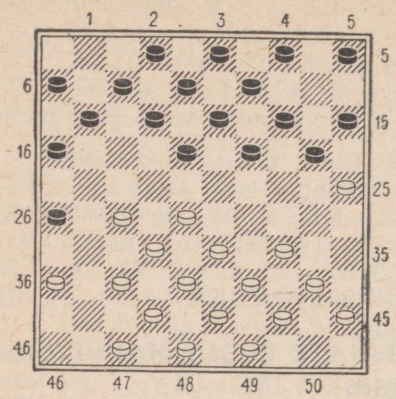


Diagramm 983

18—23 15. 34—30 20—24 16. 40—35, lugedes tekkinud seisu veidi paremaks valgele mahajäänud kivi 5 tõttu, mida ei ole just eriti lihtne mängu tuua, kahjustamata seejuures oma seisu.

Oma viimase käiguga valmistab must ette vahetust, millega ta püüab kindlustuda tsentris ning ühtlasi arendada oma vasaku tiiva kivid.

15. 40—35 . . .

Valge vasak tiib on hästi arendatud, seepärast jätkab ta mängu oma paremal tiival.

15. . . .	**19—23**
16. 28:19	**14:23**
17. 25:14	**10:19**
18. 33—28	**15—20**
19. 39—33	**11—17**

Must valmistab esmalt oma paremal tiival löökrühma, millega püüab mõningal määral kitsendada vastase mängu, et alles pärast valge mänguplaani lõplikku selgumist teisel tiival jätkata oma vasaku tiiva jõudude arendamist.

20. 44—40 . . .

Huvitavad võimalused võisid siin tekkida pärast käiku 20. 33—29, millega valge seob musta jõude ning ühtlasi valmistab ka mitmeid püüniseid. Nii ei tohi must nüüd jätkata 20. . . . 5—10? vastuse 21. 34—30 23:25 22. 28—22 17:28 23. 32:5 tõttu ja valge võidab.

Ka pealtnäha kivi võitev jätk 20. . . . 18—22 21. 29:18 22:31 22. 36:27 13:31 viib hoopis vastupidisele tulemusele, sest valgel on varuks käik 23. 28—22 17:28 24. 32:25×.

Ent pärast 20. . . . 17—22 21. 28:17 12:21 või 20. . . . 20—25 saab must veidi parema seisu.

20. . . . 7—11

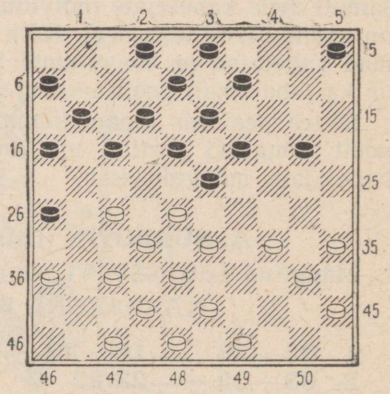


Diagramm 984

Tekkinud seisu võib lugeda enam-vähem võrdseks. Oma jõudude lõplikul arendamisel peab kumbki pool mängima ettevaatlikult, et mitte langeda mõnda vastase püünisesse.

21. 34—30 . . .

Valge ei tohtinud jätkata 21. 34—29 23:34 22. 40:29 ja

seda vastuse 22. . . . 17—22 23. 28:17 11:31 24. 36:27 19—23 25. 49—44 23:34 tõttu ja must peaks võitma, sest pärast 26. 32—28 võib järgneda 26. . . . 13—19 27. 37—32 8—13 jne. ning must suudab säilitada oma enamkivi. Kui aga 26. 44—40, siis lihtsalt 26. . . . 2—7 ja 27. . . . 18—23 jne.

Käik 21. 33—29? kaotab kohe kivi vastuse 21. . . . 26—31 22. 37:26 17—21 23. 26:17 11:24 tõttu.

Valge järgnev mänguplaan annab mustale veidi parema seisu. Eelistatavam oli arvatavasti mängida 21. 43—39 22. 49—43 jne., mitte hõivates kohe välja 25.

21. . . . 20—24

Kaotusele viib 21. . . . 5—10? vastuse 22. 33—29 23:25 23. 28—22 17:28 24. 32:5× tõttu.

22. 30—25 . . .

Siin ei tohi jätkata 22. 43—39, sest siis järgneb 22. . . . 24—29 23. 33:24 26—31 24. 37:26 17—21 25. 26:17 11:44 ja must võidab.

22. . . . 5—10
23. 43—39 . . .

Parem oli arvatavasti kohe alustada aktiivset tegevust oma vasakul tiival vahetusega 23. 37—31.

Kui 23. 40—34?, siis 23. . . . 17—22 24. 28:17 11:31 25. 36:27 24—30 26. 35:24 19:28 ja must võidab.

23. . . . 10—14
24. 40—34 . . .

Ei tohtinud 24. 39—34 vastuse 24. . . . 17—22 25. . . . 11:31 26. . . . 24—30 jne. tõttu.

24. . . . 17—21

On möödunud vaid mõned käigud ja musta seis on juba tublisti eelistatavam. Valgel tuleb mängida täpselt, et mitte sattuda kaotusseisu. Mustal oli teksti käigu kõrval hea jätkata ka 24. . . . 17—22 25. 28:17 11:31 26. 36:27 2—7 ja must seisab paremini.

25. 37—31 26:37
26. 42:31 21—26
27. 47—42 26:37
28. 42:31 11—17!

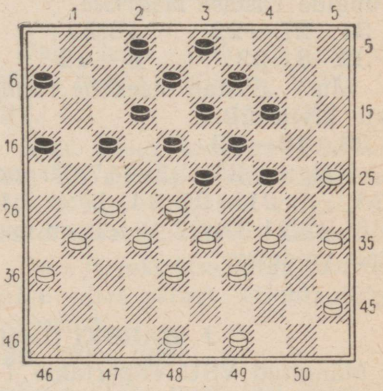


Diagramm 985

Kuidas mängida valgetega?

Kui 29. 27—22 18:27 30. 31:11, siis 30. . . . 6:17! 31. 34—30 (ei tohi 31. 36—31 ega 31. 48—42 vastuse 31. . . . 23—29 32. 34:23 17—22 33. 28:17 19:26 või 33. . . . 19:48 tõttu) 31. . . . 12—18 ja mustal on suur paremus, sest valge tsentraalseid jõude ähvardab tugev sidumine.

Kui aga 29. 31—26, siis järgneb 29. . . . 17—21 30. 26:17 12:21 ja valge seis on ilmselt halvem mahajäänud kivi 36 ja

kindlustamata tsentraalsete kivide nõrkuse tõttu.

Seepärast mängis valge:

29. 34—30 . . .

Ent nüüd otsustas partii saatuse tugev vahetus.

29. . . . 17—22!
30. 28:17 12:21

Nüüd ähvardab must käigule 31. 31—26 vastata 31. . . . 23—28 32. 32:12 21:34 33. 30:39 8:17 kivi võiduga. Pärast 31. 33—28 järgneb aga 31. . . . 21—26 kohese võiduga. Seepärast ei jää valgel muud üle, kui tungida vastase laagrisse.

31. 27—22 18:27
32. 31:22 8—12

Must alustab otsekohe rünnakut kivile 22.

33. 48—43 . . .

Käigule 33. 22—17 järgneb 33. . . . 21—27 34. 17:8 3:12 35. 32:21 16:27 ja seis on mustale võidetav.

33. . . . 12—18

Siin ei tohtinud jätkata muidugi 33. . . . 6—11? vastuse 34. 22—18 13:22 35. 32—28 23:32 36. 38:7 tõttu ja võidab hoopis valge.

34. 32—27 21:32
35. 38:27 16—21!
36. 27:16 18:27

Tekkinud seis on mustale kergesti võidetav.

37. 43—38 . . .

Kohe kaotab 37. 39—34 jätku 37. . . . 23—29 38. 34:23 19:48 39. 30:10 9—14 40. 10:8 2:13 tõttu.

37. . . . 13—18
38. 39—34 18—22
39. 34—29 23:34
40. 30:39 9—13
41. 45—40 13—18
42. 40—34 18—23
43. 49—44 3—9
44. 34—30 2—8

Valge alistus.

J. BARSKI (Leningrad) — **Ü. KESKER**

Mängitud VSÜ «Spartaki» I üleliidulistel esivõistlustel Dzintaris (Läti NSV) 1956. a.

HOLLANDI AVANG

1. 33—28 18—22
2. 38—33 . . .

Ei tohi loomulikult 2. 39—33? vastuse 2. . . . 22—27 3. 32:21 16:27 4. 31:22 19—23 5. 28:19 17:30× tõttu.

2. . . . 12—18
3. 42—38 7—12
4. 47—42 1—7
5. 31—27? . . .

Mõistmatu vahetus, mis viib äärekivi 26 moodustamisele. Parem oli mängida 5. 34—29.

5. . . . 22:31
6. 36:27 17—22
7. 28:17 11:31
8. 37:26 . . .

Juba pärast esimesi avakäike sai must veidi parema seisu ja seda valge äärekivi 26 tõttu.

8. . . . 19—23
9. 41—37 14—19
10. 46—41 10—14
11. 34—29 23:34
12. 39:30 20—25?!

Must annab valgele võimaluse kiilu asetamiseks käiguga 13. 30—24, misjärel võib tekkida huvitav mõlemapoolsete võima-

lustega seis. Rahulikum ja kindlam oleks olnud 12. . . . 19—23, et pärast 13. 30—25 jätkata 13. . . . 14—19 14. 25:14 19:10 jne. väikese paremusega mustale.

13. 44—39 . . .

Arvatavasti parem oli jätkata 13. 30—24.

13. . . .	**25:34**
14. 39:30	**5—10**
15. 40—34	**19—23**
16. 50—44	**14—19**
17. 44—39	**10—14**
18. 33—28	**14—20**

Must otsustab kiiresti oma jõude võitlusse paisata. Siin oli tugev mängida ka 18. . . . 15—20.

19. 30—25	**7—11**
20. 25:14	**9:20**
21. 26—21	**. . .**

Valge kartis edasisi sidumisi tsentris, kus mustal avanevad paremad võimalused valge äärekivi 26 tõttu.

21. . . .	**16:27**
22. 32:21	**23:32**
23. 37:28	**20—24**
24. 21—16	**2—7**
25. 34—30	**4—9**

On huvitav märkida, et must kulutas esimese 25 käigu peale mõtlemisaega vaid 13 minutit, kuid vaatamata sellele on tal suurepärane seis. Edaspidi tekkivate keeruliste variantide ettearvestamisel on aga alati väga tähtis omada küllaldaselt mõtlemisaega.

26. 45—40 . . .

Kahtlane käik. Antud seisus oli selle kivi mängutoomisega aega küllaldaselt.

26. . . .	**11—17**
27. 40—34? . . .	

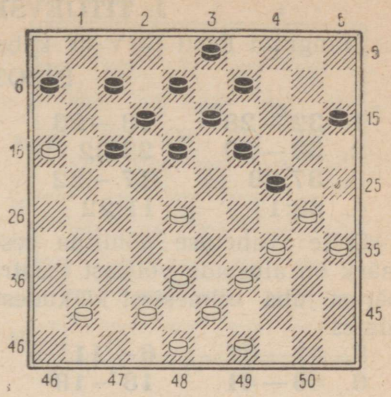


Diagramm 986

Väga halb käik. Valge ei märka musta huvitavat jätku.

27. . . . 15—20!

Must tahab käiguga 28. . . . 20—25 siduda vastase parema tiiva jõude, misjärel valgel on raske näha rahuldavat kaitset.

Oma järjekordse käigu sooritas valge alles pärast 15-minutilist mõtlemist.

28. 30—25? . . .

Seda käiku must just ootaski. Nüüd järgneb ootamatu manööver:

28. . . .	**7—11!**
29. 25:23	**. . .**

Valge pidi lööma enamuse.

29. . . .	**18:40**
30. 16:18	**13:44**
31. 43—39	**44:33**
32. 38:20	**. . .**

Kolmandat korda järjest tuleb lüüa enamus.

32. . . . 40—45

Valge alistus.

Kogu partii peale kulutas valge mõtlemisaega üks tund ja 20 minutit, must aga — ainult 22 minutit.

J. TITIJEVSKI — N. ŽADIN

Mängitud Eesti NSV IV kabetšempionaadil Tallinnas 1959. a.

BIZOT' AVANG

1.	32—28	18—23
2.	33—29	23:32
3.	37:28	17—22
4.	28:17	11:22

Selle vahetuse põhiline eesmärk on alustada võitlust tsentri pärast juba esimestest käikudest alates.

5.	41—37	6—11
6.	46—41	13—18
7.	37—32	1—6
8.	41—37	19—23
9.	39—33	14—19

Must ei tohtinud mängida 9. . . . 12—17? vastuse 10. 32—28 23:41 11. 29—24 20:29 12. 34:1 41—46 13. 38—32 jne. tõttu.

10.	44—39	9—13
11.	29—24	. . .

Valge otsustas vabastada oma seisu paremal tiival.

11.	. . .	20:29
12.	33:24	19:30
13.	34:25	15—20
14.	25:14	10:19

Mustal õnnestus veidi paremini arendada oma jõude enne otsustavaid lahinguid keskmängus.

15.	35—30	5—10
16.	39—33	10—14
17.	31—27	22:31
18.	36:27	11—17
19.	30—25	7—11

Nüüd on juba musta paremus ilmne. Tema jõud asetsevad kompaktsemalt ja tal on tugev tsentraalne seis. Must ähvardab oma järgmisel käigul mängida 20. . . . 17—22, püüdes veelgi tugevdada oma seisu. Valgel ei ole lihtne leida head mänguplaani.

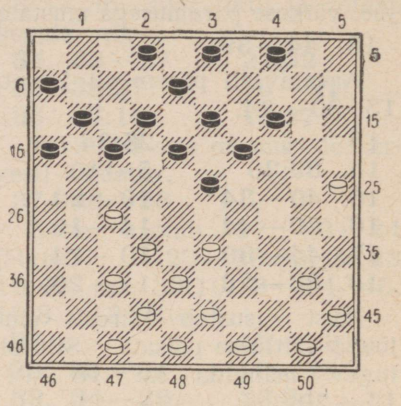


Diagramm 987

Kui 20. 33—29 23:34 21. 40:29, siis 21. . . . 19—23 jne. Pärast 20. 33—28 järgneb 20. . . . 17—22 jne. väga tugeva seisuga mustale.

20.	50—44	17—22

See käik tekitab valge seisu uue nõrkuse, äärekivi 26, sest käigule 21. 37—31 järgneb 21. . . . 23—28 ja must lööb kabesse.

21.	44—39	22:31
22.	37:26	12—17
23.	39—34	8—12
24.	43—39	2—8
25.	49—43	17—21

Must on tugevasti kindlustanud end tsentris ja alustab nüüd aktiivset tegevust oma paremal tiival, kus valge jõud on nõrgenenud.

26.	26:17	11:22
27.	32—27	. . .

See vahetus halvendab veelgi valge seisu. Tunduvalt tugevam oli alustada rünnakut oma pare-

mal tiival, näiteks vahetusega 27. 34—29 23:34 28. 39:30 ja valge seis on täiesti kaitstav.

27.	...	22:31
28.	33—28	23:32
29.	38:36	6—11
30.	34—29	11—17
31.	42—38	...

Valge tuleb musta plaanidele lahkelt vastu ning viimasel pole nüüd vaja eriti muret tunda, kuidas veelgi nõrgendada valge vasakut tiiba, sest viimane teeb seda ise.

31.	...	17—22
32.	39—34	...

Jällegi arusaamatu käik. Veel polnud hilja mängida 32. 39—33, et tuua abivägesid vasakule tiivale.

32.	...	12—17
33.	34—30	17—21
34.	30—24	19:30
35.	25:34	8—12
36.	29—24	12—17

Must jätkab oma jõudude koondamist paremale tiivale, et sooritada sealt läbimurre kabesse, sest valge kaitsejõud on suuresti nõrgenenud. Ja tänu valge nõrgale kaitsele saavutab must peagi oma eesmärgi.

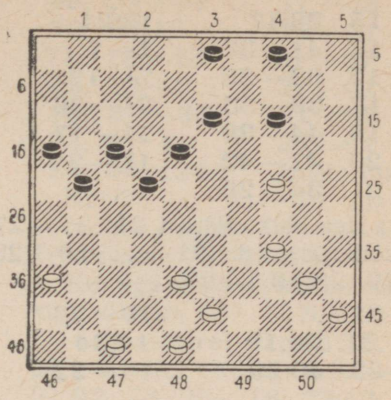


Diagramm 988

37.	34—30	21—26
38.	48—42	17—21
39.	40—34	22—27
40.	30—25	18—22
41.	24—20	3—9
42.	34—29	13—18
43.	29—24	27—32
44.	38:27	21:32
45.	47—41	14—19
46.	24:13	22—27
47.	13:31	26:39

Valge alistus.

N. ŽADIN — V. AGRANOV (Läti NSV)

Mängitud matškohtumisel Eesti NSV — Läti NSV Riias 1958. a.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	32—28	20—24
2.	34—29	14—20
3.	40—34	20—25
4.	29:20	25:14
5.	44—40	15—20
6.	50—44	18—23
7.	33—29	23:32
8.	37:28	19—24

Must paigutab ümber oma vasaku tiiva jõude. Ei tohi muidugi 8. ... 12—18? 9. 28—23 10. 29—24 jne. tõttu.

9.	38—33	14—19
10.	42—38	20—25
11.	29:20	25:14
12.	41—37	12—18
13.	37—32	7—12
14.	46—41	17—22

Selle vahetusega oli võib-olla parem veidi viivitada.

15.	28:17	12:21
16.	41—37	1—7
17.	33—28	7—12
18.	39—33	21—26
19.	44—39	11—17
20.	47—42	17—21
21.	34—29	...

Hea käik. Pärast 21. 31—27 võib järgneda 21. ... 19—23 22. 28:19 14:23.

21.	...	19—23
22.	28:19	14:34
23.	40:29	18—22

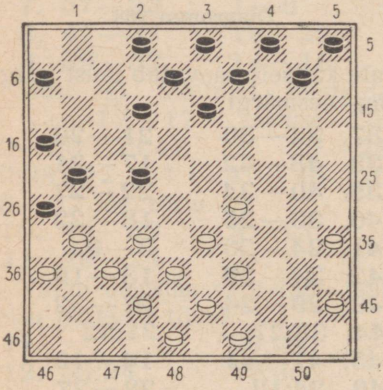


Diagramm 989

Must sooritas nõrga käigu, misjärel valge saab parema seisu. Tunduvalt tugevam oli mängida 23. ... 10—14 jne., tuues mängu oma vasaku tiiva jõud.

24.	32—28!	12—18
25.	28:17	21:12
26.	33—28	12—17
27.	39—33	10—14
28.	37—32	26:37
29.	32:41	5—10
30.	35—30	17—21
31.	41—37	21—26
32.	30—25	2—7

Valge seis on tunduvalt parem, sest tema kivide vahel valitseb tihe koostöö ja ühtlasi on tema valduses ka tsenter.

33.	38—32	7—11
34.	43—38	11—17
35.	49—43	...

Valge jätkab oma tsentri tugevdamist.

35.	...	17—21

Must tahab vahetusega 36. ... 21—27 aktiviseerida oma kivi 26, ent valge ei anna selleks võimalust.

36.	37—31	26:37
37.	32:41	21—26
38.	41—37	8—12
39.	37—32	12—17
40.	42—37	17—21
41.	45—40	18—22
42.	28:17	21:12

Must mängib nõrgalt, jätkates mängu ainult oma paremal tiival. See võimaldab valgel takistamatult kindlustada end tsentris.

43.	40—35	12—17
44.	33—28	16—21
45.	43—39	3—8
46.	39—33	17—22

Must ei tohi mängida 46. ... 13—18 ega 46. ... 14—19 vastuse 47. 28—22 17:39 48. 38—33 39:28 49. 32:3 või 49. 32:12 tõttu ja valge võidab. Kui 46. ... 13—19, siis 47. 25—20! 14:25 48. 28—22 17:39 49. 38—33 39:28 50. 32:12×.

47.	28:17	21:12
48.	32—28	6—11
49.	38—32	11—16
50.	36—31	12—17
51.	31—27	...

(Vaata diagramm 990)

Valge kasutas hästi ära musta plaanitu ja lohaka mängu, millest annab tunnistust saavutatud suur positsiooniline paremus. Vaevalt leidub siin mustal veel mõni

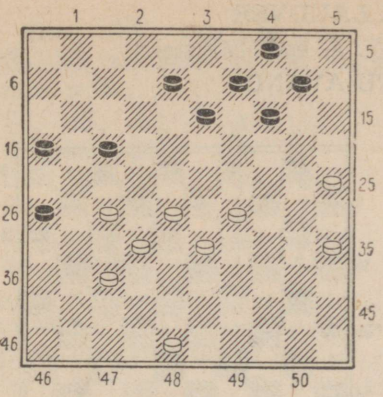


Diagramm 990

pääsetee. Ent olgu mainitud, et paremuse realiseerimisel peab valge mängima üsnagi täpselt.

51.	. . .	**13—18**
52.	**28—23**	. . .

Tugev käik, millega valge suurendab veelgi oma positsioonilist ülekaalu.

52.	. . .	**18—22**

Kui 52. . . . 8—12, siis 53. 32—28 ja ka siin on musta seis vaevalt kaitstav.

53.	**27:18**	**8—13**
54.	**18—12**	**17:8**
55.	**32—27**	**10—15**
56.	**48—42**	**8—12**
57.	**33—28**	**15—20**

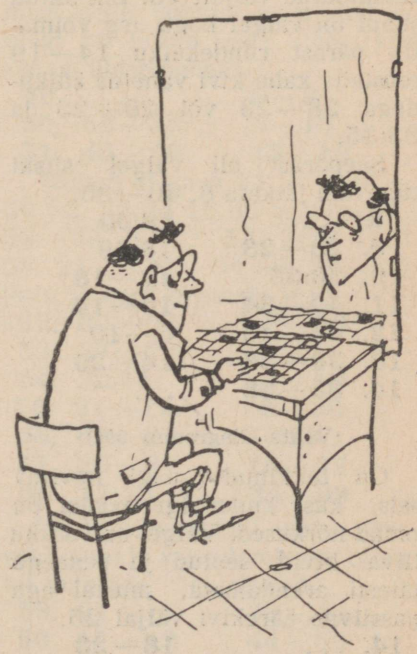
Seis on valgele kergesti võidetav.

58.	**35—30**	**13—19**
59.	**42—38**	**4—10**
60.	**30—24**	**19:30**
61.	**25:34**	**20—24**
62.	**29:20**	**14:25**
63.	**38—33**	**9—14**
64.	**33—29**	**14—20**
65.	**23—19**	**10—14**
66.	**19:10**	**20—24**
67.	**29:20**	**25:5**
68.	**28—23**	**12—17**
69.	**34—29**	**17—22**
70.	**27:18**	**16—21**
71.	**18—13**	**21—27**
72.	**13—9**	**27—31**
73.	**37—32**	**31—36**
74.	**9—4**	**36—41**
75.	**29—24**	Must alistus.

Kui 75. . . . 41—46, siis 76. 24—19×, pärast 75. . . . 41—47 otsustab 76. 4—15×.

Kui aga must ohverdab esmalt kivi käiguga 75. . . . 5—10 76. 4:15 ja seejärel mängib 76. . . . 26—31, siis võidab 77. 32—27! 31:22 78. 23—18 22:13 79. 24—19 13:24 80. 15:36×.

Partii näitab, kuidas passiivne ja plaanitu mäng viib forsseeritult seisu halvenemisele. Valge realiseeris oma paremuse võiduks võrdlemisi lihtsate käikudega.



Kõige leplikum vastane.

N. ŽADIN — H. LAUDVER

Mängitud Tallinna 1957. a. esivõistlustel.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	32—28	17—21
2.	37—32	21—26
3.	41—37	11—17
4.	34—30	20—25

See käik võimaldab valgel kiilu asetamist.

5.	30—24	19:30
6.	35:24	17—21
7.	31—27	14—19
8.	47—41	. . .

Ebaharilik käik, mis viib valge seisu edasisele sidumisele. Valge kartis mängida 8. 40—35 19:30 9. 35:24, arvestades seda, et must võib rünnata kiilkivi viis korda ja valgel on vaid neli kaitsekivi. See arvestus peab paika sel juhul, kui musta kivi on eemaldatud väljalt 18. Ent antud juhul on valgel kogu aeg võimalik pärast ründekäiku 14—19 teostada kahe kivi vahetus käikudega 28—23 või 29—23 ja 33:35.

Seepärast oli valgel siiski tugevam jätkata 8. 40—35.

8.	. . .	19:30
9.	28—23	18:29
10.	33:35	12—18
11.	40—34	10—14
12.	44—40	5—10
13.	39—33	14—20
14.	33—28	. . .

(Vaata diagramm 991)

On tekkinud üsnagi huvitav seis, kus kummalgi poolel on omad nõrkused. Valgel on vasaku tiiva kivid seotud ja peaaegu täiesti arendamata, mustal aga passiivne äärekivi väljal 25.

14.	. . .	18—23
15.	28:19	13:24

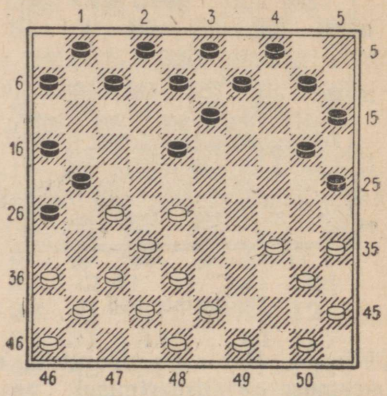


Diagramm 991

Ootamatu vahetus, et vabaneda äärekivist 25.

16.	49—44	24—29
17.	34:23	25—30
18.	35:24	20:18
19.	44—39	8—13
20.	40—34	10—14
21.	39—33	15—20

Must valib vale mänguplaani. Parem oli arendada esmalt oma parema tiiva jõude käikudega 21. . . . 7—12 ja 22. . . . 1—7 jne.

22.	45—40	14—19
23.	33—28	18—22

Selle vahetusega vabaneb valge seotusest, mistõttu parem oli arvatavasti mängida 23. . . . 18—23.

24.	28:17	21:12
25.	32—28	2—8
26.	37—31	26:37
27.	41:32	12—18
28.	46—41	7—12
29.	41—37	9—14
30.	40—35	20—25

Must võis käiguga 30. . . . 18—23 tekitada seotud tsentraalse seisu.

31.	**43—39**	**4—10**
32.	**39—33**	**1—7**
33.	**36—31**	**19—24**
34.	**31—26**	**14—19**
35.	**34—29**	**10—15**
36.	**29:20**	**15:24**

Valge peab nüüd ise lõplikult purustama oma tsentraalse seisu, mis 6—7 käiku tagasi oli üsnagi tugev, sest pärast 37. 50—44 võib must käiguga 37. . . . 18—23 edukalt siduda valge põhilisi jõude tsentris.

37.	**27—21**	**16:27**
38.	**32:21**	**18—23**
39.	**37—32**	**7—11**
40.	**21—16**	**13—18**
41.	**16:7**	**12:1**
42.	**42—37**	**6—11**
43.	**37—31**	**11—17**
44.	**31—27**	**8—12**

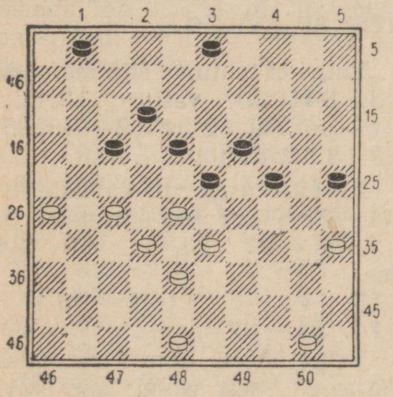


Diagramm 992

Täpse mänguga õnnestus mustal saavutada paremus, sest vastastikune sidumine tsentris on tema kasuks.

45.	**50—44**	**23—29!**

Tugev käik, mis kindlustab veelgi musta seisu.

46.	**44—39**	. . .

Käigule 46. 27—21 võib järgneda 46. . . . 18—23 ja mustal on suur paremus. Kui 46. 27—22 18:27 47. 32:21, siis 47. . . . 29—34 ja mustal on avatud tee kabesse.

46.	. . .	**29—34!**
47.	**39:30**	**25:34**
48.	**27—22**	**18:27**
49.	**32:21**	. . .

Pärast seda vahetust on valgel kaotusseis. Parem oli mängida 48. 27—21 3—8 49. 48—42 (kui 49. 32—27, siis 49. . . . 18—23 50. 38—32 23—29 51. 21—16 29:38 52. 32:43 17—21 ja must võidab; pärast 49. 48—43 jätkub 49. . . . 18—23 50. 21—16 23—29 ja must peab võitma) ja mustal ei olegi nii lihtne leida võitu, kui see on üldse olemas.

49.	. . .	**3—8**
50.	**38—32**	**8—13**
51.	**48—42**	**13—18**

Midagi ei anna 51. . . . 24—30 52. 35:24 19:30 vastuse 53. 33—29 34:23 54. 28:8 12:3 55. 21:12 30—34 56. 32—28 tõttu ja must ei suuda võita.

52.	**32—27**	**18—23**
53.	**27—22**	**23:32**
54.	**22:11**	**12—18**
55.	**21—17**	**32—38**
56.	**42—37**	**38:29**
57.	**26—21**	**18—22**
58.	**17:28**	**34—39**

Musta seis on küll võitev, ent võidupunkti saavutamiseks tuleb tal mängida väga täpselt.

59.	**21—17**	**39—44**
60.	**17—12**	**44—50**
61.	**12—7**	**50:6**
62.	**7—2**	**29—34**

63. 2—16 6—50
64. 37—31 . . .

Valge ei tohtinud mängida nii 64. 16—32, sest siis otsustab 64. . . . 24—29 65. 32:5 34—40 66. 35:44 50:46×, ega samuti 64. 16—38 vastuse 64. . . . 34—39 65. 38:15 19—24 66. 15:44 50:46× tõttu.

64. . . . 19—23

Jätk 64. . . . 34—40? 65. 35:44 50:36 oleks viinud viigile ja seda käigu 66. 16—32 tõttu.

65. 31—26 . . .

Pärast 65. 16—32 oleks otsustanud 65. . . . 50—39 66. 32:30 34:25×. Kui 65. . . . 16—38, siis jälle 65. . . . 34—39 66. . . . 23—29×.

65. . . . 23—28

Kiiremini võitis 65. . . . 23—29 66. 16—21 29—33 jne.

66. 16—38 34—39
67. 38:20 28—32
68. 35—30 39—44
69. 20—14 32—38
70. 30—24 44—49
71. 14—41 . . .

Must ähvardas 71. . . . 50—28 ja 72. . . . 49:15×; kui 71. 24—19, siis 71. . . . 50—28! 72. 26—21 28—46 73. 21—17 (või 73. 21—16) 49—35 ja must võidab.

71. . . . 38—42
72. 41—10 42—48

ja peatselt must võitis.

Vaatamata mõningatele vigadele avangus ja keskmängus, üldiselt siiski üsnagi huvitav partii, mis on noore meistrikandidaadi Laudveri poolt hästi mängitud.

H. HUNT — STEPINŠ (Läti NSV)

Mängitud matškohtumisel Eesti NSV — Läti NSV Tallinnas 1957. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG

1. 32—28 18—23
2. 33—29 23:32
3. 37:28 17—21
4. 41—37 19—24
5. 31—26 . . .

Sagedamini mängitakse siin 5. 39—33 või 5. 38—33.

5. . . . 24:22
6. 26:28 14—19
7. 46—41 10—14
8. 39—33 5—10
9. 44—39 12—18
10. 50—44 7—12

Kumbki pool arendab rahulikult oma jõud võimalikult tähtsamatele lahinguväljadele.

11. 37—32 1—7
12. 41—37 16—21
13. 36—31 . . .

Valge ei tohtinud siin mängida 13. 34—29? vastuse 13. . . . 21—27 14. 32:21 18—23 15. 29:18 12:41 tõttu.

Kivi kaotusele viis ka käik 13. 34—30?, sest siis järgneb 13. . . . 21—27 14. . . . 19—24 jne.

13. . . . 21—26
14. 31—27 . . .

Valge hõivas liiga vara tähtsa välja 27, sest sellel asuv kivi võib saada mustale heaks ründe-objektiks. Parem oli jätkata mängu oma paremal tiival.

14. . . . 19—23
15. 28:19 14:23

Õige vahetus. Nüüd võib must edaspidi alustada kivi 27 ründa-

mist, millega takistab valge tugeva tsentri loomist.

16. 34—30 . . .

Õige otsus. Pärast eelnevat nõrka käiku alustab valge nüüd mängu oma paremal tiival, et musta rünnaku puhul tema paremal tiival hõivata väli 16. Kui 16. 33—28 9—14 17. 28:19 14:23 18. 39—33, siis võib 18. . . . 12—17, et pärast 19. 33—28 vastata 19. . . . 17—22 jne.

16. . . .	**10—14**
17. 30—25	**14—19**
18. 25:14	**19:10**
19. 35—30	**11—17**

Must alustab kivi 27 ründamist. Ei tohtinud jällegi 19. . . . 12—17? vastuse 20. 33—29 ja 21. 27—22 tõttu.

20. 27—21	**17—22**
21. 30—25	**. . .**

Valge eelistab rahulikku mängu, mistõttu grupeerib ümber oma jõud, loobudes äärekivi 16 moodustamisest.

21. . . .	**26:17**
22. 25—20	**15:24**
23. 33—28	**22:33**
24. 39:30	**13—19**

Tekkis võrdne lahtine seis.

25. 44—39	**10—14**
26. 39—34	**8—13**
27. 38—33	**2—8**
28. 43—38	**6—11**
29. 30—25	**11—16**
30. 34—30	**19—23**
31. 49—43	**17—21**
32. 33—29	**23:34**
33. 40:29	**18—22**

Seni mängisid mõlemad vastased väga ettevaatlikult, vältides igasuguseid keerukusi. Lõpuks on partiis saabunud moment, kus mõlemal poolel tuleb kindlalt piiritleda oma edasine strateegiline plaan. Valge otsustas ette valmistada ja seejärel alustada rünnakut oma paremal tiival, must omakorda jälle vastastiival.

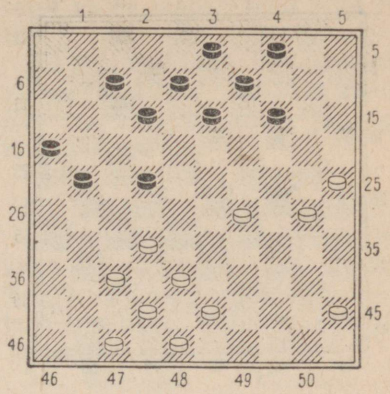


Diagramm 993

34. 38—33	**22—27**
35. 43—38	**13—18**
36. 30—24	**8—13**

Valge seisu tuleb lugeda veidi eelistatavamaks, sest tema kivid tsentris asetsevad paremini.

37. 33—28	**21—26**

Valge ähvardas käiguga 38. 28—22.

38. 32:21	**26:17**
39. 45—40	**18—22**
40. 38—33	**22—27**
41. 42—38	**13—18**

(Vaata diagramm 994 lk. 454)

Oma viimase käiguga nõrgendas must suuresti oma vasakut tiiba, mis võimaldab nüüd valgel üle minna otsustavale rünnakule.

42. 28—23! . . .

Väga tugev käik. Valge suunab kogu jõu rünnaku läbiviimisele, pööramata mingit tähelepanu oma vasakule tiivale, kus must ei jõua midagi otsustavat ette võtta,

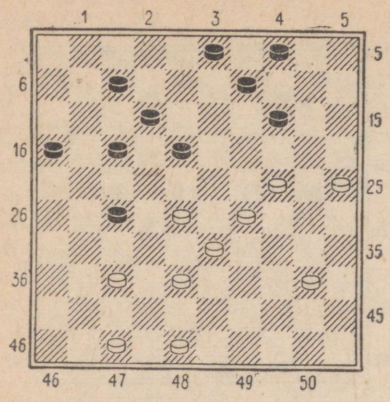


Diagramm 994

sest ta on arenduses mitme tempo võrra maha jäänud.

42.	. . .	17—22
43.	40—35	16—21

Arvatavasti oli siiski tugevam 43. . . . 9—13 ühes järgneva tagasivahetusega 44. . . . 13—19. Valge vahetust 44. 24—19 13:24 45. 29:9 18:29 46. 33:24 3:14 pole vaja karta, kuna see ei anna talle midagi otsustavat, sest vaatamata musta vasaku tiiva nõrkusele, ei ole näha võimalust, kuidas valge suudab sealt läbi murda.

44. 24—19! . . .

Valge sooritab ataki suure järjekindlusega.

44.	. . .	14—20
45.	25:14	9:20

See vahetus viib musta forsseeritud kaotusele. Ent ka teiste käikude juures on musta seis väga raske.

46.	35—30!	20—25
47.	19—14	25:34
48.	29:40	18:29
49.	33:24	21—26

50. 24—20 ja valge läheb takistamatult kabesse. Peatselt Stepinš alistus.

J. BARSKI (Leningrad) — **Ü. KESKER**

Mängitud VSÜ «Spartaki» II üleliidulistel esivõistlustel Aluštas (Krimm) 1957. a.

KAASAEGNE PRANTSUSE AVANG II

1.	33—28	19—23
2.	28:19	14:23
3.	39—33	10—14
4.	44—39	14—19
5.	32—28	23:32
6.	37:28	18—23

Partiis tekkis seis kaasaegsest prantsuse avangust II. Must otsustas avada vaba tee oma parema tiiva jõudude edasiseks arendamiseks.

7. 42—37 . . .

Muidugi mitte 7. 38—32, sest sel juhul on valgel edaspidi raske mängu tuua oma mahajäänud kivi 46.

7.	. . .	23:32
8.	37:28	12—18
9.	41—37	7—12
10.	46—41	1—7
11.	34—30	5—10
12.	37—32	20—24
13.	41—37	18—23
14.	40—34	10—14

Must ei tohtinud mängida nii 14. . . . 12—18? ega 14. . . . 13—18? vastuse 15. 34—29! 23:25 16. 28—22 jne. tõttu ning valge lööb kabesse.

15.	31—27	17—21
16.	30—25	12—18
17.	34—30	7—12

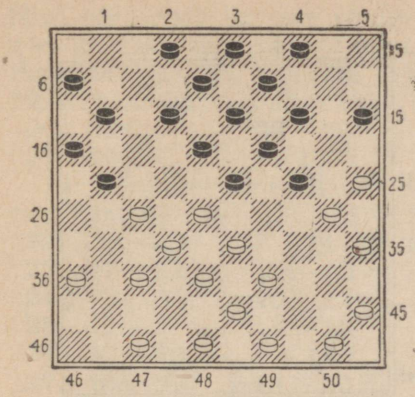


Diagramm 995

Partiis on tekkinud huvitav Volduubi seis, mis on veidi parem mustale. Viimasel on esiteks kaks varutempot, teiseks puudub valgel väljal 42 kivi, mis on antud seisus üsnagi oluline hilisema vahetuse 37—31 sooritamiseks. Nii näiteks musta kivide 16, 21 ja 26 juures ei ole valgel üldse võimalik teostada seda vahetust järgneva 21—26 tõttu.

18. 39—34 . . .

Valge tahab tagasivahetusega võita varutemposid. Siin oli võimalik ka jätk seoses käikudega 18. 45—40 19. 50—45 jne.

18. . . . 21—26

Midagi ei andnud mustale vahetused 18. . . . 24—29 19. 33:24 14—20 20. 25:14 9:40 21. 35:44, millega ta oleks asjatult nõrgendanud oma vasakut tiiba ning võimaldanud valgele suure tegevusvabaduse.

19. 34—29 . . .

Pärast 19. 47—42 11—17 20. 37—31 26:37 21. 42:31 17—21 22. 31—26 2—7 23. 26:17 12:21 saab must parema seisu valge mahajäänud kivi 36 tõttu.

Ei tohi muidugi 19. 49—44? järgneva 19. . . . 24—29 ja 20. . . . 14—20 tõttu ja must lööb kabesse.

19. . . . 23:34
20. 30:39 18—23

Nüüd on arendustempode olukord valge käigul olles võrdne. Tekkinud seisus on mõlemal poolel võimalikud mitmed erinevad jätkud.

21. 45—40 12—18
22. 40—34 8—12

Halb on jätkata siin 22. . . . 11—17 kombinatsiooni 23. 25—20 14:25 24. 34—29 23: 34 25. 39:30 25:34 26. 27—21 16:27 27. 32:14 9:20 tõttu ja valge saab suure paremuse. Musta jõud on laiali paisatud ning nende vahel puudub koostöö. Lisaks sellele tuleb mustal hoolitseda vastase laagrisse sattunud kivi 34 kaitsmise eest.

23. 47—42 . . .

Pärast käiku 23. 50—45? oli mustal varuks selline kombinatsioon: 23. . . . 24—29! 24. 33: 24 19:30 25. 28:17. Tuleb lüüa enamus! 25. . . . 11:44 ja must võidab.

23. . . . 2—8

Jällegi on halb mängida 23. . . . 12—17 eespool vaadatud kombinatsiooni 24. 25—20, 25. 34—29 jne. tõttu.

24. 34—30 12—17!

Tugev käik, mis takistab suuresti valge normaalset mängu ja mis ühtlasi seab vastasele püünise.

Valge ei tohi nüüd mängida 25. 27—21, sest pärast 25. . . . 16:27 26. 32:12 23:41 27. 12: 23 (muidu jääb valge vähem-

kiviga) 27. . . . 19:28 28. 30:10 41—46 29. 33:22 46:5 must võidab.

25. 39—34? . . .

Valge kukkuski musta poolt ettevalmistatud püünisesse. See loomulik käik kaotab partii. Nüüd järgnes ootamatu kombinatsioon:

25. . . .	**24—29!**
26. 33:24	**14—20**
27. 25:14	**9:40**
28. 35:44	**26—31!**
29. 37:26	**17—21**
30. 26:17	**11:33**
31. 38:29	**23:25**

ja must võitis kivi ning peatselt ka partii.

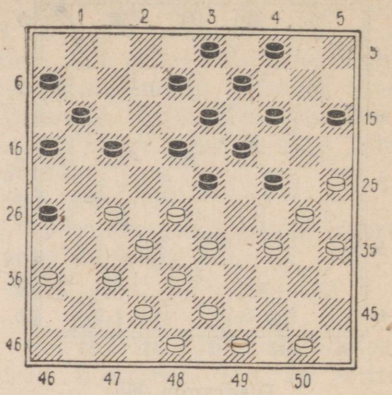


Diagramm 996

Seis pärast käiku 25. 39—34?

A. SILD — KAGANAS (Leedu NSV)

Mängitud Balti riikide kabeturniiril Riias 1958. a.

RAMANI AVANG

1. 32—28	**18—23**
2. 33—29	**23:32**
3. 37:28	**20—25**

Selle käiguga võimaldab must ise kiilseisu tekkimist. Juhul kui valge loobub kiilu tekitamisest, püüab must siduda vastase parema tiiva jõude.

Must ei tohtinud mängida 3. . . . 12—18? vastuse 4. 28—23 19:28 5. 29—24 20:29 6. 34:21 16:27 7. 31:33 tõttu ja valge võidab.

4. 41—37	**17—22**

Siin mängitakse tihti 4. . . . 17—21 või 4. . . . 12—18. Halb on mustale jätkata 4. . . . 14—20 vastuse 5. 28—23 19:28 6. 29—24 20:29 7. 34:32 tõttu ja valge saab musta passiivse äärekivi 25 tõttu parema mängu.

5. 28:17	**11:22**
6. 29—24	**19:30**
7. 35:24	**14—19**

Must alustab kohe kiilkivi ründamist.

8. 34—30	**25:34**
9. 39:30	**10—14**
10. 30—25	**19:30**
11. 25:34	. . .

Avangust väljusid mõlemad pooled enam-vähem võrdse seisuga. Nüüd püüab kumbki mängija võimalikult paremini asetada oma kive enne otsustavaid heitlusi.

11. . . .	**15—20**
12. 44—39	**14—19**
13. 46—41	**5—10**
14. 37—32	**10—14**
15. 41—37	**12—18**
16. 40—35	**7—12**
17. 39—33	**1—7**
18. 50—44	**18—23**
19. 44—39	**22—28**

Täiesti otstarbetu vahetus.

Must nõrgendab ise oma võrdlemisi tugevat tsentraalset seisu. Parem oli jätkata kas 19. . . . 12—18 või 19. . . . 13—18.

20. 33:22 23—29
21. 34:23 19:17

Valge võib nüüd edukalt hõivata tsentri.

22. 32—28 7—11
23. 37—32 12—18
24. 39—33 20—24
25. 42—37 14—19
26. 47—42 9—14
27. 43—39 14—20

Vaatamata sellele, et valge valduses on tugev tsenter, on musta seis täiesti mängitav, jätkates näiteks kas või 27. . . . 8—12 ja 28. . . . 2—8. Partiis valib must jällegi vale mänguplaani, mis annab talle halva mängu.

28. 31—27 17—22

Valge ähvardas 29. 28—22.

29. 28:17 11:31
30. 36:27 20—25
31. 33—28 18—23
32. 37—31 23—29?

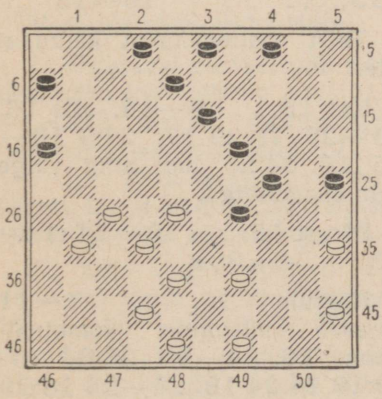


Diagramm 997

See vastase laagrisse tungiv käik kaotab arvatavasti partii. Parem oli 32. . . . 13—18. Võimalikud olid ka teised käigud.

33. 49—44! . . .

Vastase kivi 29 kohene ründamine on parimaks jätkuks valgele.

33. . . . 13—18

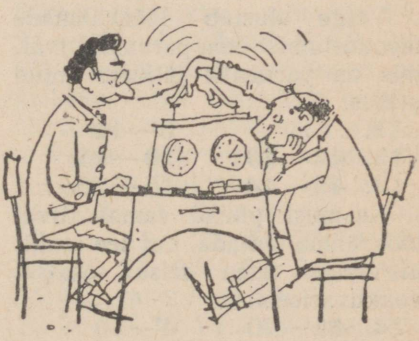
Pärast 33. . . . 29—34 34. 39:30 25:34 otsustab käik 35. 48—43 ühes järgneva 36. 38—33 ja 37. 44—40-ga ning valge võidab kivi.

Valgel tuleb aga hoiduda jätkust 35. 38—33? 34—39 36. 44—40, sest nüüd järgneb 36. . . . 19—23! 37. 28:30 39:26 ja enamkiviga jääb must.

34. 44—40 4—9
35. 39—34 18—23
36. 42—37 8—12?

See käik kaotab lõplikult partii. Ent musta seis on vaevalt kaitstav tugeva seotuse tõttu tsentris. Ühtlasi tuleb mustal kogu aeg arvestada ka valge kombinatsioonilisi ähvardusi.

37. 34—30 25:34
38. 38—33 29:38
39. 40:7 2:11
40. 32:43 ja mõne käigu pärast Kaganas alistus.



Hajameelsus.

V. KARMI — A. SILD

Mängitud Eesti NSV III esivõistlustel Tallinnas 1957. a.

REEGLIPÄRATU AVANG

1.	33—29	17—22
2.	32—27	11—17
3.	37—32	19—23
4.	39—33	14—19
5.	44—39	10—14

Mõlemad vastased püüavad juba esimestest käikudest alates keerulisele mängule.

6.	50—44	20—24?

Nõrk käik, misjärel mustal tekib äärekivi 25, ühtlasi avaneb valgel võimalus ka siduda vastase parema tiiva jõude.

Iseenesest mõistetavalt ei tohtinud must siin mängida 6. . . . 19—24? vastuse 7. 33—28× tõttu.

7.	29:20	15:24

Veidi parem oli lüüa 7. . . . 14:25.

8.	34—29	23:34
9.	40:20	14:25
10.	32—28	19—24

Must valib vale mänguplaani. Pärast seda käiku on juba raske näha, kuidas must suudab end üldse seotusest vabastada ja seega partiid päästa.

11.	39—34	. . .

Valge alustab löökrühmade moodustamist oma paremal tiival, mis on parimaks jätkuks antud seisus.

11.	. . .	5—10
12.	44—39	10—15
13.	49—44	15—20

Ka must püüab samal tiival löökrühma ehitada, ent see ainult kiirendab tema seisu peatset kokkuvarisemist.

14.	44—40	4—10
15.	41—37	. . .

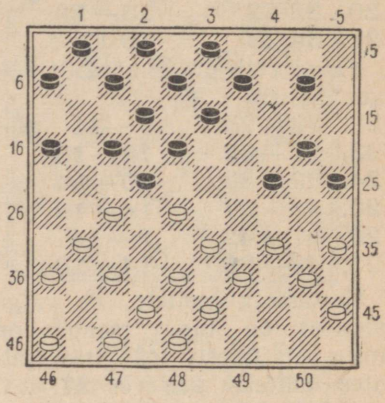


Diagramm 998

Lihtsalt ja hästi kasutas valge musta nõrka mängukäsitlust. Nüüd on partiis saabunud seis, kus mustal ei olegi oma käikude valikul midagi kaasa rääkida — ta peab mängima, kuidas valge tahab.

15.	. . .	10—15

Teist vastuvõetavat käiku ei ole.

Kui 15. . . . 9—14, siis 16. 28—23 18:29 17. 27:9 10—15 18. 34:23 jne. ning valge jääb enamkiviga.

Pärast 15. . . . 10—14 otsustab 16. 34—30×.

Käigule 15. . . . 7—11 järgneb niisugune kombinatsioon: 16. 34—30 25:34 17. 39:19 13:24 18. 28—23 18:29 19. 27:7 1:12 20. 35—30 24:44 21. 33:13 8:19 22. 43—39 44:33 23. 38:29 ja valge enamkivi toob talle võidu.

Kohe kaotab 15. . . . 13—19 järgneva 16. 28—23 19:28 17. 31—26 22:31 18. 33:15 tõttu.

Musta ei päästa ka käik 15. . . . 6—11. Siis võidab valge järgmisel teel: 16. 27—21! (arvatavasti ei võida kombinatsioon: 16. 34—30 25:34 17. 39:19 13:24 18. 28—23? 18:29 19. 27:18 12:23 20. 35—30 24:44 21. 33:13 8:19 22. 43—39 44:33 23. 38:18, sest pärast 23. . . . 3—9 24. . . . 2—8 jne. võidab must kivi tagasi) 16. . . . 16:27 (pärast 16. . . . 17:26 17. 28:6 on valgel enamkivi) 17. 34—30 25:34 18. 39:19 13:24 19. 33—29! 24:33 (19. . . . 22:33 20. 31:15×) 20. 38:29 22:24 21. 31:15 ja mustal tuleb alistuda.

16. 34—29! . . .

Must ähvardas mängida 16. . . . 24—29 kivi võiduga.

16. . . . 6—11

Huvitav käik oli siin 16. . . . 25—30! (vaata diagramm 999).

Vaatame võimalikke jätke:

I. Üllataval kombel viib nüüd pealtnäha kivi võitev käik 17. 40—34? hoopis vastupidisele tulemusele ootamatu löögi 17. . . . 16—21! tõttu teisel tiival ning pärast 18. 34:14 21:34 19. 39:19 9:20 jääb enamkiviga must.

II. Kui valge mängib 17. 46—41, siis võib järgneda 17. . . . 18—23! 18. 28:19. Paremat pole. 18. . . . 6—11 19. 27:18 12:34! 20. 40:29 20—25 21. 29:20 25:23 22. 35:24 23—29 ja must võidab kivi tagasi, võrdsustades enam-vähem seisu. Kui nüüd 23. 24—19 13:24 24. 45—40, siis 25. . . . 7—12 ja valgele ei anna midagi 26. 39—34 vastuse 26. . . . 16—21 27. . . . 21—27 jne. tõttu.

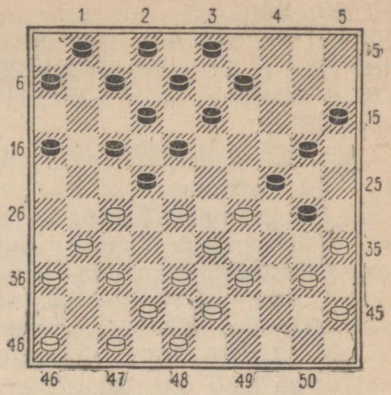


Diagramm 999

Seis pärast käiku 16. . . . 25—30!

III. Pärast 17. 37—32! võib järgneda 17. . . . 13—19. (Kui 17. . . . 20—25 18. 29:20 15:24, siis 19. 39—34 30:39 20. 43:34×. Käikudele 17. . . . 7—11 või 17. . . . 9—14 järgneb 18. 29—23 jne. ×. Kui aga 17. . . . 6—11, siis 18. 40—34 20—25 19. 29:20 15:24 20. 34—29 1—6 21. 29:20 25:14 22. 35:24 ja valge võidab.) Pärast rahulikku vahetust 18. 31—26! (vaata **A**) 22:31 19. 26:37 võidab valge, sest must on kaitsetu valge hulgaliste kombinatsiooniliste ähvarduste vastu.

Valge ähvardab momendil üheaegselt käikudega 20. 28—23 või 20. 29—23 jne. Kui 19. . . . 18—23 20. 29:18 12:23, siis 21. 33—29 24:44 22. 35:4×; vahetusele 19. . . . 17—22 20. 28:17 12:21 järgneb 21. 29—23 18:29 22. 40—34 29:

40 23. 45:23×. Kui 19. . . . 9—14, siis 20. 40—34×. Pärast 19. . . . 20—25 20. 29:20 15:24 otsustab jälle käik 21. 33—29×.

A. Ent kui valge mängib 18. 40—34 (pärast 17. 37—32! 13—19), mis näib kohe võitvat partii, siis järgneb üllatavalt ilus raskesti märgatav kombinatsioon 18. . . . 17—21!! Suurepärane käik! Valge peab lööma enamuse. 19. 34:23 21—26! 20. 29:20 (kui valge lööb 20. 28:17, siis 20. . . . 26:19 21. 29:20 12:32 22. 38:27 15:24 võrdse seisuga) 20. . . . 15:24 21. 28:17 26:19. Järgmisel käigul võidab must kaotatud kivi tagasi. Kuigi musta seis on halvem nõrgenenud vasaku tiiva tõttu, ei valmista partii viigistamine talle ülesaamatuid raskusi.

Parimaks vastuseks valgele on arvatavasti 22. 27—22 18: 27 23. 39—34 12:21 24. 34—29 jne.

Kuigi ka käik 16. . . . 25—30 ei päästnud musta kaotusest, oli valgel siin väga palju eksimisvõimalusi ja seepärast oli siiski parem kasutada kõiki viimaseidki kaitseressursse.

Musta teised 16. käigud (partiis mängitud 16. . . . 6—11 või 16. . . . 25—30! asemel) viivad kiirele kaotusele.

Pärast 16. . . . 7—11 võib järgneda 17. 37—32 13—19 18. 29—23 18:29 19. 27:7 1:12 20. 35—30 24:44 21. 33: 4 44:22 22. 4:27×.

Kui 16. . . . 13—19, siis 17. 28—23 19:28 18. 31—26 22: 31 19. 33:4 24:44 20. 40:49 jne. ja valge võidab.

Ei tohi muidugi 16. . . . 18—23 vastuse 17. 28:30 25:23 18. 27:29× tõttu.

Siirdume nüüd taas partii käigu juurde.

17. 37—32 1—6

Muud pole. Käigule 17. . . . 13—19 võib järgneda 18. 27—21 17:37 19. 28:6 37:28 20. 33:4×. Kui 17. . . . 25—30, siis 18. 40—34 20—25 19. 29:20 15:24 20. 34—29 ja valge võidab.

18. 39—34 . . .

Valge teeb võidu saavutamise endale keerulisemaks. Lihtsam oli 18. 47—41 13—19 19. 29—23 18:29 20. 27:18 12:23 21. 35—30 24:44 22. 33:4 44: 22 23. 4:27 ja valge peaks võitma.

18. . . . 13—19
19. 43—39 8—13

Must võis jätkata siin 19. . . . 18—23! 20. 27:18 25—30! 21. 34:14 23:43 jne. ning valge võit ei ole sugugi päris selge.

20. 47—41 24—30

See vahetus kaotab kohe. Kuid pääsu enam ei ole. Kui 20. . . . 2—8, siis 21. 41—37 24—30 22. 35:24 19:30 23. 40—35 9—14 (23. . . . 20—24 24. 29: 20 15:24 25. 34—29×) 24. 35:24 14—19 25. 45—40 19: 30 26. 29—23 18:29 27. 27:9 3:14 28. 33:35 ja valge võidab.

21. 35:24 19:30
22. 27—21 17:37
23. 28:19 37:28
24. 33:4 ja must alistus.

Partii on huvitavaks näiteks sellest, et ka näiliselt täiesti lootusetus seisus esineb tihti lausa üllatavaid võimalusi.

Ü. KESKER — J. TJUNEV (Leningrad)

Mängitud NSV Liidu V kabetšempionaadi poolfinaalturniiril Alma-Atas 1959. a.

KLASSIKALINE AVANG

1.	31—27	17—21
2.	33—28	18—23
3.	39—33	12—18
4.	37—31	21—26
5.	44—39	. . .

Väga harva mängitakse siin 5. 41—37, kuna see annab mustale parema mängu. Valgel on edaspidi raske arendada oma vasaku tiiva jõude.

5.	. . .	26:37
6.	42:31	. . .

Partiis saabus klassikaline avang, mis on väga populaarne lääneriikides.

6.	. . .	7—12
7.	41—37	20—24
8.	34—30	14—20
9.	30—25	10—14
10.	47—42	12—17
11.	49—44	8—12
12.	46—41	2—8
13.	27—22	18:27
14.	31:22	. . .

(Vaata diagramm 1000)

Partiis on tekkinud huvitav seis, millest hargneb terav võitlus. Kumbki pool peab mängima väga täpselt.

Must ei tohi nüüd mängida 14. . . . 16—21, sest siis järgneb 15. 22—18 13:22 16. 32—27 23:32 17. 27:27 32:21 ja valgel on enamkivi. Kohe kaotab 14. . . . 17—21 15. 22—17 tõttu.

Pärast vahetust 14. . . . 24—29 15. 33:24 20:29 ei tohi valge jätkata nii 16. 37—31? vastuse 16. . . . 14—20 17. 25:14 19:10 18. 28:19 17:46× tõttu ega ka 16. 39—34? järgneva 16. . . . 14—20 17. 25:14 19:10 18. 28:19 13:24 19. 34:23 17:19 tõttu ja mustal on enamkivi.

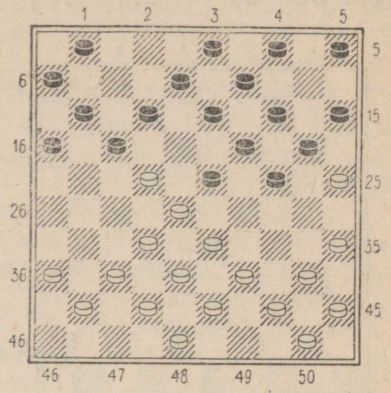


Diagramm 1000

Ent valge tugevale käigule 16. 39—33 ei ole mustal pärast vahetusi näha enam head jätku.

14.	. . .	1—7

Mida teha nüüd valgetega?

Käigule 15. 37—31? järgneb kombinatsioon kabesse: 15. . . . 24—29 16. 33:24 19:30! 17. 28:10 17:46 ja must võidab.

Kohe kaotab 15. 40—34? lihtsa 15. . . . 24—30 tõttu.

Ei tohi mängida 15. 39—34? vastuse 15. . . . 24—30! 16. 35:24 19:39 17. 28:10 5:14 18. 43:34 17:30 19. 25:34 tõttu ja must jääb enamkiviga.

Pärast vahetust 15. 33—29 23:34 16. 39:30 võib järgneda

16. . . . 17—21 äärmiselt keerulise, eelistatavama mänguga mustale.

Seepärast jätkas valge:

15. 36—31 . . .

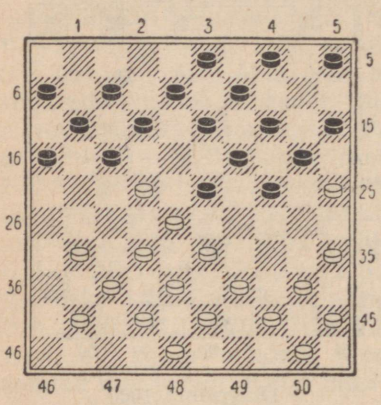


Diagramm 1001

Nüüd on must omakorda küsimuse ees, kuidas mängida?

Loomulikult ei tohi 15. . . . 17—21? järgneva 16. 22—17 ega 15. . . . 12—18? vastuse 16. 41—36 18:27 17. 32:1 tõttu ja valge võidab.

Valida on seega põhiliselt kaks mänguplaani: kas jätkata mängu oma paremal tiival või alustada aktiivset tegevust vasakul tiival.

Kui must mängib 15. . . . 4—10, siis on võimalik järgmine huvitav variant:

16. 41—36 24—29 17. 33:24 20:29 18. 31—26! 15—20

(Vaata diagramm 1002)

Nüüd võib valge jätkata kas 19. 39—33 10—15 (ei tohi 19. . . . 20—24? vastuse 20. 22—18 13:22 21. 35—30 24:

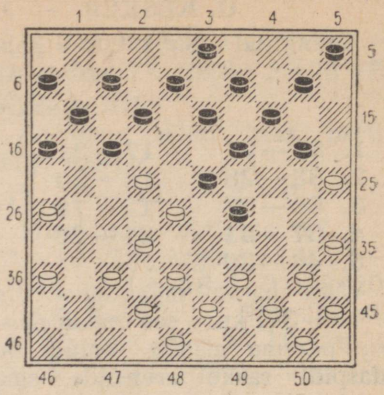


Diagramm 1002

Seis variandist pärast käiku 18. . . . 15—20.

35 22. 33:15 22:33 23. 38:18 tõttu ja valge võidab) 20. 33:24 20:29 21. 44—39 17—21 22. 26:17 12:21 23. 50—44 7—12 24. 39—33 14—20 25. 25:14 9:20 26. 33:24 20:29 27. 44—39 ja kuidas ka must ei mängiks, valge võidab kivi. Nii näiteks käigule 27. . . . 21—26 järgneb otsustavalt 28. 39—34 ühes järgneva 29. 37—31 26:37 30. 32:41 23:32 31. 34:14-ga.

Kui aga 27. . . . 12—17, siis 28. 39—33 ja must ei tohigi jätkata 28. . . . 21—27 29. 32:12 23:41 30. 36:47 8:39 31. 43:14×. Pärast 27. . . . 12—18 jätkub samuti 28. 39—33 18:27 29. 33:24 19:30 30. 35:24 valge võiduga. Kui lõpuks 27. . . . 15—20, siis jällegi 28. 39—33 20—24 29. 22—18 13:22 30. 28:26×.

Pärast 18. . . . 15—20 (vaata diagramm 1002) võib valge mängida ka püünisele 19. 35—30?! Kui must vastab nüüd

19. . . . 20—24?, siis järgneb suurepärane kombinatsioon 20. 22—18!! 13:33 21. 39:28 24: 35 22. 28—22! 17:28 23. 37—31 28:37 24. 38—32 37: 28 25. 26—21 16:27 26. 31:22:33:24:13:4:15!! ja tekkinud seis on valgele võidetav.

Valge ähvardab nüüd 27. 15—10 jne. kabestamisega, pärast 26. . . . 14—19 järgneb aga 27. 25—20 19—24 28. 20:18 12:23 ja valge jääb enamkiviga. Kui aga 26. . . . 23—29, siis 27. 15—10 3—9 28. 10:19 9—14 29. 19:10 5:14. Mustal on küll kivi vähem, ent tema kaks kivi seovad see-eest valge nelja. Kõige lihtsamini realiseerib valge nüüd oma materiaalse ülekaalu võiduks järgmisel teel: 30. 43—39 8—13 31. 42—38 13—19 32. 39—33 19—24 33. 44—39 35:44 34. 39—34 29:40 35. 50:39 ja valge võidab.

Selles keerulises seisus pärast käiku 15. . . . 4—10 on võimalikud ka teised variandid, ent me piirdusime siin vaid kõige loomulikuma jätkuga partiis.

Pärast pikemat mõtlemist otsustas must jätkata mängu oma paremal tiival (vaata diagramm 1001).

15. . . . 16—21

Nüüd näib valgele väga tugevana jätk 16. 31—27 21—26 ja 17. 27—21? Ent sel juhul järgneks: 17. . . . 26—31! 18. 37:26 24—29 19. 33:24 19:30 20. 28:10 17:46 ja must võidab.

Käigule 17. 41—36 (17. 27—21 asemel) on võimalik vastata 17. . . . 12—18 väga terava mänguga. Nii näiteks pärast vahetust 18. 37—31 26: 37 19. 42:31 ei tohi must sooritada pealtnäha kasulikku kombinatsiooni 19. . . . 24—29 20. 33:24 19:30 21. 28:10 17:26 lihtsa vastuvõimaluse 22. 35:24 5:14 23. 39—34 20:29 24. 34:1 tõttu ja valge võidab.

Ent pärast 19. . . . 7—12 (19. . . . 24—29 asemel) 20. 31—26 4—10 on valgel aga raske leida rahuldavat jätku.

Kui valge mängib 16. 39—34?, siis jätkub 16. . . . 21—27! 17. 32:21 23:32 18. 38:27 17: 30 ja must võidab. Kohe kaotavad ka käigud 16. 41—36? vastuse 16. . . . 21—27 ja 16. 40—34? vastuse 16. . . . 24—30 tõttu.

Valge poolt partiis kasutatud käigu kõrval võis ta mängida ka 16. 22—18 13:22 17. 32—27 23:32 18. 27:18 12:23 19. 38: 16 huvitava seisuga.

16. 33—29 24:33

Väga keeruline mäng oleks tekkinud pärast löömist 16. . . . 23:34 17. 39:30. Valge ei tohtinud muidugi lüüa 17. 40:29 24: 33 18. 38:29 järgneva 18. . . . 12—18! 19. 31—27 19—24 20. 27:16 18:40 ja 21. . . . 24: 22 tõttu ja must võidab.

17. 38:18 12:23

(Vaata diagramm 1003 lk. 464)

Äärmiselt terav seis, kus on raske leida parimat jätku.

Esialgu näib üsna tugevana käik **18. 39—33.**

Kui must mängib nüüd 18. . . . 7—12 (ähvardusega 19. . . . 21—27 20. 32:21 23:32 21.

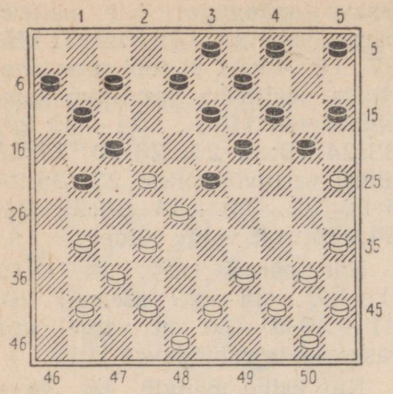


Diagramm 1003

37:28 17:46×), siis järgneb niisugune tore kombinatsioon: 19. 32—27! 21:32 (kui 19. . . . 23:32, siis 20. 27:18 17:39 21. 44:33 13:22 22. 37:17 ja valge võidab) 20. 31—27! 32:21 21. 22—18! (mitte aga 21. 42—38 23:32 22. 38:18 järgneva 22. . . . 17:39 23. 44:33 13:22 tõttu ja must jääb enamkiviga) 21. . . . 13:22 (21. . . . 23:32 22. 18:38×) 22. 42—38 23:32 23. 38:27:16:7:18:27 ja valge enamkivi toob talle kiire võidu.

Käigule **18. . . . 20—24** (18. . . . 7—12 asemel) võib valge jätkata **19. 43—38** väga huvitava ja erakordselt terava mänguga. Vaatame vaid mõningaid võimalikke variante:

I. 19. . . . 14—20? 20. 25: 14 9:20 21. 33—29 23:34 (21. . . . 24:33 22. 38:9×) 22. 40:29 24:33 23. 28:39 17:28 24. 32:25 ja valge võidab.

II. 19. . . . 7—12 20. 31—27 21—26 (kui 20. . . . 11—16 21. 22:11 6:17, siis 22. 35—30! 24:35 23. 44—39 35: 44 24. 28—22 17:28 25. 33: 22 44:33 26. 38:7×) 21. 33—29 23:34 22. 40:20 15:24 23. 38—33 ja valge seis on tublisti eelistatavam. Kui nüüd 23. . . . 12—18, siis võib mängida 24. 33—29 24:33 25. 28:39 17:28 26. 32:12 8:17 27. 27—21 19—23 28. 21:12 13—18 jne. paremusega valgele.

III. 19. . . . 8—12 20. 31—27 21—26 21. 40—34 12—18.

Kui 21. . . . 24—30 22. 35: 24 19:39, siis 23. 28:8 17:28 24. 33:22 12—17 25. 44:33 17:39 26. 8—2×, pärast 21. . . . 24—29 22. 33:24 19: 39 aga 23. 28:8 17:28 24. 44: 22×; vahetusele 21. . . . 13—18 22. 22:13 9:18 järgneb 23. 44—39 ühes edasiste ähvarduste 24. 35—30 25. 28—22-ga ja valge peaks võitma, vahetusele 21. . . . 14—20 22. 25:14 9:20 järgneb lihtsalt 23. 33—29 24:33 24. 38:9×.

22. 33—29 24:33 23. 28:39 17:28 24. 27—21 26:17 25. 34—29 23:43 26. 32:1 43:32 27. 37:28 ja valge võidab.

Ent ometi loobus valge käigust 18. 39—33, sest see oleks viinud teda kiirele kaotusele. Mustal on seejärel võimalik otsustavat paremust saada isegi kahel teel!

Esiteks võib ta sooritada ilusa kombinatsiooni 18. . . . 13—18! 19. 22:2 (kui 19. 22:24, siis 19. . . . 20:29:38:47:36:27:38: 49!!×) 19. . . . 11—16! 20. 2:22. Tuleb lüüa enamus! 20. . . . 23—29 21. 33:13 9: 18:27:36:47:38:49!! ja valgel tuleb alistuda.

Teiseks võib must pärast käiku 18. 39—33 mängida ka lihtsalt 18. . . . 8—12! ja valge ei suuda musta ähvardusi 19. . . . 13—18 20. 22:24 20: 29:38:27:36:47:38:49 jne. või 19. . . . 21—27 20. 32:21 23: 32 jne. pareerida. Huvitav on siinjuures lisada veel seda, et pärast 19. 40—34? 13—18 20. 22:24 võib must lüüa korraga ü h e k s a valge kivi ja seda näiteks kas või niimoodi: 20. . . . 20:29:38:47:36:27:38: 49:40:29!!! Harukordne juhtum turniiripartiis!

Ka valge käigule 18. 40—34 oli mustal varuks tugev käik 18. . . . 8—12! ja valgel pole näha pääsu kaotusest. Pärast 18. 40—34 musta võimalik kombinatsioon 18. . . . 13—18 19. 22:2 11—16 20. 2:22 21—27 21. 32:21 16:27:36:47:38:49: 40:29!! ei anna aga võitu, sest valgel on võimalik jätkata 22. 22—36 (võib ka 22. 37—31 23:32 23. 22—17 jne.) 22. . . . 23:41 23. 36:2 9—13 24. 2:10 5:14 jne.

Pärast pikemat mõtlemist mängis valge:

18. 43—38 . . .

Selle käiguga kitsendab valge suuresti vastase mängutegevust. Nii on mustal takistatud edasiliikumine 18. . . . 7—12 käigu 19. 22—18× tõttu.

Kui must jätkab mängu omà vasakul tiival näiteks 18. . . . 20—24, siis järgneb 19. 31—27! 21—26 20. 27—21 8—12 (huvitav seis tekib pärast 20. . . . 26—31 21. 21:1 31—36 22. 1:20 36:47 jne.) 21. 22—18 13:33 22. 38:18 12:23 23. 21:1 ja valge võidab.

18. . . . 21—26
19. 41—36 . . .

Käigule 19. 31—27 võib järgneda 19. . . . 7—12 või 19. . . . 8—12 ja valge ei tohi mängida 20. 27—21? vastuse 20. . . . 26—31 21. 37:26 19—24 tõttu ning must lööb kabesse.

Kui 19. 38—33, siis on võimalik juba eespool vaadatud kombinatsioon 19. . . . 13—18! 20. 22:2 (kui 20. 22:24, siis 20. . . . 20 : 29 : 38 : 47 : 36 : 27 : 38!!×) 20. . . . 11—16 21. 2:22 23—29 22. 33:13 9:18:27:38:47:36: 27 jne. ühes edasise läbimurdega musta paremal tiival, mistõttu valge seisu on vaevalt võimalik päästa.

19. . . . 17—21
20. 31—27 11—16
21. 40—34 20—24

(Vaata diagramm 1004 lk. 466)

See musta igati loomulik ja pealtnäha parim käik annab antud seisus üllatuslikult halva mängu.

22. 39—33!! . . .

Seda käiku must ei arvestanud, sest temal oli selle käigu peale siin varuks «võitev» kombinatsioon. Ent valge arvestas seisu sügavamini ette ning leidis toreda vastukombinatsiooni.

Valge ähvardab nüüd mängida 23. 33—29.

Kuidas mängida mustadega?

Iseenesest mõistetavalt ei tohi mängida 22. . . . 14—20 23. 25:14 9:20 või 22. . . . 7—12 järgneva 23. 33—29× tõttu.

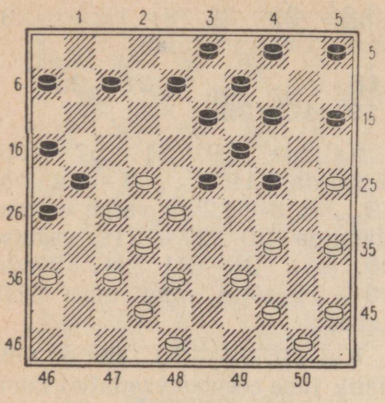


Diagramm 1004

Kui 22. . . . 7—11, siis 23. 33—29 24:33 24. 38:18 11—17 25. 22:11 13:31 26. 36:27 6:17 suure positsioonilise ülekaaluga valgele.

Käigule **22. . . . 8—12** võib järgneda 23. 22—17 ning pärast 23. . . . 12—18 otsustab kohe kombinatsioon 24. 17—11 6:17 25. 27—22 18:27 26. 37—31 26:37 27. 42:2×. Kui 23. . . . 3—8, siis on kõige lihtsam 24. 44—39 (võib muidugi ka 24. 37—31 26:37 25. 17: 26 jne., kuid järgmisel käigul on see jätk veelgi tugevam) ja mustal pole näha rahuldavat käiku, sest pärast 24. . . . 13—18 võidab 25. 17—11 6:17 26. 28—22 17:28 27. 33:11 16:7 28. 27:16×, kui aga 24. . . . 7—11, siis 25. 36—31 11:22 26. 27:20×.

Vahetusele 23. . . . 13—18 24. 17:8 3:12 on hea vastata 25. 44—40 paremusega valgele. Ka pärast 23. . . . 7—11 24. 17:8 13:2 või 24. . . . 3:12 on mõlemal juhul valge seis tugevam.

Ent valgel oli pärast käiku 22. . . . 8—12 varuks ka selline tore jätk: **23. 37—31!! 26:37 24. 42:31** (ähvardusega 25. 22—18 13:22 26. 27:20×).

Vaatame mõningaid variante.

I. Kui must mängib nüüd 24. . . . 21—26, siis järgneb 25. 22—18!! 26:37 (25. . . . 13:22 26. 27:20 jne.×) 26. 18: 20 15:24 27. 32:41 ja musta seisu ei ole võimalik päästa. Kui 27. . . . 24—30 28. 35:24 19: 39, siis võib jätkata kas 29. 44—40 või 29. 33—29, sest viimasele käigule ei ole ohtlik musta kombinatsioon 29. . . . 16—21 30. 27:16 7—11 31. 16:18 13:42 vastuse 32. 44:33 42—47 33. 48—42× tõttu. Jätku 27. . . . 24—30 jne. asemel võib must minna ka kabesse, ja seda sellisel teel: 27. . . . 14—20 28. 25:23 24—29 29. 33:24 13—19 30. 24:13 9:49. Ent valgel leidub käik 31. 48—43! ja musta kabe hukkub vältimatult ähvarduse 32. 50—44× tõttu.

II. 24. . . . 13—18 25. 22: 13 9:18 26. 27—22! 18:27 27. 31:22 ja raske on näha mustale rahuldavat jätku.

III. Must ei tohi muidugi mängida 24. . . . 24—30 25. 35:24 19:39 järgneva 26. 28:26 39: 17 27. 27—21 16:27 28. 32:1 tõttu musta seisu täieliku hävinguga.

IV. Parimaks vastuseks mustale on käik **24. . . . 12—18!**, millele võib järgneda **25. 34—29 23:34 26. 31—26** (valge ei tohtinud muidugi mängida 25. 48—42 jätku 25. . . . 24—30, 26. . . . 19:39, 27. . . . 39:48 jne.× tõttu; kaotas ka 25. 31—

26, sest siis oli võimalik 25. . . . 5—10 26. 26:17 24—30 27. 35:24 19:39 28. 28:8 39:37 29. 22:13 3:43 30. 48:39 9:18×) väga keerulise ja võimalusterohke mänguga, mis on eelistatavam valgele.

Paljudest võimalikkudest jätkudest toome nüüd vaid ühe õpetlikuma: 26. . . . 3—8 27. 26:17 7—12 28. 44—40 (halb on 28. 36—31 12:21 29. 31—26 järgneva 29. . . . 18—23! 30. 26:17 34—40 31. 45:34 24—30 32. 35:24 19:39 33. 28:10 39:37 tõttu ja must võidab kivi) 28. . . . 12:21 29. 40:20 15:24 30. 36—31! ja kui nüüd 30. . . . 21—26 (on vaja 30. . . . 8—12), siis 31. 28—23!! ja must peab enamlöömise reegli järgi lööma 31. . . . 26:17 või 31. . . . 26:39, millele järgneb 32. 23:3 jne., valge kiire võiduga.

Pärast pooletunnilist mõtlemist otsustas must sooritada siiski kombinatsiooni.

22.	. . .	**24—30**
23.	**35:24**	**19:39**
24.	**28:10**	**39:17**

Näib, et must saavutas oma sihi: tal on enamkivi, lisaks sellele võidab veel teise. Ent nüüd järgnes vastukombinatsioon.

25.	**44—39**	**5:14**
26.	**37—31**	**26:28**
27.	**38—33**	**21:32**
28.	**33:2**	. . .

(Vaata diagramm 1005)

Valge sai kolme kivi hinnaga kabe ning tekkinud lõppmängus on tal suured võidušansid. Tuleb aga märkida, et ajal, millal lõppes võitluse pinge, hakkas mõlemal lõpukorrale jõudma mõtlemisaeg. Ja selles lõppmängus,

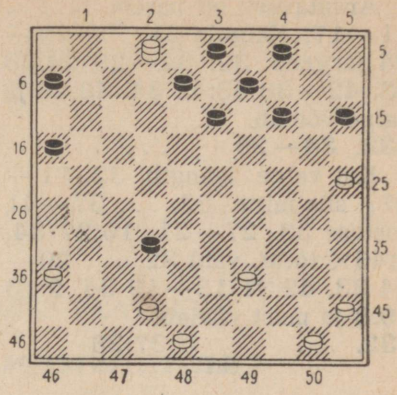


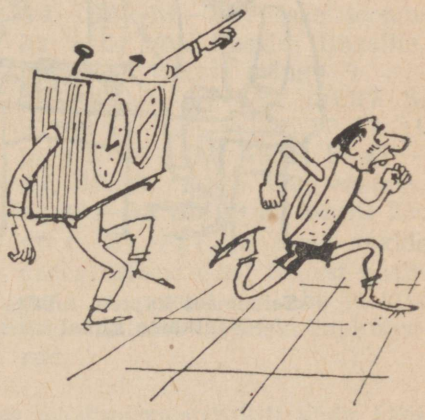
Diagramm 1005

mis nõuab väga täpset mängu, olid vastased juba ajapuuduse piiril: kummalgi oli jäänud mõtlemisaega 10—12 minutit viimase 22 käigu sooritamiseks enne ajakontrolli.

28.	. . .	**6—11**

Muidu valge hõivab diagonaali 1—45.

29.	**39—34**	**14—20**
30.	**25:14**	**9:20**
31.	**36—31**	**32—37**



Aeg sunnib.

Arvatavasti oli parem 31. . . . 11—17. Käigule 31. . . . 20—24 järgneb 32. 34—29 24:33 33. 42—38 33:42 34. 48:28 ja valge võidab.

32. 34—29 . . .

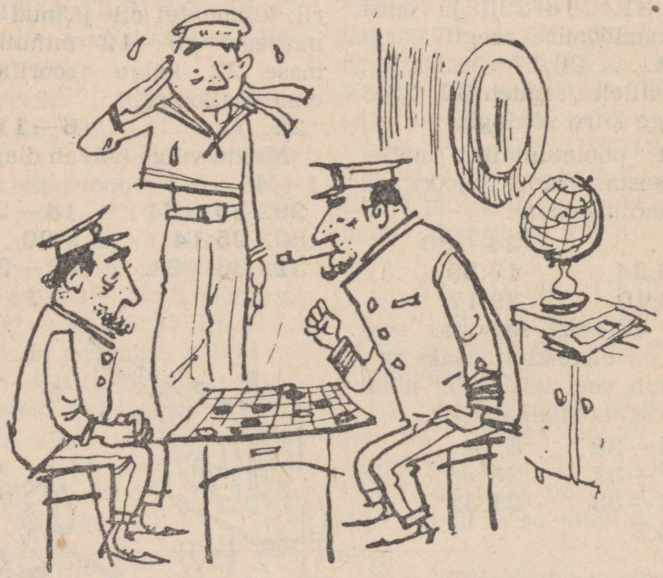
Kui valge mängib 32. 31—27?, siis mitte 32. . . . 37—41 vastuse 33. 27—21 16:27·34. 2:46× tõttu, vaid 32. . . . 20—24 33. 42:31 13—19 34. 2:13 19:8 ja must võidab.

32. . . . 37:26

33. 29—23 11—17
34. 23—18 13:22
35. 2:36 3—9
36. 50—44 20—24
37. 36—41 26—31?

Jäme viga ajapuuduses, mis kaotab kohe partii. Ent ka parima kaitse juures on musta seis vaevalt kaitstav.

38. 41—36 ja Leningradi kabetšempion meistersportlane Tjunev alistus.



«Seltsimees kapten, lubage ette kanda, oleme põhjas!»
— «Jätkame samal kursil, kuni lõpetan partii!»

NELJATEISTKÜMNES PEATÜKK

VÕITLUS MAAILMAMEISTRITIITLILE

Esimesed maailmameistrivõistlused peeti 1894. aastal. Maailmameistritiitli omandas tookord Isidor Weiss (Prantsusmaa).

Weiss oli kombinatsioonilise (romantilise) mängustiili väljapaistvamaks meistriks. Weissi mängitud partiid, samuti tema poolt koostatud kompositsioonid vaimustavad kabemaailma ka käesoleval ajal.

Toome seisu esimese kabemaailmameistri rikkalikust loomingulisest pärandist.

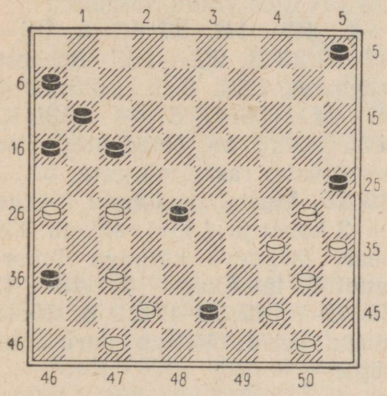


Diagramm 1006

Tekkinud seisus on valgel küll kaks enamkivi, ent mustal on rohkem kui küllaldane kompensatsioon kaugele tunginud kivi 43 näol, mis juba järgmisel käigul ähvardab muunduda võimsaks ja kauge löögivõimega kabeks.

Selles valgele kriitilises seisus jätkas Weiss mängu sellisel ootamatul ja originaalsel teel: **1. 44—39! 43—49?** (see loomulik käik viib ilusale finaalile, parem oli jätkata mängu 1. . . . 43—48 2. 37—31 48:37 3. 31:42 17—21 4. 26:17 11:31 jne.) **2. 37—31! 49:21 3. 47—41! 36:38.** Tuleb lüüa enamus. **4. 39—33 38:29 5. 34:32 25:45 6. 31—27** ja laual tekkis harva esinev seis. Sellest hoolimata, et mustal on kabe ja kivi rohkem, tuleb tal siiski kapituleeruda.

Kaheksateist aastat suutis Weiss maailmameistritiitlit enda käes hoida.

1912. aastal võitis selle tiitli hollandlane Herman Hoogland.

Ajavahemikul 1912—1925 toimusid mitmed suured rahvusvahelised turniirid, ent neid ei loetud ametlikeks maailmameistrivõistlusteks.

Järgmine suurem rahvusvaheline turniir maailmameistritiitlile toimus 1925. a. Pariisis. Kabe kõrgeim tiitel läks selle turniiri võitjale Stanislav Bizot'le (Prantsusmaa), kel õnnestus seda säilitada vaid üks aasta.

Sel ajal saavutas silmapaistvaid loomingulisi ja sportlikke tulemusi Pariisi ja Prantsusmaa kabetšempion Marius Fabre, kes esitas maailmameistrile väljakutse matšiks.

Nende omavaheline kohtumine toimus 1926. aastal ja see oli kabevõistluste ajaloos esimeseks matšiks maailmameistri nimele, mis lõppes Fabre'i võiduga tulemusega 12:8.

Fabre oli maailmameistritiitli vääriline. Ta andis kabemaailmale hulgaliselt oma ilu poolest imeteldavaid partiisid, algupäraseid loomingulisi meistriteoseid, mis läksid kabekunsti kullafondi.

Toome ühe Marius Fabre'i seisu.

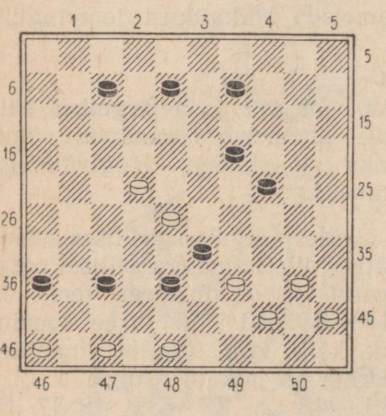


Diagramm 1007

Selles seisus puhkeb Fabre'i tahtel äkki kombinatsiooniline maruhoog, mis haarab kaasa peaaegu kõik kivid ja toob lõppkokkuvõttes võidu valgele.

1. 46—41! 37:46 2. 39—34 46:23 3. 22—18!! Raskesti märgatav käik. **3. . . . 23:12 4. 47—41! 36:47 5. 44—39!** Ka seda käiku on eelnevates ettearvestustes raske märgata. **5. . . . 33:35.** Mustal on tohutu ülekaal — 2 kabet ja 4 kivi rohkem. Ent paari järgneva käiguga olukord muutub täielikult. **6. 48—42 12:40 7. 42:33 47:29 8. 45:1!!** musta seisu täieliku purustamisega.

1927. aastal organiseeriti maailma tugevamate kabetajate matšturniir, millest võtsid osa maailmameister ja Prantsusmaa kabetšempion Fabre, eksmaailmameistrid Bizot ja Weiss, samuti noored andekad kabemeistrid, Pariisi tšempion Benedictus Springer ja Hollandi kabetšempion Herman de Jong. Turniir viidi läbi neljaringilisena.

Matšturniiri võitjaks osutus Stanislav Bizot, teiseks tuli Isidor Weiss. Maailmameister Marius Fabre jäi kolmandaks.

Selle turniiri ootamatud tulemused olid ajendiks uute ametlike maailmameistrivõistluste korraldamiseks, mis toimusid juba järgmisel, 1928. aastal Amsterdamis. Sellest turniirist võtsid osa maailma-

meister Fabre, eksmaailmameistrid Weiss ja Bizot, samuti aga Bonnard, doktor Molimard, Vos, Springer, Rustenberg ja teised maailma tugevad kabetajad.

Uueks maailmameistriks tuli selle turniiri võitja Benedictus Springer.

Eelnevate aastate maailmameistrid kabes olid eranditult kombinatsioonilise suuna esindajad. Benedictus Springeri mängus oli läbi põimunud nii kombinatsiooniline kui ka positsiooniline looming. Springeri looming oli «tõstesillaks», mis ühendab vana (kuid sealjuures igavesti noort) kombinatsioonilist koolkonda uue, positsioonilise koolkonnaga. Springer oli virtuoos lihtsatest seisudest tulenevates ootamatutes püünistes ja kombinatsioonides. Sellest annab tunnistust ka peatükis X toodud lühipartii nr. 1.

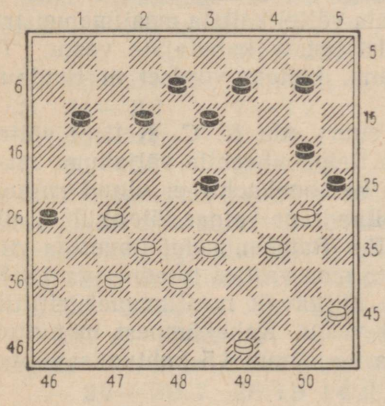


Diagramm 1008

See seis tekkis Hollandi esivõistlustel. B. Springer mängis siin **1. 27—22?!**, misjärel must nägi võimalust kivi võitmiseks ja jätkas: **1. . . . 12—18 2. 32—27 23—28.**

Ent Springeril oli varuks efektne mitmekäiguline kombinatsioon: **3. 49—44!! 28:50 4. 45—40 50:17 5. 37—31! 26:37 6. 38—32 37:28 7. 27—22 18:27 8. 30—24 20:29 9. 34:23:32:21:12:3:14:5!!×**, hävitades ühe löögiga vastase kabe ja kuus kivi.

Järjekordsed maailmameistrivõistlused toimusid 1931. aastal Pariisis. B. Springer ei võtnud neist võistlustest osa. Esikoha turniiril võitis Fabre, omandades uuesti maailmameistritiitli.

Kuni 1931. aastani selgitati maailmameister tavaliselt turniiridel ning ainult üks kord (1926. a.) toimus matš maailmameistritiitlile.

Ajavahemikul 1932—1945 selgitati maailmameistrid ainult matskohtumiste abil.

Käesoleva sajandi kolmekümnendate aastate alguses kerkis esile uus hiilgav täht — 16-aastane Marius Raichenbach (Prantsusmaa), kes lausa hämmastas oma väljapaistva andega.

Raichenbachi mäng näitas veenvalt, et siin on tegemist mitte ainult noore andeka kabetaja juhusliku üleolekuga, vaid juba suure meistri-novaatoriga, kaasaegse positsioonilise koolkonna rajajaga.

Raichenbach esitas Fabre'ile väljakutse matšiks ja 1932. aasta

mais toimuski kahe erineva — positsioonilise ja kombinatsioonilise — suuna väljapaistvama meistri omavaheline kahevõitlus. Raichenbach alustas matši energiliselt, juhtides pärast kaheksandat partiid tulemusega 5:3. Ent Fabre tõrjus siiski vastase tugeva surve. Võites järjest kaks kohtumist ja tekitades matšis murrangu, sundis ta lõpuks oma vastase alistuma tagajärjega 11:9. Fabre'il õnnestus oma tiitlit kaitsta, ent mitte kauaks. Kabe kombinatsioonilise suuna hegemooniale tuli paraku ikkagi lõpp. Selle suuna tugevaimale esindajale Marius Fabre'ile muutus üha raskemaks kiiresti progresseeruva positsioonilise suuna esindajate pealetungi tagasitõrjumine.

Järgmisel aastal esitas Raichenbach jällegi maailmameistrile väljakutse. 1933. aasta novembris toimus nende teistkordne kohtumine. Juba esimestest partiidest alates õnnestus Raichenbachil ülekaalu saavutada. Seda suutis ta säilitada kuni matši lõpuni. Võites tulemusega 11:9, tuli Raichenbach seega uueks maailmameistriks.

Marius Raichenbachil tuli rea aastate vältel kaitsta maailmameistritiitlit paljude maade kõige silmapaistvamate kabetajate vastu. Ta näitas ennast hiilgava matši-võitlejana, kellele võrdset ei tundnud kabeajalugu.

1934. aastal saavutas Hollandis suurt edu R. C. Keller, võites riigi kabeesivõistlused. Keller esitas Raichenbachile väljakutse matšiks, mis toimus veel samal aastal. Raichenbachil ei olnud sugugi kerge mängida Kelleri vastu, sest hollandlane valdas täielikult positsioonilise strateegia kõiki peensusi. Ent Raichenbachil õnnestus viia läbi matš ilma ühegi kaotuseta ja võita oma vastast tulemusega 13:7.

1935. aastal kaitses Raichenbach hiilgavalt maailmameistritiitlit Hollandi ühe tugevama meistri Vosi vastu. Kahekümnest mängitud partiist võitis Raichenbach viis, kuna ülejäänud 15 kohtumist lõppesid viigiga.

Järgmisel, 1936. aastal tuli Raichenbachil oma tiitlit kaitsta matšis Belgia kabetšempioni L. Vaesseni vastu. Jällegi väljus siit võitjana M. Raichenbach tulemusega 13:7.

1937. aastal kutsus Raichenbachi matšile eksmaailmameister Springer. See 25-partiiline matš, mis mängiti Hollandi paljudes linnades, oli kabeajaloos kõige pikemaks, põnevamaks ja ühtlasi tasavägisemaks matšiks. Kahe silmapaistva suurmeistri vaheline terav pingeline võitlus lõppes Raichenbachi ühepunktilise ülekaaluga. See matš andis rea hiilgavaid partiisid ja tõi palju uut kabeteooriasse.

Ent sellega ei lõppenud veel Raichenbachi võidurikas kabetajatee. Järgmisel aastal võitis ta teistkordselt hollandlase R. C. Kelleri tagajärjega 8,5:7,5.

Raichenbachi loomingu põhiliseks aluseks tuleb lugeda hiilgavat positsioonilist meisterlikkust. Raichenbachil oli harukordne intuitsioon, mis võimaldas tal tunda seisu väiksemaidki nüansse juba palju käike ette. Seisu hindamisel omas Raichenbach lausa filigraanset meisterlikkust. Raichenbachi loomingus olid kombinatsioonid suure-

päraselt kokku sobitatud positsiooniga, viimasele kahju tegemata. Kombinatsioonid etendasid sageli tähtsat osa positsioonilise paremuse realiseerimisel, olles tihti ainukeseks ja kõige loogilisemaks teeks oma eesmärgi saavutamisel.

Toome ühe lühipartii, milles Raichenbachil õnnestus demonstreerida peene positsioonilise mängu ja suurepärase kombinatsioonilise meisterlikkuse tõelist harmooniat.

J. H. Vos — M. Raichenbach

Mängitud matši kümnendas partiis maailmameistritiitlile 1935. a.

1. 31—26 . . .

Valge loovutab juba esimese käiguga vastasele tsentri, püüdes ise ääremängule.

1. . . . 18—23
2. 36—31 12—18
3. 41—36 7—12
4. 46—41 1—7
5. 31—27 20—24

Mustal õnnestus tsentrisse tuua suuri jõude oma paremalt tiivalt. Viimase käiguga alustab ta aktiivset tegevust teisel tiival. Halb ei olnud mängida ka 5. . . . 19—24, et pärast 6. 33—28 tungida vastase laagrisse käiguga 6. . . . 24—29 7. 28:19 14:23 initsiatiivirikkama mänguga. Kui aga 6. 34—30, siis on võimalik kas 6. . . . 14—19 või 6. . . . 23—29 7. 30:19 14:23 8. 33:24 20:29 suurepärase tsentraalse seisuga mustale.

6. 34—29 23:34
7. 40:20 15:24
8. 36—31 . . .

Loomulikult mitte 8. 37—31? musta lihtsa kombinatsiooni 8. . . . 24—29! 9. 33:24 19:30 10. 35:24 13—19 11. 24:22 17:46× tõttu.

8. . . . 19—23
9. 33—28 24—29!

Püüe initsiatiivi haaramiseks on iseloomulik Raichenbachile. Pärast 9. . . . 14—19 või 9. . . . 13—19 avanes valgel võimalus võrdse mängu saamiseks ajutise kivi kahingu 10. 28—22! 17:28 11. 41—36 abil, võites järgmise kahe käiguga kivi tagasi võrdsete šanssidega.

10. 28:19 14:23
11. 44—40 . . .

Rünnata käiguga 11. 39—33 musta kivi 29 tähendab tunnustada oma avangustrateegia põhjendamatust, sest pärast 11. . . . 10—14 12. 33:24 23—28 13. 32:23 18:29 saab must ilmse paremuse. Seepärast valis Vos vastase tsentraalsete jõudude sidumise plaani arvestusega neid hiljem rünnata.

11. . . . 10—15
12. 39—34 15—20
13. 50—44 5—10

Pärast käiku 13. . . . 4—10? oleks valgel avanenud võimalus kabesse tungimiseks ja partii võitmiseks sellisel toredal kombinatsioonilisel teel: 14. 27—22! 18:36 15. 37—31 36:27 16. 32:21 16:27 17. 38—32 27:38 18. 42:4×.

14. 44—39 10—15
15. 41—36 17—22
16. 27—21 . . .

Pärast vahetust avaneb mustal võimalus selgelt kindlaks määrata oma suurt positsioonilist paremust. Ent ka valge teised käigud ei oleks lahendanud seisu võrdsustamise probleemi. Nii näi-

teks pärast käiku 16. 35—30 võis must ilusa löögiga paremalt tiivalt 16. . . . 16—21! 17. 26:19 13:33 võita ajutiselt kivi. Käigule 16. 39—33 võis järgneda 16. . . . 9—14 17. 33:24 20:29, säilitades paremuse tsentris. Käigud 16. 47—41 või 16. 49—44 oleksid paljastanud kabestusvälju, mis antud olukorras valge seisu veelgi halvendab.

16. . . . 16:27
17. 32:21 22—28!!

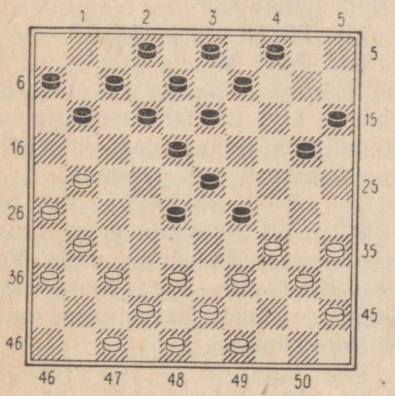


Diagramm 1009

Hiilgav positsiooniline manööver tsentris, mis tugineb väikestel kombinatsioonilistel ähvardustel. Valge seis muutub kiiresti kriitiliseks.

18. 49—44 . . .

Valge ei saanud vältida seda käiku, millega eemaldatakse kivi tähtsalt tugipunktilt 49. Ähvardas ju must käikudele 18. 21—16 või 18. 31—27 vastata kombinatsiooniga 18. . . . 29—33! 19. 38:29 28—32 20. 37:19 13:44×. Valge ei tohtinud samuti jätkata 18. 38—32 vastuse 18. . . . 29—33! tõttu ja must võidab, sest käigule 19. 49—44 järgneb lihtsalt 19. . . . 33—38. Kui 18. 37—32 28:37 19. 38—33 29:38 20. 43:41, siis järgneb 20. . . . 11—16! 21. 31—27 23—28! hiiglasuure paremusega mustale. Pärast vahetusi 18. 39—33 või 18. 38—33 jne. kaotab valge kivi.

18. . . . 20—25

Nüüd on valge parema tiiva jõud halvatud pikemaks ajaks.

19. 31—27? . . .

Meeleheitlik katse valgele palju ebameeldivusi valmistava kivi 28 likvideerimiseks. Ent seda ülesannet õnnestub valgel täita vaid kalli hinnaga, oma vasaku tiiva siduda laskmisega. Parem oli mängida 19. 38—32!, püüdes vähehaaval mängu parandada. Sel juhul ei ole musta ähvardus 19. . . . 25—30 valgele hädaohtlik, sest pärast 20. 35:22 18:49 jätkab valge 21. 21—16 ja musta kabe hukkub mööda-pääsmatult.

19. . . . 11—16
20. 37—32 28:37
21. 42:31 9—14

Lisaks valge mõlema tiiva seotusele on vasaku tiiva kivid teistest kividest eraldatud. Järgmise käiguga alustab valge oma paremal tiival vastase kivi 29 atakeerimist.

22. 35—30 4—10!

Oivaline käik, misjärel valgel on vaid problemaatilisi viigišansse.

23. 39—33? . . .

Musta eelmine käik oligi põhiliselt arvestatud sellele vastusele kui positsioonilisest seisukohast valgele parimale käigule.

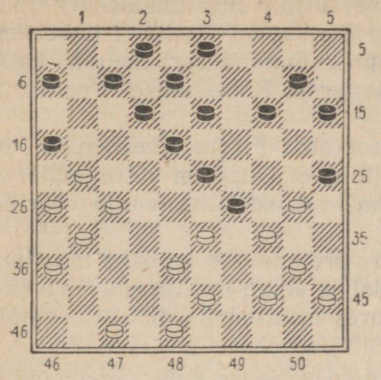


Diagramm 1010

23. . . . 18—22!!

Valge kavatsused lüüakse hiilgavalt ümber.

24. 27:20 15:35
25. 33:24 16:27
26. 31:22 12—18
27. 22:13 8:50 ja valge alistus.

See partii-miniatuur, vaatamata oma 25-aastasele eale, vaimustab ka käesoleval ajal oma raichenbahliku mängu filigraansusega.

Raichenbachi suurtest kombinatsioonilistest võimetest annab tunnistust ka diagrammil 1011 toodud seis, kus ta avastas valgele võiduvõimaluse sellise keerulise ja ilusa kombinatsiooniga:

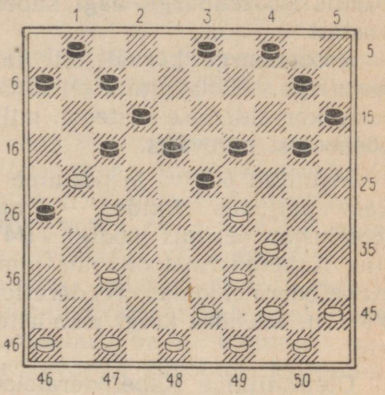


Diagramm 1011

1. 37—31 26:37 2. 45—40 17:26 3. 29—24 20:29 4. 40—35 29:40 5. 39—34 40:29 6. 27—21 26:17 7. 48—42 37:39 8. 44:2×.

Teine maailmasõda katkestas maailmameistri-matšide korraldamise. Maailmameister Marius Raichenbach vangistati oma progressiivse tegevuse pärast ja paigutati fašistide poolt koonduslaagrisse, kus ta viibis kuni sõja lõpuni.

1945. aastal oli Raichenbach sunnitud kaitsma oma maailmameistri tiitlit noore prantsuse meistri Pierre Ghestemi vastu. Raichenbach mängis iseenesest mõistetavalt mitte täie jõuga, ilma küllaldase ettevalmistuseta ja kaotas tulemusega 6:14.

Uus maailmameister Pierre Ghestem tõi kabeteooriasse matši käigus palju uut ja huvitavat, eriti rea Volduubi seisude võtmepositsioonide käsitlemisel. Ghestemi uued ideed avanguis ja keskmängudes ei ole kaotanud oma aktuaalsust ka käesoleval ajal. Nende õppimist jätkavad paljude maade kabetajad. Ghestem kirjutas ka raamatu «Kuidas ma tulin maailmameistriks», milles ta teeb kokkuvõtte oma kabeteoreetilisest tegevusest ja analüüsib põhjalikult oma tähtsamaid partiisid. See raamat on kabekirjanduses üks parimaid.

1946. aastal toimus rahvusvaheline turniir maailmameister Ghestemi osavõtul. Sellest turniirist võtsid osa samuti Hollandi kabetšempion Keller, Prantsusmaa kabetšempion Fankhauser, Belgia kabetšempion Vaessen, suurmeistrid Springer ja Roozenburg. Turniir oli kaheringiline.

Pärast pingelist võistlust jagasid esikohta Pierre Ghestem ja Piet Roozenburg (Holland). Vaatamata sellele, et Ghestem võitis mõlemas partiis Roozenburgi, nägi kabemaailm viimases Ghestemile väärilist vastast.

Roozenburgi kõrval oli ka teisi pretendente matšiks maailmameistriga. Hädavajalik oli luua kindel ja selge maailmameistrivõistluste korraldamise süsteem, mille juures maailmameistritiitli võidaks tõepoolest tugevaim.

Mainitud põhjus ja peamine — rahvusvahelise kabe populaarsuse kasv paljudes riikides — tingis rahvusvahelise kabeföderatsiooni moodustamise, mis loodigi 1947. aasta septembrikuus. Rahvusvaheline Kabeföderatsioon, mis nimetati peatselt ümber Ülemaailmseks Kabeföderatsiooniks (Fédération Mondiale du Jeu de Dames — FMJD), ühendas kõigi mandrite maade rahvuslikud kabeföderatsioonid.

Ülemaailmne Kabeföderatsioon seadis endale eesmärgiks kaasa aidata eranditult kõikides maades kabemängu edasisele arendamisele ja levikule, välja töötada juhendid maailmameistrivõistluste ja teiste rahvusvaheliste turniiride organiseerimiseks, sportlike nimetuste omistamiseks jne. jne.

Föderatsiooni eesotsas seisab büroo, kuhu kuuluvad president, kaks asepresidenti, peasekretär-laekahoidja ja igast FMJD-sse ühinenud rahvuslikust organisatsioonist üks-kaks esindajat. Föderatsiooni tegevust reglementeeritakse FMJD kongressi poolt vastuvõetud ja heakskiidetud põhikirjaga. Föderatsiooni presidendiks valiti J. Willems (Holland), peasekretäriks — tuntud kabetegelane P. Lucot (Prantsusmaa).

1956. aasta jaanuaris astus Rahvusvahelisse Kabeföderatsiooni ametlikult ka NSV Liidu Kabesektsioon, mis tugevdas veelgi FMJD autoriteeti.

Kohe pärast FMJD loomist töötati välja kindel süsteem maailmameistrivõistluste korraldamiseks. Igal lisa-aastal viiakse läbi olümpiaturniir maailmameistritiitlile. Sellele turniirile lülitatakse FMJD poolt kinnitatud nimekirja alusel kõigi föderatsiooni astunud riikide tugevaimad kabetajad. Olümpiaturniiride vaheajal toimub tugevaima pretendendi (alati ühe föderatsiooni liikmesriigi kabetšempion) matškohtumine maailmameistriga (olgu mainitud, et väljakutse matšiks maailmameistriga võib esitada iga föderatsiooni liikmesriigi kabetšempion). Kui pretendente on mitu, siis toimub enne pretendentidevaheline turniir ja selle võitja omandab õiguse matšiks maailmameistriga.

Maailmameister on kohustatud väljakutse vastu võtma. Võistlusest loobumise puhul kaotab ta oma tiitli. Maailmameistrivõistluste korraldamise uus süsteem peab silmas turniiride ja matškohtumiste ajaloolisi kogemusi. Selle süsteemi tähtsaks plussiks on asjaolu, et maailmameister peab olema absoluutselt tugevaimaks nii turniiril kui ka matškohtumisel, sest vastasel juhul ei ole ta võimeline oma tiitlit kaitsma. Samuti väärib märkimist see, et iga kabetaja, kes näitab oma maal suurepäraseid loomingulisi ja sportlikke saavutusi, võib lülituda olümpiaturniirile.

1948. aastal, vastavalt uutele reeglitele, toimus esimene olümpiaturniir maailmameistritiitlile. Sellel turniiril võistles kaasa ka maailmameister Pierre Ghestem.

Pingelises võistluses Ghestemi ja oma kaasmaalase, suurmeister Kelleriga tuli turniiri võitjaks ja omandas seega maailmameistritiitli hollandi suurmeister Roozenburg. Värske maailmameistri tulemus oli hiilgav. Kahekümnest mängitud partiist võitis ta seitseteist ning ainult kolmes kohtumises õnnestus tema vastastel viiki mängida.

Piet Roozenburg mängib rahvusvahelist kabet lapseeast alates. Usna noores eas tõusis ta Hollandi üheks tugevamaks kabetajaks, kes võitis oma kodumaal kõiki rivaale. Roozenburg on mitte ainult kabetaja-praktik, vaid ka julge novaator-teoreetik, hollandi kabekooli

Ülemaailmse kabeliikumise tähtsamaid juhte



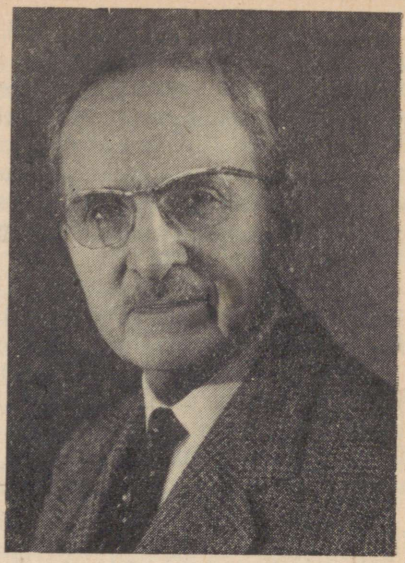
Ülemaailmse Kabeföderatsiooni president J. WILLEMS (Holland)



Ülemaailmse Kabeföderatsiooni peasekretär P. LUCOT (Prantsusmaa)



Hollandi Kuningliku Kabeliidu
president doktor
H. G. v. d. VREUGDE



Prantsusmaa Kabeföderatsiooni
president D. BOISSEAU



NSV Liidu Kabeföderatsiooni
esimees, pedagoogiliste teaduste
kandidaat S. TAMBIJEV (Moskva)



Hollandi Kuningliku Kabeliidu
sekretär A. J. IVENS (Haag)

rajaja. Piet Roozenburg ja tema poolehoidjad Vim de Jongh, van Dijk ja teised purustasid julgesti prantsuse ja vana-hollandi kooli traditsioonid ja printsiibid. Piet Roozenburg võttis kasutusele rea uusi avanguid, mis tõid talle paljudel turniiridel ja matšidel lausa triumfaalset edu.

1951. aastal võitis Roozenburg maailmameistrimatšis Pariisis pretendentide turniiri võitja suurmeister Kelleri.

1952. aasta lõpupoole toimus Hollandis järjekordne olümpiaturniir, milliest võtsid osa 19 esindajat maailma kümnest suuremast riigist. Võistlusse maailmameistritiitlile lülitusid esmakordselt ka Kanada tugevamad meistrid. Sellel turniiril toimus peamine võistlus kabe kõrgeima tiitli pärast maailmameister Piet Roozenburgi ja Kanada kabetšempioni Raoul Dagenais' vahel. Kanadalasel õnnestus võita maailmameistrit ja asuda seega turniiri juhtimisele. Ainult ootamatu kaotus viimastes voorudes jättis Dagenais' teisele kohale.

Piet Roozenburg jäi seega edasi maailmameistriks. 1954. a. alistas Roozenburg matšis pretendentide turniiri võitja kaasmaalase W. Huismani. Tagajärjeks jäi 8:4.

Seega kaitses Roozenburg kaheksa aasta vältel väärikalt oma austavat maailmameistritiitlit.

Alljärgnevas toodud partii, mis on mängitud Piet Roozenburgi ja tema venna Vimi vahel, iseloomustab ilmekalt Piet Roozenburgi loomingut.

Vim Roozenburg — Piet Roozenburg

Mängitud 1956. aastal

1.	32—28	16—21
2.	31—26	18—22
3.	37—31	11—16
4.	41—37	21—27

Selline avanguline ülesehitus on läinud kabeteooriasse «Piet Roozenburgi rünnaku» nime all. Juba esimestest käikudest alates loob must endale platsdarmi vastase territooriumil, mis mängib tulevases võitluses tähtsat osa.

5.	34—29	20—24

Soovi korral võis must saada pärast vahetust 5. . . . 27—32 üsnagi hea seisu, ent viimane püüdleb mitte lihtsustamisele,



Piet ROOZENBURG (Holland), maailmameister aastail 1948—1955

vaid keerulise ja pingelise seisu loomisele.

6.	29:20	14:25
7.	37—32	16—21!?

Piet Roozenburgi stiilile omane käik. Hoolimata üldse positsioonilise mängu põhiprintsiipidest, millest mõningaid tunti juba rohkem kui sada aastat tagasi, seob must iseennast paremal tiival, pealtnäha nagu ette valmistades oma hukkumist.

8.	39—34	15—20
9.	43—39	9—14
10.	34—29	19—24
11.	28—23	13—19
12.	32—28	7—11
13.	40—34	10—15
14.	45—40	3—9
15.	46—41	11—16
16.	41—37	1—7
17.	37—32	9—13
18.	48—43	5—10
19.	50—45	7—11

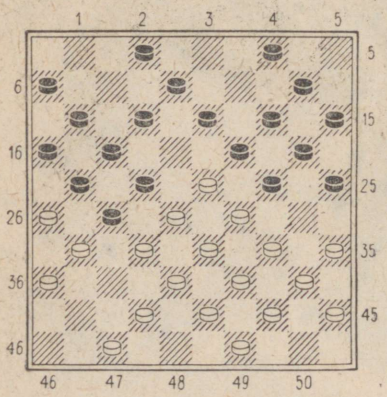


Diagramm 1012

Originaalse mänguga tekitas Piet Roozenburg väga terava ja ebahariliku seisu, mis on lausa küllastatud efektsete ja ootamatute kombinatsioonidega. Väiksemgi ebatäpsus ükskõik kumma vastase poolt võib viia kiirele hävingule.

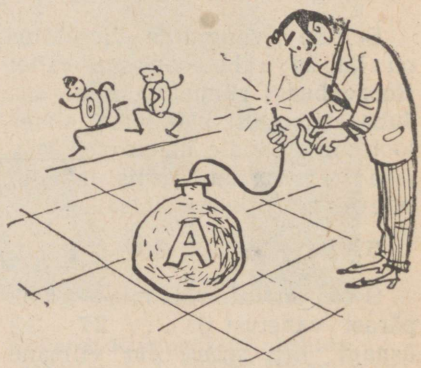
20.	34—30?	25:34
21.	39:30	. . .

Püüdes lõplikult siduda vastase jõude ning sundida viimast peatselt kapituleeruma, paljastab valge sealjuures siiski liiga julgelt juurdepääsu kabestusväljadele.

Must kasutas kohe seda asjaolu ja sooritas hävitava kombinatsioonilise löögi, mis viib partii võidule.

21.	. . .	12—18!!
22.	23:3	20—25!!!
23.	29:18	25:34
24.	40:29	22:13
25.	31:22	15—20!!
26.	3:25	10—14!
27.	25:18	19—23

Lihtsalt hämmastav seis! Valgel on momendil kabe ja 7 kivi enam! Ent järgneva kahe löögiga koristatakse laualt valge põhilised jõud.



Purustav löök.

28. 28:19 ...

Nüüd on siis musta käes järjekord vastase kabendite hävitamiseks.

28. ... 17:28:37:48:39:50

29. 26:17 11:24

30. 29:20 50:28 ja must võitis.

Hiilgav partii, mis on kabekirjanduses üks parimatest.

1956. aasta novembris toimus Hollandis järjekordne olümpiaturniir. See viidi läbi paljudes erinevates linnades ja läks ajalukku «maailmameistrivõistlused ratastel» nimetuse all. Turniirist võtsid osa maailma 19 tugevamat kabetajat ja see toimus erakordselt teravas ning pingelises võistluses. Pikemat aega oli võistluste liidriks suurmeister Keller. Lõpupoole kaotas ta partii oma kaasmaalasele van Dijkile ja liidri kohale asus kanadalane Deslauriers, kes tuligi maailmameistriks. Marcel Deslauriers võitis üheksa ja viigistas samuti üheksa partiid, saavutades suurepärase tulemuse — 13,5 punkti kaheksateistkümnest võimalikust.



1956. a. maailmameistrivõistlustest osavõtjad. Istuvad (vasakult paremale): R. FORCLAZ (Šveits), M. MERONO (Maroko), M. NAVARRO (Alžeeria), J. AMZAND (Surinam), maailmameistrivõistluste võitja M. DESLAURIERS (Kanada), L. T. KING (Prantsusmaa) ja P. DIONIS (Prantsusmaa).

Seisavad (vasakult paremale): Ir. G. E. van DIJK (Holland), M. HISARD (Prantsusmaa), W. HUISMAN (Holland), C. GOURNIER (Prantsusmaa), J. M. BOM (Holland), H. VERPOEST (Belgia), W. de JONGH (Holland), E. FANELLI (Itaalia), P. ROOZENBURG ja R. C. KELLER (mõlemad — Holland).

Pildilt puuduvad A. VERSE (Prantsusmaa) ja M. VERLEENE (Belgia).



Marcel DESLAURIERS (Kanada) võidetud loorberipärjaga, maailmameister aastail 1956—1958

Kabemaailmameistri kroon hülgas esmakordselt kabevõistluste ajaloos Euroopa ja rändas üle ookeani Ameerika kontinendile. Katkes ligemale sada aastat kestnud duell maailmameistritiitli valdamise pärast prantsuse ja hollandi kabesuurmeistrite vahel.

Paljud kabespetsialistid lugesid Deslauriers' võitu juhuslikuks. Nad kirjutasid, et juba lähemal turniiril või matšis ootab Deslauriers'd möödapääsmatu kaotus. Ent nende ettearvestamised olid seekord ekslikud. Maailmameister võttis üsna peatselt pärast olümpiaturniiri lõppemist osa Haagis toimunud rahvusvahelisest kabeturniirist ja ka siin saavutas ta esikoha. 1952. aastast alates ei kaotanud Deslauriers ühtegi partiid. Marcel Deslauriers on Kanada tšempion kanada (144-ruudulises) kabes, ühtlasi nii Kanada kui ka Ameerika Ühendriikide kabetšempion rahvusvahelises kabes. Maailmameister valdab hästi ka kabe teisi liike.

Deslauriers on eredalt väljendunud kombinatsioonilise kooli esindaja. Deslauriers' kalduvus kombinatsioonilisele mängule on ühendatud seisude eeskujuliku tunnetamisega. Eriti tugev on Deslauriers kesk- ja lõppmängus, kus on vaja variantide kauget ja täpset ettearvestust.

Toome Deslauriers' poolt mängitud partii ja kaks huvitavat lõppmängu, mis iseloomustavad kanadalasest maailmameistri loomingut.

(Vaata diagramm 1013)

Musta viimane käik oli 1—6. Pärast loomulikku vastust 1. 37—32 oli tal varuks võitev kombinatsioon: 1. . . . 22—28! 2. 33:22 23—29 3. 34:23 18:29 4. 25:23 13—18 5. 22:13 8:46×.

Ent valgetega mänginud Deslauriers avastas vastase plaani ja sooritas ise ootamatu ja varjatud kombinatsiooni, mis viib pealtnäha musta igati tugeva seisu kiirele hävingule. Partiis järgnes: **1. 27—21! 16:27 2. 34—29 23:34 3. 38—32! 27:29 4. 43—38 34:32 5. 37:17 12:21 6. 25:1** ja must alistus.

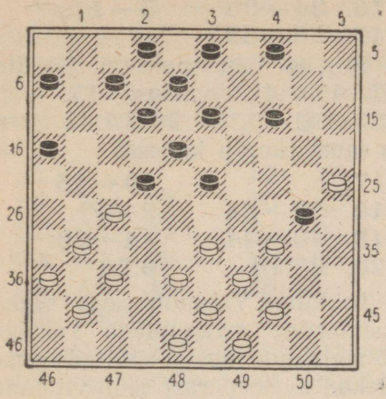


Diagramm 1013

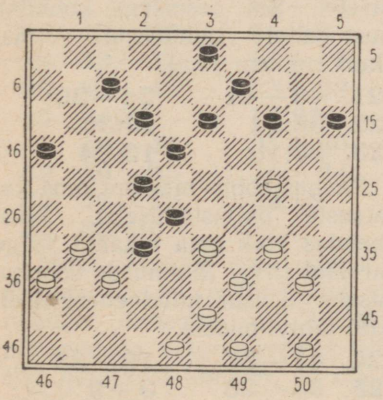


Diagramm 1014

Tekkinud seisus nägi maailmameister võimalust ootamatu kombinatsioonilise löögiga otsustada partii saatus enda kasuks. Ta mängis **1. 24—19!** ja vaatamata sellele, et mustal on võimalik lüüa kolmes suunas, tuleb tal alistuda. Kui 1. . . . 13:24, siis 2. 31—27! 22:42 3. 33:4 42—47 4. 39—33 ja valge võidab. Löömisele 1. . . . 32:41 järgneb 2. 19:17 22:11 3. 33:4 ja valge jääb kolme enamkiviga.

Must valis kolmanda tee. Ta lõi **1. . . . 14:23.** Siin järgnes **2. 31—27! 22:42 3. 33:22 18:27 4. 48:17** ja mustal ei jäänud muud üle kui alistuda.

Alljärgnevas esitame maailmameistri partii, mille ta mängis mustadega Prantsusmaa kabetšempioni Michel Hisard'i vastu maailmameistrivõistluste viimasel olümpiaturniiril 1956. aastal. Selles partiis demonstreeris M. Deslauriers suurt sihikindlust vastase parema tiiva sügava ja pikaldase strateegilise rünnakuplaani läbiviimisel, samuti suurepärast tehnikat lõppmängus.

M. Hisard — M. Deslauriers

Mängitud olümpiaturniiril 1956. a.

1.	**33—28**	**18—23**
2.	**39—33**	**13—18**

Väga harva kasutatav vastus, mis viib väheuuritud mängule. Sagedamini mängitakse siin 2. . . . 12—18.

3.	**44—39**	**9—13**
4.	**50—44**	**4—9**

Pärast sidumisi tsentris algab aktiivne tegevus tiibadel.

5.	**31—27**	**17—22**

Vahetuse teel püüab must vabaneda oma paremal tiival mõnest üleliigsest kivist, et saada suurt tegevusvabadust. Ent ka valgel tekivad ju pärast vahetusi analoogilised võimalused.

6.	**28:17**	**11:31**
7.	**36:27**	**6—11**
8.	**33—28**	**20—24**
9.	**34—30**	**11—17**
10.	**39—33**	**14—20!**

Musta vasaku tiiva jõud on arendamata, seepärast on antud seisus see käik kõige loogilisem.

Valgel tuleb lubada mustale kas käiku 11. . . . 20—25 ühes edasiste vahetustega, mis likvideerib musta jõudude ajutise arendamatuse, või mängida 11. 30—25 10—14, mis viib musta vasakul tiival löökrühma moodustamisele.

11.	**44—39**	**20—25**
12.	**41—36**	**25:34**
13.	**40:20**	**15:24**

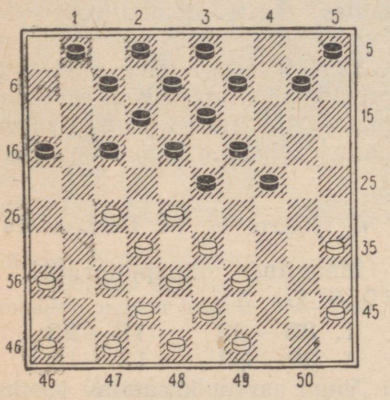


Diagramm 1015

Tekkis Volduubi seis, mis on eelistatavam mustale. Arendamata kivi 5 — tema ainuke nõrkus — võib võrdlemisi kiiresti aktiviseeruda. Valge seisus on aga raskendatud mahajäänud kivi 46 mängutoomine, kahjustamata sealjuures oma seisu vasakul tiival. Valge seisu kõige suuremaks nõrkuseks tuleb lugeda tema jõudude ebavõrdsust tiibadel. Nii on valge vasakul tiival kümme kivi, paremal aga kuus. Deslauriers ehitab suure meisterlikkusega oma edasise strateegia just nimelt valge parema tiiva nõrkuse ärakasutamisele.

14.	**37—31**	**7—11**
15.	**39—34**	**10—14**
16.	**34—30**	**5—10**
17.	**43—39**	**. . .**

Siin ei tohi muidugi jätkata 17. 45—40? vastuse 17. . . . 18—22! 18. 27:20 14:45 tõttu ja must tungib kabesse.

17.	**. . .**	**10—15**
18.	**30—25**	**2—7**
19.	**49—44**	**14—20**
20.	**25:14**	**9:20**

Tekkinud Volduubi seisus oleks standardne mänguplaan vaevalt võimaldanud mustal säilitada oma ülekaalu. Seepärast asub viimane valge nõrgenenud paremale tiivale pikemaks ajaks surve avaldamise strateegilise plaani teostamisele. Sel eesmärgil koondab must sellele rindelõigule võimalikult rohkem jõude.

21.	**46—41**	**24—30!**
22.	**35:24**	**19:30**
23.	**28:19**	**13:24**

Saabus sobiv moment oma kavatsuste paljastamiseks. Must ühendas kõik oma plaanid valge paremal tiival läbimurde sooritamiseks ja asus nüüd energiliselt selle läbiviimisele.

24.	**41—37**	**18—23**
25.	**33—28**	**3—9**
26.	**28:19**	**24:13**
27.	**31—26**	**. . .**

Kaotab 27. 32—28? järgneva 27. . . . 17—22! 28. 28:6 7—11 29. 6:17 12:34 tõttu ja mustal on võitev seis.

27.	**. . .**	**17—22**
28.	**27:18**	**12:23**

Jõudude paiskamine valge paremale tiivale jätkub kooskõlas ettekavatsetud strateegilise plaaniga.

29.	**38—33**	**20—24**
30.	**37—31**	**1—6**
31.	**45—40**	**. . .**

Valge võis soovi korral vahetustega 31. 32—28 ja 32. 33—29 vähendada pinget oma paremal tiival, ent sel juhul oleks valge saanud väga passiivse seisu.

31.	...	15—20
32.	31—27	20—25
33.	40—34	7—12
34.	44—40	30—35
35.	48—43	35:44
36.	39:50	...

Kuigi valgel õnnestus vahetuse abil oma parema tiiva jõududele abivägesid juurde tuua, on nende seis ikkagi mitteküllaldaselt kindlustatud.

36.	...	13—18
37.	43—39	9—13
38.	42—38	11—17
39.	50—45	23—29
40.	34:23	18:29
41.	45—40	25—30
42.	40—35	29—34
43.	47—42	34:43
44.	38:49	...

Must saavutas oma eesmärgi. Kauakestva ja keskendunud rünnakuga õnnestus tal lõplikult nõrgendada valge paremat tiiba. Ent huvitaval kombel ei ole tal siiski võitu.

44.	...	30—34
45.	49—43	13—19

Kivi kahing 45. ... 24—30 ja seejärel kiviga 34 edasitungimine kabesse ei anna midagi, sest ka valge jõuab kabesse minna.

46.	33—28	8—13
47.	42—38	24—30
48.	35:24	19:30
49.	43—39	34:43
50.	38:49	30—34

Pärast 50. ... 12—18 51. 49—43 30—34 52. 43—38 16—21 53. 27:16 34—39 54. 32—27!

Kaotab 54. 16—11 järgneva 54. ... 39—44! 55. 11:22 18:27 56. 32:21 44—49 57. 38—33 49:16 58. 33—29 16—11 59. 28—23 11—7 60. 26—21 7—1 tõttu ja must võidab. Kui 54. 38—33, siis 54. ... 39—43 55. 33—29 43—48 56. 32—27 48—42! 57. 28—23 42:15 58. 23:21 15—38 59. 27—22 13—18! 60. 22:13 6—11 61. 16:7 38:35 musta võiduga.

54. ... 39—44 55. 38—33 13—19 56. 33—29 ei ole mustal võitu.

51. 28—23! ...

Täpne käik. Teised jätkud oleksid viinud kiirele kaotusele.

51. ... **16—21**

Kohene katse käiguga 51. ... 34—40 kabesse tungimiseks pareeritakse sellisel teel: 52. 49—44! 40:49 53. 32—28 49:21 54. 23—19 13:24 55. 28—22 17:28 56. 26:8 viigilise lõppmänguga.

52. 27:16 34—40

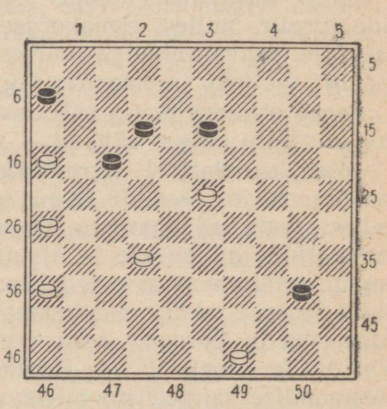


Diagramm 1016

53. 49—44? ...

Valge ei hinnanud õieti edaspidi tekkivat lõppmängu ja tegi saatusliku vea. Viik oli võimalik pärast käiku 53. 16—11.

53. ...	40:49
54. 32—27	49:21
55. 16:27	6—11
56. 26—21	17:26
57. 27—22	11—16
58. 22—18	13:22
59. 23—19	...

Tekkis huvitav seis, millele Hisard arvatavasti püüdles. Ohverdanud kaks kivi, õnnestus tal kindlustada läbimurre kabesse sel ajal, kui musta kividel tuleb kabestusväljadeni jõudmiseks läbida veel pikk tee. Seepärast näib, et viik peaks olema igati saavutatav. Ent maailmameister hindas tekkinud seisu täpsemalt. Tänu äärekividele 16 ja 26 õnnestub mustal edaspidi suuresti takistada valge kabe liikumisvabadust, ühtlasi pääseb ta ise kabesse ja siin otsustab juba suur materiaalne ülekaal.

59. ...	22—27
60. 19—14	...

Muidugi mitte 60. 19—13 vastuse 60. ... 12—18× tõttu.

60. ...	12—18
61. 14—9	...

Kui 61. 14—10, siis 61. ... 18—22 ja valge ei tohi kabestada kivi kohese hävimise tõttu. Ta on sunnitud ohverdama eelnevalt kivi 36, mis viib vältimatule kaotusele.

61. ...	18—23
62. 9—3	23—29
63. 3—17	29—34
64. 17—28	...

Valge ei saa isegi ajutiselt takistada võõra kivi kabesse marssimist käiguga 64. 17—44 vastuse 64. ... 34—39× tõttu.

64. ...	34—40
65. 28—39	40—45
66. 39—50	27—32
67. 50—39	45—50

Valge alistus.

Viimastel aastatel saavutas suurt edu nõukogude kabekool. Päevakorda kerkis nõukogude kabemeistrite poolt maailmameistritiitli võitmise küsimus.

1958. aasta mais toimus Rotterdamis maailmameistri pretendentide turniir, millest esmakordselt võttis osa ka Nõukogude Liidu esindaja, rahvusvaheline suurmeister Iser Kuperman (Kiiev), kes tuli turniiri võitjaks ja omandas õiguse matšiks maailmameistriga.

Seega esimene etapp võitluses maailmameistritiitli toomisega Nõukogude Liitu kulges edukalt.

Kas kanadalasel Marcel Deslauriers'l õnnestub püsida kabemaailmameistri troonil? See küsimus erutas ligi neli kuud miljoneid kabeharrastajaid maailmas. Prognoose matši võimalikust käigust arutati paljude ajalehtede ja ajakirjade lehekülgedel. Ja see ei olnud sugugi imestamapanev. Esmakordselt kabe-maailmavõistluste ajaloos pidid ristama relvad maailmameistritiitli võitmiseks kahe kontinendi, Ameerika ja Euroopa, kahe täiesti erineva kabekooli — kanada ja nõukogude kabekooli —, kabemängu erinevate suundade — kombinatsioonilise ja positsioonilise mängustiili esindajad —, kahe erineva generatsiooni esindajad, kes kunagi varem ei olnud kohtunud.

Huvitav on märkida, et alles 6—7 aastat tagasi ei mänginud nii suurmeister Deslauriers kui ka suurmeister Kuperman rahvusvahelist kabet. Deslauriers on mänginud üle 30 aasta kanada (144-ruudulist) kabet, Kuperman aga üle 20 aasta 64-ruudulist kabet. Deslauriers'l tuli suurema kabelaua asemel harjuda väiksemaga, Kupermanil jälle vastupidi.

Pärast seda, kui Deslauriers'l 1956. aastal ja Kupermanil 1958. aastal õnnestus võita selliste kabekantside, nagu Hollandi, Prantsusmaa, Belgia, Šveitsi, Itaalia ja teiste riikide tugevamaid suurmeistreid ja meistreid, kus kabet viljeldakse üle saja aasta ja kus see mäng on rahvusmänguks, jäid nad kahekesi omavahel otsustama küsimust, kes on momendil maailma tugevaim kabetaja.

Mõlema osavõtja õlgadel lasus raske ja vastutusrikas ülesanne — näidata selles sümboolses ja printsipiaalses kabevõistluses, missugune kahest noorest kabekoolist on jõudnud saavutada suuremat edu, kas kanada või nõukogude kabekool?

Matš toimus Hollandis. Kuna Hollandi mitmete linnade kabeliidud soovisid oma silmaga näha matši käiku, mängiti iga partii ise linnas. See oli «matš ratastel». Iga päev tuli osavõtjail sõita teise linna ja pärast väikest puhkust mängida 6—7 tundi järjest, kella 17-st kuni 24-ni öösel. Tihti said osavõtjad magada ainult mõni tund ööpäevas.

Matši reglement oli samuti range ja karm. Haigeks jääda ei tohtinud, kuna vahelejäänud partii loeti automaatselt kaotatuks.

Pärast matši pidulikku avamist 4. oktoobril Haagi Kunstipalees käivitati kellad. Matš algas.

Esimese partii võitis Kuperman. Kuid juba järgmisel päeval õnnestus maailmameistril võita ning seega tasakaalustada matši seisu.

Nüüd järgnes seitse rasket partiid, kus Kupermanil tuli peaaegu igas partiis tagasi tõrjuda kanadalase ägedaid rünnakuid.

Edaspidises matši käigus õnnestus Kupermanil tekitada murrang ning ta võitis 10., 11. ja 13. partii. Näis, nagu oleks maailmameistri vastupanu raugenud ja matši saatus otsustatud, kuna kolmepunktiline edumaa räägib juba ise selget keelt. Deslauriers'd võis päästa psühholoogiline võit efektsete kombinatsioonide abil, mille läbiviimisel puudub tal maailmas võrdvõimeline vastane. Lausa uskumatute jõupingutustega saavutaski maailmameister 14. partiis oma eesmärgi — ta ohverdas 7 (!) kivi ja võitis hiilgava kombinatsiooniga partii. Võit selles partiis innustas suuresti kanadalast.

Püüdes tasandada kahepunktilist vahemaad, mängis Deslauriers iga partiid väga teravalt. Pärast lühikest avangustaadiumi mobiliseeris ta kõik oma jõud otsustavateks rünnakuteks ja läbimurreteks.

Nüüd tuli Kupermanil kõik välja panna, et mitte kaotada ühtegi partiid. Viimastes partiides tuli tal rakendada kõiki oma oskusi ja mitmetunnilises kaitsemängus tõrjuda vastase ägedaid rünnakuid. Kuperman tuli selle ülesandega toime. Pärast 19. partiid, mis lõppes jällegi viigiga, oli matši saatus otsustatud.



Matši I. Kuperman — Ir. G. E. van Dijk Riia etapi avamine

Vasakul I. KUPERMAN, paremal van DIJK.

Seisavad: vasakult teine — NSV Liidu Kabeföderatsiooni sekretär I. KOZLOV (Moskva), vasakult kolmas — I. Kupermani treener ja sekundant V. KAPLAN (Kiiev), äärmine paremalt — Hollandi Kuningliku Kabeliidu peasekretär A. J. IVENS.

Matši lõplikuks resultaadiks jäi 11:9 Kupermani kasuks.

Nõukogude kabekooli triumfaalne võit oli seda hinnatavam, et see saavutati rekordiliselt lühikese ajaga, põhiliselt ainult ühe aasta vältel, millal nõukogude kabetajad võtsid esmakordselt osa rahvusvahelistest võistlustest. Spordiajalugu ei tunne teist analoogilist näidet.

Matši viimasteks voorudeks ja lõpetamiseks saabusid kohale paljude riikide kabetšempionid ja kabeföderatsioonide juhid.

Matši lõpetamisel teatas kanada suurmeister Marcel Deslauriers: «Võitlus ei ole lõppenud, ta alles algas ja kanada meistrid loodavad kaotatud maailmameistritiitli tuua tagasi Kanadasse.»

Ülaltoodust nähtub, et kabe-maailmameistritiitlit on väga raske võita, kuid niisama raske või veel raskemgi on teda säilitada. See seab meie kabetajate ette väga rasked kohustused.

1959. aasta novembri-detsembrikuul tuli I. Kupermanil kaitsta maailmameistritiitlit Monakos toimunud pretendentide turniiri võitja, hollandi suurmeistri Ir. G. E. van Dijki vastu.

Võistlustingimuste kohaselt tuli vastastel kohtuda 20 korda.

Esimesed viis partiid mängiti Kupermani kodulinnas Kiievis. Esimeses neljas partiis tundis Kuperman end ebakindlalt ja paremus kõigis neis kohtumistes oli ilmselt hollandlase poolel. Ent täpse kaitsetehnikaga õnnestus maailmameistril siiski need kohtumised viigistada.

Alles viiendas partiis õnnestus Kupermanil saavutada oma esimene võit ja see muutis olukorra. Nüüd oli tal juba kindel edumaa (matši viigiline tulemus oleks tähendanud Kupermani võitu).

Pärast viiendat partiid jätkus võistlus Minskis, kus mängiti järgmised viis partiid. See etapp oli Kupermanile eriti edukas. Ta võitis neli partiid ja viigistas ühe, tõstes eduseisu viiele punktile — 7,5:2,5.

Nüüd jätkus mäng Riias, kus pärast 14. partiid oli matši seis 10:4. Seega oli Kupermanil vajalik punktide arv maailmameistritiitli kaitsmiseks käes juba kuus partiid enne matši lõppu.



Tšempioni kõige raskem käik.

VIIETEISTKÜMNES PEATÜKK

RAHVUSVAHELINE KABE NÕUKOGUDE LIIDUS

Meie kodumaal on raske leida kohta, kus mistahes elukutses ja vanuses inimesed ei mängiks kabet. Viimastel aastatel on meil laialdaselt levinud ka rahvusvaheline kabe.

Laienevad asjaarmastajate read, kes tegelevad organiseeritult rahvusvahelise kabe õppimisega.

Nõukogude kabekool läbis lühikese ajavahemiku vältel suure loomingulise tee. 1953. aastal toimus Harkovis nõukogude kabemeistrite esimene jõuproov rahvusvahelises kabes. Harkovi treeningturniirist võtsid osa 12 kabemeistrit Ukrainast, Moskvast ja Leningradist. Sellel turniiril osavõtjad alles omandasid uusi ebaharilikke mängureegleid vastase kabendite löömisel, harjusid laua suurenenud mõõtmete ja kasutatava materjali rohkusega.

Vaatamata kõigele sellele demonstreerisid meie kabetajad seisude üsnagi sügavat tundmist ja ilusaid kombinatsioonilisi ideid pea igas mängustaadiumis.

Esikoha võitis sellel turniiril Harkovi kabemeister Z. Tsirik. Turniiri võitja oli ainukeseks osavõtjaks, kes oli seni juba kaua ja visalt töötanud rahvusvahelise kabe alal ning seepärast tema edu ei olnud juhuslik.

Teiseks jäi I. Kuperman (Kiiev) ja kolmandaks S. Korhov (Odessa). Neljas koht kuulus Leningradi kabetajale P. Svjatoile ning viieskuues — kiievlastele V. Kaplanile ja M. Koganile.

Harkovis toimunud kabeturniir kutsus esile suure elevuse ka väljaspool meie kodumaa piire. Nii näiteks kirjutas hollandi suurmeister Keller: «Ma omandasin Harkovi treeningturniiril mängitud partiid. Ma uurisin neid partiisid suure huviga. Ma hindan kõrgelt vene kabemeistrite originaalset ja tugevat mängu . . . Venelased on saavutanud positsioonimängus täiuslikkuse. Nüüd on selge, et Venemaal on tehtud suur samm rahvusvahelise kabe arendamisel. Turniiril mängitud partiide kogumik kinnitab seda, mida me teame ammu: venelased mängivad väga tugevasti ja neil on palju häid mängijaid . . .»

Ukraina esimese turniiri järel toimus peatselt esimene ülevenemaaline turniir, mis ei jäänud oma osavõtjate koosseisult esimesest maha. Selle turniiri võitis üks meie vanemaist kabemeistritest — rahvusvahelise kabe veteran Vladimir Giljarov (Moskva), demonstreerides tõhusat teoreetilist ettevalmistust. Giljarovile järgnesid Vene NFSV mitmekordne kabetšempion N. Sretenski (Kalinin), V. Gorodetski (Moskva) ning noored meistrikandidaadid S. Jegorov (Leningrad) ja E. Pomeranets (Sverdlovski oblast).

Need ning samuti ka 1953. aastal teistes liiduvabariikides toimunud turniirid olid baasiks esimese üleliidulise treeningturniiri korraldamisele, mis toimus sama aasta lõpus. Turniir oli nõukogude kabemeistrite saavutuste ülevaatuseks ja kontrolliks, mida meil on saavutatud rahvusvahelise kabe raskes kunstis. Võitjaks tuli Z. Tsirik (Harkov). Teisele kohale jäi I. Kuperman (Kiiev), kolmandaks-neljandaks — M. Kogan (Kiiev) ja P. Svjatoi (Leningrad).

Toimunud treeningturniirid näitasid, et rahvusvahelises kabes säilivad põhiliselt vene kabele omased positsioonilise mängu printsiibid.

Praktilised ja metoodilised vilumused ning võitlusvõtted, mis olid nõukogude kabemeistrite poolt välja töötatud vene kabes, leidsid edukat kasutamist ka rahvusvahelises kabes. Ent samal ajal on mängul sajaruudulisel laual ka suuri erinevusi. Enamlöömise reegel võimaldab teostada ootamatuid, teravmeelseid ja originaalseid ideid.

Rahvusvahelise kabe tähtsaks arenemisetapiks oli 1954. aasta, millal pärast rohkearvulisi eelnevaid turniire liiduvabariikides, Moskvas ja Leningradis toimus esimene ametlik NSV Liidu kabetšempionaat.

On loomulik, et meie maa esimene kabetšempionaat kutsus asjaarmastajate rohkearvulises peres esile suure huvi ja elevuse. Tšempionaadil kohtusid kogenud meistrid, mitmekordsed NSV Liidu kabetšempionaatide finalistid vene kabes, nagu NSV Liidu 1954. a. kabetšempion V. Abaulin (Tuula), NSV Liidu mitmekordsed kabetšempionid I. Kuperman (Kiiev), M. Kogan (Kiiev), Z. Tsirik (Harkov), paljukordne Vene NFSV kabetšempion N. Sretenski (Kalinin), kolmekordne Moskva kabemeister A. Vinderman, meistrid P. Svjatoi (Leningrad), A. Verete, V. Giljarov, I. Kozlov (kõik Moskvast), M. Stanovski (Odessast), M. Šavel (Minsk), J. Šmidt (Harkov), T. Šmuljan (Taganrog), meie kodumaa üks suurimaid teoreetikuid vene kabes B. Gertsenzon (Leningrad), noored meistrikandidaadid S. Jegorov (Leningrad), V. Zvirbulis (Riia) ja I. Berštein (Taškent).

Tšempionaat lõppes I. Kupermani võiduga, kes omandas seega esimesena NSV Liidu tšempioni tiitli rahvusvahelises kabes. Teisele kohale tuli Leningradi esindaja P. Svjatoi, kellest kahe punkti võrra tahapoole jäi esimeste treeningturniiride võitja Z. Tsirik. Neljandat-viiendat kohta jagasid N. Sretenski ja M. Stanovski.

NSV Liidu kabetšempionaat andis meistritele võimaluse praktikas proovida nõukogude kabekooli uusimaid teoreetilisi uurimusi, süga-

valt ja igakülgselt omandada rahvusvahelisele kabele iseloomulikke erinevusi.

1955. aastal levis rahvusvaheline kabe meie maal veelgi. Tunduvalt suurenes paljudes kabesektsioonides selle mängu teooria ja praktikaga organiseeritult tegelevate asjaarmastajate hulk, suurenes ametlike võistluste arv, mis kahtlematult avaldas mõju massilisuse kasvule ja spordimeisterlikkuse tõusule.

Rahvusvahelise kabe massilisuse ja sportliku meisterlikkuse suur kasv — see oli liiduvabariikide, Moskva ja Leningradi kabesektsiooni poolt tehtud suure organisatsioonilise töö tulemuseks rahvusvahelise kabe populariseerimisel.

Liiduvabariikides ja linnades toimunud võistluste käigus kerkis esile palju uusi, seni laiadele kabetajate-ringidele tundmatuid nimesid. Noorsoo värske ja initsiatiivne mäng soodustas neil võistlustel ehtsa loomingulise atmosfääri tekkimist.

Toimusid Moskva, Leningradi ja enamiku liiduvabariikide kabetšempionaadid. Kõik need suured kabeturniirid olid meie maa teise kabetšempionaadi otsesteks eelturniirideks.

NSV Liidu II kabetšempionaadi finalistide lõplikuks selgitamiseks peeti esmakordsed poolfinaalturniirid Leningradis ja Dnepropetrovskis.

1955. aasta septembris toimus Minskis NSV Liidu II kabetšempionaadi finaalturniir.

Juba esimestest voorudest alates haaras juhtpositsiooni Minski meister M. Šavel, ent ebaõnnestunult startinud I. Kuperman suutis finišis kaheksa järjestikuse võiduga liidri kinni püüda ja jagada temaga 1.—2. kohta.



«Kogu meie toidumoon läks õise tormiga!» — «Väike viga, aga meil läks kaks kivi!»

NSV Liidu tšempioni tiitli otsustas Moskvas 1955. a. novembrikuus toimunud järelmatš, mis lõppes I. Kupermani võiduga 4,5:3,5.

NSV Liidu II kabetšempionaadi paljud partiid paistsid silma neis esinevate sügavate strateegiliste plaanide, rünnakute sooritamise peensuse ja ilusate kombinatsioonide poolest. Mängitud partiid ei jäänud maha välisriikide meistrite saavutustest ja need kinnitavad, et tugevamad nõukogude kabemeistrid võisid juba tol ajal edukalt võistelda rahvusvahelistel turniiridel.

Esmakordselt kohtusid nõukogude kabemeistrid välisrii-

kide tugevamate kabetajatega 1956. aastal Moskvas toimunud rahvusvahelisel kabeturniiril.

Esimene debüüt oli väga edukas — nõukogude meistrid võitsid kõik esimesed kohad. Eksmaailmameister suurmeister B. Springer (Holland) jagas alles 5.—6. kohta, kuna kahekordne Pariisi tšempion meister P. Pérot jäi aga hoopis viimaseks.

1956. aastal jätkus NSV Liidus kabe massilisuse edasine kasv. 1. jaanuariks 1956. a. oli meie maal 60 meistersportlast, 130 meistrikandidaati, ligi tuhat esimese, üle nelja tuhande teise ja kakskümmend tuhat kolmanda järgu kabetajat. Ligi sada tuhat kabetajat omasid neljandat ja viiendat järku. Neil aastail anti järjekordselt massitiraažis välja kabemängu määrustikud. 1956. aastal ilmus J. A. Šmidti brošüür ja V. S. Giljarovi õpik rahvusvahelise kabe kohta. Anti välja ka nõukogude kabemeistrite kollektiivne töö rahvusvahelise kabe teooria alal «Sorevnovanija po stokletotšnõm šaškam 1953—1954 g. g.»

Ainuüksi 1955. aastal valmistati ja anti kaubandusvõrku 50 000 sajaruudulist kabelauda.

Suurt tähtsust etendas rahvusvahelise kabe edasisel arendamisel meie maal ka see fakt, et Nõukogude Liidu kabesektsioon astus Ülemaailmsesse Kabeföderatsiooni.

Paljud 1956. aastal hulgaliselt toimunud turniiridest olid meie maa kolmandate kabeesivõistluste poolfinaalturniiridele eel-etapiks. NSV Liidu III kabetšempionaat kogus erakordselt tugeva ja ühtlase koosseisu.

Esmakordselt olid meie maa kabetšempionaadi finaalturniirist osavõtjad eranditult meistrid. Esmakordselt oli NSV Liidu kabetšempionaat ühtlasi ka maailmameistrivõistluste eelturniiriks.

Võib julgesti kinnitada, et see tšempionaat oma koosseisult ja tugevuselt ei jäänud maha suurtest rahvusvahelistest turniiridest. See loomulikult kõrgendas nõudmisi, mida nõukogu spordiavalikkus esitas turniirist osavõtjate loomingule.

Tšempionaadil mängitud partiide põhjalik analüüs võimaldab tulla järeldusele, et turniir tähistas nõukogude kabekooli uusi loomingulisi saavutusi ning et nõukogude kabemeistrite poolt rahvusvahelises kabes väljatöötatud mänguprintsiibid leiavad edukat kasutamist.

Tšempionaadil mängitud partiid olid välisriikide kabeavalikkuse tähelepanu keskpunktis ning nõukogude kabemeistrite mängule anti paljude suurmeistrite poolt kõige kõrgem hinnang. Nii näiteks maailmameister Piet Roozenburg, kes avaldas hollandi ajalehes rea artikleid nõukogude kabemeistrite mängust, mainis: «Eelseisvatel maailmameistrivõistlustel kardan ma kõige enam kanadalasi ja venelasi . . . Nõukogude Liidu kabeturniiride partiid sunnivad õppima vene meistrite saavutusi ka sellel laual, millega nad olid harjunud . . .»

Kahjuks aga takistas rahvusvahelise olukorra teravnemine 1956.

aasta lõpul nõukogude kabemeistrite osavõttu 1956. a. maailmameistrivõistlustest.

1957. aastal jätkas nõukogude kabeorganisatsioon suurt tööd rahvusvahelise kabe populariseerimisel ja nõukogude kabemeistrite spordimeisterlikkuse tõstmisel. Korraldati rida uusi suure tähtsusega turniire, mis näitasid rahvusvahelises kabes kõrgesti kvalifitseeritud kabetajate arvu tunduvat suurenemist, spordimeisterlikkuse ja massilisuse suurt kasvu.

Selle eredaks näiteks olid liiduvabariikidevahelised meeskondlikud võistlused rahvusvahelises kabes, mis toimusid Läti Kabesektsiooni initsiatiivil 1957. a. detsembrikuus Riias.

Turniirile kogunes ligi 100 meie maa tugevamat kabetajat peaaegu kõikidest liiduvabariikidest. Turniiril mängitud partiid näitasid, et meil on suur hulk rahvusvahelise klassiga mängijaid.

Pärast pingelisi võistlusi saavutas esikoha Moskva meeskond.

Riia turniiril näitasid suuri loomingulisi edusamme noored kabetajad.

Noorte eduga lõppes ka NSV Liidu IV kabetšempionaat, mis toimus 1958. aasta alguses Leningradis. NSV Liidu tšempioniks tuli 20-aastane Odessa meister M. Korhov, kes läbis kogu turniiri erakordselt tugevalt.

Teise koha omandas meister M. Stanovski (Odessa). Tähelepanu äratasid noorte andekate kabetajate Davõdovi (Taškent), Škitkini ja Pavlovi (mõlemad Moskva) suurepäraselt mängitud partiid.

Päevakorda kerkis küsimus maailmameistritiitli võitmisest nõukogude kabemeistrite poolt.

NSV Liidu kabetšempion I. Kuperman esitas väljakutse matšiks maailmameister Marcel Deslauriers'ga.

Arvestades seda, et õigust matšiks maailmameistriga taotlesid samuti rea teiste maade esindajad, otsustas Ülemaailmne Kabeföderatsioon korraldada Rotterdamis 1958. aastal pretendentide turniiri.

Föderatsioon andis osavõtuõiguse sellest turniirist vaid nelja riigi kabetšempionile: suurmeistritele Michel Hisard'ile (Prantsusmaa) ja Iser Kupermanile (NSV Liit) ning rahvusvahelistele meistritele Vim Roozenburgile (Holland) ja Hugo Verpoestile (Belgia).

Osavõtjatel tuli igaühega mängida kaks partiid.

Rotterdami turniiri tulemused on kõigile teada — NSV Liidu esindaja saavutas esikoha.

Kuperman võttis osa kohe pärast pretendentide turniiri lõppemist ka kahest rahvusvahelisest turniirist, mis toimusid Ijmuidenis ja Haagis. Esimesel neist tuli ta esikohale, teises turniiris jagas aga esimest-teist kohta.

Seega lähenesid nõukogude kabemeistrid oma palavaimale soovile — maailmameistritiitli võitmisele.

Nagu me lugesime eelmises peatükis «Võitlus maailmameistri tiitlile», lõppes 1958. aasta oktoobrikuus Hollandi paljudes linna-

des toimunud matš M. Deslauriers — I. Kuperman NSV Liidu esindaja võiduga.

1959. aasta maikuus toimus Kiievis NSV Liidu V tšempionaat rahvusvahelises kabes, millest võttis osa 18 kabetajat. Seekord oli noorte esinemine eriti võimas. Esimesest kuuest kohast kuulus noortele kabetajatele viis.

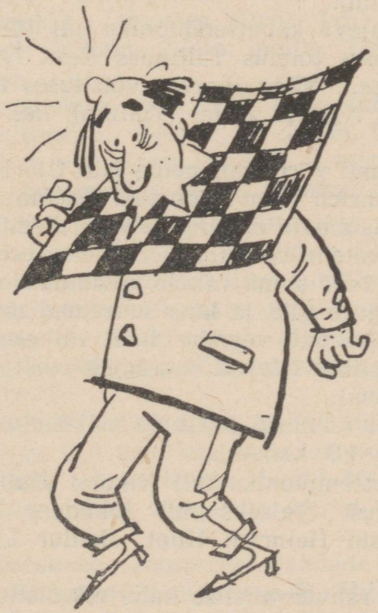
Turniiri võitjaiks tulid 11,5 punktiga 17 võimalikust mullune tšempion 22-aastane M. Korhov (Odessa) ja 18-aastane V. Štšegolev (Moskva). Kolmandaks jäi M. Šavel (Minsk), neljandat-viiendat kohta jagasid Z. Tsirik (Harkov) ja turniiri noorim osavõtja 16-aastane A. Andreiko (Riia).

Pärast tšempionaadi lõppu toimunud matšis M. Korhov — V. Štšegolev osutus tugevamaks viimane. Tagajärjega 4:2 võitis NSV Liidu kabetšempioni tiitli V. Štšegolev.

Nagu eelmises peatükis mainisime toimus NSV Liidu linnades (Kiievis, Minskis, Riias, Leningradis ja Moskvas) maailmameistrimatš I. Kuperman — Ir. G. E. van Dijki vahel, mis lõppes Kupermani kasuks 13,5:6,5.

*

Käesoleval ajal seisab nõukogude kabemeistrite ees raske ülesanne kaitsta maailmameistritiitlit. See ei ole sugugi kergem kui tiitlit võita ning kohustab nõukogude kabemeistreid paljuks.



«Kas nüüd naine usub, et võitsin?»

KUUETEISTKÜMNES PEATÜKK

RAHVUSVAHELINE KABE EESTI NSV-S JA EESTI PARIMATE KABETAJATE LOOMINGUT

Rahvusvaheline kabe hakkas meie vabariigis arenema alles alates 1954. aasta lõpust, mil toimusid esimesed treeningturniirid.

Esimeseks suuremaks rahvusvahelise kabe turniiriks Eestis tuleb lugeda VSÜ «Spartaki» Vabariikliku Nõukogu kabeesivõistlusi, mis toimusid 11 osavõtjaga 1955. aasta veebruaris Tallinnas.

Turniiri võitjaks tuli Haapsalu esindaja Ülo Kesker, kes võitis kõik kümme partiid. Teiseks tuli 7,5 punktiga VSÜ «Spartaki» Tallinna Nõukogu kabeesivõistluste võitja Vello Karmi, kolmandaks jäi Heinrich Hunt (Tallinn).

Spordiühingu «Kalev» kabetšempioniks tuli Jüri Seisler.

Sama aasta maikuus toimus Tallinnas Eesti NSV I tšempionaat rahvusvahelises kabes. Väga teravas võistluses tuli selle huvitava kabeturniiri võitjaks Nikolai Žadin (Tallinn), kes kogus 7,5 punkti 11 võimalikust.

Võitjast poole punkti võrra tahapoole jäid Ülo Kesker (Haapsalu), Rudolf Miller ja Heinrich Hunt (mõlemad Tallinn).

Sellel turniiril, vaatamata mõningatele võrdlemisi hästi läbiviidud partiidele ja huvitavatele kombinatsioonidele, esines paljudes partiides ka vigu, jäeti kahe silma vahele kombinatsioone. Tublisti andsid tunda uued mängureeglid ja laua suuremad mõõtmed. Kuid üldkokkuvõttes eesti kabetajad veendusid, et väikesel kabelaual väljatöötatud mänguprintsiibid leiavad suuremalt osalt edukat kasutamist ka sajaruudulisel laual.

1955. aasta lõpul toimusid pealinna esivõistlused, kus finaalturniiril võistles kaasa 13 kabetajat.

Ka pealinna kabetšempioniks tuli Nikolai Žadin. Ta kogus 9 punkti 12 võimalikust. Teiseks tuli Johannes Türn. Kolmandat-viiendat kohta jagasid Heinrich Hunt, Heldur Laudver ja Ervin Pani.

Vabariigi teistele rahvusvahelise kabe esivõistlustele eelnesid ka poolfinaalturniirid. Esimeses neist saavutas suurepärase tulemuse — 8,5 punkti 10 mängitud partiist — spartaklane Heldur Laudver.

1956. aasta aprillikuus toimunud Eesti NSV II esivõistluste finaalturniirist võttis osa vabariigi 15 paremat kabetajat.

Juba esimestest voorudest alates võttis vabariigi mitmekordne tšempion vene kabes Ülo Kesker juhtimise turniiril enda kätte ja väljus võitjana. 14 mängitud partiist võitis ta 11 ja viigistas 3 kohtumist. Teisele kohale tuli Nikolai Žadin ja kolmandale — Johannes Türn. Neljas-viies olid Robert Metsar ja Heinrich Hunt.

Sel aastal võttis Ü. Kesker esmakordselt osa ka üleliidulistest rahvusvahelise kabe võistlustest. Mängides tugevakoosseisulistel VSÜ «Spartaki» I üleliidulistel kabeesivõistlustel (Dzintaris 1956. a. juunikuus), kus enamik osavõtjatest olid meistersportlased, saavutas ta ainult 6,5 punkti 15 võimalikust, millega jäi 16 osavõtja hulgas 11. kohale.

Nikolai Žadin võistles NSV Liidu II kabetšempionaadi Leningradi poolfinaalturniiril, kus mängis samuti ebaedukalt, jäädes 5,5 punktiga 17 võimalikust 18 osavõtja hulgas 16. kohale.

Kolmandad vabariiklikud kabeesivõistlused toimusid 1957. aastal. Osavõtjaid oli 12.

Esikohale tuli üllatuslikult Tartu üliõpilane Jefim Titijevski, kes kogus 8 punkti. Teiseks jäi Ülo Kesker 7,5 punktiga. Kolmas-neljas olid Vello Karmi ja Nikolai Žadin ning viies-kuues Johannes Türn ja Alfred Sild (kõik Tallinnast). Samal aastal toimunud Tallinna kabeesivõistlustest võtsid osa 22 kabetajat. Turniir toimus šveitsi süsteemis 9 vooruga. Tallinna kabetšempioniks tuli Alfred Sild 7,5 punktiga, jättes teiseks Johannes Türni, kes kogus pool punkti vähem. Kolmas oli Nikolai Žadin, neljas Heldur Laudver, viies Heinrich Hunt jne.

Sama aasta jaanuarikuus võistles Tallinna kabemeeskond, koosseisus (laudade järjestuses) Ü. Kesker, N. Žadin, N. Lomov, V. Karmi ja H. Laudver Riias viie linna turniiril (Leningrad, Tallinn, Riia, Vilnius ja Minsk), kus edestati ainult Vilniuse meeskonda.

Ülo Kesker võistles juunikuus spordiühingu «Spartak» II üleliidulistel kabeesivõistlustel Aluštas (Krimmis). Seekord esines ta tublisti paremini ja tuli tugevakoosseisulisel turniiril 16 osavõtja hulgas hinnatavale kuuendale kohale. Punkte kogus ta 8,5.

Vaatamata sellele, et 1958. aastal vabariiklikke esivõistlusi rahvusvahelises kabes ei peetud, võtsid meie kabetajad osa paljudest turniiridest.

Tallinna esivõistlustel näitas head mängu Heinrich Hunt, kes saavutatud 8,5 punktiga tuli pealinna kabetšempioniks.

Poole punkti võrra tahapoole jäi Rudolf Miller. Kolmandat-neljandat kohta jagasid Robert Metsar ja Alfred Sild. Rudolf Helkma tuli viiendaks.

Tallinna kabemeeskond, koosseisus (laudade järjestuses) Ü. Kesker, N. Žadin, V. Karmi, H. Laudver ja R. Miller, võttis osa Leningradis toimunud järjekordsest traditsioonilisest viie linna turniirist. Tallinlased edestasid seekord tugevakoosseisulist Minski meeskonda.

Augustikuus pidas meie vabariigi koondvõistkond sõpruskohtumisi Kaunases, Vilniuses ja Riias Kaunase, Leedu ja Läti võistkonnaga. Meie kabetajad, koosseisus Ülo Kesker, Nikolai Žadin, Johannes Türn, Heldur Laudver, Rudolf Helkma ja naiskabetajad (viimased mängisid 64-ruudulist kabet) Linda Piiper ja Eva Teras, võitsid Kaunase võistkonna tulemusega 5:2, kaotasid Leedule 6:8 ja võitsid Läti 7,5:6,5.



Fotomälestus Vilniuses 1958. a. peetud sõpruskohtumisest. «Jõudu on proovimas» Ü. KESKER (vasakul) ja J. KULIKAUSKAS (paremal).

Juunikuus toimus Riias esimene Balti riikide kabeturniir, millest võtsid osa 9 kabetajat. Eestit esindasid Žadin, Laudver ja Sild.

Turniiri võitjaks tuli meie vabariigi esindaja Nikolai Žadin, kes kaheksast võimalikust kogus seitse punkti. Heldur Laudver tuli kaheksandaks ja Alfred Sild üheksandaks.

Oktoobrikuus toimusid Riias Läti NSV VI lahtised rahvusvahelise kabe esivõistlused, millest võtsid osa ka Ü. Kesker ja N. Žadin.

Turniiri koosseis oli tugev: 7 meistrit ja 7 meistrikandidaati, nende hulgas Vene NFSV mitmekordne kabetšempion meistersportlane Nikolai Sretenski (Kalinin), Moskva kabetšempion meistersportlane Vladimir Agafonov, NSV Liidu kabetšempionaadi mitmekordne finalist, Läti NSV paljukordne kabetšempion meistersportlane Valdis Zvirbulis ja teised.

Turniiri võitjaks tuli Agafonov (Moskva), kes kogus 10 punkti.

Hästi esinesid meie vabariigi esindajad Ülo Kesker ja Nikolai Žadin, kes saavutatud 8,5 punktiga jagasid teist-kolmandat kohta ja edestasid Läti NSV parimaid, meistersportlast Valdis Zvirbulist ja Erik Karklinši ühe punktiga.

Turniiri tugevast koosseisust räägib ka see fakt, et üks NSV Liidu parimaid kabetajaid, NSV Liidu kabetšempionaatide mitmekordne finalist Nikolai Sretenski saavutas ainult 6 punkti 13 võimalikust, millega tuli üheksandale kohale. Huvitav on aga märkida, et NSV Liidu kabetšempionaadi finaalturniiril tuli ta samal aastal palju kõrgemale kohale!

1959. aastal toimusid Tallinnas Eesti NSV IV lahtised esivõistlused Läti kabetšempioni V. Zvirbulise ja Leedu kabetšempioni E. Slavinskase osavõtul.

Esikohale tuli suurepärase tulemusega (12 punkti 14 võimalikust) lätlane V. Zvirbulis, kes tasus seega mõned kuud tagasi Läti esivõistlustel Eesti NSV esindajatelt saadud kaotuse.

Üldjärjekorras teiseks ja Eesti NSV kabetšempioniks tuli Ülo Kesker. Tema resultaadiks jäi 10,5 punkti.

Kolmandat-neljandat kohta jagasid 10 punktiga Nikolai Žadin (Tallinn) ja E. Slavinskas (Leedu NSV).

Viiendaks (Eesti arvestuses kolmandaks) tuli Viljandi esindaja Enno Jõulu, kogudes 8 punkti.

Järgnesid: 6.—8. Heinrich Hunt (Tallinn), Rein Vettner (Haapsalu) ja Heinar Jahu (Kohtla-Järve) 7; 9. Rudolf Miller (Tallinn) 6,5; 10.—11. meistrikandidaat Heldur Laudver (Tallinn) ja Erich Olli (Tartu) 6; 12.—13. meistrikandidaadid Alfred Sild (Tallinn) ja Eesti NSV III kabetšempionaadi võitja Jefim Titijevski (Tartu) 5; 14.—15. Rudolf Helkma ja Robert Metsar (mõlemad Tallinn) 2,5 punktiga.

Maikuus toimus Tallinnas järjekordne matškohtumine Eesti ja Leedu vahel. Meie vabariigi koondvõistkond, koosseisus Ülo Kesker, Nikolai Žadin, Johannes Türn, Heinrich Hunt (kõik Tallinnast), Enno Jõulu (Viljandi), Rein Vettner (Haapsalu) ning naiskabetajad Eva Teras ja Olga Smelova (mõlemad Tallinnast, mängisid vene kabet), võitis esimese ringi tulemusega 4,5:3,5. Teise ringi võitsid sama tulemusega leedulased ning lõppkokkuvõttes jäi matškohtumine viiki tulemusega 8:8.

Juunikuus toimus matškohtumine Lätiga, mis oma osavõtjate arvult oli suurimaks kõigist eelmistest.

Seekord asusid laudade taha korraga 34 kabetajat, kusjuures seitsmel meeste laual toimus võistlus rahvusvahelises kabes, kuuel meeste ja neljal naiste laual aga vene kabes.

Meie vabariigi võistkond esines koosseisus Ülo Kesker, Nikolai Žadin, Johannes Türn, Heinrich Hunt, Enno Jõulu, Rein Vettner ja Heinar Jahu (Kohtla-Järve) rahvusvahelises kabes, Alfred Sild, Heldur Laudver, Rudolf Helkma, Rudolf Miller, Enno Eerma, Jaan Vari (kõik Tallinnast) ning naiskabetajad Eva Teras, Õie Tuvikene (Vändra), Ella Luup ja Linda Piiper (Tallinnast) vene kabes.

Ka seekord osutus tugevamaks Eesti võistkond, kes alistas Läti võistkonna tulemusega 9:8.

See oli lühike ülevaade Eesti NSV-s toimunud ja eesti kabetajate poolt rahvusvahelises kabes osavõetud tähtsamatest võistlustest ja turniiridest.

Tuleb mainida, et rahvusvaheline kabe leiab meil iga aastaga üha laiemat ja laiemat levikut. Praegu korraldatakse selles mängus hulgaliselt turniire: linnade ja rajoonide, käitiste, asutuste, koolide, kolhooside jne. esivõistlusi, igasuguseid turniire kehakultuurikollektiividesjne. Neil võistlustel stardivad juba praegu paljud tuhanded rahvusvahelise kabe harrastajad, inimesed igasuguses vanuses ja elukutses.

Eesti kabetajad valdavad hästi kabekunsti 64-ruudulisel laual ja neil on kõrge koht üleliidulises ulatuses. Et aga vene kabes väljatöötatud põhilised printsiibid leiavad edukat kasutamist ka rahvusvahelises kabes, on meie kabetajatel võrdlemisi kerge õppida hästi mängima ka rahvusvahelist kabet.

Me oleme kindlad, et meie väikese vabariigi kümnete tuhandete kabehuviliste hulgas leidub selliseid püüdlikke talendirikkaid kabetajaid, kes võivad pingelise treeninguga juba lähematel aastatel edukalt võistelda ka rahvusvahelisel areenil.

*

Mida võib öelda Eesti NSV kabetajate loomingu kohta rahvusvahelises kabes?

Sõnadetagi on selge, et selle lühikese ajavahemiku jooksul, mil meie kabetajad tegelevad rahvusvahelise kabe õppimisega, ei ole olnud kerge tungida selle, kõikidest mängudest ühe kõige huvitavama, alati «rohelise» mängu saladustesse.

Ent nagu näitavad raamatu kolmeteistkümnendas peatükis toodud Eesti NSV kabetajate poolt mängitud partiid ja alljärgnevas vaadeldavad huvitavad momendid partiidest, on meie mängijad nii mõndagi juba omandanud ja ka omalt poolt rikastanud kabeteooriat.

Võib julgesti öelda, et matškohtumistes võib meie vabariigi kabekoondus oma parimas rivistuses edukalt võistelda enamiku liiduvabariikide kabemeeskondadega, aga samuti ka paljude suurte välisriikide kabemeeskondadega.

Alljärgnevas vaatleme Eesti NSV kabetajate poolt mängitud partiide huvitavamaid momente.

(Vaata diagramm 1017 lk. 500)

Selline seis esines Eesti NSV I kabetšempionaadi partiis R. Helkma — J. Seisler. Mustadega mänginud J. Seisler sooritas siin järgmise kombinatsiooni, mille idee esineb tihti ka vene kabes. Järgnes **1. . . . 26—31!** (või 1. . . . 24—30) **2. 36:27 18—22 3. 28:17 12:32 4. 38:27 24—30 5. 35:24 14—20 6. 25:14 9:47** ja valge alistus.

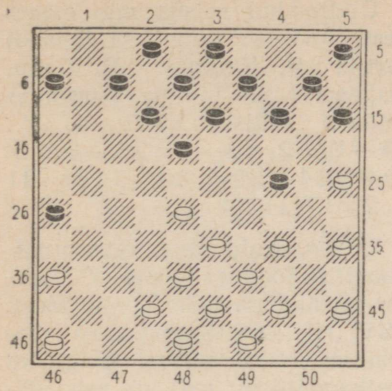


Diagramm 1017

Käigul on must.

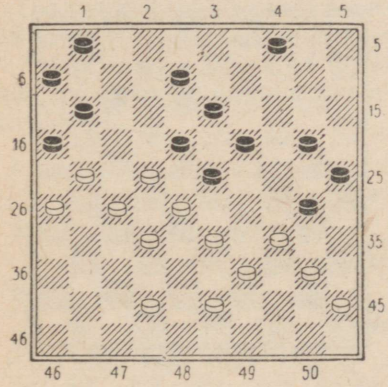


Diagramm 1018

Käigul on must.

Ülaltoodud seisus mängis Ü. Kesker mustadega H. Topmani vastu (Eesti NSV II kabetšempionaat) järgmiselt: **1. . . . 19—24 2. 28:19 8—12 3. 19:17 1—7 4. 22:13 11:31 5. 26:37 16:49.** Mõne käigu pärast Topman alistus.

(Vaata diagramm 1019)

Selles seisus R. Helkma otsustas partii saatuse oma kasuks

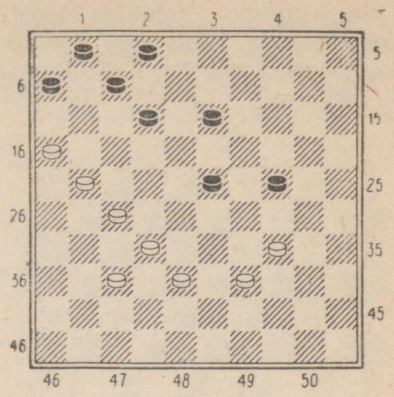


Diagramm 1019

järgmisel teel: **1. 21—17! 12:21 2. 34—29! 24:22.** Tuleb lüüa enamus. **3. 16:9 2—8 4. 39—33!** ja valge võitis.

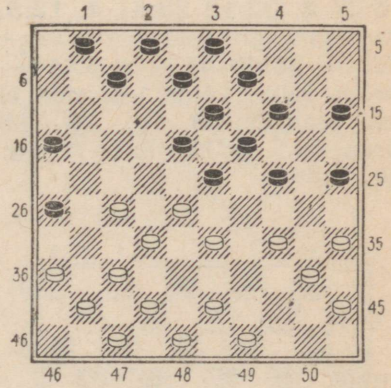


Diagramm 1020

Käigul on must.

Seis partiist R. Metsar — H. Hunt (Eesti NSV II kabetšempionaat). Must sooritas kombinatsiooni **1. . . . 26—31! 2. 37:26 24—30 3. 35:24 19:39 4. 28:10 39:46** ja seis on mustale võidetav.

Samasugune kombinatsiooniidee esines ka Eesti NSV I kabetšempionaadi partiis N. Žadin — A. Jefimov.

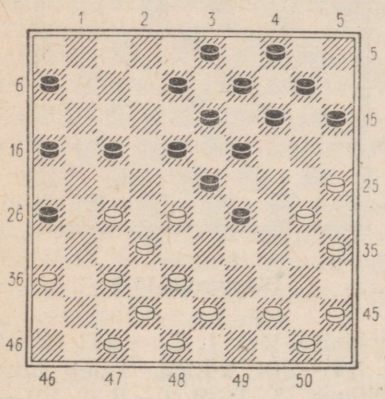


Diagramm 1021

1. 25—20! 14:34 2. 27—21 16:27 3. 32:12 23:41 4. 12:5. Partiis mängiti veel **4. . . . 29—33! 5. 38:40 41—46 6. 44—39!** ja valge võitis, sest must ei tohi mängida 6. . . . 13—19 järgneva 7. 5:32 46:44 8. 50:39× tõttu.

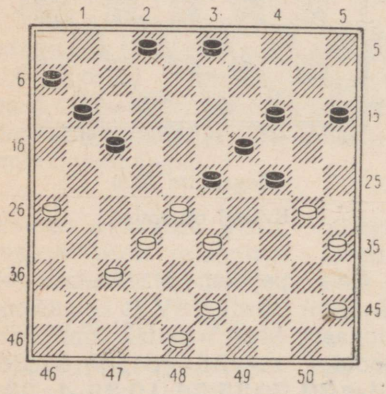


Diagramm 1022

Käigul on must.

Ülaltoodud seisus, mis esines Eesti NSV IV kabetšempionaadi partiis R. Helkma — E. Jõulu, realiseeris must oma paremuse võiduks sellisel viisil: **1. . . . 23—29! 2. 43—38 29—34! 3. 30:39 24—29 4. 33:13 17—21 5. 26:17 11:31** jne.

Lihtsa, kuid ilusa kombinatsioonilise löögiga lõpetas Ü. Kesker mustadega kohe partii (Eesti NSV III kabetšempionaat) diagrammi 1023 seisus, kuigi ka positsioonilisel teel on seis võidetav.

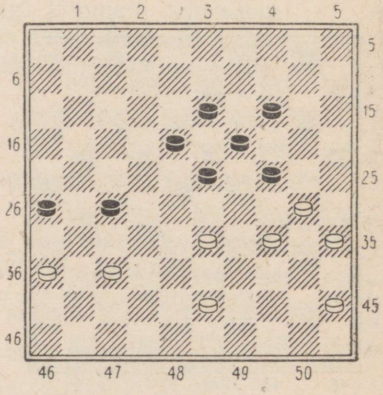


Diagramm 1023

Käigul on must.

1. . . . 27—31! 2. 36:27 23—29 3. 34:12 13—18 4. 12:23 19:48 5. 30:10 48:15 ja valge alistus.

(Vaata diagramm 1024)

F. Villard (must) võitis siin N. Lomovi (Eesti NSV II kabetšempionaat) järgmisel teel: **1. . . . 27—32! 2. 38:16 20—24 3. 29:9 18:47 4. 9:18 12:41×.**

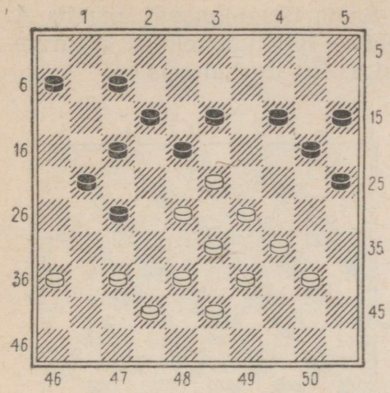


Diagramm 1024

Käigul on must.

Diagrammil 1025 toodud seisus sooritas V. Karmi mustadega F. Villardi vastu (Eesti NSV III kabetšempionaat) järgmise kombinatsiooni:

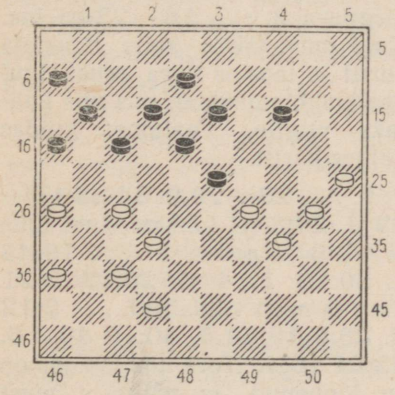


Diagramm 1025

Käigul on must.

1. . . . 23—28! 2. 32:23 17—21 3. 26:17 12:41 4. 23:3. Edasi võib lüüa kabena alles järgmisel käigul. **4. . . . 41—47 5. 3:20 47:15** ja Villard alistus.

Esimese Tallinna treeningturniiri partiis R. Miller — A. Pol-

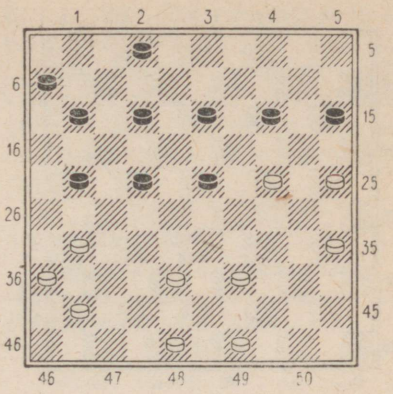


Diagramm 1026

ler teostas esimene diagrammi 1026 seisus sellise kombinatsiooni:

1. 25—20! 14:25 2. 35—30 25:32 3. 31—27 22:31 4. 36:9 ja must alistus.

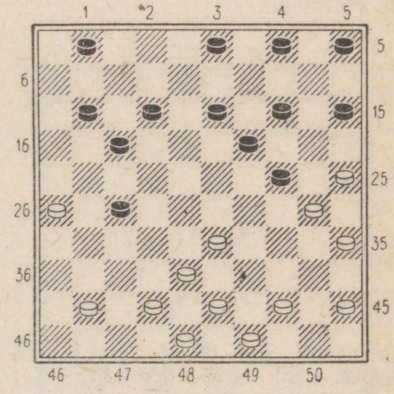


Diagramm 1027

Käigul on must.

R. Metsar võitis mustadega siin H. Rajaste (Tallinna 1958. a. kabetšempionaat) niimoodi:

1. . . . 27—32! 2. 38:27 14—20 3. 25:23 13—18 4. 30:19 18:36 ja mustal on kergesti võitev seis.

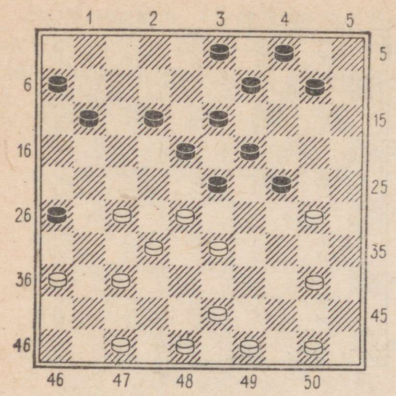


Diagramm 1028

Selles seisus saavutas J. Türn otsustava ülekaalu sellisel õpetlikul teel: **1. 27—22! 18:29.** Tuleb lüüa enamus. **2. 40—34! 23:41.** Jälle enamlöömise reegel! **3. 34:5 24:35 4. 5:46** ja valgel on võiduseis.

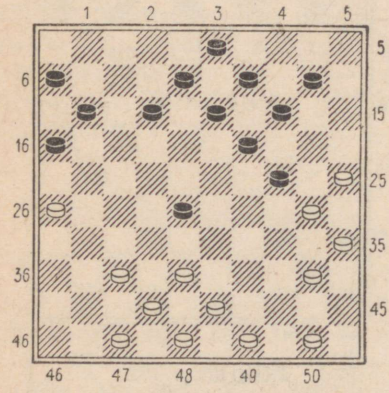


Diagramm 1029

N. Žadin sooritas valgetega siin H. Hundi vastu (Eesti NSV I kabetšempionaat) järgmise kombinatsiooni: **1. 25—20!! 14:45 2. 26—21 16:27 3. 38—32 27:38 4. 43:5,** millega sai võitva seisu.

Sama tšempionaadi partiis A. Sild — H. Hunt tekkis diagrammil 1030 toodud seis.

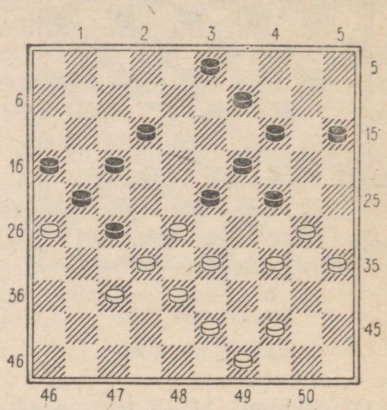


Diagramm 1030

Seis on mustale võidetav, jätkates näiteks 1. . . . 12—18 ühes järgneva 2. . . . 18—22-ga jne. Kuid must tahtis kohe lõpetada partii ja teostas ilusa kuuekäigulise kombinatsiooni, mis viis kahjuks viigile. Vaatame, kuidas kulges partii.

1. . . . 23—29 2. 34:23 17—22 3. 26:8 (ei tohi muidugi lüüa 3. 28:8 järgneva 3. . . . 19:48 4. 30:10 15:4 5. 26:17 3:21 tõttu ja must võidab) **3. . . . 3:12 4. 28:8 19:48 5. 30:10 48:3 6. 32:21 15:4.** Tore kombinatsioon on lõppenud ja näib, et must võidab. Ent valgel oli siin varuks üllatuslikult selline lihtne käik nagu **7. 21—17 3:43 8. 49:38** ja partii lõppes viigiga.

(Vaata diagramm 1031)

Selline keskmäng esines Läti NSV VI lahtistel kabeesivõistlustel partiis Ü. Kesker — V. Zvirbulis.

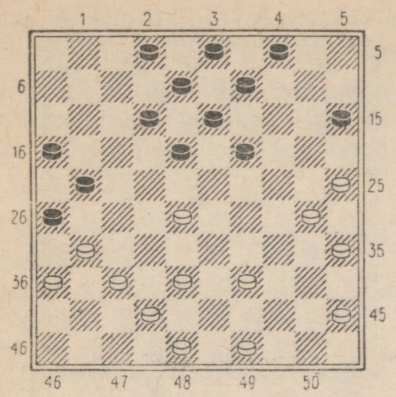


Diagramm 1031

Valge seis on parem, sest tal on ruumiline ülekaal ja ta on jõudude arenduses ennetanud vastast kolme tempo võrra. Lisaks sellele võib valge edukalt hõivata tsentri. Musta kivid tema paremal tiival asetsevad halvasti.

Vaatame, kuidas valge järkjärgult suurendab oma positsioonilist ülekaalu.

1. 30—24! 19:30 2. 35:24

See vahetus tugevdab valge seisu veelgi. Nüüd ilmneb juba selgemalt valge ruumiline ülekaal ja tunduvalt tugevam tsentraalne seis. Mustal ei ole kerge leida head kaitset.

2. . . . 12—17

Must tahab vahetada tagasi, et pärast kuidagi oma jõude ümber grupeerida.

3. 37—32! 26:37 4. 42:31

Valge takistab musta tema plaanide teostamisel.

4. . . . 18—22 5. 39—33 8—12 6. 45—40

Valge viivitab välja 27 hõivamist võimaldava vahetusega 6. 31—27 22:31 7. 36:27, sest must ei tohi niikuinii ei vahetada 6. . . . 21—27 ega mängida ka 6. . . . 21—26.

Oma viimase käiguga tahab valge aktiviseerida mahajäänud parema tiiva kivi 45 ja tuua see oma tsentraalse seisu tugevdamiseks.

6. . . . 2—7 7. 40—34 9—14 8. 34—29

Valge seis on väga tugev ja raske on öelda, kas mustal ongi enam rahuldavat jätku.

8. . . . 3—9

Pärast käiku 8. . . . 12—18 oli valgel võimalik selline jätk 9. 28—23! 7—12 (kui 9. . . . 7—11 10. 23:12 17:8, siis 11. 24—20×) 10. 23—19! 14:34 11. 24—20 15:24 12. 32—27 21:43 13. 48:8 ja valge peaks võitma.

9. 49—43 21—26 10. 31—27 22:31 11. 36:27 13—18

(Vaata diagramm 1032 lk. 506)

Musta viimane käik võimaldab valgele kiiresti võita partii. Ent mustal on juba kaotusseis ja ka teised jätkud ei too kergendust.

Kui 11. . . . 14—19, siis 12. 27—22×. Käigule 11. . . . 4—10 järgneb 12. 24—19! 14:34 13. 33—29 34:23 14. 28:8 12:3 15. 27—21 16:27 16. 32:1×, vahetusele 11. . . . 13—19 12. 24:13 9:18 aga omakorda 13. 29—23 18:29 14. 33:24 peatse võiduga. Kui lõpuks 11. . . . 17—21, siis 12. 28—23 jne. ja valgel on võiduseis.

12. 48—42 . . .

Teksti käigu asemel on valgel võimalik jätkata ka 12. 29—23 ja 13. 27—22 jne., ent valge ei kiirusta selle läbiviimisega, sest see võimalus säilib ka järgmisel käigul ja on siis veelgi võimsam.

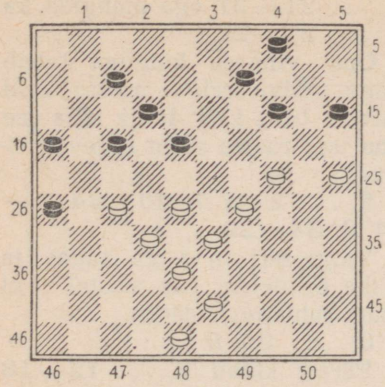


Diagramm 1032

Kui must mängib nüüd 12. . . . 18—22 13. 27:18 12:34, siis 14. 33—29 34:23 15. 28:10 ja valge võidab. Käigule 12. . . . 9—13 võib järgneda eespool vaadatud kombinatsioon 13. 24—19 14:34 14. 33—29 34:23 15. 28:8 12:3 16. 27—21 jne. ja valge võidab. Kiirele kaotusele viivad ka käigud 12. . . . 7—11 ja 12. . . . 17—21.

Seepärast jätkas must

12. . . . 4—10.

Nüüd ähvardab must juba käiguga 13. . . . 18—22. Ent valgel oli varuks tugev vastus, millega musta seis muutub kohe lootusetuks.

13. 29—23! 18:20 14. 27—22 17—21 15. 22—18 12:23 16. 28:19 14:23 17. 25:5 ja valge seis on kergesti võitev.

(Vaata diagramm 1033)

Selles seisus sooritas H. Topman Tallinna 1957. a. kabetšempionaadil mustadega sellise toreda kombinatsiooni: **1. . . . 23—29! 2. 34:23 13—18 3. 22:2 3—8 4. 2:16 1—7 5. 16:13 9:18:29:38:27:36:47!** ja must võitis.

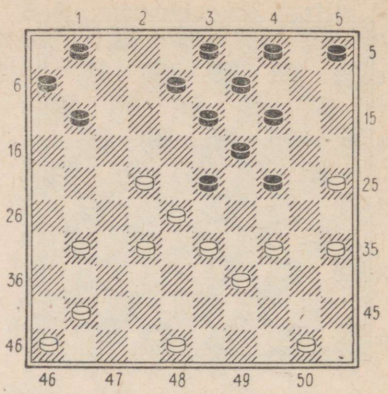


Diagramm 1033

Käigul on must.

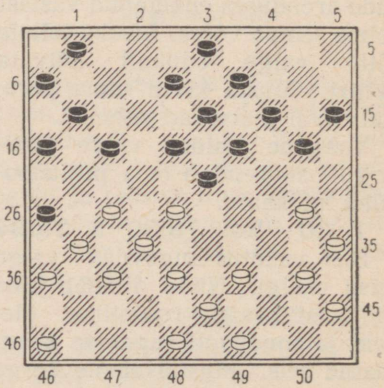


Diagramm 1034

Must nägi siin võimalust vastase vasaku tiiva jõudude sidumiseks ja mängis oma viimasel käigul 12—17 ühes ähvardusega 17—22. Ent ta langes valgetega mänginud A. Silla poolt peenelt ülesseatud püünisesse.

Nüüd järgnes ootamatu ja varjatud kombinatsioon: **1. 30—24! 20:29** (löömine 1. . . . 19:30 kaotab kohe) **2. 27—21! 16:27 3. 32:12 23:41.** Tuli lüüa ena-

mus. **4. 12:34 26:37 5. 36:47** ja valge võitis järgmisel käigul kivi.

Eesti NSV III kabetšempionaadil partiis Ü. Kesker — N. Žadin esines järgmine diagrammil 1035 toodud seis.

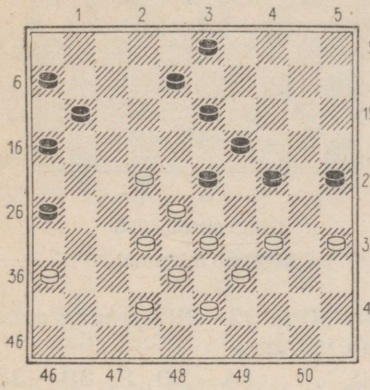


Diagramm 1035

Musta viimane käik 21—26? andis valgele võimaluse võita partii järgmisel teel: **1. 33—29! 24:44 2. 43—39 44:33 3. 38:9 3:14.** Kombinatsiooni esimene pool on lõppenud, vajalik sõelseis on mustale tekitatud. Nüüd järgneb kombinatsiooni teine osa. **4. 36—31! 26:48 5. 22—18 48:30 6. 35:2** ja must alistus.

Diagrammil 1036 esitatud seis esines Baltiriikide kabeturniiri (Riias 1958. a.) partiis N. Žadin — H. Laudver.

Viimane käik oli 1. 30—25? H. Laudver sooritas nüüd efektse kombinatsiooni: **1. . . . 21—27!!** Täiesti ootamatu käik! Valge ei tohi lüüa 2. 32:21 järgneva 2. . . . 23:41 3. 25:23 16:27 4. 31:22 41—46 tõttu ja must võidab. Jääb valida kaks löögivõimalust, mis viivad ühele ja samale seisule.

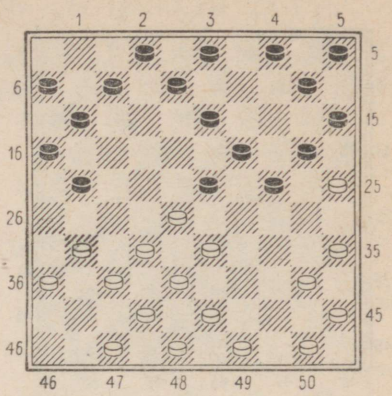


Diagramm 1036

2. 25:14 16—21! 3. 31:22 13—18! 4. 22:13 21—27 5. 32:21 23:41 6. 14:23 8:39 7. 43:34 41—46 ja mustal on võiduseis.

Äärmiselt huvitav on märkida, et sama kombinatsioon, veel enam, ka täpselt sama seis esines Belgia 1932. a. kabetšempionaadil partiis Gavar — Prus!! Harva esinev juhus rahvusvahelises kabes!

(Vaata diagramm 1037 lk. 508)

Toodud seis esines Eesti NSV I kabetšempionaadil partiis Ü. Kesker — A. Jefimov.

Valge leidis siin järgmise õpetliku võiduvõimaluse: **1. 31—26!** See käik valmistab ette järgnevat kombinatsiooni. **1. . . . 7—12 2. 26:17 12:21 3. 27—22! 18:27 4. 33—29!! 24:22 5. 35—30 25:34 6. 40:20 15:24 7. 32—28 22:33 8. 38:20.** Läbiviidud kombinatsiooni tulemusena jäi jõudude vahekord küll võrdseks, ent musta tugevasti nõrgenenud vasak tiib võimaldab valgel sealt läbi murda, mis toob viimasele võidu. Partiis

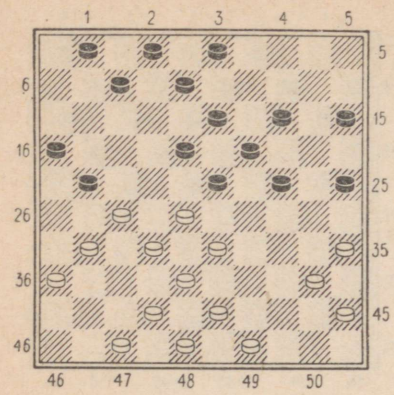


Diagramm 1037

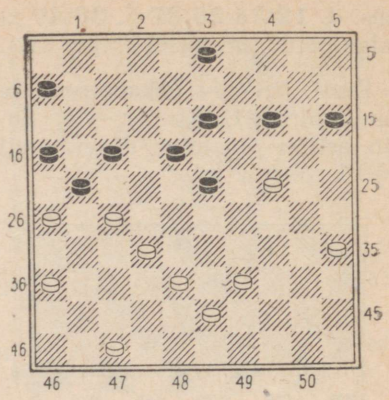


Diagramm 1038

Käigul on must.

järgnes: **8. . . . 3—9 9. 42—37** (võib ka kohe jätkata 9. 45—40, 10. 40—34 jne.) **9. . . . 1—7 10. 45—40 7—12 11. 40—34 12—18 12. 34—30 8—13 13. 20—15 9—14 14. 30—25 19—24 15. 25—20 14:25 16. 15—10** ja mõne käigu pärast Jefimov alistus.

(Vaata diagramm 1038)

Selline seis tekkis NSV Liidu IV kabetšempionaadi Riia poolfinaalturniiril partiis V. Kaplan — Ü. Kesker.

Musta seis on väga nõrk seotuse tõttu paremal tiival. Ent must leidis huvitava mänguplaani, mis päästis teda kaotusest.

1. . . . 3—9 2. 35—30 . . .

Paremat ei ole. Kui 2. 36—31?, siis 2. . . . 14—20 3. 39—33 20:29 4. 33:24 9—14 5. 35—30 14—20 6. 43—39 20:29 7. 39—33 6—11 8. 33:24 23—28 9. 32:12 21:43 10. 12:21 16:36 ja must võidab.

Kui 2. 47—42, siis jälle 2. . . . 14—20 3. 39—33 20:29 4. 33:24 9—14 ühes järgneva 14—20 ja 23—28-ga ning must peab võitma.

2. . . . 14—20 3. 39—33 20:29 4. 33:24 9—14 5. 30—25 6—11!

Tugev käik. Kaotusele viib 5. . . . 14—19 järgneva 6. 38—33 19:30 7. 25:34 15—20 8. 33—28 13—19 9. 43—39 20—24 10. 39—33 tõttu ja must ei tohi vahetada 10. . . . 17—22, sest järgneb 11. 28:17 21:12 12. 32—28×.

6. 36—31 . . .

Midagi ei andnud käik 6. 47—42 vastuse 6. . . . 13—19 7. 24:22 17:39 tõttu ja viik. Kaotab muidugi 6. 43—39 järgneva 6. . . . 23—28 jne. tõttu.

6. . . . 14—19 7. 47—41 . . .

Kui 7. 47—42 19:30 8. 25:34, siis 8. . . . 13—19! ja käigule 9. 38—33 järgneb 9. . . . 23—29 10. 33:22 17:30 11. 26:6 30—34 ning viik. Pärast 9. 43—39 viigistab käik 9. . . . 19—24! Kui aga 9. 34—30, siis 9. . . . 15—20 ja mustal on hea mäng.

Kui 7. 38—33 19:30 8. 25:34, siis järgneb 8. . . . 23—28 9. 32:12 21:32 10. 12:21 16:36 ja must peab võitma.

7. . . . 19:30 8. 25:34 . . .

(Vaata diagramm 1039)

Valge ähvardab nüüd mängida 8. 41—36 ühes järgneva 9. 27—22 17:37 10. 26:6-ga ja valge võidab. Ent mustal oli ette arvestatud huvitav vastulöök.

8. . . . 18—22! 9. 27:9 21—27 10. 32:12 11—17 11. 12:21 16:47 12. 38—32 47—38 13. 9—3.

Viimane šanss. Kui must lööb nüüd 13. . . . 38:49, siis 14. 3—25! 49:16 (14. . . . 49:27 15. 34—29 23:34 16. 25:16) 15. 26—21 16:30 16. 25:1×.

Ent partiis lõi must **13. . . . 38:16** ja vastased leppisid viigile.

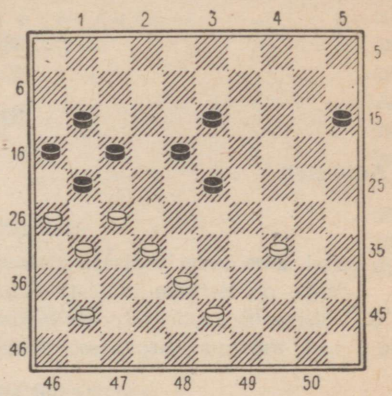
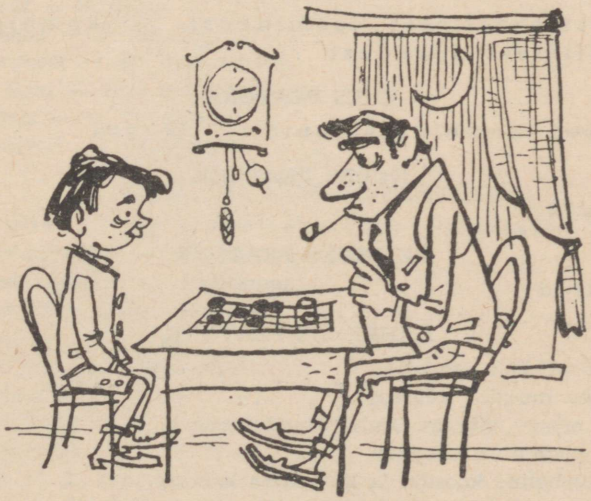


Diagramm 1039

Kõik need huvitavad näited ja 13. peatükis toodud partiid annavad tunnistust sellest, et Eesti NSV kabetajate loominguline spordimeisterlikkus kasvab aastast aastasse ja kahtlemata esineb juba lähemas tulevikus meie vabariigis terve grupp uusi andekaid mängijaid suure eduga nii üleliidulistel kui ka rahvusvahelistel turniiridel.



«Juku, me ei lõpeta täna seda partiid, sa pead ju lõppude-lõpuks ka õppima.»

SISUKORD

Autoritelt 3

ESIMENE PEATÜKK

I. Mõni sõna kabe üldisest ajaloost. Kabemängu erinevad liigid. Kas kabe on kergem malest? Kabe kultuurilisest väärtusest . . . 5
II. Lühike ülevaade rahvusvahelise kabe ajaloost, levikust käesoleval ajal, mängus peituvatest võimalustest ja ilust 10

TEINE PEATÜKK

Kabepartii eesmärk. Rahvusvahelise kabe laud ja mängureeglid. Näiteid reeglite rakendamisest 13

KOLMAS PEATÜKK

Lühiteatmeid lõppmängudest 29
I. Tihti esinevad kabede lõppmängud ja etüüdid 29
II. Teised praktilised etüüdid 35

NELJAS PEATÜKK

Kombinatsioonilisest loomingust ja kombinatsioonilistest ideedest 73

VIIES PEATÜKK

Praktilised kombinatsioonid ja löögid 91

KUUES PEATÜKK

Probleemid 139

SEITSMES PEATÜKK

Miniatuurid 183

KAHEKSAS PEATÜKK

Positsiooniline mäng 255
Kabendite muutlik väärtus 256
Väljade erinev tähtsus. Mahajäänud kivid 256
Tsentri piiramine tiibadelt 258
Tiibade-vaheline koostöö ja läbimurre kabesse 266
Seotud tsentraalsed seisud (Volduubi seisud) 268
Sümmeetrilised seisud 273

Kiilseisud 275
Seisud valge kivi väljale 22 või musta kivi väljale 29 sissetungimisega 279

ÜHEKSAS PEATÜKK

Lühiülevaade tähtsamatest avangutest 281
I. Raphaeli avakäik — 1. 32—28 282
II. Bartelingi avakäik — 1. 33—28 288
III. Fabre'i avakäik — 1. 34—29 295
IV. Prantsuse avakäik — 1. 34—30 297
V. Avakäik ääreväljale — 1. 31—26 299
VI. Poola avakäik — 1. 31—27 301
VII. Avakäik 1. 33—29 303
VIII. Avakäik 1. 35—30 304
IX. Avakäik — 1. 32—27 306

KÜMNES PEATÜKK

Püünised ja kombinatsioonid avangus 307

ÜHETEISTKÜMNES PEATÜKK

Välismaa maailmameistrite, suurmeistrite ja meistrite partiisid 344
Piet Roozenburg — J. Amzand 346
Piet Roozenburg — B. Springer 349
Doktor M. Molimard — P. Ghestem 351
P. Ghestem — M. Raichenbach 356
I. Kuperman — M. Deslauriers 361
M. Deslauriers — I. Kuperman 366
H. Laros — B. Dukel 373
M. Hisard — J. M. Bom 375
H. Verpoest — W. Roozenburg 377
J. M. Bom — Piet Roozenburg 379
P. Dionis — P. Ghestem 382
G. Gournier — M. Hisard 386

KAHETEISTKÜMNES PEATÜKK

Nõukogude Liidu kabemeistrite partiisid . . . 389
M. Deslauriers — I. Kuperman 389
M. Deslauriers — I. Kuperman 395
I. Kuperman — H. Verpoest 399
P. Pérot — V. Kaplan 402
V. Kaplan — N. Spantsireti 404
S. Korhov — P. Svjatoi 406
A. Kovrižkin — I. Kuperman 409
I. Kuperman — P. Svjatoi 413
Peškov — I. Jarovski 417
Tšernei — E. Pomeranets 418
V. Kaplan — N. Sretenski 420

V. Kaplan — M. Kogan 421
I. Kosminski — A. Andreiko 424
I. Kulikauskas — I. Kosminski 427
V. Jevsjukov — Ü. Kesker 430
M. Šavel — V. Štšegolev 434

KOLMETEISTKÜMNES PEATÜKK

Eesti NSV paremate kabetajate poolt mängitud partiisid 441
A. Subbotin — Ü. Kesker 441
J. Barski — Ü. Kesker 444
J. Titijevski — N. Žadin 446
N. Žadin — V. Agranov 447
N. Žadin — H. Laudver 450
H. Hunt — Stepinš 452
J. Barski — Ü. Kesker 454
A. Sild — Kaganas 456
V. Karmi — A. Sild 458
Ü. Kesker — J. Tjunev 461

NELJATEISTKÜMNES PEATÜKK

Võitlus maailmameistritiitlile 469

VIIETEISTKÜMNES PEATÜKK

Rahvusvaheline kabe Nõukogude Liidus . . . 490

KUUETEISTKÜMNES PEATÜKK

Rahvusvaheline kabe Eesti NSV-s ja Eesti paremate kabetajate loomingut 496

Куперман, Изер Иосифович
Кескер, Юло Васильевич
ОСНОВЫ МЕЖДУНАРОДНОЙ ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ
На эстонском языке
Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10.

*

Toimetaja J. Türn
Kunstiline toimetaja I. Torn
Tehniline toimetaja J. Pedari
Korrektor H. Nassar

Ladumisele antud 2. VIII 1960. Trükkimisele antud 8. II 1961. Paber 60×90, 1/16. Trükipoognaid 32. Arvutuspoognaid 30,84. Tiraaž 7000. MB-00366. Tellimise nr. 6678.

Trükikoda «Kommunist», Tallinn, Pikk tn. 2.

Hind rbl. 1.25

6—9

Rbl. 1.25

A
23669
5704434